Joypad

PlayStation 2 • PSP • GameCube • Game Boy Advance • Nintendo DS • Xbox • N-Gage

Joypad

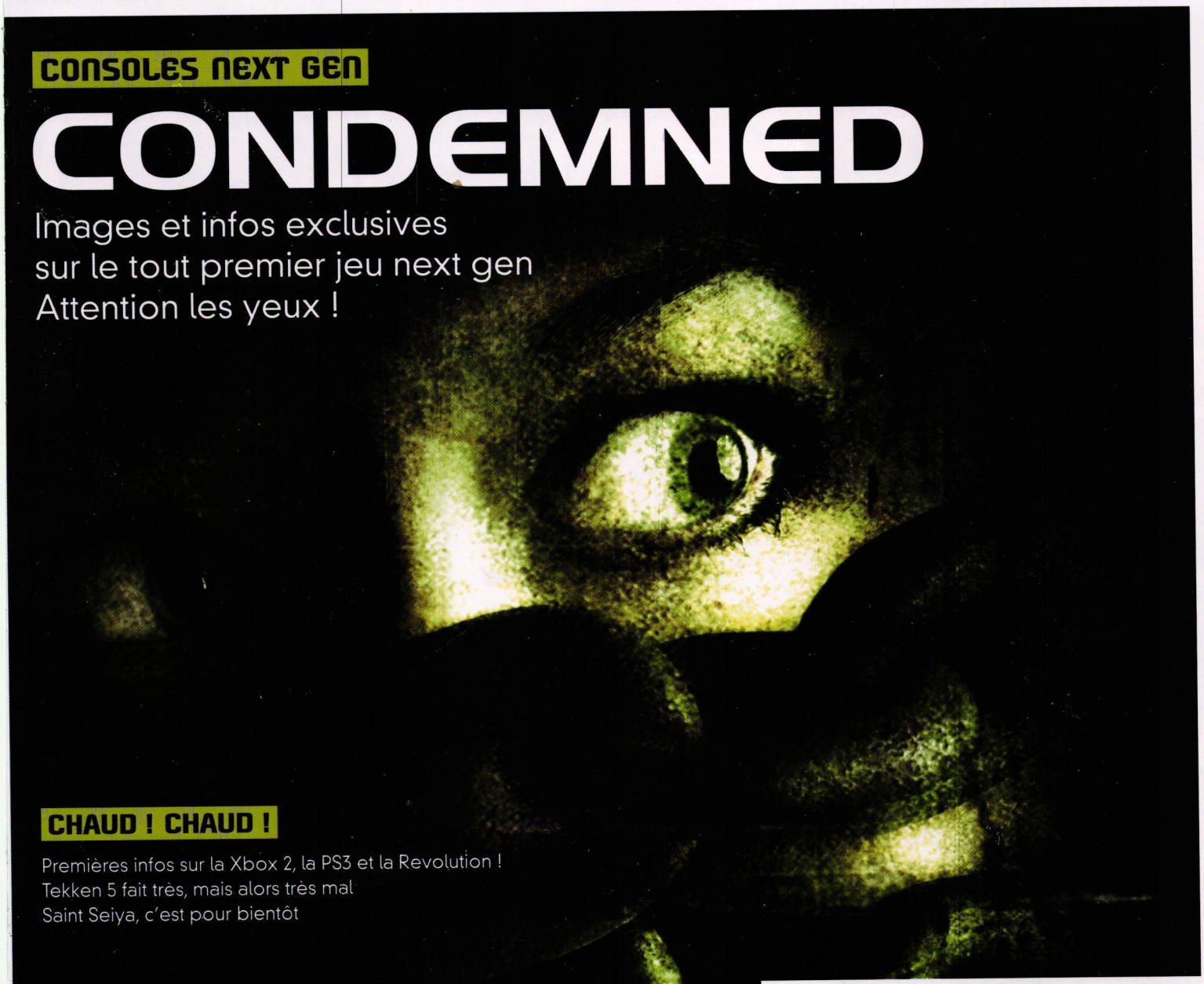
LE MAG DES CONSOLES

N° 151 avril 2005

CONSOLES NEXT GEN

CONDEMNED

Images et infos exclusives
sur le tout premier jeu next gen
Attention les yeux !



CHAUD ! CHAUD !

Premières infos sur la Xbox 2, la PS3 et la Revolution !
Tekken 5 fait très, mais alors très mal
Saint Seiya, c'est pour bientôt

EN TEST

Devil May Cry 3 (PS2), The Punisher (PS2 et Xbox)
Splinter Cell: Chaos Theory (PS2 et Xbox)
Baten Kaitos (NGC), Brothers in Arms (multi)...

CAHIER IMPORT

- Shin Sangoku Musou 4, le meilleur de la série
- Découpez tout avec Musashi: Samurai Legend
- Red Ninja, on tranche aussi mais c'est sexy
- L'arcade en direct de l'AOU 2005
- Tanaka Hirokazu, sa passion, c'est le son
- L'actu des sorties import !

future France
Media with passion

T 04161 - 151 - F: 5,90 €

JOYPAD N° 151 • France métropolitaine 5,90 € • ANT-GUY 6,20 € • REU 7,40 € • BEL 6,40 € • CH 11 FS • AND 5,90 € • CDN $ 9,35 • LUX 6,40 € • MAR 75 DH • PORT cont 6,40 € • TOM 1800 F CFP

resident evil 4™

Leon S. Kennedy a tout fait pour oublier Raccoon City. Le passé finit toujours par vous rattraper
Il a mis de côté ses idéaux et rendu son uniforme de policier.

Agent spécial pour le gouvernement américain, il enquête sur l'enlèvement de la fille du Président. Un cadeau très spécial lui est destiné

Dans un village perdu d'Europe, une secte s'est lancée dans une croisade terroriste---------- Ils n'ont plus rien d'humain

exclusif sur

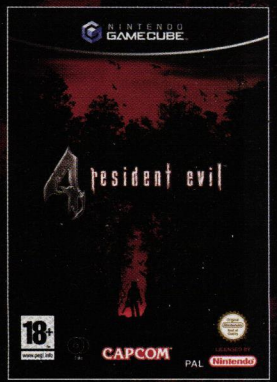
NINTENDO GAMECUBE

"Beau, grandiose et haletant, l'un des meilleurs jeux d'action jamais sortis sur console."
9/10 Gamekult 21 janvier 2005

"Une nouvelle référence est née."
19/20 Jeux Vidéo Magazine n.52 Mars 2005

"[Un des] tous meilleurs jeux vidéo jamais créés. Monumental."
19/20 Jeux-France.com 30 janvier 2005

PASSEZ A L'ACTION



18+
www.pegi.info

CAPCOM
res-evil.com/re4

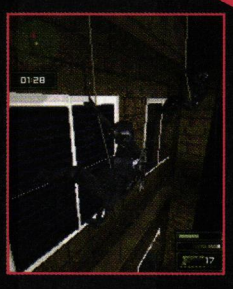
© CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

n-gage.com

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL
CHAOS THEORY™

POUR CONTRER LA MENACE GRANDISSANTE, ETENDEZ VOTRE POUVOIR.



N-GAGE
NOKIA

12+ www.pegi.info

gameloft

www.splintercell.com
www.n-gage.com

Copyright © 2005 Nokia. Tous droits réservés. Nokia, N-Gage et N-Gage QD sont des marques déposées de Nokia Corporation. © 2004 Gameloft. Tous droits réservés. Gameloft et le logo Gameloft sont des marques commerciales de Gameloft aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Splinter Cell © 2005 Gameloft. Tous droits réservés. Gameloft et le logo Gameloft sont des marques déposées de Gameloft aux U.S.A. et/ou dans d'autres pays. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft et le Ubisoft logo marques déposées de Ubisoft Entertainment aux U.S.A. et/ou dans d'autres pays.Photos et document non contractuels. RC Nanterre B 330 742 784 - GREY

Joypad est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109 rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39
Présidente directrice générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice générale – finances et administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine : Vincent Alexandre
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam

Tous droits de reproduction réservés
Commission paritaire : 0305K83972
Numéro ISSN en cours

Prix au numéro : 5,90 euros
Date de parution : 26 mars
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
Abonnements France au 03 28 38 52 39
Tarifs 1 an : 11 numéros
France : 51,92 euros
Tarifs étranger au 03 28 38 52 39
abonnementsjoypad@cba.fr

VENTE AU NUMÉRO
Anciens numéros : 03 28 38 52 39

Imprimé par Brodard Graphique
membre de E2G et la Galiote-Prenant
Zone industrielle - Boulevard de la Marne 77120 Coulommiers

Distribution : Transport Presse

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Teck Hao Tea (Teckos)
Chefs de rubriques : Filipe Canelas (Fil)
et Kim-Long Tran (Keem)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Chef de studio : Vincent Meyrier
1re rédacteur graphiste : Frédéric Thibault

Ont participé à ce numéro :
Sébastien Bigay (Dirk), Damien Bigini (Dam), Denis Brusseaux, Cédric Devoyon (K'), Yamina Djarir (secrétaire de rédaction), Éric Ferrand (illustration), Arnaud Frey (Arnosan), Vincent Galiopain, Julien Hautier, Richard Homsy, Aymeric Lallée (Lebizou), Raphaël Lucas, Florence Magnier (maquette), Baptiste Marmey (Marmouche), Gianni Molinaro (Plume) et Reyda Seddiki.
101-109 rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 64 85

PUBLICITÉ
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam
Chef de publicité : Matthieu Duzan
Responsable trafic : Maguy Édouard (01 41 27 38 12)
Assistante trafic : Céline Dupré (01 41 27 38 36)
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00

DIFFUSION
Responsable : Florence Lourier (01 41 27 44 66)
Responsable de l'abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit vente au numéro : Olivier Riva

FABRICATION
Responsable de la fabrication :
Jacqueline Galante (01 41 27 38 71)
Chargée de fabrication : Solenn De Clercq

Télématique 3615 Joypad - Centre serveur : Nudge

Ce numéro comprend un encart abonnement broché entre les pages 106 et 107, ainsi qu'un supplément gratuit de 20 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

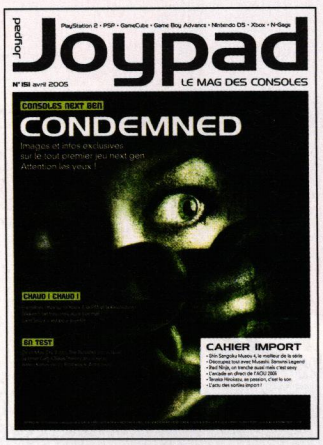
La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joypad est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins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

Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux Etats-Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET)

www.thefuturenetwork.plc.co.uk

Imprimé en France – Printed in France
Joypad est une marque déposée

ÉDITORIAL

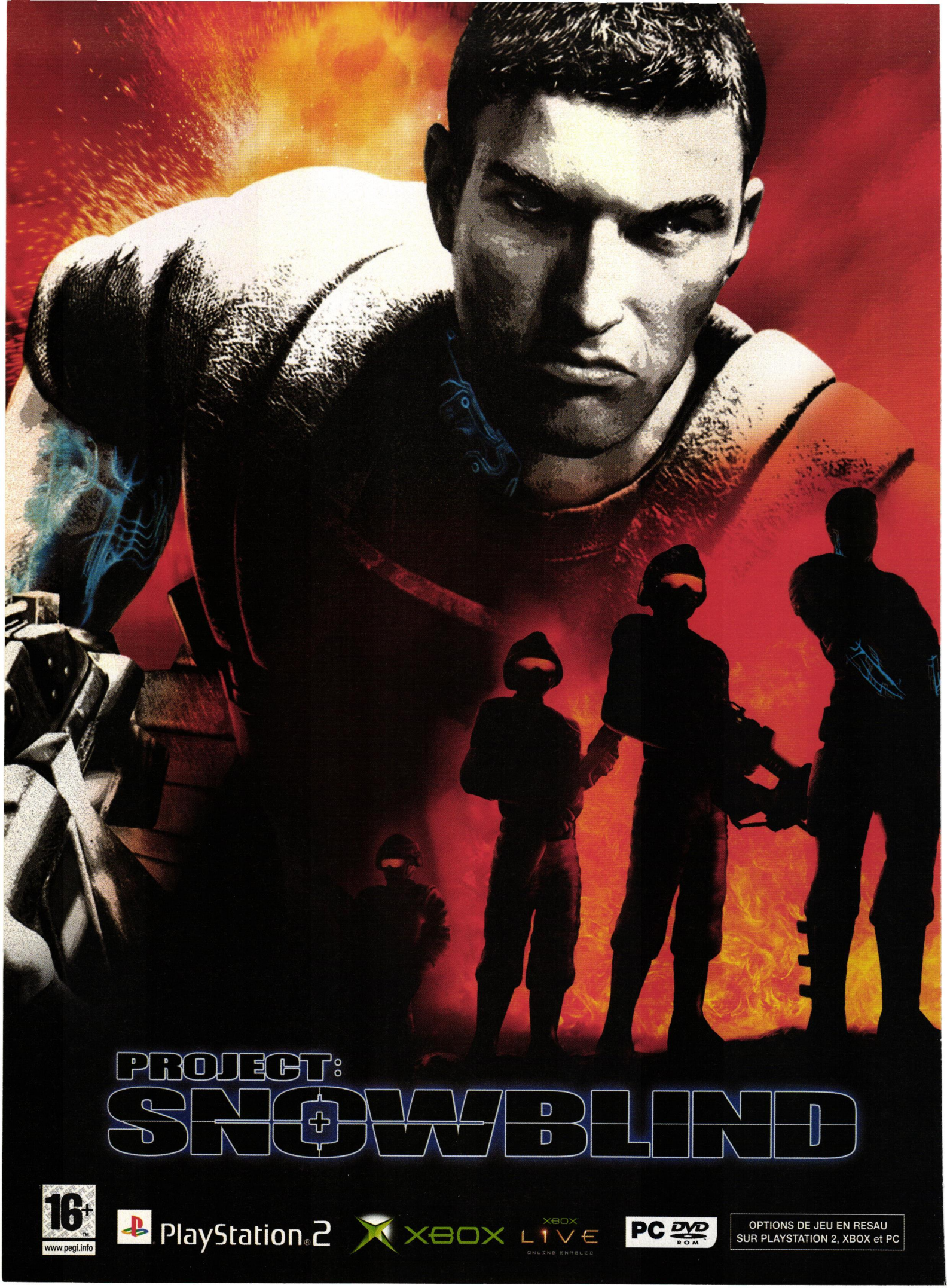


À VOS MARQUES

Les premiers coups de feu ont été échangés. Pas de morts, ni de blessés, juste une foule intriguée et impatiente. Une foule toujours plus importante qui s'amasse devant ce règlement de comptes attendu depuis longtemps. Vous l'aurez compris, c'est de guerre des consoles dont il s'agit, celles de la prochaine génération. En guise de coups de feu, ce sont les annonces – dans l'ordre – de Sony, Microsoft et Nintendo qui ont détoné, comme annonçant le départ d'une course. Un détail sur le processeur pour l'un, une vision vague de concept pour l'autre et l'assurance d'une rétrocompatibilité pour le dernier ; on reste encore dans le flou, mais avec la certitude que beaucoup de choses vont se précipiter dans les mois à venir, notamment lors de l'E3 avec les premières specs, voire les premiers prototypes. Joypad y sera. Mais nous n'y sommes pas encore et dès aujourd'hui votre mag se met à la page concernant les futures consoles en vous proposant, en exclusivité, le tout premier jeu officiellement confirmé sur celles-ci. Et ça ne fait que commencer. Stay tuned.

#Teckos

EN GUISE DE COUPS DE FEU, CE SONT LES ANNONCES QUI ONT DÉTONÉ


PROJECT:
SNOWBLIND
16+
www.pegi.info
PlayStation.2
XBOX
XBOX LIVE
ONLINE ENABLED
PC DVD ROM
OPTIONS DE JEU EN RESAU
SUR PLAYSTATION 2, XBOX et PC

2065...
VOUS ETES L'ELITE...
MAIS EST-CE SUFFISANT ?

Un gigantesque arsenal d'armes, de gadgets, de véhicules...
Tous classiques ou expérimentaux. Du jamais vu dans un jeu vidéo !

Jusqu'à 16 joueurs Online avec option support vocal
sur plus de 10 maps exclusives et nombreux modes de jeux.

Vous êtes un super soldat bio modifié, vos capacités sont surhumaines,
(invisibilité, ralentissement du temps, visions spéciales...)

Un moteur physique réaliste, une animation ultra rapide
et des décors grandioses.

LE PLUS INTENSE ET LE PLUS COMPLET DES JEUX D'ACTION
LE FPS REVELATION DU SALON E3

CRYSTAL DYNAMICS

www.projectsnowblind.com

eidos

SOMMAIRE

JOYPAD N° 151 AVRIL 2005

ÉVÉNEMENT P.12

CONDEMNED
Oh my goodness ! Infos et images exclusives sur le premier jeu de la prochaine génération de consoles. C'est juste supra beau à se damner !

ACTUS P.22

TEKKEN 5 (PS2) **P.30**
Nouveau conflit de générations chez les Mishima. Et ils ont dû bien étudier les matchs de Pride et d'Ultimate Fighting parce que ça cogne fort !

MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3 (XBOX) **P.38**

COMMANDOS STRIKE FORCE (PS2 ET XBOX) **P.42**

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION (PS2 ET XBOX) **P.54**

MARIO KART ARCADE GP (ARCADE) **P.64**
Mario se recycle ! Après avoir marqué des générations de joueurs sur consoles au volant de son kart, le voilà qui s'attaque aux salles d'arcade !

TESTS P.80

DEVIL MAY CRY 3 : L'ÉVEIL DE DANTE (PS2) **P.82**
Un concept est né : la « stylish replay value ».
Ou comment jouer et rejouer à une simu de poseur sans se lasser.
Un truc de fou !

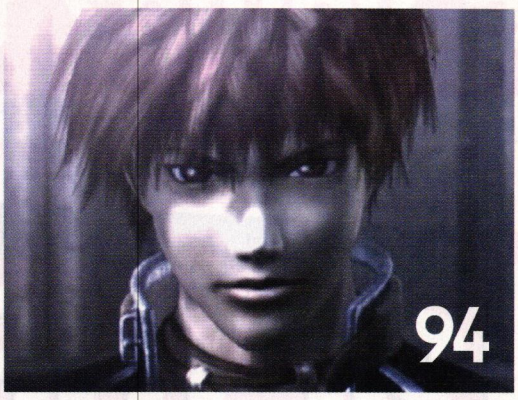
PROJECT: SNOWBLIND (PS2 ET XBOX) **P.86**

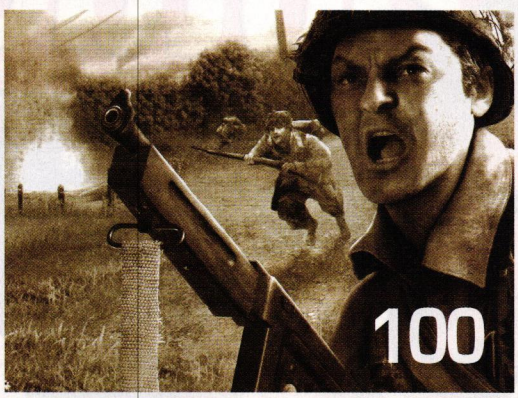
BATEN KAITOS (NGC) **P.88**
Design particulier ? Combos douteux ? Oui mais cela n'empêche pas le système de jeu de rester original et l'aventure entraînante.

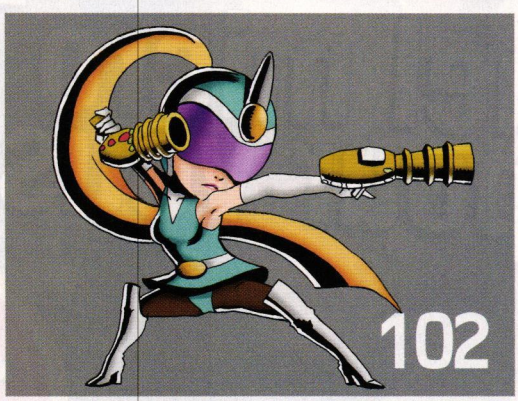
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (PS2 ET XBOX) **P.90**

12 **NEXT GEN** Que nous réservent les prochaines consoles ? Pourront-elles encore nous surprendre ? Un début de réponse avec le dossier du mois.

22 **ACTUS** Découvrez le futur du jeu vidéo avec la Game Developers Conference ou ouvrez votre chakra sauvage en page 34 avec *Saint Seiya*...







SHADOW HEARTS: COVENANT (PS2).....P.94
Encore un RPG de qualité : réalisation en béton, casting de premier choix et riche background. Midway en très grande forme !

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS (PS2) P.96

STOLEN (PS2 ET XBOX).....P.98
Sam Fisher fait des émules. Même chez les femmes. Mais le manque d'entraînement de la miss ne lui réservera pas le même succès.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 (PS2 ET XBOX) P.100

VIEWTIFUL JOE 2 (PS2 ET NGC) P.102
Joe et Silvia adorent bastonner des hordes de méchants « cel shadés ». C'est ça la vie de couple. Que des scènes de carnage...

COMMENT ÇA MARCHE ? P.114
LE FUR SHADING

CAHIER IMPORT P.117
ACTUS.....P.118
PORTRAIT : TANAKA HIROKAZU P.121
TESTS.....P.122

ET AUSSI...
QUESTIONS D'ACTUALITÉ P.18
TENDANCE.....P.20
PROCHAINES SORTIES P.72
TÉLÉPHONES MOBILES P.74
PLUS LOIN P.76
PRO-GAMERS P.130
ONLINE.....P.132
AU-DELÀ DU PAD P.134
TRIBUNE.....P.136
PENDANT CE TEMPS-LÀ... .....P.138

80 **TESTS** Les plus sages pourront jouer à *Snowblind*, *Return to Arms* ou *Chaos Theory*. Les autres se contenteront de *Street Racing Syndicate*...

114 **COMMENT ÇA MARCHE ?** Dans les jeux vidéo, on cherche à faire pousser des poils. Étrange, mais il faut de tout pour faire un monde... numérique !

117 **CAHIER IMPORT** De l'action, de l'action et encore de l'action. *Shin Sangoku Musou 4*, *Musashi: Samurai Legend*, *Red Ninja*... Ça tranche sec au pays des sushis !

82 DEVIL MAY CRY 3 : L'ÉVEIL DE DANTE

Les portables attaquent ! Il est donc normal de leur consacrer un supplément entier. Les dernières actus, les tests...

NOUVEAU !
EN VENTE LE 24 MARS

Vous voulez tout

actus | dossiers | matériel | logiciel | multimédia | internet | mobilité | jeux vidéo

NOUVEAU > N° 1 du 24 mars au 20 avril 2005

micro actuel

Le magazine de tous les utilisateurs micro

LE TÉLÉPHONE GRATUIT PAR INTERNET ÇA MARCHE!
Skype et Wengo peuvent-ils remplacer votre ligne France Télécom ?

PC ou portable
Design ou puissance
Prix ou équipement
Mac ou PC

ENQUÊTE
LE VRAI COÛT DE VOTRE MICRO
Encre, papier, CD, DVD, frais cachés: nos conseils pour économiser des centaines d'euros sur votre budget informatique.

Quel micro pour vous ?

Nous avons choi
22 modèles
à vos besoins et

CONCOURS ENQUÊTE LECTEURS
Plus de 6000 € de lots à gagner!

8 FICHE PRATIQ

OFFRE DÉCOUVERTE
1,90 €
SEULEMENT

Pratique
Enregistrez et regardez vos **émissions de télé**

Gravure
DVD, CD et DivX
Les meilleurs

Tests
Sony PSP
La console qui sait tout faire
Mac mini
Prix mini,

Musique

Le logiciel de référence pour
visualiser, organiser, retoucher et partager
vos images & photos numériques

LOGICIEL COMPLET ! en version française illimitée*

Avanquest FRANCE

*après enregistrement sur le Web. Voir au dos

CD-Rom GRATUIT livré avec microactuel

ACDSee 5.0

Le magazine + ACDSee 5.0

complet et illimité !

savoir sur la micro ?

matériel — Quel micro pour vous ?

Mac ou PC, ordinateur de bureau ou portable, puissance ou silence ?

micro actuel a testé plusieurs dizaines d'ordinateurs pour ne retenir que 25 modèles. Celui qu'il vous faut est forcément parmi eux !

enquête — Le vrai coût de votre micro

Nos spécialistes vous disent comment économiser plusieurs centaines d'euros chaque année.

pratique — Faites-le chez vous !

Tous les conseils et les astuces pour regarder et enregistrer vos émissions télé favorites sur votre micro.

multimédia — L'iPod est-il encore le meilleur baladeur numérique ?

Qualité sonore, facilité d'emploi, design : l'iPod affronte ses nouveaux concurrents.

Toute la micro est dans micro actuel

CONDEMNED

THRILLER

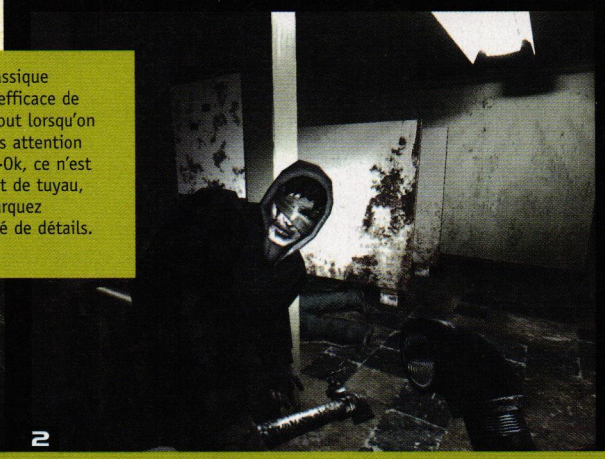
NOUS N'AVONS DE CESSE DE LE DIRE : CE SONT LES JEUX QUI FONT L'INTÉRÊT D'UNE MACHINE. ALORS QUE LES CONSOLES NEXT GEN DÉVOILENT TIMIDEMENT LEURS PREMIERS BOUTS DE SILICIUM, *CONDEMNED*, LE SEUL JEU ANNONCÉ, APPORTE DÉJÀ LA CERTITUDE QU'ELLES RÉPONDRONT À NOS ATTENTES.

Revolution, Xenon et PS3, des noms – assurément de code pour certains – qui titillent la curiosité des oreilles averties. Puissance, jeux, design, date de sortie : tous s'impatientent de savoir ce que Nintendo, Microsoft et Sony nous réservent pour la prochaine génération de consoles. S'il est aujourd'hui impossible d'en dire plus, hormis qu'elles en auront dans le ventre, nous savons déjà que leur premier jeu – du moins le seul officiellement annoncé –, *Condemned*, marquera, comme un coup de barre de fer dans la gueule. Véritable jeu-choc qui revisite les genres, le titre de Monolith Productions possède avant tout une légitimité, un pedigree qui en impose : la bonne trentaine de personnes qui s'affaire dessus a entre autres bossé sur *No One Lives Forever 1 & 2*, *Aliens vs Predators*, *Tron 2.0*, *Phantom Dust* ou encore – et non des moindres – *GoldenEye*, des titres qui sont loin de faire tache sur un C.V… C'est plutôt à l'écran qu'il y en aura.

ÉCHAPPÉS DE SAINTE-ANNE

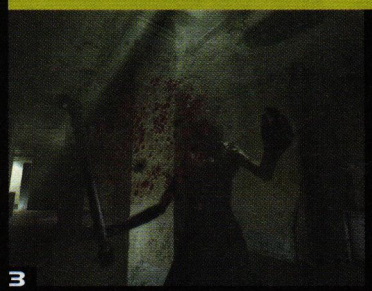
Attention, explicit language ! « L'insalubrité de cette pièce me fiche la nausée et ce néon vacillant me pique les yeux. Les murs décrépis m'insupportent. Les détritus qui jonchent le sol, ces restes de festin de clodos puants, me filent la gerbe. Pourtant, je reste, je photographie cette putain de pièce à la recherche d'indices. Ce fils de pute l'a égorgé ici… » Explicit language donc. Oui, c'est cru, vulgaire, dérangeant, tout comme l'univers dépeint dans *Condemned*. Si le héros, Ethan Thomas, un enquêteur de la Serial Crimes Unit du FBI suspendu et suspect d'une

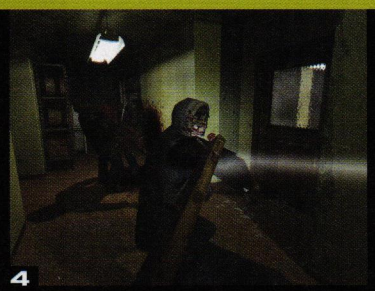
GENRE : ACTION
DATE DE SORTIE : FIN 2005
MACHINES : CONSOLES NEXT GEN ET PC
ÉDITEUR : SEGA / DÉVELOPPEUR : MONOLITH PRODUCTIONS

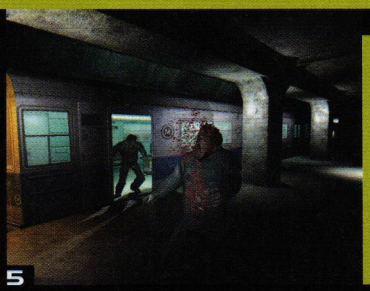


■ **1**-Le classique shotgun, efficace de près, surtout lorsqu'on ne fait pas attention à vous. **2**-Ok, ce n'est qu'un bout de tuyau, mais remarquez la quantité de détails.

VISUELLEMENT, CONDEMNED FAIT TRÈS MAL







■ **3**-*Condemned* joue avec la lumière et différents filtres pour rendre l'image plus saisissante. **4**-Au second plan, deux gars qui préfèrent se mettre sur la gueule. Tant mieux pour vous. **5**-Comme en vrai, le métro est peuplé de gens pas vraiment recommandables. Touche pas à mon sac !

NEXT GEN

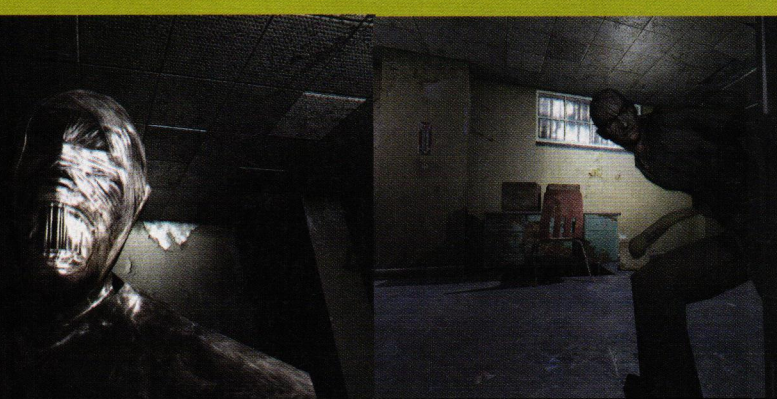
série de meurtres, ne s'exprime pas réellement en ces termes, c'est ce que l'on ressent en plongeant dans ce monde lugubre, pourrissant, glauque au possible et au sujet aussi torturé que la démence. La traque de serial killers, dans un univers – un « no normal man's land » – où les seules rencontres sont celles de détraqués ayant abandonné corps et âme à leur folie meurtrière et mutilatrice, voilà ce que propose *Condemned*. D'où le titre d'ailleurs. L'inspiration des auteurs : *Seven*, *Le Silence des agneaux* et quelques éléments de *28 Jours après*. On comprend mieux. En guise de décor, des textures et architectures bien lugubres et dans le ton, issues de quelque 25 gigas de photos prises pour l'occasion dans les alentours de Seattle par un « location scout » (un traqueur de lieux) ayant travaillé sur *Le Fugitif* et *The Ring*, deux films tournés dans les environs. Il fallait bien cela pour l'ambiance, une composante essentielle du jeu.

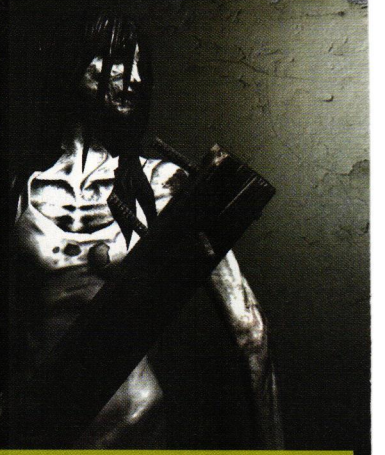
UNE NARRATION MAÎTRISÉE

Car si les images peuvent prêter à confusion, *Condemned* n'est pas qu'un FPS. Plutôt un « psychological thriller », comme aiment à le qualifier Dave Hasle et Frank Rooke, respectivement producteur et game designer en chef. Un jeu d'action à la première personne où l'accent est avant tout mis sur l'ambiance et le suspense. Du FPS, il en conserve les atouts – l'immersion du fait de voir par les yeux du héros et par le dynamisme des combats –, →

I.A. : intelligence aliénée

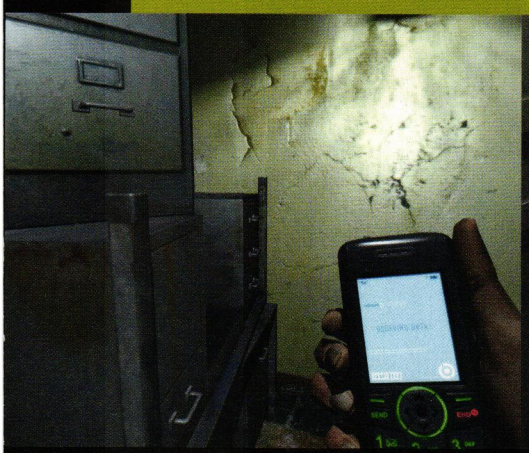
Monolith a accordé une grande importance à l'intelligence artificielle de ses serial killers afin de rendre l'expérience encore plus immersive. Ces derniers sont intelligents, certes, mais ils n'en sont pas moins imprévisibles et sournois. Normal pour des fous... Car si la plupart du temps ils chercheront l'avantage numérique et le bénéfice d'attaquer en premier, en groupe, ils ne manqueront pas de s'en mettre aussi joyeusement sur la tronche au moindre coup perdu. Il arrivera ainsi qu'au cours d'une baston, vos deux adversaires décident subitement de vous oublier histoire de régler leurs comptes entre eux ! Ils sont fous, on vous dit.

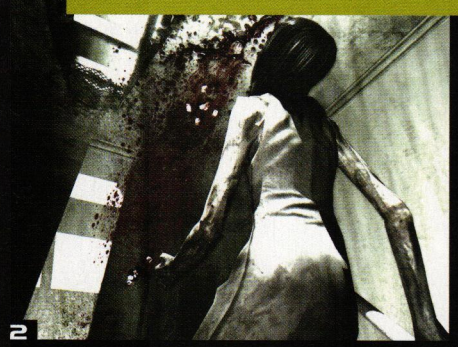




L'expert

Fan de la série *CSI* (*Crime Scene Investigation, Les Experts* chez nous), vous allez pouvoir vous amuser avec quelques jouets high-tech histoire de traquer le moindre petit bout d'ADN qui traîne dans l'évier. Si j'exagère un peu, il y aura néanmoins 6 « forensic tools », rangés selon deux catégories. Les outils de détection : la lampe U.V. qui met en évidence tout ce qui est organique, comme le sang, la lampe pour les empreintes et le spectromètre pour les particules dans l'air. Les outils de collecte : un échantillonneur pour les tests chimiques, un scanner 3D qui crée une image 3D des empreintes en relief et un appareil photo numérique pour immortaliser les scènes de boucherie.





■ **1**-Ça n'a l'air de rien, mais la texture appliquée au mur derrière l'attrayante brune est juste trop réaliste. **2**-Le noir et blanc, ou le meilleur moyen d'immortaliser quelques séquences. C'est beau, hein ?

DÉRANGEANT, VIOLENT, FLIPPANT

mais il y ajoute cette dimension, spécifique à un survival, qu'est le stress. *Condemned* mise en effet sur ce qu'il suggère, ce qu'il dessine au loin, ce qu'il imprime dans notre esprit : cette ombre fuyante derrière cette porte entrebâillée ou encore ces râles presque inaudibles et ces craquements de semelle tout autour... Autant de mises en garde et d'occasions de maintenir le joueur sous pression. Les pauvres hères mutilés jaillissent, surprennent, mais non sans s'être déclarés, d'une manière ou d'une autre.

CONDEMNED MARQUERA, COMME UN COUP DE BARRE DE FER DANS LA GUEULE

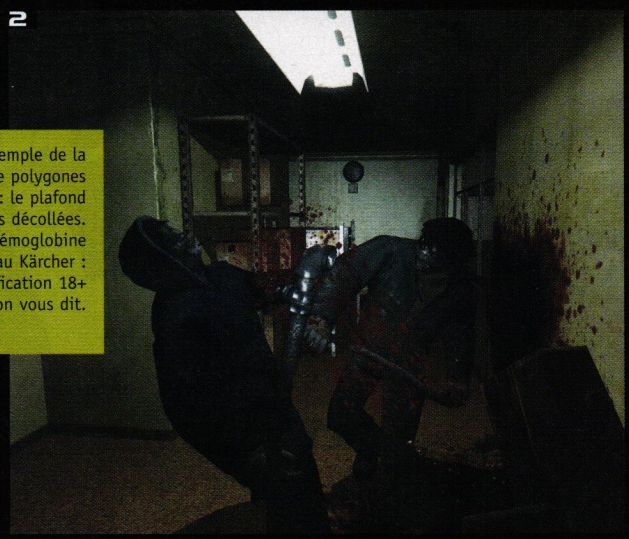
Il y a de la vie et une logique derrière chacun de ces condamnés et non juste leur placement heureux au détour d'un couloir ou derrière une porte. La plupart du temps, le joueur attentif réalisera – souvent trop tard – à l'agitation qu'il devine autour de lui que ses ennemis l'ont repéré en premier et qu'ils préparent une embuscade : il sera plus souvent la proie que le chasseur. Un énorme travail de level design et de « scriptage », assurément. Pour ajouter encore à cette dimension « psychological thriller », les gars de Monolith ont donné à leur production un aspect aventure essentiel. Car pas question ici d'avancer en catimini dans les couloirs et de refaire les faciès déjà bien amochés des malades mentaux qui traînent. Il faudra s'arrêter à la moindre intuition pour collecter des indices (voir encadré « L'expert ») indispensables à la progression et à la traque des serial killers : une canette qui traîne, des taches suspectes, les boutons d'un ascenseur, etc. Les développeurs imposent ainsi un rythme plus posé, plus lent, plus propice à l'immersion. L'occasion aussi de balancer, pour la narration et pour renforcer la consistance de l'expérience, des cut-scenes interactives pour la plupart et des « mind eye moments », en quelque sorte des flash-back durant lesquels Ethan reconstruit visuellement certains événements à partir des indices qu'il a réunis et des conclusions apportées par son labo (comme dans la série *Les Experts*). Original.

LA MAIN À LA FACE

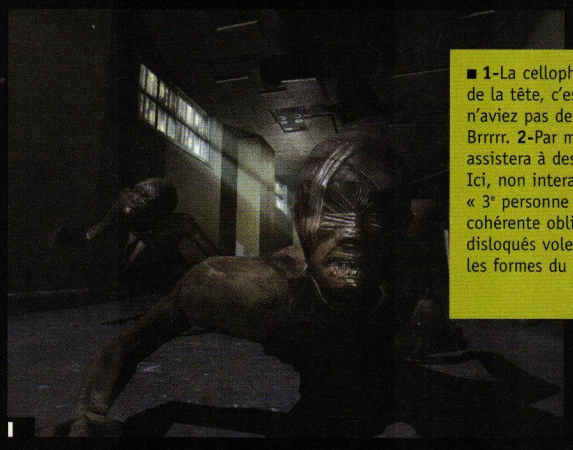
Progression oblige, viennent alors bien évidemment les inévitables affrontements face à un, voire plusieurs ennemis, et de préférence au corps à corps. Un choix explicité par la nature du héros, plus rat de labo que Rambo, et celle de ses ennemis, des gens à la base ordinaires, devenus fous, mais en aucun cas des militaires surentraînés. Les armes à feu existent et sont livrées au compte-gouttes. N'espérez même pas voir apparaître (flottant comme par miracle) une boîte de munitions au-dessus du corps d'une fraîche victime ou en trouver des caisses au milieu d'un couloir d'hôpital, aussi désinfecté soit-il ; Monolith a voulu une expérience réaliste, dans la mesure du « plausible ». Joueur et ennemis sont ainsi logés à la même enseigne, se saisissant de ce qui leur passe sous la main pour le transformer en arme d'appoint. Un tronçon de tuyauterie apparent ou un support d'étagère fera l'affaire, et il suffira juste de l'arracher, chose dont ne se prive pas l'I.A., souvent à la recherche d'une arme plus performante que la vôtre. Le seul réel avantage dont dispose le joueur est son « taser », un appareil de self-défense qui permet de neutraliser

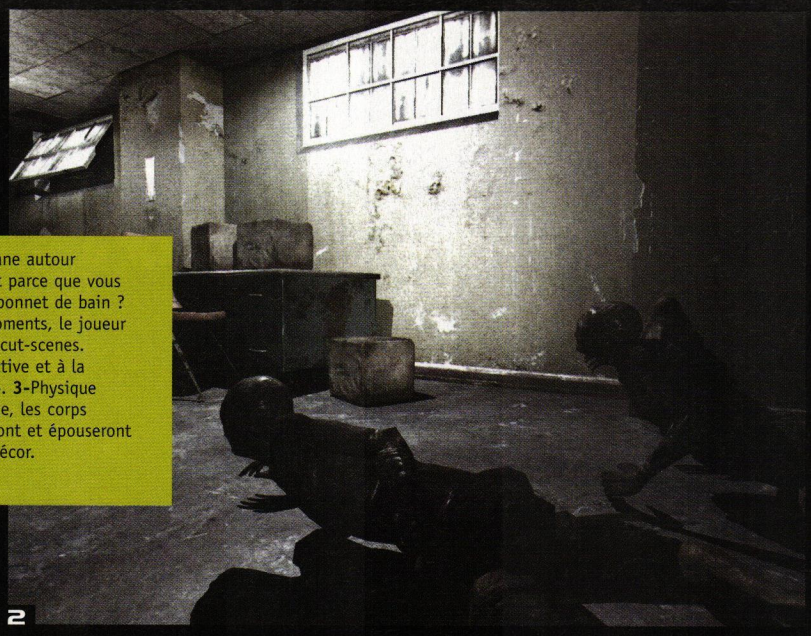
MATURE, VOUS NE RESTEREZ PAS INSENSIBLE

1 2



■ **1-**Un exemple de la quantité de polygones utilisés : le plafond aux dalles décollées.
2-Des litres d'hémoglobine pulvérisés au Kärcher : classification 18+ qu'on vous dit.

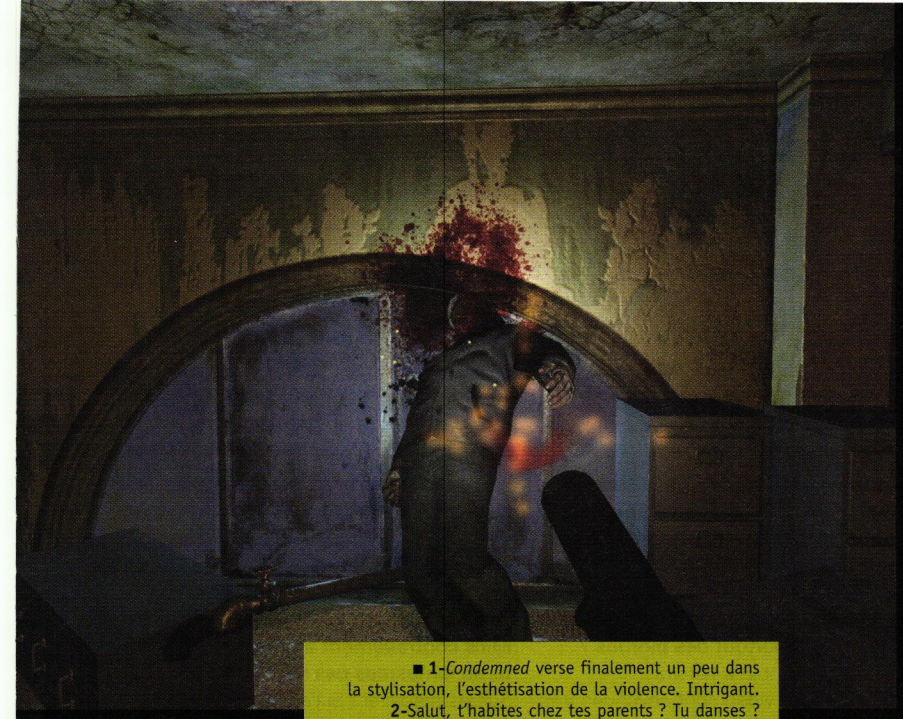

1


2

■ **1-**La cellophane autour de la tête, c'est parce que vous n'aviez pas de bonnet de bain ? Brrrrr. **2-**Par moments, le joueur assistera à des cut-scenes. Ici, non interactive et à la « 3e personne ». **3-**Physique cohérente oblige, les corps disloqués voleront et épouseront les formes du décor.

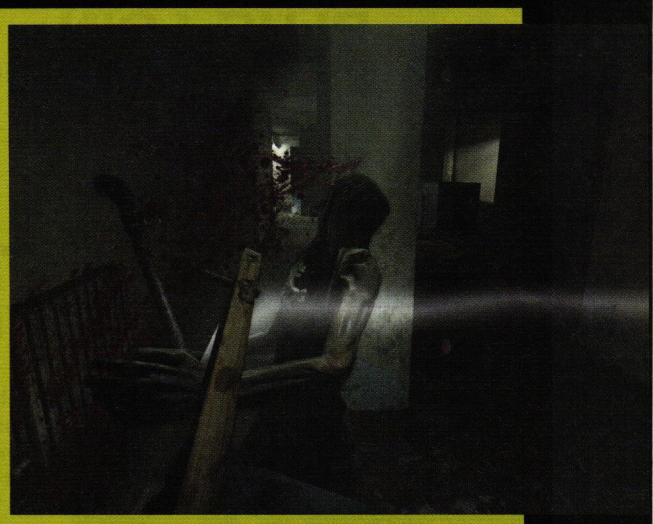
3

CONDEMNED NOUS SERT DE L'ACTIO



■ **1-***Condemned* verse finalement un peu dans la stylisation, l'esthétisation de la violence. Intrigant.
2-Salut, t'habites chez tes parents ? Tu danses ? Tiens, t'as les cheveux sales de toute façon.

1 2



Bernie style

Pour ne pas être démuni, le joueur aura à sa disposition une petite vingtaine d'armes : six armes à feu qui, une fois déchargées, pourront continuer à donner quelques coups de crosse, et une douzaine d'armes de mêlée allant du bout de bois clouté au morceau de plomberie diamètre 50 mm. Parmi ces dernières, certaines comme le marteau de forgeron, la hache de pompier, la pelle (Dupontel appréciera) ou le pied-de-biche permettront en outre de s'aménager des accès à des zones bloquées ou verrouillées.

N MUSCLÉE ET RYTHMÉE À LA PERFECTION

→ temporairement la cible… et d'en profiter pour lui coller un bon coup de gourdin de fortune clouté dans la tête, abondantes gerbes de sang à l'appui. Les rixes se veulent ainsi sauvages, brouillonnes, violentes et brutes. Du combat de rue en somme, accompagné des dérangeants sons de muscles qui se déchirent, de crânes qui se brisent et de mâchoires qui se déboîtent. Nous ne sommes pas allés leur demander comment ils ont fait leurs enregistrements sonores… En découle un sentiment de puissance, de satisfaction, à chaque ample et frénétique mouvement de planche cloutée au but, et de préférence dans la tête. Ça fait mal, ça se voit, ça s'entend et le joueur jubile (un coup à devenir soi-même psychopathe…). Le système de combat, avant tout modulé par la douzaine de styles de combat différents des adversaires, se veut d'ailleurs simple et intuitif, justement pour obtenir ce résultat, ce plaisir brut. Classification 18+ à sa sortie ? Assurément.

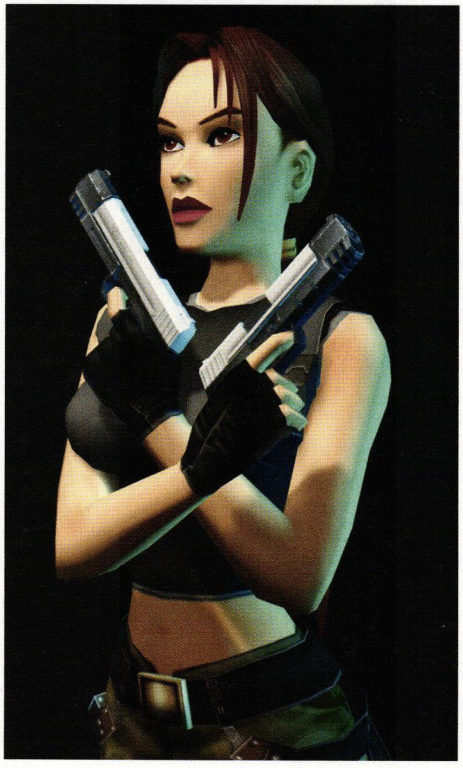
LA PUISSANCE AU SERVICE DU JEU

Pour l'heure, si *Condemned* était prévu sur Xbox, nous serions tout aussi impatients, ne serait-ce que par le thème abordé et son approche de l'action. À cela il faut ajouter sa puissance visuelle, celle d'un jeu next gen sur une console next gen. Comme mentionné plus tôt, il sortira à la fin de l'année sur PC et sur au moins l'une des nouvelles consoles, ce qui laisse penser, en croisant rumeurs et bruits de couloir qui murmurent un lancement du successeur de la Xbox pour la même période, qu'il fera partie des titres du lancement de ce dernier. Nous attendons encore la confirmation. Mais que ce soit sur une console ou l'autre, chez Microsoft, Sony ou Nintendo, le résultat est déjà là. L'univers créé, déjà largement décrit, atteint un rare niveau de détails, notamment dans ses textures saisissantes de réalisme. Les modélisations sont précises et loin d'être avares en polygones. Les ennemis sont stupéfiants, dérangeants à souhait comme les « glass men », ces tarés adeptes de scarifications et aimant se parer de morceaux de verre dans leur chair. En fait, il suffit de mater les photos pour s'en convaincre. Et ça bouge parfaitement, avec des animations réalistes et des réactions aux coups de pied-de-biche plus vraies que nature. Le moteur, une nouvelle version de celui employé pour l'impressionnant *F.E.A.R.* sur PC (les machines de nos voisins de *Joystick* sont à genoux lorsqu'elles font tourner la démo) et développé en interne, permet toutes les dernières fantaisies et shaders, comme la représentation en noir et blanc, apposant un grain type film ou du blur (flou) à l'écran pour renforcer les moments forts du jeu. Ouais, en plus, c'est stylish ! Pas fait maison mais indispensable, l'utilisation du moteur Havok, ici dans sa version 3.0,

LE JOUEUR RÉALISERA TROP TARD QU'IL EST PLUS SOUVENT LA PROIE QUE LE CHASSEUR

pour les interactions avec le décor et la physique en temps réel. Lorsque l'on arrache une latte pour en faire office d'arme, l'étagère qu'elle soutenait et son contenu tombent et se percutent. Logique. C'est sûr, le titre de Monolith marquera, comme un coup de… déjà faite. Comme alors la sauvagerie de tous ces crânes fendus lorsque, pris dans une altercation entre deux groupes d'aliénés, votre seule option est de participer à l'orgie mutilatrice.
Plus d'immersion, plus de « réalité visuelle » ; voilà ce que promet *Condemned* sur la machine qui l'accueillera.

#Teckos



Les jeux : prochaine conquête des femmes ?

Émilie est une jeune femme de 22 ans, passionnée de jeux vidéo (elle a une formation en game design). Comment voit-elle les héroïnes vidéoludiques ?

Joypad : Est-ce que ça te frustre que les héroïnes soient surtout des bimbos ?
Émilie : Ce n'est pas tout à fait vrai. Les héroïnes de jeux vidéo sont devenues très dangereuses après Lara Croft. Depuis, on a vu des flopées de femmes fortes comme dans *Beyond Good & Evil*. De ce point de vue-là, les femmes ne sont pas reléguées au rang de faire-valoir ou d'attraction érotique.

Oui, mais Lara Croft et ses consœurs sont avant tout des fantasmes ambulants.
D'accord, les gros seins de Lara Croft ne sont pas là en premier lieu pour faire plaisir aux nanas, mais je m'en fiche un peu. L'essentiel, c'est que le jeu soit bon, énergique, original, bien fait. Ce que je cherche avant tout, c'est le challenge. Mais je ne corresponds pas non plus à l'image de la fille maladroite avec les jeux vidéo : je joue à *PES 4* tous les soirs et à tous les titres à la mode.

Mais contrairement aux mecs, tu ne fantasmes pas sur les héroïnes !
Sur les héros, si ! Si j'adore diriger Snake et surtout Dante, c'est aussi parce qu'ils sont très sexy. Dante, c'est un pur fantasme qui fait sûrement autant d'effet sur les filles que Lara sur les garçons. Les jeux vidéo restent avant tout le lieu idéal pour vivre tous ses délires, et c'est normal que le sexe en fasse partie. C'est pour ça qu'à mon avis, il ne faut pas chercher de parité dans les jeux vidéo qui ne seront jamais un terrain de combat pour les féministes. Les grandes idées sociales s'accordent mal avec la recherche d'un plaisir viscéral et immédiat.

Du pain, du vin, des gros seins

Que vous soyez boxeur de rue, champion de courses automobiles ou dieu de la Guerre, il va de soi qu'une bimbo fortement « poitrinée » vous accompagnera un peu partout et s'étalera lascivement sur le visuel du jeu consacré à vos aventures. Là encore, James Bond est notre père à tous, lui qui sut s'entourer de Bond Girls, bien avant Claude François et ses Claudettes. Aujourd'hui, un décolleté vertigineux est incontournable sur tout matos marketing, tant et si bien que des bimbos comme Carmen Electra prêtent leurs traits aux potiches de *Playboy the Mansion* ou de *Need For Speed Underground 2*.

Pas si dociles

Carl Johnson a beau être entouré de filles canon, dans *GTA San Andreas*, celles-ci lui mènent la vie dure : à lui les râteaux et les rendez-vous manqués.

Pas sexy = bof

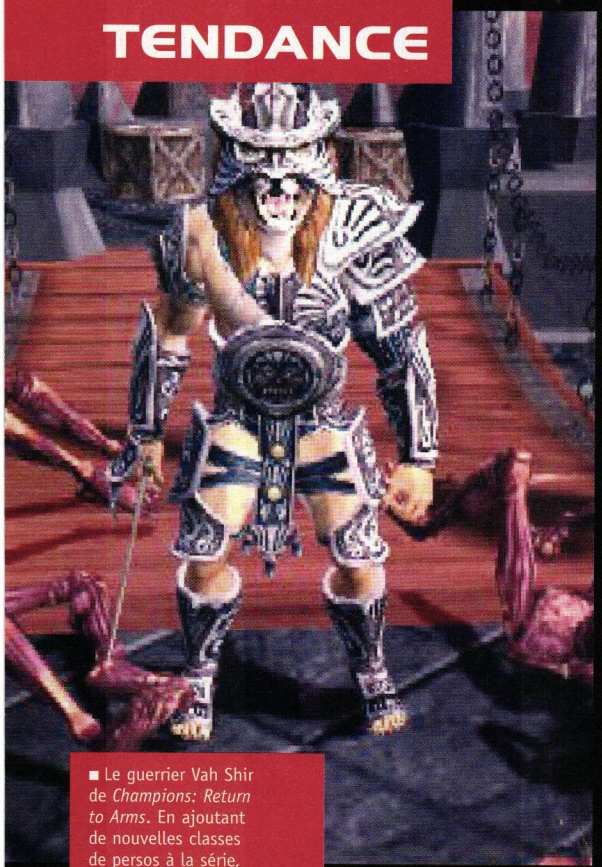
Peach (la copine de Mario) et Samus (la flingueuse de *Metroïd*) ne sont pas très excitantes. Du coup, elles indiffèrent un peu...

Mignonnes, mais mortelles

Les héroïnes d'aujourd'hui jouent du flingue et du katana comme leurs copains, alignant autant de cadavres. On peut bien sûr invoquer le souvenir de littératures grecques et orientales, friandes de justicières invincibles. Mais n'est-ce pas aussi un moyen de « mater » à bon compte, surtout quand la belle aime les acrobaties, façon *Tenchu* ou *Stolen* ? Lara Croft connaît sûrement la réponse...

© 2005 Free Radical Design Ltd. Tous droits reservés. "TimeSplitters", "TimeSplitters Future Perfect", "Free Radical Design" et tous les logos associés sont des marques commerciales de Free Radical Design Ltd. Electronic Arts, EA, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA GAMES Challenge Everything ™ est une marque déposée d'Electronic Arts ™. "Playstation® 2 " and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, le logo Xbox Live et le logo Xbox sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisés sous licence de Microsoft. NINTENDO GAMECUBE et le logo NINTENDO GAMECUBE sont des marques commerciales de NINTENDO. RCS B 391 974 748. * Relève tous les défis.

TENDANCE

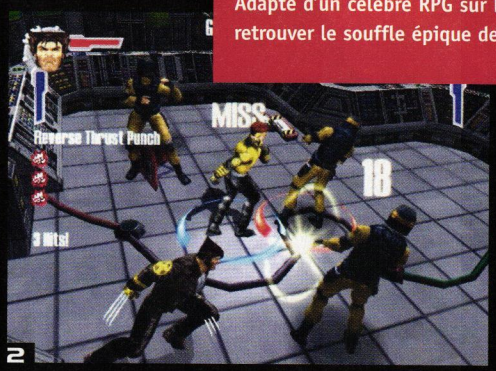


■ Le guerrier Vah Shir de *Champions: Return to Arms*. En ajoutant de nouvelles classes de persos à la série, Snowblind Studios se renouvelle superficiellement.

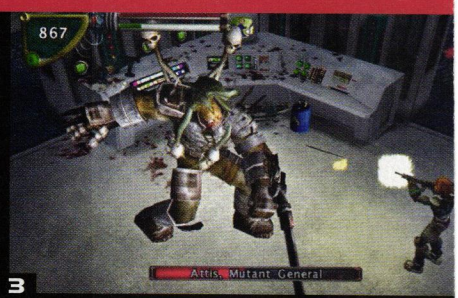
1

Pour tous les goûts

Baldur's Gate Dark Alliance II bénéficie du background du jeu de rôle papier _Advanced Dungeons & Dragons_ (1). _X-Men: Legends_ permettait d'augmenter les caractéristiques des persos et de jouer à 4, en revivant les aventures écrites par Chris Claremont pour le comics d'origine (2). Adapté d'un célèbre RPG sur PC, _Fallout Brotherood of Steel_ peinait à retrouver le souffle épique des meilleurs représentants du hack'n slash (3).



2



3

ÇA RACONTE QUOI ?

Frappez avant d'entrer

LE HACK'N SLASH, REGISTRE LUDIQUE LE PLUS NOTOIREMENT BOURRIN SUR CONSOLE, PEUT-IL SE PERMETTRE DE RENONCER À TOUT SCÉNARIO ? PAS SI SÛR.

L'an passé, le genre hack'n slash connaissait un regain spectaculaire sur PS2, avec *Baldur's Gate Dark Alliance 2*, *Champions of Norrath* et *Fallout Brotherhood of Steel* qui contribuaient à remettre au goût du jour un registre que l'on aurait cru dépassé : avancer, frapper, amasser les pièces d'or. À l'ère des *Deus Ex*, *GTA* et *MGS*, c'était limité. Et pourtant, le pouvoir de fascination du hack'n slash s'avérait intact. Était-ce son chant du cygne ? L'actualité de ce mois-ci apporte la réponse : non. Avec *Champions: Return to Arms* et *A Bard's Tale*, le genre confirme sa popularité. On peut toutefois se demander si le hack'n slash a exprimé tout son potentiel. Certes, *Return to Arms* met la barre très haut, question graphismes, maniabilité et classes de personnages, tandis que *A Bard's Tales* joue à fond la carte de l'humour paillard. Aucun de ces deux jeux n'est satisfaisant, tant il se refuse à raconter une histoire. Le hack'n slash est-il fait pour ça ? Eh bien, *Baldur's Gate* fourmillait de sous-intrigues et le récent *X-Men: Legends* ne s'était pas gêné pour articuler ses bastons autour des moments forts de la B.D., doublant du coup son potentiel d'immersion. Alors pourquoi *Return to Arms* se borne-t-il à empiler les jolis décors sans l'once d'un fil conducteur ? Pourquoi l'écriture dans *A Bard's Tale* se limite-t-elle à des chansons de poivrots ? S'il veut accéder au rang majeur qu'il mérite, le hack'n slash aurait intérêt à revenir un peu plus au RPG – dont il a toujours repris des éléments –, aussi bourrin mais féru de bonnes histoires.

 # Denis

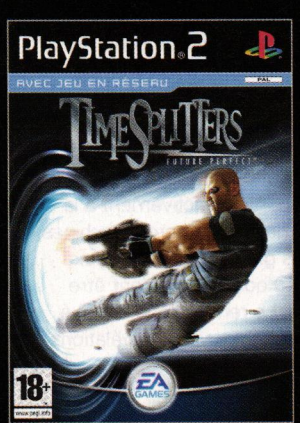
AUCUN HACK'N SLASH RÉCENT N'EST PLEINEMENT SATISFAISANT, PARCE QU'IL NE PROPOSE AUCUNE INTRIGUE.

... C'EST VOUS

PlayStation 2 · NINTENDO GAMECUBE · XBOX · XBOX LIVE · FREE RADICAL · 18+ www.pegi.info

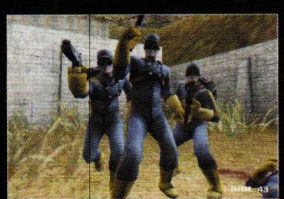
"Intense, drôle et très riche, la plus ancienne série de FPS sur PS2 atteint son meilleur niveau et le haut du podium." Mars 2005

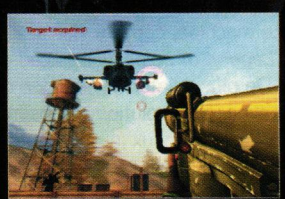
PSM2 17/20

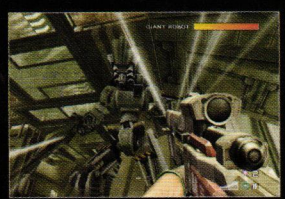


500 ans, c'est finalement peu lorsque l'on doit combattre tant d'ennemis perfides et sanguinaires. Vos cinq siècles d'armes et de véhicules, aussi redoutables soient-ils, ne seront pourtant pas suffisants pour accomplir cette mission. Mais rassurez-vous, le portail spatio-temporel permettra à vos doubles passés et futurs de s'entraider.

LE TEMPS JOUE ENFIN POUR VOUS.







EA GAMES

Challenge Everything™

RÉVÉLATIONS

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2005

Le futur est en marche

MICROSOFT ET NINTENDO ONT RÉVÉLÉ LES PREMIERS DÉTAILS OFFICIELS DE LEUR CONSOLE NOUVELLE GÉNÉRATION À LA GDC QUI S'EST TENUE DU 7 AU 11 MARS À SAN FRANCISCO.

La GDC (Game Developers Conference), manifestation réservée aux professionnels, fait état chaque année des avancées aussi bien en termes de technologie que de programmation. Elle sert également de baromètre des tendances du marché. L'endroit rêvé pour les constructeurs, où ils peuvent lâcher les premières informations sur leurs futures machines avant le salon de l'E3. Seul Sony, leader sur le marché des consoles de salon, manquait à l'appel, mais avait dévoilé quelques semaines plus tôt le cœur de sa future « PS3 » : le processeur CELL (voir article page 44).
Nintendo, représenté par son président Satoru Iwata, ne s'est hélas pas étendu sur les particularités qui ont valu le nom de code Revolution à sa nouvelle console. Conçue en partenariat avec IBM pour son processeur (le Broadway) et avec ATI pour sa carte graphique (le Hollywood), celle-ci sera finalement rétrocompatible avec le GameCube. Une bonne nouvelle alors que les jeux exploitant pleinement les capacités de cette machine, comme *Resident Evil 4* et le nouveau *Legend of Zelda* (voir encadré), débarquent à peine. De plus, Nintendo se lance enfin activement dans le online, la Revolution disposant des protocoles WiFi permettant aux joueurs du monde entier de se connecter à distance et sans fil. Ce qui devrait également faciliter la communication éventuelle entre la Nintendo DS et la Revolution.

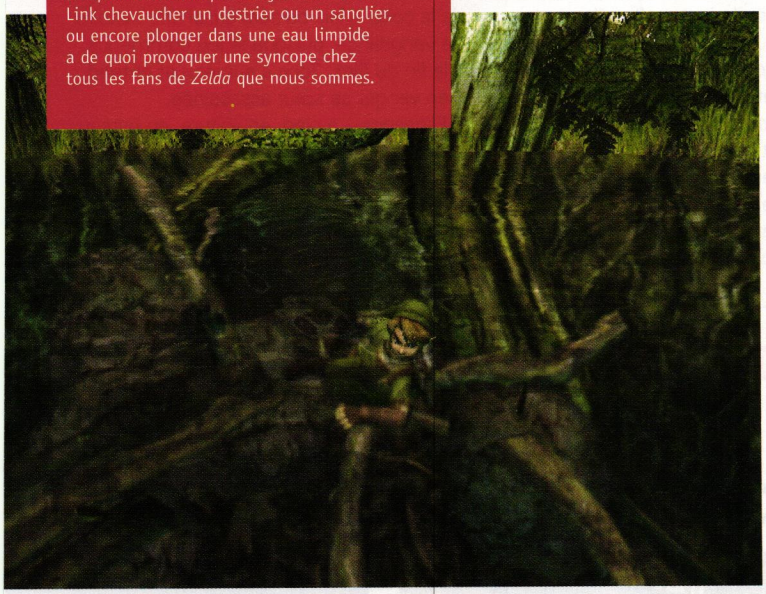
MICROSOFT VERS « L'ÈRE HD »

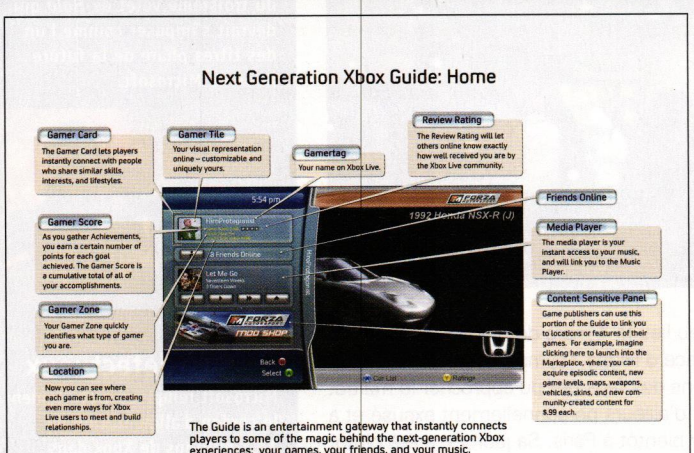
Jay Allard, vice-président du groupe Microsoft et responsable de l'architecture XNA, a évoqué l'entrée du jeu vidéo dans une « ère HD » reposant sur trois principes : connexion permanente, personnalisation et haute définition. Il a ensuite levé le voile sur le « guide Xbox de prochaine génération », évolution logique de l'actuel Xbox Live Chat. Grâce à lui, chacun pourra aisément trouver un partenaire de son niveau avec qui se mesurer, mais également intégrer les musiques de son choix dans n'importe quel jeu et bien sûr downloader facilement du contenu.
Il est trop tôt pour pointer aujourd'hui les favoris de cette guerre annoncée ; en attendant, chacun fourbit ses armes. Mais IBM, qui participe activement à la conception du processeur des trois futures machines, et ATI, qui conçoit les chips graphiques pour deux d'entre elles (Revolution et Xbox 2), semblent être déjà les grands vainqueurs. Le rendez-vous est fixé du 18 au 20 mai à l'E3 pour de nouvelles révélations.

 # Fil

LLE GÉNÉRATION DE NINTENDO ET MICROSOFT !

■ LE SEIGNEUR DE LA TRIFORCE
La nouvelle bande-annonce du prochain *Zelda* sur GameCube, présentée dans le cadre de la GDC, nous a de nouveau mis l'eau à la bouche, confirmant les influences du *Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson, ainsi que les qualités techniques du jeu. Voir ainsi Link chevaucher un destrier ou un sanglier, ou encore plonger dans une eau limpide a de quoi provoquer une syncope chez tous les fans de *Zelda* que nous sommes.

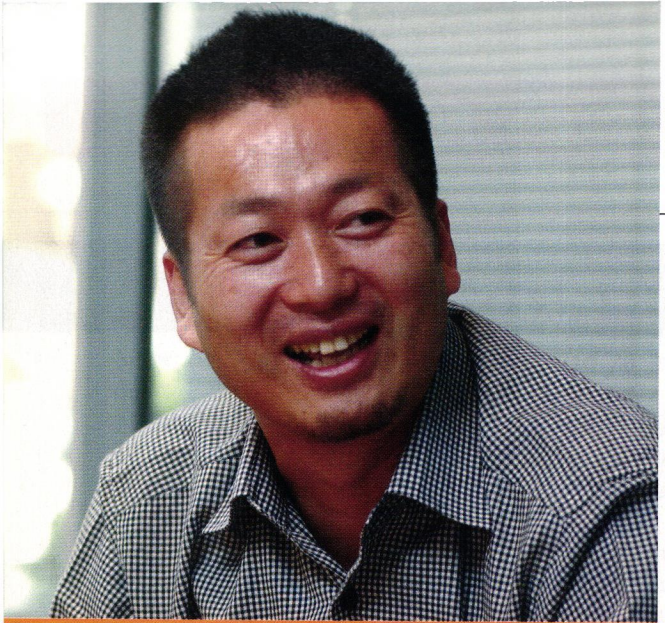




■ Le prototype du « guide Xbox ». Présent dans tous les jeux, il servira de passerelle entre le joueur et ses jeux, mais également tous les autres joueurs connectés.

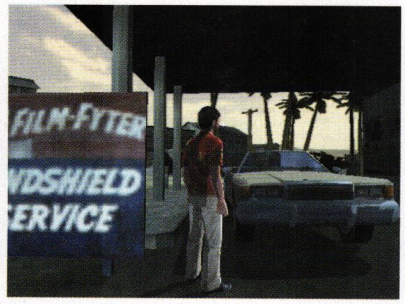
AU PROGRAMME

187 RIDE OR DIE (PS2 ET XBOX) P.56
50 CENT: BULLETPROOF (PS2 ET XBOX) P.68
6GUN (PS2 ET XBOX) P.61
ALIEN HOMINID (PS2 ET XBOX) P.58
AMERICAN'S ARMY: RISE OF A SOLDIER (PS2 ET XBOX) P.60
AOU 2005 ..... P.62
BEAT DOWN: FIST OF VENGEANCE (PS2 ET XBOX) P.28
COMMANDOS STRIKE FORCE (PS2 ET XBOX) P.42
CONFLICT: GLOBAL TERROR (PS2 ET XBOX) P.67
CRIME LIFE: GANG WARS (PS2 ET XBOX) P.56
DEAD TO RIGHTS II: HELL TO PAY (PS2 ET XBOX) P.48
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN (PS2 ET XBOX) P.60
DESTROY ALL HUMANS! (PS2 ET XBOX) P.57
DIRTY HARRY (PS3 ET XBOX 2) P.57
ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING (PS2) P.35
FAHRENHEIT (PS2 ET XBOX) P.28
FORZA MOTORSPORT (XBOX) P.45
FULL SPECTRUM WARRIOR (PS2) P.61
GANTZ (PS2) P.68
GOD OF WAR (PS2) P.50
HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL (PS2) P.69
HIRONOBU SAKAGUCHI DÉVELOPPE POUR MICROSOFT P.24
JADE EMPIRE (XBOX) P.26
JOYTECH AV CONTROL CENTRE P.56
JUICED (PS2 ET XBOX) P.66
KOJIMA EN DÉDICACE À PARIS P.24
KUON (PS2) P.28
LEGO® STAR WARS (PS2 ET XBOX) P.36
MADAGASCAR (PS2, XBOX ET NGC) P.71
MARIO KART ARCADE GP (ARCADE) P.64
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION (PS2 ET XBOX) P.54
MONSTER HUNTER (PS2) P.40
MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3 (XBOX) P.38
SAINT SEIYA: CHAPTER SANCTUARY (PS2) P.34
SCARFACE (PS2 ET XBOX) P.24
SNIPER ELITE (PS2 ET XBOX) P.71
SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS (PS2) P.60
SONY, IBM ET TOSHIBA DÉVOILENT LE CELL P.44
STAR FOX: ASSAULT (NGC) P.49
STUBBS THE ZOMBIE (XBOX) P.71
TALES OF LEGENDIA (PS2) P.68
TEKKEN 5 (PS2) P.30
TENCHU: FATAL SHADOWS (PS2) P.44
TIMESHIFT (XBOX) P.44
TOTAL OVERDOSE (PS2 ET XBOX) P.48
UBISOFT SIGNE AVEC VIJAY SINGH P.68
VOLANT FANATEC SPEEDSTER 3 FORCESHOCK (XBOX) P.57
WILD ARMS: THE 4TH DETONATOR (PS2) P.70
WRECKLESS 2 (XBOX) P.69
WWE WRESTLEMANIA XXI (XBOX) P.67



Des alliés de poids

Cela faisait un moment qu'Hironobu Sakaguchi (créateur de *Final Fantasy*) avait annoncé travailler sur NDS et Xbox 2 avec son studio Mistwalker. En revanche, plus surprenante mais logique, une annonce de Microsoft Japon nous apprenait que Messieurs Okamoto (l'équivalent de Miyamoto chez Capcom, en photo) et Mizuguchi (portrait du Joypad n°150) avaient rejoint les rangs. Amusant de constater qu'il y a cinq ans une majorité de développeurs étaient intéressés par la PS2 et la NGC. Aujourd'hui, ce sont les PS3 et Xbox 2 qui reviennent dans toutes les conversations. L'expérience désastreuse de Capcom sur le Cube a dû, entre autres, servir de leçon à beaucoup.



SCARFACE

Comme une fleur...

AVEC TONY MONTANA, ON PEUT S'ATTENDRE À UN SCÉNARIO PLUS TRAVAILLÉ QUE D'HABITUDE.

Comment proposer un clone de *GTA* sans être accusé de... plagier *GTA* ? Facile : il suffit d'adapter officiellement les films que *Grand Theft Auto* a lui-même pompés, histoire de prétendre retourner à la source (et pourquoi pas lancer une pique à Rockstar, ces vils plagiaires ?). Parallèlement au *Parrain* d'Electronic Arts, Vivendi Universal Games lance donc son adaptation de *Scarface*, le film culte de Brian De Palma pillé dans *GTA Vice City*. Il s'agira d'incarner Tony Montana au fil de son ascension dans la hiérarchie du crime à Miami, pour contrôler le marché de la coke. Mais ce sera aussi une histoire de vengeance, puisque le jeu commence à la fin du film : Tony a survécu et entend bien venger sa sœur assassinée.
« Flingages » à pied, en voiture, en bateau, voire en avion, décors très ouverts, missions en pagaille... La barre est quand même très élevée depuis *San Andreas*.

