

Consolés Max N°31 - Mars 2002
Belgique, DOM, Luxembourg : 6,99 € - Suisse : 10,90 FS - Maroc : 10,90 FS

**GRATUIT !
64 PAGES
GTAB !**

MAX D'INFOS ! MAX D'IMAGES ! MAX DE JEUX !

MARS 2002

Consolés

30 PAGES
POUR FAIRE LE BON CHOIX !

MAX

SPÉCIAL XBOX

**La Xbox face aux autres consoles
+ tous les meilleurs jeux testés
(Halo, Munch, Dead or Alive 3...)**

+ 25 TESTS

- GRANDIA EXTREME (PS2)
- MONSTRES ET CIE (PS2)
- HERDY GERDY (PS2)
- METAL GEAR 2 (PS2)
- ICO (PS2)...

TOUS LES JEUX XBOX !

HALO
LA TUERIE
MULTI-
JOUEURS



EXCLU !
**JET SET RADIO
FUTURE
EN TEST !**



**FAUT-IL ATTENDRE
LA GAMECUBE ?**

Tous les détails
du lancement
à l'intérieur



**On en a rêvé, ils l'ont fait !
FINAL FANTASY VI
LE TEST DE LA VF ! (PS one)**

L 13936 - 31 - F: 5,50 €



future
france
Media with passion
MARS 2002



Officially licensed
for Xbox™



• 8MB
Memory unit

• Freestyler Board™



• Top Gun
Fox 2 Pro™ Joystick



• 360 Modena® Racing Wheel

Prenez
les bonnes
options

XBOX™
COMPATIBLE

* Egalement disponible



Firestorm™
Programmable Gamepad*



360 Modena®
Programmable Gamepad*



Séries de câbles

Thrustmaster® est une division du groupe Guillemot Corporation.
Guillemot France S.A. - BP 2 - 56204 La Gacilly Cédex
Tél. : 0 825 857 810 fax : 02 99 08 94 17

www.thrustmaster.fr

THRUSTMASTER®

© Guillemot Corporation 2002. Thrustmaster®, FireStorm™, FreeStyler Board™ et Fox 2 Pro™ sont des marques et/ou des marques déposées de Guillemot Corporation S.A. Microsoft®, Xbox™ et le logo Xbox™ sont des marques et/ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisées avec l'accord de Microsoft®. Ferrari® et 360 Modena® sont des marques déposées de Ferrari IDEA S.p.A. Top Gun® 2002 Paramount Pictures. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

Consoles MAX

PLAY MORE ? OUI !



PAY MORE ? NON !



Je ne comprends pas, ou plutôt, j'ai peur de trop bien comprendre. À l'heure de la sortie de la Xbox en France (le 14 mars) et au vu de son prix, je m'interroge. Écoutez un peu ça et "appréciez" : aux États-Unis, la Xbox est vendue aux alentours de 390 euros (en moyenne, avec les taxes). Au Japon, elle flirte avec les 295 euros (avec les taxes, toujours). Et en France, me direz-vous ? 479 euros !!! Plus de 180 euros environ de dif-

férence avec la Xbox japonaise ! Nous avons dû faire un calcul édifiant avec l'ami Arnosan, pour arriver à une différence de prix de 63,2 % entre une Xbox anglaise (la plus chère au monde) et une Xbox japonaise (la moins chère) ! Un joueur japonais peut, en rajoutant 20 euros environ, s'acheter une Xbox et une NGC japonaise pour le prix d'une Xbox anglaise !

Interrogé sur le problème, Mr Cassus de Microsoft nous avance que "l'Europe est un marché difficile du fait de la localisation, des transports, des taxes...". Hmm... Cela justifie-t-il ces 180

euros ? Ces 1100 balles sur chaque machine ? Permettez-moi d'en douter. Faut-il se joindre à l'analyse de certaines mauvaises langues qui avancent que nous payons la Xbox des Japonais ? Franchement, à écouter le discours de Microsoft, il n'y a qu'un pas... Un pas que je ne saurais franchir par respect pour l'énorme potentiel ludique de cette bécane (essayez donc Halo ou Jet Set Radio Future !), mais convenez que c'est énervant.

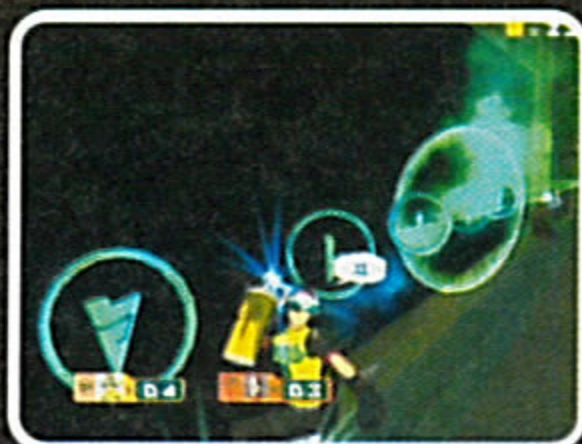
Passé encore que nous soyons les derniers servis (pour de vraies raisons "européennes" cette fois), mais je refuse que

l'Europe soit considérée par certains comme la vache à lait du marché vidéoludique mondial. Rendez-vous compte : pour le prix de la Xbox française, vous pourrez vous offrir une Play 2 et une GBA ; deux Dreamcast et une GameCube (à sortir le 3 mai en France) ou encore 16 ans d'abonnement à Consoles Max ! Comment Microsoft n'a-t-il pas pensé à tenir compte de telles évidences ?...