Sortie : Automne 2005
Machines : PlayStation 2 et Xbox

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Kojima en dédicace à Paris

L'événement a eu lieu le 4 mars dernier à la Fnac Saint-Lazare en présence d'Hideo Kojima et de Yoji Shinkawa. Seuls quelques-uns des fans ont pu approcher le maître. Kojima s'est d'ailleurs personnellement excusé et a promis de revenir bientôt à Paris. Sa journée a été plutôt chargée. Il avait en effet tenu, le matin, une conférence de presse au cours de laquelle il a annoncé la mise en chantier d'un *MGS 4* et présenté son successeur au poste de producteur : Kenichiro Imaizumi. Il reste cependant producteur exécutif de la série.

news

XBOX

L'appel aux armes

Bungie se prépare à doubler ses effectifs, ce qui porterait son nombre d'employés à 130, en perspective du développement du troisième volet de *Halo* qui devrait s'imposer comme l'un des titres phare de la future Xbox de Microsoft.

Cordon défectueux

**Microsoft remplace gratuitement le cordon d'alimentation de 14,1 millions de Xbox dans le monde suite à des risques minimes d'incidents pouvant endommager la console.
En Europe, sont concernés les modèles fabriqués avant le 13 janvier 2004. Informations sur le site** www.xbox.com **ou par téléphone au** 0 800 97 01 76.

KOEI

www.koei.fr

La Pucelle™ TACTICS

8.5 sur 10 Gameplay RPG

8 sur 10 GAMEKULT.COM LE MAGAZINE DU JEU VIDEO

18 sur 20 JeuxVideo.com

Phantom Brave™

SORTIE EN AVRIL 2005

"CE JEU RAVIRA TRÈS VITE LES FANS DU GENRE"

Jeuxvideo.fr

Déjà disponible

B.O. du jeu incluse dans chaque boîte

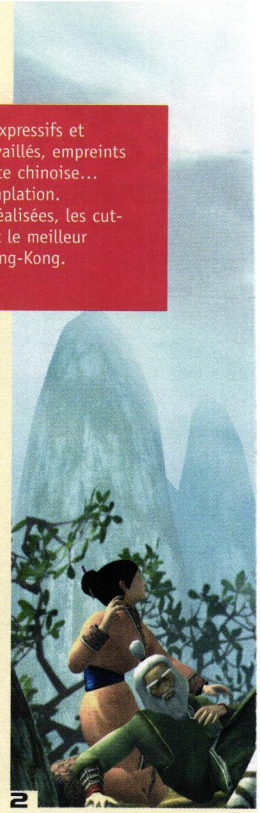
Visitez notre site web dédié http://www.tacticalrpg.com

12+ www.pegi.info

PlayStation 2

日本一 SOFTWARE

The KOEI logo is the registered trademark of KOEI Co., Ltd In Japan and/or other countries. ©2005 KOEI Co., Ltd. All rights reserved. La Pucelle: TACTICS ©2002-2005 NIPPON ICHI SOFTWARE, INC. and Phantom Brave ©2004-2005 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. All rights reserved. Phantom Brave and La Pucelle are trademarks of NIPPON ICHI SOFTWARE INC. All rights reserved. Developed by NIPPON ICHI SOFTWARE INC. Licensed to and published by KOEI Co., Ltd.. "PlayStation" and the "PS" Family Logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The "Gameplay RPG", "Gamekult.com", "Jeuxvideo.com", "Jeuxvideo.fr" logos are the registered logos of their respective owners. Used with permission.



■ 1-Des décors expressifs et superbement travaillés, empreints d'une poésie toute chinoise... Séquence contemplation.
2-Parfaitement réalisées, les cut-scenes rappellent le meilleur du cinéma de Hong-Kong.

JADE EMPIRE

WU XIA QUOI

CHINE MÉDIÉVALE, MYTHES ET HÉROS, TELLE EST LA SUCCULENTE RECETTE DE CE NOUVEAU RPG VERSION BIOWARE. *KOTOR*, PREND GARDE À TOI !

JADE EMPIRE EST ESTAMPILLÉ ACTION QUI DÉFOURAILLE

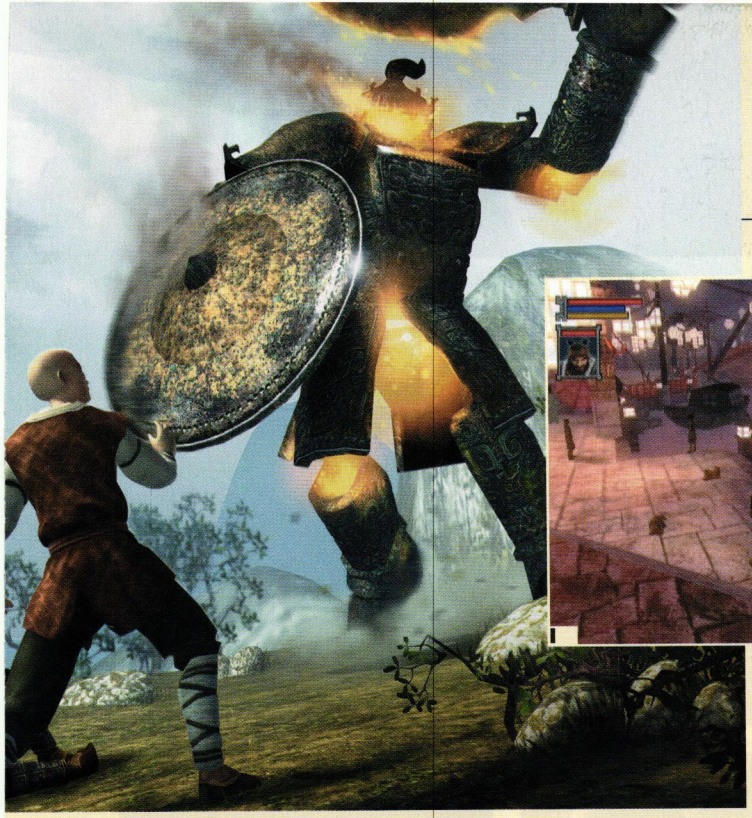
Baldur's Gate 1 et *2*, *Icewind Dale 1* et *2*, *Neverwinter Nights*, *KOTOR*, autant de RPG, consoles et PC, qui ont égayé les plus belles heures – forcément nocturnes – du jeu vidéo. Derrière cette pelletée de hits et cette bacchanale de combats, un développeur, un seul : BioWare. Après avoir relancé la mode du jeu de rôle sur PC, il s'attaque une nouvelle fois à la Xbox, prêt à salement la secouer en s'emparant d'un genre délaissé : le Wu Xia Pian, ou film de sabre chinois. Fans de Tsui Hark et d'histoires de fantômes chinois, suivez le guide dans les locaux de Microsoft où nous avons pu voir la bestiole.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Histoire d'un orphelin à la destinée prometteuse (bonjour l'originalité !), *Jade Empire*, en plus d'une charte esthétique tout simplement éblouissante, se distingue principalement des autres RPG, notamment de *Knights of the Old Republic*, par un système de combat et d'inventaire bien différent des précédentes productions BioWare. Ici, et à l'instar d'un certain *Star Ocean* ou du futur *FF XII*, on ne contrôle qu'un seul personnage à la fois, les autres étant soumis au bon vouloir de l'intelligence artificielle. On frappe avec A, inflige de lents mais puissants coups en titillant X, pare avec B et « bullet time » (le contrôle du chi, mieux que Neo !) avec Y. Rien de plus simple, si ce n'est

GENRE : ACTION-RPG
DATE DE SORTIE : 22 AVRIL 2005
MACHINE : XBOX

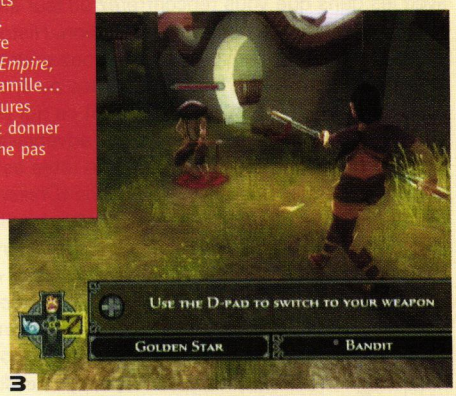
ÉDITEUR : MICROSOFT GAMES / DÉVELOPPEUR : BIOWARE



1

2

■ **1**-Contrairement à *Morrowind*, les villes sont remplies d'habitants toujours prêts à tailler le bout de gras. **2**-Combat à l'épée contre un démon cheval. *Jade Empire*, du beat'em all pour la famille... **3**-Lors des premières heures de jeu, un tutorial vient donner quelques conseils pour ne pas finir en brochette.



3

DE NEUF ?

qu'on n'a plus vraiment l'impression de jouer à un RPG au tour par tour casse-bonbons, mais à un beat'em all des familles. Évidemment, notre avatar engrange les points d'expérience pour augmenter ses capacités, gagne de nouveaux styles de combat, voire apprend à se transformer en monstre (le syndrome *Altered Beast* ?). Des compétences qui, étonnamment, se limitent à l'aspect combat. Pas de forçage de serrure, pas de piège à déceler. Juste de quoi tanner le cuir de quelques brigands de grand chemin. Pas de doute, *Jade Empire* est, à l'image des films dont il s'inspire, estampillé action qui défouraille.

JE SUIS TON PÈRE, LUKE !

Malgré cette prédominance des affrontements, cette quête insensée du point d'expérience, *Jade Empire* n'oublie pas l'importance des dialogues. D'ailleurs, à l'image de *KOTOR*, dont il s'inspire grandement, il autorise au joueur de mener sa barque comme il l'entend. Envie de jouer le bad guy ? D'influencer vos compatriotes ou de leur mentir effrontément ? Tout est permis, tout est possible, comme le caquetait ce bon vieux William Burroughs (*Naked Lunch*). Lorsqu'il s'agit d'aborder la question du fameux inventaire (celui où l'on ne retrouve jamais son épée vorpale +5 !), BioWare contourne intelligemment la question : si l'on déniche une arme de meilleure qualité que celle que l'on porte, elle la remplace aussitôt. Simplicité ? Volonté d'attirer un plus grand public vers l'action-RPG ? En tous cas, la formule marche du feu de Dieu et, au lieu de farfouiller dans quinze menus, on s'intéresse plus aux dialogues, à l'histoire et aux décors fourmillant de détails. Bien que quelques bugs mineurs aient fait leur apparition durant cette preview, cette version de *Jade Empire* démontre déjà que le futur BioWare sera une bonne claque comme on les aime. Signalons enfin que le jeu sera également disponible en édition collector, comprenant, outre un making of, un personnage et un style de combat bonus.

#Raphaël

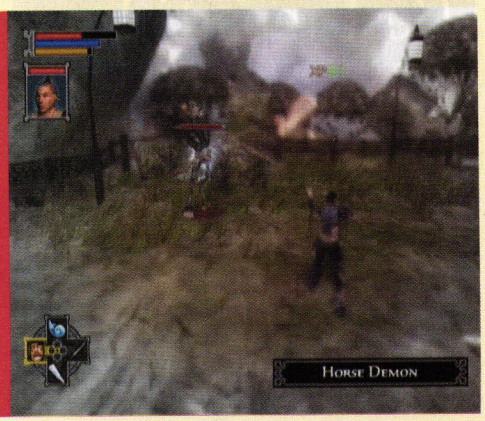
NOS IMPRESSIONS

Excellentes. Tout simplement. Parce qu'en mettant en scène l'univers mythologique chinois, *Jade Empire* renouvelle le gameplay usuel de BioWare, lui apportant une appréciable touche beat'em all. Au point que même les allergiques aux RPG, ceux que les stats insupportent, risquent de craquer pour cette merveille colorée.

■ Le bouton X déclenche les attaques les plus puissantes de votre personnage. Ici, l'attaque du tigre.

Tai Chi Master !

En concentrant leur Chi, les héros de *Jade Empire* peuvent ralentir la réalité pour se battre avec plus d'efficacité. L'écran de jeu se pare alors d'un brouillard presque opaque d'où seule la silhouette de notre combattant transparaît. Attention à ne pas abuser de cette technique et conservez votre Chi pour les grandes occasions, genre boss ou situation dangereuse. Pour remplir la jauge, il faut se rendre à des autels...



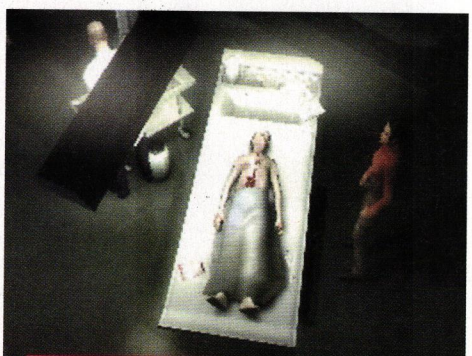
Règlement de comptes

BEAT DOWN: FIST OF VENGEANCE *BEAT DOWN* A ÉTÉ L'UNE DES SURPRISES DU RÉCENT SHOW CAPCOM À LAS VEGAS.

Un nouveau *Resident Evil* ? Non. Un nouveau *Megaman* fait du ski ? Ça ne saurait tarder, mais ce n'est pas pour tout de suite. Non, cette fois, vous vous retrouverez embauché par Zanetti, le gros dur local, pour tout nettoyer avec quatre de vos acolytes. Vous aurez toujours le choix entre tenter de négocier avec les gens que vous rencontrerez ou leur asséner systématiquement une bonne correction. Histoire de ne pas faire les choses à moitié, vous pourrez vous armer d'une crosse de hockey sur glace ou encore vous mettre à deux pour exploser tout ce qui vous entoure (y compris les minois de vos adversaires). Cette simulation en 3D de cassage de têtes est développée par le studio japonais Cavia (*Drakengard, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* dont la sortie est prévue pour avril en France chez Atari). Pas étonnant de les retrouver dans un registre qui varie relativement peu. *Beat Down: Fist of Vengeance* sera lâché sur PS2 et Xbox ; pas de sortie prévue une fois de plus sur la console des amis des champignons.

Sortie : Automne 2005 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox

WANDA AND THE COLOSSUS, NOUVEAU JEU DES CRÉATEURS D'ICO, SORTIRA EN EUROPE SOUS LE TITRE SHADOW OF THE COLOSSUS.



FAHRENHEIT

C'est reparti !

Nous avions été séduits par l'ambiance particulière de *Fahrenheit*, le nouveau jeu de Quantic Dream, le studio de David Kage (*Omikron: The Nomad Soul*), et déçus d'apprendre que celui-ci avait perdu son éditeur d'origine, Vivendi Universal Games. Heureusement, tout semble s'être arrangé pour cette production française puisque Atari vient d'en acquérir les droits. On espère vous en reparler très bientôt.

Sortie : Juin 2005

Machines : PlayStation 2 et Xbox

Fantômes japonais

KUON AMBIANCE À LA *PROJECT ZERO* POUR UNE AVENTURE INSPIRÉE DE LA LITTÉRATURE JAPONAISE.

Ambiance ensorcelante au programme de ce survival-horror très spécial, qui fait une large place à la spiritualité et aux croyances, délaissant un peu les effets-chocs au profit d'une ambiance vénéneuse. L'intrigue prend place au Japon de l'ère Heian (794–1185), au cœur d'un château infesté d'esprits frappeurs. Pour découvrir l'origine de l'étrange malédiction qui frappe les lieux, il faudra choisir entre deux héroïnes, Utsuki, jeune fille qui cherche son père, et Sakuya, exorciste chargée de résoudre l'énigme. Mais le joueur ne connaîtra vraiment le mot de la fin qu'en incarnant Seimei, exorciste impériale à débloquer en finissant les deux premiers scénarios. Combats en temps réel et magie à l'aide de cartes à jouer, énigmes et pièges sont au programme. En attendant *Forbidden Siren 2*...

Sortie : Mai 2005 • **Machine :** PlayStation 2

PAR LES CRÉATEURS DE UNREAL

UN ÉDITEUR DE NIVEAUX RÉVOLUTIONNAIRE // UNE AVENTURE SOLO PASSIONNANTE
UNE EXPÉRIENCE MULTI-JOUEUR UNIQUE // UN MODE COOPÉRATIF EXALTANT
DES ARMES ENTIÈREMENT PERSONNALISABLES // DE NOMBREUX VÉHICULES A CONDUIRE

PARIAH™

PARIAHGAME.COM

PC CD ROM

XBOX

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

16+ www.pegi.info

© HIP INTERACTIVE EUROPE © 2004 GROOVE GAMES. ALL RIGHTS RESERVED. DAIKATANA AND THE DIGITAL EXTREMES LOGO ARE TRADEMARKS OF DIGITAL EXTREMES. MICROSOFT, XBOX, XBOX LIVE AND THE XBOX AND XBOX LIVE LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE UNITED STATES AND/OR IN OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. PLAYSTATION AND THE "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. UNREAL® ENGINE, COPYRIGHT 1998 - 2004, EPIC GAMES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PARIAH™ IS BEING PUBLISHED AND DISTRIBUTED IN EUROPE EXCLUSIVELY BY HIP INTERACTIVE EUROPE.

TEKKEN 5

Poing généalogique

PÈRE ET FILS S'ENTRETUENT. AVEC LA COUSINE ET L'ARRIÈRE-GRAND-PÈRE QUI S'EN MÊLENT, DÉCIDÉMENT, RIEN NE VA PLUS CHEZ LA MISHIMA FAMILY !

S'il est un scénario de jeu de combat qui ne vole pas plus haut que celui d'un sitcom indien, c'est bien celui de la série *Tekken*. Nous sortir le bon vieux conflit familial dans le premier chapitre, pourquoi pas. Un point de départ qui nous permet de mettre un visage sur Kazuya, le héros, et Heihachi, le père indigne. Mais les choses se gâtent rapidement. Dans le deuxième chapitre, on nous présente la belle-fille, Jun Kazama, qui ne va certes pas survivre bien longtemps au conflit familial, mais suffisamment pour enfanter. Logique (pas la nôtre, celle de Namco), le fils prodigue Jin déboule dans un troisième volet pour venger la mort de sa mère et tuer son père… Petite pause dans *Tekken 4*, où il ne se passe rien. Autant dans le scénario que dans le jeu d'ailleurs… Ce qui nous amène donc au cinquième opus avec le débarquement soudain de l'arrière-grand-père, Jinpachi Mishima, qui choisit simplement de tuer toute sa famille, et de la jeune Asuka, cousine éloignée de Jin, bien décidée à retrouver le meurtrier de son paternel. Conclusion : alea jacta est et une dose de tranquillisant.

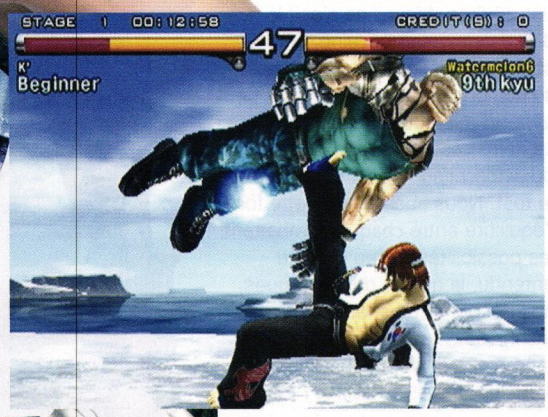
RÉCONCILIATION

Mais tous ces problèmes de famille s'oublient vite car nous parlons cette fois d'un grand jeu. Preuve en est la cinquantaine d'heures de versus passée sur la version américaine et la taille de nos cernes. Car oui, joueurs, du haut de ses 30 combattants jouables et de ses 16 tableaux, *Tekken 5* a tout pour plaire et emprunte même aux ancêtres pour parfaire son style. Ainsi, on garde le côté instinctif permettant au grand public de s'adonner rapidement aux joies du versus, mais avec une seconde couche plus technique et proche de *Tekken 3*. Les anciennes stars ont récupéré de nouveaux coups utiles, ce qui n'était pas le cas du quatrième volet. Et les trois nouveaux participants apportent un peu de diversité à l'ensemble. La jolie cousine, Asuka, est spécialisée en contres et reprend en partie les coups de Jun Kazama, l'animation et la diversité en plus, les faiblesses en moins. Raven propose de nombreux coups avec des temps morts pour déconcentrer l'adversaire et surtout la possibilité de disparaître →

Profession : ninja

Raven est passé maître dans l'art de déstabiliser son assaillant et possède une panoplie de mouvements qui lui permet de se sortir de toutes les situations. Comme sur les photos, de dos, il bloque le coup adverse avant de prendre appui sur sa tête pour le frapper à la retombée.

TEKKEN 5 S'EN RAPPROCHERAIT



2005, l'année du contre

Quasiment tous les participants ont la possibilité de parer un coup ou au moins le repousser pour préparer une contre-attaque ravageuse. Ici, Wang, d'un simple geste, repousse le poing de son adversaire et enchaîne sur un coup de pied sauté. La grande classe !

rapidement pour réapparaître dans son dos. Normal, c'est un ninja ! Enfin, Feng Wei use de mouvements aussi rapides que secs et nerveux. En somme, le fils caché de Bruce Lee et de Jet Li, comme dirait Poupette dans *La Boum* (notez la référence…). Ces deux combattants ne correspondent définitivement pas au style *Tekken* et attireront tous les amateurs de baston 3D, de belles techniques ou tout simplement de spectacle.

TOUJOURS PLUS LOIN

Tekken est sans doute l'un des rares dans ce domaine, avec *Tobal 2* sur PSone, à proposer autant de bonus. Ainsi, vous pourrez dès le menu principal accéder aux trois premiers chapitres dans leur version arcade. Aucune fin à débloquer, seulement le plaisir de rejouer au troisième (les deux autres ont trop vieilli) et de profiter d'une résolution supérieure à la version Bleemcast sortie autrefois sur Dreamcast. Le mode Devil Within est un beat'em all original, qui vous propose de diriger Jin dans cinq immenses décors en 3D. La prise en main est différente, avec deux boutons pour les coups, un pour se protéger, un autre pour sauter et un dernier pour les attaques spéciales. Quant au mode Story, il propose évidemment de nombreuses fins en images de synthèse mais aussi des cinématiques entre les rencontres. À noter, les fins sont superbes et souvent très drôles. Grande nouveauté, pour ne pas dire « merci *Virtua Fighter 4* » : les items. Dorénavant, il est possible d'acheter divers objets pour changer son look. Une excellente idée même si tout n'est pas exempt de défauts. On citera par exemple le peu d'objets à acheter, une vingtaine par individu, et un autre problème lié au classement de votre héros. Mais il ne s'agit là que d'une version américaine. D'ici la sortie européenne et surtout grâce à l'édition japonaise tardive, on peut espérer quelques changements. Sur ce, la récréation est terminée et j'ai du Jinpachi sur le feu. Prochaine étape, le test. Nous aborderons cette fois l'équilibre entre chaque combattant, les possibilités de jeu et, bien entendu, la qualité des musiques, des décors et tous les détails techniques. Un indice tout de même : ça déchire son Mishima !

Sortie : Juin 2005 • **Machine :** PS2

Fengminator !

C'est en quelque sorte le surnom que l'on pourrait donner à ce mélange pas très catholique de moine chinois et de chef des Triades. Il a vraiment tout pour nous plaire. Il possède en effet une belle panoplie de coups rapides, plusieurs contres violents (exemple en images) et ses choppes sont parfaitement animées. Mieux vaut donc ne pas trop l'énerver…

AVOIR DES AILES NE FAIT PAS DE VOUS UN ANGE

BATEN KAITOS™

Les ailes éternelles et l'océan perdu

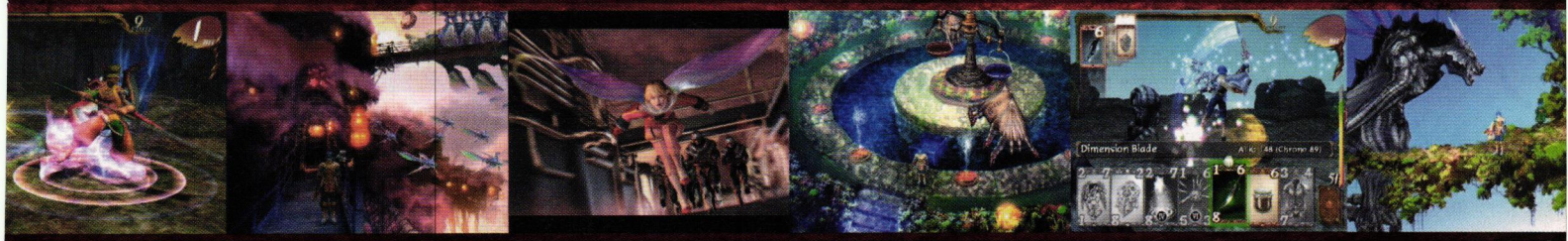
LE CARD-RPG DE VOS RÊVES

L'humanité a forgé une nouvelle existence sur un archipel d'îles arrachées à la Terre. Devenez le guide spirituel du jeune Kalas et de sa compagne Xelha pour faire éclater le mensonge sur le mystère des océans oubliés et mettre fin à la corruption de Malpercio, dieu ancien et destructeur.

Des personnages magiques dessinés par Nakaba Higurashi, une musique grandiose composée par Motoi Sakuraba et 1000 cartes Magnus pour se battre, vivre et découvrir votre vérité.

exclusif sur NINTENDO GAMECUBE

namco®



BATEN KAITOS™ LES AILES ETERNELLES ET L'OCEAN PERDU & © 2003 NAMCO LTD., TOUS DROITS RESERVES.

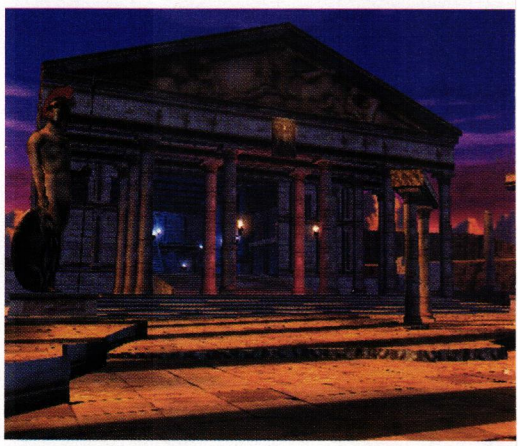
alerte orange

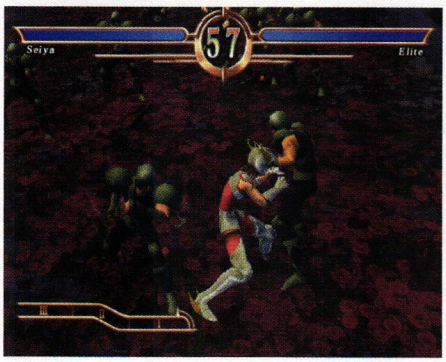
Au septième sens !

SAINT SEIYA: CHAPTER SANCTUARY APRÈS VOUS AVOIR RÉVÉLÉ LES INFOS SUR *SAINT SEIYA* EN EXCLU, NOUS NE POUVIONS PAS EN RESTER LÀ À PEU DE JOURS DE SA SORTIE AU JAPON.

Afin d'assouvir notre soif d'infos sur ce titre dont le seul nom suffit à déclencher les passions, Arnosan s'est directement rendu dans les locaux de Bandai à Asakusa pour tester la dernière version de *Saint Seiya*. En quatre mois, les petits gars de Dimps et Paon ont-ils eu le temps de revoir leur copie ? Eh bien oui ! De nombreux changements ont été apportés. Passons rapidement en revue les modes de jeu : Story, Thousand Senso (pour le mode Versus) et Seiya no Kyujitsu (qui regroupe tous les bonus que vous avez débloqués). Ce dernier permet d'écouter tous les sons et toutes les voix du jeu, et de jeter un œil à différentes collections. Personnages, jouets et, petite nouveauté, des cardass seront à débloquer, juste pour le plaisir des yeux. Le gameplay a été nettement étoffé. Les boutons Carré et Croix représentent différents niveaux d'attaque. En appuyant cinq fois de suite sur l'un des deux boutons, Seiya pourra effectuer un enchaînement. Il est désormais possible de contrer les « Big Bang Attack », en appuyant sur le bouton Rond avec le bon timing. À la fin de chaque épisode (chaque combat contre un Chevalier d'Or), votre prestation sera évaluée en fonction du temps, de l'attaque, de la défense et de votre courage. Un peu à la manière de *DBZ Budokai 3*, on n'a pas le temps de s'ennuyer pendant les temps de chargement, il faudra bourriner comme un dératé sur le stick analogique gauche et sur les boutons pour espérer voir un Seiya en SD concentrer sa cosmo-énergie. Nous finirons par une bonne nouvelle : le jeu a été confirmé pour l'Europe pour la fin de l'été qui promet d'être chaud cette année ! Nous vous donnons rendez-vous dans le prochain numéro pour le test import.

Sortie : 7 avril 2005 (Japon)
Machine : PlayStation 2





© 2005 Kurumada Shueisha Toei Animation, © 2005 Bandai

LA DERNIÈRE VERSION NOUS RÉCONFORTE QUANT À LA QUALITÉ DE CE JEU ATTENDU AU TOURNANT PAR DE NOMBREUX FANS.

GENRE : COURSE
DATE DE SORTIE : MI-MAI 2005
MACHINE : PLAYSTATION 2
ÉDITEUR : KONAMI / DÉVELOPPEUR : KCES

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

PRO EVOLUTION DRIVER ?

DANS LA GUERRE QUI OPPOSE LE MONDE À POLYPHONY DIGITAL, UN CHALLENGER ENTRE EN SCÈNE POUR TENTER DE RÉCUPÉRER LE TITRE CONVOITÉ DE LA MEILLEURE SIMULATION.

En mai, fais ce qu'il te plaît… Mais pour les pères de cette énième simulation, il s'agit d'un mois décisif. Celui qui révélera au grand public un nouveau nom de la scène automobile ou, à l'inverse, lui offrira un ticket gratuit pour aller se garer dans le parking des jeux de course ratés. L'accès y est d'ailleurs très facile et il reste encore pas mal de places vacantes. Pourtant, force est de constater que, dès les premiers tours de piste, *Enthusia* ne manque pas d'arguments. Déjà, un pilotage particulièrement délicat – la preuve avec le petit diagramme représentant le transfert de masses et la limite d'adhérence de chaque roue – pour lequel nos bonnes impressions n'attendent plus que le test (le mois prochain) pour être vérifiées. Ensuite, plusieurs modes de jeu, dont les classiques Time Attack ou Free Race, mais aussi un Driving Revolution qui vous propose une série de challenges dans lesquels vous devrez traverser des étapes à une certaine vitesse. Enfin, le mode principal : Enthusia Life. Dans ce dernier, vous débuterez avec la plus basse catégorie de voitures et participerez à des courses pour en obtenir de nouvelles. Comme toute simulation qui se respecte, vous pouvez jouer avec ou sans assistance de pilotage. Selon la qualité de conduite, vous accumulez des points et augmentez les capacités du véhicule choisi. La jauge Enthusia Points, quant à elle, diminue au fil des erreurs. Une fois vidée, vous ne gagnez aucun point et devrez attendre une journée avant de retourner sur la piste. Le temps étant compté, cette pénalité peut coûter cher. À ce stade, *Enthusia* se retrouve sur la ligne de départ avec de bons arguments, c'est un fait. Mais il subsiste pas mal de détails à changer. À commencer par vos adversaires qui vous percutent sans cesse l'arrière-train – le moindre choc baissant votre jauge, on s'énerve vite – ou la technique qui, dans l'ensemble, reste trop simpliste.

 # K'

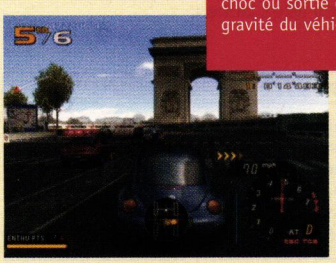
NOS IMPRESSIONS

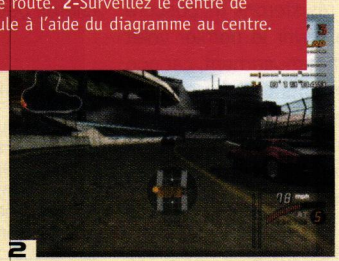
Nul ne contestera le travail des programmeurs d'*Enthusia* qui ne se sont pas contentés de cloner entièrement *Gran Turismo* en dépit des apparences. Mais les étapes avant de pouvoir se rapprocher de la quasi perfection du quatrième opus sont loin d'être franchies et le temps joue en leur défaveur. Mission impossible ? À voir.

■ Vous retrouverez aussi de nombreux circuits officiels. Ici, Nürburgring.

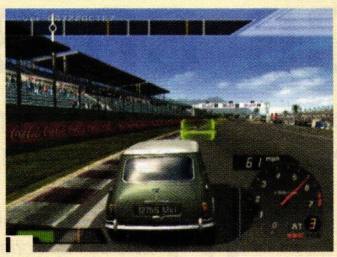
1

■ **1**-Votre jauge d'Enthusia Points se vide à chaque choc ou sortie de route. **2**-Surveillez le centre de gravité du véhicule à l'aide du diagramme au centre.





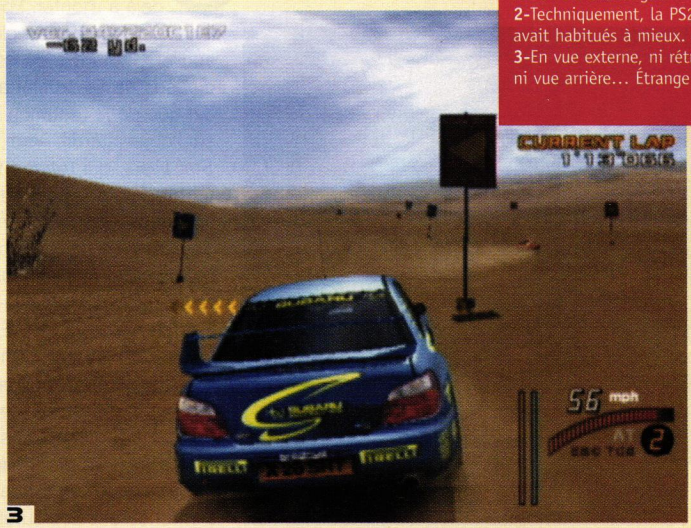
2



1

2

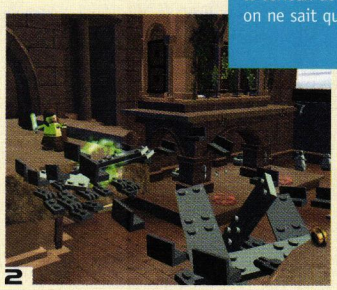
■ **1**-De nouvelles caisses sont à débloquer en terminant les divers challenges. **2**-Techniquement, la PS2 nous avait habitués à mieux. *GT4*… **3**-En vue externe, ni rétro, ni vue arrière… Étrange !

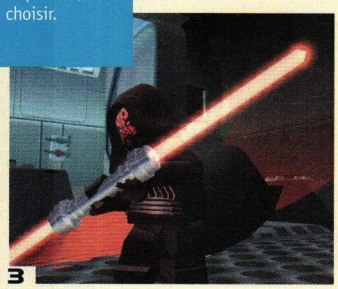


3

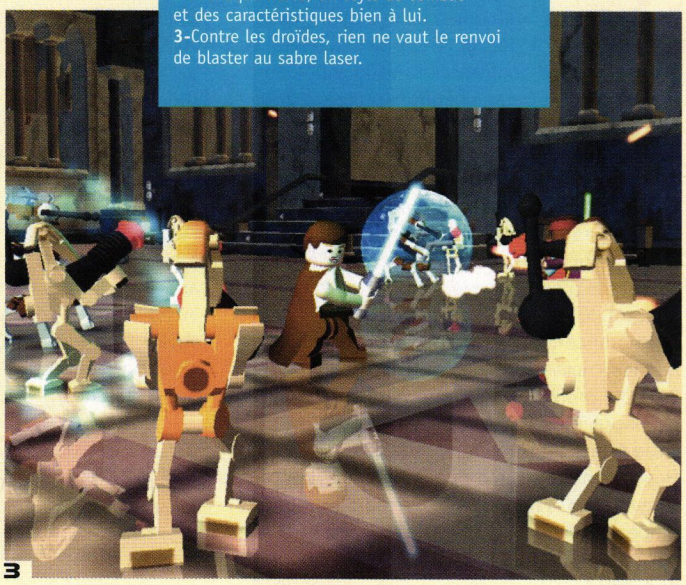
GENRE : ACTION
DATE DE SORTIE : 1ER AVRIL 2005
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX
ÉDITEUR : EIDOS / DÉVELOPPEUR : TRAVELLER'S TALES

■ **1**-Malgré leur rigidité apparente, les personnages bougent correctement.
2-Un peu de silence, le Jedi doit se concentrer pour utiliser la Force
3-Entre le ridicule et le sérieux de l'adaptation, on ne sait que choisir.





■ **1**-Indécrottables, les piliers de comptoir sont toujours au rendez-vous.
2-À chaque héros, un style de combat et des caractéristiques bien à lui.
3-Contre les droïdes, rien ne vaut le renvoi de blaster au sabre laser.



LEGO® STAR WARS

LA FORCE EN BRIQUES

PLUS BESOIN D'UNE IMAGINATION DÉBORDANTE POUR JOUER AUX LEGO®, DÉSORMAIS TONTON LUCAS NOUS PREND SUR SES GENOUX POUR NOUS CONTER SA SAGA MYTHIQUE.

■ Grand classique de *Star Wars*, on peut également piloter les véhicules.

À deux mois seulement de la sortie mondiale de l'*Episode III*, la tension commence déjà à monter. Pour les fans de *Star Wars*, il devient de plus en plus difficile d'esquiver les spoilers, autant à cause de leurs manières insidieuses de se faufiler au détour d'un sujet anodin que de la tentation honteuse de jeter un œil sur l'objet interdit. Alors, à la réception de *LEGO® Star Wars*, qui retrace toutes les étapes importantes des trois premiers épisodes, l'estomac se tord et se rétracte comme une huître dans du jus de citron. La décision prise sera respectée – au moins cette fois –, nous résisterons à l'obscure force qui nous pousse à ouvrir le dernier volet avant la sortie du film. Et heureusement, car non seulement les environnements transformés naïvement gardent leur patte graphique, mais les cinématiques temps réel reprennent plan par plan les scènes du film. Dans ces décors simplifiés, les objets et les personnages sont tous fabriqués sur la base de ces briques qui, dans notre enfance, s'enfoncèrent douloureusement dans nos pieds nus. Pour s'en rendre compte, il faut se résoudre à sortir son fusil blaster pour exploser ennemis et mobilier en miettes de plastique. Pour varier ce plaisir, la sélection des persos s'effectue parmi une trentaine de figures emblématiques de la saga. En cours de jeu, les membres du trio de héros ainsi choisi se permutent en fonction des actions à réaliser. Un pont écroulé oblige un Jedi à faire usage de la Force, une porte bloquée nécessite le concours d'un droïde… De courtes séquences se succèdent ainsi parfois un peu mollement, mais avec le décalage bonhomme qui caractérise ces chères petites têtes jaunes.

 # Marmouche

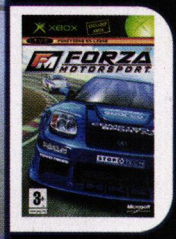
NOS IMPRESSIONS

La force du titre ? La variété des situations et le nombre de personnages. Pour les graphismes, LEGO® ou non, l'extrême simplicité de l'ensemble fait parfois peine à voir. Même si ce parti pris assure la multiplication des personnages à l'écran, difficile pour autant de retrouver le sentiment épique des grandes batailles de *Star Wars*.

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - DVD

LA SELECTION DU MOIS



Microsoft game studios

DIFINTEL VOUS OFFRE* LA BANDE ORIGINALE 湾岸 MIDNIGHT CLUB 3 DUB edition

*Pour les 200 premières pré-réservations du jeu (P2 - XBOX) - Offre valable du 17/03/05 au 14/04/05 dans les magasins participants et dans la limite des stocks disponibles

LISTE DE NOS MAGASINS :

01 BOURG EN BRESSE	04.74.23.13.54	34 AGDE	04.67.21.32.71	61 ALENCON	02.33.28.85.73	89 SENS	03.86.65.40.28
02 CHAUNAY	03.23.38.00.10	38 VOIRON	04.76.67.46.95	62 BOULOGNE SUR MER	03.21.91.03.02	93 LIVRY GARGAN	01.43.30.24.25
05 EMBRUN	04.92.43.88.73	39 LONS LE SAULNIER	03.84.24.41.59	62 CALAIS	03.21.19.07.00	94 MAISON ALFORT	01.48.93.35.14
07 AUBENAS	04.75.93.50.82	41 VENDOME	02.54.87.00.90	72 LA FLECHE	02.43.94.99.79	95 ENGHEIN	01.34.17.10.88
15 AURILLAC	04.71.43.56.56	40 MONT DE MARSAN	05.58.45.06.08	74 CLUSES	04.50.96.68.51	97 POINT A PITRE	05.90.21.88.50
26 ROMANS	04.75.72.78.34	44 ORVAULT	02.40.59.53.00	77 FONTAINEBLEAU	01.64.22.48.63	97 FORT DE France	05.96.70.79.67
26 VALENCE	04.75.78.09.68	44 CHATEAUBRIANT	02.40.81.40.50	77 MONTEREAU	01.60.73.59.94	97 CAYENNE	05.94.28.25.28
30 ALES	04.66.52.44.66	45 ORLEANS	02.38.62.76.76	77 CHELLES	01.64.21.55.44	97 SAINT PAUL	02.62.45.57.94
31 ROQUES SUR GARONNE	05.61.72.06.64	47 MARMANDE	05.53.20.49.15	77 NEMOURS	01.64.45.54.58	DOM-TOM NOUMEA	006.87.26.43.34
31 SAINT GAUDENS	05.62.00.31.10	55 VERDUN	03.29.83.72.31	78 ELANCOURT	01.30.13.87.30		
33 ARCACHON	05.56.83.58.23	57 FORBACH	03.87.88.67.16	81 ALBI	05.63.49.02.99		
33 BORDEAUX	05.56.79.05.52	59 TOURCOING	03.20.27.00.44	82 MONTAUBAN	05.63.92.13.13		
33 LANGON	05.56.63.00.33	59 HAZEBROUCK	03.28.50.10.16	88 EPINAL	03.29.82.06.97		

NOUVEAU MAGASIN
DIFINTEL RIBERAC
9-11 rue du 26 Mars
24 600 Riberac
Tel: 05.53.90.64.45

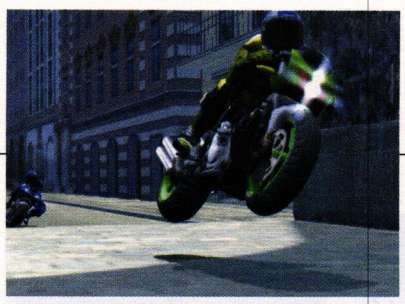
MOTOGP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3

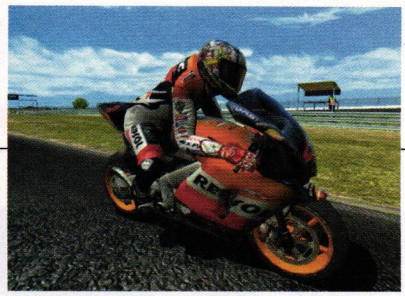
Motard d

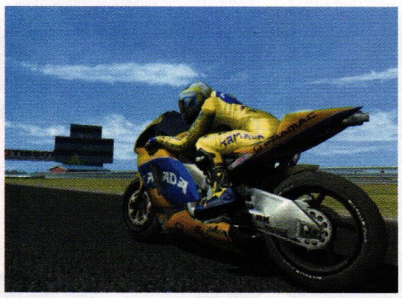
MOTOGP, APRÈS DEUX OPUS TRÈS CONVAINCANTS, OFFRE UN CONTENU INATTENDU. ON VOUS DIT TOUT SUR CETTE PRISE DE RISQUE BIENVENUE.

Tout comme *Beyond Good & Evil*, il est des jeux qui sont encensés par la critique mais qui ne reçoivent pas un accueil à la hauteur de leur qualité. *MotoGP: Ultimate Racing Technology* (*MotoGP URT*) de Climax est de ceux-là. Il fut sacré meilleur jeu de moto par la profession. Sa jouabilité, tout d'abord, qui dissociait les deux freins, était intimement liée à son moteur physique très proche de la réalité. Impossible en effet de pencher sa moto en pleine ligne droite comme dans le titre rival de Namco. Sa réalisation, ensuite, était en avance sur son temps : c'était le premier jeu de course à utiliser la technologie « multitexturing » qui rendait si beau un certain *Halo*... Enfin, il fut l'un des premiers titres à s'ouvrir sur le Live, y drainant ainsi des milliers de joueurs. Malheureusement, licence sportive oblige, *MotoGP URT 1* et *2* n'ont jamais intéressé que les puristes, fans du vrai *MotoGP*. Le grand public a boudé ce titre pourtant réussi. C'est la raison pour laquelle ses géniteurs ont décidé d'ajouter tout un nouveau pan de jeu qui va rallier les indécis : le mode Extrême. C'est tout simple : en marge des compétitions officielles qui ont fait la renommée du jeu, se déroulent des tournois clandestins où chacun gonfle sa bécane du mieux qu'il peut pour remporter la victoire. Contrairement aux motos licenciées, celles-ci peuvent être repeintes, décorées, améliorées, customisées avec quantité d'accessoires. Votre pilote peut même se saper avec différentes marques existantes pour être assorti à sa monture mécanique. Oui, vous l'aurez deviné, ce mode est en tous points comparable avec *NFS Underground* ; Et, à la clé, la possibilité de parader online avec sa meule gonflée et pleine de stickers !

EXHIBEZ VOTRE MEULE DE TUEUR SUR LE LIVE !



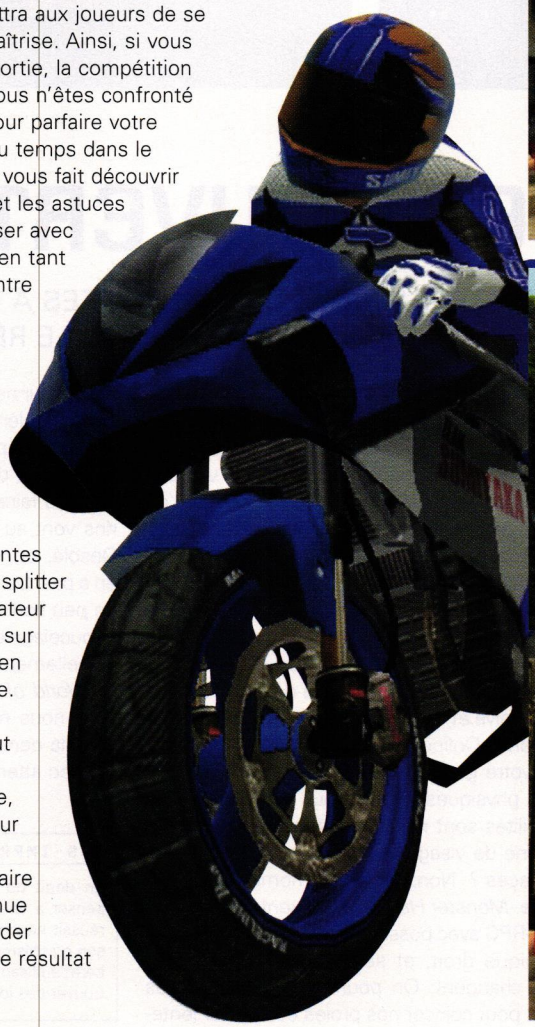




e l'extrême !

Hors-piste

Non seulement les motos sont différentes en mode GP, mais le mode Extrême diffère du jeu normal sur un autre point : ces courses se déroulent dans des milieux urbains non sécurisés, sans ralentisseurs ou bandes de gazon salvatrices. Vous allez donc côtoyer ravins et rails de sécurité à grande vitesse, aussi la jouabilité est-elle plus clémente et les chocs ne vous mettent pas dans le décor.

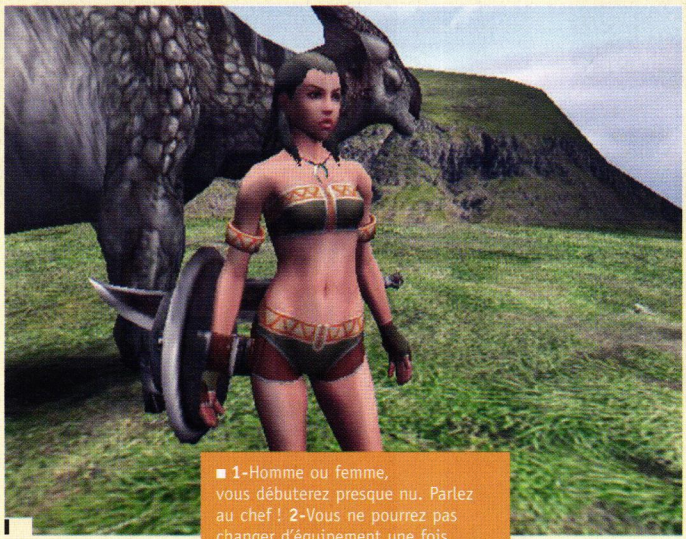


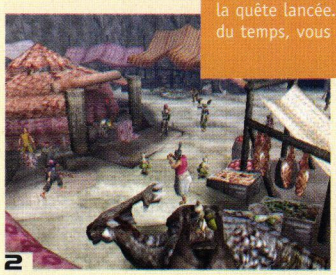
POUR SE LA PÉTER SUR LE LIVE

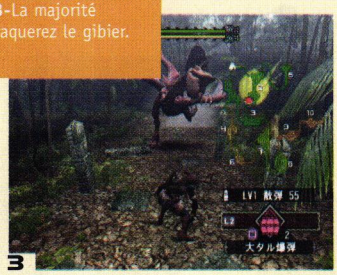
Toute la partie Xbox Live a été refondue pour l'occasion. Un nouveau système de classement, proche de celui de *Halo 2*, permettra aux joueurs de se regrouper selon leur niveau de maîtrise. Ainsi, si vous achetez le jeu six mois après sa sortie, la compétition online garde tout son attrait car vous n'êtes confronté qu'aux autres nouveaux venus. Pour parfaire votre style, deux possibilités : passer du temps dans le nouveau mode Entraînement, qui vous fait découvrir toutes les subtilités de conduite et les astuces cachées qui vous aideront à rivaliser avec les pros, ou bien vous connecter en tant que spectateur lors des parties entre pros et ouvrir grand vos mirettes. Dans ce mode, on peut voir la course sous tous les angles et ainsi piquer les techniques des meilleurs. Un présentateur est même autorisé à commenter la course et à en faire un événement digne d'une retransmission télé : il a à sa disposition 4 caméras différentes (poursuite, hélicoptère...) et peut splitter l'écran en 4 comme un vrai réalisateur dans sa régie – en gardant un œil sur chaque caméra et en choisissant en temps réel les images qu'il diffuse. Enfin, surprise réjouissante, tout le championnat du jeu normal peut être joué soit offline, contre des motards de la machine, soit online, où chaque concurrent est un joueur correspondant à votre niveau. Une première qui va sans doute faire des émules ! *MotoGP URT* continue d'innover, tout en parvenant à garder son charisme originel. On attend le résultat final avec impatience.

Sortie : Juin 2005 • **Machine :** Xbox

GENRE : ACTION-RPG
DATE DE SORTIE : 25 MAI 2005
MACHINE : PLAYSTATION 2
ÉDITEUR : CAPCOM / DÉVELOPPEUR : CAPCOM







■ 1-Homme ou femme, vous débuterez presque nu. Parlez au chef ! 2-Vous ne pourrez pas changer d'équipement une fois la quête lancée. 3-La majorité du temps, vous traquerez le gibier.

■ 1-Trois joueurs morts et la quête est annulée. Soyez prudent. 2-Zombie, dinosaure, même combat, le sang coule à flots chez Capcom. 3-On note de nombreuses similitudes avec *PSO*, sauf les graphismes. C'est beau.

MONSTER HUNTER

LA CHASSE EST OUVERTE !

CAPCOM SE DÉCIDE ENFIN À NOUS DISTRIBUER DES DRAGÉES APTES À DIGÉRER *RESIDENT EVIL OUTBREAK* OFFLINE, COINCÉ DANS UN ENDROIT QUE LA MORALE RÉPROUVE. MERCI !

■ *Monster Hunter* a cette particularité de proposer des armes démesurées.

Ne parvenant pas à frôler les records d'un *Final Fantasy XI*, *Monster Hunter* tente une dernière escale chez nous, comme si nous étions les poubelles vidéoludiques du monde. Du moins, c'est ce que l'on pourrait penser en le voyant débarquer aussi tard. Très proche d'un *Phantasy Star Online* (*PSO*), il propose à 4 joueurs de se rejoindre en réseau afin de résoudre diverses missions plus ou moins difficiles. À la clé, de l'argent pour acheter un meilleur équipement. Au bout de deux heures, on s'offre une armure en peau de fesse de raptor, un glaive et on repart chasser. Difficile de faire plus banal. Online oblige, vous commencez par créer votre guerrier avant de changer quelques détails physiques. On ne vous rassure pas, les possibilités sont risibles : homme, femme, une vingtaine de visages et de coupes de cheveux. Des races ? Non, juste un homme ou une femme. *Monster Hunter* se présente comme un action-RPG avec possibilité de frapper via le stick analogique droit, et selon l'arme choisie, les coups changent. On pourra même poser des pièges pour coincer nos proies et avancer lentement pour ne pas se faire remarquer. Sans doute l'un des éléments accrocheurs du jeu avec ses qualités graphiques et son bestiaire imposant. D'un point de vue tactique, il n'y a pas grand-chose à faire. Les archers s'éloignent, les bourrins vont au corps à corps. Et les magiciens… Désolé, on m'indique dans l'oreillette qu'il n'y en a pas. De ce fait, *Monster Hunter* se présente un peu comme le RPG online pour les nuls. Un dépucelage en douceur dans un univers dominé actuellement par *Final Fantasy XI* sur console et *World of Warcraft* sur PC. Comme sur PS2 PAL, nous n'avons rien d'autre à nous mettre sous la dent, le titre de Capcom fera donc l'affaire en attendant mieux…

#K'

NOS IMPRESSIONS

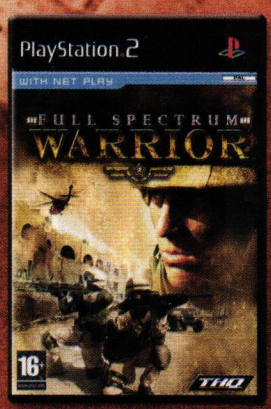
En dépit de possibilités tactiques minimes faisant penser à une version bêta de *PSO*, *Monster Hunter* réussit néanmoins à attirer le consommateur grâce à son graphisme tape-à-l'œil. Reste à savoir si vous tomberez suffisamment sous le charme pour que l'on puisse trouver des joueurs à toute heure de la journée.

FULL SPECTRUM WARRIOR

PAS LE TEMPS DE PRENDRE POSITION,
L'ACTION EST OMNIPRÉSENTE

LES DÉCOMBRES SONT DES PLANQUES
IDÉALES POUR LES SNIPERS ENNEMIS

FAITES APPEL AU SUPPORT HÉLIPORTÉ,
À LA RECONNAISSANCE SATELLITE,
À LA FRAPPE AÉRIENNE



“ SOUS LE FEU ENNEMI, IL FAUT SAVOIR PRENDRE LES BONNES DÉCISIONS EN UN INSTANT ”

EN AVRIL AVEC DES NIVEAUX EXCLUSIFS SUR PLAYSTATION 2

16+ www.pegi.info

PANDEMIC

PlayStation 2

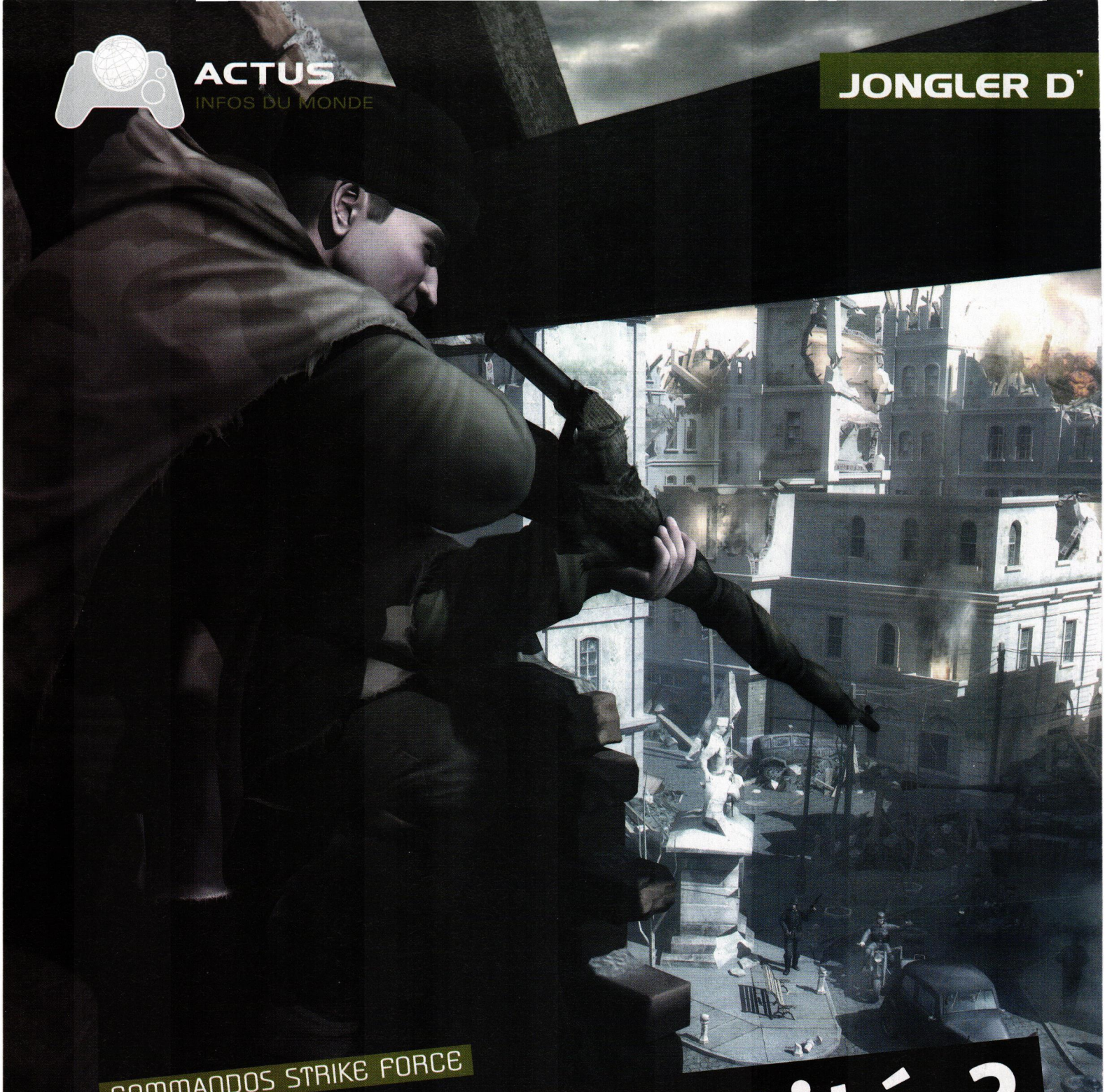
ACTION

www.fullspectrumwarrior.com

THQ

www.thq.fr

© 2004 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo® and Full Spectrum Warrior(tm) are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc.
THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. This game is not sponsored or endorsed by the United States Army.

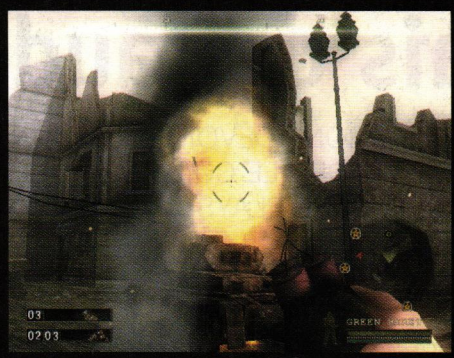


COMMANDOS STRIKE FORCE

Perte d'identité ?

FORTE DE TROIS VOLETS SUR PC DONT SEUL LE DEUXIÈME EST SORTI SUR PS2 ET XBOX, LA LICENCE *COMMANDOS* REVIENT SUR CONSOLE.

UN PERSONNAGE À L'AUTRE SELON LE SCÉNARIO



Héraut de la tactique sur 256 MHz, la licence *Commandos* en était venue à se répéter, à caqueter et rabâcher les recettes de son succès. À l'heure du tout-3D, difficile de vendre un jeu entièrement basé sur le placement et l'infiltration d'une petite troupe de gadjos sur des cartes en pseudo 3D ! Aussi, pour survivre à l'offensive menée par les cartes graphiques toujours plus puissantes, Pyro Studios, un peu poussé par Eidos, a décidé de renouveler son titre en le transformant de fond en comble, sautant sur l'occasion pour l'adapter à nouveau sur console après *Commandos 2*. Le résultat ? *Commandos Strike Force*, un FPS historique (oui, encore un !), recouvert d'une délicieuse, mais légère, crème de stratégie. Rassurez-vous, même les non-tacticiens ne prendront pas de poids !

LA LUTTE FINALE

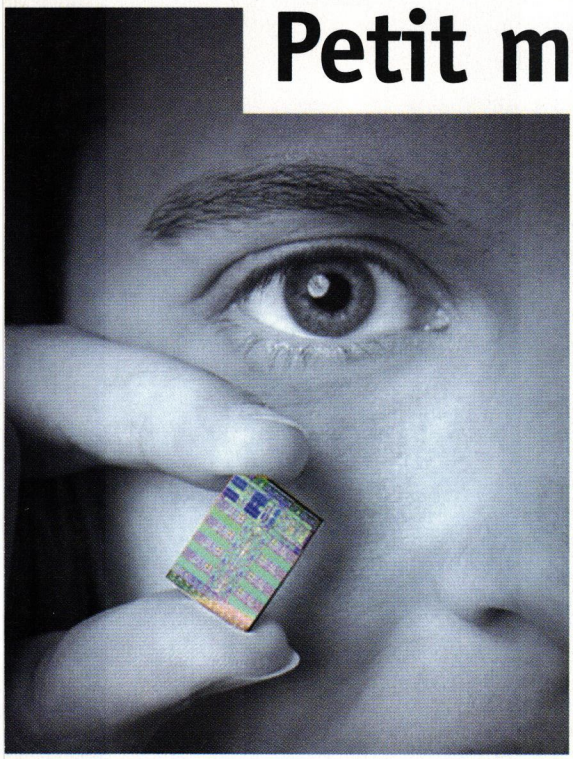
Trio de joyeux lurons pas vraiment manchots lorsqu'il s'agit de flinguer, la Strike Force commence sa descente en enfer en 1940. Balourdés en France où ils viennent en aide à la Résistance, ils cheminent jusqu'à Stalingrad, en passant par la Norvège. Évidemment, entraînement commando oblige, les armes à feu, lames et autres fils de pêche n'ont plus aucun secret pour eux. Cependant, bien que formés à rude école, chacun possède ses capacités propres. Ainsi, pour viser plus efficacement – bullet time de rigueur –, le sniper peut retenir son souffle pendant quelques secondes. L'espion, lui, sait étrangler et passer aussi inaperçu que l'agent 47 de *Hitman*, se parant des atours d'officier allemand. Attention cependant au grade du costume volé, les officiers supérieurs vous mettront à jour si vous venez à passer devant eux. Quant au béret vert, son truc à lui, c'est l'arrosage de bastos, la chirurgie (in)esthétique faciale sans anesthésie. Pas du genre à rigoler donc. D'autant qu'il arrive parfois à nos soldats de la liberté de travailler en duo lors de certaines missions. Imaginez, jongler d'un perso à l'autre selon les besoins du scénario : l'espion qui s'infiltre, le sniper qui dégomme un à un les gradés qui pourraient le démasquer. L'idée, directement issue de la série originale, ne manque pas d'intérêt. Surtout couplée à des cartes immenses que l'on peut visiter de fond en comble pour dessouder chacune de nos cibles mouvantes. Espérons que Pyro saura en exploiter toutes les possibilités, toutes les finesses stratégiques ! Enfin, l'apparition d'une fenêtre dramatique (action se déroulant dans un autre endroit) donne lieu à quelques petites poussées d'adrénaline.

VOIR STALINGRAD ET MOURIR !

Si, en termes de jouabilité, *Commandos Strike Force* risque de s'attirer les faveurs de quelques chalands névropathes en manque de shoot, il n'en va pas de même pour ses qualités esthétiques. Première expérience 3D sur console oblige ! Sur Xbox, pas vraiment de quoi râler (un portage PC semble-t-il bien négocié). Mais sur PS2, les textures manquent singulièrement de cachet. Si bien que Stalingrad ressemble plus à un gros amas de pixels mal dégrossis qu'à des ruines fumantes. On espère sincèrement que le développeur retravaillera un peu son canasson avant de l'envoyer sur le champ de bataille vidéoludique, où la concurrence, très présente, n'en fera qu'une bouchée.

Sortie : Juin 2005 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox

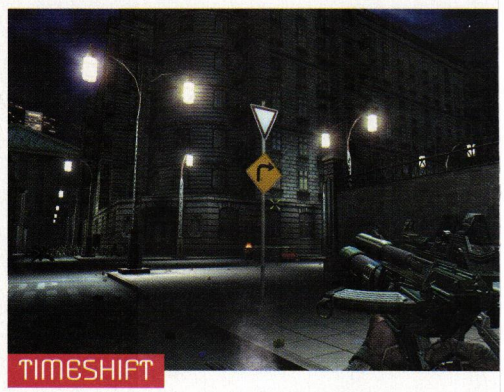
Petit mais costaud



CELL SONY DÉVOILE CE QUI DEVIENDRA LE CŒUR DE SA FUTURE PLAYSTATION 3.

C'est fait, Sony vient de présenter le célèbre chip conçu en collaboration avec IBM et Toshiba pour la PS3 : le CELL. Une vitesse de calcul dix fois plus rapide que celle des microprocesseurs utilisés dans les PC dernière génération et une fréquence pouvant dépasser les actuels 4 GHz. Gravé en 90 nm via la technologie Silicon-on-insulator, sa taille en étonnera plus d'un : 221 mm². Mais comme celle-ci ne compte pas, il sera possible d'y fourrer 234 millions de transistors. Évidemment, tout cela n'est que blabla sur papier, et nous attendrons le résultat avec les jeux disponibles. Mais le fait qu'il soit aussi destiné à nos futurs téléviseurs numériques et serveurs laisse poindre un léger espoir : ils n'auront pas le droit à l'erreur !

Sortie : N.C. • **Machine :** PlayStation 3



TIMESHIFT

Viewtiful Blinx

Annoncé récemment par Atari, *TimeShift* se présente comme un First Person Shooter original qui vous permettra de contrôler le temps comme bon vous semble. Vous pourrez ainsi accélérer l'action, la ralentir ou la stopper, et profiter de la situation pour faire le ménage tout au long de la trentaine de missions prévue. Flingues, snipers, comptez aussi sur un arsenal inédit, inconnu à cette heure.

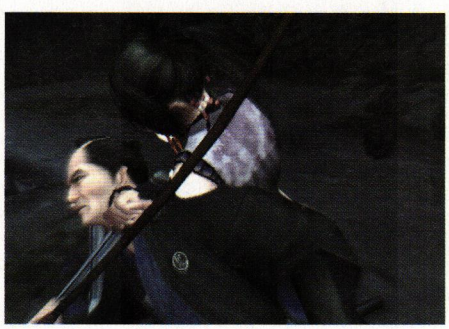
Sortie : Automne 2005 • **Machine :** Xbox

Les femmes sanglantes

TENCHU: FATAL SHADOWS DEUX ANS APRÈS *LA COLÈRE DIVINE*, TENCHU FAIT LA PART BELLE AUX FEMMES FATALES.

La série *Tenchu* continue tout en changeant de mains. From Software, connu pour son *Otogi*, édite désormais ces mémoires de ninjas et Sega les distribue en Europe. Peut-on dire que K2, le développeur, a revu sa copie pour autant ? Pas vraiment. Bien que l'histoire se focalise sur deux kunoichi, Ayame, héroïne des premiers épisodes, et Rin, une jeunette, cet élan de féminité soudain n'augure aucune révolution. Ainsi, la maniabilité délicate, les caméras mal placées et les gardes à l'I.A. peu affûtée semblent une fois de plus de la partie. De même, visuellement, ça ne casse pas des tiges de bambou. Il reste pourtant cette ambiance sonore incroyable et des éléments de gameplay rameutant les fans. Et puis, nos deux poulettes font preuve d'un grand dynamisme, leur panoplie de coups s'étoffant de façon spectaculaire au gré des assassinats furtifs. Enfin, leur coopération sera nécessaire pour dénouer ce scénario riche en rebondissements.

Sortie : 6 mai 2005 • **Machine :** PlayStation 2



SCÉNARISTE DE RESIDENT EVIL 2, DINO CRISIS 3 ET DE LA SÉRIE ONIMUSHA, NOBORU SUGIMURA S'EST ÉTEINT À L'ÂGE DE 57 ANS.

GENRE : SIMULATION AUTOMOBILE
DATE DE SORTIE : 6 MAI 2005
MACHINE : XBOX

ÉDITEUR : MICROSOFT / DÉVELOPPEUR : MICROSOFT

FORZA MOTORSPORT

DÉSIR D'AUTHENTICITÉ

CONSCIENT DE POSSÉDER QUELQUES FLEURONS DU JEU DE BAGNOLES TYPÉ ARCADE, MICROSOFT VIENT À LA RENCONTRE DES AMATEURS DE SENSATIONS PURES.

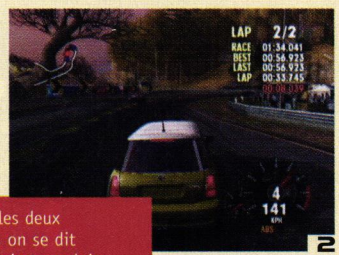
Lorsque l'on inspecte la ludothèque fournie de la Xbox, on constate une anomalie. Chaque genre dispose d'un gros hit, sauf la simulation automobile. Beaucoup d'arcade, mais pas vraiment de quoi satisfaire nos amis les puristes. Cette lacune va être comblée très rapidement puisque *Forza Motorsport* débarque en mai avec pour mission de devenir le *Gran Turismo* de la Xbox ! Mais malheureusement, Sony a pour ainsi dire englouti un nombre de licences incalculable dans le quatrième épisode de sa série phare. Billou se retrouve-t-il tout nu pour autant ? Eh bien non, car ce sont 230 voitures issues de 40 constructeurs mondiaux, allant de Honda à Pontiac en passant par Peugeot, que vous pourrez conduire dans *Forza*, sans oublier deux invités de marque, Ferrari et Porsche. Cela peut paraître léger, mais plusieurs éléments retiennent l'attention. Tout d'abord, ces magnifiques carlingues pourront être personnalisées à 100 %, visuellement ou au niveau de la motorisation. Par souci d'authenticité, les pièces utilisées proviennent de 150 équipementiers travaillant – parfois exclusivement – avec les constructeurs impliqués. Techniquement très convaincant, offrant une bonne impression de vitesse, le titre de Microsoft profite également de dégâts visibles. Pas jusqu'à la destruction absolue, mais lors des chocs (durant lesquels les voitures ne rebondissent pas) les tôles se froissent volontiers et la peinture s'évade sur les surfaces frôlées. Bien évidemment fourni en modes de jeu (Arcade, Carrière, Time Trial…), *Forza* sera jouable en ligne jusqu'à 8 mordus de vitesse sur des circuits réels comme Tsukuba ou encore dans les rues de villes telles que New York ou Rio de Janeiro. Entrée en piste le mois prochain…

 # Plume

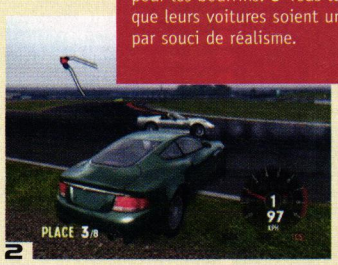
NOS IMPRESSIONS

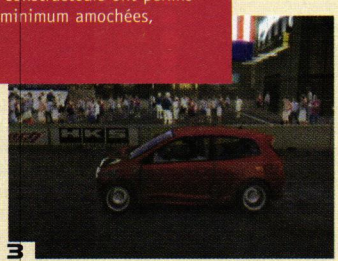
Une préversion encourageante mais perfectible. *Forza* semble beau et riche. Mais en termes de sensations, il est encore difficile de se prononcer. Les voitures hésitent entre la légèreté et une contraignante rigidité lors des freinages, où tourner les roues devient presque impossible. Doit faire ses preuves à l'examen.

■ Les options de tuning nous promettent des heures et des heures de remaniement.



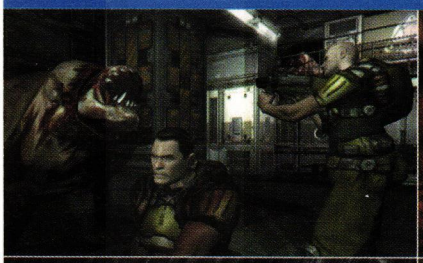
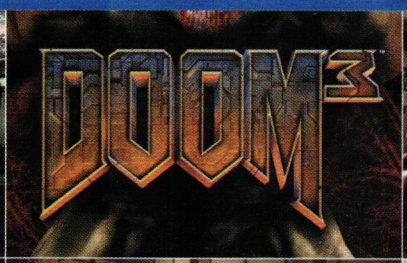
■ **1**-Techniquement, *Forza* donne l'impression de bien user des capacités de la Xbox. **2**-Malgré les aides de conduite, la prise de virage se montre très difficile pour les bourrins. **3**-Tous les constructeurs ont permis que leurs voitures soient un minimum amochées, par souci de réalisme.

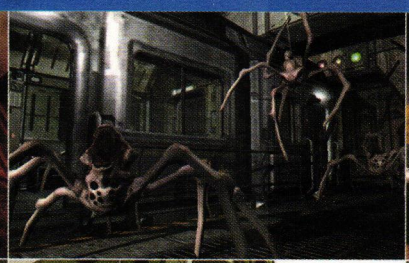
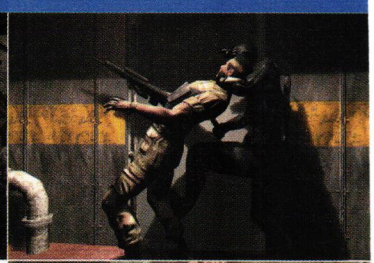
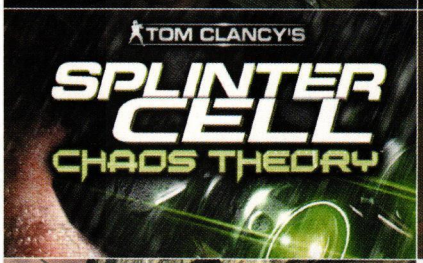


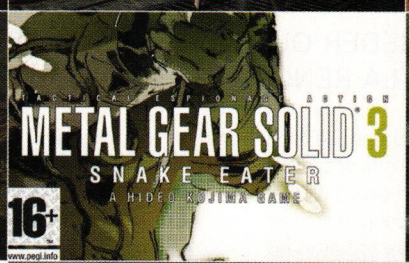


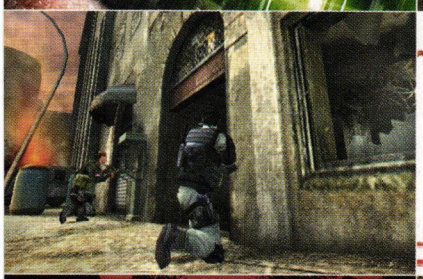
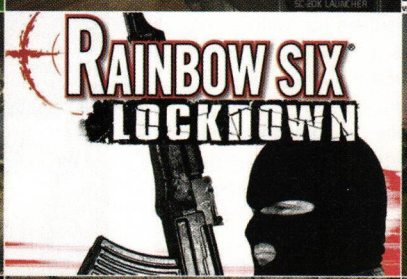
■ **1**-À observer les deux voitures en lice, on se dit que Daisy Duke n'est pas loin. **2**-Les courses mélangent circuits originaux et tracés réels de fort jolie manière. **3**-Que se passe-t-il ? Serait-ce le résultat d'un démarrage en trombe ou d'un carambolage avec une taupe ?

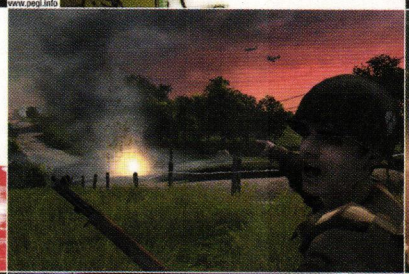
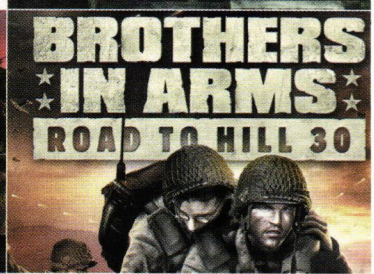
Les meilleurs jeux du moment

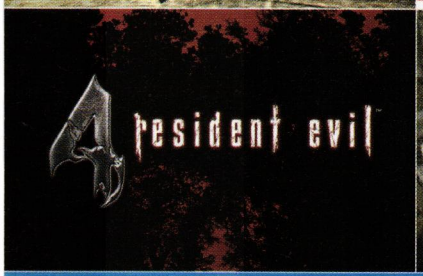



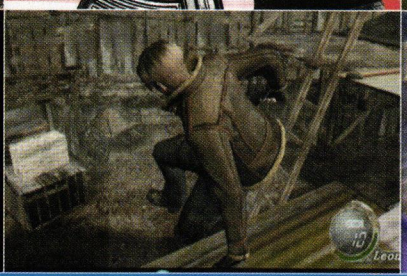
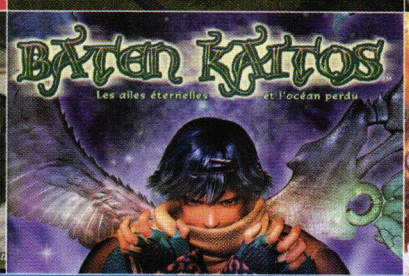




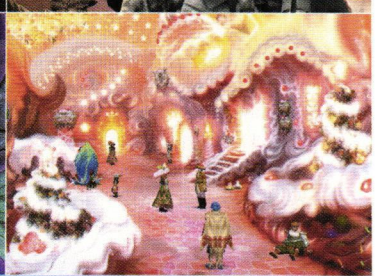






Plus de 200 Micromania en France

PARIS

75 Paris / Forum des Halles / 01 55 34 98 20
75 Paris / Centre Sega / 01 40 15 93 10
75 Paris / Montparn. rue de Rennes / 01 45 49 07 07
75 Paris / Champs Elysées / 01 42 56 04 13
75 Paris / Gare du Nord / 01 53 20 13 89
75 Paris / Italie 2 / 01 45 89 70 43
75 Paris / Gare Montparnasse / 01 56 80 04 00
75 Paris / Caumartin

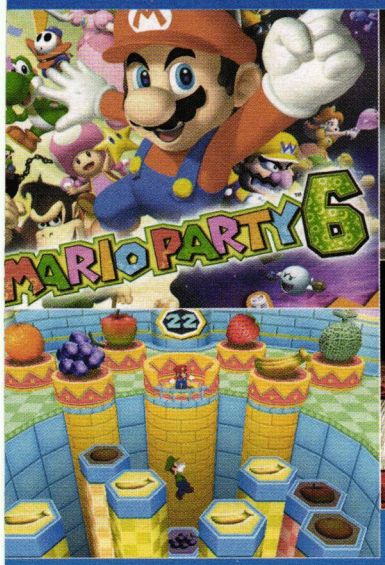
RÉGION PARISIENNE

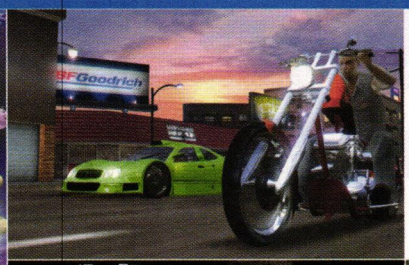
91 Evry 2 / 01 60 77 74 16
91 Evry 2 Extension / 01 69 87 06 25
91 Athis Mons / 01 69 57 52 43
91 Brétigny-sur-Orge / 01 69 88 15 52
91 Valdoly Vigneux / 01 69 52 46 29
91 La Ville du Bois / 01 69 01 79 53
91 Les Ulis / 01 69 29 04 99
91 Villabe / 01 69 91 45 49
92 La Défense Puteaux / 01 46 98 08 02
92 La Défense RER Puteaux / 01 41 02 92 39
92 La Défense Niveau bas Puteaux / 01 47 76 36 41
93 Rosny2 Rosny-sous-Bois / 01 48 54 73 07
93 Les Arcades Noisy Le Grand / 01 43 04 25 10
93 Bel Est Bagnolet / 01 41 63 14 16
93 Parinor Aulnay-sous-Bois / 01 48 65 35 39
94 Créteil Soleil Créteil / 01 43 77 24 11
94 Val de Fontenay / 01 53 99 18 45
94 Bercy 2 Charenton Le Pont / 01 41 79 31 61
94 Ivry Grand Ciel /01 45 15 12 06
94 Belle Epine Thiais / 01 46 87 30 71
95 Cergy 3 Fontaines Cergy / 01 34 24 88 81
95 Cergy 3 / 01 34 43 04 90
95 Montigny les Cormeilles / 01 39 97 16 98
95 Osny / 01 30 38 48 18
77 Carré Senart Lieu Saint / 01 64 13 96 81
77 Villiers en Bières / 01 64 87 90 94
77 Boissenart Cesson / 01 64 19 00 36
77 Pontault Combault / 01 60 18 19 11
77 Claye Souilly / 01 60 94 80 41
77 Chelles 2 / 01 64 26 80 45
77 Bay 2 Torcy Marne La Vallée / 01 60 95 13 51
77 Val d'Europe Serris / 01 60 42 40 68
78 Velizy 2 / 01 34 65 32 91
78 Parly 2 Le Chesnay / 01 39 23 40 90
78 Parly 3 Le Chesnay / 01 39 23 01 77
78 St-Quentin Intérieur Montigny / 01 61 37 27 62
78 St-Quentin Extérieur Montigny / 01 61 37 34 11
78 Mantes Buchelay / 01 34 97 32 76
78 Chambourcy / 01 30 74 54 09
78 Montesson 2 / 01 61 04 19 00
78 Plaisir Les Clayes / 01 30 07 51 87
78 Flins-sur-Seine / 01 30 90 52 00
78 Mantes Buchelay / 01 34 97 32 76
78 Maurepas / 01 30 05 30 47

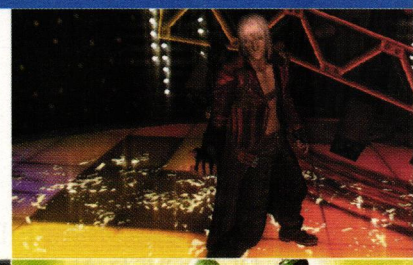
PROVINCE

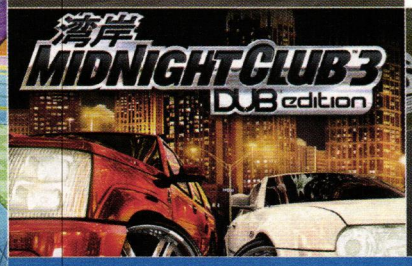
01 Beynost 2 / 04 37 85 54 44
01 Val Thoiry / 04 50 99 01 12
02 Laon / 03 23 26 05 78
02 Le Fayet / 03 23 67 01 22
03 Montluçon St Jacques/ 04 70 08 34 67
03 Montluçon Domerat / 04 70 29 98 63
06 Nice Etoile / 04 93 62 01 14
06 Nice Lingostière / 04 92 29 10 37
06 Nice TNL / 04 93 55 49 03
06 Antibes Carrefour / 04 97 21 16 16
06 Cap 3000 St-Laurent-du-Var / 04 93 07 01 21
06 Mandelieu La Napoule / 04 93 48 02 02
07 Valence Guilherand / 04 75 74 14 17
08 Charleville Mézières / 03 24 35 55 82
13 Marseille Bonneveine / 04 96 14 05 91
13 Marseille La Valentine / 04 91 35 72 72
13 Marseille Le Merlan / 04 95 05 33 45
13 Marseille St-Loup / 04 91 32 38 89
13 Vitrolles / 04 42 77 49 50
13 Arles / 04 90 18 39 15
13 Aix-les-Milles / 04 42 20 93 48
13 Aubagne / 04 42 82 40 35
13 Avant Cap Cabries / 04 42 34 37 12
13 Martigues Canto Perdrix / 04 42 41 33 11
13 Aix-en-Provence / 04 42 29 62 36
14 Caen-Mondeville / 02 31 35 62 82
16 Cognac / 05 45 32 30 39
16 Angoulème Champniers / 05 45 24 85 54
21 Dijon La Toison d'or / 03 80 28 08 88
21 Besançon Valentin / 03 81 50 47 49
27 Evreux Guichainville / 02 32 32 99 16
29 Quimper / 02 98 10 06 14
29 Brest / 02 98 44 01 31
30 Nîmes / 04 66 02 48 25
31 Toulouse Portet/Garonne / 05 61 76 20 39
31 Toulouse Fenouillet / 05 62 75 89 14
31 Toulouse Labège / 05 61 00 13 20
33 Bordeaux Bègles / 05 57 35 38 11
33 Bordeaux le Lac / 05 56 29 05 36
33 Biganos / 05 57 17 02 83
33 Bordeaux Bouliac / 05 56 21 75 13
34 Montpellier Le Polygone / 04 67 20 09 97
34 Montpellier Perols / 04 67 68 44 39
34 Béziers / 04 67 11 01 78
35 Rennes Grand Quartier / 02 23 46 16 16
35 Rennes Colombia / 02 99 65 58 98
36 Chateauroux / 02 54 27 44 40
37 Tours Chambray-les-Tours / 02 47 48 01 52
37 Tours La Riche Soleil / 02 47 43 19 52
37 Tours St-Pierre-des-Corps / 02 47 44 15 87
37 Tours St-Cyr-sur-Loire / 02 47 85 55 64
38 L'Isle d'Abeau / 04 74 27 87 68
38 Saint-Martin d'Hères / 04 76 15 21 02
42 Saint-Etienne / 04 77 80 09 92
42 Villars / 04 77 91 06 29
44 St-Sébastien-sur-Loire / 02 51 79 08 70
44 Nantes Beaulieu / 02 51 72 94 96
44 Nantes Paridis / 02 40 50 13 47
44 Nantes Saint-Herblain / 02 28 07 22 52
44 Saint-Nazaire Trignac / 02 40 17 00 71
45 Orléans / 02 38 42 14 54
45 Saint-Jean de la Ruelle / 02 38 22 12 38
49 Angers / 02 41 25 03 20
49 Angers Grand Maine / 02 41 39 99 76
49 Cholet / 02 41 71 00 01
50 Cherbourg Cotentin La Glacerie / 02 33 20 53 04
51 Chalons-en-Champagne / 03 26 22 11 10
51 Reims Cormontreuil / 03 26 86 52 76
54 Nancy / 03 83 37 81 88
54 Nancy Laxou / 03 83 54 88 84
54 Mont St Martin / 03 82 24 04 17
56 Vannes / 02 97 40 50 98
56 Lorient / 02 97 87 01 88
57 Metz Semecourt / 03 87 51 39 11
59 Lille V2 / 03 20 19 50 24
59 Lille V2 / 03 28 37 10 44
59 Lille Euralille / 03 20 55 72 72
59 Lille rue de Béthune / 03 20 21 86 05
59 Leers / 03 28 33 96 80
59 Hazebrouck / 03 28 50 05 03
59 Roncq / 03 20 27 97 62
59 Valenciennes / 03 27 51 90 79
59 Sin Le Noble / 03 27 98 48 48
59 Faches Thumesnil / 03 20 58 90 27
59 Lomme / 03 20 92 10 15
60 Venette / 03 44 36 76 71
62 Boulogne St-Martin / 03 21 31 63 51
62 St Omer/Longuenesse / 03 21 39 29 92
62 Cité Europe Coquelles / 03 21 85 82 84
62 Lievin / 03 21 44 44 01
62 Noyelle Godault / 03 21 20 52 77
62 Béthune La Rotonde / 03 21 52 36 13
63 Clermont Ferrand Centre Jaude / 04 73 17 01 30
63 Clermont Ferrand Aubière / 04 73 28 53 52
63 Le Brezet / 04 73 14 08 19
64 Pau / 05 59 84 08 98
66 Perpignan Porte d'Espagne / 04 68 68 33 21
66 Perpignan Claira / 04 68 38 92 52
66 Perpignan Polygone / 04 68 50 43 82
67 Strasbourg Les Halles / 03 88 32 60 70
67 Strasbourg Hautepierre / 03 88 27 72 51
67 Illkirch Graffenstaden / 03 90 40 28 20
67 Schweighouse / 03 88 07 27 18
68 Mulhouse Illzach Napoléon / 03 89 61 65 20
68 Colmar Houssen / 03 89 21 01 66
68 Colmar Wittenheim / 03 89 51 33 90
69 Lyon La Part Dieu / 04 78 60 78 82
69 Ecully / 04 72 18 50 42
69 Saint Genis / 04 72 67 02 92
69 Saint Priest / 04 72 37 47 55
72 Le Mans Sud / 02 43 84 04 79
72 La Chapelle St-Aubin / 02 43 52 11 91
73 Chambery Chamnord / 04 79 68 81 83
73 Chambery Bassens / 04 79 60 05 07
74 Epagny Annecy / 04 50 24 09 09
74 Etrembières / 04 50 38 76 57
76 Rouen Ville / 02 35 88 68 68
76 Rouen St Sever / 02 32 18 55 44
76 Rouen St Sever / 02 35 62 73 41
76 Dieppe / 02 35 06 05 15
76 Montivilliers / 02 35 13 86 98
76 Barentin / 02 35 91 98 88
76 Tourville la rivière / 02 35 81 16 16
76 Gonfreville l'Orcher / 02 35 47 41 14
79 Niort / 05 49 73 02 05
80 Amiens Glisy / 03 22 38 37 22
83 Toulon Mayol / 04 94 41 93 04
83 Toulon Grand Var / 04 94 75 32 30
83 Ollioules / 04 94 30 73 45
83 Puget-sur-Argens / 04 94 45 63 84
83 La Seyne-sur-Mer / 04 94 41 13 15
84 Avignon Mistral 7 / 04 90 81 05 40
84 Avignon Le Pontet / 04 90 31 17 66
85 La Roche sur Yon / 02 51 47 99 76
86 Poitiers / 05 49 41 82 37
88 Epinal Jeuxey / 03 29 30 94 27

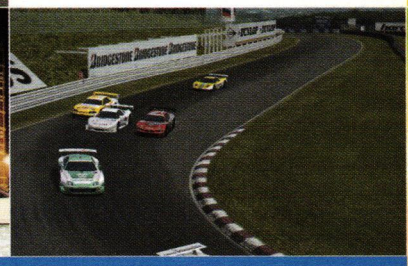
sont dans votre Micromania !

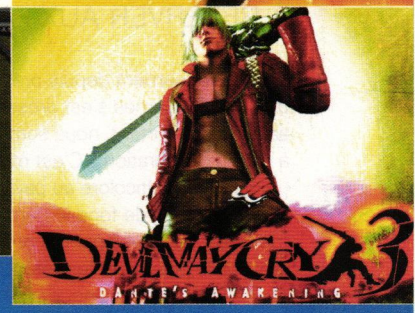












TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR
micromania.fr

La Mégacarte
5% de remise* différée
sur les jeux et accessoires.
*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. Remise non applicable sur les Consoles.

ATTENTION ! Les dates de sortie des jeux sont susceptibles d'être modifiées. Les noms des sociétés, produits mentionnés dans ce document sont la propriété de leurs ayants droits respectifs.

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

Recyclez vos jeux !
Micromania reprend vos anciens jeux sur console* : PS2, PSOne, Game Boy Advance, GameCube et Xbox.
*Voir conditions à la caisse.

Réservez vos jeux !
- dans votre Micromania
- sur **micromania.fr**

les nouveaux Micromania

33 MICROMANIA BIGANOS OUVERT
C. Ccial Auchan - 33380 BIGANOS
Tél. 05 57 17 02 83

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

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

74 MICROMANIA ETREMBIERES OUVERT
C. Ccial Shopping - 74100 ETREMBIERES
Tél. 04 50 38 76 57

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

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

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

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

35 MICROMANIA RENNES COLOMBIA
Centre Colombia - 35000 RENNES OUVERT
Tél. 02 99 65 58 98

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

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

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

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

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

73 MICROMANIA CHAMBERY BASSENS
C. Ccial Carrefour OUVERT
73000 CHAMBERY BASSENS - Tél. 04 79 60 05 07

59 MICROMANIA HAZEBROUCK OUVERT
C. Ccial Carrefour - 59190 HAZEBROUCK
Tél. 03 28 50 05 03

13 MICROMANIA AIX EN PROVENCE OUVERT
C. Ccial Géant Casino - 13100 AIX-EN-PROVENCE
Tél. 04 42 29 62 36

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

13 MICROMANIA MARSEILLE SAINT-LOUP
C. Ccial Auchan - 13010 MARSEILLE OUVERT
Tél. 04 91 32 38 89

33 MICROMANIA BOULIAC BORDEAUX
C. Ccial Auchan - 33270 BOULIAC OUVERT
Tél. 05 56 21 75 13

44 MICROMANIA ST NAZAIRE TRIGNAC
C. Ccial Auchan - 44570 TRIGNAC OUVERT
Tél. 02 40 17 00 71

59 MICROMANIA FACHES THUMESNIL OUVERT
C. Ccial Auchan - 59155 FACHES-THUMESNIL
Tél. 03 20 58 90 27

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

59 MICROMANIA LILLE V2 OUVERT
C. Ccial V2 - 59650 VILLENEUVE D'ASQ
Tél. 03 28 37 10 44

25 MICROMANIA BESANCON VALENTIN
C. Ccial Carrefour - 25000 BESANCON OUVERT
Tél 03 81 50 47 49

66 MICROMANIA PERPIGNAN POLYGONE
C. Ccial Leclerc Nord OUVERT
66000 PERPIGNAN - Tél. 04 68 50 43 82

68 MICROMANIA WITTENHEIM OUVERT
C. Ccial Cora - 68270 WITTENHEIM
Tél. 03 89 51 33 90

37 MICROMANIA TOURS ST CYR/LOIRE
C. Ccial Auchan - 37540 SAINT-CYR OUVERT
SUR-LOIRE - Tél. 02 47 85 55 64

59 MICROMANIA LOMME OUVERT
C. Ccial Carrefour - 59160 LOMME
Tél. 03 20 92 10 15

75 MICROMANIA CAUMARTIN OUVERT
64, avenue Caumartin
75009 PARIS - Tél. 01 45 96 35 36

34 MICROMANIA BEZIERS 2 OUVERT
C. Ccial Beziers 2 - 34500 BEZIERS
Tél. 04 67 21 22 00

76 MICROMANIA MONT ST-AIGNAN OUVERT
C. Ccial Carrefour - 76130 Mont St-Aignan

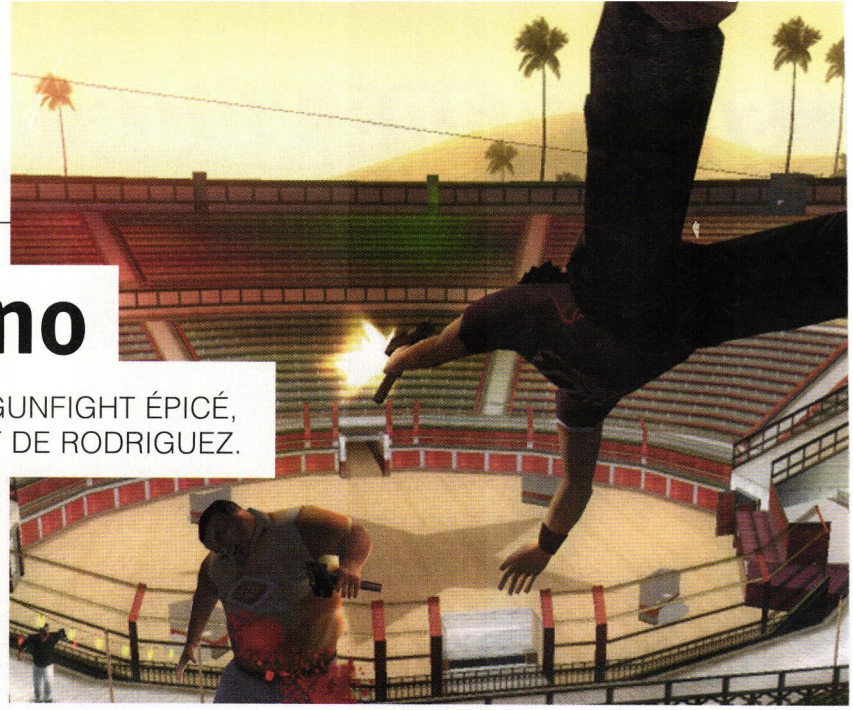
83 MICROMANIA CENTRE AZUR HYÈRES
C. Ccial Géant St-Jean - 83400 HYÈRES OUVERT

54 MICROMANIA HOUDEMONT NOUVEAU
C. Ccial Cora - 54180 HOUDEMONT

53 MICROMANIA LAVAL NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - 53000 LAVAL

30 MICROMANIA NÎMES SUD NOUVEAU
C. Ccial Nîmes Sud - 30000 NÎMES

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

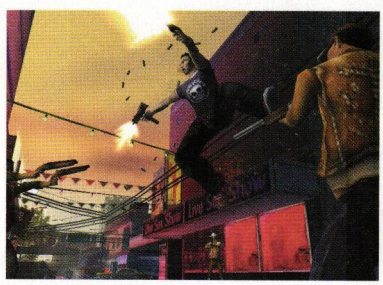


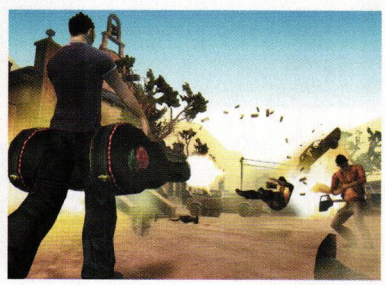
Sur un air latino

TOTAL OVERDOSE EIDOS NOUS SERT DU GUNFIGHT ÉPICÉ, À RÉSERVER AUX FANS DE TARANTINO ET DE RODRIGUEZ.

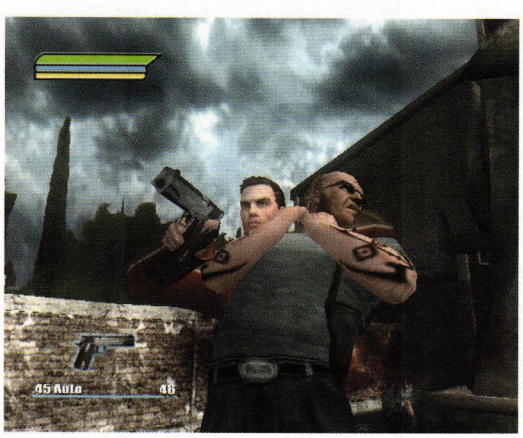
En développement depuis presque deux ans, le prochain titre de SCI Games s'est présenté à nous en toute discrétion, sans bruit. Pourtant, nous sommes très loin d'avoir affaire à un jeu d'infiltration ! C'est même tout le contraire : un carnage multicolore au pays de Speedy Gonzales. Avec pour toile de fond le démantèlement d'un cartel mexicain, les développeurs ont pu laisser leur imagination prendre le pouvoir et les références à *El Mariachi*, *Desperado* et *Pulp Fiction* ne manquent pas. Les balles vont pleuvoir, mais pas sans une bonne dose d'humour ! Dans une vision à la *Max Payne*, le héros, Ramiro Cruz, excelle dans le gunfight acrobatique et la conduite. Il pourra aussi faire appel à des pouvoirs assez divers : revenir quelques secondes en arrière, viser automatiquement les têtes, sortir les étuis de guitares-mitraillettes, lancer une piñata explosive, faire le taureau, inviter un catcheur masqué à la rescousse... Fou rire garanti sur ce dernier. Nous reviendrons dessus plus longuement lorsque nous aurons une version jouable en main. Caramba !

Sortie : Juin 2005 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox





LE ONLINE ET LES JEUX SUR PORTABLES SERONT LES THÈMES DU **TGS 2005** QUI SE DÉROULERA DU 16 AU 18 SEPTEMBRE.



DEAD TO RIGHTS II: HELL TO PAY

Mort au crime !

Bien avant le Punisher, le flic Jack Slate déployait sur PS2 et Xbox toutes ses techniques d'interpellation brutales, sadiques, voire gore. Il fallait le voir « finir » d'une balle dans la tête ses boucliers humains ou ordonner à son chien Shadow d'égorger les malfrats. Jack revient, avec ses « flingages » au ralenti (le bullet time de *Max Payne*) et ses combos pour désarmer un ennemi (13 nouvelles techniques). Ça va déchirer si les graphismes ont été améliorés. Mais on le dirait bien...

Sortie : Été 2005 (12 avril aux États-Unis)

Machines : PlayStation 2 et Xbox

news

PS2

Top flop

Sony Japon vient d'arrêter la production de ses deux modèles de PSX, machine qui pourrait préfigurer la future PS3, combinant à la fois une PS2 et plusieurs fonctionnalités multimédias : connexion Internet, graveur DVD de salon, disque dur...

Minority Report

Un jeune étudiant japonais de 19 ans a été arrêté pour avoir menacé de mort plusieurs de ses camarades suite à un désaccord sur la série *Dragon Quest*. Alertés à temps, les enquêteurs ont confirmé que le suspect était bel et bien sur le point de mettre ses menaces à exécution.

GENRE : ACTION/SHOOT'EM UP
DATE DE SORTIE : 29 AVRIL 2005
MACHINE : GAMECUBE

ÉDITEUR : NINTENDO / DÉVELOPPEUR : NAMCO

■ **1**-Le pilotage de l'Arwing est aujourd'hui plus difficile.
2-À plusieurs, on peut s'affronter à pied, en tank ou en Arwing.
3-La version française sera entièrement traduite dans la langue de Molière.

STAR FOX: ASSAULT

ROBOTECH VERSION GENTIL RENARD

LE TITRE DE NAMCO MANQUAIT DE FINITION. MAIS LA VERSION QUE NOUS AVONS ESSAYÉE N'AUGURE QUE DU BON !

Chaque version de *Star Fox: Assault* (*SFA*) que nous avons pu tester lors des deux derniers salons de l'E3 nous avait inquiétés. La première fois à cause de graphismes très moyens, la seconde en raison d'une jouabilité en solo plus que discutable. Mais rassurez-vous, maintenant que nous avons pu profiter d'une version finale du titre, nos craintes sont clairement atténuées. Techniquement, *SFA* est un ton en dessous de ce que l'on a pu voir sur le Cube, mais reste, en fonction des phases de jeu, très agréable à regarder. La particularité du titre réside dans le mix qu'il réalise à partir de trois types de jeux différents : l'action vue à la troisième personne, le pilotage d'Arwing et la conduite de tank. À tout moment, pendant un niveau, on peut passer de l'un à l'autre. Vous avez le choix des armes, que ce soit en solo ou à plusieurs, et ce melting-pot assure variété et stratégie aux affrontements. Chaque phase se joue de manière unique et il est possible de reconfigurer les commandes suivant trois types de configuration afin de profiter du meilleur confort de jeu. Chacun y trouvera son compte, même si un petit temps d'adaptation est nécessaire pour parfaitement maîtriser les engins ou le renard bipède. Autre point fort de la saga : son scénario. Pour qui n'a rien contre l'ambiance *Robotech* habitée par des poulets et des renards, les scènes contant l'histoire de ce volet peuvent s'avérer particulièrement prenantes. Le retour de Falco et de la fameuse Star Wolf Team (Némésis de la Star Fox Team) séduira à coup sûr les fans de la série. Enfin, le mode Multijoueur peut accueillir jusqu'à 4 personnes pour des affrontements à coups d'Arwing, tank, lance-roquettes, fusil sniper, etc. Le tout dans des décors gigantesques, riches en détails et accompagnés d'une jouabilité très arcade. *SFA* passe donc du statut de suspect à celui de jeu à surveiller. Une bonne nouvelle.

 # Lebizou

■ Malgré l'écart graphique avec les références sur NGC, *SFA* propose des décors riches en détails.

NOS IMPRESSIONS

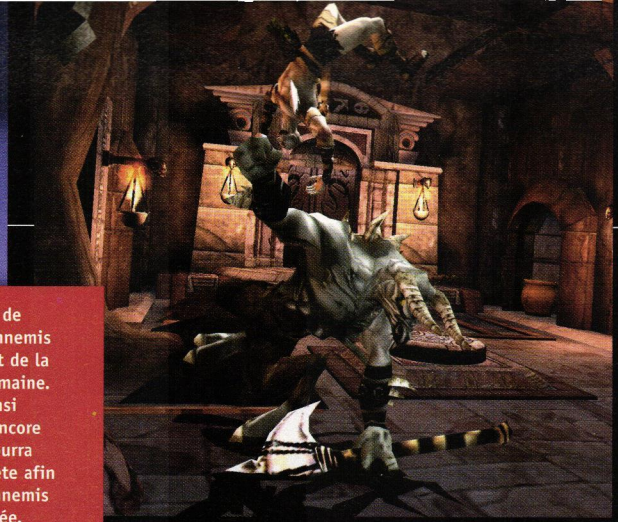
Après l'excellent *Star Fox Adventures* de Rare, la pauvreté des précédentes versions de *SFA* de Namco avait de quoi inquiéter. Mais la suite des aventures de Fox revient à ses premières amours avec un titre arcade qui mélange adroitement les phases de jeu. De quoi assurer, au moins, de grands moments en multijoueur.

3

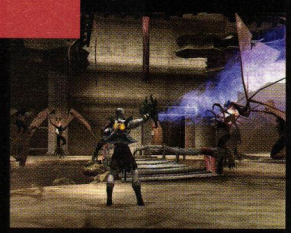
4

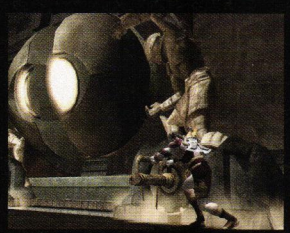
5

■ **4**-Le tank est tout-terrain et peut même voler pendant quelques secondes.
5-*SFA* mélange différentes phases de jeu, dont du shoot pur et simple. Efficace.



Les environnements de jeux ainsi que les ennemis s'inspirent librement de la mythologie gréco-romaine. Kratos affrontera ainsi harpies, hydres ou encore la Méduse dont il pourra ensuite utiliser la tête afin d'immobiliser ses ennemis à la manière de Persée.

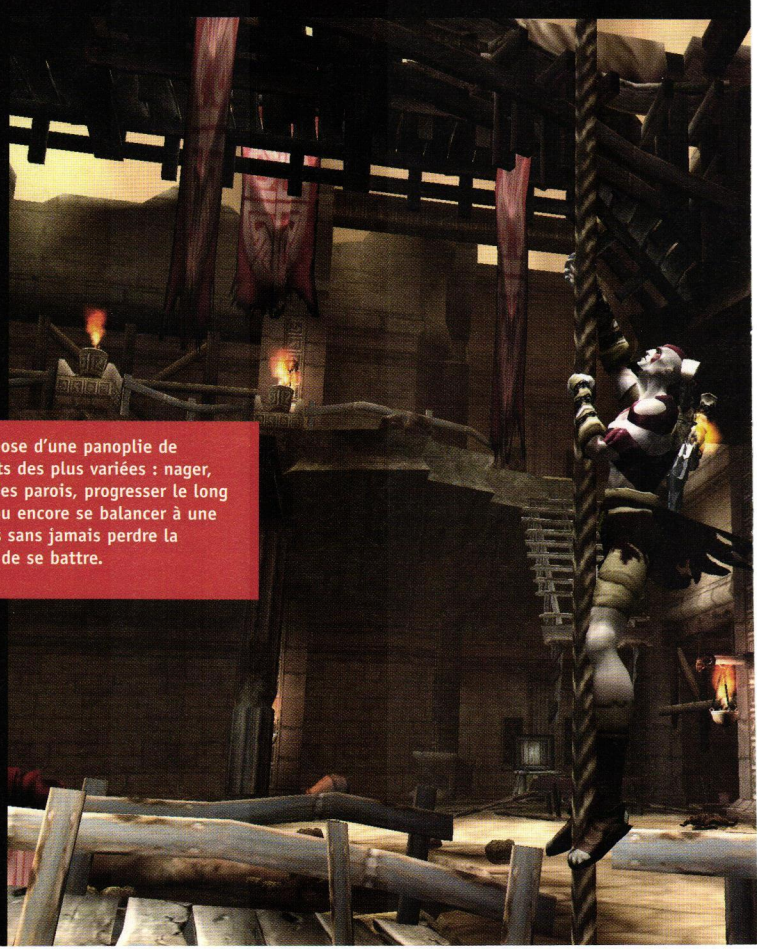




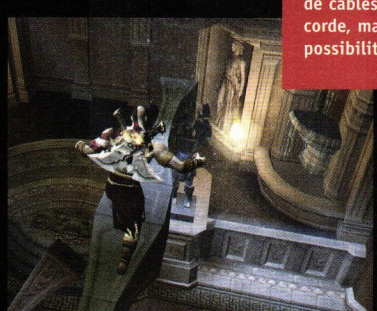
GOD OF WAR

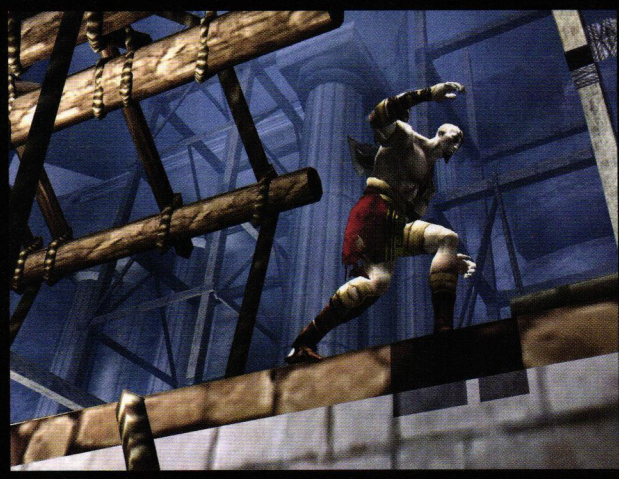
Plus connus pour leur série *Twisted Metal*, les studios Sony de Santa Monica délaissent l'asphalte pour la Grèce antique et un jeu d'action-aventure particulièrement violent et brutal. Vous y incarnez Kratos, un ancien soldat spartiate transformé en véritable machine à tuer par le dieu Arès. Une seule solution pour échapper à cette malédiction : abattre le dieu de la Guerre. Votre quête débutera au second semestre 2005 sur PS2.

LANCEZ-VOUS DANS UNE QUÊTE



Kratos dispose d'une panoplie de mouvements des plus variées : nager, escalader des parois, progresser le long de câbles ou encore se balancer à une corde, mais sans jamais perdre la possibilité de se battre.





Le système de combat autorise un grand nombre de combos. Muni de ses deux lames reliées à des chaînes, Kratos est ainsi capable d'affronter simultanément plusieurs adversaires et d'utiliser le décor à son avantage.

ÉPIQUE DIGNE DES 12 TRAVAUX D'HERCULE

SONNERIES

TÉLÉCHARGER Toutes les explications en bas de cette page !

ÉCOUTE & REMIX

Préécouter toutes les sonneries, **choisir** parmi plusieurs versions (une sonnerie + dans la liste ci-contre est disponible en plusieurs versions) et les télécharger :
TÉL> 0899 700 907
WEB> www.persomobiles.fr

ALERTES SMS (MINIS)

Une sonnerie signalée par **M** existe aussi en version très courte, idéale pour une alerte SMS ! **TÉL> 0899 706 377**

100% QUALITÉ !

Nos sonneries sont automatiquement téléchargée dans la **meilleure qualité** possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RECHERCHER

Nous avons plus de 5000 sonneries ! Si vous n'avez pas trouvé la vôtre dans cette page, cherchez-la dans notre catalogue !

Recherche par nom :
TÉL> 0899 700 907
SMS> PartieDuTitre au 81111.
Ex. **PAR** au **81111** pour Le Parrain

Recherche par thème :
Chaque thème a un code signalé dans la liste, vous pouvez l'utiliser pour rechercher une sonnerie dans un thème.
+50 Reggae! 1563
TÉL> 0899 700 907
SMS> CodeThème au 81111.
Ex. **1563** au **81111** pour Reggae

SMS+ 8 1 1 1 1 (1 € par envoi + prix d'un SMS)

RAP, RNB

7 days 54683
94 52049
Afrodisiac 52177
Ain't nothing wrong M NEW 52581
Art de rue M 55607
Au summum M 54580
Avant de partir 52187
Avec classe 55024
Baby boy M + 53068
Baby cakes NEW 52398
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Belly dance M + NEW 52543
Belsunce breakdown M 56612
Big Poppa 53902
Bye bye M + NEW 52489
C'est comme ci, c'est comme ça NEW 52370
California Love 54245
Candy shop M NEW 52589
Cargo de nuit 2005 M NEW 52600
Ce mec ne lâche pas l'affaire M NEW 52568
Changes 54247
Charisme NEW 52606
Coeur de pierre NEW 52615
Crazy 52202
Dilemma M 55917
Donna 52446
Dr. Hannibal M 54123
Drop it like it's hot 52353
Elle me contrôle M NEW 52609
Et c'est parti M + 52011
Et j'attends 52206
Et si tu n'existais pas M NEW 52587
Éternellement M + 53675
Être une femme M NEW 52582
Femme like U M + 53747
Freestyle M NEW 52585
Gangsta's Paradise 56685
Gentleman M + 52213
Get right 52515
Goodies 52256
Hey oh M + 54957
Hommes femmes M + NEW 52382
Honey 52182
Hotel 53856
How we do M NEW 52571
I don't wanna know M + 53758
In da club M + 54158
J't'emmerde 54784
Je danse le mia 56145
Just lose it 52273
Just married 52175
L'assassin M NEW 52266
L'orphelin M + 53552
La faucheuse 52159
La ficelle 52360
Le même sang M NEW 52340
Le mur du son M 54497
Le son des bandits 56054
Le son qui tue M + 52053
Let me love you NEW 52558
Like a toy soldier NEW 52551
Locked up M + 52480
Lose my breath 52327
Lose yourself M + 55215
Magic stick M NEW 52251
Match nul M 54501
Monte le son DJ 52350
My band 53795
My boo M + 52352
No more drama 56055
Noble art M 54758
N°10 53929
Obsession si es amor 52432
Oye mi canto NEW 52540
P.I.M.P M + 54992
Parle-moi M + 53557
Petit frère M + 55610
Pom pom pom NEW 52535
Pour ceux 54964
Real slim shady M 56618

RAP, RNB (suite)

Sans (re)pères M + 53150
Showbiz 52373
Shut up M + 53424
Si loin de vous 52321
Soldier M NEW 52559
Sous l'oeil de l'ange M NEW 52550
Steamy nights NEW 52542
Still D.R.E. M 54246
Tallac 52171
The next episode 56632
Trop fresh M NEW 52584
Viens M NEW 52349
Without me M 56143
X 53777
Yeah M + 53624
Zone internationale NEW 52331
+480 Rap! 1554

POP, ROCK

A chi mi dice NEW 52539
American idiot 52325
Asche zu asche 54314
Bad day NEW 52549
Besame Mucho (version rock) M NEW 52562
Billie Jean 56202
Bohemian rhapsody 54151
Boulevard of the broken dreams NEW 52552
Boys don't cry 55124
Bring me to life M 54364
Californication 56760
Call me M NEW 52702
Citroën C3 (2005) M NEW 52601
Close to me 55141
Cocaïne 56940
Come as you are + 55713
Cruel summer M NEW 52700
Cry me a river M 54177
Do somethin' M NEW 52385
Do you read me NEW 52355
Du hast 55281
Enjoy the silence 53884
Enjoy the silence (LP remix) 52250
Everytime 53978
Fashion M NEW 52706
Get the party started M + NEW 56065
Going under + 53041
Hotel California M + 56765
Ich will 54385
Jump 55656
Karma NEW 52622
Kashmir 54415
Mein Teil 52240
Misunderstood NEW 52541
Mutter 54375
Nightshift M NEW 52561
Orange, c'est mieux de se voir (2005) NEW 52602
Paint it black M + 55750
People are people M NEW 52707
Protège-moi 53524
Rape me 55349
Rapture M NEW 52703
Rock around the clock 55163
Sailing M NEW 52704
Seven nation army + 54334
Shake the disease M NEW 52708
Shy boy M NEW 52701
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M 55427
Sonne 54374
Stairway to heaven 56790
The final countdown 54551
The Reason M + 53994
This love 52073
Toxic 53558
Under the bridge 54085
Welcome to my truth M NEW 52575
What you're waiting for NEW 52433
Zombie 54934
+760 Pop/Rock! 1561
+60 Rock'n roll! 1581

ROCK FRANÇAIS

Apologie 54047

ROCK FRANÇAIS (suite)

C'est quand le bonheur 54922
Contact + NEW 52505
Dans un verre à ballon 52012
Dernière danse M 54382
J'ai demandé à la lune M 56096
J'sais pas danser M NEW 52570
Jeune et con 55779
L'aventurier M 56097
Lambé an dro 54048
Le vent nous portera 56769
Mala Vida 56178
Tout le bonheur du monde NEW 52469
Un autre monde 55093
+180 Rock Français 1548

HARD ROCK

Amerika M + 52362
Back in black 54392
Breaking the habit 53962
Broken 52317
Chop Suey 53113
Duality 52014
Faint 54671
Fear of the dark 54408
Frantic 53145
From the inside 53578
Hard as a rock 55301
Hell bells + 55273
Highway to hell + 55688
I was made for loving you 54984
In the end M 54219
Mobscene M 54490
My immortal 53480
Numb M + 54896
Numb/Encore NEW 52545
People = shit M NEW 52573
Personal Jesus 52184
Thunderstruck 54393
Vermilion part 1 M NEW 52576
Ya'll want a single 53913
+80 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS

À 20 ans 55310
Adieu jolie Candy 53786
Adieu Monsieur le Professeur 52477
Aimer 53447
Ainsi sois-je 54566
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu M 56228
Alors regarde 53941
Ameno 52127
Au café des délices 55597
Au paradis M NEW 52583
Besoin de vous M NEW 52598
C'est de l'or M NEW 52592
C'est toi que je t'aime 55579
California 52229
Cette année là 56396
Chanter qu'on les aime 52265
Couleur menthe à l'eau 56230
D'un piano à l'autre NEW 52372
Déconnecter M + NEW 52566
Déracinée NEW 52546
Désenchantée 56214
Don Juan-Changer M NEW 52553
Dragostea din tei M + 53819
Elisa 55720
Elle danse seule 52208
En apesanteur 55549
En chantant M + 55327
Ensorcelée 53955
Envole-moi 54276
Et l'on y peut rien M 54595
Et puis la terre M NEW 52444
Etre à la hauteur 52408
Face à la mer M + 53903
Femme libérée 53635
Fuck them all M NEW 52467
Graal-Tous les secrets du monde M NEW 52580
Hymne à l'amour 54013
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'aurais voulu être un artiste 56110
J'avais quelqu'un NEW 52547
Je m'envole M NEW 52567
Je n'ai pas changé 53256
Je ne sais pas son nom NEW 52323
Je t'aime, moi non plus 56026
Je te promets M 54555
Je vais à Rio 56223
Je vais t'aimer 53272
Je viens du Sud NEW 52470
L'aigle noir + 55690
L'amour qu'il faut M NEW 52577
L'envie d'aimer 55603
L'instant X 55835
La chanteuse de bal 52375
La fille du coupeur de joints 55803
La rivière de notre enfance M + 52329
Laissez-moi danser M + 54260
Le monde est stone + NEW 55165
Le petit bonhomme en mousse M 55629
Le poulailler 53954
Le prélude de Bach 53237
Les garçons de mon quartier M NEW 52556
Les lacs du Connemara + 55331

VARIÉTÉS (suite)

Les rois mages 56811
Ma liberté de penser M 54315
Ma philosophie M + NEW 52369
Ma révolution 53877
Manhattan-Kaboul 56312
Marche à l'ombre M NEW 52720
Maria Magdalena M 53044
Marie M 55818
Milord 54014
Mistral gagnant M + 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mon Eldorado 53560
Mon fils, ma bataille M NEW 52705
Morgane de toi 54201
Mourir demain 53924
Murmures M NEW 52569
N'importe quoi 54552
On n'a pas tous les jours 20 ans 54191
Petite Marie 55117
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Que je t'aime + 56225
Rodeo 52411
Sans contrefaçon 56213
Savoir aimer 55773
Si demain... (Turn around) 53462
Si j'étais un homme M NEW 52709
Si seulement je pouvais lui manquer 53839
Song of the storm NEW 52548
SOS d'un terrien en détresse 52537
Souvenirs souvenirs 54480
Tant pis 53335
Tes états d'âme Éric 52510
Tournent les violons 55626
Tous les cris, les S.O.S. + 53693
Toute la musique que j'aime NEW 56227
Une belle journée 56095
Vivo per lei 54320
Vivre pour le meilleur 55601
+910 Variétés! 1564
+20 Comédies musicales! 1574
+20 Humour! 1598

DANCE, ELECTRO

Boom boom boom 52483
Break my stride M NEW 52591
Call on me M + 52460
Can you feel it 54759
Cha cha slide 53830
Chihuahua M + 54121
Daddy DJ + 56642
De ce plang chitarele NEW 52538
Despre Tine 52120
Dragostea din teï 53820
Drop the pressure M NEW 52590
Enola Gay 54936
Follow me 54662
Four to the floor M + 52116
Galvanize M NEW 52599
Give me the night 54593
Heaven 52191
Hit my heart 53832
I will survive + 56631
Lady's light NEW 52611
Let's groove 52031
Money 53915
Pop Corn + 56094
Pump it up + 53734
Robot rock M NEW 52614
Satisfaction M + 54114
Sweet dreams 55089
The week end M NEW 52579
The World is mine NEW 52560
You are the one 2004 NEW 52536
You're the first, the last, my everything 55520
+360 Dance! 1559
+50 Disco! 1580

ZOUK, REGGAE

1er gaou M 56485
Africa unite 55605
Alice, ça glisse 55608
Ami Oh 52054
An vle an gyal 52194
Buffalo Soldier M + 56333
Could you be loved 56767
Flamme M + 52013
L'hymne de nos campagnes + 56360
La dernière danse M + 52093
La réalité NEW 52557
Laisse parler les gens M + 54553
Mon soleil 52495
No woman no cry + 56758
Océan M 54949
Reviens 52502
Se pa pou dat 52527
Sortez-les 54740
Tchenbé nou 52193
Un gaou à Oran 52008
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M + 56953
Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
+50 Zouk! 1565
+60 Reggae! 1563
+10 Ska! 1592
+20 World! 1582

RAGGA, DANCE HALL

Chut dem a chat 52046

RAGGA (suite)

Dancehall x-plosion 52165
Gardes Cocotte 52454
Get busy M 54661
Hey sexy lady M 54388
Jump up 52500
Love dem so 52498
Pon de river, pon de bank 52493
Pull up 53972
Ragga string 53893
Tu te fous de ma gueule 52195
Tunda clap 52499
+20 Ragga! 1535

ITALIE, LATINO

(Choopeta) Mamae eu quero 52097
Brazil 56808
Enamorame M + 52318
Obsession M + 53887
Sara perche ti amo 53282
Sientelo 53925
Ti amo M 55568
Una storia importante + 52457
+60 Latin! 1579
+20 Italie! 1594

RAÏ, ORIENTAL

A vava inouva 55318
Abdel Kader M 55435
Baida mon amour 52414
Didi + 56698
El Salam Alaikoum 53679
La Camel NEW 52413
Menfi 55432
Rachid System M + 52359
Sobri M + 53905
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
+50 Raï! 1562

CLASSIQUE, JAZZ

5ème Symphonie M 56879
Agua de Beber 54097
Begin the beguine NEW 52533
Bolero 55176
Carmina burana M 55723
Desafinado 54096
Jésus, que ma joie demeure 53971
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
Lo le canto pert te NEW 52507
Rigoletto-La donna e mobile NEW 52399
Take five 54400
+40 Classique! 1558
+50 Jazz! 1560

CINÉ, TV

1492, Christophe Colomb + 56090
24 heures chrono 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
À la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Agence tous risques M + 56826
Aladdin-Ce rêve bleu 52474
Albator + 56719
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amélie Poulain M + 56633
Amicalement vôtre M + 56603
Angel M 56851
Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
Arizona Dream 56794
Arnold et Willy + 56844
Austin Powers 56751
Bambi 52516
Banzaï 52080
Beetlejuice 55967
Benny Hill M 56820
Bodyguard-I will always love you 53011
Borsalino 54971
Braveheart M + 55968
Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
Buffy contre les vampires 56616
Bullit 55969
Caliméro 55960
Candy + 56610
Capitaine Flam M 56717
Cat's eyes 55129
Chapi Chapo M + 56650
Charmed + 56852
Dallas 56652
Dead Zone 53492
Dilwale Dulhania Le Jayange 53854
Dirty Dancing-Time of my life M + 53713
Dragon Ball GT M + 54343
Dragon Ball Z 56789
Espace détente-Le'amérique NEW 52613
Evangelion 55231
Fantômas 54789
Flashdance 56024
Flashdance-She works hard for the money M NEW 52710
Fort Boyard 56919
Frère des ours-On my way 53423
Frida-Burn it blue M NEW 52594
Friends-Thème M + 56617
Furyo 52430
George de la jungle 54902
Ghost in the shell 54344

CINÉ, TV (suite)

Ghost-Unchained melody + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Goldorak-Là haut, là haut... + 56654
Grease + 56754
Great Teacher Onizuka 56029
Gundam wing 54242
Halloween M 54000
Happy Days 56929
Hawaï police d'état + 56818
Il était une fois dans l'ouest + 56658
Il était une fois en amérique 56249
Il était une fois l'homme-Toccata & fugue en Ré mineur 54346
Iznogoud + NEW 52572
Jackass 53515
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-Meurs un autre jour 55916
James Bond-Thème M + 56639
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeux interdits M + 56792
K2000 56847
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor... 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
Kill Bill-Twisted Nerve 52196
L'Âge de glace 56304
L'effet papillon M NEW 52597
L'exorciste M + 56740
L'homme qui tombe à pic 56842
L'île aux enfants-Casimir 56602
L'Inspecteur Gadget M 56733
La 7ème compagnie M + 53023
La beuze-99 Luftballons + 54139
La boum + 56655
La Boum 2-Your eyes 54893
La cité de la peur-La carioca 56395
La famille Adams + 56893
La marche de l'empereur M NEW 52555
La panthère rose M + 56629
La petite maison dans la prairie 56815
La petite sirène-Sous l'océan 52518
La soupe aux choux M + 56040
La vérité si je mens 54472
Le bon, la brute et le truand + 56657
Le château dans le ciel 55458
Le clan des siciliens M 56250
Le dernier samouraï 53491
Le flic de Beverly Hills-Axel F M + 56076
Le gendarme de St Tropez-Thème M + 56073
Le grand blond avec une chaussure noire... + 56038
Le livre de la jungle 52491
Le Manège Enchanté + 53025
Le masque de Zorro 52473
Le Parrain M + 56072
Le père noël est une ordure-Destinée 55296
Le pont de la rivière Kwaï NEW 56005
Le Roi Lion 56261
Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
Le seigneur des anneaux III-Thème 53403
Le seigneur des anneaux-Thème 53487
Le voyage de Chihiro 56191
Les 11 commandements-Comme des connards 53466
Les 4.400 M NEW 52604
Les Aristochats 52508
Les aventures de Rabbi Jacob M + 56272
Les brigades du tigre 56821
Les bronzés font du ski M + 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? + 55948
Les Bronzés-Darla Dirladada + 56957
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les choristes M + 53793
Les choristes-Caresse sur l'océan 52160
Les Minipouss 54923
Les mystères de l'ouest + 56816
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs + 56986
Les Simpsons M + 56615
Les têtes brûlées 56891
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver + 56730
Magnum M 56682
Malcom 54888
Mariés, 2 enfants 56840
Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up M + 55763
Maya l'abeille M + 56601
Midnight Express M 56002
Mission Impossible 1-Thème film M + 54750
Mission Impossible 2-Thème film 54046
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Moi, Renard M NEW 52603
Mon nom est personne + 56253
Mortal Kombat 54891
Muppet Show 56944
Nicky Larson 55235
Olive et Tom M + 56714
Philadelphia 53441
Pirates des Caraïbes M + 54959
Pocahontas-L'air du vent 54381
Pretty woman 56021
Princesse Mononoké 55072
Pulp Fiction-Girl, you'll be a woman soon 56350

CINÉ, TV (suite)

Pulp Fiction-Misirlou M + 566
Pulp Fiction-You never can tell 563
Resident evil-Le film 565
Rocky I-Gonna fly now 535
Rocky III-Eye of the tiger M + 567
Sex and the City 568
Sexe intentions-Bittersweet symphony M 554
Six feet under 543
Smallville-Save Me M 543
South Park 567
Spiderman-L'araignée, l'araignée... 561
Stargate SG-1 M 568
Starsky & Hutch M + 566
Supercopter + 553
Terminator 2-Le jugement dernier M + 567
Terminator 3-Le soulèvement des machines 549
The full monty M + 568
Thodi Door Saath Chalo M NEW 525
Titanic-My heart will go on M + 567
Tom Sawyer M + 559
Top Gun-Take my breath away M 568
Urgences 566
X-Files + 566
xXx-Feuer frei 542
Yu-Gi-Oh! + 543
Zorba le Grec 549

+310 Films! 155
+190 Séries! 155
+100 Dessins animés! 155
+10 Bollywood! 153

PUBLICITÉS

Areva 2004-Funky Town + 562
Banque Populaire-Free M 561
Bouygues Télécom (2004) 522
Chanel n°5 (2004) NEW 525
Coca Cola Vanille-Day-O M + 544
Dim M + 566
Dior J'adore (2004) NEW 525
Evian 2003-We will rock you M 565
GMF 2005-Tom's Diner NEW 525
Nescafé-Colegiala 567
Nespresso capsules (2004) M NEW 525
Nutella 2003-Glorious 534

perso
PERSONNALISEZ VR
ALCATEL BENQ BLACKBERRY DBTE NEC NOKIA PANASONIC PHILIPS SONY/ERICSSON SPV TELEFONICA
TÉL> 0899 700

Renault Espace (2004) NEW 525
Renault Scenic 2004 521
Royal Canin-Le Professionnel M + 560
+100 Publicités! 155

PAILLARD, FÊTES

Bali Balo M + 561
J'ai la ... qui colle 561
Joyeux Anniversaire M + 566
La digue du... 561
La petite huguette 561
+10 Chansons paillardes! 157
+20 Fêtes/Événements! 153

BRUITAGES

Pin Pom (Pompier) M + 566
Signal aéroport 569
Sirène de police américaine 548
Sonnerie vieux téléphone + 544
+10 Divers/Jingle! 156

HYMNES, RÉGIONS

An Alarc'h 530
From Galway to Dublin (Irlande) 535
Hymne Algérie M + 566
Hymne Brésil 560
Hymne Corse + 550
Hymne Etats Unis + 566
Hymne Foot 3-Qui ne saute pas n'est... 539
Hymne Foot 5-Allez, allez... 539
Hymne Israël-Hatikva + 566
Hymne Italie M 566
Hymne Japon 567
Hymne La Marseillaise M + 566
Hymne Maroc 566
Hymne Nice-Nissa la bella 539
Hymne Portugal M + 567
Hymne Royaume Uni 566
L'internationale M + 569
Le chant des partisans 554
Marche de la légion étrangère 521
Tiens, voilà du boudin! 520
Tri Matelod 530
+60 Hymnes! 155
+10 Musiques régionales! 154
+10 Musiques militaires! 153

BRUITAGES HIFI

TÉLÉCHARGER Toutes les explications à droite !

ÉCOUTER, + DE CHOIX

Choisissez votre bruitage (et sa version) dans notre catalogue et faites-en votre sonnerie !
TÉL> 0899 700 907
WEB> www.persomobiles.fr

Aboiement chien 66001
Actualités années 30 66097
Boite à bêêêêh NEW 66122
Boite à meeeeuh NEW 66121
Bruits de bouche 66086
Chant "C'est la lutte finale !" 66052
Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
Chant Tyrolien 66004
Cigales 66104
Corne de supporter NEW 66130
Cri d'Alien NEW 66112
Cri de la citrouille NEW 66113
Cri de Tarzan 66053
Cris de torture NEW 66115
Délire chinois 66009
Fantômes NEW 66116
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" NEW 66118
Pets 66014
Rire démoniaque NEW 66114
Rots 66016
Serpentin (langue de belle mère) NEW 66125
Sifflet NEW 66131
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
US Police "Hands up" 66078
Vieux klaxon NEW 66129
Vieux téléphone 66026
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard 66021
Voix de supermarché 66102
Vomissements 66023
Youyous arabes NEW 66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Allo" en écho NEW 66128
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
Voix "C'est quoi c'bordel ?" 66089
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" NEW 66119
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Hasta la vista, baby" 66075
Voix "Inch allah" 66082
Voix "J'te kiffe grave" NEW 66109
Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Planté d'bâton!" NEW 66124
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Ta mère !" 66099
Voix "Terminus, tout l'monde descend" NEW 66123
Voix "Tu viens chez oim ?" NEW 66110
Voix "Wazzzzha ?" 66101
Voix "Y a person qui répond ?" 66065
+120 Hifi! 1546

COMMENT TÉLÉCHARGER ?

1) Notez la **référence** (Ex: 56072).
2) Passez commande, au choix:
TÉL> 0899 700 907 Choix "Vous connaissez la référence".
SMS> Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement! Exemple: envoyez **56072** au **81122** pour Le Parrain.
MNITEL> 3617 PERSOMOBILES
3) Votre mobile reçoit la sonnerie ou l'image quelques secondes plus tard!

SMS+ 8 1 1 2 2 (1,50 € par envoi + prix d'un SMS)

Tarifs: 3615: 0,35 €/MN **3617:** 0,86 €/MN **0899:** 1,35 € + 0,34 €/MN **51111:** 0,20€ **61111:** 0,35 € **71111:** 0,35 € **81111:** 1,00€ **81122:** 1,5 € ***Remboursement (incompatibilité)** : Envoyez votre demande en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heures de votre appel et la référence à Persomobiles / BP 249 / 94102 Saint-Maur Cedex. Après vérification nous vous remboursons la communication ainsi que le timbre.
Wap: Pour télécharger une image couleur ou une sonnerie poly/hifi, votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites activer le wap par votre opérateur. **Copyrights:** **AL:** A.Ernoult **BO:** Boxybox **CA:** Charlie **CH:** C.Martin-JTP **CL:** Clair obscur **JE:** JY Leclerq **JO:** J.Peyrou **LA:** L.Clain **MA:** M.Robin **NP:** ©2004 Nioupro **OL:** OL.Discot **PA:** Panoramic **PL:** Photolive **PR:** Presse Sport **PS:** P.Blanche **PX+NA&:** Pixtel **RI:** R.Murrin **SI:** SipaPress **SP:** StockImage-Plisson **ST:** StockImage
persomobiles un service Pixtel

44054 Might & Magic
+ JEUX DE RÔLE:
SMS> JDR au 71111

44051 2004 Real Foot
+ SPORTS:
SMS> SPORT au 71111

44088 Midnight Billard
+ SPORTS:
SMS> SPORT au 71111

44016 Puissance 4
+ JEUX DE SOCIÉTÉ:
SMS> SOCIETE au 71111

44062 Solitaire
+ JEUX DE SOCIÉTÉ:
SMS> SOCIETE au 71111

44041 Rainbow Six 3
+ ACTION (INFILTRATION):
SMS> INFILTRATION au 71111

44001 Call of Duty
+ ACTION (INFILTRATION):
SMS> INFILTRATION au 71111

44040 Splinter Cell PT
+ ACTION (INFILTRATION):
SMS> INFILTRATION au 71111

44011 Machines à sous
+ CASINO:
SMS> CASINO au 71111

44045 Block Breaker DX
+ CASSE BRIQUES:
SMS> BRIQUES au 71111

44100 Perry Rhodan
+ STRATÉGIE:
SMS> STRATEGIE au 71111

44079 Zoo Tycoon 2
+ STRATÉGIE:
SMS> STRATEGIE au 71111

44081 Top Gun II
+ JEUX DE TIR:
SMS> SHOOT au 71111

44099 L'Age de Glace Skater
+ SPORTS:
SMS> SPORT au 71111

44082 Pro Bowling
+ SPORTS:
SMS> SPORT au 71111

44061 Chessmaster
+ JEUX DE SOCIÉTÉ:
SMS> SOCIETE au 71111

44012 MB Board Games
+ JEUX DE SOCIÉTÉ:
SMS> SOCIETE au 71111

44094 Charmed
+ ACTION (PLATE-FORME):
SMS> PLATEFORME au 71111

44048 Rayman 3
+ ACTION (PLATE-FORME):
SMS> PLATEFORME au 71111

44101 Sven 004
+ ACTION (ADRESSE):
SMS> ADRESSE au 71111

44036 South Park
+ ACTION (MISSIONS):
SMS> MISSIONS au 71111

44002 True Crime
+ ACTION (MISSIONS):
SMS> MISSIONS au 71111

44030 Midtown Madness 3
+ ACTION (MISSIONS):
SMS> MISSIONS au 71111

44038 Shado Fighter
+ COMBAT:
SMS> COMBAT au 71111

44043 Prince of Persia Les Sables
+ ACTION (AVENTURE):
SMS> AVENTURE au 71111

44053 Vijay Pro Golf
+ SPORTS:
SMS> SPORT au 71111

44052 Vans Skate & Slam
+ SPORTS:
SMS> SPORT au 71111

44007 Ducati Extreme
+ AUTO MOTO KART FI:
SMS> COURSE au 71111

44015 Popeye Kart
+ AUTO MOTO KART FI:
SMS> COURSE au 71111

44057 XIII
+ ACTION (PLATE-FORME):
SMS> PLATEFORME au 71111

44003 Vampire Bloodlines
+ ACTION (PLATE-FORME):
SMS> PLATEFORME au 71111

44101 Dr Maboul
+ ACTION (ADRESSE):
SMS> ADRESSE au 71111

44046 Siberian Strike
+ JEUX DE TIR:
SMS> SHOOT au 71111

44026 Winter Games
+ SPORTS:
SMS> SPORT au 71111

44035 Rollerblade Ch.
+ SPORTS:
SMS> SPORT au 71111

44075 Speed Devils
+ AUTO MOTO KART FI:
SMS> COURSE au 71111

44097 Dakar 2005
+ AUTO MOTO KART FI:
SMS> COURSE au 71111

44044 Prince of Persia L'âme...
+ ACTION (AVENTURE):
SMS> AVENTURE au 71111

44037 Terminator 2
+ ACTION (AVENTURE):
SMS> AVENTURE au 71111

44098 Die Hard
+ ACTION (AVENTURE):
SMS> AVENTURE au 71111

FACILE LE JEU MOBILE !

TÉLÉCHARGER Simple !
TÉL> 0899 700 907
Choix "Vous connaissez la référence".
Ex: 44044 pour Prince of Persia

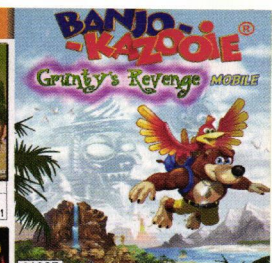
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java **Alcatel, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, SonyEricsson...** Vérifier la compatibilité avant de télécharger: **référence** au **61111**.
Ex: **44045** au **61111** pour Block breaker.

+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa **référence** au **61111**.
Ex.: **44007** au **61111** pour tout savoir sur Ducati Extreme.

+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 100 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au **71111**. (Ex: **SPORT** au **71111** pour les jeux de Sport) ou: **TÉL> 0899 700 907** Choix "Jeux"

ÉCRANS DE JEU
Photos d'écran de tous les jeux: **ECRAN+Réf.** au **61111**.
Ex.: **ECRAN44081** au **61111** pour les écrans de Top Gun.

Copyright des jeux: envoyez COPY+Réf au 51111



44085

LES TESTS DE LA SEMAINE

TEST #23 Banjo-Kazooie®Missions
Les mini-jeux sont très sympathiques, parfois drôles (la pêche aux moutons!). L'univers célèbre du jeu est graphiquement bien retranscrit. Banjo est parfait pour faire une pause vidéoludique de 10 mn, et même plus! **L'avis d'astuces.: ✪✪**

TEST #24 New York Nights®
Papoter avec des amis, aller chez le coiffeur, danser, travailler, manger des pizza et bien plus, tout cela est possible dans cette simulation de vie à New York facile à prendre en main. En plus, c'est beau et coloré! **L'avis d'astuces.: ✪✪✪✪**

TEST #25 Asphalt: Urban GT®
Graphismes superbes, design des voitures impeccable, sons réussis. Ah! Quel bonheur de conduire des Lamborghini, Ford GT, Audi et autres sportives du même calibre! **L'avis d'astuces.: ✪✪✪**

44089 New York Nights
+ SIMULATION:
SMS> SIMULATION au 71111

44050 Asphalt Urban GT
+ AUTO MOTO KART FI:
SMS> COURSE au 71111

IMAGES ET ANIMATIONS

38872 + DE NANAS
SMS> NANAS au 81122

34825 + DE PAYSAGES
SMS> PAYSAGES au 81122

34116 + DE COSMOS
SMS> COSMOS au 81122

38817 + DE CHEVAUX
SMS> CHEVAUX au 81122

38812 + DE DAUPHINS
SMS> DAUPHINS au 81122

38182 + DE CHIOTS
SMS> CHIOTS au 81122

38196 + DE CHATONS
SMS> CHATONS au 81122

38177 + DE GARFIELD
SMS> GARFIELD au 81122

38943 + D'ANIMAUX
SMS> ANIMAUX au 81122

38909 + DE MECS
SMS> MECS au 81122

34127 + DE DRAPEAUX
SMS> DRAPEAUX au 81122

34411 + D'AMOUR
SMS> AMOUR au 81122

34915 + DE SYMBOLES
SMS> SYMBOLES au 81122

34077 + DE LOGOS RIGOLOS
SMS> RIGOLOS au 81122

38276 + DE MOTOS
SMS> MOTOS au 81122

38885 + DE VOITURES
SMS> VOITURES au 81122

38178 + DE TUNING
SMS> TUNING au 81122

31136 + D'ANIMÉS
SMS> ANIMES au 81122

EFFETS

Pour télécharger un logo en y ajoutant un effet, envoyez: **TypeEffet+Réf** au **81122**
Ex: **ROTATION38181** au **81122** **TÉL> 0899 700 907**
Fonctionne avec tous nos logos couleur.

ROTATION | PHOTODEPOQUE | CIBLE | SEPIA | PETITBAISER | DANSCOEURFEU | COEURDEROSES | JETAIME | TOILESPIDER | IMPACT

PERSO

Télécharger un logo personnalisé: **PERSO+Réf+Prénom** au **81122**
Ex: **PERSO30902NORDINE** au **81122**

30913 MARION
30901 Chloé tue +Chloé
30906 CAMILLE +CAMILLE
30910 GUILLAUME +GUILLAUME
30912 Jeremy +JEREMY
30905 Thomas +Thomas
30907 LAURA +LAURA
30909 ALEXIS +ALEXIS
30908 JULIEN93 +JULIEN
30903 OCEANE +OCEANE
30902 NORDINE +NORDINE

Si une image a [redacted], elle est animée!
TÉLÉCHARGER Toutes les explications au centre de cette page. **+ D'images, + D'animations:**
SMS> LOGO au 81122 **WEB> www.persomobi-**

27899 27009 27729 27038 27719 27983 27987 27774 27042 27999 27776 27777 27024 27035 (logo vide) 27700
27927 27842 27917 27751 27706 27841 27965 27952 27997 27872 27037 27041 27754 27979 27039
23779 23444 23587 23436 23589 23654 23582 23806 23745 23747 23739 23762 23807 23399 23300 (logo vide)

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

ESSENCE CARAMÉLISÉE

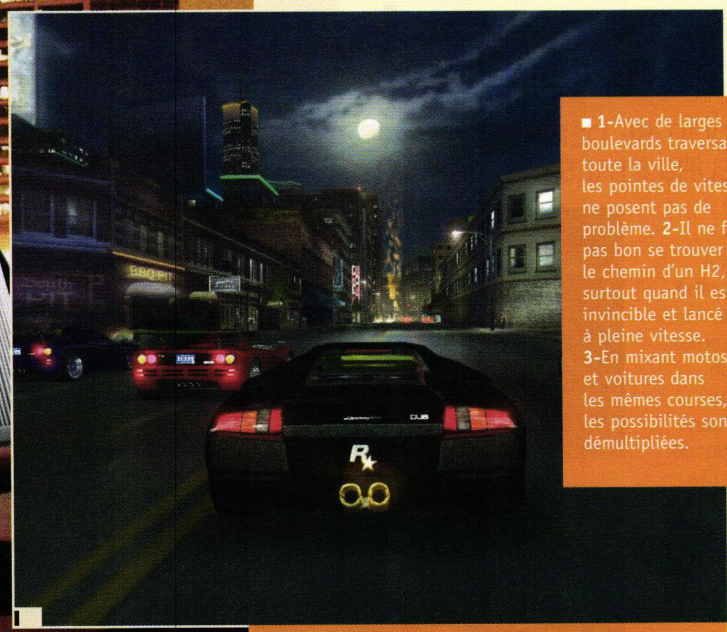
À QUELQUES SEMAINES DE LA SORTIE DE *MIDNIGHT CLUB 3*, ROCKSTAR DÉVOILE ENCORE DE PETITES SURPRISES INATTENDUES ET FORT SYMPATHIQUES.

L'attente se fait de plus en plus pressante à mesure que les jours nous rapprochent de la sortie de *Midnight Club 3* (*MC 3*). Cette nouvelle présentation ne suffira pas à étancher notre soif de vitesse et d'ivresse. En effet, en plus d'avoir la confirmation de notre précédente impression enthousiaste, nous avons pu découvrir les toutes dernières implémentations du moteur. Tout d'abord, la sensation de vitesse a encore augmenté. L'astuce consiste cette fois à démultiplier le nombre d'éléments mobiles à l'écran pour provoquer la perception d'une allure accrue. Ainsi, les ruelles sont maintenant jonchées de bouts de papiers qui s'envolent à l'approche des voitures. Même les conditions climatiques s'y prêtent puisque de violentes tempêtes de neige se répandent sur les larges avenues de Detroit. Plus amusant, en mode Solo, des « pouvoirs spéciaux » ont été associés aux trois classes de véhicules. Les SUV et les camions stockent du pouvoir en faisant du rentre-dedans aux autres véhicules et vident leur réserve en gagnant une invincibilité temporaire. Pour les Choppers et les muscle cars, ce sont les dérapages qui permettent ensuite de balancer une onde de choc capable d'écarter les concurrents de la chaussée. Enfin, beaucoup plus drôle, pour les sportives, motos et autos, éviter les accrochages activera un ralentissement de type « bullet time », excellent pour échapper de justesse aux accidents sinon inévitables. Ces nouveautés très arcade devraient améliorer l'ordinaire sans pour autant s'imposer comme des évolutions de gameplay aussi indispensables que les « takedown » dans *Burnout 3*. Mais nous en

■ Les conducteurs de motos se changent dans le garage. Bonne nouvelle pour les radins : la modification est gratuite.

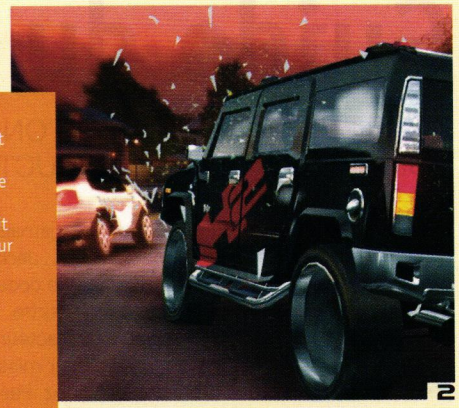
GENRE : COURSE
DATE DE SORTIE : 15 AVRIL 2005
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

ÉDITEUR : ROCKSTAR / DÉVELOPPEUR : ROCKSTAR SAN DIEGO

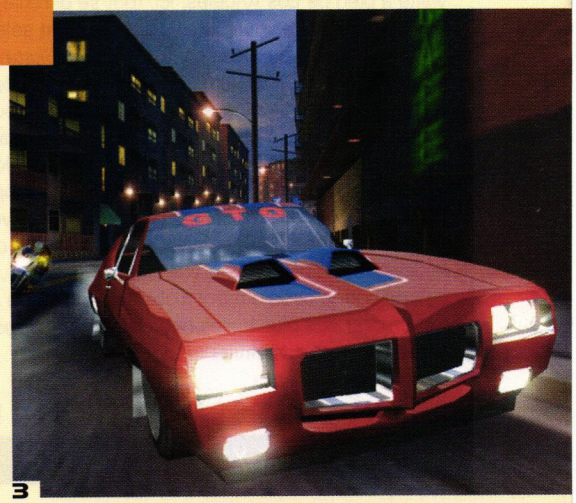


1

■ **1**-Avec de larges boulevards traversant toute la ville, les pointes de vitesse ne posent pas de problème. **2**-Il ne fait pas bon se trouver sur le chemin d'un H2, surtout quand il est invincible et lancé à pleine vitesse. **3**-En mixant motos et voitures dans les mêmes courses, les possibilités sont démultipliées.



2



3

DU BULLET TIME, MAIS AVANT LES CRASHS !

aurons confirmation dans le test qui nous laissera juger du mode Carrière dans son ensemble et de l'impact de ces améliorations. Pour l'heure, un petit tour en écran splitté nous a permis d'avoir une meilleure idée des types de courses disponibles en ligne jusqu'à 8 joueurs. Parmi les modes les plus sympathiques, on trouve un Capture the flag particulièrement féroce avec des équipes optimisées. Une bonne stratégie consiste à mettre des camions en défense et d'envoyer des motos voler le drapeau. Pour corser l'affaire, les courses en multijoueur peuvent être paramétrées pour accepter l'apparition de power-up sur la chaussée. Ceux-ci, un peu comme les bonus de *Mario Kart*, facilitent grandement les coups fourrés et les bonnes tranches de rigolade. Une fois un pouvoir acquis, il faut se rapprocher suffisamment d'un de ses adversaires pour l'atteindre d'une vague d'éclairs colorés assez surréaliste et provoquer ainsi l'activation d'un fléau : blocage de la direction, brusque freinage et même un coup d'accélération-surprise. Si vous n'êtes pas d'une nature partageuse, vous pourrez choisir une dose de nitro supplémentaire et parcourir l'ensemble du circuit en vitesse maximale, une forme de suicide même si la gestion des collisions se montre très, très gentille. A priori, le jeu semble donc bénéficier d'un excellent fun online qui se concrétisera si tous les concurrents peuvent se percuter à loisir et si la circulation reste aussi dense que dans la partie Carrière.

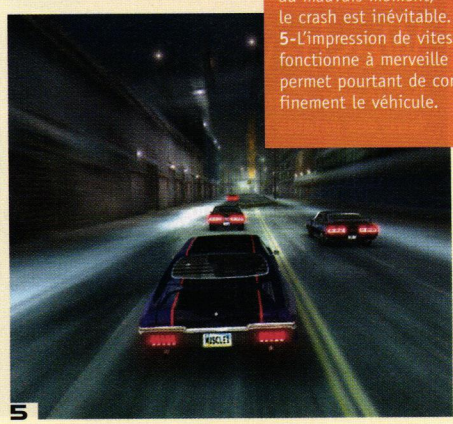
 # Marmouche

NOS IMPRESSIONS

En se nichant là où Electronic Arts ne peut s'aventurer au risque de mettre en concurrence ses deux poulains, *MC 3* prend le meilleur des deux. Ainsi, il rivalise en vitesse avec *Burnout 3* et explose carrément *Need For Speed Underground 2* question liberté de circulation et densité du trafic. Une grosse bombe en puissance.

4

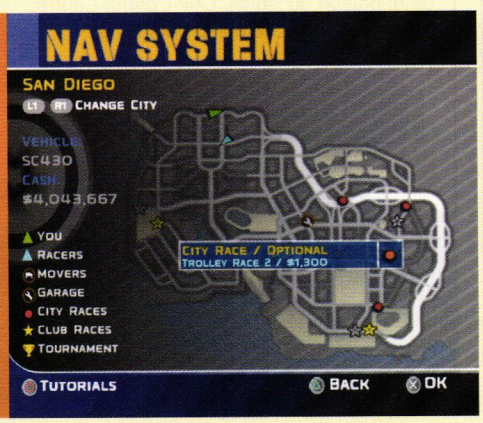
■ **4**-Attention à la réserve de nitro. Si elle est activée au mauvais moment, le crash est inévitable. **5**-L'impression de vitesse fonctionne à merveille et permet pourtant de contrôler finement le véhicule.



5

Le mode Carrière

Pour engendrer l'accoutumance, les développeurs ont peaufiné le mode Carrière. Tant mieux, car le succès d'un jeu de caisses vient aussi de la façon dont les courses s'enchaînent sans jamais lasser. La durée de vie devrait être assurée, en pouvant débloquer une soixantaine de voitures, des centaines d'améliorations aussi bien esthétiques que techniques et une pléthore de secrets. On attend de voir s'il nous fera tourner la tête.

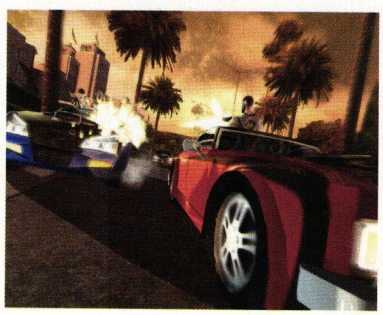


Guide du routard

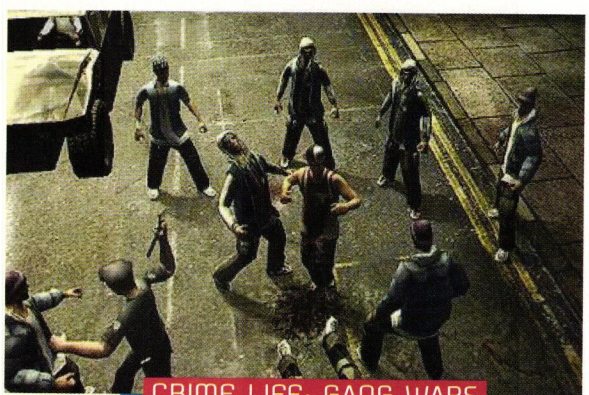
187 RIDE OR DIE PARCE QU'ON DOIT SE DÉFOULER, UBISOFT PENSE AUX CONDUCTEURS STRESSÉS.

Pour tous ceux qui ont eu la chance de ne jamais tomber à la télé sur le navet avec Samuel L. Jackson, 187 (prononcez « One Eight Seven ») est le code utilisé par la police américaine pour définir un meurtre. Ici, vous jouerez le rôle du jeune Buck, doublé par l'acteur Larenz Tate (*Un Homme à part*, *Ray*), et aurez pour mission de défendre un territoire menacé par Cortez. Pas de visite à pied de Los Angeles, ici, tout se déroule à bord d'un véhicule que vous aurez préalablement sélectionné. *187 Ride or Die*, à ne pas confondre avec *Skate or Die* sorti sur NES en 1988, tire son principal attrait de son bel arsenal : simple flingue ou fusil à pompe, vous aurez aussi accès à des mitraillettes et autres bazookas, tout l'attirail nécessaire pour venir à bout des pilotes adverses en solo ou en réseau sur les deux supports. *Matrix* toujours à la mode, les programmeurs évoquent déjà une fournée d'effets bullet time durant les courts replays pour récompenser vos exploits. Allez, plus qu'une bonne dose d'hémoglobine et on pourra se remémorer nos plus belles heures sur *Carmaggedon*.

Sortie : Été 2005 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox



SHINY ENTERTAINMENT ET ATARI REPLONGENT DANS LA MATRICE POUR THE MATRIX: PATH OF NEO PRÉVU SUR PS2 ET XBOX POUR NOËL 2005.



CRIME LIFE: GANG WARS

Wesh-wesh like

Décidément, *Grand Theft Auto* ne cesse de faire des émules ! Venez découvrir *Crime Life*, ou les tribulations du jeune Tre, dont la seule ambition est de se faire respecter des autres gangs. Un jeu Konami 100 % action, soutenu par une bonne dose de hip-hop, de 9mm et de violence gratuite. Tout est bon pour augmenter sa réputation. Bref, un concept qui fleure bon le cliché bien lourd. À voir...

Sortie : Fin 2005

Machines : PlayStation 2 et Xbox

Trop de consoles ?

JOYTECH AV CONTROL CENTRE L'ACCESSOIRISTE JOYTECH RIPOSTE À L'INFLATION PAR L'INFLATION ELLE-MÊME.

Nos braves télévisions ne comportent généralement qu'un nombre limité d'entrées vidéo. La solution nous mène naturellement vers les prises multiples. Mais celles-ci sont le plus souvent de qualité médiocre et provoquent une détérioration du signal. L'*AV Control Centre* de Joytech propose donc, pour 60 €, une réponse exhaustive à ce problème avec 4 slots en entrée constitués de prises S-Vidéo, péritel, RCA et Audio Digital Optique. Même menu pour le slot en sortie. Le tout blindé et en or. Plus de raison de jouer au castor derrière la télé.

Sortie : Disponible

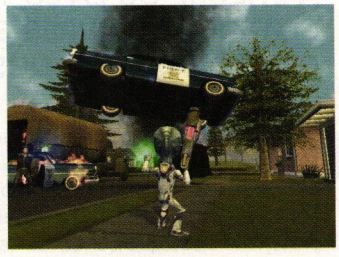
Machines : PlayStation 2, Xbox et GameCube

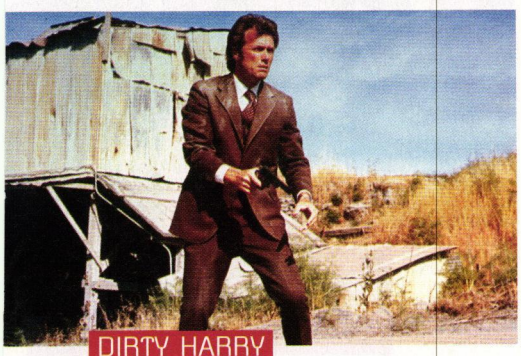
Invasion en fanfare

DESTROY ALL HUMANS! W. SMITH ET J. GOLDBLUM VOUS ONT ÉNERVÉ DANS *INDEPENDENCE DAY* ? VENGEZ-VOUS !

Ça suffit ! Oui, assez de jouer des humains coupables de l'extinction de la première race extraterrestre rencontrée ! Il est temps de jouer un petit homme vert. Enfin, gris en l'occurrence et répondant au doux nom de Crypto. Dans ce jeu d'action à la troisième personne au gameplay plutôt varié, vous allez débarquer dans l'Amérique des années 50 et faire connaissance avec les hommes sur une vingtaine de niveaux. D'abord, il s'agira de collecter des informations les concernant : mode de pensée, ADN... Ensuite, vous devrez buter tout le monde, dans un festival d'humour et de références aux films et séries ayant trait aux invasions aliens et autres conspirations. Crypto utilise surtout son flingue, la télékinésie et sa soucoupe volante pour terrasser tout ce qui bouge et s'exprime dans la langue de Justin Timberlake. Par moments, face à une population armée trop dense, l'infiltration sera de mise. Il faudra alors maîtriser psychiquement les gêneurs en les incitant à faire diversion ou à piquer un somme. Bref, qui pourra dire que la variété est ailleurs ?

Sortie : Juin 2005 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox





© Warner

DIRTY HARRY

Clint quand ?

Clint Eastwood est tout sauf un vieux con : toujours resté en contact avec la culture de son temps (il voulait jouer le *Dark Knight* de Frank Miller), il annonce aujourd'hui son intention de produire, avec la Warner Bros., une gamme de jeux avec l'Inspecteur Harry, auquel il prêtera sa voix et son style inimitable, sur consoles nouvelle génération.

Sortie : N.C. • **Machines :** PlayStation 3 et Xbox 2

VOLANT FANATEC SPEEDSTER 3 FORCESHOCK

En attendant Godot

Il se sera bien fait désirer ce retour de force pour Xbox, mais voilà qu'enfin le volant *Speedster 3 Forceshock* le propose. Ne vous emballez pas car il n'y a pas de quoi grimper aux rideaux. En effet, la Xbox n'offre toujours pas cette fonctionnalité. Le volant se contente simplement d'interpréter les vibrations pour simuler les chocs et les changements de surface. Il faudra attendre une hypothétique amélioration du code avec *Forza Motorsport* pour jouir idéalement de cet outil. Mais grâce à ses réglages précis de la sensibilité de la direction, zone morte incluse, et à la qualité globale de la finition, il n'aurait pas à rougir. Il promet, pour peu que les jeux suivent.

Sortie : Avril 2005 • **Machine :** Xbox

GENRE : ACTION
DATE DE SORTIE : 27 MAI 2005
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : ZOO DIGITAL GROUP PLC / DÉVELOPPEUR : THE BEHEMOTH

1

■ **1**-Et voilà, il suffit de se tromper de route pour que les men in black confisquent votre véhicule. **2**-En chevauchant un humain, vous pouvez décider de lui dévorer la tête. Miam ! **3**-C'est un véritable remake d'*Asteroïd* auquel vous pourrez vous adonner une fois votre vaisseau reconstitué.

2

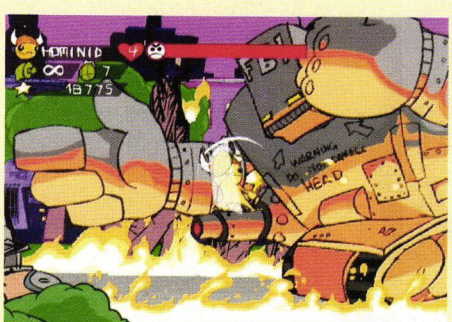
ALIEN HOMINID

ATTENTION : OBJET VIOLENT IDENTIFIÉ

À L'HEURE OÙ LA 3D TAPAGEUSE DEVIENT STANDARD, CERTAINES ŒUVRES SE DISTINGUENT AUTREMENT, COMME CET OVNI ISSU DE NOS ORDIS, ARTISTIQUEMENT TRÈS RÉUSSI.

Originellement développé sur PC en langage informatique Flash, *Alien Hominid* a très vite connu le succès. Pour preuve, ce petit jeu d'action que l'on pourrait croire sans prétention débarque sur consoles fort de près de 9 millions de téléchargements sur la Toile. Pour vous donner une échelle de grandeur, cela représente à peu près le nombre de foyers français connectés à Internet. Autrement dit, ce n'est pas rien. Et l'on comprend un tel engouement une fois le joujou entre les mains. Jeu d'action en deux dimensions « à l'ancienne », le titre de The Behemoth pourrait être qualifié comme une rencontre entre les *Animaniacs* pour le design et *Metal Slug* pour l'intense frénésie de son gameplay et sa difficulté très épicée. Et contrairement à l'idée qui vous taraude en inspectant les photos de cette page, il ne se destine pas à nos chères têtes blondes. L'alien ultra cartoon que l'on incarne et qui part récupérer son vaisseau au FBI fait dans le gag visuel gore. Durant les 16 niveaux parcourus, il pourra foudroyer ses ennemis de bien différentes manières. Évidemment, le flingue, dont le rayon variera en fonction de bonus disséminés un peu partout, garde son statut d'arme reine. Mais il ne faut pas oublier que notre petit homme jaune a aussi le droit de balancer les agents, de leur manger la tête, de les trancher en deux ou de se planquer dans le sol pour déchiqueter quiconque le piétine. Savoureux à contempler. À côté de l'aventure principale, jouable à deux, on trouvera des mini-jeux. Le plus creusé demeure un *Lode Runner* sur PDA avec éditeur de niveaux, mais les autres, dont un « button basher » exclusif à l'Europe, ne déméritent pas question inspiration. De plus, il vous sera possible de mesurer vos performances ou de télécharger du contenu via le Xbox Live. Royal ? Réponse le mois prochain.

 # Plume

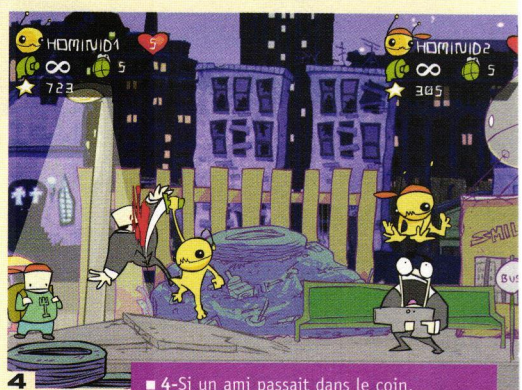


■ Venir à bout des boss requiert un grand sens de l'observation et une dextérité de maître ninja.

NOS IMPRESSIONS

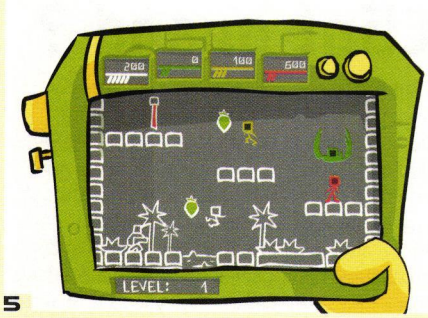
Bien que sa plus grande originalité réside dans un design singulier et fichtrement séduisant, *Alien Hominid* possède de nombreux charmes auxquels les gamers purs et durs ne resteront sans doute pas indifférents. Ne serait-ce que pour l'ampleur du challenge proposé, sa replay value qui s'annonce fabuleuse et ses mini-jeux.

3



4

■ **4**-Si un ami passait dans le coin, vous pourriez partager deux ou trois agents grillés avec lui. **5**-Le PDA permet de nombreuses petites folies grâce à son éditeur de niveaux très accessible.

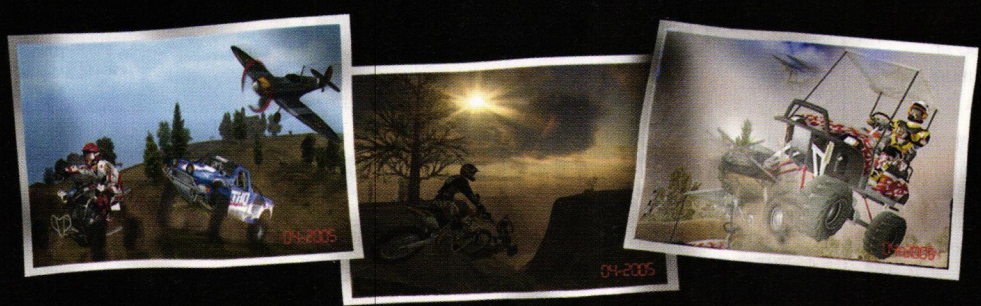


5

Ne faites pas ça chez vous...

Pour la première fois MX Vs ATV Unleashed vous propose de choisir votre style de conduite (arcade ou simulation) et vous propose aussi de très nombreux véhicules : MX, Quad, Monster Truck, Buggy, Truck, Helicopter, Biplane (si, si) et même pour les grands malades : des voiturettes de golf.

Alors, rendez-vous en Mars pour le jeu le plus complet de sport mécanique extrême.



rainbow STUDIOS PRESENTS

MX vs. ATV UNLEASHED

http://mxatv.com

POWERED BY gamespy

PlayStation.2

AB MOTEURS

XBOX

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

THQ

www.thq.com

12+ www.pegi.info

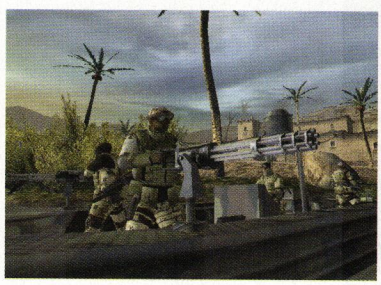
Seriously, this is the real legal. Go ahead, look for a loophole, you're not going to find it. © 2005 THQ Inc. Developed by Rainbow Studios. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Rainbow Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox *Live*, the *Live* logo, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation 2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.

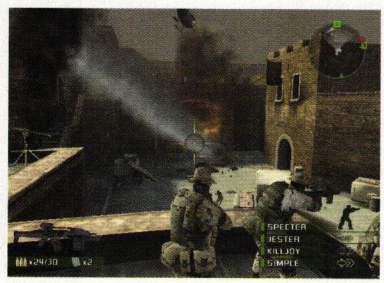
En ligne de mire

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS SONY DÉVOILE LES PREMIERS ÉLÉMENTS DU TROISIÈME VOLET DE SA SIMULATION DE SEALS.

Après 6 millions d'unités vendues pour l'ensemble des deux jeux parus, il aurait été surprenant que la série d'action militaro-tactique *SOCOM* coule une paisible retraite. Voici donc un nouveau chapitre où vous serez plus que jamais voué à jouer les artisans de la paix. Les éléments qui ont fait le succès du jeu en ligne sur PS2 devraient être conservés, et des améliorations notables attendent nos soldats de l'impossible durant leurs missions aux quatre coins du globe. Tout d'abord, les maps sont annoncées cinq à six fois plus vastes qu'elles ne l'étaient dans le deuxième épisode. Mince, ça ne vous arrange pas, votre ongle incarné vous lance lorsque vous marchez ? Pas de panique, il vous sera possible de prendre le contrôle de jeeps ou de bateaux. Au pire, offrez-vous une baignade maintenant que vous et votre escouade pouvez nager. À ces possibilités, s'ajoutent une customisation d'arme très poussée et la promesse d'une I.A. du feu de Dieu, et on rentre tranquillement à la base en attendant l'automne. Yes, sir !

Sortie : Fin 2005 • **Machine :** PlayStation 2





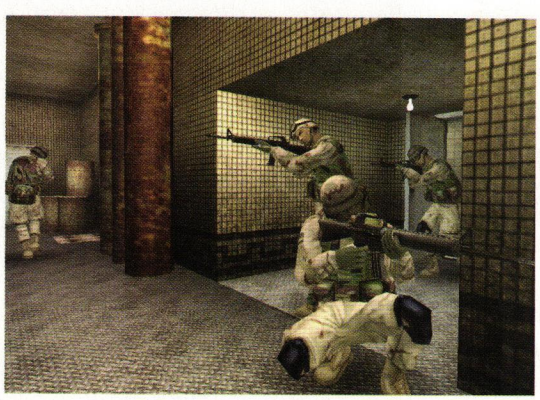
DISPONIBLE DEPUIS PEU AUX ÉTATS-UNIS SUR PS2, XBOX ET NGC, DRAGON BALL Z: SAGAS RESTERA UNE EXCLUSIVITÉ AMÉRICAINE.

AMERICAN'S ARMY: RISE OF A SOLDIER

Engagez-vous, qu'ils disaient !

Déjà disponible sur PC, *American's Army* va débarquer sur consoles dans une toute nouvelle mouture sous-titrée *Rise of a Soldier*. Développé par Secret Level avec l'armée américaine pour Ubisoft, ce jeu orienté shoot tactique se veut ultra réaliste. Dans son mode Carrière, le soldat évoluera dans la hiérarchie militaire grâce à une campagne non linéaire. Différents modes multijoueurs sont déjà prévus, comme un Coop en écran splitté ou un mode Online jusqu'à 16 joueurs.

Sortie : Été 2005 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Photo © Columbia TriStar Films

Shoot, don't talk !

FANS DU FILM DE RIDLEY SCOTT, PRÉPAREZ-VOUS À RECEVOIR UN VÉRITABLE CHOC !

Vingt-cinq cartes pour se mettre sur la tronche, plusieurs modes coop en écran splitté et autant de modes multi. Avec de tels chiffres pour se vendre, *Delta Force: Black Hawk Down* risque bien de faire parler la poudre. D'autant plus que 32 joueurs pourront s'affronter en même temps sur le online. Mon Dieu, à croire que les créateurs de NovaLogic ont décidé de battre tous les records ! En guise de scénario (hum...), la trame reprend les événements qui se sont déroulés en Somalie en 1993. De la bonne boucherie à prévoir...

Sortie : Juin 2005

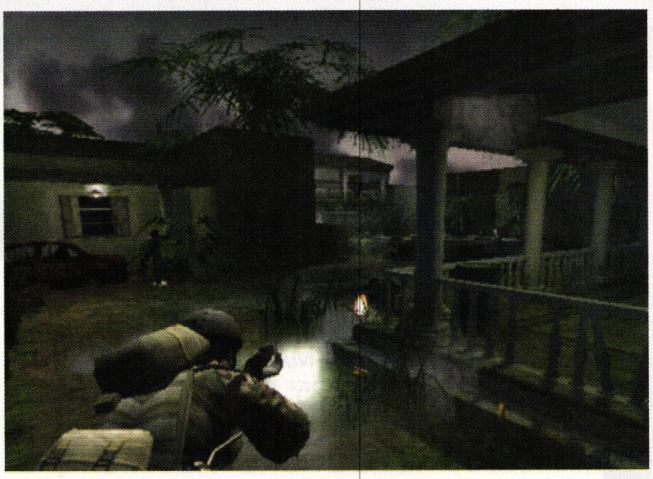
Machines : PlayStation 2 et Xbox

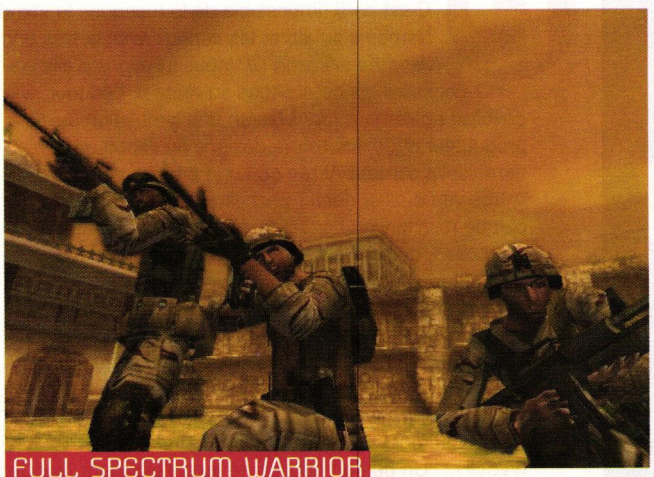
6GUN

La tactique du FPS...

Le FPS-tactique qui débourre devrait voir débouler un nouvel avatar du genre en 2006 avec *6Gun* (titre provisoire), mis en boîte par BattleBorne Entertainment (*Combat Elite: WWII Paratroopers*). Aux commandes d'une escouade, le joueur est dépêché en Amérique du Sud et doit récupérer personnel et équipement. On nous promet une jouabilité extraordinaire, de multiples objectifs et types de missions : sauvetage, démolition, etc., au travers de 12 niveaux. Espérons que la réalisation sera à la hauteur, de même que l'intérêt du jeu.

Sortie : Courant 2006 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox





FULL SPECTRUM WARRIOR

Alpha, Bravo...

Ce titre, développé à l'origine sur Xbox, vous place à la tête de deux escouades de soldats américains en activité dans un pays du Moyen-Orient. Chaque team comprend quatre gars aux spécialités diverses qui obéiront à vos ordres sans moufter. Si les commandes intuitives n'ont subi aucune retouche durant le portage, ce n'est pas le cas de la réalisation. Visuellement, cela reste très correct, mais le frame-rate se révèle assez insupportable. Difficile de plonger dans une ambiance sonore plutôt fantastique, aux mouvements vifs de caméra à l'épaule.

Sortie : 6 mai 2005 • **Machine :** PlayStation 2

OMINFO.COM
Le spécialiste Internet des accessoires pour consoles ! http://www.ominfo.com
TOUS LES ACCESSOIRES POUR TOUTES LES CONSOLES !

Les accessoires STAR !

99.00 € 1
Ne vous battez plus pour la TV !
Adaptateur VGA
permet de connecter consoles, lecteurs DVD, etc. sur un moniteur PC ! Tuner TV inclus !

Bidouilles !
49.90 € 2
Action-Replay™ Max EVO 16 MB
permet de lire des DivX et MP3 sur PS2™, de tricher dans vos jeux, de lire des DVD de toutes zones...

13.90 € 3
Super Box4 2player
Adaptateur 2 manettes PS2™ sur PC !

Les figurines ! Tous vos héros favoris

16.65 € 4
Spawn Série 25 - figurine Hellspawn 17 cm

5 16.20 €
L'étrange Noël de Mr Jack - figurine Le Maire 13 cm

6 19.90 €
Figurine Kusanagi 30 cm

7 17.95 €
Figurine Chun Li Street Fighter 15 cm

8 21.10 €
Le Seigneur des Anneaux Poupée Smeagol 30 cm

9 17.50 €
Massacre à la tronçonneuse Figurine Erin 14 cm

des nouveautés tous les jours !

10 16.10 €
Kill Bill - figurine Go-Go Yubari 15 cm

11 19.50 €
Matrix - figurine Trinity chute 15 cm

12 24.90 €
Figurines Army of Darkness Ash VS Evil Ash 15 cm

Plus de 700 références en stock sur notre site Internet !

HELLRAISER DRAGON BALL Z Muppets STREET FIGHTER II STAR WARS MARVEL AVP LORD OF THE RINGS SPAWN NARUTO KILL BILL

HTTP://WWW.OMINFO.COM

BON DE COMMANDE

N° article	Désignation article	Quantité	Prix article

Participation aux frais de port et d'emballage : + 5.95 €
Signature
Total commande €

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

AOU 25E ÉDITION

Les prochai

LES 18 ET 19 FÉVRIER DERNIER, S'EST DÉROULÉE AU MAKUHARI MESSE DE TOKYO LA 25E ÉDITION DE L'AOU, LE SALON DES JEUX D'ARCADE. NOUS NE POUVIONS PAS RATER ÇA.

Prêt pour un petit tour express des stands ? C'est parti. Impossible de le manquer, le stand Namco a su attirer les curieux avec le très bon *Mario Kart Arcade GP* (nous lui avons d'ailleurs consacré les deux pages suivantes). L'éditeur dévoilait également *Idol Master*, une simulation de producteur d'Idol (ce terme désigne au Japon une demoiselle comme Alizée ou Lorie en plus populaire). À très vite oublier donc ! Enchaînons avec Sega, le plat de résistance. J'entends déjà Teckos, Keem et K' : « Arnosan, du neuf sur *Virtua Fighter 5* ? » L'éditeur ne s'est toujours pas décidé à lever le voile sur le prochain opus de *VF*, dont le développement est passé à la vitesse supérieure depuis l'hiver dernier. C'est maintenant une triste habitude, toutes les mises à jour annuelles étaient présentées : *Star Horse 2 New Generation*, *Sega Network Taisen Mahjong 3*, *WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2004-2005* (*WCCF*)... Un peu de nouveauté avec l'excellent *NeoGeo Battle Coliseum*, dont la dernière version jouable a su attirer les foules. Très bien réalisé, cela faisait longtemps qu'un jeu de baston 2D n'avait autant suscité notre attention. Deux nouveaux persos feront leur apparition au milieu des stars de la NeoGeo : Ai et Yuki. Quelques petites précisions sur le système de jeu s'imposent : si l'un des deux membres de votre équipe passe l'arme à gauche, vous perdez le round. Enfin, un peu à la manière du « Striker » dans *KOF*, vous pourrez appeler votre deuxième perso à la rescousse grâce au « Double Assault ». Vivement que cette petite bombe soit disponible ! *Initial D ver 3* date un peu mais était remis au goût du jour grâce au Cycraft, ce simulateur

■ *Bishi Bashi* est disponible à l'heure où j'écris ces lignes dans les salles d'arcade japonaises. Youpiiiii !!!

LE RETOUR DE BISHI BASHI !

■ Taito a su attirer les curieux avec l'excellent *Raiden III*. Simple, beau et efficace.
■ La nouvelle édition de *WCCF*, avec encore plus de ligues européennes au menu !
■ *Sengokushi Taisen* fut l'un des jeux à remporter le plus de succès. Heureusement qu'il reste l'arcade à Sega !

ns hits des salles d'arcade !

délirant uniquement prévu pour les parcs d'attractions. *Rumble Fish 2* était également présenté, tout comme *Melty Blood* (un *Guilty Gear* du pauvre) ou *Senkou no Ronde*, un shoot qui tente de sortir du lot via l'utilisation d'un bouton « Action », servant par exemple à lever un bouclier, en plus des armes principales et auxiliaires. Mouais. Le jeu qui a véritablement déplacé les foules fut *Sangokushi Taisen*, une simulation d'affrontements à base de cartes ! Comme *WCCF*, vous jouez en déplaçant des cartes sur un plateau. Une bonne surprise, qui tourne sur Chihiro.

LE RETOUR DE *BISHI BASHI* !

Direction le stand de Konami, avec beaucoup de « nouveautés ». Un énième clone de *Dance Dance Revolution*, intitulé *Dance 86.4*, était dévoilé. De la musique de jeune ; il faut placer ses pieds en rythme selon trois emplacements possibles. Nous passerons rapidement sur les mises à jour des jeux de mah-jong et de Monster Gate pour nous pencher sur LA grosse surprise : un nouvel opus de *Bishi Bashi* ! Répondant au doux nom de *Bishi Bashi Champ Online*, ce jeu réunissant des tonnes de mini-jeux repart à l'assaut des salles d'arcade. Désormais online, il permettra à 2 équipes de 3 joueurs de s'affronter d'un bout à l'autre du Japon. Toujours trois boutons pour le gameplay, toujours aussi fun… Vivement sa sortie prévue pour cet été ! Terminons avec Taito qui dévoilait *Battle Gear 4* et le dernier opus des « *Raiden* », la série de shoot légendaire. C'est promis, dès que *Raiden III* sera disponible, un petit test complet s'imposera !

#Arnosan

■ Il fallait attendre longtemps avant de pouvoir essayer *NeoGeo Battle Coliseum*.
■ Le Makuhari Messe accueille aussi le TGS et de nombreux autres salons. Remarquez le scarabée géant qui flotte au-dessus du stand Sega.
■ *Battle Gear 4*, chez tonton Taito, qui dévoilait aussi *The Fast and The Furious*, jeu ultra cheap qui rappelle le temps de la N64.

DES CIRCUITS

MARIO KART ARCADE GP

Mario et Pac-Man en arcade !

CE NOUVEL ÉPISODE DE *MARIO KART* VALAIT VRAIMENT LE DÉPLACEMENT. ON VOUS DIT TOUT SUR LA PROCHAINE COLLABORATION ENTRE NAMCO ET NINTENDO !

Namco a su créer l'événement en dévoilant le prochain opus de la série des *Mario Kart*. Pour l'heure uniquement annoncé pour les salles d'arcade, *Mario Kart Arcade GP* (*MKA GP*) va faire la joie des fans du plombier. La bête tourne sur Triforce, grosso modo un NGC destiné au marché de l'arcade. C'est sur ce support que tournent déjà *F-Zero*, *Virtua Striker 4* ou encore *Avalon no Kagi*. Namco avait bien fait les choses en mettant quatre bornes (le maximum de joueurs en simultané autorisé par le jeu) à la disposition des visiteurs de l'AOU. Après une petite demi-heure d'attente, je prends enfin place. Pour les contrôles, pas d'embrayage, juste une pédale pour le frein et une autre pour l'accélérateur. Sur la droite, un lecteur de carte réinscriptible. Vendue séparément, celle-ci vous permettra de sauvegarder vos statistiques, comme le nombre de victoires dans les différentes coupes, les objets en votre possession ou encore votre classement. Pour vous identifier, il faudra bien sûr entrer votre nom, choisir votre pilote et la première carte sera créée. Ici, pas de boutons « L » ou « R » pour prendre les virages, les dérapages et les « jump drift » pouvant s'effectuer en appuyant simultanément sur le frein et l'accélérateur un bref instant. Enfin, un gros bouton bleu au milieu du volant vous permettra d'utiliser les différents objets que vous récupérerez pendant la course. Revenons au jeu maintenant que la borne n'a plus de secrets pour vous.

UN KART NAMCO OU NINTENDO ?

Onze pilotes vous offriront leurs services : Mario, Luigi, Peach, Wario, Donkey Kong, Yoshi, Koopa, Kinopio, le fantôme rouge de Pac-Man, Ms Pac-Man et enfin Pac-Man. Ces derniers se différencient sur trois points : leur accélération, poids et vitesse de pointe. On remarquera que les réglages étaient tous les mêmes sur la version de l'AOU. N'étant qu'une version de démo, il n'y a aucune raison de s'affoler. Une fois votre perso choisi, il faudra poser pour la postérité (voir encadré ; fais coucou à la caméra !). Intervient ensuite le choix du circuit. *MKA GP* en propose 24 différents, répartis

en 6 coupes (Mario, DK, Wario, Pac-Man, Koopa et Rainbow). Une fois le tracé sélectionné, il ne reste alors plus qu'à choisir les conditions climatiques et à valider vos items. Késako ? *MKA GP* contient en effet un maximum théorique d'environ 100 items (éclair, carapaces en tout genre, coffre-fort, peaux de bananes, clous, bouclier, etc.). Avant chaque partie, une roulette déterminera les trois objets que vous pourrez rencontrer lors de la course, mais, point très important, uniquement parmi ceux préalablement débloqués. D'où la nécessité d'avoir une carte afin de les sauvegarder avec le nombre de victoires. Tout est prêt, la course peut commencer !

BACK TO THE ROOTS

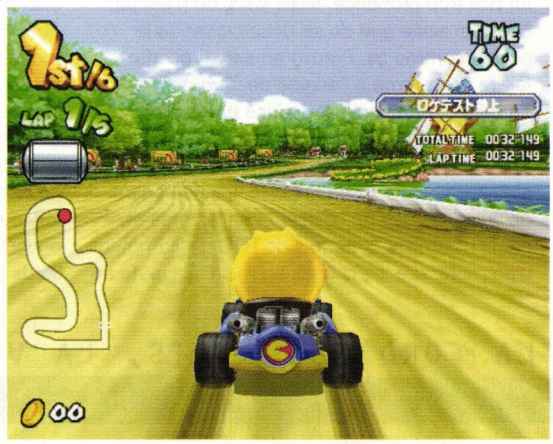
Tout d'abord, ça fait plaisir de revoir de bons gros karts des familles. Adieu les voitures sorties de *Satanas et Diabolo* ou de *Mario Kart: Double Dash!!*. Une seule vue est malheureusement disponible (voir photos). Comme d'habitude, plus vous ramasserez de pièces et plus vous irez vite, rien de bien nouveau sur ce point. Aucun souci au niveau du gameplay, très instinctif et rapidement assimilable pour les commandes de base. La dizaine de circuits que j'ai pu voir m'a scotché, avec une mention spéciale pour les niveaux de Koopa, avec des murs qui se dressent devant votre kart à la dernière seconde, vous obligeant à une attention constante ! Une excellente surprise, dont nous vous reparlerons une fois qu'il sera disponible dans les salles japonaises.

Sortie : Courant 2005 • **Machine :** Arcade

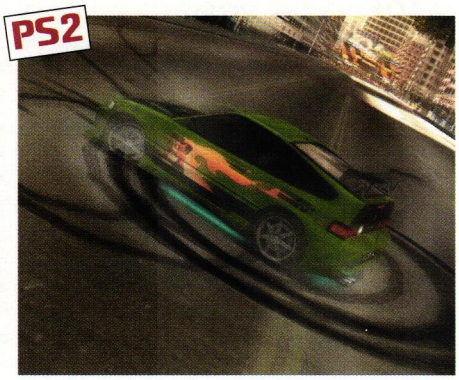
Arnosan

Fais coucou à la caméra !

Chaque borne de *MKA GP* est équipée d'une caméra répondant au doux nom de namcam 2. Après avoir choisi votre pilote, vous poserez pour une photo. Selon le perso choisi, vous vous retrouverez avec la casquette de Mario sur la tête, un chapeau Pac-Man... Votre tête ainsi customisée sera en permanence affichée au-dessus de votre kart. Un système bien pratique et un brin original qui vous permettra d'identifier vos adversaires humains !



© 2005 Nintendo, © 2005 Namco Ltd. All rights reserved.

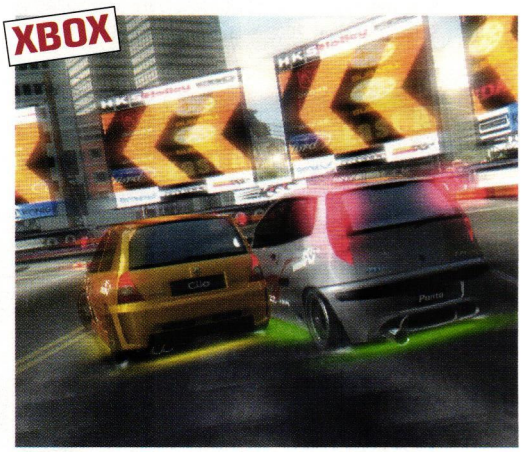


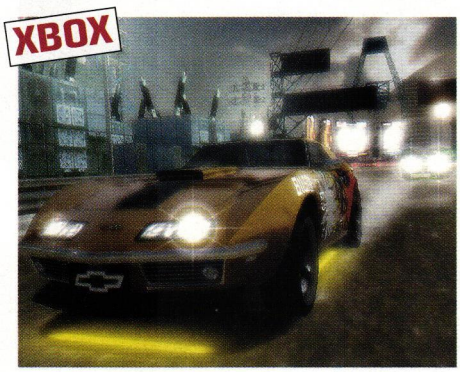
Pas si pressé que ça...

JUICED INCERTAIN EST LE DESTIN DES ORPHELINS DU JEU VIDÉO. ABANDONNÉS, ADOPTÉS, PUIS NOYÉS DANS LA MASSE, RARES SONT LES SOFTS DÉLAISSÉS...

... réussissant à véritablement percer dans ce milieu élitiste. C'est exactement ce que m'inspiraient les mésaventures des développeurs de *Lamborghini*, prometteur jeu de caisses développé sous l'égide de Rage, quand ils durent repartir de zéro (« remember » la banqueroute de l'éditeur). Et grâce au soutien d'Acclaim, cela semblait plutôt bien parti. *Juiced* possédait un fort potentiel, malgré une réalisation juste honnête et un côté cheap un poil trop prononcé. Mais voilà, ce n'est pas chose si aisée que de se débarrasser de la poisse comme ça. Preuve en est la récente faillite de la firme à l'origine de *Turok*, entraînant une nouvelle remise en question au du studio de développement. Cauchemar ? Spirale infernale ? Épreuve céleste ? Complot sino-pakistanais ? Peu importe, les p'tits gars de Juice Games ne baissent pas les bras et, par l'entremise, cette fois de THQ, ils comptent bien reprendre les choses en main. Ça reste un jeu de course sauvage bien street, bien roots, bien « pimp my ride », mais, que ce soit sur le fond ou la forme, de nombreuses améliorations ont été apportées. Entre la révision de la conduite, l'interface plus dynamique, les effets spéciaux « en veux-tu, ne t'inquiète donc pas, en voilà » et deux ou trois autres petits trucs qui font bien plaisir, *Juiced* a gagné en maturité. Il est graphiquement plus fin, plus détaillé, l'impression de vitesse est meilleure, bien présente grâce à un motion blur bienvenu. Aussi, la bande-son a complètement été modifiée et on a désormais droit à du bon son brut signé Nas ou Xzibit pour le hip-hop. Exit donc les clowns de l'ancienne version qui sont repartis faire des flip-flap dans leur flop. Un circuit supplémentaire et trois nouveaux modèles automobiles ont aussi fait leur apparition. Le mois prochain sera encore sous le signe du vroum !

Sortie : Mai 2005 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox

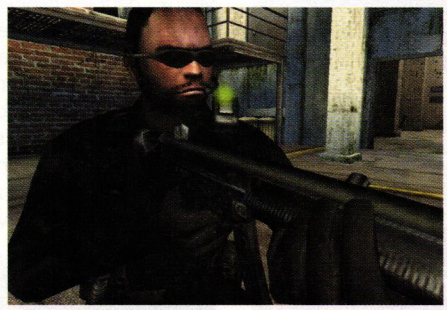


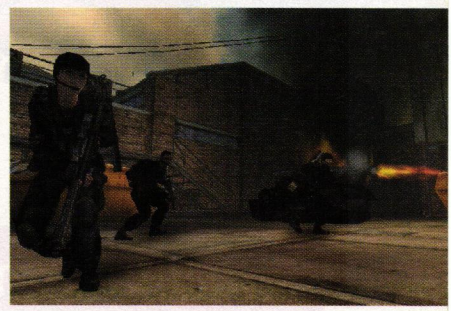


LA FORD FOCUS ZTS, LA VOLKSWAGEN BEETLE ET LA MAZDA RX-8 ONT RÉPONDU PRÉSENT POUR CETTE « NOUVELLE » VERSION

Adieu, Vietnam !

CONFLICT: GLOBAL TERROR NOUVELLE INCURSION MILITAIRE DANS L'UNIVERS DU FPS TACTIQUE SELON PIVOTAL GAMES.





Suites et remakes en tout genre n'en finissent pas de remplir nos auges de gamers. Avec cette « terreur globale » (« tremblez mes chaussettes », dit le policier !), Pivotal s'essaie donc à la menace terroriste fascisante. Outre un nouveau moteur de jeu plutôt réussi, surtout sur PS2, c'est par la variété des environnements que cet opus se distingue des trois précédents. Après avoir flingué dans une ancienne usine russe, on fréquentera quelques forêts tropicales ou des landes neigeuses pleines de bad guys à dessouder. Autre nouveauté : l'abandon pur et simple de la visée automatique. Fini le « bourrinage » intensif, il va nous falloir apprendre à viser au plus juste et à coordonner les attaques de nos quatre personnages pour réussir à vaincre la quinzaine de niveaux qui nous attend. Enfin, côté multijoueur, Pivotal n'a rien voulu nous révéler, même si un mode 4 joueurs en LAN, écran splitté ou par Internet pourrait être une des possibilités envisagées, histoire de se refaire toute l'aventure en coopération. Alors, du neuf chez *Conflict* ?

Sortie : Septembre 2005 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox

UN NOUVEAU SINGSTAR, INTITULÉ SINGSTAR POP, DEVRAIT VOIR LE JOUR DANS LE COURANT DE L'ÉTÉ 2005 EN EUROPE.

news

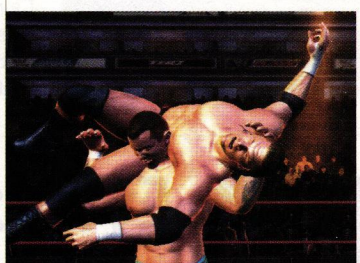
NGC

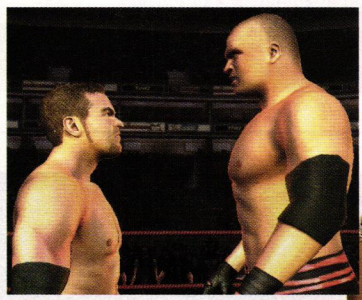
Jamais 4 sans 5 !

Hiroyuki Kobayashi, producteur de *Resident Evil 4*, vient d'annoncer que le développement du cinquième opus de la série était à l'étude au sein de Capcom. Rappelons qu'entre-temps, le quatrième volet est toujours en cours de portage sur PS2.

Pas pour tout le monde !

La manette tronçonneuse, conçue en partenariat avec Capcom par NubyTech pour *Resident Evil 4* et dont nous vous parlions dans le dernier numéro de Joypad, sera finalement distribuée en Europe, mais uniquement en Angleterre, au Portugal et en Espagne.





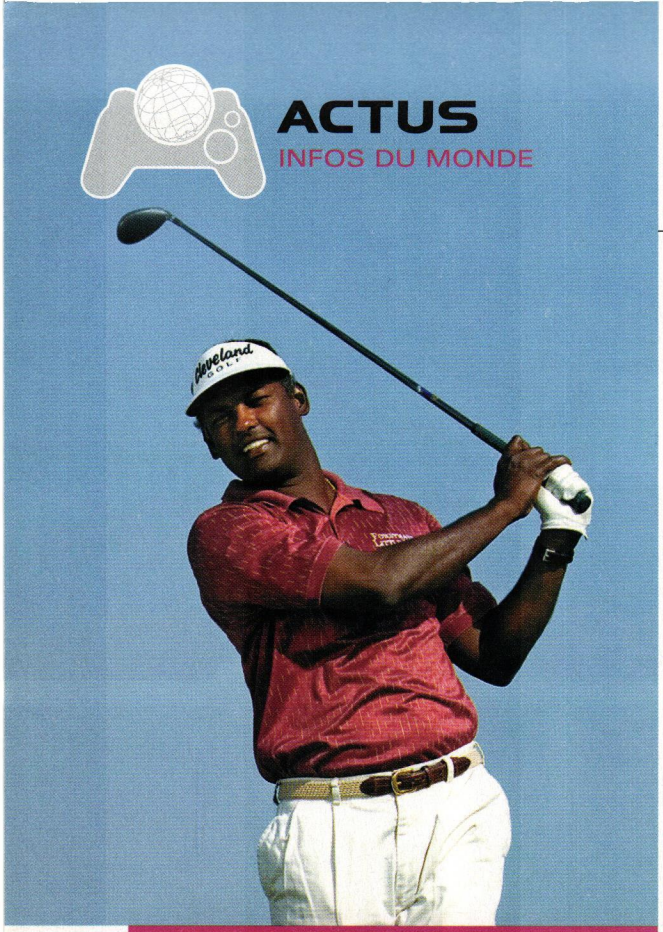
WWE WRESTLEMANIA XXI

Dans les dents !

LES SUPERSTARS DU CATCH N'ONT PAS FINI DE SE METTRE DES BEIGNES EN BEUGLANT.

Sur Xbox, se profile enfin un jeu de catch digne de ce nom. Empruntant le même sentier que *WWE Smackdown! vs Raw*, cette énième version éditée par THQ pourrait même dépasser la version PS2 si l'on en croit nos pupilles et les dernières informations qui ont filtré. Pour le concept, pas de souci, ce sont des Battista, Undertaker, Shelton Benjamin et consorts plus vrais que nature qui vous convient aux joies de la lutte scénarisée. Tous les athlètes ont participé au doublage, rendant le mode Carrière un peu moins vide que sur PS2. Cette mouture se distingue aussi par la présence d'un mode Online complet, dans lequel tous les types de combats seront praticables. Si en plus de tout cela il se révèle spectaculaire, je dis banco !

Sortie : 1er avril 2005 • **Machine :** Xbox



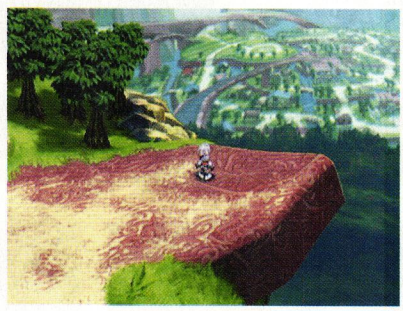
Le club du champion

Ubisoft se lance dans le sport, et ça va se savoir ! En concurrence directe avec la série *Tiger Woods PGA Tour*, le studio français prépare un jeu de golf qui profitera d'un partenariat fraîchement signé avec l'ancien n°1 mondial de la discipline : Vijay Singh. Il faut dire que le monsieur a été le premier à détrôner le tigre depuis le début de son règne sans partage en 1998. Il eût été idiot de ne pas sauter sur l'occasion !

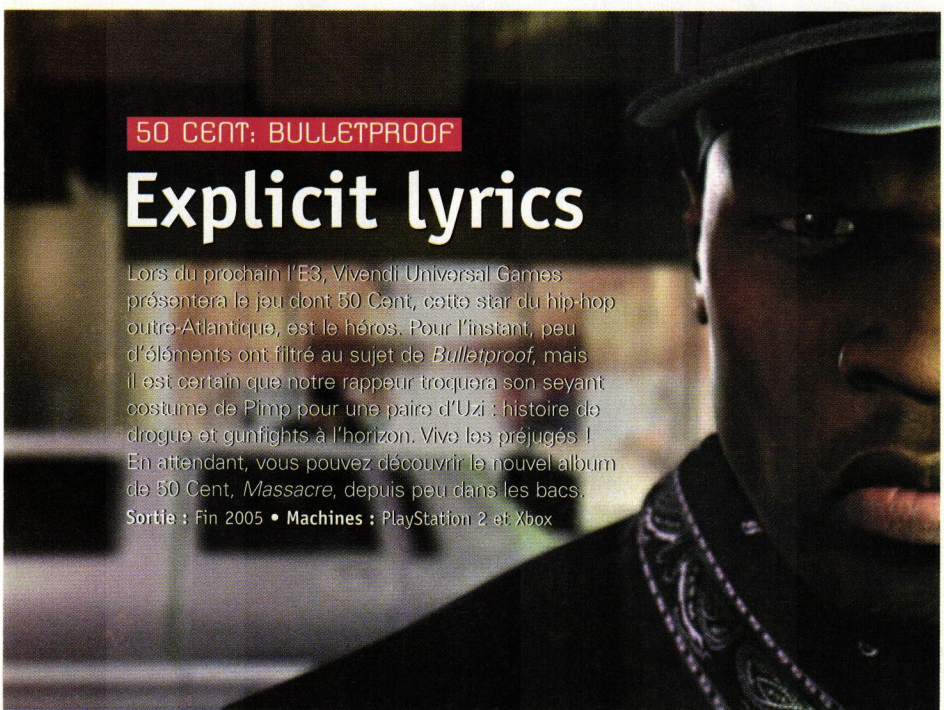
Il était une fois...

TALES OF LEGENDIA DÉCIDÉMENT, NAMCO N'ARRÊTE PAS D'ENCHAÎNER *LES TALES* SUR PS2 ET PSP !

Namco vient d'annoncer une énième déclinaison de sa série de RPG fétiche. Ce nouveau *Tales*, intitulé *Tales of Legendia* (*TOL*) et jusqu'alors connu sous le nom de *Project Melfes*, se déroule sur un « isekibune », ou navire de ruines. Cet énorme vaisseau abrite de nombreux villages dont les habitants actuels jouissent encore des technologies laissées par une civilisation éteinte, les Melfes. Ces derniers avaient atteint un niveau très avancé dans plusieurs domaines, mais leur disparition demeure un mystère. Un jour, une jeune demoiselle, répondant au doux nom de Shirley Fennes, parvient à entrer en contact avec Melnes, qui régissait autrefois le navire de ruines. Elle décide alors, avec son grand frère Senel, de partir à la recherche des rescapés de cette civilisation que tous croyaient éteinte à jamais. Le développement n'en est qu'à la moitié et aucune date n'est pour le moment annoncée au Japon, hormis un très vague 2005. Ça me rappellerait presque la date de sortie de *Final Fantasy XII* tout ça !



Sortie : Courant 2005 (Japon)
Machine : PlayStation 2



50 CENT: BULLETPROOF

Explicit lyrics

Lors du prochain l'E3, Vivendi Universal Games présentera le jeu dont 50 Cent, cette star du hip-hop outre-Atlantique, est le héros. Pour l'instant, peu d'éléments ont filtré au sujet de *Bulletproof*, mais il est certain que notre rappeur troquera son seyant costume de Pimp pour une paire d'Uzi : histoire de drogue et gunfights à l'horizon. Vive les préjugés ! En attendant, vous pouvez découvrir le nouvel album de 50 Cent, *Massacre*, depuis peu dans les bacs.

Sortie : Fin 2005 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox

Évitez le métro

Peut-être ne connaissez-vous pas *Gantz*, un manga paru à la base dans *Young Jump* et édité en France par Tonkam. Il raconte l'histoire de deux jeunes hommes qui se retrouvent dans l'au-delà, après avoir voulu sauver un S.D.F. d'une mort certaine dans le métro. Mais au lieu du repos éternel, une mystérieuse boule noire, disposant d'un véritable arsenal, leur ordonne de venir à bout d'un être très spécial. Le prétexte idéal pour un jeu d'action en full 3D édité par Konami.

Sortie : N.C. (disponible au Japon) • **Machine :** PlayStation 2

GANTZ

HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL

Par le pouvoir du crâne ancestral

Fils caché de Conan et de Dave, Musclor s'offre une seconde jeunesse à la télévision américaine grâce à une toute nouvelle série animée, permettant ainsi à Midas, sans doute sous le charme du beau blond, d'en proposer une variante « polygonée » sur PS2. Que les fans se rassurent, *He-Man* (nom américain de Musclor) pourra chevaucher son tigre de combat pour venir à bout de Skelettor à grand renfort de roquettes et de coups de griffes. On parle d'une dizaine de niveaux et d'un prix de vente des plus attractifs.

Sortie : Disponible • **Machine :** PlayStation 2

WRECKLESS 2

De retour pour tout casser

Jeu de poursuites en voiture, *Wreckless* fut l'un des premiers titres Xbox sortis d'un studio japonais. Bunkasha remet le couvert, avec un épisode qui se déroulera à Chicago. Vous incarnerez Madoka ou Mei, coursant Takagi et toute sa clique de vilains pas beaux. Une trentaine de véhicules, dont des tanks, et des explosions dans tous les sens. Avec ça toute une dose de mini-jeux et en avant la musique !

Sortie : Courant 2005 (Japon) • **Machine :** Xbox

NEO-AYATO

Catalogue : www.NEOAYATO.com

Le Stock :

Plus de 5000 articles toujours disponibles comprenant consoles et jeux vidéo sur toutes les consoles old ou new generation.

La rapidité :

Une livraison en 24/48 heures après réception de votre commande.

La sécurité :

Néo Ayato est à votre service depuis 1996, notre site est sécurisé SSL 128bits.

Avril : Le mois de Saint Seya

Toujours disponible :

Vente par correspondance - commande en ligne :

WWW.NEOAYATO.COM

92 Cours Lieutaud 13006 MARSEILLE

Tel : 0491 555 919

Boutiques :

LYON 4 rue Terme 69001 tel:0472988303

NANTES 5 rue st Pierre 44000 tel:0240356311

MARSEILLE 3 rue Estelle 13001 tel:0491556773

PARIS 86 rue de charonne 75011 tel:0143670802

TOULOUSE 21 rue Gambetta 31000 tel: 0562272458

BORDEAUX 26 rue du plt st pierre 33000 tel:0612174382

RPG détonant !

WILD ARMS: THE 4TH DETONATOR APRÈS LE TRAILER DU TGS, SONY ÉTAIT UN PEU AVARE EN INFORMATIONS CONCERNANT LE QUATRIÈME OPUS DE SA SÉRIE DE RPG *WILD ARMS*. MAIS ILS ONT ENFIN LÂCHÉ LE MORCEAU !

Ah !, *Wild Arms* (*WA*)... Ces deux seuls mots suffisent à me remémorer la douce sérénade du premier opus, une intro qui a marqué beaucoup de joueurs. Le principal atout de *WA 4* sera certainement son nouveau système de combats. L'aire est divisée en hexagones dans lesquels vient prendre place chacun de vos persos. Selon leur disposition et les ennemis que vous désirez attaquer, notre joyeuse troupe pourra exécuter toute une panoplie de coups. Voilà qui promet une bonne dose d'action. Sans oublier d'ajouter à tout cela une tonne d'interactions avec le décor. Sans aller non plus dans le domaine des jeux de plate-forme, vous pourrez effectuer tout un tas d'actions : sauter, glisser, transporter des objets afin de résoudre des puzzles, etc. Les petits gars de Media Vision (l'équipe de développement) ont fait en sorte d'étoffer le monde de Falgaia avec un nombre conséquent de villes et de quêtes annexes. À vous les joies de l'arène, où vous pourrez enchaîner les combats, sans oublier le Black Market (l'endroit rêvé pour faire le plein d'objets rares) et les Extra Challenges, proposant entre autres des Time Attack de niveaux différents. Bref, pas de quoi s'ennuyer ! Un bon petit RPG des familles, à la réalisation qui s'annonce soignée. Espérons juste que la durée de vie sera conséquente. Avant de conclure cette brève, je tenais à remercier particulièrement les développeurs qui ont eu l'excellente idée d'ajouter un perso répondant au nom d'Arnaud. (NDTeckos : t'as pas les chevilles qui gonflent trop par hasard ?)

Sortie : N.C. (disponible au Japon)
Machine : PlayStation 2

DES COMBATS ENCORE PLUS STRATÉGIQUES, AINSI QUE DES PHASES D'EXPLORATION OFFRANT DAVANTAGE DE LIBERTÉ.

SNIPER ELITE

Peur sur la ville

Finies les entrées fracassantes dans les jeux de guerre, *Sniper Elite* fait de vous un champion de la discrétion, de l'infiltration et du tir à distance. En tant qu'agent infiltré américain, vous êtes seul dans un Berlin ravagé à la fin de l'année 1945. Votre but est de mettre la main sur l'arme atomique nazie avant les Russes. On nous promet une cité criante de réalisme, une tension extrême pendant les phases de tir et des parties en multijoueur à 16. C'est sûr qu'avec tant de snipers sur la même carte, il risque d'y avoir de la tension…

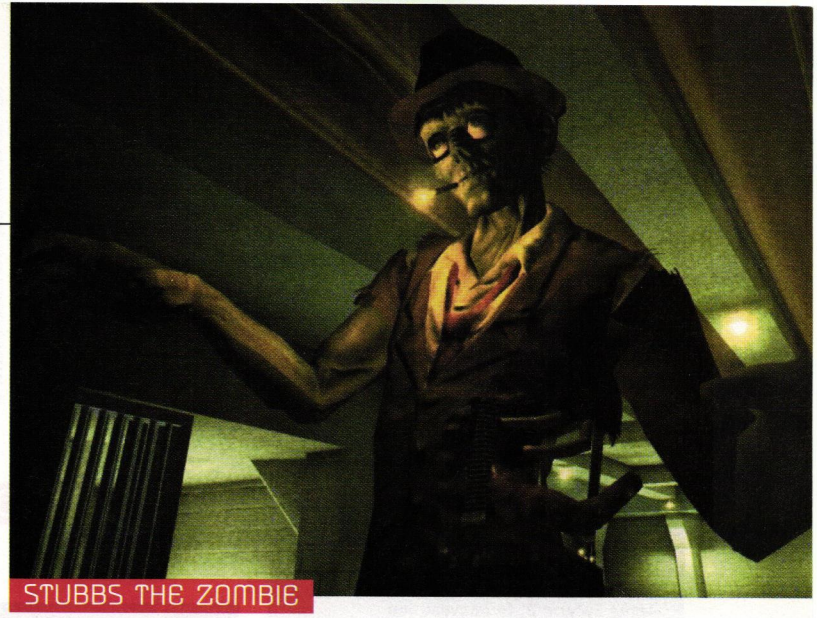
Sortie : Mai 2005 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox

MADAGASCAR

La loi de la jungle

Alors que le film éponyme de Dreamworks est sur le point d'envahir nos écrans, Activision proposera à la même période le jeu vidéo. De quoi revivre les aventures délirantes des quatre animaux au centre de cette histoire rocambolesque : Alex le lion, Marty le zèbre, Gloria l'hippopotame et Melman la girafe, tous échappés du zoo de Central Park, exploreront la ville de New York et quelques régions de Madagascar. En apprenant à maîtriser leurs pouvoirs respectifs, le joueur deviendra de plus en plus apte à gérer les différentes situations de chacun des 11 niveaux du jeu.

Sortie : Mai 2005 • **Machines :** PlayStation 2, Xbox et GameCube



STUBBS THE ZOMBIE

Des morts bien vivants

Utilisant une version améliorée du moteur de *Halo* (quand même…), ce titre exclusif Xbox fait de vous un zombie perdu dans une gigantesque mégapole futuriste. Bien que les objectifs de notre mort vivant, nommé Stubbs, soient encore obscurs, nous savons d'ores et déjà qu'il pourra utiliser son propre corps pour liquider ses ennemis. Pour exemple, c'est en jetant ses intestins putréfiés sur ses adversaires que Stubbs les assomme pour finalement déguster leur cervelle sanguinolente. Que les bien-pensants se rassurent, le titre bénéficie d'un design très cartoon et d'une ambiance loufoque tournant ces scènes d'horreur en 3D en dérision. Comme quoi, on pourra toujours se permettre les pires horreurs car tout est dans la forme.

Sortie : Été 2005 • **Machine :** Xbox

ABONNEZ-VOUS À

Joypad

et recevez en cadeau 1 sac Joypad*

39% de réduction

pour 2 ans (22 nos)

79 €

au lieu de 129,80 €**, soit 8 numéros gratuits !

*dans la limite des stocks disponibles

A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad / Service Abonnements - 101/109 rue Jean Jaures - 92300 Levallois Perret

O ❑ OUI, je m'abonne pour 2 ans (22 nos) à JOYPAD, et je reçois un sac Joypad* pour 79 € au lieu de 129,80 €** soit 39 % de réduction ! Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❑ CB n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Expire le : ☐☐ ☐☐ (validité minimale 2 mois)

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville :

Date de naissance : ☐☐ ☐☐ ☐☐ Téléphone : ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐

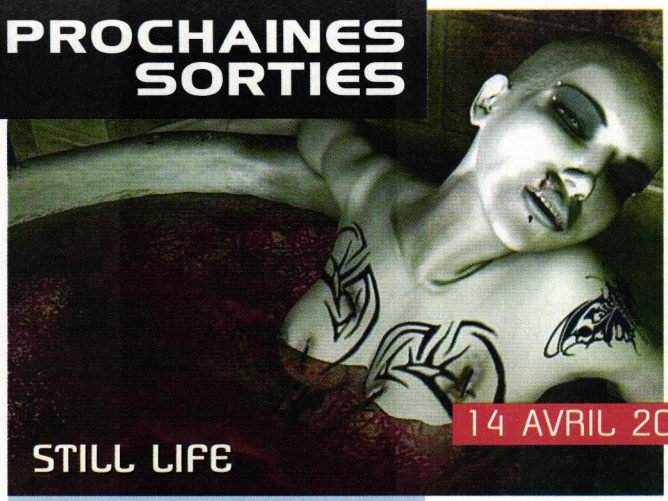
e-mail : JPPQ51

Quelle console utilisez-vous : ❐ PlayStation ❐ GameCube ❐ Game Boy Advance ❐ Xbox

De quel matériel informatique disposez-vous : ❐ PC ❐ Mac

**Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux : 5,90 € (01/01/05). Offre valable jusqu'au 30/04/2005 en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 03 28 38 52 39 ou par e-mail : abonnementsjoypad@cba.fr. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

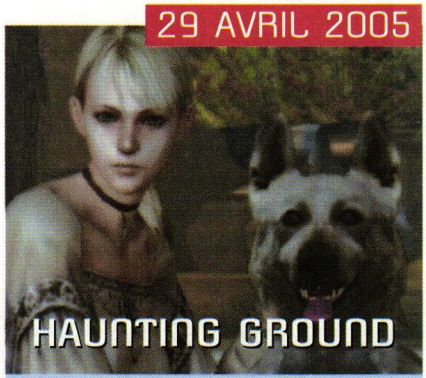
PROCHAINES SORTIES



STILL LIFE

14 AVRIL 2005

Après *Syberia 2*, le nouveau jeu de MC2 sur Xbox vous plonge dans une enquête palpitante sur la piste d'un serial killer dont les crimes feraient passer Jack l'éventreur pour un enfant de chœur.



HAUNTING GROUND

29 AVRIL 2005

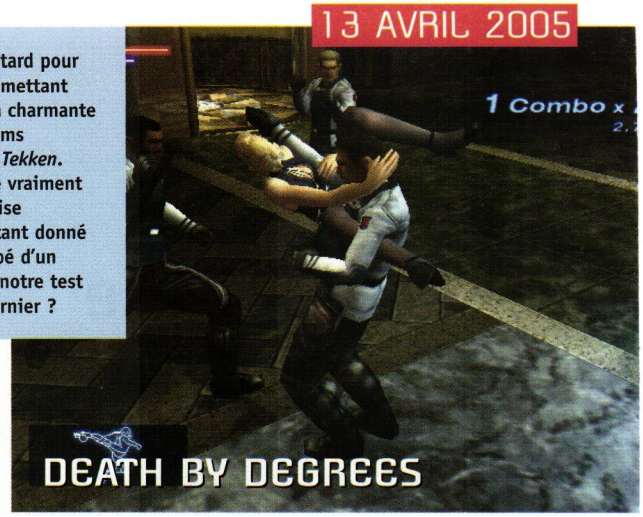
Après le survival horror, Capcom introduit le psycological horror sur PS2. Prisonnière dans un vaste château hanté par un mystérieux psychopathe, la jeune Fiona n'aura qu'un chien pour seul allié.

STREET RACING SYNDICATE

6 MAI 2005

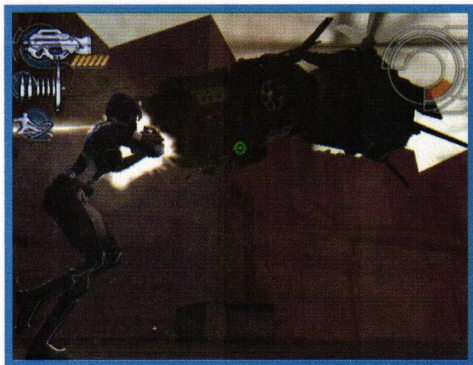
Les possesseurs de Xbox et de PS2 devront patienter encore un peu avant de s'essayer à cet énième jeu de street racing dont la version GameCube, testée dans ce numéro, est en vente depuis peu.

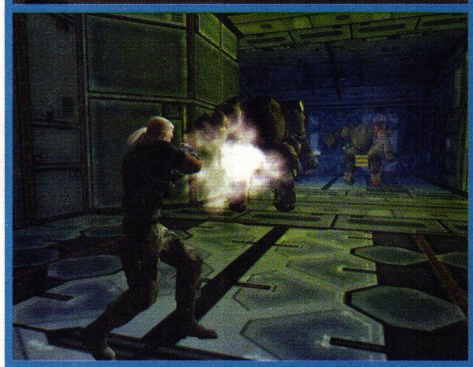
Un léger retard pour ce jeu PS2 mettant en scène la charmante Nina Williams de la série *Tekken*. Mais est-ce vraiment une mauvaise nouvelle étant donné qu'il a écopé d'un 4/10 dans notre test du mois dernier ?

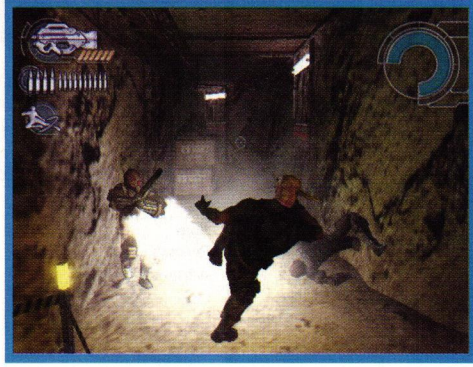


DEATH BY DEGREES

13 AVRIL 2005



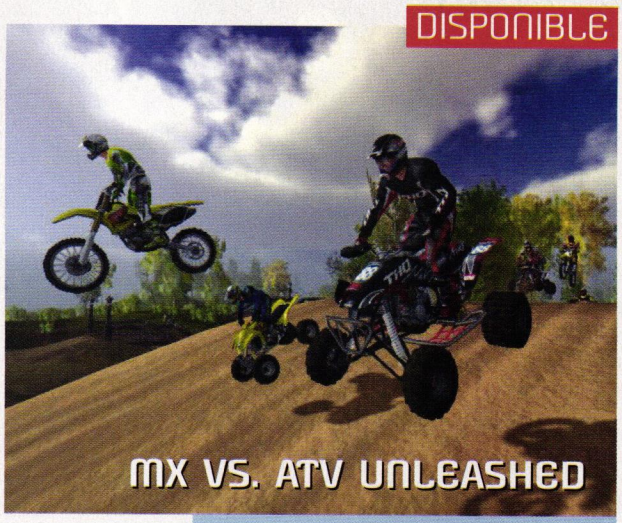




Bandai et Atari adaptent sur PS2 la série télévisée dérivée du manga de Masamune Shirow (édité par Glénat). Développé par Cavia en étroite collaboration avec le célèbre studio d'animation Production I.G. (*Jin-Roh*, *Kill Bill Vol.1*, *Patlabor 1* et *2*), *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* vous propose d'incarner 3 personnages (le major Motoko Kusanagi, Bateau ou un Tachikoma) tout au long de 12 niveaux particulièrement vastes. Vos implants cybernétiques vous serviront à hacker les ordinateurs mais également à prendre le contrôle des nombreux robots et cyborgs que vous croiserez.

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

Ce second épisode d'*Unreal Championship* innove sur Xbox en proposant une vue à la troisième personne en plus de la traditionnelle vue subjective, afin de profiter pleinement des combats au corps à corps. En test bientôt.



MX VS. ATV UNLEASHED

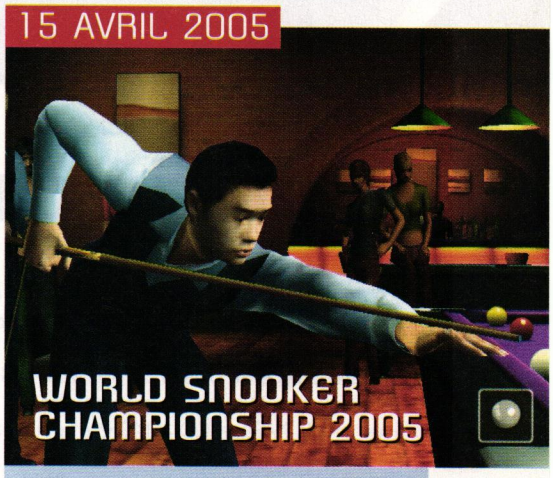
THQ nous offre un cross-over sur PS2 et Xbox entre ses deux séries *MX Unleashed* et *ATV Offroad Fury*, pour des courses spectaculaires et intenses où les motocross côtoient les quads et autres monster trucks.

À VOS AGENDAS !

22 AVRIL 2005

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

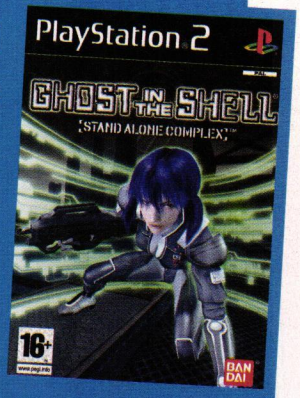
15 AVRIL 2005



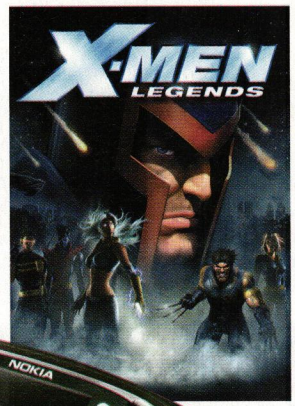
WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2005

Sega nous propose de nous reposer entre un *Altered Beast* et un *Tenchu: Fatal Shadows* avec ce jeu de billard américain sur PS2 et Xbox. Signalons qu'une version PSP est d'ores et déjà en préparation.

Édition limitée



Stand Alone Complex sera également disponible pour 60 € en édition collector, réunissant le jeu, son making of ainsi que trois épisodes de la série télévisée actuellement diffusée sur la chaîne MCM, mais également à la vente en DVD chez Beez Entertainment.



N-GAGE

Braderie chez Nokia !

Si les packs proposant la N-Gage QD avec *FIFA Football 2005*, *Pathway to Glory*, *SSX Out of Bounds* ou *Splinter Cell: Chaos Theory* pour 219 € ne vous ont toujours pas convaincu, peut-être la récente baisse de prix aura-t-elle raison de vous ? Vous trouverez en effet désormais la N-Gage QD à 149 € et pourrez faire l'acquisition de jeux à partir de 19 €. Des hits récemment édités, comme *X-Men Legends* et *Splinter Cell: Chaos Theory*, sont même proposés à 29,90 €. Une bien belle initiative tout de même. Non content d'avoir vendu 1,5 million de consoles à ce jour, le constructeur est en train de plancher sur un nouveau design de la machine. Histoire de récupérer un peu plus de parts de marché ? On l'espère pour Nokia, car avec l'arrivée de la Nintendo DS, de la PSP de Sony et même de la Gizmondo, le combat risque d'être très acharné dans les mois à venir.

SALON

Vous n'avez pas tout capté ?

Faites donc un tour à la Cité des Sciences dans ce cas. En effet, depuis le 5 décembre dernier, une exposition expliquant tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le téléphone mobile se déroule là-bas. Sous l'égide de France Télécom, vous comprendrez enfin comment fonctionnent les antennes, saisirez toutes les subtilités concernant le décryptage des fréquences radio, saurez si l'utilisation des cellulaires nuit ou non à la santé… Bref, tout, tout, tout, vous saurez tout sur ces outils de communication. Vous avez jusqu'au 5 juin 2005 pour parfaire vos connaissances en la matière, et ce pour un prix ridicule de 7,50 € (5,50 € en tarif réduit). C'est ouvert du mardi au samedi de 10 h à 18 h et le dimanche l'expo garde ses portes ouvertes jusqu'à 19 h. Dans notre extrême bonté, nous vous rappelons même les coordonnées de la Cité des Sciences : Porte de la Villette (Paris XIXe), métro Corentin Cariou. Ah oui, le nom de cet événement ? « Tout capter ». Tout simplement…

J'en ai rêvé, c'est une réalité…

SONY ERICSSON V800 C'EST AVEC DES BIJOUX COMME CELUI-CI QUE L'ON AIMERAIT UNE EXPLOSION IMMÉDIATE DU MARCHÉ DE LA 3G. ET NON UNE DÉMOCRATISATION D'ICI UN AN…

FICHE TECHNIQUE

Dimensions : 102 mm x 49 mm x 23,6 mm • Poids : 128 g Autonomie : jusqu'à 240 h en veille et 10 h en communication (en théorie, hélas…) • Écrans : interne LCD de 262 144 couleurs en 176 x 220 pixels et externe LCD de 65 556 couleurs en 101 x 80 pixels • Spécificités : tri-bande (GSM 900, 1800 et 1900), réseau UMTS, Memory Stick Pro Duo de 32 Mo, Bluetooth, infrarouge, port USB, GPRS, lecteur multimédia MP3/MPEG4, WAP 2.0… Me reste-t-il de la place pour citer les autres fonctionnalités ? Non ? Tant pis…

Arborant une délicate robe argentée et nacrée d'un noir luxuriant, le V800 de Sony Ericsson fait penser à un PDA venu d'une autre dimension, presque issu de l'imagination fertile de quelque scénariste de science-fiction. Les spécificités de ce véritable joyau – condensé de toutes les dernières technologies existantes – lui confèrent sans conteste le titre de champion 3G de sa génération. Pourtant, derrière ses airs de smartphone bourgeois, ce n'est qu'un « simple » clamshell. Et malgré leur design proche, ce n'est même pas un appareil compatible avec la très tendance PSP. En fait, la surpuissance de ce téléphone se situe dans l'excellence de ses spécificités. Tout ce qu'il propose est étonnamment bien fait : caméra photo rotative 1,3 megapixel avec flash et filtres visuels (noir et blanc, négatif, sépia, solarisation), large écran interne de grande qualité permettant la lecture de vidéos streaming et MPEG4, sonneries polyphoniques 72 tons et brillant système audio MP3 (disposant d'un égaliseur s'il vous plaît !), mémoire interne de 7 Mo et Memory Stick de 32 Mo pour le stockage des données, possibilité de créer des clips, des thèmes, des mélodies… Seules la taille assez imposante et la très faible autonomie (comptez 3 jours de veille maximum) viennent gâcher la prestation du V800. Et encore, à peine. C'est un must pour les amoureux des belles choses bien faites. Bref, on tape dans le très haut de gamme !

ANTARES
MULTIMEDIA

www.antares-multimedia.com

15 €

de remise sur l'achat du pack

Midnight club 3 DUB édition PS2 ou XBOX
+ le volant quinto de Madrics
PVTTC de Midnight Club 3 : DUB Edition : 59.90 €
PVTTC du volant Quinto de Madrics : 40 €
Le pack est proposé au prix exceptionnel de 84.90€ au lieu de 99.90 €
Antares Multimedia se réserve le droit d'interrompre sans préavis cette opération .
Liste des magasins participant à l'opération sur www.antares-multimedia.com

Le nouveau volant Cruiser 5en1 Wheel offre un contrôle précis et des fonctionnalités avancées. Le revêtement caoutchouc et le pédalier compact permettent de piloter confortablement. Les contrôles de vitesse sur les côtés sont particulièrement utiles pour les jeux de course. Il dispose de boutons entièrement analogiques avec 256 points de pression et d'un volant tactile et ergonomique pour des heures de jeu confortable. Compatible avec tous les jeux de course PSX®, PSone®, PS2®, Xbox™, Gamecube™ et PC.

Et pour tout achat
de la Nintendo DS du 01 au 30 Avril
la sacoche MADRICS
OFFERTE*

Magasins ANTARES MULTIMEDIA
09 PAMIERS 05 34 01 02 14
24 PERIGUEUX 05 53 53 55 54
34 BEZIERS 04 67 28 28 78
34 SETE 04 67 46 16 18
37 AMBOISE 02 47 57 09 72
40 DAX 05 58 74 00 58
45 ORLEANS 02 38 62 76 76
59 VALENCIENNES 03 27 47 30 60
60 CREPY EN VALOIS 03 44 59 20 10
62 CALAIS 03 21 17 03 17
62 BOULOGNE SUR MER 03 21 30 20 95
64 BAYONNE 05 59 25 56 31 NOUVEAU
65 LOURDES 05 62 42 30 68
76 DIEPPE 02 35 84 63 90 NOUVEAU
78 MAISONS LAFFITTE 01 34 93 77 19
78 ST GERMAIN EN LAYE 01 34 51 05 50
80 ABBEVILLE 03 22 24 90 80
84 CAVAILLON 04 90 76 15 92
86 CHATELLERAULT 05 49 21 47 35
89 AUXERRE 03 86 52 47 35
92 BOULOGNE BILLANCOURT 01 41 41 92 92
92 LEVALLOIS PERRET 01 47 48 91 04

Magasins partenaires du groupe
01 BOURG EN BRESSE 04 74 23 13 54
02 CHAUNY 03 23 38 00 10
06 NICE 04 93 44 71 44
06 NICE 04 93 92 92 10
06 ST LAURENT DU VAR 04 93 14 14 21
07 ANNONAY 04 75 67 09 39
08 CHARLEVILLE 03 24 57 24 99
10 BAR SUR AUBE 03 25 92 19 33
10 ROMILLY SUR SEINE 03 25 24 68 65
10 TROYES 03 25 73 67 29
12 RODEZ 05 65 68 56 07
12 ST AFFRIQUE 05 65 49 74 40
17 ROCHEFORT 05 46 87 25 40
20 BASTIA 04 95 30 20 86
21 DIJON 03 80 58 95 94
21 SEMUR EN AUXOIS 03 80 96 62 81 NOUVEAU
22 DINAN 02 96 87 95 86 NOUVEAU
22 LOUDEAC 02 96 28 26 30
24 MUSSIDAN 05 53 82 14 93
24 SARLAT 05 53 59 56 14
25 MONTBELIARD 03 81 94 17 09
26 ROMANS 04 75 72 78 34
27 VERNEUIL SUR AVRE 02 32 32 17 63
28 DREUX 02 37 42 78 02
29 BREST 02 98 46 11 46
29 QUIMPER 02 98 64 29 15
30 ALES 04 66 91 01 97
31 PLAISANCE DU TOUCH 05 34 51 70 06
31 TOULOUSE 05 61 25 00 73
33 BORDEAUX 05 56 52 78 78
34 AGDE 04 67 21 32 71
34 PEZENAS 04 67 00 00 67
35 FOUGERES 02 99 94 21 00
35 RENNES 02 99 38 69 02
35 VITRE 02 23 55 10 37
38 BOURGOIN JALLIEU 04 74 28 68 65
38 LA TOUR DU PIN 04 74 83 31 45
38 PONT DE CHERUY 04 37 42 50 20
38 VIENNE 04 74 31 74 50
39 LONS LE SAUNIER 03 84 24 41 59
39 POLIGNY 03 84 37 25 70
40 CAPBRETON 05 58 41 89 72
42 ROANNE 04 77 78 09 20
43 BRIOUDE 04 71 74 32 85
43 LE PUY EN VELAY 04 71 09 12 00
43 MONISTROL 04 71 66 03 38
44 ST NAZAIRE 02 40 66 55 89
46 FIGEAC 05 65 34 68 55
47 MARMANDE 05 53 89 30 50
48 MENDE 04 66 65 05 41
49 SAUMUR 02 41 50 30 60
51 REIMS 03 26 49 14 66
53 MAYENNE 02 43 00 95 83
54 FROUARD 03 83 24 38 65
54 JARNY 03 82 33 41 19
54 LONGWY 03 82 23 63 79
54 LUNEVILLE 03 83 73 33 27
54 NANCY 03 83 35 49 33
54 PONT A MOUSSON 03 83 81 13 67
55 VERDUN 03 29 84 28 63
56 LORIENT 02 97 21 69 73
56 PLOERMEL 02 97 74 21 14
56 PONTIVY 02 97 25 08 25
56 VANNES 02 97 63 24 24
57 METZ 03 87 74 95 58
57 SARREGUEMINES 03 87 28 18 66
59 ARMENTIERES 03 20 44 70 27
59 DUNKERQUE 03 28 59 20 75
59 FOURMIES 03 27 57 58 09
59 HAZEBROUCK 03 28 50 10 16
59 LILLE 03 20 51 44 75
59 MAUBEUGE 03 27 58 21 10
59 MARCQ EN BAROEUL 03 20 31 15 20
59 SOMAIN 03 27 86 00 05
59 ST AMAND LES EAUX 03 27 40 78 43
60 COMPIEGNE 03 44 40 29 18
60 NOYON 03 44 44 37 90
60 PONT ST MAXENCE 03 44 70 23 46
61 ARGENTAN 02 33 36 82 18
62 ETAPLES 03 21 09 90 72
62 ST OMER 03 21 88 45 39
64 OLORON STE MARIE 05 59 36 09 44
64 ORTHEZ 05 59 69 21 97
64 ST JEAN DE LUZ 05 59 26 46 35
65 TARBES 05 62 44 92 92
67 MUTZIG 03 88 38 23 95
67 SELESTAT 03 88 58 49 48
68 COLMAR 03 89 41 09 00
69 LYON 04 72 56 06 61
69 LYON 04 78 37 93 17
70 RIOZ 03 84 91 88 22
73 BOURG ST MAURICE 04 79 07 19 26
73 BOZEL 06 62 11 69 34 NOUVEAU
75 PARIS 01 56 24 46 47
78 RAMBOUILLET 01 30 88 69 76
85 FONTENAY LE COMTE 02 51 50 07 08
85 LES SABLES D'OLONNE 02 51 96 86 30
90 BELFORT 03 84 22 7814
91 ARPAJON 01 69 17 11 45
91 ETAMPES 01 60 80 17 47
92 CHAVILLE 01 47 50 08 94
93 VILLETANEUSE 01 42 35 25 95
94 LA VARENNE ST HILAIRE 01 49 76 27 26 NOUVEAU
94 VINCENNES 01 53 66 10 66
94 VILLIERS SUR MARNE 01 49 30 48 71
95 SARCELLES 01 39 92 47 16
97 SAINT MARTIN 05 90 87 22 56
97 LE TAMPON 02 62 27 43 51
L1610 LUXEMBOURG 00352 26 845 279

*magasins participants à l'opération

ANTARES MULTIMEDIA ☎ 05 53 80 23 61 yves@groupe-antares.com

■ Dissimuler un jeu dans un autre, voilà une démarche inédite et dont on peut se demander si elle ne révèle pas un point de vue inavouable d'Hideo Kojima sur son propre travail.

MAIS QUI EST GUY SAVAGE ?

LA PLUPART DES JOUEURS DE *MGS 3* PASSERONT À CÔTÉ DE *GUY SAVAGE*. POURTANT, CE JEU EXISTE, DISSIMULÉ DANS LE CHEF-D'ŒUVRE DE KOJIMA. POURQUOI ?

Parmi les innombrables astuces de *Metal Gear Solid 3*, la plus surprenante est aussi la mieux cachée. S'il sauvegarde à un moment crucial (que nous ne révélerons pas), puis qu'il éteint la console, le joueur, lorsqu'il reprend sa partie, se retrouve devant… un jeu qui n'est pas *MGS 3* ! Point de Snake, ni de Major Zero, ni même de Cobras. Au lieu de l'univers qu'il connaît, le voilà qui dirige une jeune femme sanglée de cuir, vêtue d'un large manteau et dotée de deux épées superbement dessinées. L'ambiance est post-apocalyptique et oppose la combattante à des flics mutants qu'elle repousse à grand renfort de moulinets acrobatiques que ne renierait pas le Dante des *Devil May Cry*, gore à l'appui : corps tronçonnés, tripes dispersées et pluie de sang (!) sont au programme de ce beat'em all en noir et blanc, débridé et férocement défoulant. Mais comment expliquer pareil aparté ? Le scénario nous apporte une justification toute simple quand, au terme de quelques minutes de boucherie ininterrompue, Snake se réveille : nous avons joué le cauchemar du héros, suscité par une discussion avec une interlocutrice trop encline à lui conter des films d'horreur. Mais cette explication fait un peu l'effet d'une blague, car elle creuse un vaste fossé entre l'idée, gratuite, et sa mise en œuvre, qui suppose rien moins que l'élaboration d'un jeu à part entière. Tant par le graphisme que par la maniabilité, cette parenthèse ne s'appuie en rien sur *MGS 3* et a dû logiquement représenter une quantité énorme de travail.

UN CERTAIN SHUYO MURATA

Au générique final de *MGS 3*, le cauchemar de Snake s'intitule *Guy Savage*. S'agit-il d'un aperçu d'un prochain jeu édité par Konami ? La démo, au lieu d'être proposée comme supplément à un titre sur le marché, serait-elle carrément intégrée à l'œuvre principale ? Peu vraisemblable. Tout d'abord à cause de l'équipe créditée, constituée d'une dizaine de personnes seulement. Ensuite parce que jamais démo n'a proposé de concept à ce point fermé, autosuffisant. Toutes les composantes de ce mini-jeu sont ici exploitées au maximum et ne préservent aucun mystère. La tueuse aux katanas/hachoirs ne fera sans doute pas de come-back. On ne saurait en prédire autant du réalisateur de *Guy Savage*, Shuyo Murata, l'un des plus fidèles collaborateurs d'Hideo Kojima. Murata a en effet contribué à l'écriture de *MGS 2: Sons of Liberty*, avant de réaliser en personne le deuxième épisode de la série *Zone of the Enders*. Une ascension fulgurante qui semble le prédisposer à devenir l'alter ego de Kojima sur des projets que ce dernier ne souhaiterait pas mener à bien personnellement. La façon dont il s'insinue ici dans les rêves de Snake et balaie d'un revers de la main les idées reçues pourrait bien symboliser l'autonomie de plus en plus importante acquise par Murata et l'influence grandissante qu'il exercera sur les futurs jeux initiés par son mentor, Hideo Kojima.

NON, IL N'A PAS CHANGÉ

Dans l'immédiat, ce segment voulu par Hideo Kojima constitue une réponse crédible aux nombreux détracteurs qui lui reprochent de persister dans un gameplay en inadéquation avec les normes actuelles (voir rubrique Questions d'actualité du n°149). Avec *Guy Savage*, il se met à la page, entre dans le rang : caméra placée derrière le personnage et qui se rétablit à volonté, système de combat simple et intuitif. Le cahier des charges est globalement rempli, mais il semble pourtant présenté sous un jour négatif. L'image en noir et blanc contredit la modernité associée à ces critères imposés. De même qu'au lieu d'incarner un idéal, *Guy Savage* n'est qu'un cauchemar rejeté par un Snake qui peine à s'en remettre. Même l'intérêt du jeu reste discutable : vite répétitif, il ne trouve son charme que dans une débauche d'effets spectaculaires qui dénotent avec le style mesuré de *MGS 3*. Ce dernier, en comparaison, devient presque pudique. Alors, idée lancée en l'air, tremplin pour la génération suivante ou déclaration de fidélité aux options créatives de Kojima ? *Guy Savage* est un peu tout cela à la fois et devient aussi fascinant que l'œuvre qui l'a accueilli en son sein.

#Denis

AVEC GUY SAVAGE, HIDEO KOJIMA S'OFFRE UN NOUVEAU GAMEPLAY

astuces®

30000 ASTUCES 1300 SOLUTIONS POUR 4000 JEUX VIDÉO !

astuces à la demande par sms

NOUVEAU !

SMS+ 71111

Fonctionne avec tous les mobiles

Comment ça marche ?
Très simple ! Envoyez par SMS au 71111 **ASTD**(espace)**console**(espace)**3 lettres du nom du jeu recherché**.
Liste des consoles : **PS2**, **PS**, **XB**, **GC**, **GB**, **GBA**, **PC**.
Exemple : pour les astuces de GTA San Andreas sur Playstation 2, envoyez par SMS "**ASTD PS2 SAN**" au **71111**. **Exemple 2** : **ASTD XB GAI** pour les astuces de Ninja Gaiden sur XBox...
71111 : 0,50E+prix du sms.

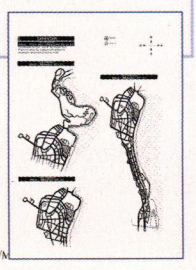
Minitel, plans, sms, téléphone : choisissez votre tactique !

3615 astuces

Tout **astuces®** par **minitel**
30000 astuces, 1000 solutions et guides en vous connectant sur le 3615 ASTUCES à partir d'un minitel ou émulateur de minitel sur PC. 24h/24 7j/7.

3617 astfax

Plans par **fax** ou **courrier**
Connectez-vous sur le 3617 ASTFAX, choisissez parmi nos centaines de plans exclusifs (exemple ci-contre: Driver 3,plans de Nice), vous le recevrez immédiatement par fax ou quelques jours plus tard par courrier ! 24h/24 7j/7.



SMS+ 71111

30000 astuces par **sms**
Envoyez ASTD+Console+3 lettres du nom du jeu au 71111, vous accéderez instantanément à toutes nos astuces ! **Exemple** : pour les astuces de DBZ Budokai 3 sur Playstation 2, envoyez par SMS "**ASTD PS2 DBZ**" au **71111**. 24h/24 7j/7

SMS+ 71111 0,50 € par envoi + prix d'un SMS

✆ 0892 705 711

Tout **astuces®** par **téléphone**
30000 astuces, 1000 solutions et guides en appelant le 0892 705 711 à partir de n'importe quel téléphone fixe ou mobile. 24h/24 7j/7.

0900 70 200
0901 701 501

Pixtel **0892** : 0,34 €/MN **3615** : 0,35 €/MN **3617** : 0,86 €/MN **71111** : 0,50 €+prix sms/SMS **0900** : 0,45 €/MN **0901** : 0,45 CHF/M

astuces un service Pixtel

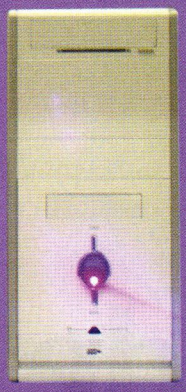
internity
connectez - vous la vie

www.internity.fr

Multimédia

249 € TTC

Un PC petit prix sans concessions



PC Internity S24C

Processeur AMD Sempron 2400+ - 256 Mo DDR 400 - Disque dur 40 Go - Vidéo intégrée - Graveur CD 52X - Clavier - Souris - Norton Internet Security 2004.

649 € TTC

Pour les utilisateurs exigeants

PC Internity P53B

Processeur Intel Pentium 4 530 - 512 Mo DDR 400 - Disque Dur 160 Go 8 Mo - ATI 9550 256 Mo - Graveur DVD 16X Dual Double Couche - Clavier - Souris - Norton Internet Security 2004 - Office One .

999 € TTC

La bête de course

PC Internity A34A

Processeur AMD Athlon 64 3500+ - 1 Go DDR Kingston ValueRam - Disque dur 200 Go SATA - Geforce 6600 256 Mo PCI Express - Lecteur DVD - Graveur DVD 16X Dual Double Couche - Lecteur de cartes mémoire - Clavier - Souris - Norton Internet Security 2004.

MEGA PRIX

~~349 € TTC~~

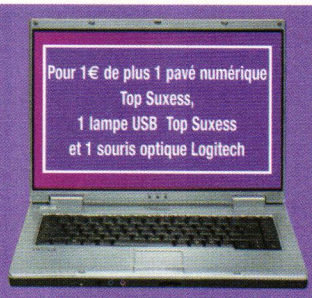
279 € TTC

Ecran iisonic 19"TFT IIM989

Résolution 1280 x 1024. Réponse 16ms. Contraste 700:1. Luminosité 250cd/m2. Hauts-parleurs 2 x 1w.
MIISIPEM989
Photo non contractuelle.

869 € TTC + 1 € TTC

Il a tout d'un grand



15,4" TFT

Wifi

Graveur DVD +RW

Portable Fujitsu siemens Amilo L1300-B01

Intel Celeron M350 1,3 Ghz ; mémoire 512 ; disque dur 40Go ; graveur DVD+RW double couche ; carte video partagée 64Mo. **Ecran 15,4 TFT Wide XGA ; WIFI** ; TV out ; modem; Windows XP ; Works 8. MIFUIPCL1300

1399 € TTC

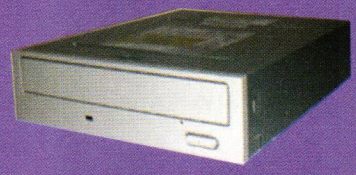
Grande nouveauté technologique

Portable Medion 95257

Pentium M 1,73 Ghz 740. Mémoire 512Mo DDR ; disque dur 80Go ; graveur DVD-R/-RW/+R/+RW ; **vidéo nvidia GeForce Go 6600 128Mo**. Wireless 802.11g ; Medion Center ; Medion Power Cinema ; Nero burning Rom ; Windows XP ; Works 8.0 ; Tv Tuner ; télécommande. **Ecran 17" TFT WXGA affichage 16/10, résolution 1440 x 900 idéal pour regarder les DVD.** MIMEIPC95257
Disponible à partir du 10 mars 2005.

44,90 € TTC

Sauvegardez sur DVD à petit prix !

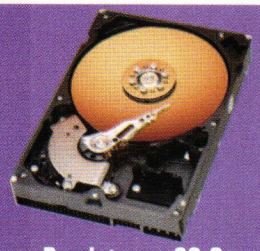


Graveur DVD Dual 8X

Gravure +8X / -4X / Lecture DVD 12x. MTGDPKD8X

49,90 € TTC

Gros stockage pour petit prix



Disque Dur interne 80 Go

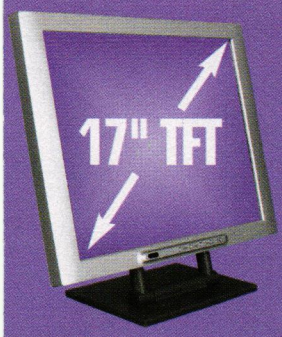
IDE - 7200 Tours / Min. MTDDHI80A

01 BOURG EN BRESSE* 06 CANNES* 11 NARBONNE* 12 MILLAU* 13 ARLES* - MARSEILLE* - AIX-EN-PROVENCE* 14 CAEN MONDEVILLE* 16 ANGOULEME* 19 BRIVE * 21 BEAUNE* 24 PERIGUEUX* 26 *VALENCE* 29 BREST* - QUIMPER* 31 FENOUILLET* - ROQUES* - TOULOUSE GRAMONT 33 PESSAC* - BORDEAUX GAMBETTA 34 MONTPELLIER* 35 RENNES* 38 COMBOIRE* - SAINT EGREVE * 39 LONS LE SAUNIER* 42 RIORGES - ROANNE - ST ETIENNE 44 SAINT HERBLAIN* 47 VILLENEUVE SUR LOT* 49 ANGERS* - CHOLET 50 CHERBOURG* 51 REIMS 53 LAVAL* 57 METZ - SEMECOURT* 59 DOUAI *- PETITE FORET* - VILLENEUVE D'ASCQ* 60 COMPIEGNE* 62 LIEVIN* 63 THIERS* 64 PAU* 66 PERPIGNAN* 67 GEISPOLSHEIM* 68 MULHOUSE* 69 LYON - VILLEFRANCHE 71 CHALON* - MACON* 73 CHAMBERY 74 ANNEMASSE* 76 DIEPPE* - LE HAVRE* - ROUEN 77 TORCY* 78 FLINS* 79 NIORT* 80 ABBEVILLE - AMIENS* 83 DRAGUIGNAN *- HYERES* 84 AVIGNON 87 LIMOGES* 91 ATHIS MONS* - MASSY* 93 BAGNOLET 95 ERAGNY* - ISLE ADAM* - MOISSELLES* - MONTIGNY

*Magasins proposant un atelier multimédia : assemblage et réparation de PC

179€ TTC ~~199€ TTC~~

3 ans de garantie



Ecran Nfren 17" TFT 171M4

Résolution 1280 x 1024. Réponse 16ms. Contraste 500:1. Hauts-parleurs 2x1w. MIAEIPET1701

149€ TTC ~~179€ TTC~~

Design pixma révolutionnaire

Imprimante Canon Pixma IP4000

Résolution 4800 x1200 dpi. Vitesse 25ppm en noir et 17ppm en couleur. **5 cartouches séparées.** Taille de goutte 2 picolitres. **Impression recto verso en standard.** Bac papier 150 feuilles + cassette 150 feuilles. MICAIPIP4000

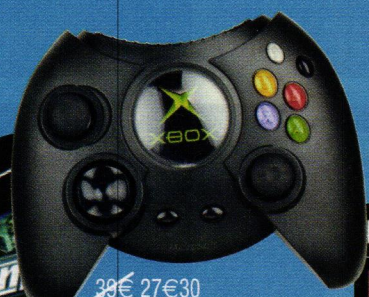
39,90€ TTC

512Mo

Carte SD 512Mo Kingston

MIKEICBSD512

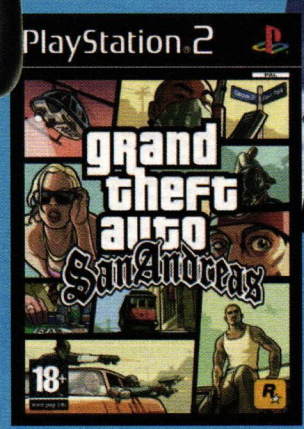
Foire aux jeux - 30 %*



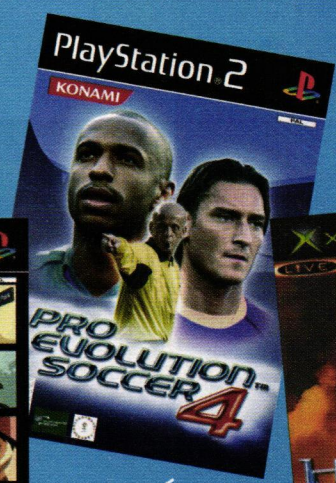
~~39€~~ 27€30

~~59€~~ 41€30

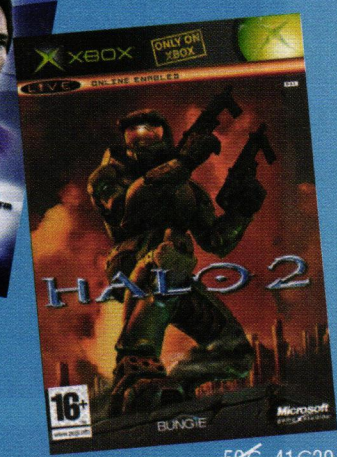
~~29€~~ 20€30



~~60€~~ 42€



~~59€~~ 41€30



~~59€~~ 41€30

* 30% de remise du 29/03 au 30/04/05 sur tous les jeux Dreamcast, Playstation, Playstation 2, Xbox, Gamecube, Gameboy, Ngage et PC, ainsi que sur les logiciels et accessoires de jeux présents en magasin.

Liste de magasins proposant le jeu :

ANGERS 2 - ANGOULEME - ANNEMASSE - ARLES - ATHIS MONS - BOURG EN BRESSE - BRIVE - CAEN MONDEVILLE - CHALON SUR SAONE- CHAMBERY - CHERBOURG - CHOLET - COMBOIRE - COMPIEGNE - DIEPPE - DOUAI - DRAGUIGNAN - FENOUILLET - GEISPOLSHEIM - HYERES - ISLE ADAM - LAVAL - LE HAVRE - LIEVIN - LIMOGES - LONS LE SAUNIER - NARBONNE - PERIGUEUX - PERPIGNAN - PERPIGNAN le CANET - PETITE FORET - QUIMPER - ROANNE - ROQUES - SAINT EGREVE - ST ETIENNE WILSON - TORCY - VALENCE II - VILLENEUVE D'ASCQ

- Téléphonie
- Multimédia
- Photo
- Jeux Vidéo

La convergence numérique au meilleur prix

internity
connectez - vous la vie

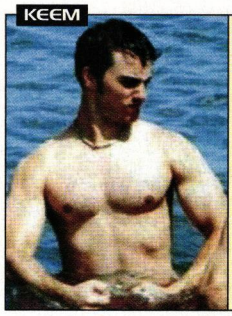
Document non contractuel. Sauf erreurs typographiques ou omissions et sous réserve de modifications. Descriptif des produits selon données constructeurs. Photos non contractuelles. Certains magasins peuvent etre en travaux pendant la durée de l'opération.

RCS Bobigny B.377 774 310 - Internity - Société anoyme au capital de 382737€
Siège social : 7, place du 11 Novembre 1918 - 93000 Bobigny.

TESTS
MODE D'EMPLOI

Relier deux fusils avec un élastique pour faire une démonstration technique de nunchaku, jouer de la guitare électrique avec les dents puis envoyer des éclairs de la mort qui tuent grave, se promener torse nu sous la neige en mangeant une pizza 4 fromages et distribuer des coups de pied retournés à tout va, bloquer une roquette avec les fesses pour mieux contre-attaquer en lâchant un gaz infect… Oui, c'est le retour de Dante. Aussi connu sous le surnom de « poseur emphatique stylish pédant bien méchant qui déchire sa vilaine de maman » (tant qu'à faire dans la grandiloquence autant le faire franchement), le fashion killer de Capcom, plus fat et dédaigneux que jamais, en fait encore des tonnes. Et comment réagit-on face à autant de suffisance ? On s'extasie et se prosterne pardi ! Mais comment faire autrement ? Quant à Sam, Joe et les autres, ils se la jouent moins mais restent aussi stylés dans leurs domaines respectifs. Un mois bien… classe !

#Keem



KEEM

Le « staïle » ? C'est des filles qui vous accostent en vous trouvant des airs de Jack, le beau gosse de Dawson. Ne connaissant pas bien la série, j'espère juste que ce n'est pas le type qui a des mœurs… hum… hum…

TITRE DU MOIS :
Splinter Cell: Chaos Theory (PS2, Xbox)

JEU ATTENDU :
Jade Empire (Xbox)

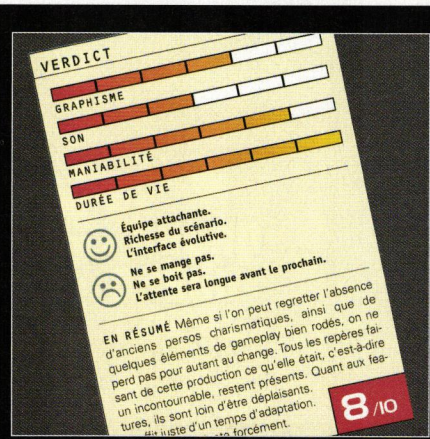
LE MÉGASTAR

C'est l'illumination suprême accordée par la rédaction et seuls les titres les plus méritants auront droit à cette distinction. Élus dans leur domaine, ils garantissent des plaisirs de jeu extrêmes. À vous le Nirvana vidéoludique !

LE VERDICT

Essentiels pour vous faire une idée du jeu, les critères suivants comptent bien évidemment dans notre appréciation générale. Mais attention, la note d'intérêt n'est en aucun cas une moyenne de ces derniers.

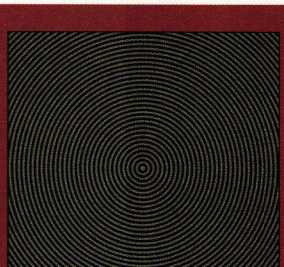
- **Graphisme** : ensemble d'éléments qui constituent la partie visuelle (design, moteur graphique, animation, effets spéciaux, caméras, etc.).
- **Son** : tout ce qui se rapporte au domaine auditif (qualité des musiques, systèmes sonores utilisés, voix, doublages, teneur des dialogues, etc.).
- **Maniabilité** : l'ergonomie est-elle pensée pour que l'on ne fasse plus qu'un avec la manette ou l'est-elle de sorte que cette dernière se retrouve pliée en quatre ?
- **Durée de vie** : le jeu chroniqué propose-t-il un challenge suffisamment long et tripant pour nous scotcher des heures durant ? Quid de la « rejouabilité » ?



LE BARÈME

Voici notre système de notation. Toujours fiable, juste et indiscutable. Non, il n'y a pas de mais, on a dit indiscutable !

0 C'est tout sauf un jeu.
1 Vade retro Satanas !
2 Sorti 10 ans trop tôt…
3 … ou trop tard, au choix.
4 Oui mais… non en fait !
5 Très moyen. Trop moyen. Pas moyen ?
6 Du potentiel mais encore trop de lacunes.
7 Un bon jeu à bien des égards.
8 Une valeur sûre.
9 Excellent. À posséder absolument.
10 Jeu référence qui marque une machine.



TECKOS

La vraie, l'unique, l'ultime classe, c'est de ne pas en avoir besoin.

TITRE DU MOIS :
Devil May Cry 3 : L'Éveil de Dante (PS2)

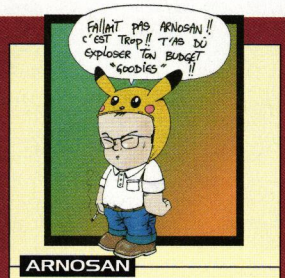
JEU ATTENDU :
Final Fantasy XII (PS2)

FIL

Qui d'autre mieux que Dante personnifie la classe dans ce numéro ? Il suffit de voir avec quelle désinvolture il se débarrasse de ses ennemis, mais toujours avec une certaine pointe d'humour. À quand Dante dans un jeu de baston ? Le rêve !

TITRE DU MOIS :
Devil May Cry 3 : L'Éveil de Dante (PS2)

JEU ATTENDU :
Final Fantasy XII (PS2)

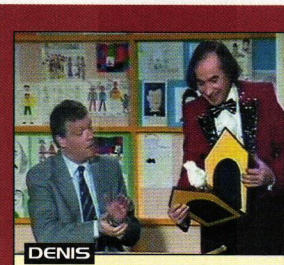


ARNOSAN

La classe, c'est de jouer à *Mario Kart Arcade GP*, de finir premier et de repartir les bras chargés de goodies ultra collector ! Ce fut aussi une émission de télé mythique avec Fabrice sur FR3. Il y avait Bézu, lui aussi avait la classe, maintenant que j'y repense.

TITRE DU MOIS :
Mario Kart Arcade GP (arcade)

JEU ATTENDU :
Final Fantasy XII (PS2)

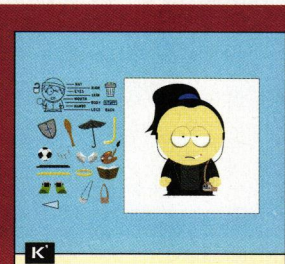


DENIS

Avoir la classe, c'est pas mal. Mais avoir vu *La Classe*, c'est autre chose. Avec ses sketches pas drôles et ses animateurs bourrés, quel pied. À quand le DVD version Joypad, où tout le monde ferait à tour de rôle un test improvisé d'un jeu nul ?

TITRE DU MOIS :
The Punisher (PS2, Xbox)

JEU ATTENDU :
Rise of the Kasai (PS2)



K'

On naît tous avec du style, il faut juste le développer. Moi, par exemple, je ne suis pas sorti du ventre de ma maman avec une queue de cheval, des cernes et un pull. Eh ouais, ça se bosse la « non-classe » ! Vous croyez quoi, vous ?

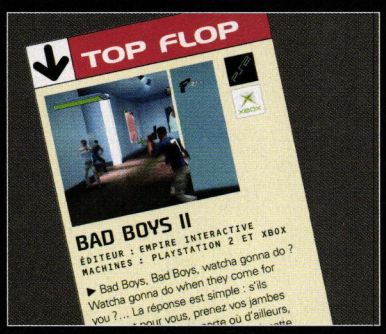
TITRE DU MOIS :
Devil May Cry 3 : L'Éveil de Dante (PS2)

JEU ATTENDU :
Saint Seiya: Chapter Sanctuary (PS2)

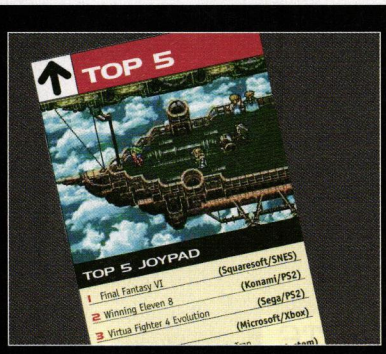
DEVIL MAY CRY 3 : L'ÉVEIL DE DANTE (PS2) P.82

AU PROGRAMME

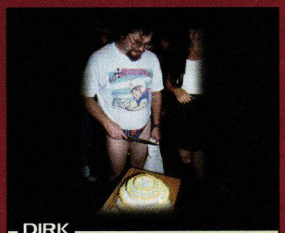
BATEN KAITOS (NGC) P.88
BOB L'ÉPONGE : LE FILM (PS2, XBOX ET NGC) P.113
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 (PS2 ET XBOX) P.100
CHAMPIONS: RETURNS TO ARMS (PS2) P.96
CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT (XBOX) P.108
COLD FEAR (PS2 ET XBOX) P.109
CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT (PS2 ET XBOX) P.106
DEVIL MAY CRY 3 : L'ÉVEIL DE DANTE (PS2) P.82
DRAGON BALL Z BUDOKAI 2 (NGC) P.113
EYETOY ANTIGRAV (PS2) P.112
GUNBIRD SPECIAL EDITION (PS2) P.112
OUTLAW GOLF 2 (PS2 ET XBOX) P.112
PROJECT: SNOWBLIND (PS2 ET XBOX) P.86
ROOM ZOOM: RACE FOR IMPACT (PS2, XBOX ET NGC) P.112
RUGBY 2005 (PS2 ET XBOX) P.104
SHADOW HEARTS: COVENANT (PS2) P.94
SPIN DRIVE PING PONG (PS2) P.113
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY (PS2 ET XBOX) P.90
STOLEN (PS2 ET XBOX) P.98
STREET RACING SYNDICATE (NGC) P.110
SPY VS. SPY (PS2, XBOX ET NGC) P.113
THE BARD'S TALE (PS2 ET XBOX) P.113
THE PUNISHER (PS2 ET XBOX) P.105
TOM CLANCY'S GHOST RECON 2 (NGC) P.113
VIEWTIFUL JOE 2 (PS2 ET NGC) P.102
YS: THE ARK OF NAPISHTIM (PS2) P.107
YU-GI-OH! CAPSULE MONSTER COLISEUM (PS2) P.113



Sont répertoriés dans ce classement les titres les plus décevants du mois. Pas besoin de note, rien ne sert de retourner davantage le couteau dans la plaie.



Un petit tableau des meilleures ventes vous donnant un aperçu des goûts et des couleurs chez nous, aux États-Unis et au Japon. C'est parfois surprenant !



DIRK

Vu le thème de ce mois, j'aurais pu pudiquement m'abstenir. Il est vrai qu'avec mes jeans troués aux genoux (usure naturelle à force de ramper), mon pull trop grand et ma veste rapiécée, je suis un vrai poster pour Fashion TV. Champagne !

TITRE DU MOIS :
Shadow Hearts: Covenant (PS2)

JEU ATTENDU :
Final Fantasy XII (PS2)

PLUME

Je pourrais vous étaler les raisons qui font de moi le mec le plus stylé de la rédac'. Mais non, je ne m'y abaisserai pas. Rendons plutôt hommage à celui sans qui la classe n'existerait pas, j'ai nommé l'inoubliable Aldo Maccione.

TITRE DU MOIS :
Shadow Hearts: Covenant (PS2)

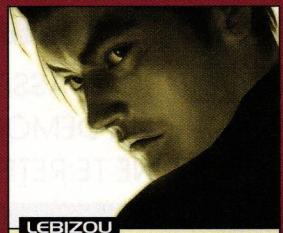
JEU ATTENDU :
Shadow of the Colossus (PS2)

MARMOUCHE

Le style, soit on l'acquiert avec de la thune, soit, on le possède naturellement. Quand Keem revêt son habit de lumière, c'est la classe démultipliée. Attention aux yeux, le beau gosse brille de mille feux (NDTeckos : pas de ça à la rédac les gars !).

TITRE DU MOIS :
Splinter Cell: Chaos Theory (PS2, Xbox)

JEU ATTENDU :
Jade Empire (Xbox)

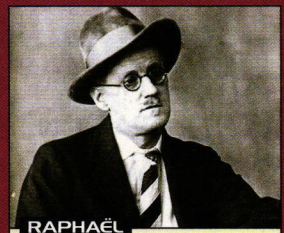


LEBIZOU

Avoir de la classe, ce n'est pas porter des fringues estampillées de marques factices, mais c'est savoir reconnaître ses erreurs et les assumer. Quoique défoncer son chef de rub' à coups de combos, ça a du style aussi... (NDKeem : gné ?)

TITRE DU MOIS :
Devil May Cry 3 : L'Éveil de Dante (PS2)

JEU ATTENDU :
Final Fantasy XII (PS2)



RAPHAËL

Le style en un mot ? James Joyce, écrivain post-moderniste pour qui la forme (le style) se mélange au fond (l'histoire). Et savoir mixer les deux sans s'embrouiller les pinceaux et les neurones, c'est ça la grande classe.

TITRE DU MOIS :
Shadow Hearts: Covenant (PS2)

JEU ATTENDU :
Killer 7 (PS2 et NGC)

MEGA STAR Joypad

DEVIL MAY CRY 3 : L'ÉVEIL DE DANTE

LE DIABLE AU CORPS

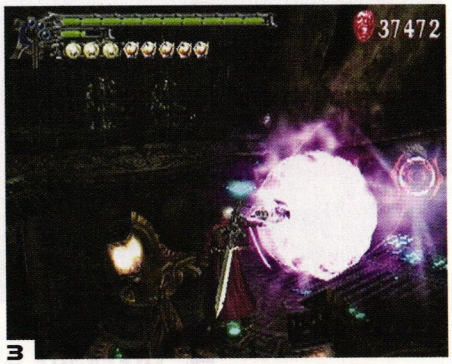
TOUT LÂCHER PAR AMOUR. SON PASSÉ DE JOUEUR, SES EXPÉRIENCES, SES PROCHES. AVEUGLÉ PAR UN SEUL ÊTRE, UN DÉMON. TOI DANTE ! VILE CRÉATURE, TU ES VENUE POURRIR NOS VIES ET NOUS NE TE RETENONS MÊME PAS. QUEL EST TON SECRET ?

GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : CAPCOM / DÉVELOPPEUR : CAPCOM

■ **1**-Petit con arrogant, Dante trouve là son meilleur rôle. Le joueur, lui, vit sa plus belle expérience. **2**-Pourquoi utiliser de simples flingues quand on peut faire le ménage à coups de lance-grenades ! **3**-En accumulant les orbes rouges, vous pouvez améliorer les capacités de vos armes et techniques de combat.

2



3

« Dantophile », si le terme n'existe pas, inventons-le. Non joueur, il n'y a aucune honte à s'extasier devant le Malin. Il a pris place dans votre vie, dans votre salon, et nul ne peut s'en défaire. À moins de l'éradiquer en acceptant le challenge des cinq niveaux de difficulté. Car vous ne trouverez le repos qu'une fois les bonus débloqués, ou du moins les différents styles de combat maîtrisés à la perfection. C'est un fait rare, car nous avons pour habitude de finir le jeu une simple fois avant de passer à autre chose. Mais là, que reste-t-il ? Quel est l'avenir du jeu d'action une fois que vous aurez goûté au fruit défendu ? Pas grand-chose hélas, et je suis là pour jouer le rôle de médiateur, de guide. Pour vous conseiller de l'acheter mais avec une certaine réserve. Car me voilà drogué depuis maintenant plusieurs heures, plusieurs jours. Prêt à cracher mon venin sur les autres titres qui ne sont que parodies à mes yeux. Me voilà devenu « dantophile »... Quelle étrange sensation, vous verrez.

IL EXISTE UN MILLIER DE RAISONS DE CRAQUER POUR DEVIL MAY CRY 3

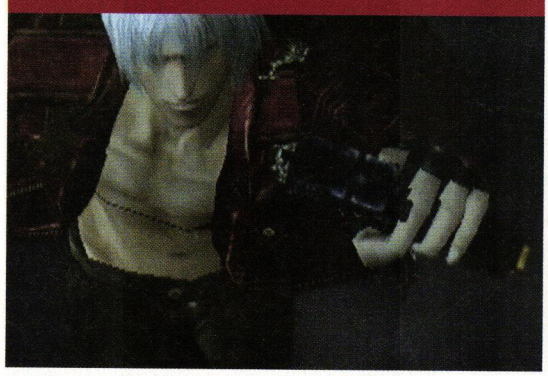
DMC 3 POUR LES NULS

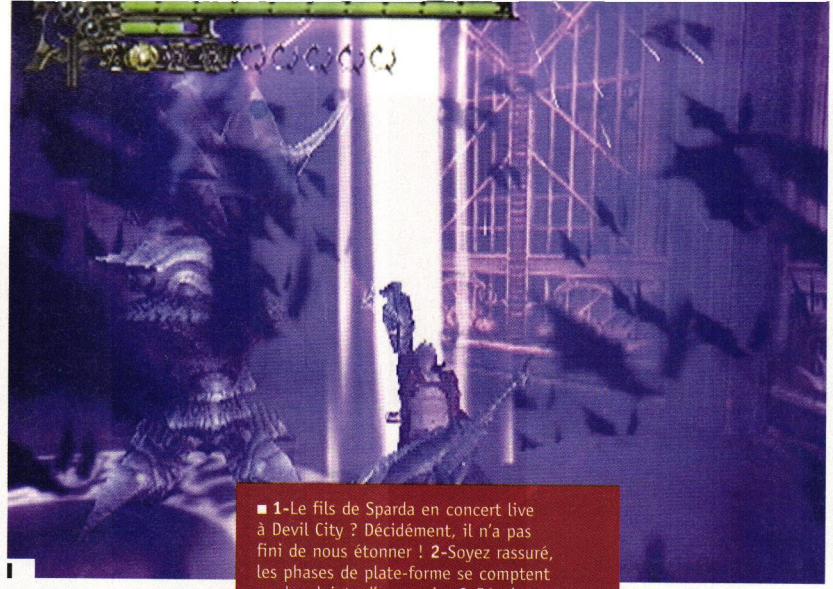
Privilégiant l'action et le dynamisme au détriment du scénario travaillé, *Devil May Cry* se présente comme l'antithèse d'un *Resident Evil*. Un produit destiné aux joueurs pressés : on accumule des armes, mais les munitions sont illimitées. On tombe sur des énigmes, que l'on règle d'un simple coup d'épée. À l'inverse des S.T.A.R.S., Dante n'a aucune difficulté à tirer ou à armer son tir tout en restant mobile et il n'y a quasiment aucun temps mort. Si vous vous demandiez ce que donnerait un *Resident Evil* dynamique, voici une première réponse. Et entre ces deux produits, on retrouve *Onimusha*, le juste milieu. Formant ainsi le triptyque action de Capcom. La prise en main est immédiate. Lock, tir, saut, roulade, coup spécial, le joueur maîtrise les bases en moins de cinq minutes. Un ennemi tué libère des orbes de couleurs différentes. Les plus fréquentes étant les vertes pour se soigner et les rouges pour acheter de nouveaux objets ou améliorer vos armes. À chaque attaque portée, une jauge indique votre degré de style : Dope, Crazy, Showtime ou encore Double Stylish. Vous passez les grades en diversifiant vos combos. Un grade élevé permet d'accumuler davantage d'orbes, débloquant ainsi les items et techniques rapidement. Toutefois, au moindre coup reçu ou si vous n'attaquez pas pendant un certain laps de temps, la jauge retombe à zéro.

■ Capcom oblige, notre héros peut désormais bloquer tous les coups à la manière de *SF III Third Strike*.

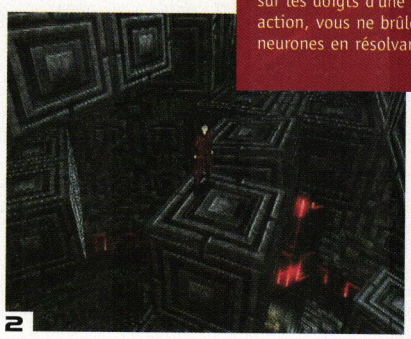
Projection privée

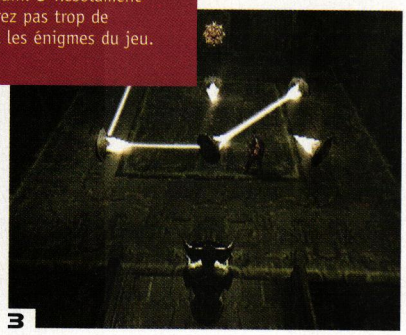
Si Dante joue bien évidemment le premier rôle, le second est attribué aux cinématiques qui utilisent uniquement le moteur graphique du jeu. Dynamiques, parfaitement intégrées, le spectateur ne s'en lasse jamais. À noter qu'elles ont toutes été dirigées par Yuji Shimomura, à qui l'on doit les chorégraphies du film *Versus* de Ryuhei Kitamura. Rectification donc, Kitamura n'a pas travaillé sur *DMC 3*.





■ **1**-Le fils de Sparda en concert live à Devil City ? Décidément, il n'a pas fini de nous étonner ! **2**-Soyez rassuré, les phases de plate-forme se comptent sur les doigts d'une main. **3**-Résolument action, vous ne brûlerez pas trop de neurones en résolvant les énigmes du jeu.





DIVERSITÉ D'ACTIONS

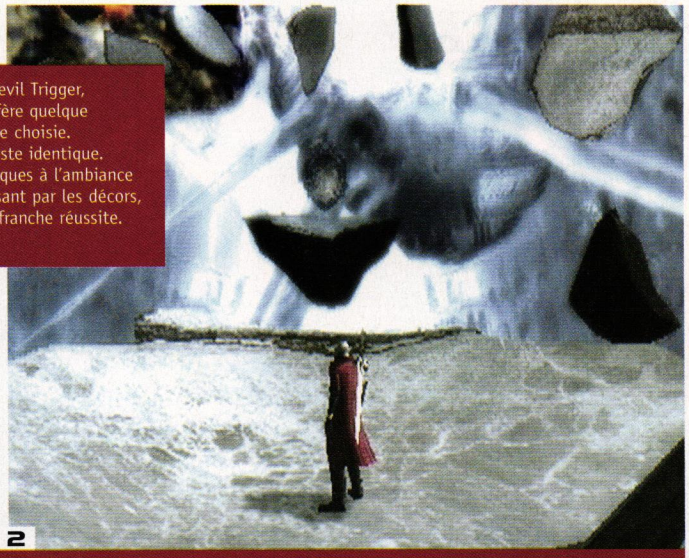
Quel Dante êtes-vous ? Plutôt acrobate, prêt à courir sur les murs ? Ou alors de type « make my day, punk ! » en fonçant tête baissée avec vos guns ? *Devil May Cry 3*, contrairement aux deux autres chapitres, intègre plusieurs styles de combat, aussi bien agressifs que « subtils ». Le Quicksilver vous permet d'arrêter le temps, quant au Doppleganger, il fait apparaître un double du héros. Notez que ces deux techniques ne peuvent pas être améliorées contrairement aux autres. Concentrez-vous sur le Trickster et vous pourrez enchaîner trois dash au sol, un en l'air et vous téléporter au-dessus de l'ennemi ciblé ! Boostez le Gunslinger ou le Swordmaster pour varier les attaques et donner un coup d'épée simultanément avec plusieurs balles de shotgun ou encore lancer des Dragon Punch tel un Ryu tout droit sorti de *Street Fighter*. Aux fins stratèges, on leur conseille évidemment le Royalguard pour découvrir les joies de la contre-attaque. Tout est question de rythme. Avec de l'entraînement, on peut bloquer dix coups au sol ou en l'air, concentrer sa force et tuer un ennemi instantanément. L'aventure terminée, vous aurez débloqué un style complet et quasiment achevé un deuxième. Comme vous conservez la totalité de votre expérience en recommençant le jeu, vous comprenez maintenant pourquoi il est si difficile de se contenter d'une seule fin si l'on veut découvrir toute la panoplie du héros et débloquer ses costumes cachés.

QUEL DANTE ÊTES-VOUS ? ACROBATE OU SUBTIL, À VOUS DE CHOISIR

CONFESSION D'UN ÉDITEUR

Humble, le joueur accepte le caractère sérieux du héros dans le deuxième chapitre. On constate qu'il suit finalement l'évolution de notre caractère : petite teigne durant son adolescence (*DMC 3*, la « préquelle »), esprit moqueur conservé mais avec plus de recul (premier *DMC*) et adulte sérieux qui se concentre uniquement sur son job (*DMC 2*). À l'inverse, cela n'excuse en rien son ambiance médiocre, la simplicité du jeu et le choix des angles de vue éloignés qui nous donnent la désagréable impression de jouer à « Lemmings May Cry ». Cette année, la série s'offre un graphisme bluffant entièrement en 3D avec possibilité de tourner la caméra à 360° à l'aide du stick analogique droit. On notera une option inédite qui permet de switcher entre quatre armes pour diversifier les enchaînements : deux attribuées au combat rapproché, deux autres pour les armes à distance, un simple clic sur R2 ou L2 suffit pour passer de l'une à l'autre. Il est toujours possible de changer son équipement au début d'un niveau ou devant les sabliers. Le niveau de difficulté est progres-

■ **1**-Si vous restez immobile pendant quinze secondes, Dante vous fera comprendre qu'il s'ennuie. Impatient, va ! **2**-Développez votre technique à l'arme blanche en Swordmaster, ou à distance en Gunslinger. Logique...



■ **1**-En mode Devil Trigger, l'apparence diffère quelque peu selon l'arme choisie. La puissance reste identique. **2**-Des cinématiques à l'ambiance sonore, en passant par les décors, *DMC 3* est une franche réussite.

ON SE REMET DIFFICILEMENT D'UNE TELLE EXPÉRIENCE

■ **3**-Le Doppleganger activé, pensez à brancher une deuxième manette pour faire participer le frangin. **4**-Idéal pour les maniaques qui cherchent le score parfait : la possibilité de refaire les anciennes missions. **5**-En Dante Must Die, la moindre erreur coûte cher, alors apprenez les attaques des monstres par cœur.

sif, laissant au joueur le temps de se familiariser avec les enchaînements plus complexes. Et l'on constate la présence de boss superbes, imposants et nombreux, qui, à l'instar d'un shoot'em up, ont un réel point faible. On peut même, pour certains, sauter dessus et profiter de cette position pour balancer ses plus belles attaques, rappelant ainsi pour les fans le duel contre Phantom, l'araignée géante du premier épisode. Rien à dire, Capcom s'est largement rattrapé.

DANTOPHILE, ON VOUS DIT !

Les programmeurs ont intégré des personnages secondaires inoubliables : Vergil, le frère jumeau, Lady, la chasseuse de démons, ou encore Arkham, le fourbe. Ils tiennent tous les trois une place dominante. À l'inverse, on s'y attache tellement, surtout Lady, que l'on est frustré à l'idée de ne pas pouvoir jouer avec. Pour Vergil, il y a un palliatif mais chut… Il existe un millier de raisons de craquer pour *Devil May Cry 3* même si une simple photo du combat contre l'avant-dernier boss aurait suffi. Mais ne nous risquons pas au « spoiler » facile. Vous avez sans doute déjà craqué depuis plusieurs mois, depuis la toute première bande-annonce même. À la rigueur, vous aviez peut-être besoin d'une confirmation, d'un avis, surtout après la déception du deuxième épisode. Vous voilà rassuré. Et si ce n'est pas le cas, sachez que je l'ai bientôt terminé pour la quatrième fois, ce qui ne m'était pas arrivé depuis *Final Fantasy VI*. Comment ? Quoi ma sœur ? Mais elle se porte très bien, merci pour elle. Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire. Et n'oubliez pas, votez classe, votez beau, votez Dante !

#K'

En manque d'inspiration ?

Chaque arme, chaque technique possède des paliers que vous devrez franchir pour libérer leur potentiel. Pour cela, vous avez besoin d'accumuler des points de style. Pensez donc à varier vos attaques, n'hésitez pas à changer votre arsenal pendant l'enchaînement et terminez par une provocation. Le diable n'aime pas la simplicité, faites toujours le même geste et vous n'évoluerez pas ou trop lentement.

VERDICT

GRAPHISME

SON

MANIABILITÉ

DURÉE DE VIE

☺ **Par où commencer ? Peut-être par… Non, en fait, ça déchire !**

☹ **Certains angles de vue. Lady ? Lady ? Où es-tu ? That's all folks.**

EN RÉSUMÉ Ses quelques défauts de caméra qui représentent un handicap supplémentaire pour cumuler les S à chaque tableau et son combat final qui, aussi énorme soit-il, n'a pas l'originalité de celui du premier opus nous ont permis de garder les pieds sur terre. Mais en toute franchise, tenté par le diable, je lui aurais bien attribué la note symbolique de 11/10, pour le style, pour Dante ! Satanée objectivité…

9/10

MEGA STAR Joypad

PROJECT: SNOWBLIND

MI-HOMME, MI-MACHINE

LA BONNE SURPRISE DU MOIS NOUS VIENT D'EIDOS ET DE SON JEU D'ACTION ÉPIQUE À LA PREMIÈRE PERSONNE AUX POSSIBILITÉS LAN ET EN LIGNE NON DÉNUÉES DE CHARME.

À l'instant où débute une partie de *Project: Snowblind*, une étrange sensation nous envahit. Oui, aucun doute, quelque chose qui ne nous est pas inconnu s'échappe du petit dernier de Crystal Dynamics. Il y a des signes qui ne trompent pas. En l'an de grâce 2065, dans un Hong-Kong cyberpunk rempli de robots de surveillance aussi équipés en mitraillettes qu'un couteau suisse en lames, le héros, le lieutenant Nathan Frost, lutte pour la liberté. Charabia habituel ? Attendez, parce qu'une fois passé les premières minutes, durant lesquelles il défend chèrement la base de sa coalition, il échoue sur le billard. Et décède. Fort heureusement, la science lui greffe assez de câbles, de boulons, de circuits imprimés et de nano-machines pour que le miracle ait lieu. Et le revoilà, désormais nouvel espoir en ces temps de guerre, traversant immeubles en ruine et complexes high-tech. Ça me revient ! Tout cela ressemble étrangement à du *Deus Ex*. Et pour cause, ce *Project: Snowblind* se voulait à l'origine un spin-off (série dérivée) de cette saga qui a sacralisé Warren Spector, prévu sous le nom de *Deus Ex: Clan Wars*. Nom et univers abandonnés, mais influences persistantes…

PROJECT: SNOWBLIND SE PRÉSENTE COMME UNE PRODUCTION SÉRIEUSE ET EFFICACE

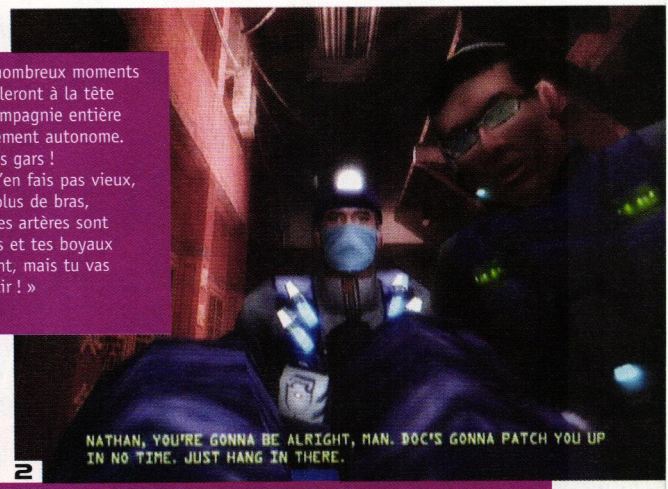
L'ARME FATALE

Qu'il ne soit pas estampillé *Deus Ex* ne dérange pas. C'est même mieux ainsi. Les fans auraient crié au scandale et les amateurs l'auraient fui comme la peste à cause de la réputation complexe de la saga. *Snowblind* demeure un FPS fichtrement action, direct et simple. Vous ne trouverez aucun élément RPG, aucune gestion de l'équipement. De même, vous n'aurez pas à choisir les améliorations bio-mécaniques du perso. Tout se met en place automatiquement en temps et en heure. Notre super soldat entame sa nouvelle existence avec une vision thermique. Il pourra par la suite accélérer ses mouvements, se rendre invisible, générer un bouclier magnétique pare-balles et balancer une décharge mortelle, puisant dans une réserve d'énergie plutôt maigre, à utiliser avec parcimonie. Ce qui n'est pas plus mal, le fun aurait été tué par un abus de ces techniques. Les armes remplissent également leur rôle.

GENRE : FPS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 (16 EN LAN ET ONLINE)
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX
ÉDITEUR : EIDOS / DÉVELOPPEUR : CRYSTAL DYNAMICS

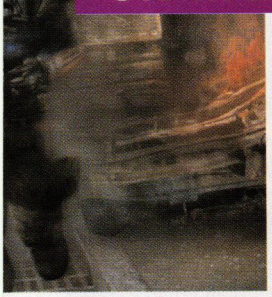
1

■ **1-**De nombreux moments se dérouleront à la tête d'une compagnie entière et totalement autonome. Aidez vos gars !
2-« Ne t'en fais pas vieux, tu n'as plus de bras, toutes tes artères sont touchées et tes boyaux ressortent, mais tu vas t'en sortir ! »

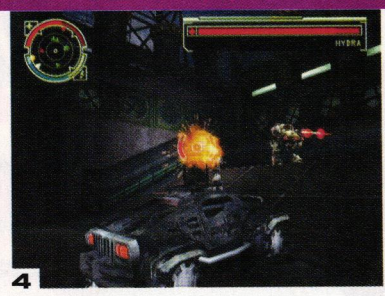


2

UN MODÈLE DE FPS IMMERSIF À TOUS LES NIVEAUX



3



4

5

■ **3-**L'alarme déclenchée, vous pouvez très vite vous retrouver entouré de militaires ennemis.
4-Étrangement, les véhicules blindés résistent moins bien que vous au lance-roquettes.
5-Les nanomachines sont lâchées. Ambiance disco. Allez danse, ordure !

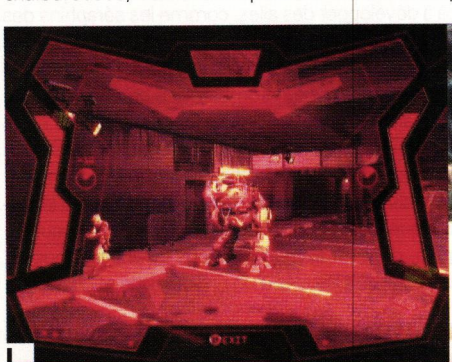
Nombreuses et variées, elles possèdent pour certaines des capacités étonnantes. Aux côtés de classiques, on découvre un fusil qui projette des nanomachines électrifiées, un autre qui aimante et repousse un élément du décor ou encore l'Ice Pick qui nous ramène encore à *Deus Ex*. En effet, le projectile, bien enfoncé dans un ordinateur ou un robot, permet de le hacker. Je vous laisse imaginer les caméras désactivées et les tourelles avenantes que cela peut occasionner. Une note de finesse parmi tant d'autres, puisqu'il suffit de surveiller son environnement pour déceler un chemin alternatif à une rixe parfois perdue d'avance en frontal. Outre des passages de stealth suggérés, les véhicules à quatre roues ne font pas office de décoration. Ce qui laisse nombre de possibilités sur certains passages.

CARRÉ ET SOLIDE

Snowblind se présente comme une production sérieuse et efficace, avec des graphismes joliment filtrés aux couleurs chaleureuses, aux effets spéciaux réussis et explosifs, et un environnement sonore vivant, consistant et captivant. Seule la prise en main accuse une sélection d'armes et de pouvoirs assez tordue au pad numérique, mais rien de grave. Il convient aussi de lui reprocher la durée de sa campagne solo, qui, bien qu'intense, ne pèse qu'une dizaine d'heures. Mais il ne faut pas oublier l'attrayant multijoueur. Académique mais solidement fun, jouable à 16 en ligne ou en LAN, le soft emprunte des modes de jeu connus (Deathmatch…) en y introduisant 6 classes d'armes. La répartition équitable entre les aptitudes et l'armement rend les parties plus que raisonnablement accrocheuses sur des maps assez bien pensées. Pas une révolution, juste un travail bien supervisé et respectueux de nos attentes.

 # Plume

Note : Les images qui illustrent ces pages sont issues de la version Xbox.


1

2

■ **1-**Ce magnifique bipède robotisé que vous avez en ligne est du même modèle que celui que vous venez de hacker. Doh ! **2-**L'efficacité du bouclier n'est pas à prouver contre les balles. Mais face aux grenades EMP…

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Un arsenal de rêve.
Une ambiance exceptionnelle.
Les modes multijoueurs.

Assez succinct en solo.
La délicate sélection des armes.
Pas d'écran partagé.

EN RÉSUMÉ On tient certainement l'un des meilleurs FPS sur consoles, oui, rien que ça. Très bien conçu, il se permet d'emprunter un peu à tout le monde et beaucoup à son parent illégitime, *Deus Ex*, pour finalement offrir une aventure passionnante et esthétique. Quant au multijoueur, nul doute que l'investissement sera rentable pour peu que vous ayez accès à Internet ou de quoi monter un réseau entre potes.

8/10

MEGA STAR Joypad

BATEN KAITOS

LES AILES DU DÉSIR

LE GAMECUBE COMPTE AVEC LE PAPA DE PAC-MAN UN ALLIÉ DE CHOIX. APRÈS *TALES OF SYMPHONIA*, NAMCO LUI OFFRE EN EFFET, AVEC *BATEN KAITOS*, SON DEUXIÈME GRAND RPG.

La fine équipe aux commandes de *Baten Kaitos* a de quoi faire rêver tous les routards du RPG. Pensez donc : Monolith, Hiroya Hatsushiba (ancien programmeur son de la vieille école et fondateur de Tri-Crescendo), dont c'est la première réalisation, un scénario de Masato Katou (*Chrono Cross*) et des musiques de Motoi Sakuraba (*Star Ocean*, *Valkyrie Profile*). *Baten Kaitos* est une œuvre profondément atypique, jusque dans son esthétique : le character design très fin, mais aussi très chargé et bigarré, de Nakaba Higurashi ne plaira sans doute pas à tous mais a le mérite de creuser un fossé avec la concurrence. À l'heure où la quasi totalité des RPG de salon se sont convertis bon an, mal an à la 3D intégrale, *BK* joue les parias avec ses persos 3D dans des décors en 2D, par ailleurs d'une finesse exceptionnelle. Et force est d'admettre que le résultat est bluffant, grâce à la résolution et à la palette vibrante du GameCube. Exotisme garanti ! Il faut dire qu'ici le dépaysement est partout : la Terre déchue n'est plus habitée, et les humains qui se sont réfugiés sur des îles volantes ont, au fil d'une étrange mutation, commencé à développer des ailes, comme les séraphins des mythes. L'esprit que vous incarnez sera le témoin du destin des protagonistes. Kalas, jeune homme à qui son père a fabriqué une aile mécanique pour combler une cruelle absence, va croiser sur son chemin la jeune et innocente Xelha et se retrouver entraîné malgré lui dans une insurrection contre un empire maléfique. On connaît la chanson, mais tout le talent de Masato Katou n'est pas ici de révolutionner l'art de la narration RPGesque, mais bien d'assurer l'équilibre et la qualité des dialogues, dont on aime qu'ils nous livrent en douceur et par touches diffuses les clés d'un univers riche et chatoyant.

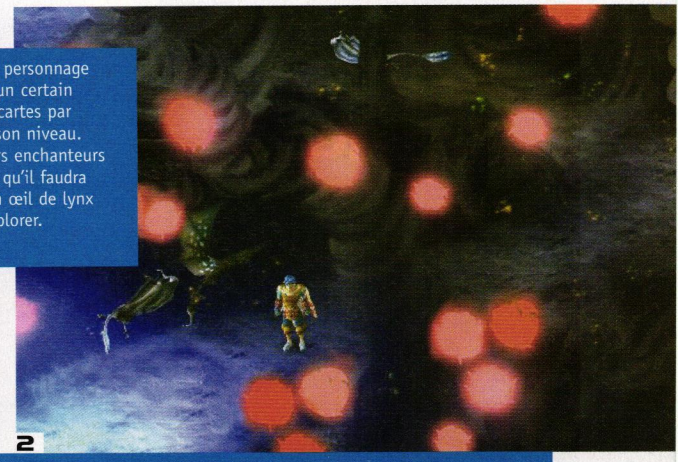
DANS BATEN KAITOS, LE DÉPAYSEMENT EST PARTOUT

MAGNUS-IFIQUE !

Et ce d'autant plus qu'au cœur de cet univers, de sa conscience collective, on trouve les Magnus. Là où un Husserl se contenterait d'une simple « visée eidétique » du sujet,

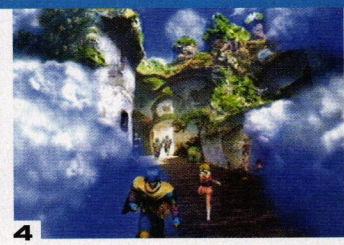
GENRE : RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : GAMECUBE

ÉDITEUR : NAMCO / DÉVELOPPEUR : MONOLITH SOFTWARE



■ **1**-Chaque personnage peut jouer un certain nombre de cartes par tour selon son niveau. **2**-Les décors enchanteurs sont si fins qu'il faudra posséder un œil de lynx pour les explorer.

AVEC BATEN KAITOS, LE NGC TIENT SON RPG ULTIME !



■ **3**-Les attaques les plus puissantes résultent souvent des combinaisons les plus incongrues. **4**-Vous devrez écumer le jeu pour aider un vieillard à rassembler chaque membre de sa grande famille avant de rendre l'âme. **5**-Pensez à faire le point à l'église de temps en temps, surtout pour monter vos niveaux.

les héros de *BK* saisissent réellement l'essence d'un objet, qu'ils peuvent transférer sur une carte vierge, puis matérialiser à nouveau si le cœur leur en dit… Tout de même plus pratique que 10 000 pages de phénoménologie, non ? Plus encore, le temps agit sur les Magnus et altère la nature des objets périssables : un fruit pourri pourra être utilisé comme poison contre l'ennemi, le lait augmente ses capacités nutritives en fermentant, la glace fond, etc. Le jeu comptant plus de 1 000 cartes différentes, on imagine aisément leur diversité et le temps qu'il faudra consacrer à leur recherche. Abondantes, les quêtes annexes n'en sont pas moins originales et souvent étrangement émouvantes à leur manière, dépassant les aspects purement fonctionnels pour nous livrer quelque chose de plus intense et indéfinissable. Serait-ce là la marque des grands RPG ?

MAGNUS-TOI !

La représentation et une certaine communauté d'esprit ne sont pas les seuls éléments rappelant un certain *Chrono Cross*. Ici, on peut également voir les monstres errer sur la carte, les éviter… ce qui devrait vous arriver tantôt vu le caractère extensif et envahissant des combats. Ces derniers, basés sur les Magnus, mobilisent plusieurs facultés essentielles. La rapidité d'analyse en premier lieu, essentielle pour choisir les bonnes cartes dans le temps imparti, surtout pour les phases de défense où le temps manque toujours. La mémoire aussi, pour retenir les combinaisons donnant lieu à des combos (près de 140 différents), lesquelles échappent souvent à toute logique, et pour gérer les bonifications résultant de l'utilisation conjointe et en séquences de cartes physiques et de cartes magiques. La chance enfin, car les cartes sont tirées au sort dans votre deck et peuvent vous laisser sans défense. Rassurez-vous, les monstres sont assujettis aux mêmes règles et ils perdront régulièrement des tours pour recycler leurs cartes. Malgré quelques failles évidentes, les combats restent passionnants. Seul regret, les musiques d'un niveau très inégal : tantôt à la limite du sublime, tantôt vraiment anodines…

#Dirk

■ **1**-Dans *Baten Kaitos*, pas de monde extérieur, mais une carte avec des déplacements sommaires de lieu en lieu. **2**-Nombre d'engins insolites fendent les cieux dans la tradition des grands classiques du genre.

VERDICT

GRAPHISME

SON

MANIABILITÉ

DURÉE DE VIE

Graphismes superbes.
Persos attachants.
Innovant.

Assez linéaire.
Combos illogiques.
Musiques inégales.

EN RÉSUMÉ Classique dans ses poncifs, mais profondément singulier dans sa personnalité, *Baten Kaitos* est une œuvre pleine de surprises et dont les audaces commandent le respect. Peut-être pas le RPG du siècle, but « a damn good RPG ! ». Alors, ne boudons pas notre plaisir : *BK* est un jeu que tout cubiste fan de RPG, et que le système des cartes ne rebute pas fondamentalement, se doit de posséder.

8/10

MEGA STAR Joypad

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

SAM AU FIRMAMENT

APRÈS DEUX ÉPISODES ENCENSÉS ET UNE BONNE DOSE D'AUTOCRITIQUE, UBISOFT PROPULSE SA LICENCE PHARE DANS LES CIEUX ET MISE SURTOUT SUR LA QUALITÉ ET LES INNOVATIONS.

L'Américain taillé comme un taureau maîtrise désormais son corps aussi bien qu'un petit rat de l'Opéra. Oui, il était limite pataud Sam, quand il débuta ses exploits voilà deux ans. Les parties de cache-cache ne permettaient aucune erreur : une fois la carapace de l'obscurité arrachée, le crabe de l'infiltration devenait une proie facile particulièrement fragile au corps à corps. Et il faut l'avouer, l'aventure exaspéra de nombreux joueurs sans doute à cause de la frustration liée aux essais à répétition pour passer une situation extrême ou éviter de déclencher l'ultime alarme. Même le deuxième épisode et ses maudits chiens n'étaient pas à mettre entre toutes les mains. Mais aujourd'hui, réjouissons-nous. LE Sam universel, celui qui plaît aux jeunes fougueux bien déterminés à affronter les pires challenges et aux papys joueurs qui préfèrent avancer dans leur partie sans presque jamais tomber, est arrivé. Oui ! Ce Sam Fisher a enfin accepté de se montrer en plein jour et de s'extraire totalement et avec classe de l'étau rigide dans lequel il s'était lui-même coincé.

LA PLUS PALPITANTE PARTIE DE CACHE-CACHE EN PLEINE NUIT

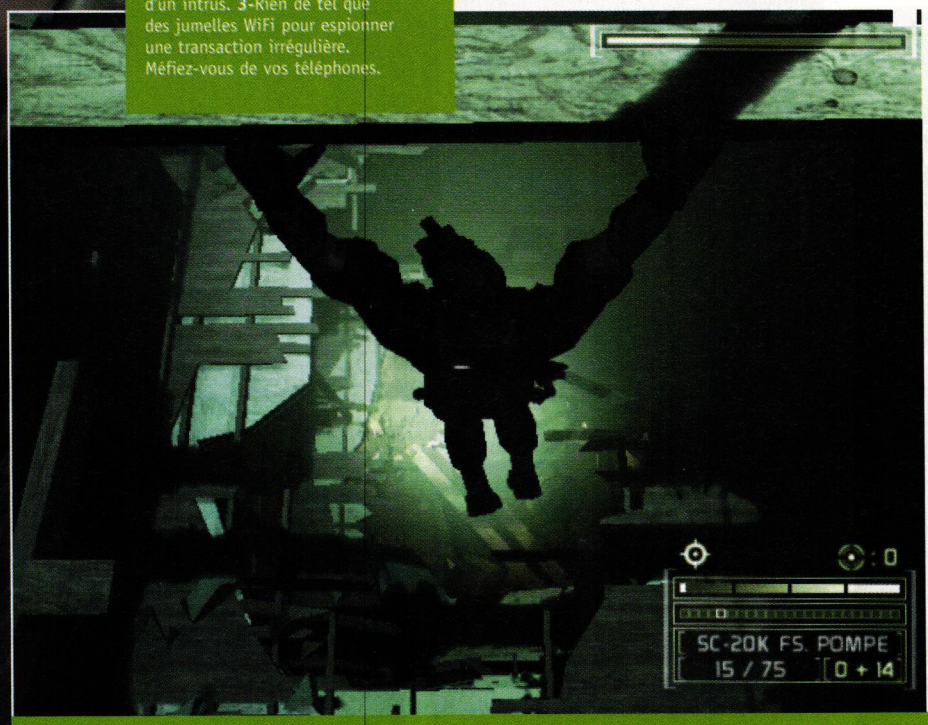
FREEDOM FRIES

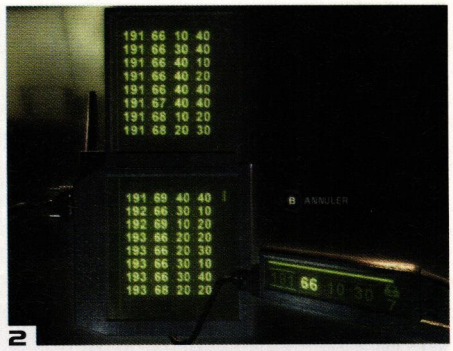
Vivre en toute liberté n'est pas toujours une chose facile. Alors commençons par revoir ensemble les capacités marquantes du célèbre agent de la NSA. Il se fond dans l'ombre et disparaît totalement comme le montre sa jauge de dissimulation à laquelle s'ajoute désormais un indicateur de bruit, indispensable pour mieux gérer les approches en douceur. La palette de mouvements s'est largement étoffée, avec, entre autres, de multiples animations de K.-O. et de couteau associées respectivement aux gâchettes gauche et droite. En combat rapproché, Sam assure carrément, d'ailleurs une partie sadique du jeu consiste à espionner la conversation des gardes puis à interroger l'un d'eux le couteau sous la gorge. Ces entre-

GENRE : INFILTRATION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2 (4 EN LAN ET ONLINE)
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

ÉDITEUR : UBISOFT / DÉVELOPPEUR : UBISOFT MONTRÉAL

■ **1**-On regrette rarement les longues heures d'entraînement en endurance, surtout à quinze mètres de hauteur. **2**-Pendant les phases de hacking ou de crochetage, la caméra permet encore d'apercevoir l'arrivée d'un intrus. **3**-Rien de tel que des jumelles WiFi pour espionner une transaction irrégulière. Méfiez-vous de vos téléphones.





2

3

À CHAQUE SITUATION, ON TROUVE MILLE SOLUTIONS

tiens sur le pouce dévoilent beaucoup du caractère de Fisher qui manquait jusque-là d'un peu de consistance. Son équipe aussi gagne en matière. Lambert, tel le capitaine Dobey (*Starsky & Hutch*), ne cesse de s'énerver devant les insubordinations de son poulain (à condition qu'il en commette) et Grim, la responsable des communications, se gausse de ses références vieillottes et n'hésite pas à le traiter comme un vieillard. La mayonnaise prend sur fond beaucoup plus sérieux de déclenchement de troisième guerre mondiale, et ce malgré certaines voix secondaires pas toujours bien localisées et des cinématiques pas franchement inoubliables.

LES OUTILS ADÉQUATS

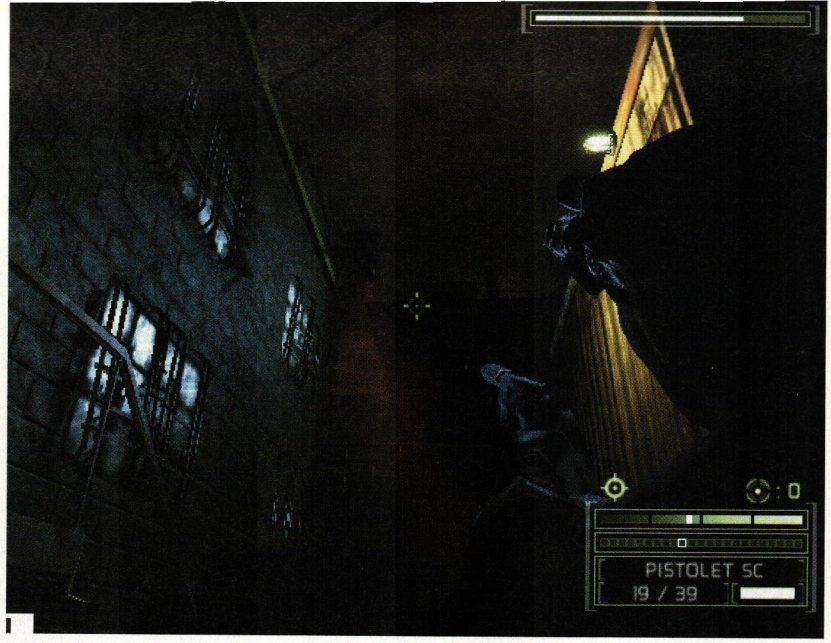
Question nouveauté, les gadgets ne sont pas en reste, les mots d'ordre étant multifonction et compactage. Ainsi, le pistolet, en plus de tirer silencieusement, permet de désactiver les systèmes électriques pendant une minute ; les jumelles, dotées d'un outil d'analyse, se paient le luxe de pirater les ordinateurs à distance, le fusil d'assaut déjà muni d'un lanceur de cartouches spéciales peut également s'associer à un sniper et… à un shotgun ! Aussi surprenant que cela puisse paraître, ce joujou se marie plutôt bien avec l'esprit « pas vu, pas pris » : quitte à être repéré, autant se débarrasser rapidement de l'enquiquineur. Mais il faut dire que cette arme plutôt bruyante fait plus souvent partie de la recommandation d'armement « assaut » que « infiltration », proposée au choix à chaque début de chapitre. →

Tea for two

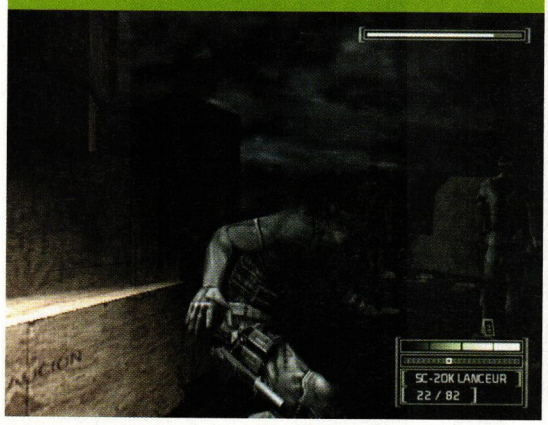
Le coop à deux offre des objectifs complémentaires. Même si, entre les consoles, les niveaux diffèrent totalement (plus segmentés pour la PS2), le principe de jeu reste le même. En écran splitté, les équipiers mettent en commun leurs efforts, en désamorçant des faisceaux laser ou en profitant de leurs talents d'acrobates pour atteindre des endroits a priori inaccessibles.

PS2 versus Xbox

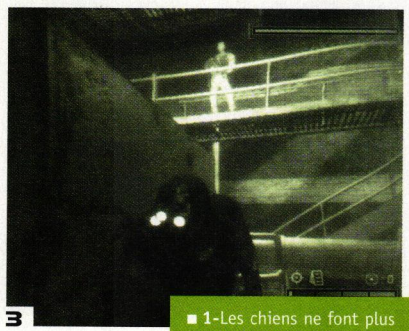
Fini le règne de la Xbox sur les *Splinter Cell*. Alors qu'auparavant les versions PS2 et NGC n'étaient que des portages, cette fois les développeurs ont mis le paquet pour faire évoluer Sam dans des décors graphiques optimisés pour chaque machine. Ainsi, même si l'expérience de jeu reste identique, la direction artistique et la structure des niveaux se sont adaptées à leurs points forts respectifs.



1



2



3

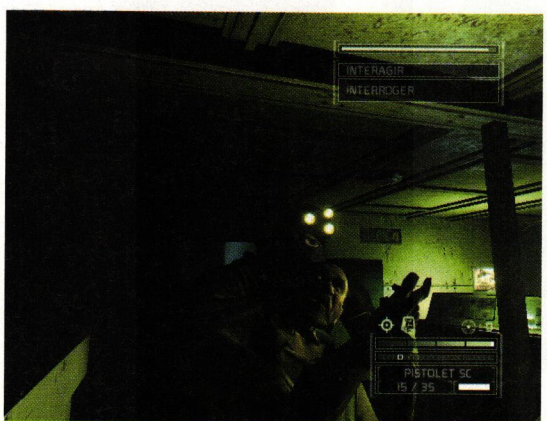
■ **1**-Les chiens ne font plus partie du décor, des drones volants et inquisiteurs se chargent de les remplacer. **2**-Une nouvelle vision psychédélique dévoile les appareillages électriques. Pratique pour retrouver sa télécommande. **3**-Tapi dans l'ombre, Fisher ne risque rien. À moins qu'il ne se retrouve face à un équipement bien supérieur au sien.

En effet, *Splinter Cell* n'impose plus une façon de jouer, mais propose les outils nécessaires à la plus palpitante partie de cache-cache en pleine nuit. Par exemple, pour essayer d'attirer l'attention d'un gêneur, nous avons le choix entre un raclement de gorge, une canette lancée sur un mur, une porte laissée ouverte, un appareil électrique qui s'éteint, une caméra glu qui sifflote, une lampe qui devrait être allumée… De plus, l'I.A., quelle que soit la difficulté de départ, réagit toujours de manière cohérente avec l'action. Résultat, on abuse et on s'amuse de tous les stratagèmes pour tenter de berner les gardes.

MY PLAYGROUND

Pour profiter au mieux de ces approches, le terrain doit leur permettre de s'exprimer au mieux. Et à ce jeu-là, la qualité de la construction des niveaux de *Chaos Theory* se distingue magnifiquement. Non seulement les graphismes et les effets de lumière forcent le respect et préfigurent avec excellence ce que nous verrons l'année prochaine avec les consoles de nouvelle génération, mais l'agencement de l'espace offre continuellement des opportunités d'actions créatives. Pour s'en rendre compte, il faut s'approprier l'espace, profiter d'un point en hauteur pour sauter sur l'adversaire et changer continuellement de vue pour saisir les spots intéressants. La persévérance est systématiquement récompensée par la découverte de chemins détournés qui mènent parfois à des pans entiers de niveaux insoupçonnés. Alors, il est vrai qu'à la découverte de certaines cartes, le placement des objectifs semble parfois obscur, surtout à cause du plan en 3D carrément pas intuitif. Mais le sentiment de liberté vaut bien une petite perte de linéarité, difficulté d'ailleurs compensée par l'injection bienheureuse et tant attendue d'une sauvegarde manuelle, en tout lieu et à tout moment. Si bien qu'un joueur expérimenté et adepte des précédents épisodes ne doit pas hésiter à créer sa partie dans le niveau de difficulté maximal. Finalement, jouer à *Splinter Cell* offre un tel bonheur pour les yeux, le cœur et le cerveau que tous ceux qui n'ont pas été conquis auparavant devraient pour cette fois se laisser tenter afin de s'apercevoir que les efforts de développement pour fluidifier l'entrée en matière et la progression n'ont pas été vains. Et pour tous les autres, ceux qui ont aimé la série, ils adoreront assurément ce petit chef-d'œuvre.

#Marmouche



■ Jamais la sensation de puissance ne fut aussi aboutie qu'avec la gorge d'une victime sous votre couteau.

Note : Les images qui illustrent ces pages sont issues de la version Xbox.

VERDICT

GRAPHISME

SON

MANIABILITÉ

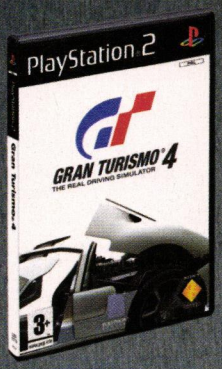
DURÉE DE VIE

Les mille et une approches des situations.
Une construction des niveaux qui tue.
Le contact quasi animal avec les ennemis.

La lourdeur du plan en 3D.
Des cinématiques seulement moyennes.
La voix du général japonais catastrophique.

EN RÉSUMÉ En termes de réalisation, *Chaos Theory* mérite un prix d'excellence dans tous les domaines. En prenant compte des critiques émises pour les précédents épisodes, les équipes de développement ont trouvé les clés pour rendre le personnage de Sam plus vivant, l'infiltration facile d'accès et le sentiment de liberté omniprésent, sans pour autant laisser de côté les bases qui ont fait le succès de la série. Un must !

9/10



700 voitures, 50 circuits, la référence des simulations de pilotage revient avec une expérience plus aboutie que jamais, enrichie de nouveaux modes de jeux exclusifs comme le B-Spec (directeur de course) ou le mode photo pour immortaliser l'instant.

GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Mettez le contact le 9 mars.

POLYPHONY DIGITAL

Gran Turismo 4 © 2004 Sony Computer Entertainment Inc. **Gran Turismo** et **"GT"** sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. TBWA\PARIS

SHADOW HEARTS: COVENANT

LES GLOBE-TROTTERS

ON NOUS BASSINE AVEC *FF*. MOI, JE LE MAUDIS. À CAUSE DE LUI, *SHADOW HEARTS* FUT IGNORÉ. AVEZ-VOUS UNE BONNE EXCUSE POUR ZAPPER SA SUITE ?

UN TOUR DU MONDE DRÔLE, SOMBRE ET POÉTIQUE

Prenant place quelque temps après les événements de *Shadow Hearts* premier du nom, ce nouvel épisode en est une suite directe et franche. On retrouve donc l'univers si singulier imaginé par les auteurs de *Koudelka*. Nous sommes projetés en 1915, sur une Terre qui a beaucoup de points communs avec la nôtre. Même avancée des civilisations, mêmes grandes villes, mêmes querelles et même guerre mondiale initiée par nos voisins allemands. Une différence toutefois : les pouvoirs magiques, la divination et les monstres en tout genre font partie du quotidien. De même, les habits d'époque côtoient des costumes plus exotiques, tendance collier à pointes et cuir moulant. Ce qui rend pittoresque l'exploration de lieux comme Paris, Florence, Yokohama, particulièrement respectés d'un point de vue architectural. Qu'est-ce qui vous amènera à ce tour du monde ? La recherche d'une organisation aux sombres motivations, le Sapientes Gladio. Le joueur accompagnera le lieutenant dissident Karin Koenig et le héros du premier volet, le délicieusement cynique Yuri. Ce dernier s'est, en effet, vu retirer tous ses pouvoirs par un artefact étrange et pourrait être dépossédé de beaucoup plus à cause de cette caste…

ANNEAU UNIQUE

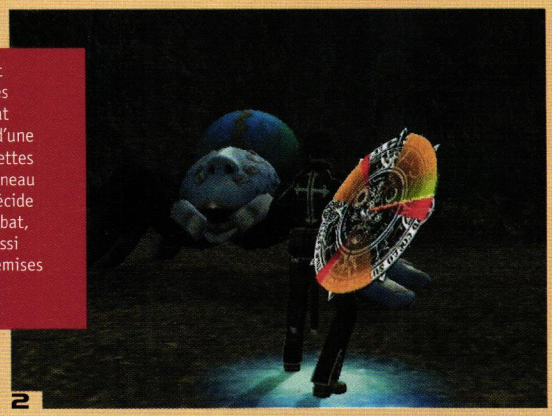
Durant leur voyage, ces jeunes gens s'allieront avec des personnages au character design aussi soigné que leurs his-

1

2

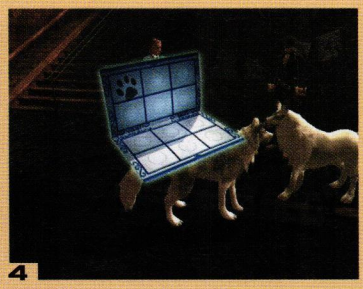
GENRE : RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2

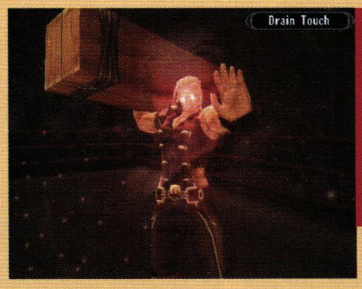
ÉDITEUR : MIDWAY / DÉVELOPPEUR : NAUTILUS



■ **1**-Gepetto est un magicien très classe qui se bat en compagnie d'une de ses marionnettes fétiches. **2**-L'Anneau de Jugement décide de tout en combat, mais permet aussi d'obtenir des remises en magasin.

1 2





■ **3**-En explorant le Cimetière, on en apprend davantage sur Yuri et sur ses craintes. **4**-Tous les personnages ont des quêtes annexes. Blanca, par exemple, doit devenir le loup le plus fort du monde.

3 4

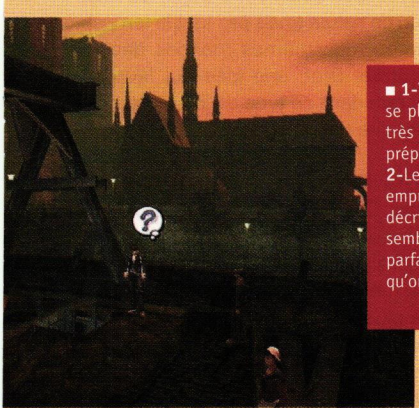
toires et capacités personnelles se révèlent intéressantes et disparates. Entre le loup Blanca, le marionnettiste Gepetto, la princesse Anastasia Romanov et l'hilarant vampire catcheur (!) Joachim, difficile de ne pas s'attacher à une équipée aussi hétéroclite, à la frontière de la sponsorisation par Benetton. Yuri, certainement le plus émouvant derrière sa carapace de bad guy, effectuera régulièrement des voyages dans le Cimetière, un recoin de son âme. Très sombre, cette parcelle de béton héberge des transformations en monstres, que l'on peut débloquer grâce aux âmes récoltées sur le champ de bataille. Comme dans tout RPG qui se respecte, vous avancerez au gré d'un scénario à rebondissements, ballotté entre des endroits civilisés et des donjons hostiles. Vous découvrirez un système de combat interactif réellement intéressant, basé sur l'Anneau de Jugement. Lorsque vous enclenchez une action (coup basique, sortilège, capacité spéciale, objet, combo…), une roulette apparaît dans le coin droit de l'écran. Une aiguille va pivoter dans ce cercle, et le but sera de tapoter la touche de validation au moment où elle passera dans les zones de contact. Le nombre de zones varie selon les personnages et les actions, de même que la taille des zones de coups critiques. Échouer dans cet exercice peut se révéler assez cataclysmique, mais réussir dans le risque est très gratifiant. Ceux qui se plaignent que le RPG est un genre soporifique devront se rendre à l'évidence : les développeurs ont trouvé une parade très efficace au côté machinal de ce type de jeu en prônant la concentration obligatoire.

UN SYSTÈME DE COMBAT INTERACTIF RÉELLEMENT INTÉRESSANT

AROUND THE WORLD

Le système de combat et le script suffiraient à assurer une vraie place de choix dans le cœur des rôlistes convaincus, mais il serait bête de ne pas souligner la qualité de la réalisation. Très propre, elle permet de reconnaître les lieux visités grâce aux textures, à l'éclairage et aux teintes choisies. Je vous laisse deviner un Paris automnal ou une Grande-Bretagne sous la pluie. Quelques hics sont malheureusement parvenus à se glisser dans ce tableau divin. Assez linéaire, cette œuvre n'offre pas une grande diversité d'ennemis dans les donjons. Donjons parfois peu engageants à cause d'embranchements multiples et de culs-de-sac superflus. Le plus triste réside dans le manque de variété des musiques, avec, pour conséquence, une rapide lassitude, une envie de venir à bout des trente heures de jeu au lieu de rechercher la pléthore de quêtes annexes et d'objets cachés. Cela dit, voilà qui ne mine pas tellement une suite impeccable et qui, Dieu merci, est lâchée sur le marché sans qu'un *Final Fantasy* ne pointe le bout de son nez.

#Plume



■ **1**-Yuri, transformé, se place derrière la très sexy Karin pour préparer un combo. **2**-Les teintes empruntées pour décrire Paris semblent coller parfaitement à l'idée qu'on s'en fait.

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Les personnages, attachants.
La trame générale.
Le système de combat.

Des musiques peu variées.
Les donjons trop évasés.
Faible diversité d'ennemis.

EN RÉSUMÉ Ce titre se doit d'entrer dans la ludothèque de tout fan RPGiste. Plaisant à tous les niveaux, il vous prend la main et vous emmène dans une histoire terrifiante mais non dénuée d'humour, en compagnie d'une galerie de personnages tous aussi charmants les uns que les autres, avec un système de combat plutôt encourageant. Les quelques bémols cités plus haut ne sauraient freiner les inconditionnels.

8/10

MEGA STAR Joypad

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

LES TENANTS DU TITRE

EN CLONANT *CHAMPIONS OF NORRATH*, SNOWBLIND STUDIOS NE S'EST PAS FOULÉ. MAIS QUAND UN TEL PLAISIR RÉPOND PRÉSENT POUR LA SECONDE FOIS, ON S'INCLINE.

La première particularité de *Champions of Norrath*, plus encore que son exploitation magistrale des codes du hack'n slash, était le peu d'intérêt qu'il accordait à son propre univers, vaguement situé dans celui d'*EverQuest*. En guise de quête, le joueur parcourait divers décors « à thèmes » (les caves, le monde sous-marin, le volcan, la cité dans les nuages), sortes d'attractions Disneyland pour bouchers amateurs. On était donc très loin des codes propres à une licence comme *Baldur's Gate*. Cela dit, cette négligence du background permettait de mieux se concentrer sur son personnage, ses compétences et son look, au fil des niveaux accumulés. Un concept universel en somme. *Champions: Return to Arms* va encore plus loin dans cette direction : même le vague suspense du premier épisode a été remplacé par une lutte aveugle contre les forces du Mal (en gros, tout ce qui bouge). La progression est désormais compartimentée en plans, à l'intérieur desquels le personnage se voit confier diverses missions par les protagonistes de rencontre. Certaines sont optionnelles, d'autres pas, mais il s'agira toujours de tuer des types ou de récupérer quelque chose. Conscients sans doute que les fans de jeux de rôle aiment aussi les histoires, les concepteurs de Snowblind Studios ont peut-être estimé que tout ça était un peu léger et ont donc trouvé une astuce : au début du jeu, on vous propose d'opter entre le Bien et le Mal. Selon votre choix, les missions changeront un peu de nature (mais pas tout le temps), tout en s'articulant autour des mêmes mondes découverts dans le même ordre. Bref, une idée qui favorise surtout la replay value, rare dans ce type de jeu où recommencer au niveau 1 est vite décourageant.

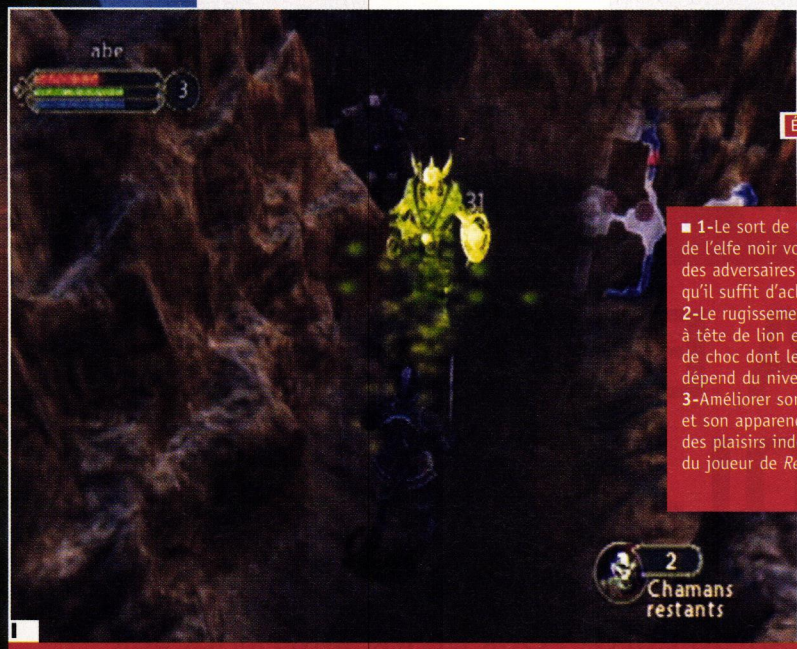
CHAMPIONS A BEAU NE RIEN RACONTER, IL EST HAUTEMENT ADDICTIF

LA RACE DES CHAMPIONS

Mais s'il ne raconte rien, *Champions: Return to Arms* est en revanche aussi immersif que son prédécesseur dès qu'il s'agit d'en découdre. Autrement dit, tout le temps. C'est toujours avec ce mélange d'anxiété et d'excitation que l'on s'enfonce de plus en plus dans les tréfonds de labyrinthes plongés dans les ténèbres, repoussant les assauts de créatures fourbes et bien organisées. On commence par éliminer le shaman qui ressuscite ses

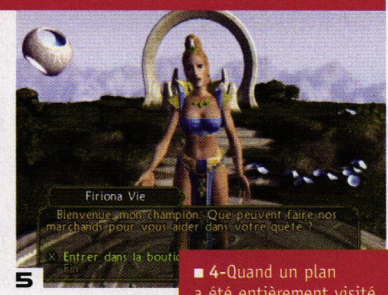
GENRE : HACK'N SLASH
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : UBISOFT / DÉVELOPPEUR : SNOWBLIND STUDIOS



■ 1-Le sort de maladie de l'elfe noir vous amène des adversaires bien affaiblis, qu'il suffit d'achever.
2-Le rugissement du Vah Shir à tête de lion envoie une onde de choc dont le périmètre dépend du niveau.
3-Améliorer son équipement et son apparence est l'un des plaisirs indéniables du joueur de *Return to Arms*.

L'ACTION BRUTALE AU SERVICE DE VOTRE PLAISIR



■ 4-Quand un plan a été entièrement visité, on débloque des challenges, comme ce combat contre les cavaliers de l'Apocalypse.
5-La bonne fée du Bien vous envoie partout où ça barde, sans autre forme d'explication. Voilà pour le scénario.

potes fraîchement refroidis. On regarde ce qu'il y a de bon à récupérer dans les équipements qui jonchent le sol. On équipe l'arme la plus destructrice ou le sort le plus vicieux. On se lance enfin tête baissée dans la mêlée (de préférence en poussant un cri féroce), quitte à regretter de ne pas avoir plus souvent sauvegardé lorsque l'on meurt sans prévenir, au détour d'une flèche trop bien placée. *Champions: Return to Arms* est tout simplement addictif, hypnotique et, qui plus est, doté d'une durée de vie très conséquente. Sentir son perso monter en puissance est tout simplement grisant, sans oublier une réalisation graphique et sonore fascinante. La quasi absence de scénario, il la compense largement grâce à une ambiance imparable et des progressions qui évitent (le plus souvent) la routine du massacre machinal. Déjà génial en solo, *Return to Arms* est bien sûr incontournable à 4 (au Multitap ou en réseau), surtout qu'il est désormais possible de s'affronter en arène.

AUTO-PLAGIAT

Pour être honnête, ce nouvel épisode ne diffère que très légèrement de son modèle. Musiques identiques, level design décalqué, missions clonées... Même les deux nouvelles classes de personnages (une race d'hommes-félins guerriers et une autre d'hommes-lézards shamans), hormis leur look original, ne sont que des variations de celles que nous connaissions déjà et qui sont à nouveau disponibles (guerrier, elfe noir, rôdeur, prêtre, sorcier). Du coup, c'est en toute logique que l'on peut importer son personnage de *Champions of Norrath*, lequel continue de taper comme si de rien n'était. Pour cette fois, on ne parlera pas de paresse des développeurs, mais le prochain épisode sera attendu au tournant, qu'on se le dise.

#Denis

■ 1-Encerclé par autant d'adversaires, il ne faut pas hésiter à déployer toute sa puissance et à foncer dans le tas.
2-Le Vah Shir a choisi la voie du Mal, mais il doit encore faire ses preuves dans l'arène contre des morts vivants.

VERDICT

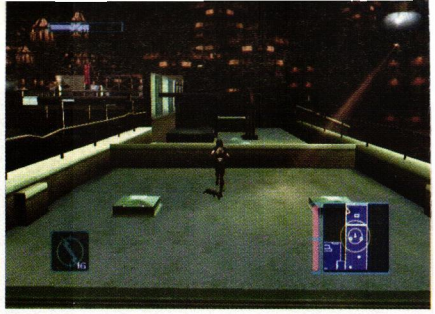
GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

L'appel de l'aventure.
L'ambiance sonore et visuelle.
Les classes de persos.

Trop identique au premier.
Aucun scénario.
Comment on décroche ?

EN RÉSUMÉ Snowblind Studios a, semble-t-il, découvert qu'un hack'n slash n'avait besoin de rien d'autre que de personnages variés, d'armes en pagaille et d'ennemis à démembrer. Dont acte ! Encore plus linéaire et abstrait que son prédécesseur, *Champions: Return to Arms* exploite à fond ses points forts. Résultat : un bonheur ininterrompu, rarement répétitif (dans la limite du genre, bien sûr), toujours excitant.

8/10



STOLEN

LA BELLE VOLE DE NUIT

IL FALLAIT DU CULOT POUR DÉFIER SAM FISHER SUR LE TERRAIN DE L'INFILTRATION. MAIS ANYA ROMANOV RESTERA DANS L'OMBRE DE L'AGILE AGENT SECRET.

Forge City. Une ville sombre, poisseuse, gangrenée par le crime et la corruption. Une ville qui s'apprête à voter, qui va devoir choisir entre un maire sortant dépassé par les événements et un homme d'affaires très charismatique, Richard Killian, qui semble détenir toutes les solutions. Une ville dans laquelle Anya Romanov gagne son pain quotidien en dérobant celui des autres. Son job ? Voler. C'est une professionnelle. En accomplissant divers larcins pour des employeurs qui préfèrent garder l'anonymat, elle assure des revenus confortables pour elle et son mentor, Louie Palmer. Louie est la petite voix qui la guide grâce à l'oreillette au travers des dédales sécurisés et confectionne son équipement. Il est la tête, elle est les – fort jolies – jambes. Car une athlète accomplie, silencieuse et capable de se débrouiller en toute situation, la demoiselle l'est sans aucun doute. Aujourd'hui, sa mission est de dérober un caillou d'une grande valeur dans le musée. Quel rapport avec l'accession à la mairie ? Elle va le découvrir plus vite que vous ne le croyez, dès que l'alarme sera tirée par cette femme qui la traque depuis son arrivée…

AGILE ET ÉQUIPÉE

Dans ce jeu d'infiltration, tout tourne autour de la belle en cuir. D'aucuns diront qu'Anya allie le charme de Catwoman à la grâce du Prince de Perse et la rigueur d'un Sam Fisher. Néanmoins, elle est loin de posséder autant de mouve-

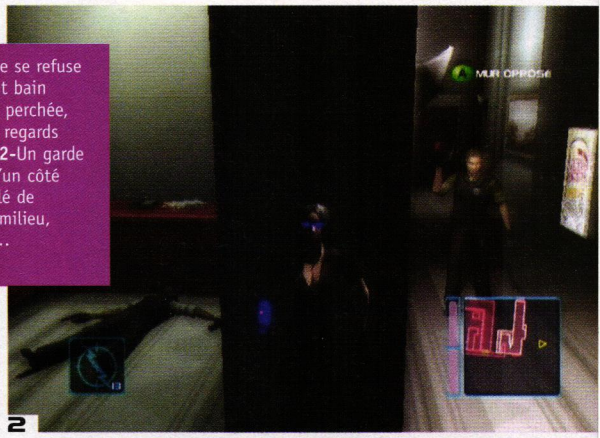
1

2

L'INFILTRATION AU FÉMININ SANS COSTUME DE CHAT

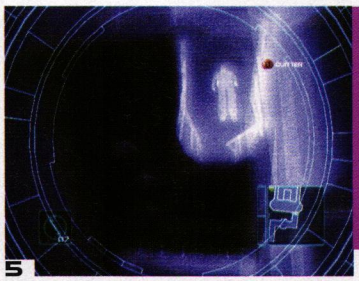
GENRE : INFILTRATION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

ÉDITEUR : HIP INTERACTIVE / DÉVELOPPEUR : STUDIO BLUE 52



■ **1**-Anya ne se refuse pas un petit bain de lumière, perchée, à l'abri des regards indiscrets. **2**-Un garde assommé d'un côté et un éveillé de l'autre. Au milieu, les ennuis...

1 2



■ **3**-La vision nocturne : l'autre incitation des écolos à voter pour eux. **4**-La descente en rappel fait de vous une cible idéale, il s'agit d'éviter les drones de sécurité ! **5**-Le sonar a besoin de son pour repérer les mouvements derrière une porte.

3 4 5

ments qu'eux. Elle peut s'accrocher à des rebords, monter sur des poutrelles et s'y balancer ou encore aligner quelques pas sur un mur, pour ensuite bondir vers une hauteur inaccessible par un saut classique. Anya maîtrise aussi l'art de la roulade rapide et se plaque contre les murs avec adresse. Car pour vivre plus longtemps, elle doit vivre cachée, tapie dans l'ombre et éviter les lampes torches comme les rayons laser. Anya Romanov ne cherche rien d'autre que la discrétion absolue. Bien qu'elle soit censée pratiquer les arts martiaux, elle ne se montre pas très résistante face aux agressions et ses combats s'avèrent toujours pénibles à regarder, étant donné qu'elle ne connaît qu'un enchaînement un peu puant. Raison de plus pour toujours la jouer fine. Elle possède l'équipement adéquat : ses lunettes infrarouges et sa mallette de gadgets. Grâce à la jauge de luminosité et le plan en bas à droite de l'écran, impossible d'être prise en défaut. Son sonar lui permet également de deviner une présence derrière une porte. Si jamais un garde ou une caméra la gênent, elle peut leur coller un mouchard pour se tenir au courant de leur champ de vision, à la *Metal Gear Solid*. Dans les cas extrêmes, elle les neutralise un court instant grâce à une décharge électrique ou en les assommant. Mais attention, les gueteurs se réveillent très vite, ne lui laissant pas le temps de crocheter une serrure, ouvrir une trappe au chalumeau ou pirater un système de sécurité tranquillement, et ils sonnent directement l'alarme !

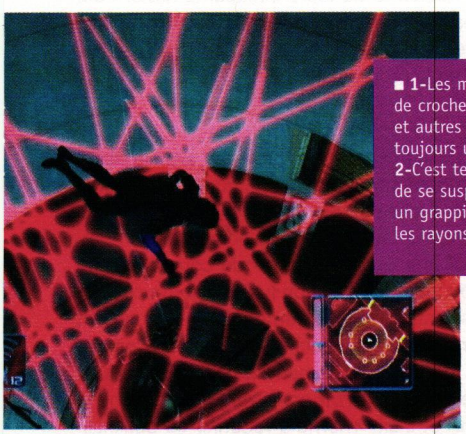
ANYA ROMANOV NE CHERCHE RIEN D'AUTRE QUE LA DISCRÉTION ABSOLUE

HAUTE VOLTIGE

Comme son scénario et ses persos insipides, *Stolen* ne va pas assez loin. Satisfaisant sur le plan de l'infiltration, entre une gestion satisfaisante des ombres, des mini-jeux très bien pensés pour débloquer les serrures, des ennemis pas trop crétins et quelques pièces carrément casse-tête, il suffit de quelques défauts pour que les espoirs s'envolent. On parlera particulièrement de réalisation inégale, de musique répétitive, de caméra mal gérée, de redondance des objectifs, du manque de variété des lieux traversés et de durée de vie plutôt moyenne. Hélas, le début encourageant et les quelques moments de stealth vraiment chouettes font difficilement oublier tout cela. On attendait davantage de ce jeu pourtant prometteur. Bref, lorsqu'on a des ambitions dignes d'*Ocean's Eleven*, il ne faut pas hésiter à se donner les moyens du casse du siècle...

 # Plume

Note : Les images qui illustrent ces pages sont issues de la version Xbox.



■ **1**-Les moments de crochetage de portes et autres coffres sont toujours un plaisir. **2**-C'est tellement cliché de se suspendre à un grappin pour passer les rayons de sécurité...

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Des gadgets cool.
Des mini-jeux bien pensés.
Du stealth à l'état pur.

Réalisation inégale.
Très répétitif.
Vraiment court.

EN RÉSUMÉ Bonne surprise et grosse déception, les acrobaties d'Anya Romanov ne parviennent pas à retenir l'attention. Le début laisse augurer de très bonnes choses, c'est vrai. Mais à force de répéter sans cesse les mêmes actions, on se lasse, non sans faire attention aux défauts techniques dont souffre *Stolen*. Un jeu qui aurait pu être pas mal du tout, mais qui, au final, ne se révèle que moyennement bon.

6/10

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

MORTELLE RANDONNÉE

BAKER N'A VRAIMENT PAS DE CHANCE. IL DOIT SAUVER SA PEAU EN PLEIN DÉBARQUEMENT ET SE RETROUVE RESPONSABLE DE LA VIE DES HOMMES DE SON UNITÉ. AURA-T-IL L'ÉTOFFE ?

Entre les intentions d'un développeur et le résultat, une fois le pad en main, il y a souvent un fossé. La surprise de *Brothers in Arms* est d'autant plus grande que le programme annoncé est présent à l'arrivée : contre toute attente, on se retrouve bel et bien dans la peau d'un soldat américain parachuté en Normandie le 6 août 1944. Autrement dit, dans la peau de tout, sauf d'un héros tel que dépeint d'habitude dans ce type de jeu. L'idée est donc de prendre le contre-pied de tous les clichés de *Medal of Honor* ou de *Call of Duty*. Pas question d'abattre des centaines d'Allemands en transportant une armurerie complète dans son sac à dos : on ne nous autorise qu'une seule arme à la fois, et quelques grenades. De plus, la visée très délicate fait gaspiller cinq ou six cartouches pour un coup au but. Sans compter qu'à distance moyenne, on ne voit plus grand-chose. Les objectifs s'en trouvent évalués en conséquence : accomplir une mission demande d'éliminer une quinzaine d'ennemis, tout au plus. Et qu'on ne s'attende pas non plus à défier Hitler en allant sur tous les points chauds du conflit. Au contraire, le jeu se concentre sur une campagne militaire bien modeste, à savoir la progression d'une petite unité en Normandie, d'un village à l'autre, pour débarrasser les habitants de leurs occupants nazis. Pour la gloire, on repassera : les fusillades entre deux meules de foin, parmi les carcasses de vaches, sont souvent le point culminant de la progression.

PAR SON AUSTÉRITÉ MÊME, BROTHERS IN ARMS DEVIENT CAPTIVANT

LA GUERRE, C'EST PAS FASTOCHE

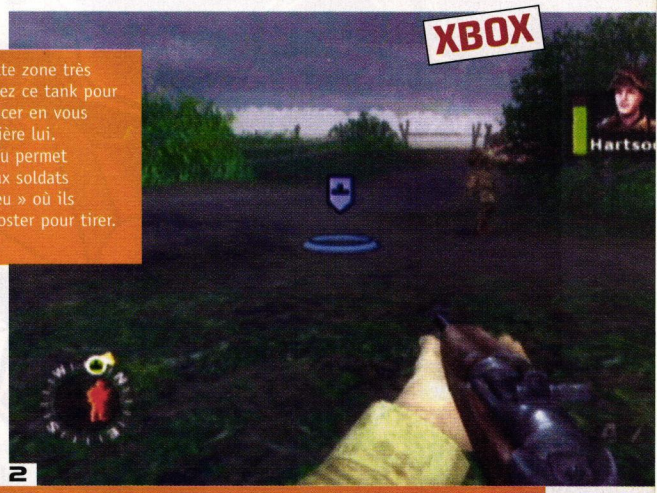
Bref, une vision de la guerre qui a plus à voir avec le documentaire que l'épopée hollywoodienne. Pour couronner le tout, l'action individuelle est déconseillée, voire proscrite : la plupart du temps, il faut diriger ses hommes (en nombre variable) pour leur ordonner un tir de couverture, un assaut localisé ou les mettre à l'abri (une seule touche est nécessaire, c'est enfantin). Inversement, il est imprudent de les laisser tomber en pleine action, car les pauvres diables ne sont pas invincibles et le mauvais calcul des risques peut entraîner leur trépas. *Brothers in Arms* joue à fond la carte du réalisme et incite même à redéfinir ce qualifica-

GENRE : FPS
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

ÉDITEUR : UBISOFT / DÉVELOPPEUR : GEARBOX

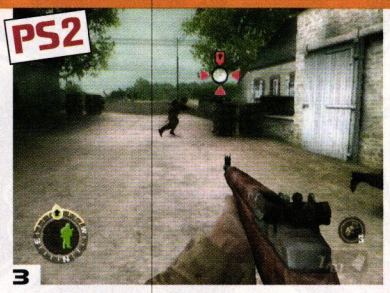
1

■ 1-Dans cette zone très hostile, dirigez ce tank pour pouvoir avancer en vous cachant derrière lui.
2-L'icône bleu permet d'indiquer aux soldats « d'appuie-feu » où ils doivent se poster pour tirer.

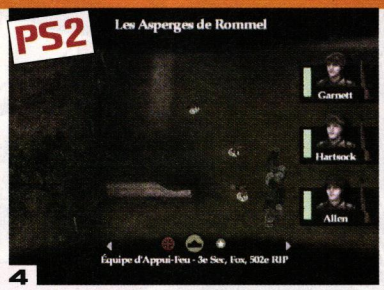


2

PROTÉGEZ VOS POTES, OU ALORS SACRIFIEZ-LES !



3



4

5

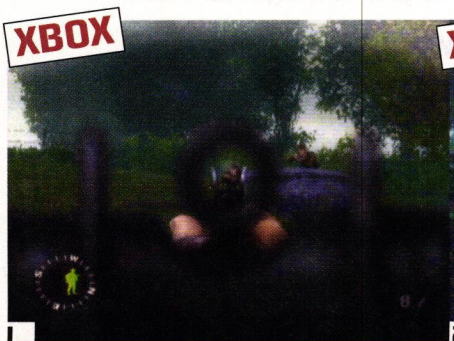
■ 3-À l'assaut ! En marquant un ennemi de cette croix rouge, tous les hommes foncent sur lui !
4-Vous pouvez avoir accès à une vue globale des forces réparties sur le terrain.
5-Une mission de piégeage particulièrement délicate : Baker pose des mines sous le feu adverse.

tif, trop souvent associé à des jeux, au fond, très fantaisistes. Bien sûr, il n'évite pas certains écarts à la crédibilité, comme la résurrection des hommes, d'une mission à l'autre. Mais c'est la condition sine qua non pour une intensité accrue au cœur de l'action (ce serait moins fort s'ils étaient trop résistants). Dans l'ensemble, le titre ne cède jamais aux facilités ou à la tentation du spectaculaire. C'est aussi son point faible. Car on passe assez vite de l'excitation à l'énervement devant le caractère monotone de l'aventure. Quant à la difficulté, on pourrait la qualifier de rébarbative. Un aspect voulu par les développeurs, qui promettaient un jeu peu distrayant, aussi pénible que la guerre elle-même. Pari tenu.

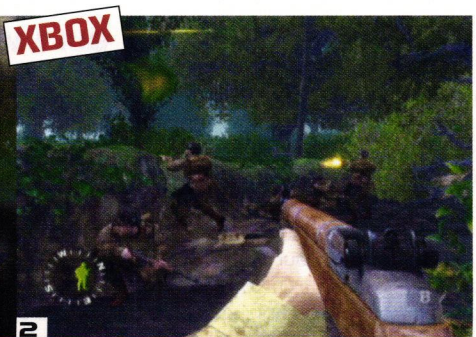
UNE EXPÉRIENCE À VIVRE

Mais *Brothers in Arms*, par son austérité même, devient à la longue le plus captivant des FPS de guerre. Chaque niveau est parfaitement conçu, autorisant aussi bien l'action solitaire ou la progression stratégique, proposant toujours plusieurs itinéraires et laissant libre cours à l'improvisation. Triompher d'obstacles ridicules à l'échelle du conflit devient le summum de l'héroïsme : on prend conscience de l'épreuve que constitue la traversée d'une simple route sous le feu de deux barricades ennemies. On réalise que le salut réside dans le respect que l'on a pour ses compagnons d'infortune, en aucun cas des moutons à sacrifier. Eh non, ce que vous lisez n'est pas une énième accroche publicitaire, mais bien le témoignage d'un joueur, bluffé par l'originalité, la simplicité et la puissance d'une œuvre courageuse. Malgré son côté répétitif et son manque d'ampleur, *Road to Hill 30* est une expérience que tout amateur de simulation militaire se doit de vivre.

#Denis



1



2

■ 1-Une visée à l'épaule particulièrement crédible, mais tellement commode pour viser, justement...
2-La très apocalyptique scène d'intro se conclut par votre mort. Rêve ou mauvais présage ?

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Le gameplay intuitif.
Le réalisme.
La dimension stratégique.

Progression monotone.
Difficulté très élevée.
Les potes qui ressuscitent.

EN RÉSUMÉ L'intérêt du jeu n'est pas tant la camaraderie, scriptée et superficielle, que l'intensité de l'action qui balaie l'essentiel des clichés. On redécouvre littéralement le genre FPS, on réapprend à apprécier des choses aussi simples qu'accomplir une mission, éliminer un ennemi ou gagner du terrain. Imparfait mais rafraîchissant. La Xbox bénéficie de décors plus vastes et d'un surcroît de puissance.

7/10

VIEWTIFUL JOE 2

CINÉLAND, DEUXIÈME !

LES POSSESSEURS DE NGC AURONT ATTENDU CETTE SUITE BIEN PLUS LONGTEMPS QUE CEUX DE PS2. MAIS LE CONSTAT SERA LE MÊME : IL EST BON D'ÊTRE FAN DE JOE... ET DE SYLVIA !

Résumé de l'épisode précédent. Joe, accoté à sa petite amie Sylvia dans une salle obscure, essaie tant bien que mal de suivre son film préféré, narrant les derniers exploits de Captain Blue. Fichtre de diantre de ventrebleu, celui-ci disparaît et Joe voit le super vilain traverser l'écran pour enlever sa douce et tendre fiancée. Emporté par un élan de bravoure autant que par le désir de ne faire qu'un avec la bobine, notre geek se retrouve de l'autre côté de l'écran et se mue en un super héros à la Bioman du meilleur goût. Après avoir délivré Blue et Sylvia, le « happy end » semble tout proche. Toutefois, une menace encore plus grande apparaît pour que naisse ce second épisode. Parce que le cinéma exige des suites à ses blockbusters et que Capcom aussi, lorsque ses productions remportent un certain succès. Cette fois, le mal vient de l'Empereur Black. L'odieux personnage a kidnappé Blue et s'est octroyé les 7 Oscars arc-en-ciel aux pouvoirs... inconnus. Oh et puis zut, de toute manière le scénario est tellement biscornu que j'ignore encore pourquoi je m'escrime à vous l'exposer... Ce que vous devez retenir de cette suite, c'est que Joe n'accomplira pas seul sa mission. La très sexy Sylvia pourra à tout moment lui prêter main-forte dans le monde hostile de Cinéland. Ce qu'on ne ferait pas par amour...

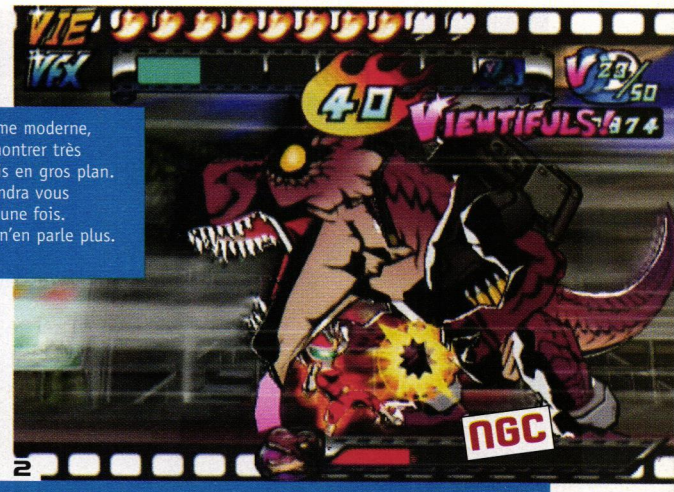
CAPCOM A PRÉFÉRÉ JOUER LA CARTE DE LA FIDÉLITÉ POUR CETTE SUITE

QUI ? MOI ?

Si vous n'avez toujours pas essayé *Viewtiful Joe*, retenez simplement ceci : il s'agit très certainement de l'un des meilleurs jeux de l'année 2003 et même carrément de l'un des meilleurs jeux d'action jamais parus. La grande originalité de son style graphique, la logique tordue de ses énigmes et ses combats superbement rythmés en ont fait un must, un bijou d'innovation et d'audace. Pour ne pas décontenancer les fans, Capcom a préféré jouer la carte de la fidélité pour cette suite, ne rien bouleverser. Ainsi, l'aventure, qui se découpe en 7 niveaux inspirés de films toujours très connus, ressemble en tous points à la précédente. D'ailleurs, cela se voit sur les photos. Bref, vous vous frottez à une tripotée de droïdes idiots, de véhicules

GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET GAMECUBE
ÉDITEUR : CAPCOM / DÉVELOPPEUR : CLOVER STUDIO

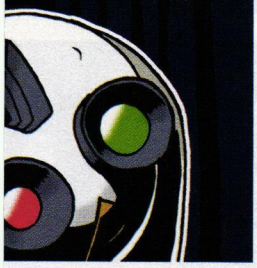
1

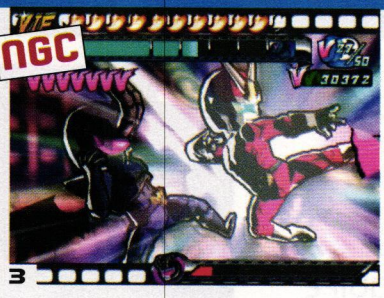


2

■ **1**-Sylvia, en femme moderne, n'hésite pas à se montrer très engageante une fois en gros plan. **2**-Ce dinosaure viendra vous enquiquiner plus d'une fois. Deux tartes, et on n'en parle plus.

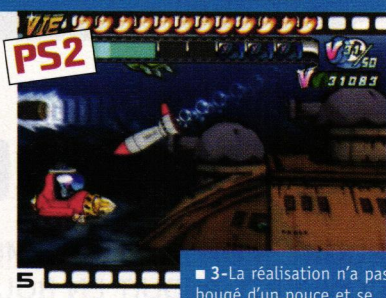
JOE ET SYLVIA FONT DANS LE « REMUE-MÉNINGES »





3

4



5

■ **3**-La réalisation n'a pas bougé d'un pouce et se montre toujours aussi colorée et surprenante. **4**-Contre cet ennemi emprunté à *Macross*, rien ne vaut un bon switch tout mignon digne des Bisounours. **5**-L'héroïne vit la séquence de shoot'em up à l'intérieur d'une foreuse.

imposants et de boss exaspérants puis résolvez des puzzles très bien pensés à l'aide de vos armes et de vos pouvoirs spéciaux. Je dirais même très spéciaux car ces derniers agissent directement sur la pellicule. On retrouve ainsi le ralenti, qui accentue le poids de vos coups, alourdit certains éléments du décor et vous permet de voir venir les agressions ou de détourner les balles, mais aussi le Mach Speed, une accélération spectaculaire au cours de laquelle Joe peut se dédoubler, ainsi que le Zoom qui rend le personnage bien plus puissant. Sylvia ne peut utiliser le Mach Speed, mais dispose d'une faculté très intéressante : le Replay. Un principe très simple : si un coup est asséné pendant que vous actionnez le Replay, il sera porté trois fois au lieu d'une. Revers de la médaille, si vous êtes touché durant son utilisation, vous serez dépossédé de trois points de vie d'un coup ! Et quand on sait à quelle vitesse ça se perd ces petites choses-là…

SUITE ROYALE

Sylvia et son Replay ajoutent une profondeur nouvelle. Il faut réfléchir devant chaque puzzle, tenter un pouvoir et switcher entre les deux intrépides jeunes gens lorsqu'une énigme l'exige. Mais lors des combats, Sylvia ne convainc pas. Son pistolet ne causant pas assez de dégâts, on revient sur Joe dont les turbo-patates sont plus efficaces. Sans parler de l'absence du mode 2 joueurs tant espéré. Surtout que, comme son aîné, ce volet souffre d'une durée de vie plutôt ridicule, malgré une difficulté assez balèze. Excellent oui, mais tellement similaire à l'original qu'on craint que la franchise ne subisse aucune retouche pour un troisième opus qui paraît inévitable. Et avec l'habitude viendra l'ennui, je vous le prédis…

 # Plume

Les 36 salles

Si court tu trouves le périple de Joe et Silvia, suis la voie du Viewtiful. En réussissant certains challenges cachés durant la partie (par exemple obtenir la note parfaite), tu pourras débloquer les 36 salles. Tout comme pour les moines Shaolin et leurs 36 chambres, il s'agira d'épreuves de combat, d'esquive ou de rapidité visant à améliorer l'osmose entre ton corps et ton esprit. Petit secret : il existe une 37e salle…

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Une suite fidèle.
Réalisation et gameplay impeccables.
Difficulté bien corsée.

Trop semblable au premier.
Court, court, court !
Pas de mode 2 joueurs.

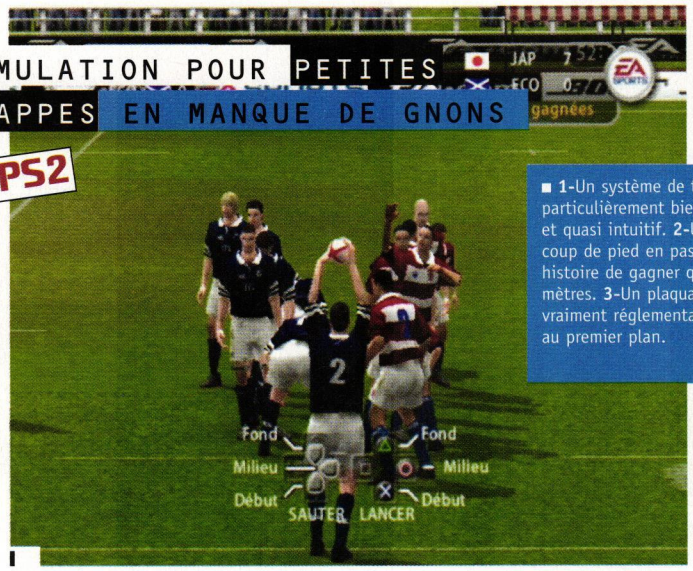
EN RÉSUMÉ Sans révolutionner le concept initial, *Viewtiful Joe 2* constitue une suite de très bonne facture. Le gameplay bien huilé se voit enrichi du minimum vital pour le rendre encore plus intéressant, que ce soit au niveau baston ou réflexion. Tout aussi déglingué que son prédécesseur, il regorge d'humour et de références hilarantes parfaitement mises en valeur par un design singulier et explosif.

8/10

GENRE : SPORT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : HB STUDIOS

SIMULATION POUR PETITES FRAPPES EN MANQUE DE GNONS



1

2

3

4

5

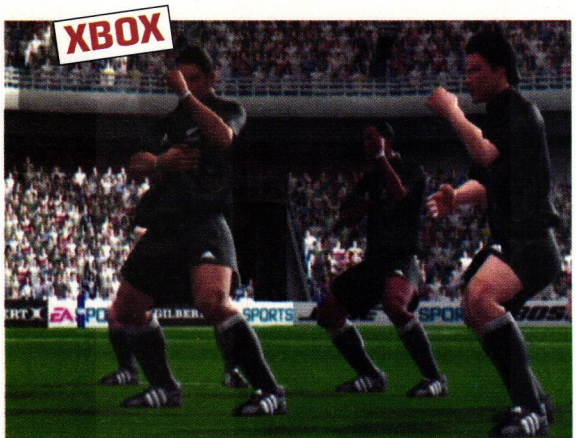
■ 1-Un système de touches particulièrement bien trouvé et quasi intuitif. 2-Un p'tit coup de pied en passant, histoire de gagner quelques mètres. 3-Un plaquage pas vraiment réglementaire au premier plan.

RUGBY 2005

AVÊ L'ACCENT !

RUGBY, MON AMI DU SAMEDI APRÈS-MIDI, TE VOILÀ CONVERTI, RÉDUIT EN BOUILLIE DE PIXELS PAR UNE ÉQUIPE DE CANADIENS. MAIS OÙ VA LE MONDE ?

Sport jusque-là boudé par les consoles nouvelle génération, le rugby peut enfin se prévaloir d'un simulateur à la hauteur de l'attente des amateurs. Après une édition 2004 plutôt indigeste et d'une maniabilité assez douteuse – en fait, une catastrophe ! –, les Canadiens de HB Studios rendent une nouvelle copie, plus belle, plus « EA sportesque » (moteur maison inside). D'ailleurs, l'habillage des divers menus rappelle que l'on est bien sur le territoire déjà visité des seigneurs de l'art électronique. Aussi, si la claque visuelle n'est pas étourdissante, elle cajole néanmoins le regard par une modélisation satisfaisante des joueurs et des terrains. L'animation suit, assez réaliste dans l'ensemble. En revanche, niveau maniement, c'est une autre paire de manches. Parce que le nombre d'instructions et de possibilités tient de l'hallucination, de l'expérience interdite. Alors, les premières parties, c'est dans les pâquerettes, sorte d'état second, qu'on les passe en tentant de comprendre ce qui se déroule à l'écran. Heureusement, les concepteurs, pas mous du cervelet lorsqu'ils le veulent bien, ont prévu un mini-tutorial – passage obligé – pour les ignares. Histoire qu'ils entravent les bases de ce sport de gentlemen version vidéoludique.

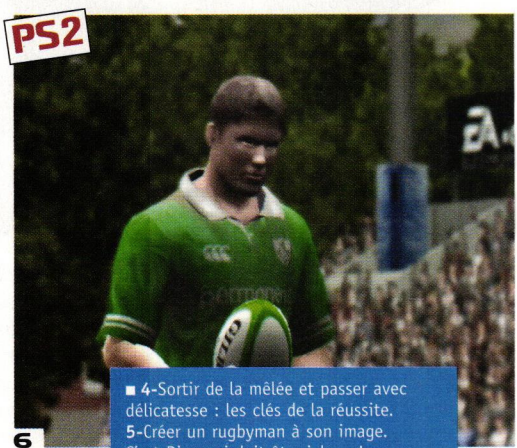


■ Les All Blacks en plein Haka. De quoi effrayer leurs adversaires avant le match.

PAS DANS TA GUEULE !

Et, oui, oui, une fois le jargon et le maniement du pad bien enfoncés dans la caboche, *Rugby 2005* tient approximativement ses promesses. Du moins en termes de stratégie, de passes et de finesse de jeu. En revanche, côté catharsis, on ne s'échauffera pas vraiment les esprits, puisqu'il ne parvient pas à rendre toute la tension – masculine, testostéronée ! – que sous-tend chaque match. Point de sang, de gnons ou autres nez cassés. Dommage, car pour le reste, le soft s'en tirait avec les honneurs, réussissant là où d'autres s'étaient pris les pieds. Une performance lorsque l'on considère le lourd passé du genre sur console ! Les modes de jeu sont de même complets (Championnat, Carrière, Entraînement), mais sans originalité aucune.

#Raphaël



6

■ 4-Sortir de la mêlée et passer avec délicatesse : les clés de la réussite. 5-Créer un rugbyman à son image. C'est Dieu qui doit être jaloux ! 6-Des modèles plus chiadés et réalistes que dans *Rugby 2004*. Ouf !

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Persos correctement modélisés.
Animations très réalistes.
Une bonne simulation de rugby !

Prise en main loin d'être évidente.
I.A. pas toujours folichonne.
Des modes de jeu qui manquent de fun.

EN RÉSUMÉ Œuvre de fans pour des fans, *Rugby 2005*, malgré une réalisation très correcte et une maniabilité en net progrès, manque encore de « burnes » pour réellement rendre l'ambiance électrique d'une rencontre. Pour paraître autre chose qu'une poignée de pixels se mettant mollement sur la tronche. Reste un titre correct que l'on aurait aimé plus intéressant et peut-être plus abordable.

6/10

GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX
ÉDITEUR : THQ / DÉVELOPPEUR : VOLITION

THE PUNISHER

LES COUPS ET LES DOULEURS

TOUS LES SUPER HÉROS NE SONT PAS DES JUSTICIERS MORALISATEURS : LE PUNISHER AIME TUER ET SAIT NOUS LE COMMUNIQUER AU FIL D'UN JEU RYTHMÉ, MÉCHANT, FIDÈLE À LA BD.

C'est désormais la règle : dès qu'ils adaptent en jeu un film transposant lui-même l'univers des super héros, les développeurs en profitent presque toujours pour revenir à l'œuvre d'origine et la servir au mieux. Quitte à trahir le film, voire à l'oublier complètement. Après un *X-Men 2* qui ne se concentrait que sur le seul Wolverine et qui retraçait des épisodes absents du long métrage, *The Punisher* fait l'impasse sur le nanar de l'année dernière et s'accapare la très incorrecte série éditée par Marvel. Le résultat est sidérant de fidélité. Le Punisher fait vraiment peur, avec sa tronche crispée, ses exécutions ultra brutales sur la simple pression d'une touche (émasculation, égorgement, lacération du visage, on en passe…) et ses tortures sadiques. À noter que le gameplay est bigrement bien pensé : pour chaque interrogatoire, le stick analogique doit être manié en fonction des gestes précis du Punisher. Très permissif ? Oui, très certainement, mais il n'est en aucun cas choquant, car ces exactions demeurent traitées avec un premier degré bien volontiers excessif et qui désamorce tout risque d'identification du joueur.

LE TUEUR TIENT LA FORME

A priori, le jeu manque de variété dans les situations et de souplesse dans ses bastons, puisqu'en guise d'action, on se contente de courir et de flinguer devant soi. Point de bullet time, exit la légèreté meurtrière de *Max Payne* et ses gunfights pour esthète. Mais cette simplicité n'est pas synonyme de mollesse, encore moins de platitude. Une décharge de fusil à pompe pour commencer, une torture à la va-vite pour récupérer de la vie (!), des exécutions au corps à corps qui effraient les ennemis et donnent l'avantage, des prises d'otages, des tirs de précision… Le rythme devient vite frénétique les meurtres les plus vicieux s'enchaînent, la musique s'emporte et s'envole vers des cîmes symphoniques, les cadrages cinématographiques se multiplient, les flash-back de la famille massacrée du héros s'impriment pendant le carnage… Bref, ce jeu a de la pêche à revendre. Et même si dans sa catégorie, il reste quand même loin de remporter la palme (*Dead to Rights* est aussi très méchant mais plus varié), *The Punisher* s'impose comme une grenade de plaisir vissée au fond de la gorge.

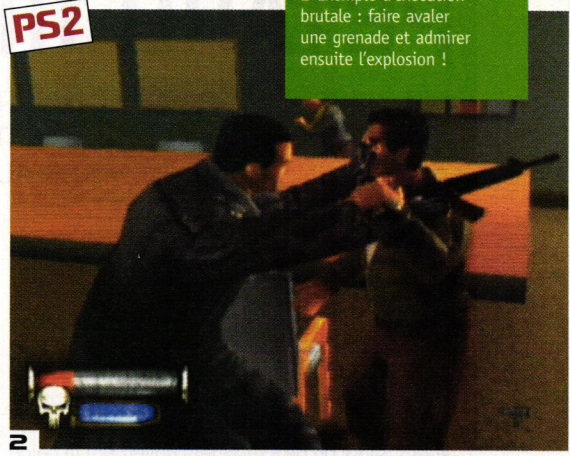
 # Denis

XBOX

1

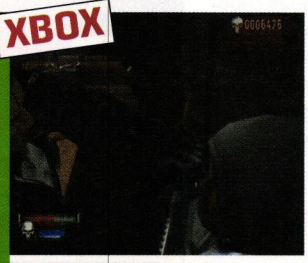
■ **1**-Comme dans *Kill Bill*, les moments les plus gore sont adoucis par le noir et blanc. **2**-Exemple d'exécution brutale : faire avaler une grenade et admirer ensuite l'explosion !

PS2

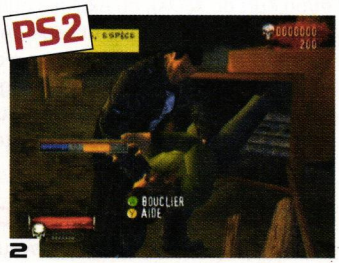


2

XBOX



PS2



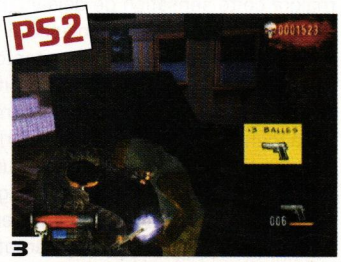
2

■ **1**-Dès que vous le souhaitez, questionnez un ennemi. S'il parle, votre vie remonte ! **2**-« T'as de la chance ! Dans la version non censurée, tu devenais un steak. » **3**-Des gunfights soutenus qui n'excluent pas les facéties du Punisher. **4**-N'écoutez pas ses jérémiades, et rapprochez-le plutôt de ces jolies flammes.

XBOX

1

PS2



3

PS2

4

PERMISSIF, D'ACCORD, MAIS PAS CHOQUANT POUR DEUX SOUS

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Une action trépidante.
L'humour à froid du Punisher.
La fidélité au comics.

Les tortures peuvent rebuter.
Très répétitif.
Moins varié qu'un *Max Payne*.

EN RÉSUMÉ *The Punisher* demeure, avant tout, une tentative très appréciable de ressembler trait pour trait à une bande dessinée, sans pour autant trop se soucier des limites morales ou graphiques que cela suppose. Même si le jeu est (un peu) édulcoré par rapport aux toutes premières images, il reste jusqu'au-boutiste et s'impose vivement par sa cohérence. Âpre, ultra violent, stylé. Bon.

7/10

GENRE : ACTION/INFILTRATION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX
ÉDITEUR : HIP INTERACTIVE / DÉVELOPPEUR : ASOBO STUDIO

« ADRÉNALINEZ-VOUS »
SUR TERRE ET DANS LES AIRS !

■ 1-Howl (hibou) dans sa séance quotidienne de shoot en plein ciel.
2-Des séquences de tir très efficaces. À défaut d'originalité...
3-Une I.A. efficace ! Les « friendly fires » marchent aussi pour les ennemis.

CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT

PÉTARD MOUILLÉ ?

PÉTOIRES, ESCAPADE ET HAUTE VOLTIGE : UN BEAU PROGRAMME POUR UNE GALETTE NUMÉRIQUE QUI COURT APRÈS L'INSPIRATION... DES AUTRES.

Tout comme le cinéma français recycle à tour de bras les icônes de genre mondial, les développeurs de jeux vidéo n'ont, semble-t-il, d'autre alternative que de calquer les formules qui marchent. Exemple parfait avec Asobo Studio qui, plutôt que de se creuser la cervelle afin de dénicher ZE super concept qui tue, préfère copier les titres phare d'action-shoot. Alors on ne s'étonnera nullement (à peine si l'on mouftera) devant la multitude de références esthétiques à *Splinter Cell*, *Metal Gear Solid*, voire les emprunts flagrants au gameplay du fameux *MDK* de Shiny Entertainment. Si bien qu'aux commandes de deux persos diamétralement opposés (un gros bourrin flingueur mix entre Vin Diesel et Sam Fisher, ainsi qu'un espion invisible proche de Raiden de *MGS 2* et/ou Kurt de *MDK*), on explose quelques caboches, s'infiltre, ouvre un étalage de charcuterie 100 % pur terroriste. Et puis, on s'essaie aussi à la chute libre – forcément dangereuse ! –, accompagné par quelques joyeux lurons armés jusqu'à la gueule et d'une brochette de roquettes « sniffeuses » d'arrière-train.

ON S'EN PAIE UNE TRANCHE ?

Bah voyons, et comment mon neveu ! Parce que malgré cette sensation de déjà-vu, ce sale goût de redite, *Fire for Effect* marche à l'adrénaline pure. Bloqué sur le mode « testostér-ON », l'action ne connaît pas de temps mort, jouant toujours avec les codes du genre (ne pas buter d'innocents, bombes à désamorcer) pour varier les situations, les objectifs. Avec une mention spéciale pour la séquence « voltige dans les nuages » qui ravit les pupilles et tend les élastiques du slibard. Pour une tentative, l'essai serait donc presque transformé. Presque ? Oui, parce que malgré ses qualités, le shoot-escapade des Frenchies d'Asobo manque à ce point de personnalité qu'on n'a de cesse de penser en termes de référents dès qu'on s'y essaie. Sans compter que sa réalisation n'est pas toujours exempte de défauts, avec des troufions ennemis qui regagnent le grand néant binaire sans raison et des textures un peu falotes.

 # Raphaël

■ 4-Une bonne bastos dans le bidon. De quoi faire tout péter !
5-Raptor dans son hovercraft équipé pour chasser l'homme.
6-*MGS 2* ? *Splinter Cell 3* ? *Cold Fear* ? Inspiration, quand tu nous tiens...

■ Invisible, Howl pratique quelques radicales saignées sur des volontaires.

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Les phases de chute libre, *MDK*-like !
De l'infiltration intelligente.
L'action continue et soutenue.

Graphismes pas toujours au top.
Trop référentiel. Sans identité propre.
Quelques bugs voyants.

EN RÉSUMÉ Un shoot mâtiné de phases d'infiltration et de pilotage de véhicules qui, malgré des références très voyantes, n'en démontre pas moins le savoir-faire de son équipe de développement. On aurait, cependant, préféré un peu plus d'originalité, mais le programme tient la route, parfois savoureux, parfois quelconque. Un shoot sympa et long, recommandé sans être indispensable.

6/10

GENRE : ACTION-RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : KONAMI / DÉVELOPPEUR : FALCOM

YS: THE ARK OF NAPISHTIM

L'ARCHE SOUS LE DÉLUGE ?

L'HOMME AUX CHEVEUX ROUGES REPREND LA ROUTE À LA GRANDE JOIE DES RÔLISTES DE LA VIEILLE ÉCOLE. QUANT À SAVOIR S'IL TOUCHERA LE GRAND PUBLIC, ON EN DOUTE FORT.

La console allumée, le constat demeure accablant. Une vilaine ouverture présente notre héros, Adol, et divers acteurs dans un design barbare, loin des superbes artworks du jeu. Des voix anglaises catastrophiques réunissent des acteurs qui ont arrêté les cours de théâtre après avoir lu un flyer « Devenez doubleur de film porno ». Et une 3D qui fait passer la technique du vil *Climax Landers* sur Dreamcast pour de la PlayStation 69. Le premier réflexe bien naturel du joueur est de jeter le jeu aux orties. Son second réflexe est de se souvenir du prix d'achat et de tenter une seconde approche. Une touche pour les attaques, une deuxième pour sauter et une troisième pour les items, il a quand même déjà vu plus sexy... Il contourne les ennemis pour les prendre à revers et profite de l'attaque sautée pour occasionner plus de dégâts. Un simple coup d'œil au-dessus de la barre de points de vie va lui permettre de vérifier l'expérience manquante pour passer au niveau suivant. Trop classique, il cherche une bonne raison de continuer... et ne trouve son alibi que dans les quelques dizaines d'euros qu'il aura déboursés...

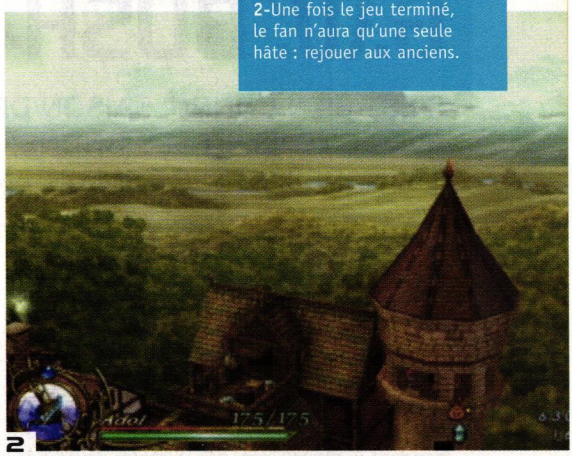
ON PASSE LA SECONDE ?

Quatre heures passées, les choses semblent s'accélérer. Il rencontre d'anciens visages familiers, fait la visite de niveaux variés et augmente la puissance de son arme. L'intérêt étant d'obtenir une quatrième touche réservée à la magie et l'aubaine d'améliorer son combo principal. Les graphismes semblent affinés, les programmeurs ont sans doute découvert un petit livret d'apprentissage rapide à la 3D... pour 32 bits... Plus tard, il obtient un item qui va lui permettre de se téléporter dans un autre monde où l'attendent de nouvelles épreuves. Bref, il découvre enfin une aventure et ne sait pas encore que le jeu fourmille de bonus à débloquer, comme les voix en japonais.
Reste que Falcom mérite, à juste titre, un blâme pointé. Un tel départ relève du suicide et la suite, certes plus charmante, aurait mérité un scénario à rebondissements et un vrai final. Ne dépassant pas la quinzaine d'heures en ligne droite, *The Ark of Napishtim* se voit donc, à grand regret, destiné aux fans qui, eux, ne s'offusqueront pas devant la légèreté de ce sixième chapitre pourtant décevant.

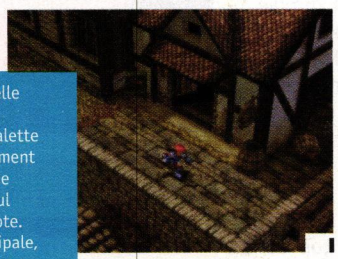
#K'

1

■ **1**-Augmentez la puissance de vos armes, sinon vous ne ferez aucun dégât. **2**-Une fois le jeu terminé, le fan n'aura qu'une seule hâte : rejouer aux anciens.



2



1

2

■ **1**-Un graphisme qui rappelle certaines horreurs 3D de la regrettée Saturn. **2**-Votre palette d'attaques augmente légèrement avec le temps. **3**-Les boss ne posent pas de problème, seul le niveau d'expérience compte. **4**-En plus de la quête principale, participez aux épreuves d'Alma.

EXTÉRIEUR ABSENT, AIMEZ-LE POUR SA BEAUTÉ INTÉRIEURE

3

4

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Bonne ambiance.
Difficulté bien dosée.
Nombreux bonus à débloquer.

10 à 15 heures pour le finir.
Des musiques inégales.
Pourquoi en 3D ?

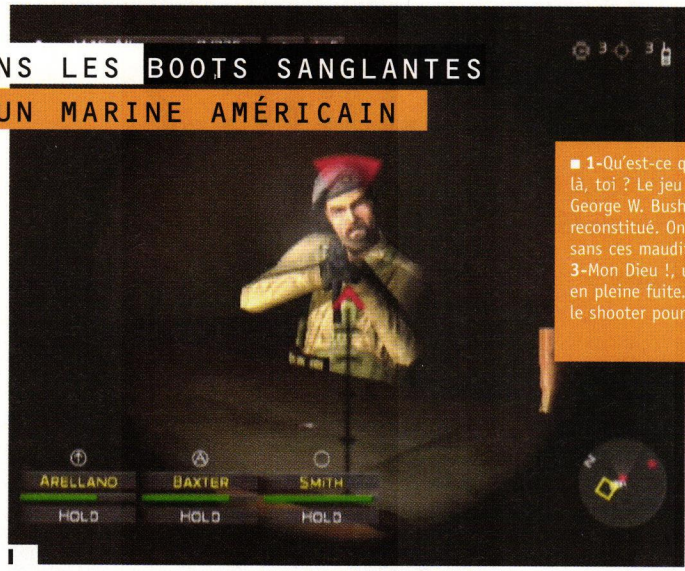
EN RÉSUMÉ Avec un départ aussi désastreux, le joueur aurait plutôt tendance à sortir le disque de la console pour jouer au frisbee. Mais de fil en aiguille, il réussit à faire l'impasse sur les graphismes dépassés et les rebondissements scénaristiques plutôt plats pour découvrir, bien caché, un bon divertissement. Le jeu reste cependant réservé aux fans de la première heure, les autres iront voir ailleurs...

5/10

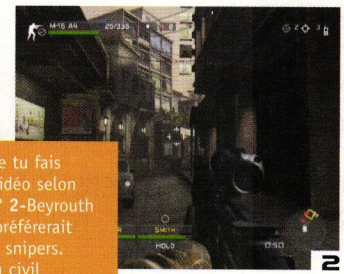
GENRE : FPS TACTIQUE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4 (8 EN LAN ET ONLINE)
MACHINE : XBOX

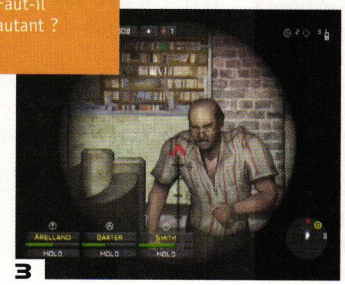
ÉDITEUR : TAKE 2 INTERACTIVE / DÉVELOPPEUR : DESTINEER

DANS LES BOOTS SANGLANTES D'UN MARINE AMÉRICAIN



1


2


3

4

5

■ 1-Qu'est-ce que tu fais là, toi ? Le jeu vidéo selon George W. Bush ? 2-Beyrouth reconstitué. On préférerait sans ces maudits snipers. 3-Mon Dieu !, un civil en pleine fuite. Faut-il le shooter pour autant ?

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

G.W. BUSH PRÉSENTE

C'EST BIEN CONNU, SAISON DES CHAMPIGNONS RIME AVEC GNONS. ET LES GNONS, BASTOS ET AUTRES GRENADES, *CLOSE COMBAT* EN DISTRIBUE À LA PELLE...

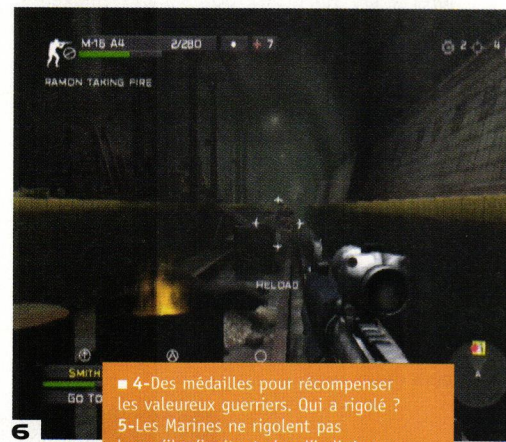
Dans le genre « gars-à-qui-on-ne-va-pas-chercher-des-noises », les Marines se posent là. Comme un bon bloc de béton d'une tonne. Ah ça, pour crapahuter dans un Beyrouth en ruine, ils s'y connaissent, les gadjos. Et puis, les voir se promener en formation, exécuter et éviscérer tout ce qui a le malheur de porter un turban ou un treillis déride forcément pendant quelques minutes, histoire de prendre son panard vidéoludique. Mais voilà, après ces échauffourées, *Close Combat* dévoile son vrai visage : propagandiste, mal fichu sur certains aspects et buggé jusqu'à la moelle. L'intelligence artificielle répond, elle, le plus souvent aux abonnés absents. Et peu importe si les mouvements de nos hommes s'avèrent coordonnés, leur attitude bovine, en solo, laisse perplexe. Exemple ? Pas capables de shooter un mec placé à un mètre d'eux parce qu'un tuyau les gêne, nos commandos d'élite. De quoi rouspéter. Sévèrement. Si bien qu'il vaut mieux – et fissa ! – se tourner vers le multijoueur.

■ Notre fine équipe aime à prendre la pose après une virulente escarmouche.

SPLITTE-MOI

Là, on ne rigole plus. Paramétrables à volonté, les missions plongent nos quatre gus dans l'enfer de l'écran splitté où ils peuvent tirailler sur un unique support. Instantanément, les défauts évoqués se font la malle et l'on ose enfin jouer en mode Simulation : une balle bien placée équivaut à une mort certaine. Un aller direct, sans retour possible. Il va donc falloir apprendre à shooter et gazer tout en se planquant au mieux. Autre innovation : le joueur chef d'équipe peut donner des ordres grâce à des menus identiques à ceux du mode Solo. Nécessaire pour mettre en place quelques plans d'enfer ! Inutile de tergiverser, ce n'est qu'en multi que cette déflagration américanisante – avec des morceaux de patriotisme assumé inside – justifie enfin son existence. Parce que tout seul, on se demande qui osera y jouer en mode Simu, si ce n'est quelques acharnés du pad qui abandonneront derrière eux leur équipe de bras cassés. Pour se la jouer vraiment loup solitaire.

#Raphaël



6

■ 4-Des médailles pour récompenser les valeureux guerriers. Qui a rigolé ? 5-Les Marines ne rigolent pas lorsqu'ils s'invitent chez l'indigène. 6-Des couloirs. À croire que la guerre ne se déroule qu'en sous-sol !

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Les modes multi, bien fichus.
Le moteur graphique, plutôt joli.
Les news américaines, Verhoeven style.

Le mode Solo pas vraiment folichon.
L'I.A. parfois catastrophique.
Nombreux bugs et chevauchements de polygones.

EN RÉSUMÉ Encore un shoot tactique, mazette ! Alors oui, celui-ci propose de se fighter à quatre et rallonge la liste des modes de jeu en multi pour se rendre indispensable. Mais point trop n'en faut. D'autant que les bugs, approximations et autres intelligences défaillantes se bousculent dans le but de saccager le seul plaisir du joueur. Sympa et intéressant à plusieurs. Vraiment quelconque en solo.

6/10

GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

ÉDITEUR : UBISOFT / DÉVELOPPEUR : DARKWORKS

COLD FEAR

UN VOYAGE EN GALÈRE

UN BATEAU PLEIN DE MONSTRES, UN GARDE-CÔTE COURAGEUX. CE NE SONT NI LES IDÉES, NI LE TALENT QUI MANQUENT À *COLD FEAR*, JUSTE UN BUT PRÉCIS, UN VRAI PROJET.

Pauvre studio Darkworks, une malédiction vicelarde semble le condamner à ramasser les miettes qui jonchent le sol après les pantagruéliques festins de Capcom. Après l'honnête mais laborieux *Alone in the Dark: A New Nightmare* qui souffrait d'arriver sur nos consoles de dernière génération derrière les *Resident Evil* (et *Silent Hill*), les voici qui lâchent leur dernière production le mois suivant *Resident Evil 4*. Pas de bol : par de nombreux aspects, *Cold Fear* ressemble au nouveau chef-d'œuvre de Mikami, mais, une fois de plus, la comparaison n'est pas à son avantage. Avec ses visées cadrées derrière l'épaule et sa préférence accordée à l'action sur l'horreur pure, *Cold Fear* faisait preuve d'initiative, mais l'effet de surprise ne fonctionne plus. D'autant plus dommage que le jeu propose plusieurs bonnes idées, à commencer par la gestion de l'environnement marin : le roulis du bateau est un danger physique pour le héros qui risque d'être projeté à la flotte ou emporté par une vague.

MAIS QUI EST À LA BARRE ?

Mais soyons honnêtes, si *RE 4* n'existait pas, *Cold Fear* resterait une déception, simplement moins amère. Car en guise de jeu, il s'agit plutôt d'un concept alléchant, d'une maquette prometteuse. L'équipe technique s'y montre compétente, aussi bien par le visuel efficace, la musique de circonstance ou les monstres bien trouvés. Mais tout cela aurait dû s'articuler autour d'un projet digne de ce nom, condition sine qua non pour que *Cold Fear* fasse réellement preuve d'originalité. Le jeu sort en avril, mais ce fameux concept, lui, n'a apparemment pas encore été décidé. *Cold Fear* ne semble jamais démarrer, ne propose ni rythme, ni construction, ni enjeu. Le scénario est inexistant, on ne note la présence d'aucun boss, ni d'aucun coup de théâtre, le héros laisse indifférent. On ne joue que par automatismes, les mêmes en fait qui nous servaient dans *Alone in the Dark*. Du coup, *Cold Fear* tombe dans tous les clichés, mais ne les assume pas et en souffre constamment. Il a perdu la saveur des vieilles recettes, mais pas leurs inconvénients. Bref, à mi-parcours, la poudre aux yeux se dissipe et le ratage s'impose comme une évidence. À ne pas vouloir choisir entre l'action bourrine et le stress atmosphérique, *Cold Fear* est tiède. Embêtant quand on boit la tasse.

#Denis

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

La gestion du navire.
Les monstres.
Certains effets horrifiques.

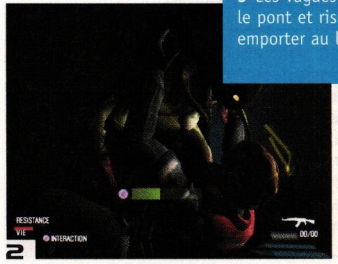
Progression répétitive.
Système de visée imprécis.
Enjeu inexistant.

EN RÉSUMÉ Le pari manqué de *Cold Fear* est rageant. S'il avait eu un vrai scénario (et ce en dépit de la participation d'un scénariste professionnel qui, paraît-il, a beaucoup travaillé) et une progression moins monotone, le jeu de Darkworks aurait pu réussir l'alliance d'horreur et d'action pure qui n'est, en l'état, qu'au stade de la note d'intention. Passé les effets réussis, *Cold Fear* ennuie mortellement.

5/10

1

■ **1-**Les zombies sont résistants, rapides, intelligents, armés. C'est dur ! **2-**Bourrinez sur la touche Rond pour repousser les attaques de ce mutant. **3-**Les vagues s'écrasent sur le pont et risquent de vous emporter au loin.



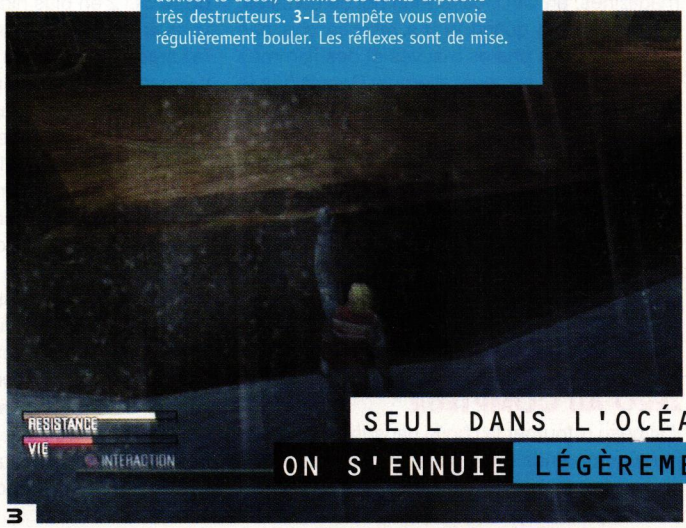
2

3

1

2

■ **1-**La caisse est projetée vers vous par le vent : évitez-la ou c'est la mort. **2-**Il faut utiliser le décor, comme ces barils explosifs très destructeurs. **3-**La tempête vous envoie régulièrement bouler. Les réflexes sont de mise.



3

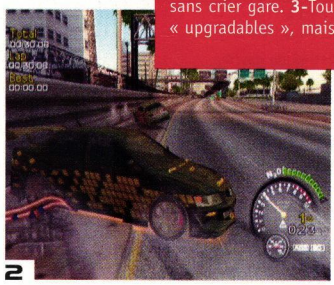
SEUL DANS L'OCÉAN, ON S'ENNUIE LÉGÈREMENT

GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINE : GAMECUBE
ÉDITEUR : NAMCO / DÉVELOPPEUR : EUTECHNYX

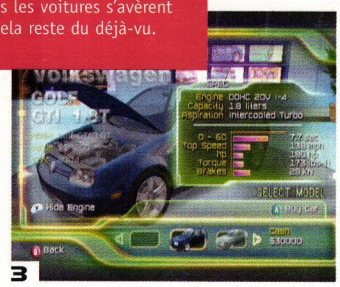
LE STREET RACING VRAIMENT TRÈS MAL REPRÉSENTÉ

1

■ **1**-Je vous présente Christi, dont la plus grande satisfaction dans la vie est ses implants. **2**-Les virages se prennent un peu n'importe comment et les sucettes arrivent sans crier gare. **3**-Toutes les voitures s'avèrent « upgradables », mais cela reste du déjà-vu.



2

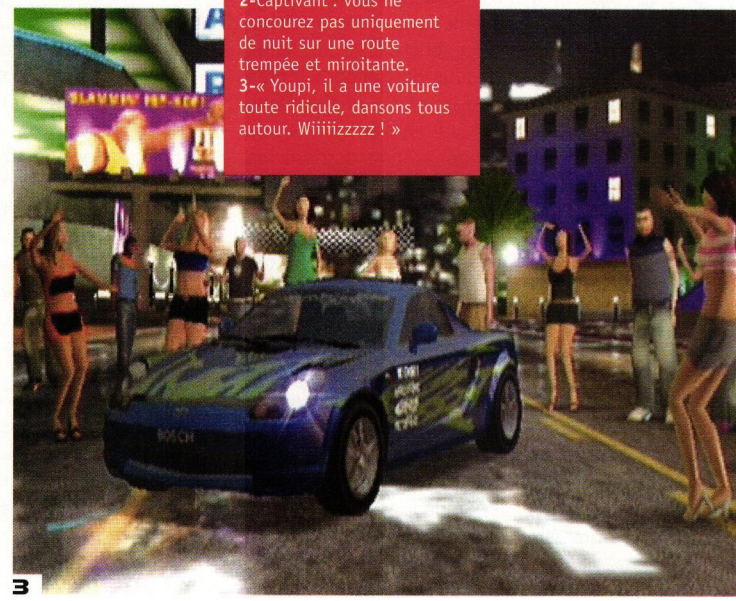


3

1

2

■ **1**-L'impression de vitesse suit une équation simple : compteur divisé par trois pour le chiffre réel. **2**-Captivant : vous ne concourez pas uniquement de nuit sur une route trempée et miroitante. **3**-« Youpi, il a une voiture toute ridicule, dansons tous autour. Wiiiiizzzzz ! »



3

STREET RACING SYNDICATE

DROIT DANS LE MUR

OH ! UN JEU DE CAISSES À TESTER SUR LE CUBE ! CHOUETTE, UNE FILLE SUR LA JAQUETTE ! ÇA M'A L'AIR TROP INTÉRESSANT ! OK, J'ABANDONNE, JE SUIS VRAIMENT MAUVAIS ACTEUR...

Le tuning, il paraît que c'est in. Comme tout ce qui l'est, on nous en sert des bassines, parce que ça semble susceptible de rapporter des lingots d'or. À la télé, dans les magazines, en DVD, dans mon bol de céréales, partout, même quand je me rase, je vois des kékés avec des phares mauves et des flammes dorées peintes sur leurs ailerons. Depuis que le jeu vidéo a été touché par le phénomène, c'est la catastrophe. Le patron dans le domaine sur GameCube, nous le savons tous, se nomme *Need For Speed Underground 2*. S'il retranscrit avec brio l'atmosphère et la folie de la customisation, il n'atteint pas le fun d'un *Burnout 2* (le *3* n'étant pas sorti sur NGC) quand on entre dans la course. C'est donc de ce côté-là que le bébé d'Eutechnyx pouvait tirer son épingle du jeu. Comment vous dire ça finement... c'est mort.

ZÉRO AU COMPTEUR

J'ai beau retourner la chose dans tous les sens, je ne comprends toujours pas comment *SRS* a pu être nommé parmi les cinq meilleurs jeux de caisses présentés à l'E3 2004. Le seul truc atti-rant ne se situe même pas sur le plan de la technique ou du gameplay, mais du côté des hormones. Lorsque vous arpentez le mode Carrière, ressemblant comme deux gouttes d'eau à celui de *NFSU 2* en plus hideux et avec les flics pour vous empêcher de braver l'interdit, vous gagnerez argent et points de respect. Ces points vous permettront d'accéder à des challenges dont certains valent le coup d'œil puisqu'ils débloquent ce qu'on appelle communément des « biyatchs ». Dix-huit filles au corps refait dont on observe souvent le string en couverture de mags spécialisés et qui se dandinent en vidéo pour peu que vous assuriez au volant. Sorti de ça, je doute qu'un public autre que les hommes célibataires et renfermés s'intéresse à la quarantaine de bagnoles moins modifiables que dans la plupart des produits actuels et modélisées à la truelle. Je doute aussi que l'on s'intéresse à des courses de savonnettes où impression de vitesse rime avec tracteur, que la nitro soit active ou non. Bref, sauvez les générations futures, ne l'offrez pas. Tout au mieux, montrez-le du doigt.

 # Plume

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

J'adore les « biyatchs ».
Les voitures, ça roule.
Et ça se customise.

Réalisation pourrie.
Courses ennuyeuses.
Je n'aime pas les « biyatchs ».

EN RÉSUMÉ Arriver sur le marché européen avec environ trois ans de retard techniquement et proposer un gameplay aussi bâclé en profitant de la vague du tuning, j'avoue que là, c'est une vraie leçon de courage. Pas la peine de chercher les moindres qualités à *Street Racing Syndicate* puisque, de toute façon, il n'en a aucune si on le compare aux autres, excepté ses « biyatchs ». Mais là aussi, il faut en vouloir.

3/10

NOUVEAU !

LE MAGAZINE OFFICIEL 100 % NINTENDO DS

EN CADEAU !

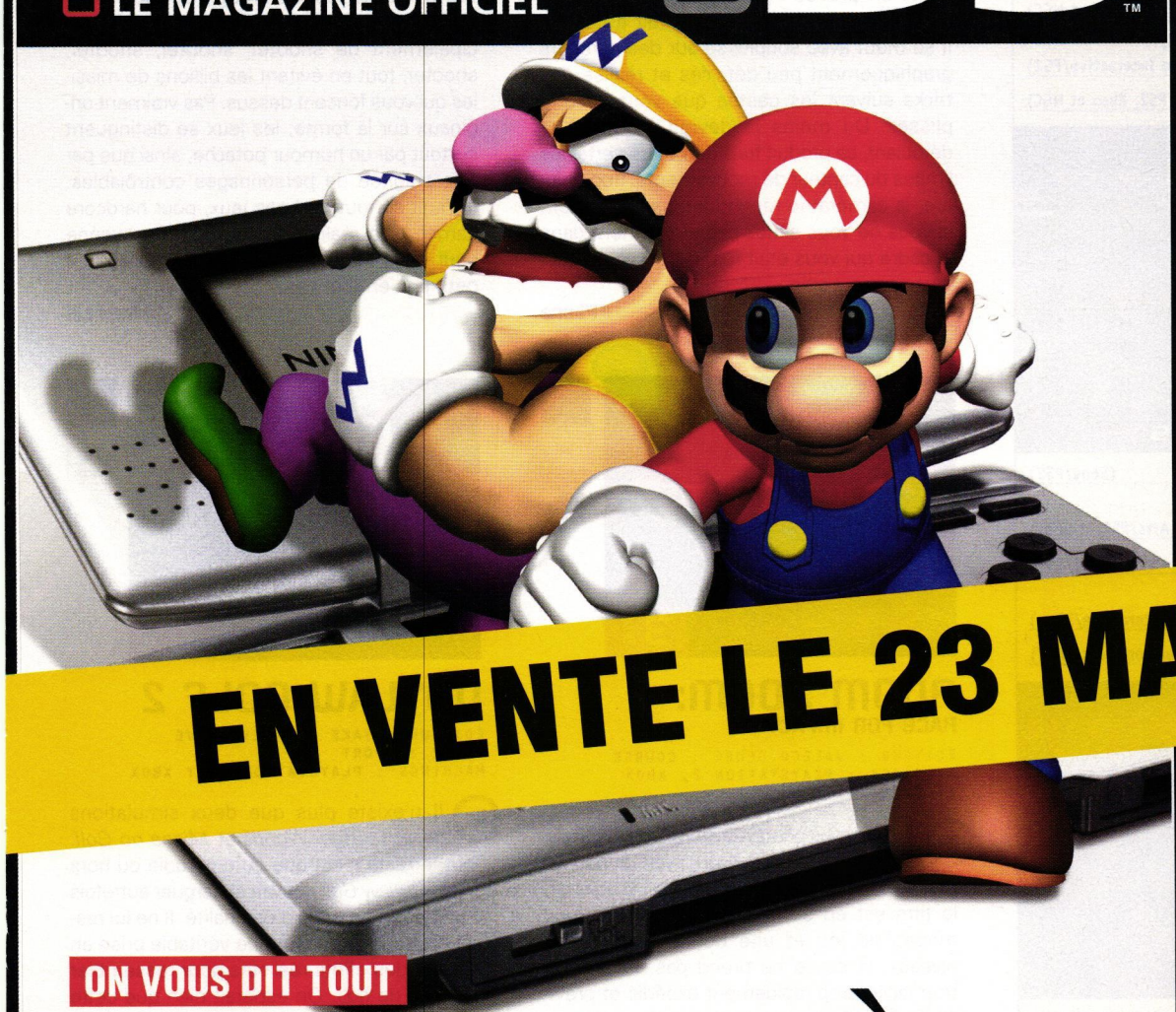
LE DOUBLE POSTER GÉANT RAYMAN & MARIO

NOUVEAU !

NUMÉRO 1 - PRINTEMPS 2005

NINTENDO DS™

LE MAGAZINE OFFICIEL



TOUS LES TESTS

- SUPER MARIO 64 DS
- POLARIUM
- TIGER WOODS 2005
- SPIDER-MAN 2
- WARIO WARE TOUCHED !
- ASPHALT URBAN GT
- RAYMAN DS
- PROJECT RUB
- POKÉMON DASH
- MR. DRILLER
- ZOO KEEPER

EN VENTE LE 23 MARS

ON VOUS DIT TOUT

LA DS ENFIN LÀ !

- Les tests des premiers jeux
- Les dessous de la console
- Tous les titres à venir
- La soluce intégrale de Super Mario

future games
The first choice for gamers

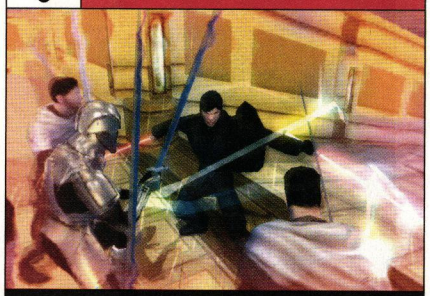
SOLUCE INÉDITE

FINISSEZ À 100 % SUPER MARIO 64

- Tout pour récupérer les 150 étoiles
- Débloquer les persos et tous les mini-jeux

NINTENDO DS
LE MAGAZINE OFFICIEL

TOP 5

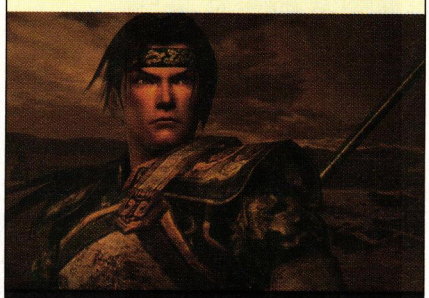


TOP 5 EUROPE

1. Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords **(LucasArts/Xbox)**
2. Sonic Mega Collection Plus **(Sega/PS2 et Xbox)**
3. Need For Speed Underground 2 **(Electronic Arts/PS2, Xbox et NGC)**
4. Grand Theft Auto San Andreas **(Take Two Interactive/PS2)**
5. Bob l'Éponge : Le Film **(THQ/PS2, Xbox et NGC)**

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1. Gran Turismo 4 **(Sony/PS2)**
2. MVP Baseball 2005 **(Electronic Arts/PS2 et Xbox)**
3. Tekken 5 **(Namco/PS2)**
4. Major League Baseball 2K5 **(Take Two Interactive/Xbox)**
5. NBA Street V3 **(Electronic Arts/PS2)**



TOP 5 JAPON

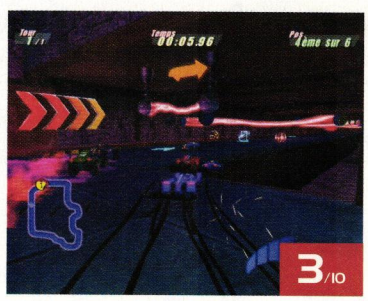
1. Shin Sangoku Musou 4 **(Koei/PS2)**
2. Star Fox Assault **(Nintendo/NGC)**
3. Rockman EXE 5: Team of Colonel **(Capcom/GBA)**
4. Another Code: Futatsu no Kioku **(Nintendo/NDS)**
5. Jissen Pachislot Shinshouhou Hokuto no Ken Plus **(Sammy/PS2)**

EYETOY ANTIGRAV

ÉDITEUR : SONY C.E.
GENRE : EYETOY
MACHINE : PLAYSTATION 2

Les auteurs d'*Amplitude* signent avec *Antigrav* le premier jeu EyeToy qui ne reflète pas votre image en permanence. C'est un pro de l'hoverboard, le skate de *Retour vers le futur*, qui apparaît à l'écran. Il se meut avec souplesse sur des parcours graphiquement peu détaillés et réalise des tricks suivant les gestes que vous accomplissez. Du moins le devrait-il. Intuitif et défoulant, ce produit frais démontre certaines limites du capteur de mouvements. Trop pointue, la caméra ne répondra plus idéalement si vous ne vous situez pas strictement dans le cadre qui vous était réservé. Voilà de quoi gâcher une partie…

#Plume

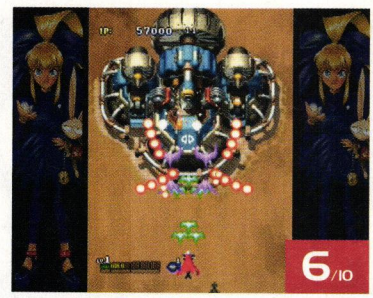


ROOM ZOOM: RACE FOR IMPACT

ÉDITEUR : JALECO GENRE : COURSE
MACHINES : PLAYSTATION 2, XBOX ET GAMECUBE

Arf, les joies primaires de *Micro Machines*. Si au moins *Room Zoom* avait un peu du génie de cette merveille addictive ! Problème, le titre est en 3D et, malgré de nombreux modes de jeu et une bonne pelletée de niveaux, la sauce ne prend pas. Parce que trop facile, trop rapidement expédié et prévisible, *Race for Impact* n'accroche pas plus de dix minutes, le temps de balbutier quelques « vroum, vroum ! » régressifs et d'envoyer valdinguer la caisse (à savon) de son pote dans le paquet de linge sale. Le tout dans des décors psychédéliques juste bons à égayer une soirée ! Pas folichon.

#Raphaël



GUNBIRD SPECIAL EDITION

ÉDITEUR : EMPIRE INTERACTIVE GENRE : SHOOT'EM UP MACHINE : PLAYSTATION 2

En plein trip revival (voir *R-Type* et *Gradius V*), le shoot'em up 2D est une nouvelle fois d'actualité avec ce *Gunbird*. Cette édition spéciale regroupe les deux volets déjà parus sur Dreamcast. Il s'agit principalement de shooter, shooter, shooter, shooter, tout en évitant les billions de missiles qui vous foncent dessus. Pas vraiment originaux sur la forme, les jeux se distinguent surtout par un humour potache, ainsi que par une poignée de personnages contrôlables. Il s'agit surtout de bons jeux, pour hardcore gamer, à la réalisation tout juste moyenne pour de la PlayStation 2. Une compilation à petit prix en tout cas.

#Raphaël

OUTLAW GOLF 2

ÉDITEUR : TAKE 2 INTERACTIVE
GENRE : SPORT
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

Il n'existe plus que deux simulations de golf : *Tiger Woods* et *Minna no Golf*. Tout le reste n'est que pure parodie ou hors sujet. *Outlaw Golf* pouvait se targuer autrefois d'apporter une once d'originalité. Il ne lui restait plus qu'à proposer une véritable prise en main et des effets réalistes pour ressembler à un jeu de golf. On espérait bien que cette suite nous offrirait ces améliorations, mais en vain. Les programmeurs se sont contentés de récupérer le même moteur et se sont focalisés sur l'ajout d'une course de caddies sans intérêt. Le joueur peut donc gentiment les laisser courir seuls en déclinant cette invitation. Même à 20 € le disque.

#K'

TOP FLOP

SPIN DRIVE PING PONG

ÉDITEUR : EMPIRE INTERACTIVE
GENRE : SPORT MACHINE : PLAYSTATION 2

▶ C'est bien joli de vouloir innover avec le premier jeu de ping-pong sur PS2. Mais à jouer l'avant-gardisme (hum…), Psikyo s'embourbe dans un gameplay imprécis, pas fun et surtout propose une réalisation inacceptable pour une PS2. À éviter. Même pour 15 €. Achetez plutôt un jeu d'occasion.

SPY VS. SPY

ÉDITEUR : TAKE 2 INTERACTIVE
GENRE : PLATE-FORME
MACHINES : PS2, XBOX ET NGC

▶ Remake d'un titre sorti sur Commodore 64 en 84 puis démocratisé grâce à la Master System de Sega en 86, *Spy vs. Spy* s'inspire d'une B.D. culte du magazine *MAD* où deux espions ne cessent de se jouer des tours pendables. On se croirait aux prémices du jeu de plate-forme sur la première PlayStation, et ce n'est même pas drôle…

YU-GI-OH!

CAPSULE MONSTER COLISEUM

ÉDITEUR : KONAMI GENRE : STRATÉGIE
MACHINE : PLAYSTATION 2

▶ On pourrait croire que faire évoluer le concept des cartes vers un jeu de stratégie au tour par tour permettrait à la série de trouver un nouveau souffle, mais au contraire. La complexité sape complètement le principe et la réalisation est calamiteuse. Interdit à l'achat donc, surtout pour les fans de *Yu-Gi-Oh!* !!!

THE BARD'S TALE

ÉDITEUR : UBISOFT
GENRE : ACTION/AVENTURE
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

Ce mois-ci, Ubisoft édite deux hack'n slash, et, bien évidemment, c'est le jeu *Champions: Return to Arms* qui a eu notre préférence. Mais il ne faudrait pas non plus passer à côté des tribulations de ce si sympathique barde. Ce serait, pour sûr, se priver d'un petit jeu d'action/aventure pas trop mal fichu, un peu vieillot certes, mais loin d'avoir été programmé avec les pieds. Ne serait-ce que pour son ambiance taillée dans un humour exquis, le titre d'InXile parvient à attirer notre attention malgré la rigidité de son personnage principal dans les combats. C'eût été mieux avec un mode multijoueur aussi…

#Plume

BOB L'ÉPONGE : LE FILM

ÉDITEUR : THQ GENRE : ACTION/AVENTURE
MACHINES : PLAYSTATION 2, XBOX ET GAMECUBE

Vous n'avez pas encore vu le film *Bob l'Éponge* au cinéma ? Courez-y vite malheureux ! Fin de la parenthèse. Le titre inspiré de la pellicule et développé par le studio déjà responsable des *Indestructibles* sur consoles ne se présente vraiment pas mal du tout et s'avère très fidèle à l'esprit de la série, donc super « relou ». Affichant des graphismes d'une naïveté touchante ou consternante selon les goûts, il alterne avec légèreté plate-forme, action et courses. Très moyen dans tous les cas, soyez certain qu'il plaira aux enfants et aux fans invétérés de Patrick l'Étoile de Mer et du héros spongieux.

#Plume

TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

ÉDITEUR : UBISOFT
GENRE : FPS TACTIQUE
MACHINE : GAMECUBE

Nul joueur au monde n'aime être servi en dernier. Un constat trop souvent remarqué sur GameCube, à l'image des deux *DBZ Budokai* et des diverses licences *Tom Clancy*. *Ghost Recon 2*, quant à lui, n'échappe pas à la règle et il aura beau offrir une conversion idéale proche de l'édition Xbox, cette sortie tardive énerve. Énerve car elle n'apporte rien et se permet même de retirer l'option en ligne. Les joueurs auraient mérité quelques ajouts. Alors, faut-il le boycotter pour qu'ils prennent conscience de cette injustice ? À vous de voir. Sachez en tout cas que la conversion reste de bonne facture.

#K'

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

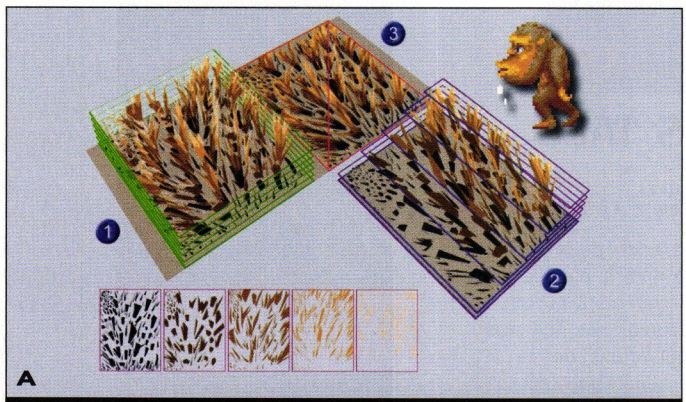
ÉDITEUR : ATARI GENRE : BASTON 3D
MACHINE : GAMECUBE

Alors que certains se délectent déjà de l'excellent *Budokai 3*, les possesseurs de NGC débutent à peine l'aventure du deuxième volet. La nouveauté par rapport au premier vient du mode Story, qui propose un petit jeu de plateau, certes original, mais très lent à jouer. C'est par son intermédiaire que l'on va récupérer des centaines de capsules pour customiser la trentaine de persos disponibles. Malgré une jouabilité qui manque de souplesse, le titre de Dimps est un indispensable pour les fans de *DBZ*, grâce notamment à un habillage particulièrement réussi et à une durée de vie colossale pour un titre du genre. Dommage que les cubistes ne puissent en profiter que maintenant…

#Lebizou

LE POLYGONE AU MASCULIN

CE MOIS-CI, LE FUR SHADING. C'EST LA TECHNIQUE QUI CONSISTE À FAIRE POUSSER DES POILS LÀ OÙ ON EN VEUT, ET MÊME PARTOUT. IL ÉTAIT TEMPS : L'HOMME AUTHENTIQUE EST POILU.



■ En 1, les « shells » les unes par-dessus les autres. En 2, même chose, en écorché ; on voit clairement la superposition du jeu des cinq textures. En 3, pour mémoire, la version « traditionnelle » d'une texture de fourrure.

Posons le problème : la 3D, ce sont des triangles rigides, les cheveux, des courbes mouvantes. La 3D doit en permanence réduire le visible à un nombre minimal de triangles, alors que les cheveux et les poils sont indépendants les uns des autres et se quantifient généralement par centaines de milliers. On pouvait difficilement imaginer deux notions moins compatibles. Aussi, jusqu'à il y a peu, les personnages de jeux vidéo portaient plutôt du très court et bien dégagé sur la nuque, et avec plein de gel, siouplaît, m'sieur. Un renflement polygonal sur la tête et une texture spécifique convenaient parfaitement. Pour tout le reste, on faisait ce qu'on pouvait. De Païi de *Virtua Fighter* à Lara de *Tomb Raider*, on a eu droit à une belle collection de nattes composées de petits boudins flottants.

LA LICENCE DALIDA EÛT ÉTÉ SANS AVENIR

Bien évidemment, le nombre de polygones et la surface de texture attribués à la représentation des cheveux ont été multipliés avec l'augmentation des ressources. La précision dans le traitement est ensuite descendue au niveau de la mèche. C'est l'avènement des héros ombrageux et décoiffés. Genre Ryo dans *Shenmue*, dont les cheveux sont composés de plusieurs dizaines de plaques de polygones. Chacune d'entre elles est « mappée » avec une texture partiellement transparente et assez précise pour représenter ses mèches rebelles de héros vindicatif. Structurellement, les cheveux ne sont plus un objet monobloc, mais un ensemble de grosses écailles de poisson. De la coupe de Ryo aux héros velus de *Star Fox Adventures*, *Donkey Kong Jungle Beat* ou *Conker: Live and Reloaded*, il n'y a qu'un tout petit pas. Le fur shading n'est pas une prouesse technologique liée aux capacités spéciales d'un matériel, ni une technique de programmation d'avant-garde. En réalité, ce n'est qu'une méthode de modélisation très gourmande, et un effet visuel à la portée de n'importe quel hardware capable de fournir le nombre de polygones requis. Au lieu de couvrir son personnage de plaques de polygones perpendiculaires, le fur shading multiplie les couches de géométrie concentriques, exactement comme s'il lui enfilait de force plusieurs pyjamas.

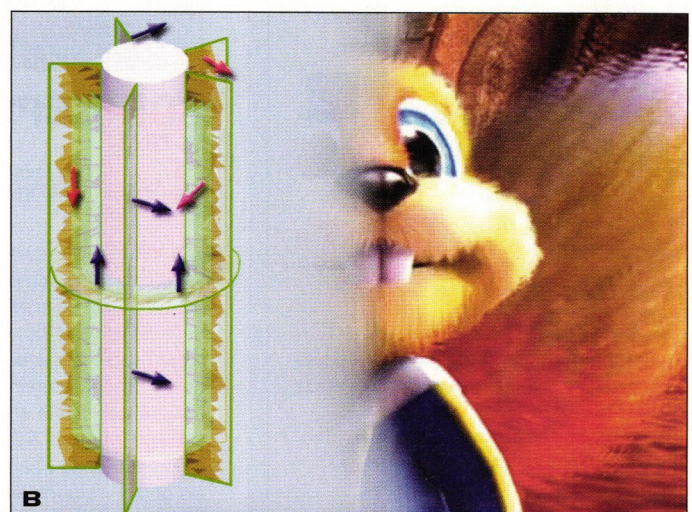
ENFILE TA CHEMISE TOUTE POILUE

Ces enveloppes de géométrie sont appelées des « shells » (coquilles). Séparées de quelques millimètres l'une de l'autre, elles fonctionnent comme autant de couches de « scanner médical » de la masse de fourrure. Elles sont « mappées » avec des textures différentes plus ou moins opaques censées représenter des vues en coupe de la fourrure à ses différentes altitudes (fig. A). On a sur la « shell » la plus proche de l'objet la représentation graphique de la base des poils, au milieu, une texture qui reprend la teinte intermédiaire de la masse velue, tandis que les reflets les plus clairs sont peints sur les « shells » supérieures. Les « shells » sont visuellement efficaces de face, où leur superposition restitue par un séduisant effet de parallaxe la consistance de la fourrure. En revanche, puisqu'elles reprennent quasiment à l'identique la géométrie de l'objet de base, elles ne peuvent conférer à son profil l'aspect hirsute caractéristique des pelages. Pour représenter l'épaisseur molletonnée de la fourrure sur les contours de l'objet, le graphiste couvre généralement son modèle d'un dense réseau de bandes de polygones perpendiculaires dont la texture représente cette fois des poils vus de profil, un peu comme dans les mèches de Ryo. Afin qu'elles n'entrent pas en conflit visuel avec les « shells », on décide de n'afficher ces bandes que lorsque leur normale est dans l'axe de la caméra, c'est-à-dire quand elles se trouvent sur les contours de l'objet, précisément dans la zone où les « shells » sont défaillantes (fig. B).

SUPER CHÈRE, LA MOUMOUTE

On le voit, le fur shading est une méthode carrément brutale. Chaque « shell » multiplie le nombre de polygones, et au final, un objet fur shadé pèse 5 ou 6 fois plus lourd que la version glabre. Il faut vraiment en avoir besoin pour payer un tel sacrifice de ressources. La solution définitive à la représentation des systèmes pileux se trouve bien sûr ailleurs, et elle n'est pas si lointaine. La démo technique « Nalu » pour les cartes GeForce 6 de chez nVidia montre la voie : les programmeurs abandonnent les polygones et préfèrent tracer 10 000 courbes pour modéliser la longue chevelure de leur sirène. Ces courbes indépendantes prennent en compte la gravité et renvoient la lumière de manière réaliste. Ce genre de solution sera sans doute la norme pour la prochaine génération de consoles.

 # Dam



■ Ce superbe tube est entouré de ses trois « shells » et de plusieurs bandes de pelage. Ces bandes ne sont affichées que lorsque leur normale est dans l'axe de la caméra (le cas des normales en rouge, faisant face à l'œil). À droite, Conker : on distingue clairement les « shells » sur sa queue, où elles sont trop espacées.

OFFRE EXCEPTIONNELLE

ABONNEZ-VOUS À Joypad

JOYPAD (1 an/11 n°) **64,90 €***

+ Le jeu Metal Gear Solid 3 (version PlayStation 2) **59 €****

Total ~~123,90 €*~~

POUR VOUS SEULEMENT : 65 €

soit 47 % de réduction !

Photo non contractuelle

METAL GEAR SOLID 3

Pour Metal Gear Solid 3: Snake Eater, le créateur et directeur de la série, Hideo Kojima a délaissé ses habituels environnements urbains pour créer un paysage de jungle luxuriante. Le jeu se positionne dans le temps comme un prequel aux opus précédents, l'action se déroulant dans les années 60, en pleine Guerre Froide.

KONAMI

* Prix de vente au numéro. **Dans la limite des stocks disponibles.

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - 101/109 rue Jean Jaurès - 92300 Levallois Perret

JPPJ51

☐ Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 nos) + le jeu METAL GEAR SOLID 3 (version PlayStation 2) au prix de 65 € seulement au lieu de 123,90 €*, soit 47 % de réduction !

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ CB n° ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊

Expire le : ⌊⌊⌊⌊ (validité minimale 2 mois)

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs):

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : ⌊⌊⌊⌊⌊

Ville : _____

Date de naissance : ⌊⌊⌊⌊⌊⌊

e-mail : _____

Téléphone : ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊

Quelle console utilisez-vous : ☐ Playstation ☐ Game Cube ☐ Game Boy Advance ☐ Xbox

De quel matériel informatique disposez-vous : ☐ PC ☐ Mac

* Vous pouvez acquérir séparément les 11 n° de Joypad au prix unitaire de 5,90 € (01/01/05) et le jeu Metal Gear Solid 3 (version PlayStation 2) au prix de 59 € (+ 2 € de frais d'emballage et de port). délai de livraison de 6 à 8 semaines après réception de votre règlement. Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30/04/2005, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Autres pays nous contacter au : 03 28 38 52 39 ou par mail abonnementsjoypad@cba.fr. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

Schools' Cup - Avril 2005

PlayStation SCHOOLS CUP

CHAMPIONNAT INTER-ÉCOLES DE FOOTBALL

LA PLAYSTATION SCHOOLS'CUP, C'EST LE TOURNOI DES ÉCOLES QUI SE DÉROULE À TRAVERS 5 ÉTAPES EN FRANCE. ALORS VENEZ NOMBREUX SUPPORTER VOS POTES SUR LES TERRAINS DE PARIS, LILLE, LYON, MARSEILLE ET NANTES. PLUS DE 100 ÉCOLES, PAR ÉQUIPES DE 5, S'AFFRONTERONT POUR ACCÉDER À LA GRANDE FINALE EUROPÉENNE.

Supportez votre école.

RENDEZ-VOUS SUR www.playstationschoolscup.com ET INSCRIVEZ VOTRE ÉCOLE.

PlayStation.2

fun radio
DES HITS & DU FUN

TBWA\PARIS

Joypad Import

SOMMAIRE

TESTS

MUSASHI: SAMURAI LEGEND (PS2) P.124
RED NINJA: KEKKA NO MAI (PS2) P.127
SHINSENGUMI GUNRAW DEN (PS2) P.126
SHIN BAKUSOU DEKATORA DENSETSU (PS2) P.128
SHIN SANGOKU MUSOU 4 (PS2) P.122
TSUKIYO NI SARABA (PS2) P.129

122 SHIN SANGOKU MUSOU 4

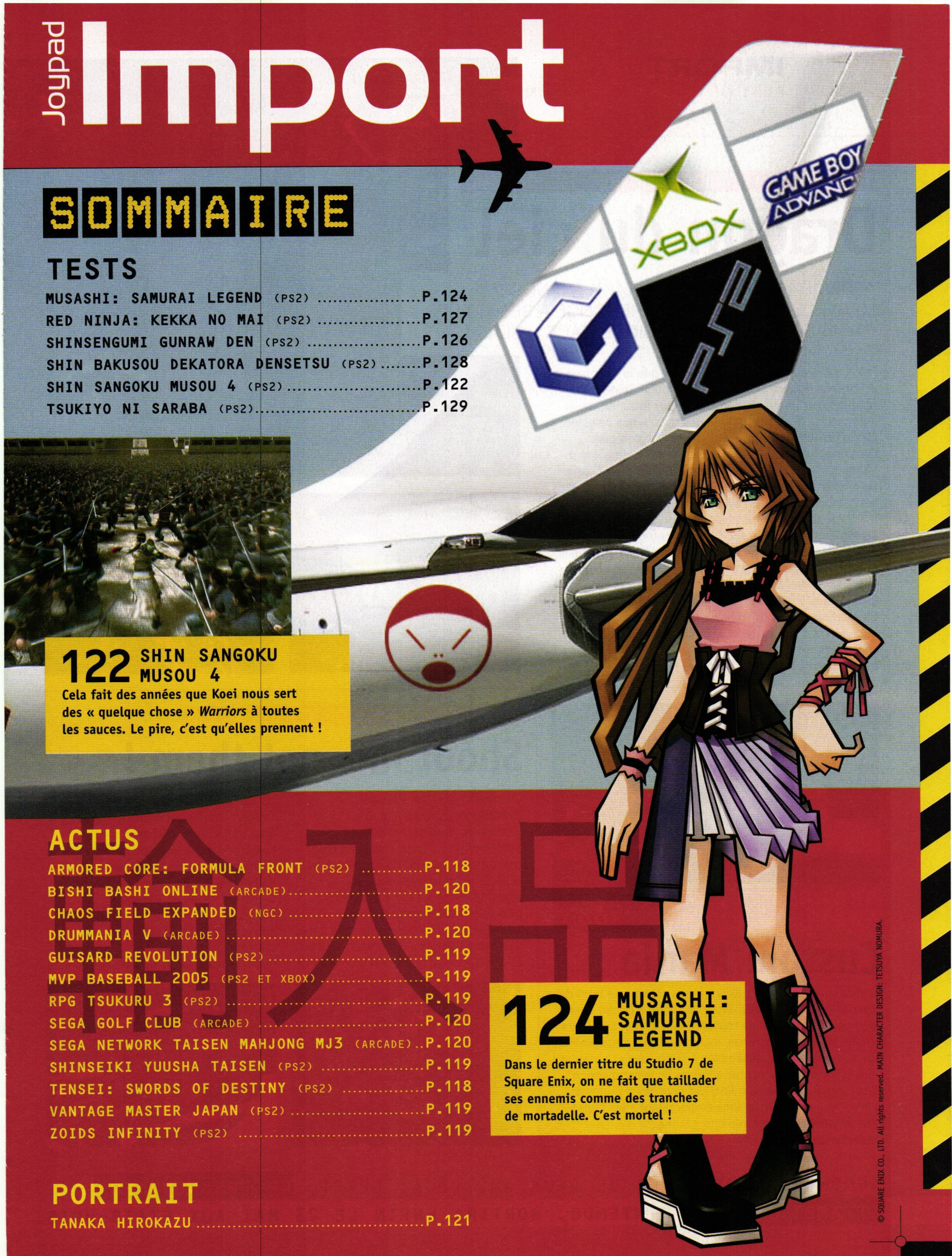
Cela fait des années que Koei nous sert des « quelque chose » *Warriors* à toutes les sauces. Le pire, c'est qu'elles prennent !

ACTUS

ARMORED CORE: FORMULA FRONT (PS2) P.118
BISHI BASHI ONLINE (ARCADE) P.120
CHAOS FIELD EXPANDED (NGC) P.118
DRUMMANIA V (ARCADE) P.120
GUISARD REVOLUTION (PS2) P.119
MVP BASEBALL 2005 (PS2 ET XBOX) P.119
RPG TSUKURU 3 (PS2) P.119
SEGA GOLF CLUB (ARCADE) P.120
SEGA NETWORK TAISEN MAHJONG MJ3 (ARCADE) .. P.120
SHINSEIKI YUUSHA TAISEN (PS2) P.119
TENSEI: SWORDS OF DESTINY (PS2) P.118
VANTAGE MASTER JAPAN (PS2) P.119
ZOIDS INFINITY (PS2) P.119

PORTRAIT

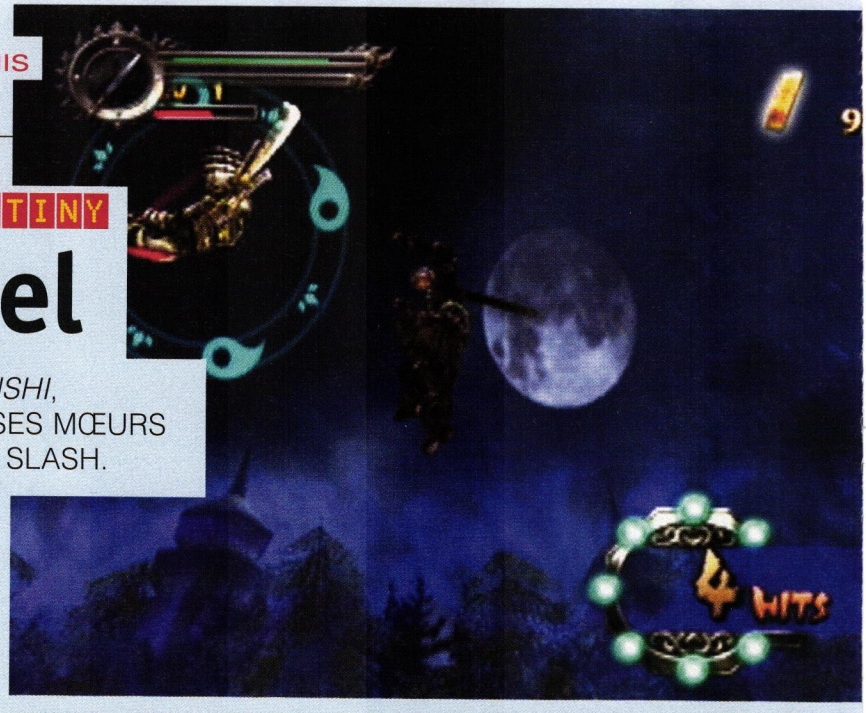
TANAKA HIROKAZU P.121



124 MUSASHI: SAMURAI LEGEND

Dans le dernier titre du Studio 7 de Square Enix, on ne fait que taillader ses ennemis comme des tranches de mortadelle. C'est mortel !

© SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA.



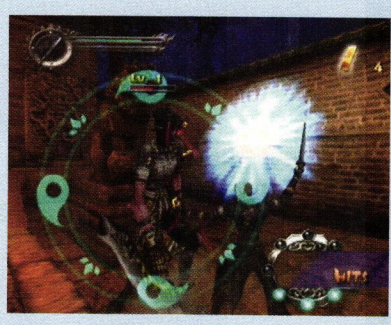
TENSEI: SWORDS OF DESTINY

Dragon du ciel

APRÈS *HARVEST MOON* ET *KAWA NO NUSHI*, MARVELOUS INTERACTIVE RENONCE À SES MŒURS PAISIBLES AVEC UN CLASSIQUE HACK'N SLASH.

Plus inspiré par le Wu Xia Pian chinois que le Chanbara du cinéma nippon, *SOD* a pour décor une Chine mythique où Lei Yun, le héros que vous incarnez, devra lutter contre le démon à l'aide des trois lames célestes qu'il a héritées de son père. Comme son compère Gackt de *Bujingai*, Lei Yun est bien stylé comme il faut, genre cuir semi-gothique, et il aime bien manier l'épée. Le problème est que son seul signe distinctif réside dans les combos aériens, ou Sword Time, qui lui permettent de ralentir le temps pour enchaîner un ou plusieurs ennemis sans même toucher le sol. C'est un peu maigre, même si la réalisation reste de bon aloi : graphismes assez fins, designs agréables, boss énormes et animation élégante et fluide. *Tensei* reste une copie soignée, mais scolaire jusque dans son système de progression ultra classique. Ce manque évident d'ambition ne le privera pas pour autant d'une sortie européenne en juin 2005, sous la bannière de Rising Star.

Dispo. Europe : Juin 2005 • **Machine :** PlayStation 2



ARMORED CORE: FORMULA FRONT

Custom Mania

Si vous en avez marre des dogfights acharnés à bord des mechas d'*Armored Core*, From Software a pensé à vous avec cette simulation de management. Constituez votre propre écurie de machines, supervisez leur équipement, coachez vos pilotes, assemblez des équipes et propulsez-vous jusqu'aux plus hautes sphères de la compétition. Très proche de la version PSP, cet opus vous permettra d'admirer – en tant que simple spectateur – les joutes pour lesquelles vous aurez tout sacrifié.

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PlayStation 2

CHAOS FIELD EXPANDED

Shoot me, not them !

Généralement, les éditeurs qui s'aventurent encore à faire de bons vieux shoots à l'ancienne sont suffisamment passionnés pour créer des œuvres hors du commun. Hélas, la règle est démentie avec ce jeu signé Milestone. D'une réalisation plus que légère (les graphismes ne tiennent pas la route, même face à des dinosaures comme *Ergheiz* ou *R-Type Delta*), *CFE* manque aussi cruellement de sens du rythme et s'avère totalement dépourvu d'originalité. Tout est comme mécanique et téléphoné dans cette adaptation d'un jeu d'arcade, également disponible sur Xbox et Dreamcast. Les passionnés du genre feraient bien d'en rester à des valeurs sûres, comme *Radiant Silvergun* ou *Ikaruga*, pour ne citer qu'eux.

Dispo. Europe : Jamais • **Machine :** GameCube

ANNONCÉ DEPUIS PRÈS DE DEUX ANS DÉJÀ, GEIST, LE FPS NOVATEUR ET AMBITIEUX DE NINTENDO, SORTIRA ENFIN LE 23 MAI AUX ÉTATS-UNIS.

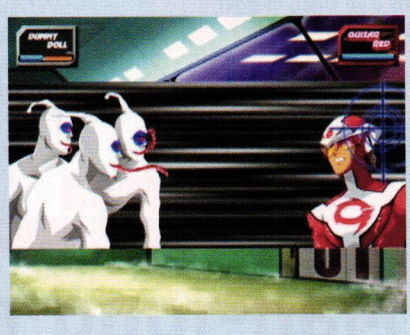
GUISARD REVOLUTION
ZOIDS INFINITY
SHINSEIKI YUUSHA TAISEN

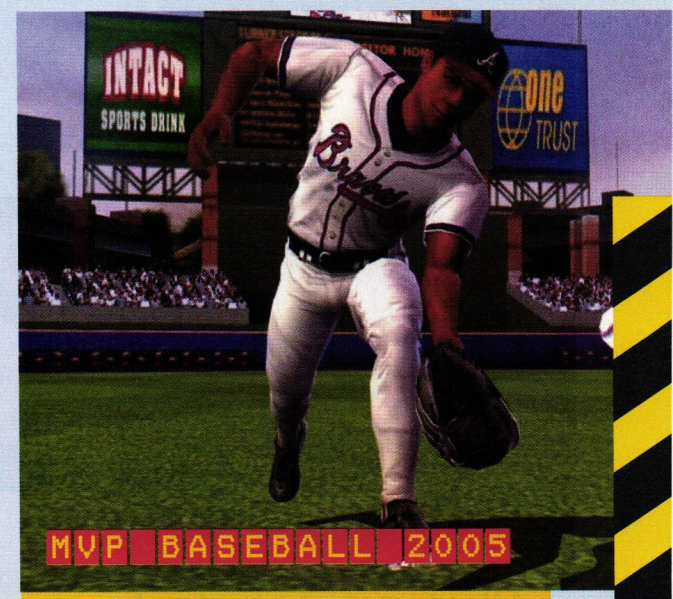
Déboires mécaniques

ON NE RÉSISTE PAS AU PLAISIR DE VOUS DÉVOILER TROIS BOUSES D'INÉGALE IMPORTANCE. LEUR POINT COMMUN ? DES GROS ROBOTS.

On commence avec l'incroyable *Guisard Revolution* (photo de droite) de Kid, un éditeur dont on parle très peu tant il se spécialise dans les digicomics de bas étage. Au programme : narration à base d'images fixes, designs risibles, touches homo érotiques poilantes de maladresse, costumes de sentai et ennemis mécaniques. À voir pour l'interface de combat surréaliste. Dernier rejeton d'une lignée ininterrompue de catastrophes ludiques, *Zoids Infinity* (photo de gauche) est sans doute le pire jeu de combat de mechas de tous les temps. Enfin, pour les fans de la Sunrise (le studio derrière *Gundam*) qui aiment bien jouer les vaches à lait, *Shinseiki Yuusha Taisen*, misérable tactical-RPG en 3D de Takara, offrira une exécrable alternative à la série des *Super Robot Taisen*. Youpi !

Dispo. Europe : Jamais
Machine : PlayStation 2





MVP BASEBALL 2005

La référence en base-ball

Leader incontesté de la simulation sportive, EA accorde un soin tout particulier à ses simulations de base-ball, deuxième sport le plus populaire aux États-Unis. Dans la lignée de l'excellent volet 2004, il pousse encore plus loin le degré de contrôle tant pour le pitch que sur le terrain tout en préservant le savant dosage entre arcade et simulation qui fait le sel de la marque. Cette fois, le mode Dynasty fait place au mode Owner, lequel vous place dans la peau du propriétaire de l'équipe : contrats des joueurs, pubs, ventes des tickets... feront partie de votre quotidien. Vous aurez trente ans en tout et pour tout pour créer une équipe vedette à partir de rien.

Dispo. Europe : N.C.
Machines : PlayStation 2 et Xbox

VANTAGE MASTER JAPAN

Esprits serviles

À l'heure où *Vantage Master Online* est donné en freeware sur PC (et en anglais !) par Falcom, Asmik s'est chargé de l'adaptation du dernier-né, *Vantage Master The Far East*, du PC vers la PS2. Tactical-RPG sans fioritures, *VMJ* est très vite reconnaissable grâce à ses cases de forme hexagonale et à son système de jeu très particulier. Dans la peau d'un invocateur élémentaire, vous devrez en appeler aux esprits pour matérialiser des créatures qui combattront à votre place, selon des rapports de force complexes et exigeants. Reste une adaptation totalement bâclée : assez moche et austère, *VMJ* souffre de graves problèmes de fluidité. On aura tout vu !

Dispo. Europe : N.C.
Machine : PlayStation 2

RPG TSUKURU 3

RPG en kit

La troisième version de cet éditeur, plus connue sous le titre de *RPG Maker*, profite d'une mise à jour de l'interface et des graphismes. En éditant, selon une pléthore de paramètres, d'un côté les personnages, monstres et armes, de l'autre les villages, terrains et donjons, puis en les assemblant dans la trame scénaristique que vous aurez conçue, vous pourrez créer votre propre aventure en 3D à faire découvrir à vos potes sur carte mémoire ou disque dur. Reste une interface hyper touffue qui aurait grand besoin d'être traduite, comme ce fut le cas de la version PSone aux États-Unis.

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** PlayStation 2

BISHI BASHI ONLINE

Plus on est de fous...

L'occasion donc de revenir sur ce jeu « coup de cœur ». Il est vrai que graphiquement parlant, la série n'a pas vraiment évolué, on se croirait même devant une PlayStation première du nom. Peu importe. Toute la magie de *Bishi Bashi* réside dans ses nombreux délires. Des tonnes et des tonnes de mini-jeux complètement à la ramasse, qui s'enchaînent à une vitesse infernale. Pour le gameplay, trois boutons (vert, rouge et bleu) sont suffisants pour se décrocher les côtes. Préparez-vous à attraper des anguilles, vous transformer en otarie, lire de drôles de panneaux qui passent sur les wagons d'un train, manger des papillons... Le tout jouable par équipe de trois et en ligne s'il vous plaît ! Du pur bonheur tellement c'est débile et bon.

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** Arcade

DRUMMANIA V

Existe aussi en « GuitarFreaks »

Après plus d'une dizaine de *Mix*, Konami a décidé de s'attaquer aux lettres pour nommer ses deux séries fétiches de rythm games : *DrumMania* et *Guitar Freaks*. À part la traditionnelle update de nouvelles chansons et la possibilité de relier les deux machines (qui existe depuis un moment), Konami nous a concocté deux nouveaux modes de jeu, le Gitado King et le Gitado Tower. Le premier n'est rien d'autre qu'un mode Ranking déguisé, le second, lui, vous permettra de jouer en équipe et de rassembler les points de toute votre clique de zicos. Et n'oubliez pas de jouer au moins une fois tous les deux mois pour ne pas perdre les données de votre carte !

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** Arcade

SEGA GOLF CLUB

Bois 3 ou fer 4 ?

Sacré Sega AM2. Il faut croire que le fait d'allumer un cierge tous les soirs pour « invoquer » *Virtua Fighter 5* n'a pas servi à grand-chose. Certes, les rois de l'arcade ont bien sorti un jeu, mais pas de baston ! *Sega Golf Club* vous propose de prendre un peu l'air en tapant dans une petite balle blanche. Pourquoi ce parallèle avec *VF* ? Tout simplement parce qu'il est possible de s'enregistrer dans les deux avec une carte de membre. À vous ensuite les différentes customisations en fonction de vos performances. C'est très joli, ça tourne sur Chihiro (le hardware Xbox dédié aux salles obscures), et vu la tronche de la manette (un levier en fer qui vous permet de swinguer), ce n'est pas demain la veille qu'il débarquera sur console.

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** Arcade

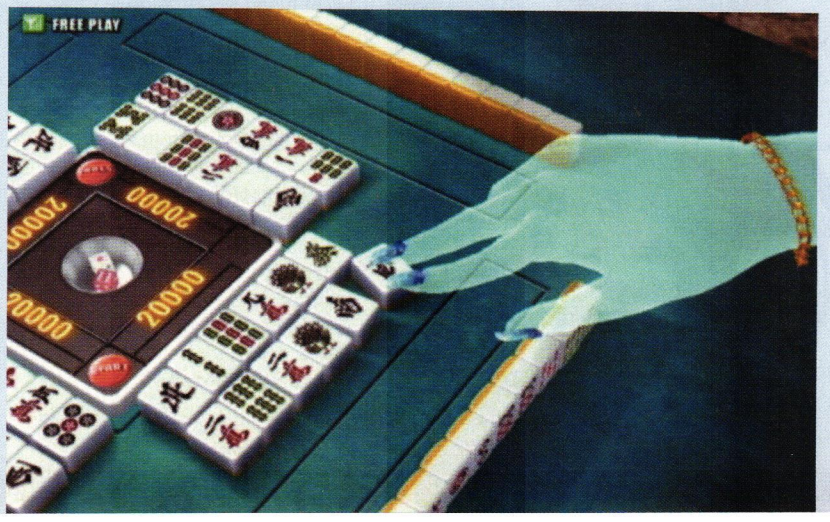
SEGA NETWORK TAISEN MAHJONG MJ3

Mah-jong pour tous

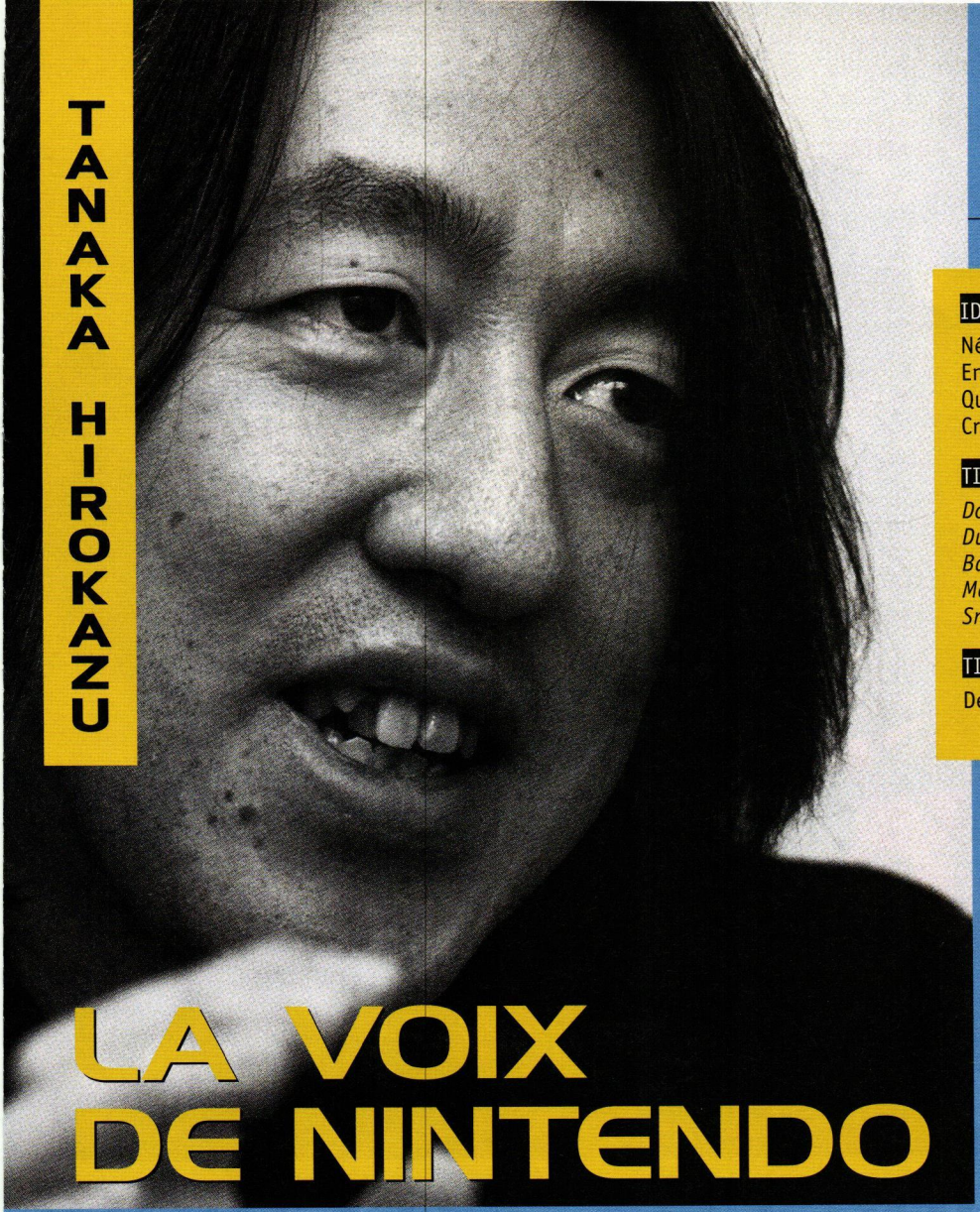
SEGA DÉFIE KONAMI SUR LE TERRAIN DU MAH-JONG EN LANÇANT UNE NOUVELLE VERSION ONLINE.

La série de jeu de mah-jong made in Sega continue son bonhomme de chemin et en est déjà à son troisième opus. Réalisé par Sega AM2, le niveau graphique est évidemment un poil au-dessus de celui de Konami, mais ce dernier reste toujours au top dans les salles d'arcade. Sega espère donc déstabiliser le roi du mah-jong avec *MJ3*, qui n'a de vraiment nouveau que le Jansou Mode, alias un club de mah-jong, où vous pourrez rencontrer les membres d'autres villes et leur mettre une raclée. Bien sûr, il est compatible avec le MJ.NET, le serveur dédié de Sega pour relier tout le Japon.

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** Arcade



TANAKA HIROKAZU



LA VOIX DE NINTENDO

MUSICIEN, FÉRU D'ÉLECTRONIQUE, COMPOSITEUR... PORTRAIT D'UN GRAND MONSIEUR DU JEU VIDÉO.

IDENTITÉ

Né à Kyoto le 13 décembre 1957
Entre chez Nintendo en 1980
Quitte Nintendo pour rejoindre Creatures en 1999

TITRES SUR LESQUELS IL A TRAVAILLÉ

Donkey Kong
Duck Hunt
Balloon Fight
Metroid
Donkey Kong Jr.
Wild Gunman
Kid Icarus
Mario Paint
Snoopy et Popeye (Game & Watch)

TITRES ACTUELLEMENT EN DÉVELOPPEMENT

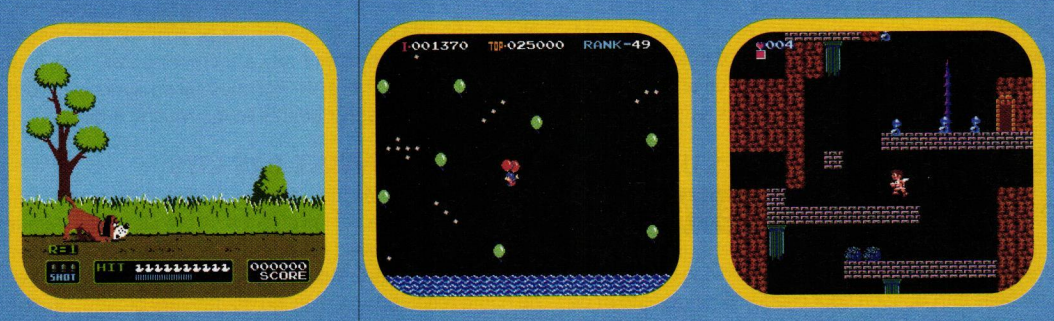
De nombreux projets chez Creatures

Membre d'un groupe de rock depuis son adolescence, Tanaka Hirokazu n'a, de son propre aveu, jamais eu un gros penchant pour les études. Après s'être intéressé à l'électronique, il entre chez Nintendo en 1980. Une véritable période charnière pour la société de Kyoto, qui avait alors décidé de passer à la vitesse supérieure pour toute son activité vidéoludique. Son premier travail consista à étudier et mettre au point la partie sonore de différents hardwares. Il commença donc avec l'arcade et les Game & Watch. Les musiques de *Donkey Kong* (les premiers pas de Mario, alias Jumpman à l'époque), *Donkey Kong Jr.*, *Space Fire Bird*, *Popeye* ou encore *Snoopy*, c'est lui ! Arrive ensuite la Famicom (nom de la NES au Japon), pour laquelle il continue de créer et de travailler sur la partie sonore de la bête. C'est tout naturellement qu'il a ensuite bossé sur *Duck Hunt*, *Wild Gunman*, *Mario Bros.*, *Hogan's Alley*, *Balloon Fight*, etc., avant de signer les pistes des mythiques *Metroid* et *Parutena no Kagami* (*Kid Icarus* en dehors du Japon) en 1986 ! Excusez du peu.

BATAILLE AU SOMMET

À cette période, les deux studios vedettes de Nintendo se livraient une lutte acharnée pour notre plus grand plaisir : Gunpei Yokoi et Tanaka Hirokazu d'un côté, Shigeru Miyamoto et Kouji Kondou (*Zelda*, *Super Mario Bros.*) de l'autre. Bien que travaillant pour la même société, les deux studios étaient en perpétuelle effervescence et se devaient de faire toujours mieux pour pouvoir rivaliser face aux productions du studio « concurrent ». Cette guéguerre fut bénéfique pour les joueurs, il suffit de voir le nombre de titres mythiques sortis sur cette courte période. Par la suite, il reprend son ancienne casquette d'électronicien pour travailler sur la future console de Nintendo : la Game Boy, puis sur quelques titres Super Famicom, dont le très atypique *Mario Paint*. Après une vingtaine d'années de bons et loyaux services pour Big N, notre homme quitte la société pour en rejoindre une autre, pas si éloignée de la firme : Creatures. C'est sous ce nom que se cachent toutes les productions relatives à *Pokémon*. Il y crée les thèmes principaux des différents films d'animation des *Pocket Monsters*. Quand on parle de compositeur chez Nintendo, on pense immédiatement à Kouji Kondo, auteur des thèmes de *Zelda* ou de *Super Mario Bros.* Pourtant, vous l'aurez compris, tous les fans de la firme du plombier doivent tant à Tanaka Hirokazu, le « Mister Sounds » de Nintendo, à n'en pas douter. Il ne nous reste plus qu'à prier pour qu'un jour il travaille à nouveau sur des musiques de jeu et peut-être même sur une suite de l'excellent *Kid Icarus* ? Oui, je sais, là je rêve un peu... Remerciements à G. Maestro.

 # Arnosan



■ « Hip-Hop » Hirokazu a touché à tout ou presque chez Nintendo : arcade, Game & Watch, Famicom, Famicom Disk System, Game Boy, Super Famicom, avant de se lancer dans les films d'animation de *Pokémon*. De gauche à droite : *Duck Hunt* (Famicom, 1984), *Balloon Fight* (Famicom, 1985) et *Parutena no Kagami* (Famicom Disk System, 1986).

MEGA STAR Joypad

SHIN SANGOKU MUSOU 4

IL ÉTAIT UNE FOIS EN CHINE

« ON PREND LES MÊMES ET ON RECOMMENCE », UN CONCEPT PROPRE À LA SÉRIE. ET POURTANT, FORCE EST DE CONSTATER QU'ON A FRÔLÉ LE CHEF-D'ŒUVRE.

En cinq ans, Koei aura lancé sept chapitres estampillés du logo *Shin Sangoku Musou*. Non pas pour améliorer le concept de son beat'em all asiatique, mais pour user le portefeuille des joueurs japonais qui s'ouvre toujours aussi facilement à chaque nouvelle sortie. Et en cinq ans, nous voilà sans doute surpris pour la première fois ! Est-ce dû à la superbe chorégraphie d'arts martiaux en guise d'introduction ou à la refonte totale des menus très « hype next generation » ? Non, nous ne sommes pas tombés aussi bas. À l'inverse, dès le lancement du mode Musou, Koei nous fait penser à un enfant devenu ado qui tente de surprendre ses parents en rangeant sa chambre. En effet, tout est ordonné, bien disposé, plus clair, avec une belle introduction pour chaque protagoniste et de nombreuses cinématiques en temps réel. Chaque mission est ponctuée de courts dialogues sous forme d'écrans fixes avant d'ouvrir un sous-menu qui nous mène évidemment à la préparation d'avant-guerre. Pour le choix de l'arme, des items et de son bras droit, rien n'a changé. Quoique, le bras droit… c'est une première ! Autrefois, on devait se contenter de trois crétins qui tentaient difficilement de nous suivre et d'attaquer tous les quarts d'heure. Et en augmentant leur nombre avec l'expérience, cela n'arrangeait rien. Dorénavant, vous devrez choisir un bras droit dans une liste qui croît avec le temps. Lance, épée, à vous de choisir son style de combat. Ce dernier se positionnera ensuite à vos côtés et n'hésitera pas à attaquer votre cible pour augmenter le nombre de combos. Bien entendu, vous pourrez même réaliser des attaques Musou à deux.

EN CINQ ANS, NOUS VOILÀ SURPRIS POUR LA PREMIÈRE FOIS !

À LA DÉCOUVERTE DES KITS

Mais la première réaction du joueur habitué est tout autre : il est impressionné par les qualités techniques, à croire que Koei a enfin découvert les derniers kits de programmation PS2, inchangés chez eux depuis l'an 2000. On ne parle pas de haute résolution, ni d'un jeu de dernière génération, loin de là, mais d'un beat'em all avec un décor : des maisons, des ruines, des arbres, des murailles. Ne riez pas, c'est inédit. Autrefois, il fallait parcourir six hectares pour voir un

GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : KOEI / DÉVELOPPEUR : OMEGA FORCE

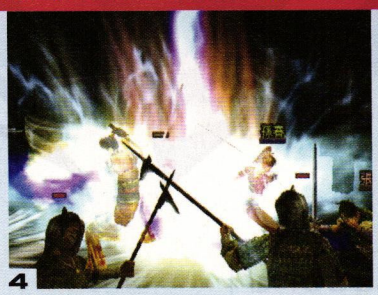
1

■ **1**-Comme d'habitude, vos coups et combos évoluent en débloquant les meilleures armes. **2**-L'éditeur a mis les bouchées doubles et nous propose de nombreuses cinématiques, qui plus est de grande qualité.

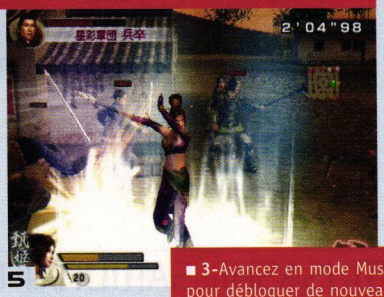
2

KOEI SORT LES BONS ARGUMENTS, LE JOUEUR JUBILE

3



4



5

■ **3**-Avancez en mode Musou pour débloquer de nouveaux vêtements. Tout du moins de nouvelles couleurs... **4**-L'attaque Musou en coopération avec votre bras droit est particulièrement efficace. **5**-Histoire de respirer entre deux guerres, participez aux différents challenges du jeu.

bout d'herbe pixellisé, alors on se rassurait en pensant au nombre de cibles disponibles dans le stage. Forcément, ça use de la mémoire... Et encore, au bout de dix ennemis sur le même écran, *Shin Sangoku Musou* prenait des airs de *Matrix* en Chine avec un « bullet time » omnipesant. Mais là, l'éditeur va plus loin en décuplant le nombre de cibles. Ainsi, vous serez souvent entouré d'une quarantaine d'ennemis au premier plan, une dizaine au second balançant des flèches, et le tout sans le moindre ralentissement.

LE TRAIN-TRAIN DU GUERRIER

Si votre jauge de vie descend très vite, celle de Musou augmente facilement et vous pourrez déclencher des attaques toutes les quinze secondes pour faire le ménage autour de vous. Après avoir gagné quelques items et de nouvelles armes pour changer vos coups, le spectacle est garanti avec un déluge d'effets spéciaux. Surtout si vous invoquez la foudre sur votre épée pour augmenter les dégâts. Les nouveaux venus sont tous intéressants à jouer avec des variantes inédites comme le spécialiste du nunchaku ou le fils tourmenté qui préfère utiliser une lame double à l'instar de Darth Maul dans *Star Wars*. Outre le mode Musou, vous pourrez toujours revisiter librement un terrain avec le général de votre choix ou participer à divers challenges : battre un record, faire chuter des adversaires d'une plate-forme sans tomber, le tout limité dans le temps. Cette année, Koei voit grand, Koei se réveille, Koei est en forme et nous propose enfin un vrai jeu. Même si l'on regrettera l'absence d'un mode 2 joueurs et l'impossibilité de créer son propre personnage, les progrès sont tels que les fans feront facilement fi de ces quelques oublis.

 # K'

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : 29 mars 2005 • **Europe :** N.C.

1

2

■ **1**-Incroyable mais vrai, Koei a découvert qu'il était possible d'intégrer des décors dans sa série. **2**-Première étape : choisir son camp. Vous débloquerez ensuite de nouveaux généraux.

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

L'absence de ralentissements.
Un mode Musou plus complet.
L'intensité des guerres.

On préfère les musiques de *Kessen*.
Assez difficile.
On ne peut plus créer son général.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Plus beau, plus dynamique, Koei reprend les idées des anciens et profite enfin des capacités de la PlayStation 2. Résultat, on parle toujours de clipping, mais la distance d'affichage est excellente en dépit d'un nombre d'ennemis décuplé et de l'arrivée d'un véritable décor. L'éditeur signe là son meilleur chapitre.

8/10

© SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA.

MUSASHI: SAMURAI LEGEND

TRANCHEZ DANS LE VIF !

ON NE PEUT PAS DIRE QUE LE STUDIO 7 CHÔME EN CE MOMENT ! DEUX *HANJYUKU HERO* SUR LE FEU, *MUSASHI*... ET UNE OU DEUX SURPRISES EN PRÉPARATION ! QUEL TALENT.

Lors de son annonce au dernier E3, nous étions ravis ! Enfin une suite à un très bon jeu d'action sur PSone. Mais il est vrai que la première version jouable nous avait quelque peu laissés sur notre faim. Chose rare, *Musashi* s'est vraiment peaufiné avec le temps et la dernière version présentée au mois de décembre dernier lors du World Hobby Fair reste un agréable souvenir. Voici enfin le *Musashi* définitif, et en version américaine s'il vous plaît, son pendant japonais n'arrivant que plus tard, sans plus de précision. Tout allait plutôt bien pour notre jeune héros (inspiré du véritable Musashi Miyamoto, un personnage historique japonais), jusqu'au jour où il se retrouve téléporté dans un monde qu'il ne connaît pas, suite à l'invocation de la princesse Mycella. Cette dernière voit en Musashi la seule chance de lutter contre Gandrake et toute sa clique d'infâmes collaborateurs aux noirs desseins. Celui-ci n'a en effet rien trouvé de mieux à faire que d'attaquer l'Antheum, forçant ainsi les Mystics à s'enfuir. Musashi aura donc du pain sur la planche. Il devra non seulement mettre fin aux agissements de Gandrake, mais aussi retrouver le plus de Mystics possible. Afin de l'assister dans cette tâche, notre héros ne sera pas seul. Il sera en effet épaulé par toute une clique de proches des Mystics, dont Banon et sa femme Fermière, qui régissent l'Antheum. Madame allégée vous fournira toute une foule d'infos qui vous permettront de dénicher les Mystics, Tunnbrod sera votre pâtissier attitré, Hosomaki vous préparera d'excellents onigiri (gros « triangles » de riz), Mugwort pourra booster les capacités de votre katana... Tout ce village se déplace à bord de l'Anthedon, une sorte de baleine volante qui vous servira de moyen de transport.

UN SYSTÈME D'APPRENTISSAGE DES COMPÉTENCES TRÈS BIEN CONÇU

UNE BELLE CLAQUE SIGNÉE NAKANO ET HAMAUZU SAN !

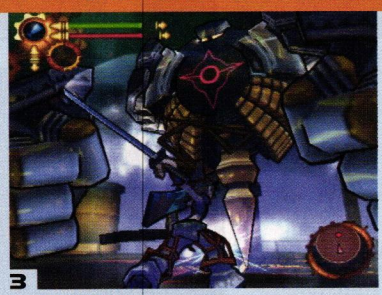
Et là, juste à l'évocation du mot « Anthedon », le thème de l'Antheum revient doucement à mes oreilles. Cela faisait bien longtemps que je n'avais pas été bercé par de si somptueuses mélodies. Signées Nakano san (*Dewprism* et *Final Fantasy X-2*) et Hamauzu san (*SaGa Frontier 2*), elles sauront vous charmer et vous envoûter. À tel point qu'une fois sorti de la chambre de Musashi, qui se situe au rez-de-chaussée de l'Antheum, au moins une minute de recueillement s'impose. Un véritable délice, et une excel-

GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : SQUARE ENIX / DÉVELOPPEUR : STUDIO 7

■ **1**-Un petit coup d'œil sur la carte en bas à droite vous sauvera la mise en cas de problème. **2**-Une petite balade au Mount Terroir ? De nombreux noms de persos ou de lieux possèdent une consonance française.

ENVIE DE TOUT DÉCOUPER ? MUSASHI EST LÀ !



■ **3**-Lorsque vous atteindrez le sommet de la tour, voici la petite réjouissance que Gandrake vous aura réservée ! **4**-La Mine Roquefort. Entre ça, Rothschild, Riesling… Que des fins gourmets chez le Studio 7 et à Osaka ! **5**-La plupart des effets sont de toute beauté. Une réussite.

lente surprise. Cependant, c'était trop beau pour être vrai : un doublage catastrophique vient mettre en péril cette douce symphonie. Grotesque, en totale inadéquation avec la poésie qui se dégage du jeu, le doublage est digne de celui de *Dynasty Warriors 2* fait par des Marseillais. Même le deuxième degré ne passe pas. Scandaleux !

MUSASHI SAMA !

Derrière ce nouvel opus de *Musashi* se cache le Studio 7 de Square Enix (*Final Fantasy Advance*, *Hanjyuku* pour les titres les plus récents), mais surtout Sasaki san, qui avait déjà travaillé sur le premier épisode. Pas étonnant donc que ce *Musashi* PS2 soit très soigné et très prenant. Notre héros apprendra de nouvelles techniques ; vous pourrez alors revisiter les niveaux précédents et découvrir de nouveaux passages (en marchant sur l'eau, en vous agrippant aux arbres, etc.). Le système d'apprentissage des compétences est aussi très bien conçu. Une fois un ennemi « locké », vous pourrez acquérir ses attaques spéciales ! Sans compter sur toute la pléthore d'épées disponibles (eau, terre, feu et vent), chacune possédant bien évidemment son lot d'attaques spécifiques. Les spécialistes auront évidemment remarqué la « Nomura style touch » (il avait déjà travaillé sur le premier épisode). Et, bonne nouvelle, il sait faire autre chose que des blondinets tout droit sortis du quartier de Shibuya ! Au final, ce *Musashi* est une très, très bonne surprise. De l'action pas trop répétitive, du cel shading pour les graphismes, des musiques fabuleuses, plein de quêtes… Dommage que le doublage soit aussi honteux pour une production de ce calibre. Dommage. Aucune version française annoncée à l'heure où nous écrivons ces lignes.

 # Arnosan

Disponibilité ► Japon : N.C.
États-Unis : Oui • **Europe :** N.C.

Défouloir !

Vous vous sentez stressé et vous avez envie de faire un véritable carnage ? Pas de problème, une petite partie de *Musashi: Samurai Legend* et tout s'arrangera. Sans pour autant tomber dans l'excès d'un *Dynasty Warriors*, le jeu de Square Enix vous permettra de bien décompresser en découpant tout ce qui passe à la portée d'une de vos deux lames. Très jubilatoire !

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Musiques enchanteresses.
Graphic style touch.
Bonne dose d'action.

Les doublages catastrophiques.
Oui vraiment…
Rien d'autre à signaler.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

EN RÉSUMÉ Attention, *Musashi* revient, et il est en pleine forme ! Un style graphique bien classe, des musiques tout simplement envoûtantes, pas trop répétitif… Que du bon, ou presque. On regrettera simplement le doublage catastrophique qui vient entacher ce tableau presque parfait. Une valeur sûre !

8/10

GENRE : HACK'N SLASH
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2
ÉDITEUR : SEGA / DÉVELOPPEUR : SEGA

IL DÉCOULE DE CES ASSAUTS MEURTRIERS UN SENTIMENT DE VIRTUOSITÉ

1

2

3

4

■ 1-L'esquive à droite ou à gauche est la plus courante, mais vous pourriez bien avoir des surprises. 2-Quand vous verrez en gros plan le visage de ce boss charismatique, prenez le large ! 3-De temps à autre, l'assassin solitaire se change les idées avec un peu de travail d'équipe.

SHINSENGUMI GUNRAW DEN

NETTOYAGE DE NUIT

SI J'AVAIS UNE BONNE IDÉE, JE L'EXPLOITERAIS À FOND. MAIS CHEZ SEGA, UNE BONNE IDÉE SE SUFFIT À ELLE-MÊME...

Ce ne sont pas les jeux de sabre, historiques qui plus est, qui ont manqué ces dernières années sur PS2. Avec *Shinsengumi* (encore eux !) *Gunraw Den*, Sega tire son épingle du jeu grâce à un système de combat sans réel équivalent. Dans la peau du jeune Harada, sorte de Rurouni Kenshin sans la cicatrice, vous deviendrez un exécuteur des basses besognes pour la milice. En effet, les missions se déroulent presque exclusivement de nuit, dans des quartiers où pullule la racaille opposée au shogunat. Pour ces mauvais garçons, une seule sentence s'applique : se faire découper tel du salami en tranches fines à faire pâlir les Danois. Au premier abord, rien que du très classique : un coup fort, un coup faible, une garde... Mais à ce rythme, vous n'êtes pas près de devenir l'assassin numéro 1 du Shinsengumi. Pour faire de réels dégâts, il faut entrer dans la logique du jeu, où tout commence par une esquive bien placée.

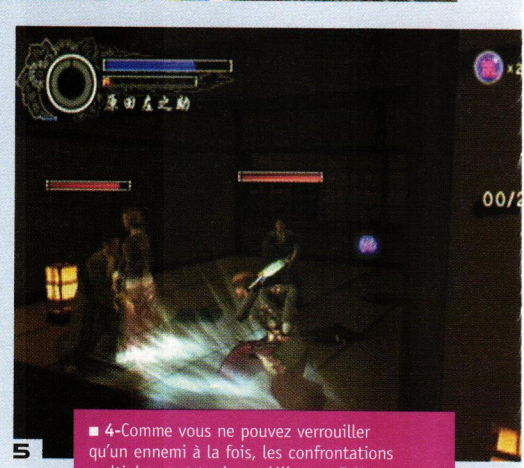
UN QUART DE SECONDE DE TROP...

Dès vos premiers combats, vous remarquerez un indicateur inédit, qui apparaît quelques dixièmes de seconde quand un adversaire s'apprête à attaquer. Considérez cela comme votre sixième sens qui vous dit dans quelle direction orienter votre esquive, en appuyant en même temps sur Croix. En plaçant cette esquive, vous initiez un combo spécial, basé non pas sur le martelage de boutons, mais sur une rythmique à restituer avec précision (avec temps et silences) pour un effet maximum. Dur, dur ! À l'exception des boss, on peut regretter que le schéma d'esquive soit souvent trop lié à un ennemi (beaucoup moins par rapport au décor), donc qu'il suffit d'observer une fois pour connaître son plan d'attaque récurrent, mais le résultat est très plaisant. À cela viennent s'ajouter des « Finish » spécifiques et une attaque combinée dans laquelle interviendra le compagnon que vous avez choisi en début de mission. La prise en main est délicate au premier abord, mais le sentiment de virtuosité qui découle de ces assauts meurtriers en est la juste récompense. Mais quid du reste du jeu ? Coefficient de variété (missions, ennemis, décors labyrinthiques clonés) proche du zéro absolu, réalisation limite... Pourquoi n'avoir pas mieux défendu votre idée, monsieur Sega ?

 # Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.

■ Quand vous n'écumez pas les ruelles sombres, dévastez les demeures princières et ramassez les bonus.


5

■ 4-Comme vous ne pouvez verrouiller qu'un ennemi à la fois, les confrontations multiples sont toujours délicates. 5-Vous n'avez pas le monopole des esquives... Méfiez-vous de vos adversaires.

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Les combos rythmiques.
L'animation.
Les « Finish ».

Répétitif.
Linéaire.
(Trop) sombre.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

EN RÉSUMÉ L'idée des combos rythmiques était brillante et fonctionne vraiment bien. Hélas, le cœur du jeu est trop répétitif et trop terne pour que l'on s'y adonne avec tout le plaisir qu'il aurait mérité. Pourquoi ne pas reprendre l'idée dans une œuvre plus soignée, où la variété des missions ferait écho à celle des décors ?

6/10

GENRE : ACTION/INFILTRATION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL GAMES / DÉVELOPPEUR : TRANJI

RED NINJA: KEKKA NO MAI

FATALE SÉDUCTION

CHEZ VIVENDI UNIVERSAL, ON AIME LES FEMMES FORTES ET DÉCIDÉES. ON A DONC CRAQUÉ POUR *RED NINJA*, SANS DOUTE LE PLUS SEXY DES JEUX D'INFILTRATION À CE JOUR.

C'est à Shinsuke Sato, auteur du récent *Princess Blade* (*Shurayuki Hime*), spécialiste des vengeresses assoiffées de sang, qu'il incomba de créer un personnage intense et crédible. Kurenai (rouge), jeune apprentie ninja, se laisse happer par l'inévitable spirale de la violence alors qu'elle part en quête des assassins de son père. Œuvre jusqu'au-boutiste, sorte de *Tenchu* dopé aux amphétamines croisé avec le meilleur de *Tomb Raider*, *Red Ninja* ne fait pas dans la dentelle. Comme les ninjas de Tenchu, Kurenai possède la délicatesse nécessaire pour approcher furtivement ses adversaires et leur infliger mille morts ; mais c'est surtout son Tetsugen qui fait sa singularité. Sorte de filin hyper tranchant, cette arme lui permet, entre autres, de découper les ennemis en rondelles. Munie d'un crochet, elle se transforme en grappin, afin d'atteindre des hauteurs inexplorées ou de se laisser glisser en silence telle une araignée pourpre au-dessus d'un ennemi afin de le décapiter en douceur.

SEXY NINJA

Si la discrétion est toujours préférable à la confrontation, Kurenai n'en est pas pour autant réduite à ramper dans la pénombre à pas feutrés. Dotée d'une capacité d'accélération hors du commun (vous savez, la fameuse course des ninjas), elle peut marcher et rebondir sur les murs, se cacher sous l'eau et mettre à profit sa panoplie du parfait assassin. Mise en valeur par une tenue des plus sexy, on se laisse volontiers aller à admirer ses cuisses à la blancheur laiteuse, nimbées d'un mystérieux halo. Car les gars de Tranji ont retenu une excellente leçon : en rehaussant une modélisation et des textures moyennes grâce à un filtre de diffusion (qui gère la lumière), on obtient une image nettement plus léchée, dotée d'un cachet bien particulier. L'animation charmante et super fluide de l'héroïne, le soin accordé aux attitudes des ennemis… sont autant d'éléments qui construisent l'univers de *Red Ninja*. Ses seuls vrais défauts : une I.A. vraiment limite et une caméra chaotique, qui pénalise directement les (nombreuses) manœuvres les plus délicates.

 # Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : 29 mars 2005 (Xbox aussi)
Europe : N.C.

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

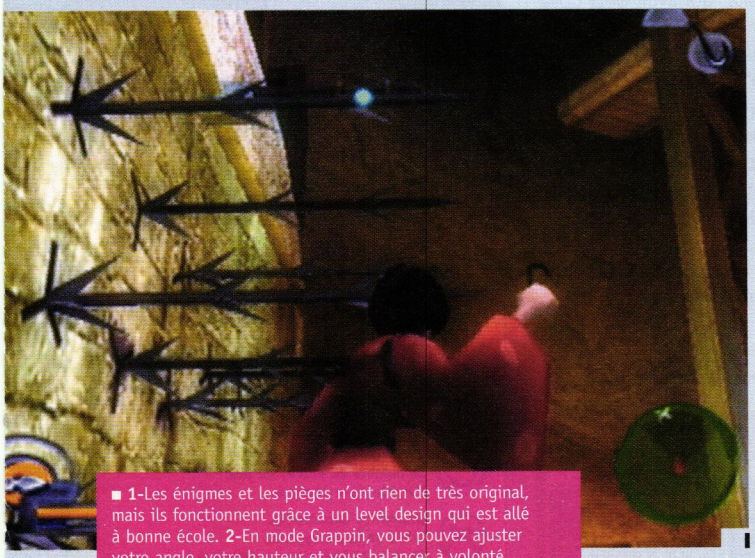
L'héroïne sexy.
Rapide, nerveux.
Furtif… ou non !

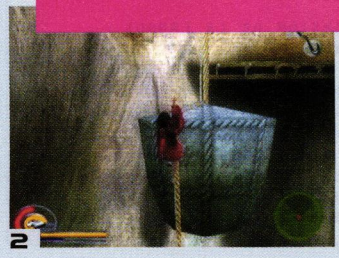
Les caméras.
La mauvaise I.A.
Ergonomie atypique.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

EN RÉSUMÉ Doté d'une mise en scène très réussie, sexy à souhait, malin et permettant des approches variées, *Red Ninja* est une excellente surprise sortie de nulle part. Les fans du genre en quête d'un peu de dépaysement ne devraient pas le bouder. Sans ce lourd problème de caméras, on tenait là un 8 bien mérité.

7/10





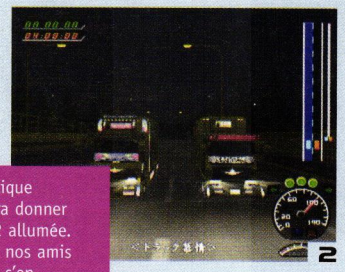
■ **1-**Les énigmes et les pièges n'ont rien de très original, mais ils fonctionnent grâce à un level design qui est allé à bonne école. **2-**En mode Grappin, vous pouvez ajuster votre angle, votre hauteur et vous balancer à volonté.

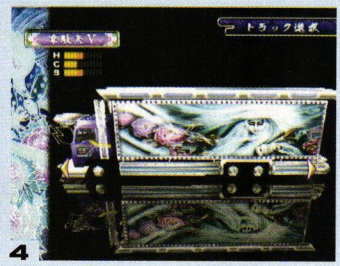
■ **1-***Red Ninja* est un titre décidément très acrobatique. Si seulement cette caméra ne virait pas si vite de bord. **2-**Tel Jésus, n'hésitez pas à marcher sur l'eau. Et on ne rate pas l'occasion de montrer la culotte de l'héroïne.

LE MEILLEUR DE TOMB RAIDER EST CROISÉ AVEC UN TENCHU DOPÉ

GENRE : SIMULATION DE ROUTIERS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2
MACHINE : PLAYSTATION 2
ÉDITEUR : JALECO / DÉVELOPPEUR : SPIKE / JALECO

ALORS MA P'TITE DAME,
TU VIENS DANS MON GROS CAMION ?





■ **1**-Une cinématique de qualité viendra donner le ton dès la PS2 allumée. **2**-Même de nuit, nos amis routiers japonais s'en donnent à cœur joie. **3**-Plusieurs championnats sont disponibles dans le mode Grand Camion.

SHIN BAKUSOU DEKATORA DENSETSU

UNE SIMULATION DE GROS BRAS !

■ **4**-Alors ? Il est pas beau mon camion ? On peut même décorer le toit. **5**-La demoiselle sur la gauche vous cherchait pour vous défier, vous, le grand Buntarou ! **6**-Gardez un œil sur le radar à droite, histoire de prévoir un minimum vos changements de voie.

CERTAINS JEUX NE SONT JAMAIS LOCALISÉS. IL ÉTAIT DONC INDISPENSABLE DE VOUS PARLER DE L'OVNI DU MOIS !

Après avoir signé l'un des plus grands shoots en 1982 avec *Exerion*, Jaleco a depuis connu des hauts et des bas. Sa dernière production ? Une simu de routiers sur PS2 ! Oui, vous avez bien lu. Et attention, Jaleco s'est adjoint les services de Spike. Cette série est loin d'en être à ses débuts, l'aventure ayant commencé en 1998 sur PSone, avec *Bakusou Dekatora Densetsu*. Le principe est simple, vous choisissez parmi la tonne de modes de jeu proposés et à vous l'aventure au volant de votre gros camion. Dans le mode Story, vous serez amené à traverser le Japon. Les points récoltés en chemin serviront à refaire la déco de votre poids lourd, et, vu le nombre de motifs kitsch, vous ne saurez plus où donner de la tête. Petite option amusante, la possibilité de choisir des insultes comme « Tu vas la pousser ta charrette abruti ! » ou encore « Casse-toi de là vieux poulpe ! ». Je ne suis pas convaincu de la véritable utilité de la chose, mais cela fait partie intégrante de l'atmosphère « Jacky » qui entoure ce jeu.

LA CHANCE AUX CHANSONS !

Réalisation très moyenne, gameplay très particulier et rigide, ambiance un peu « spéciale »... Mais où peut donc bien se cacher la magie de ce titre ? Dans la bande-son, tout simplement. En conduisant votre monstre sur les routes japonaises de nuit ou de jour, vous aurez le bonheur d'écouter de l'Enka. Pour simplifier, l'Enka est aux Japonais ce que *La Chance aux Chansons* est aux Français : des hits d'un autre âge, interprétés par Hiroshi Takaoka, qui avait déjà collaboré aux premiers opus de la série. Histoire de ne pas en perdre une miette, les paroles défileront bien sûr en bas de l'écran ; rien de tel pour pousser la chansonnette au volant de votre gros engin. En un mot : fabuleux ! Vous l'aurez compris, il coulera beaucoup d'eau sous les ponts avant qu'une version française avec Les Forbans en guest star ne soit disponible. Les amateurs pourront toujours tenter l'aventure en import. Attention cependant, connaissance du japonais indispensable pour en profiter pleinement !

 # Arnosan

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : On peut rêver • **Europe :** Ah, ah, ah !

■ Le choix des jurons, un paramètre très important. Avec l'accent d'Osaka s'il vous plaît !

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Des chansons incroyables.
Le nombre de modes de jeu.
L'ambiance « Jacky ».

Jouabilité lamentable.
Taille de la sauvegarde.
On aurait aimé plus de chansons !

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ *Shin Bakusou Dekatora Densetsu* est un véritable ovni. Les fans d'Enka et de belles mécaniques seront aux anges. Les autres pourront toujours émettre de sérieux doutes sur la santé mentale des concepteurs. Nous avons adoré, dommage que la réalisation ne soit pas à la hauteur de la qualité des chansons.

5/10

GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : TAITO / DÉVELOPPEUR : BLUE MOON STUDIO

TSUKIYO NI SARABA

POETIC LOSERS DU GUN

« L'ADIEU À LA NUIT BAIGNÉE PAR LE CLAIR DE LUNE » ... AVEC UN TITRE PAREIL, ON PEUT S'ATTENDRE AU FILS CACHÉ DE *CASTLEVANIA* ET DE *DEVIL MAY CRY*. QUE NENNI !

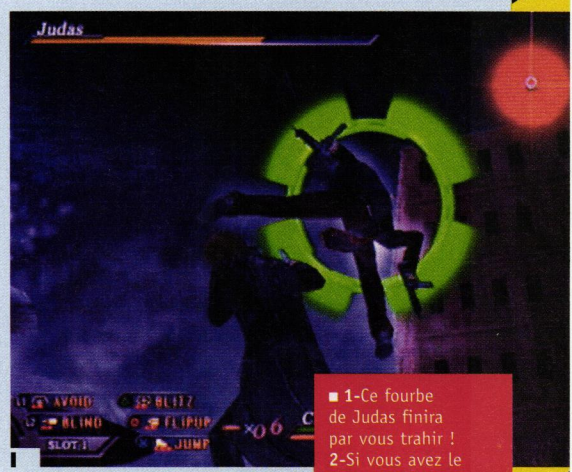
Depuis *Gungrave*, on connaît le goût prononcé de Taito pour les shoots bien bourrins. Le tout jeune Blue Moon Studio, dont c'est le premier projet, a été mis sur pied par Yoshitaka Murayama, l'un des créateurs de *Suikoden*. Ce spécialiste du RPG s'est pour l'occasion adjoint les services des compositeurs Yasunori Mitsuda (*Chrono Trigger*, *Xenogears*, etc.) et Miki Higashino (*Suikoden*). Ce fut sans doute son choix le plus judicieux, car s'il doit rester quelque chose de *TNS*, ce sont bien les musiques : jazzy et funky à souhait, versant parfois avec délice dans des influences hip-hop parfaitement digérées, elles apportent au jeu le style dont il manque cruellement par lui-même. Même les jolis designs de Ryuji Minagawa (l'auteur des mangas *Spriggan* et *Raika*) ont terriblement souffert du passage à la 3D : passables dans les cinématiques, les persos sont carrément médiocres en temps réel. Dans une mouvance pseudo gothique échevelée, *TNS* nous narre les aventures de Crow, un orphelin devenu homme de main pour une organisation mafieuse italienne, qui a hérité de sa mère le pouvoir de ralentir le temps, tout comme ses compagnons Alice la « gunneuse » et Dragon le clone de Bruce Lee.

BOULETTE TIME

Oui, vous l'aurez très vite compris, le clou du jeu est une repompe de *The Matrix* et de *Max Payne*, ni plus, ni moins. Pour espérer dessouder des hordes d'horribles tueurs en costard, il faudra jongler en permanence entre temps réel et ralenti, en esquivant et en flinguant à tout va. Par moments, on entrevoit ce à quoi *Tsukiyo ni Saraba* aurait bien voulu ressembler : un ballet acrobatique et sensuel dont les volées de balles scanderaient la mesure. Hélas, le jeu souffre de graves problèmes de finition qui viennent contrecarrer ce beau projet. L'animation est, certes, bien détaillée et de bonne qualité (c'est quand même la moindre des choses pour un jeu dans lequel l'action se déroule à moitié au ralenti), le système de skills à développer et à attribuer à des slots pas vraiment original mais fonctionnel, mais malheureusement le verrouillage des cibles et les caméras anarchiques embrouillent l'action, tandis que la débauche d'effets de distorsion visuelle et sonore ne parvient vraiment pas à masquer des graphismes ternes aux textures grossières.

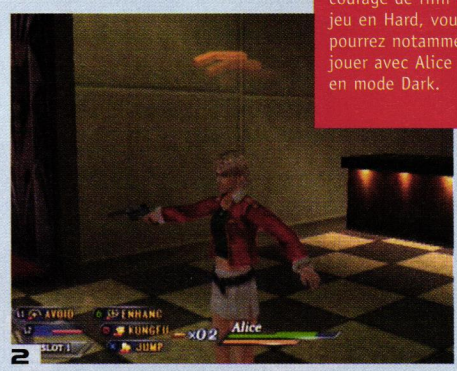
 # Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.

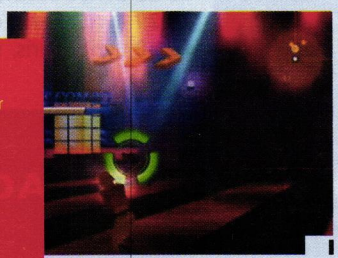


1

■ **1**-Ce fourbe de Judas finira par vous trahir ! **2**-Si vous avez le courage de finir le jeu en Hard, vous pourrez notamment jouer avec Alice en mode Dark.



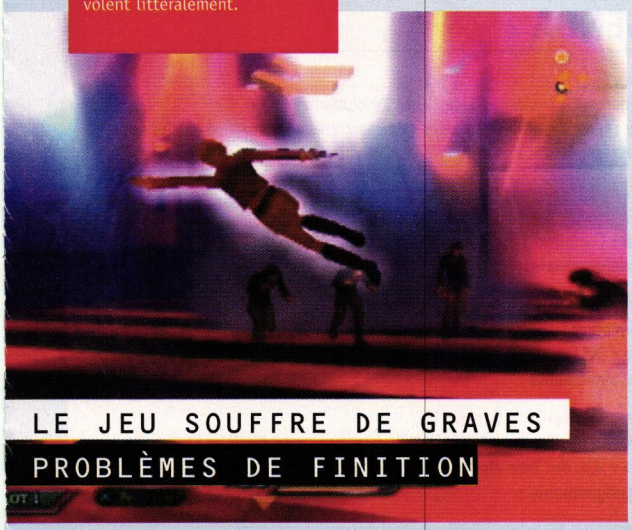
2



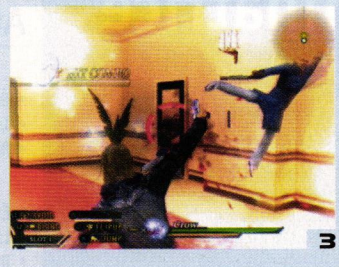
1

■ **1**-Pendant les combats, vous aurez grand besoin de ces flèches pour localiser l'ennemi. **2**-Les décors sont en partie destructibles... Gare aux explosions qui peuvent vous blesser. **3**-Dans les phases de ralenti, votre efficacité est décuplée et les ennemis volent littéralement.

2



LE JEU SOUFFRE DE GRAVES PROBLÈMES DE FINITION



3

VERDICT

GRAPHISME
SON
MANIABILITÉ
DURÉE DE VIE

Les musiques.
Les skills que l'on peut éditer.
Les fins multiples.

Système de caméras.
Phases de scénario.
Temps de chargement.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

EN RÉSUMÉ Titre brouillon, voire à la limite de l'injouable, *Tsukiyo ni Saraba* ne se montre jamais exaltant plus de trente secondes d'affilée, et ce malgré le travail d'un staff prestigieux et un budget apparemment non négligeable. Juste une chose Monsieur Murayama : la prochaine fois, faites un RPG s'il vous plaît !

4/10

Fin du Trophée Fnac

Comme prévu, il y a eu beaucoup d'engouement autour du Trophée Fnac. À tel point que certains magasins ont été obligés de dresser des listes d'attente atteignant la Lune, refusant carrément des adolescents au regard vitreux, la bave aux lèvres, transpirant le désir de dribbler à tout va. Après toutes ces compétitions acharnées, il fallait que les meilleurs se départagent, histoire de connaître le best of the best. La finale se sera donc déroulée sans encombre à la Fnac Digitale de Paris, le 19 février dernier. Une fois de plus, à la fin, ce sont les gentils qui ont gagné. And the winner is... Sébastien Castell (pull blanc au centre de la photo) ! Loin d'être un inconnu dans le circuit *PES*, le jeune sudiste, qui s'était qualifié sur une étape toulousaine, a largement pris le meilleur sur son malheureux adversaire, Frank Barengo, en l'étrillant 4 à 1. Mais même perdant, celui-ci repartait tout de même avec la modique somme de 300 €, sur laquelle personne ne cracherait, même après un 10 à 0. Enfin. Quant au très désinvolte Sébastien, il aura mérité son petit chèque de 500 € et bien évidemment sa place qualificative pour le Stade de France, lieu qu'il commence à connaître par cœur, car à chaque édition depuis 2003, il était présent pour se défendre de fort belle manière. Soyons fous, souhaitons-lui bonne chance.

PES League

Plus que quelques mois pour se qualifier pour la finale au Stade de France. Alors si j'étais vous, j'en profiterais en avril pendant que tout le monde digère ses œufs de Pâques. Inscriptions sur www.pesleague.com**.**

Le 2 avril : Vincennes, double
Le 3 avril : Vincennes, simple PS2 + simple Xbox
Le 7 avril : Lille, étudiants
Le 10 avril : Gap, simple PS2
Le 15 avril : Marseille, étudiants
Le 16 avril : Marseille, quadruple
Le 17 avril : Marseille, junior + Fun League
Le 18 avril : Marseille, simple PS2 + simple Xbox
Le 23 avril : Beauvais, simple
Le 29 avril : Paris, double
Le 30 avril : Paris, simple PS2 + simple Xbox

JOYPAD A ÉTÉ RIDICULE AU TOURNOI RÉDAC PES 4...

Une blonde dominatrice

Il y a moins d'un an, nous vous présentions un joueur chevronné de *PES* assez atypique, du reste, puisqu'il s'agissait d'une jeune fille. Eh bien, ça y est, il fallait que ça arrive. Mademoiselle Flavie Bidel, dite Bibi, est d'ores et déjà officiellement entrée dans l'histoire du foot virtuel... En effet, La petite Caennaise a remporté son premier tournoi en simple face à un attroupement de mecs dont quelques-uns des meilleurs joueurs actuels, le dimanche 27 février, à Lisieux (14). Amis machos, tremblez !

AGENDA

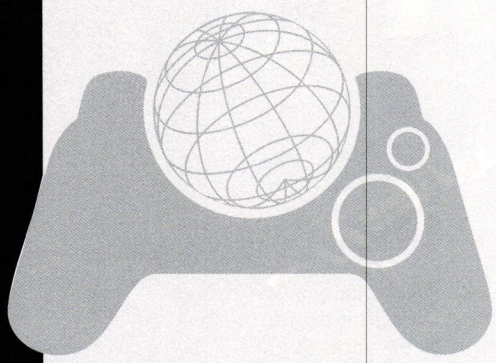
Du 2 au 4 avril : Demolition Lan
- **Événement :** tournois *Dance Dance Revolution* et *PES 4*
- **Lieu :** École des Mines de Nantes - La chantrerie - 4, rue Alfred-Kastler (44)
- **Renseignements :** www.demolition-lan.net

Du 15 au 17 avril : Jedi Knight Titanium 1
- **Événement :** tournois *PES 4*, *Mario Kart DD* et *Halo 2*
- **Lieu :** Complexe sportif de Clénay (21)
- **Renseignements :** www.JkT-Lan.com

Du 16 au 18 avril : Insalan
- **Événement :** tournois *Dance Dance Revolution*, *SingStar* et *Donkey Konga*
- **Lieu :** INSA de Rennes (35)
- **Renseignements :** www.insalan.org

Le 30 avril : Ranking Battle NTSC
- **Événement :** tournois *Tekken 5*, *VF4 Evolution* et *SF III Third Strike*
- **Lieu :** MJC des Trois-Maisons à Nancy (57)
- **Renseignements :** www.dojontsc.com

Vous avez un problème ?
Nous avons forcément la solution !



Composez le...

0 892 705 222

0,34 €/min

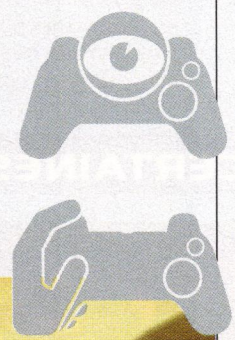
ou

les meilleures **ASTUCES & SOLUCES** pour **JEUX VIDÉO**

Tapez ...

3615 Joypad 0,34 €/mn

Astuces, codes & soluces sur toutes les consoles

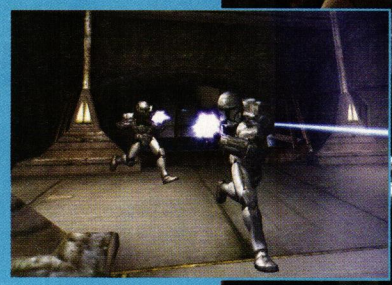


Et ne repartez pas sans cadeaux !

Gagnez des **jeux vidéo**, des **consoles**, des **lecteurs DVD**, des **films DVD**, des **téléphones portables**, **160 €/semaine...**

GENRE : FPS
NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 16
MACHINE : XBOX

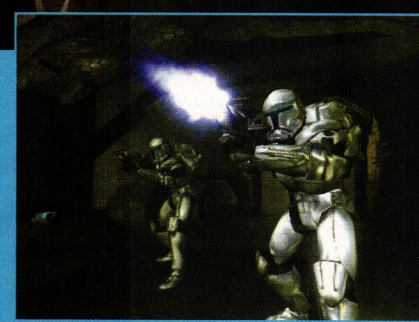
ÉDITEUR : LUCASARTS ENTERTAINMENT / DÉVELOPPEUR : LUCASARTS ENTERTAINMENT



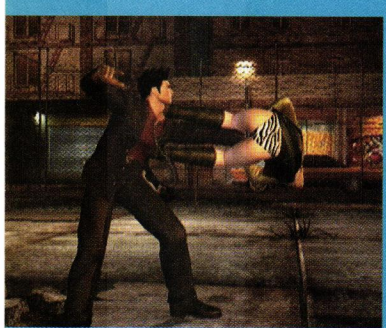
STAR WARS REPUBLIC COMMANDO 4/5

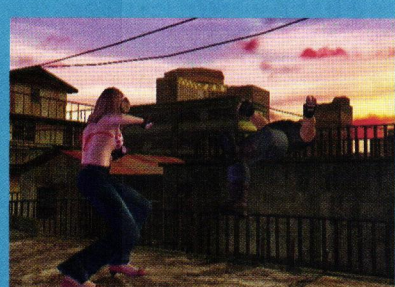
Les clones se rebiffent

Terre promise des fans de FPS, la Xbox se redirige du côté convivial de la Force en s'offrant une autre licence *Star Wars* jouable sur le Live. Ainsi, 16 joueurs s'affronteront sur une dizaine de tableaux dont l'étroite superficie ne permet pas le moindre temps mort. Seul contre tous, en équipe ou en quête du drapeau adverse, les programmeurs ne sont pas allés bien loin et ont même esquivé l'option Coopération à 4, pourtant idéale à *Republic Commando*. On retiendra tout de même le mode Assaut : un groupe attaque, l'autre défend son trophée. Les rôles s'inversent à la fin du temps réglementaire ou si l'équipe n'a pas su défendre correctement. Comment ? Ce mode est déjà disponible dans *Halo 2* ? Dommage, c'était l'une des rares subtilités du jeu. Mais ne le blâmons pas, car le mode Live de *Republic Commando* est d'une rare fluidité !



CERTAINES ARMES NE SONT UTILES QUE FACE À UNE I.A.





DEAD OR ALIVE UTIMATE 5/5

GENRE : BASTON
NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 8
MACHINE : XBOX

ÉDITEUR : TECMO / DÉVELOPPEUR : TEAM NINJA

Souriez, vous êtes maté

Tant de convivialité dans un jeu de baston, c'est une première ! Huit joueurs des deux sexes sont réunis dans un même salon virtuel : monsieur joue à celui qui a la plus grosse en montrant son nouvel enchaînement, madame assiste au match et discute haute couture en comparant les dernières tenues débloquées. Ne riez pas, on a des preuves. On se croirait en pleine télé réalité et l'on doit admettre que l'on y retourne souvent pour ne pas louper un épisode. Une bombe !

GENRE : SPORT
NOMBRE DE JOUEURS : 2 À 4
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX

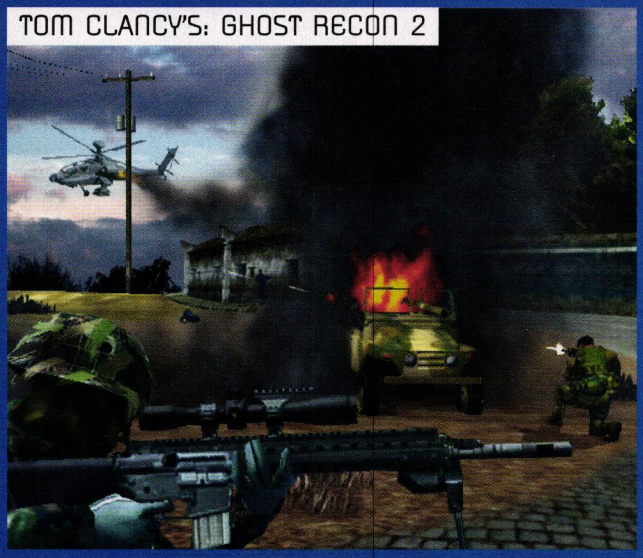
ÉDITEUR : TAKE 2 INTERACTIVE / DÉVELOPPEUR : HYPNOTIX

Putt en solde, achetez !

Notre ersatz de jeu de golf en détendra plus d'un, même si les connectés ne courent pas les greens. Treize modes différents et originaux, une bonne ambiance avec des adversaires qui ne cherchent pas la gagne mais plutôt le beau trou et une absence de lag, même à quatre. Les adeptes de la zen attitude profiteront d'un Live bien pensé. Toutefois, le problème persiste : *Outlaw* n'est pas un jeu de golf...

OUTLAW GOLF 2 4/5

TOM CLANCY'S: GHOST RECON 2



Mission accomplie, chef !

Faute de temps, les gars d'Ubi n'ont pas pu fignoler leur *Ghost Recon 2* particulièrement ambitieux. Résultat, on peinait dès l'arrivée en trombe dans les menus pour envoyer une requête. Depuis peu, le patch téléchargeable en moins d'une minute, un record pour un produit Ubi, corrige les défauts, ajoute 8 armes, 2 tuniques pour vos troupes, 3 cartes et 2 modes ! On vous prévient donc, le jeu est enfin terminé, vous avez quartier libre.

Yo Mech, tu fragges ?

Toi, le fan de métal et toi, le fils de Covenant, c'est à vous que je m'adresse. Vous n'êtes peut-être pas au courant mais cela fait quelques jours que *MechAssault 2* s'est offert une petite mise à jour avec deux nouvelles cartes à conquérir pour la modique somme de 0 euro ! Quant aux « halophiles », sachez que Bungie travaille actuellement sur un patch visant à virer de nombreux bugs comme la possibilité d'escalader les décors avec l'épée ! Bon jeu.

MECHASSAULT 2: LONE WOLF

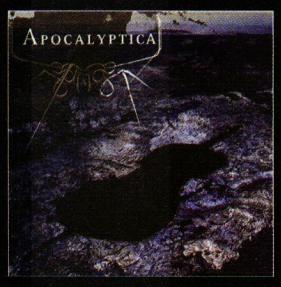
FLATOUT

Savonnette métallique

Ça fait mal, très mal même quand on découvre que seuls les joueurs américains vont profiter d'ici peu d'un patch pouvant corriger la plupart des défauts de *Flatout* en réseau. Une raison ? Le reste du monde a bon goût et n'a pas dénié acheter leur simulation de savonnette, donc le patch ne nous est pas adressé ? Aucune idée. Quoi qu'il en soit, une fois que les Américains l'auront téléchargé, vous ne pourrez plus les rejoindre ! Bel esprit...

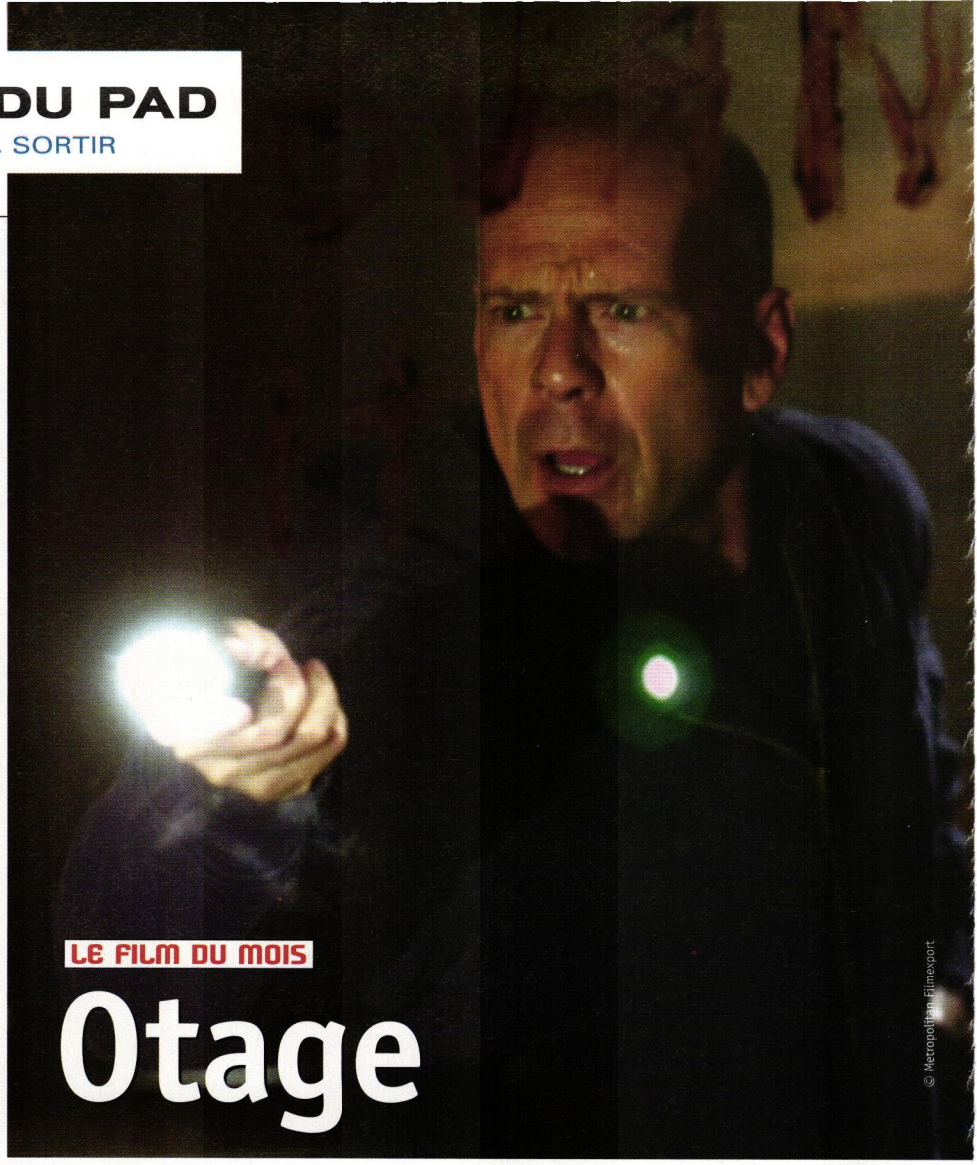
Astuces & codes
Découvrez les codes et astuces des plus grands jeux du moment
solutions
3615 Joypad
Astuces, codes & soluces sur toutes les consoles
DEAD TO RIGHTS, KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC, DARK CHRONICLE, PIRATES DES CARAÏBES...
Sur toutes les consoles

MUSIQUE



Rock & violoncelle

Apocalyptica est un groupe de métal finlandais dont la particularité est d'être composé de trois violoncellistes (quatre à l'origine) de formation classique. Ayant débuté par des reprises, il explose en 1993 avec son deuxième album *Plays Metallica with Four Cellos* et son interprétation des grands classiques de Metallica. Beaucoup plus symphonique, ce cinquième album, tout simplement intitulé *Apocalyptica*, alterne morceaux instrumentaux et chansons. Le groupe a d'ailleurs invité de nombreux artistes comme Lauri Ylonen et Ville Vallo (chanteurs respectifs de The Rasmus et HIM) qui ont co-écrit le titre *Bittersweet*, premier single extrait de l'album.
Éditeur Universal Music/Mercury • **Prix** environ 16 €



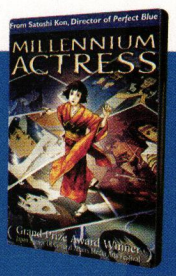
LE FILM DU MOIS

Otage

© Metropolitan Filmexport

AVANT DE LE DÉCOUVRIR DANS *SIN CITY* DE ROBERT RODRIGUEZ, BRUCE WILLIS REVIENT DANS UN FILM D'ACTION MUSCLÉ PLUTÔT PROMETTEUR.

Troisième film du réalisateur français Florent Emilio Siri (*Nid de guêpes*), à qui l'on doit les cinématiques des jeux de la série *Tom Clancy's Splinter Cell*, *Otage* offre à Bruce Willis un rôle de policier beaucoup plus humain, bien loin du John McClane de *Piège de cristal* dont John McTiernan prépare actuellement le quatrième volet. Ancien négociateur de la police de Los Angeles, Jeff Talley met fin à sa carrière suite à la mort d'une mère et de son enfant qu'il n'a pas réussi à sauver, pour devenir chef de la police d'une paisible bourgade. Un simple braquage risque bien de tourner au carnage alors que les voleurs prennent en otage une famille apparemment tranquille mais qui cache en fait un lourd secret. S'il ne nous a pas été possible de voir le film, *Otage* a cependant reçu un accueil chaleureux auprès du public américain. Rendez-vous dans les salles dès le 27 avril pour vous faire votre propre opinion.

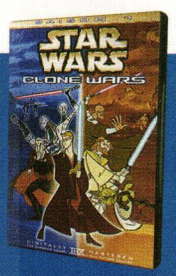


Millennium Actress

Deuxième film réalisé par Satoshi Kon après *Perfect Blue* et avant *Tokyo Godfathers*, *Millennium Actress* brille lui aussi par son scénario digne d'un film live. On plonge tête la première dans le récit de la carrière d'une ancienne star du cinéma japonais par l'intermédiaire de deux journalistes chargés de l'interviewer. Disponible le 5 avril, le DVD ne propose pour seul bonus qu'un making of de 40 minutes.
Zone 2 • **Éditeur** DreamWorks France • **Prix** environ 15 €

Steamboy

Si le scénario est loin de rivaliser avec celui d'*Akira*, tous s'accordent sur la qualité de l'animation du dernier film de Katsuhiro Otomo. Le DVD, disponible le 6 avril, offre un nouveau montage rallongé de 5 min et se décline en 3 éditions : 1 ou 2 DVD, ainsi qu'un coffret Deluxe comprenant le second DVD bonus, un livret de 160 pages, une B.D. de 20 pages et des cartes postales.
Zone 2 • **Éditeur** Columbia TriStar • **Prix** environ 20 € (édition simple), 27 € (édition 2 DVD) et 50 € (coffret collector)



Star Wars: Clone Wars Vol.1

En vente le 13 avril, ce DVD regroupe les 20 épisodes de la série d'animation se situant entre les épisodes II et III de la nouvelle trilogie *Star Wars*. Indispensable pour tous les fans même si le style graphique de Tartakovski (*Samurai Jack*) ne plaira pas à tout le monde. En bonus, une preview de l'*Episode III* ainsi qu'une bande-annonce du premier jeu tiré du film.
Zone 2 • **Éditeur** 20th Century Fox • **Prix** environ 20 €

SCIENCE-FICTION

Dans l'espace infini...

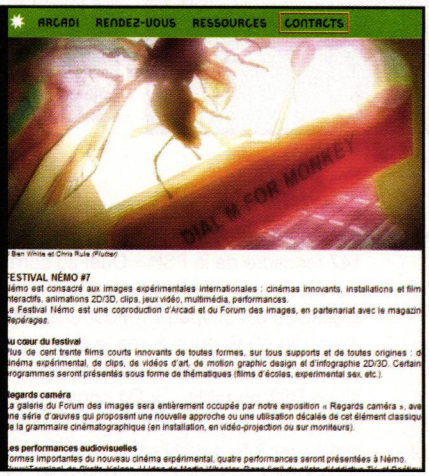
Fans de *Ghost in the Shell* et d'*Akira*, l'éditeur Soleil vous gâte avec une nouveauté très prometteuse en la venue de *Megacity 909*. Dans le futur, alors que la paix règne enfin (grâce à l'implantation de puces contrôlant les envies meurtrières), les Impulsions, parasites psychiques, font leur apparition sur Terre et transforment les êtres dont ils ont pris possession en d'horribles monstres. Pour les combattre, un seul recours : faire appel au groupe d'élite Phobia. Le background mêlant S.-F. et mysticisme, ainsi que la présence de protagonistes au passé trouble, à l'esprit torturé, fonctionne à merveille ; on attend la suite avec impatience. À noter qu'une conversion au cinéma est déjà prévue, par l'équipe à l'origine de *Minority Report* !
Éditeur Soleil • **Prix** 12,50 €

■ Ne vous fiez pas à la couverture signée Hyung-Tae Kim (*War of Genesis III, Magna Carta...*), le trait utilisé dans la BD se rapproche plus du style comics américain mais reste tout aussi efficace.

ÉVÉNEMENT

Festival Némo

Du 5 au 10 avril 2005, se tiendra au Forum des Halles (Paris Ier arrondissement) la 7e édition du Festival Némo. Lors de ce rendez-vous à ne pas manquer, seront présentés des films dits « expérimentaux », des productions infographiques 2D/3D... Vous pourrez également découvrir des portraits et des rétrospectives d'artistes travaillant dans l'audiovisuel. Et, cherry on the cake, vous aurez droit à la présentation de jeux tels que *Fahrenheit* ou bien encore *S.T.A.L.K.E.R.* Présentation faite par leurs créateurs eux-mêmes, s'il vous plaît !
Infos : www.arcadi.fr/rendezvous/ spectacle.php?id=37



© Pathé distribution

BIENTÔT SUR LES ÉCRANS

Kingdom of Heaven

Le prochain film de Ridley « *Gladiator* » Scott abordera le thème des croisades. Au XIIe siècle, un jeune forgeron, interprété par Orlando Bloom, est entraîné dans le tourbillon de la guerre sainte. Les premières bandes-annonces confirment la maîtrise de l'image du réalisateur d'*Alien* et laissent présager des batailles de grande ampleur entre les armées croisées et celles de Saladin. La musique est signée Harry Gregson-Williams, bien connu des fans de *Metal Gear Solid* pour sa participation à la bande originale des deux derniers volets du jeu.
Sortie dans les salles : 4 mai 2005

MANGAS

Quelques sorties

Chez Asuka
- Ray (T5 – 7,95 €), Vampires (T2 – 6,95 €)

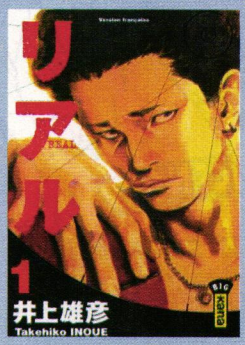
Chez Glénat
- Berserk (T5 – 6,40 €)
- L'École emportée (T2 – 7,50 €)

Chez Kana
- Détective Conan (T44 – 5,75 €)
- Naruto (T16 – 5,75 €)

Chez Pika
- Katsu! (T3 – 6,95 €)
- tsubasa RESERVoir CHRoNiCLE (T3 – 6,95 €)

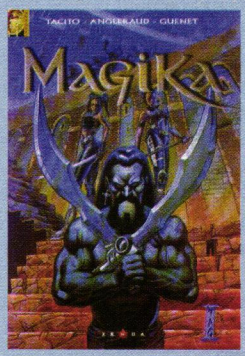
Chez Tokébi
- Demon King (T4 – 6,95 €)
- High School (T11 – 6,95 €)

Chez Tonkam
- L'Arbre au soleil (T2 – 9 €)
- Zetman (T2 – 9 €)



Real

Takehiko Inoue renoue avec ses premières amours : le basket-ball. Mais loin de nous offrir un fac-similé de l'excellent *Slam Dunk*, l'auteur s'aventure dans un sujet plus dense, plus subtil : le handi-basket. La narration complexe et fouillée – héritage de Vagabond – dépeint une histoire profonde, émouvante, attachante.
Éditeur Kana • **Prix** environ 8,50 €

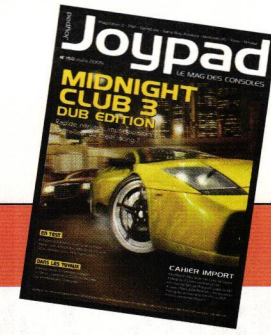


Big Bang Babylone

Après *Rêves de sang*, *Les Versets de feu* et *Paladin Inc.*, l'éditeur Zenda nous livre le quatrième volume de *Magika*. Le trio formé de Tacito, Angleraud et Guenet a une nouvelle fois mis en œuvre une aventure haute en couleur, à la fois violente et sexy. Les thèmes de cet opus ? La confiance et la traîtrise. Apprenez à reconnaître vos « vrais » amis...
Éditeur Zenda • **Prix** environ 12,50 €

TRIBUNE

JOYPAD VOUS DONNE LA PAROLE



À chaud ! @ redacpad@futurenet.fr

DS-INFORMATION ?

Je vous écris car dans votre magazine du mois de décembre, vous expliquiez que la NDS serait apparemment une Super Nintendo surboostée. Or, j'aimerais savoir ce que vous entendez par ce terme « dévalorisant ». Ce n'est peut-être qu'un malentendu, mais pour moi (comme pour beaucoup d'autres j'imagine) cela signifie « améliorée ».
Vous pensez vraiment qu'une portable capable de faire tourner *Super Mario 64*, disposant d'un écran tactile, d'une reconnaissance vocale, etc., mérite que vous la qualifiiez de Super Nintendo améliorée (même si j'adore cette console) ? Est-ce qu'à la sortie de la N64 (dont les capacités sont très proches de la NDS), vous vous êtes dit que ce n'était qu'une Super Nintendo en mieux ? Je ne le pense pas. De plus, quand on voit tourner *Metroid Prime Hunters*, on peut s'apercevoir que la dernière portable du constructeur est techniquement supérieure à la N64.
Kujo Jotaro

Voilà, je voudrais vous faire part d'un curieux sentiment après avoir lu la page 33 du numéro 147 (encadré de la PSP « Duel au sommet »). Qu'est-ce que c'est que cette désinformation organisée par Joypad ? « Pour une différence d'environ 40 €, vous aurez le choix entre une Super Nintendo surboostée ou l'équivalent d'une PS2 portable… » Dit comme ça, qui voulez-vous que la portable de Nintendo puisse intéresser ? Tout d'abord, la NDS tient plus de la N64 que de la Super Nintendo, et surtout son intérêt n'est pas là (double écran dont un tactile, etc.). Ensuite, la PSP n'est quand même pas une PS2 ! Je ne suis ni pour, ni contre l'une ou l'autre de ces consoles portables, mais lire ce genre d'informations dans mon magazine (je dis « mon » car je me suis abonné) me fait… comment dire… beaucoup de peine. Bref, je suis très déçu. Cette « orientation suggérée de la pensée » est indigne d'un magazine qui se dit intègre. Il est indéniable que la PSP est plus puissante, mais on a déjà vu à maintes reprises que ce n'était pas cela qui faisait de bons jeux.
Laissez une chance aux deux consoles, sinon vous serez certainement responsables de ce qui va peut-être se reproduire : une console du « rouleau compresseur Sony » va écraser la concurrence alors qu'elle ne propose pas les meilleurs jeux.
Richard Vignolo

Ah !, cet article – ou plutôt encadré – en aura fait couler, de l'encre. Mais ces accusations n'ont pas vraiment lieu d'être dans la mesure où l'on n'a jamais affirmé que la NDS était périmée avant l'heure ou bien que la PSP avait d'ores et déjà remporté la bataille entre portables next gen. Si l'on avait publié ce genre d'inepties, si l'on avait écrit de telles « orientations suggérées de la pensée », vos réactions seraient absolument légitimes. Mais ce n'est pas le cas. Nous avons simplement constaté la puissance brute de chacune de ces machines, et force est de reconnaître que la PSP est bel et bien plus puissante que la NDS. Constitue-t-elle pour

Sondage

Dans le supplément du numéro 148, on avait répertorié les jeux qui, à notre sens, allaient être incontournables en 2005. Le mois dernier, nous vous demandions lequel vous inspirait le plus dans cette sélection. Vous avez opté pour *FF XII* de Square Enix. On ne change pas une formule qui gagne…

La question du mois

Cet encadré nous permettra de connaître vos réactions face à un événement. Répondez par mail, en morse, par signaux lumineux extraterrestres ou en vous déplaçant jusqu'à la rédac, mais répondez pour l'amour de votre patrie numérique ! Bon, que pensez-vous de la Gizmondo ? 1/ Elle fera jeu égal avec la PSP et la NDS. 2/ Le bébé du constructeur Tiger va « surpuisamment » tout surpasser. 3/ C'est un pétard mouillé, trempé, craché, qui n'a pas sa place sur le marché des portables.

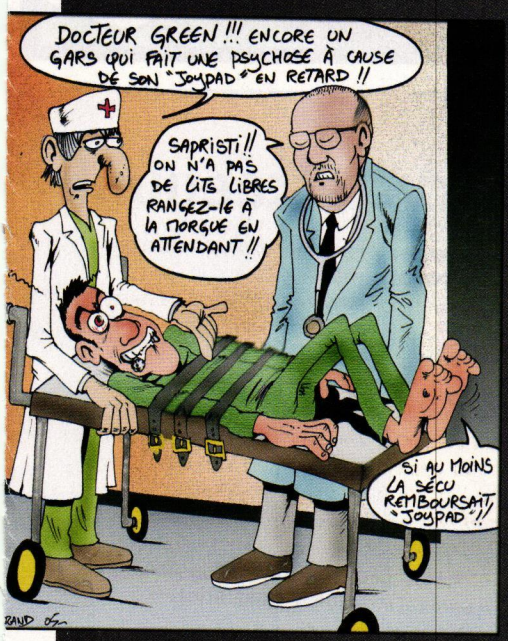
Requiem for a Joypad

Plus que jamais, prenez la parole avec cette rubrique ! Le principe est simple, il vous suffit de nous faire parvenir un petit texte (300 mots ou 2000 signes maxi). Poème, coup de gueule, délire, enivrante réminiscence... Qu'importe le sujet pourvu qu'on ait l'ivresse. Place à votre talent !

Débat et des haut-le-cœur

Dimitri est un jeune garçon de 17 ans, passionné par les jeux vidéo. Il l'est tellement qu'il se suiciderait pour un jeu en retard ; donc, en ce moment, il ne veut pas trop entendre parler de *Gran Turismo 4*, mais ceci est une autre histoire... Bref, il lit Joypad depuis un paquet d'années. Ça fait tellement longtemps qu'il a décidé de s'y abonner. Ce fut pour lui son ticket d'entrée pour l'enfer... (coup de tonnerre) Le premier mois, il reçut son numéro, s'empressa de le lire, le finit d'une traite et attendit sagement le mois d'après. Il avait remarqué que son « précieux » arrivait systématiquement en kiosque vers le 24 du mois. Mais chez lui... (coup de tonnerre) Cela fait plusieurs mois que Dimitri reçoit son magazine. Il en tire une dépendance. Nous sommes au printemps et il ne cesse de pleuvoir dans sa petite contrée champêtre. Le 24 du mois arrive lentement pour lui, il s'empresse d'aller ouvrir sa boîte aux lettres... Rien. Il scrute le sol un long moment puis va aussitôt chez son libraire voir les principaux tests du mois... Il a soif d'informations. Trois jours ont passé. Trois jours où la boîte aux lettres est restée désespérément vide. Il commence à transpirer et à « psychoter ». Pendant ces trois jours, il est seul au monde... (coup de tonnerre) Six jours ont passé depuis le 24. Dimitri est seul allongé chez lui lorsque, soudain, il entend la porte de sa boîte aux lettres grincer sous la pluie battante. Puis des bruits de pas. Et enfin une voiture qui démarre. Elle s'éloigne. Dimitri atteint difficilement sa boîte aux lettres, il l'ouvre lentement, puis aperçoit la revue tant attendue. Il la saisit et la brandit tel un Gollum récupérant l'Anneau. Il rentre chez lui, s'empresse de le lire puis, une fois qu'il eut terminé, il se remit à patienter interminablement, et ce durant toute son existence car il s'abonna tous les ans. Il espère même la durée de vie de son magazine infinie. Si Joypad n'existait plus, Dimitri serait perdu... (coup de tonnerre)

Dimitri



Q&R

See you space warrior

Adrio47, pour qui *Halo 2* est le meilleur FPS de tous les temps, s'est permis de nous déranger durant notre sieste pour poser plusieurs questions concernant sa machine préférée, la Xbox. Il se demande si *Metal Gear Solid 3 Snake Eater* sera compatible Live et si *Grand Theft Auto San Andreas* et *Resident Evil 4* sont prévus. Procédons dans l'ordre. Euh... comment dire ? Pour que *MGS 3* soit Xbox Live, il faudrait déjà qu'il sorte sur la machine, et l'on n'a pour le moment aucune information allant dans ce sens. Idem pour *RE 4*. Mais entre nous, il y a peu d'espoir que ce dernier soit converti sur Xbox. Hélas, mille fois hélas, aurait-on tendance à dire, le jeu – le bijou – de Capcom étant magnifique en de nombreux points. En revanche, *San Andreas* fera bien un tour sur ton support fétiche et on espère bien qu'il bénéficiera des spécificités de la machine, comme une meilleure réalisation ainsi que la possibilité de jouer en important ses propres plages musicales à partir du disque dur, comme ce fut le cas avec la compilation regroupant *GTA III* et *Vice City*. En attendant, tu peux toujours finir *Halo 2* en mode Légendaire. N'est-ce pas space warrior ?

Réalité vertueuse

Grâce à Marcain Vert, Dam va pouvoir aborder un nouveau sujet pour la rubrique « Comment ça marche ? » : la réalité virtuelle. Notre ami aimerait, à juste titre, que l'on développe ce qui a déjà été fait, connaître l'état actuel des choses et la possible évolution de cette technologie. Allez Dam, au boulot ! ^^

autant un meilleur investissement ? La réponse est bien évidemment non. Tout dépend en fait de ce que chacun recherche en termes de jeu. Et là, on est tous d'accord. Sérénité et unité sont donc les mots d'ordre qui concluront ce débat. ^^

COHABITATION FORCÉE...

J'ai la GBA et je veux acheter la Nintendo DS. J'aimerais bien vendre ma GBA, vu que la NDS lit les cartouches de sa grande sœur. Je sais que la GBA ne vaut plus grand-chose, mais 30 € dans la poche c'est mieux qu'une console au grenier. Seulement voilà, j'ai acheté *FF Crystal Chronicles* sur NGC, et comme j'y joue avec mon petit frère, il nous faut deux GBA. Alors si je vends ma machine, est-ce que la NDS pourra se connecter au Cube et est-ce que je pourrais m'en servir exactement comme une GBA pour *FFCC* ? Ou alors est-ce que je suis obligé de la garder pour pouvoir jouer ?

Darkness Nightfire

Étant donné que le port permettant de relier la GBA au NGC n'existe pas sur NDS, tu seras bien obligé de conserver ta vieille portable si tu souhaites toujours continuer à t'aventurer sur le* Final Fantasy *GameCube. Maintenant, tu peux aussi revendre tes GBA, te procurer des DS et puis attendre le* Crystal Chronicles *qui sort dessus. En effet, c'est mal fichu, on le sait bien, mais c'est comme ça, que veux-tu, c'est la vie...

Joypad – Tribune – 101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret

OCCULTE

Le Village 2, le retour

C'est la flippe au nord du Portugal. Un village submergé par les eaux d'un barrage en 1969, Vilarinho das Furnas, a refait surface. La sécheresse aidant, le voilà qui se dresse fièrement sur le lit du barrage et il est même possible d'en parcourir les rues. Les bâtisses demeurent pour la plupart intactes, bien que les toits aient été arrachés. Rassurez-vous, ça n'arrive pas que les nuits de pleine lune.

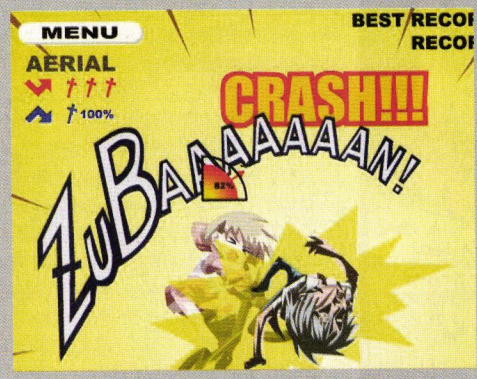
CINÉMA

Petits films entre amis

Lorsque Keem est malade à en crever, il n'hésite pas à se remémorer ce magnifique pays qu'est le Canada. Et le Québec, dans lequel nombre d'aventures féminines continuent sûrement d'attendre qu'il arrive à l'heure aux rendez-vous. Et pour titiller ses petits souvenirs, Keem va sur **www.idiotfortier.com**. Il y retrouve cet accent champêtre en riant de bon cœur. Et il est guéri. Applause.

JEUNESSE

Identité : à bicycletteeuuuh



Elle se baladait, en chantant « lalala ». Quand je l'ai rencontrée, j'ai pris sa roue avant en pleine face. Et je me suis senti pousser des ailes. Oui, notre entrevue fut de courte durée. Mais grâce à elle, j'ai compris beaucoup de choses sur la vie, les femmes, l'amour. Quelques milliers de mètres plus loin, j'étais un homme comblé. Ça vous paraît flou ? **www.geocities.jp/lledoece/nanaca-crash.html**.

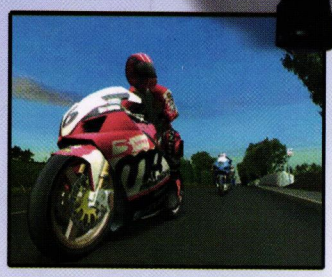
MUSIQUE

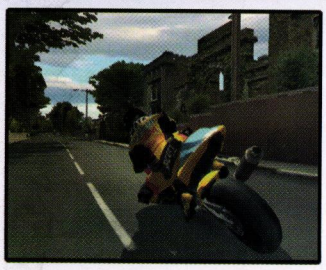
La Solitudine

Quand la musique du voisin vous assourdit, c'est peut-être pour sauver la vie d'un animal de compagnie. En Allemagne, suite à une plainte portée à cause d'un bruit incessant cinq jours durant, la police a forcé la porte d'un appartement, croyant que l'occupant était décédé. En fait, il était tout simplement en vacances et avait laissé la musique à fond pour que son hamster se sente moins seul...

PHYSIQUEMENT ÉPROUVANT.
TECHNIQUEMENT EXIGEANT.

TT SUPERBIKES™
REAL ROAD RACING





"...hyper réaliste, jouissif à maîtriser, c'est un pur bonheur."
MAXIMAL

"...l'épreuve la plus spectaculaire mais aussi la plus dangereuse du sport motocycliste."
JOYPAD

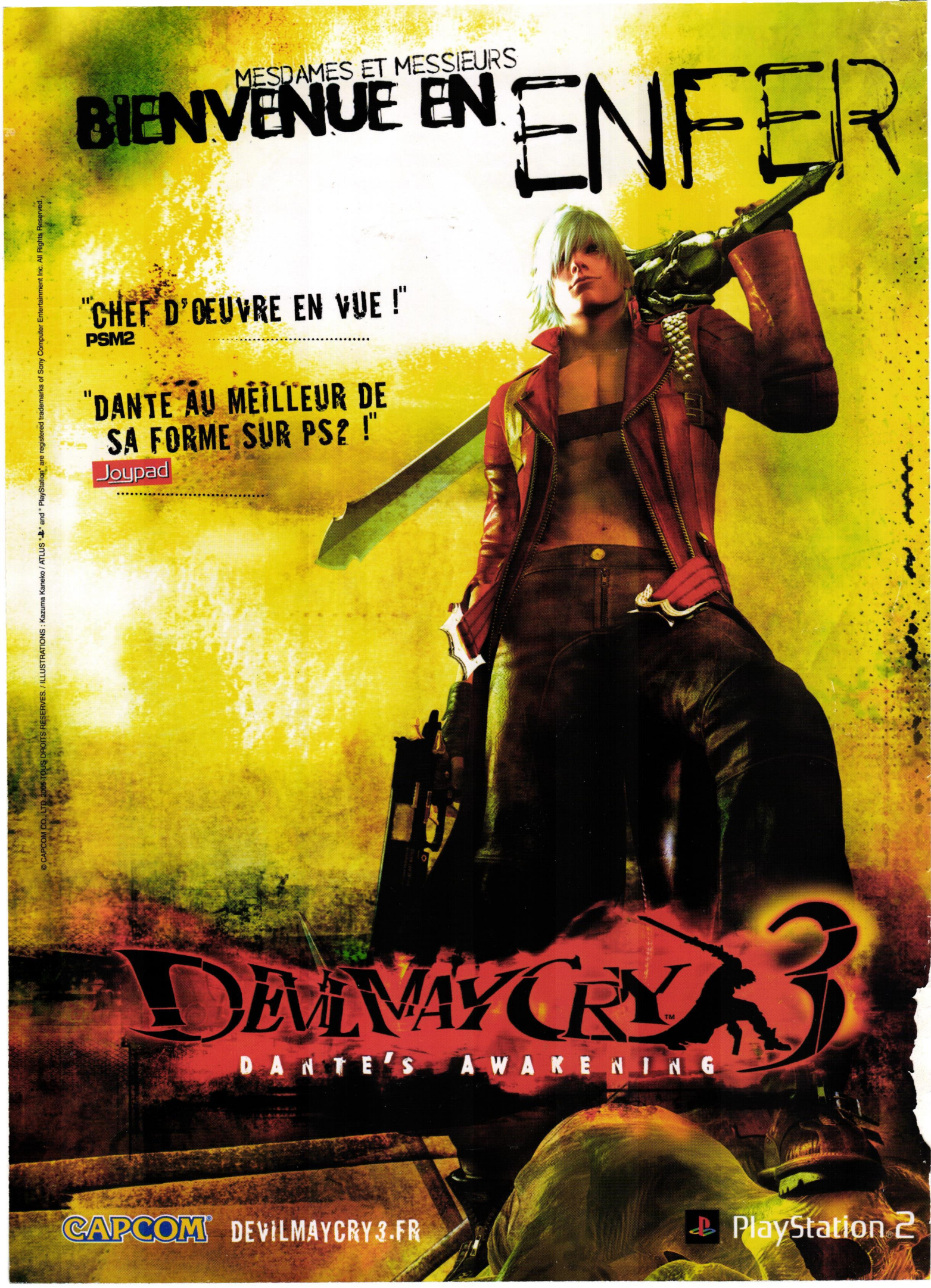
"...Prenez des sensations grisantes avec TT SUPERBIKES."
MOTO & MOTARDS

3+
www.pegi.info

bigben interactive

JESTER

PlayStation 2


MESDAMES ET MESSIEURS
BIENVENUE EN ENFER
"CHEF D'ŒUVRE EN VUE !"
PSM2
"DANTE AU MEILLEUR DE SA FORME SUR PS2 !"
Joypad
DEVIL MAY CRY 3
DANTE'S AWAKENING
CAPCOM
DEVILMAYCRY3.FR
PlayStation 2
© CAPCOM CO., LTD. 2005 TOUS DROITS RÉSERVÉS. / ILLUSTRATIONS : Kazuma Kaneko / ATLUS "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.