@ puce,

Richard Homsy
a.k.a Anthanagor Belfast

JET SET RADIO FUTURE : LA RÉVÉLATION SUR XBOX, C'EST EN PAGE 62 !



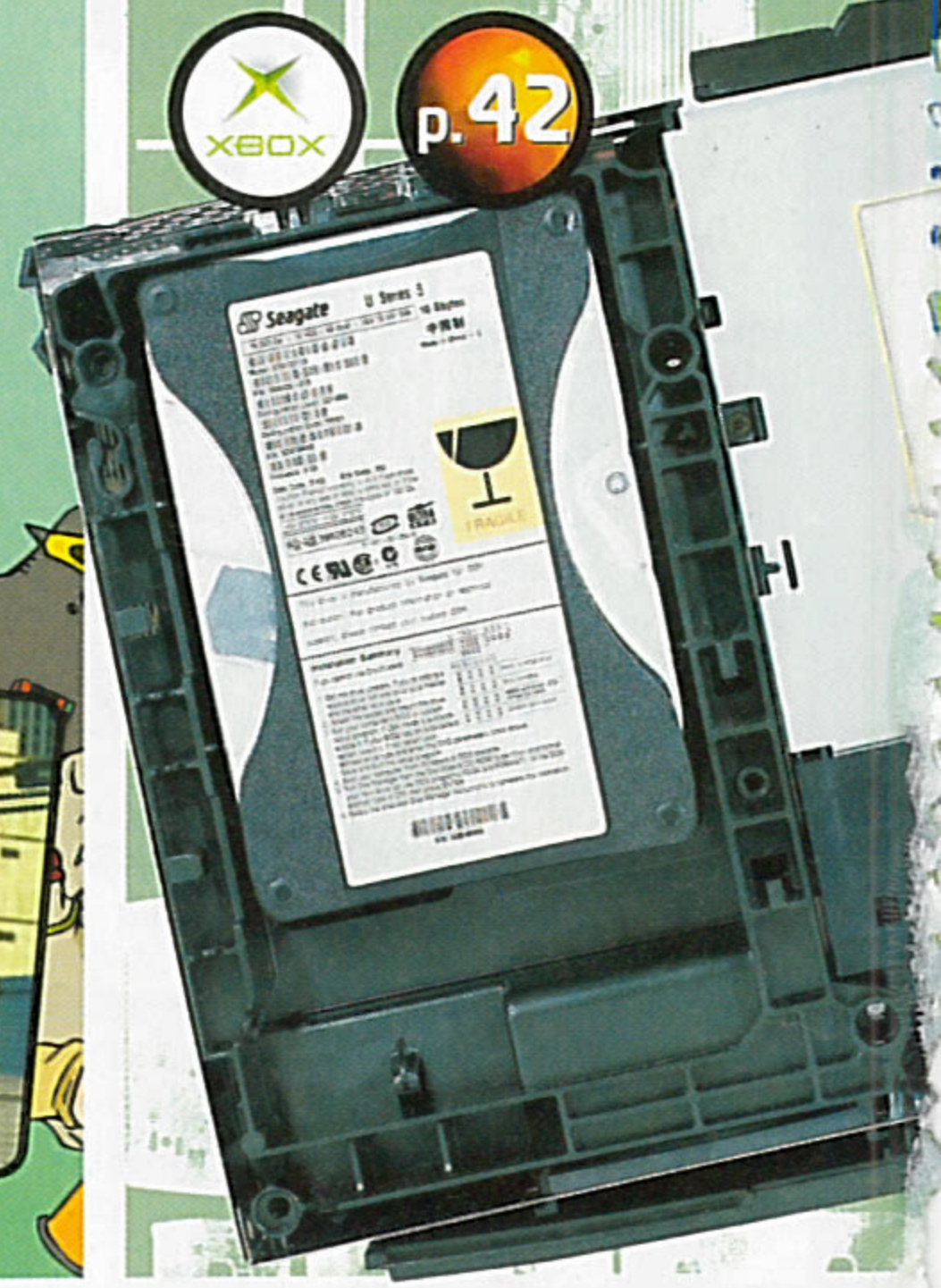
Jet Set Radio Future

La Xbox se branche sur la FM et ça dépote !



Xbox

Mise à nue, disséquée, comparée. Alors heureux ?



Dead or Alive 3

Le contre de la Xbox



Grandia Extreme

Un RPG qui vous changera des Final Fantasy



Final Fantasy 6

Tout simplement le meilleur. Des questions ?



p. 102



p. 24

Virtua Fighter 4

Le must de la baston 3D ?



Metal Gear Solid 2

En version officielle, enfin !

p. 84





TOUT LE MAG EN UN COUP D'ŒIL... TOUT LE MAG EN UN COUP D'ŒIL... TOUT



» AVANT-1ERES

Toutes les nouveautés du mois. Et tout l'émoi des nouveautés.

Auto Modellista (PS2).....	20
Blood Omen (PS2).....	38
Deus Ex (PS2).....	30
Frekstyle (PS2).....	40
Grandia 2 (PS2).....	35
Point Hack (PS2).....	10
Rally Champ. (PS2).....	41
Sled Storm (PS2).....	39
Soldier of Fortune (PS2).....	32
Star Trek Elite Force (PS2).....	34
Virtua Fighter 4 (PS2).....	24
Virtual On (arcade).....	16
V-Rally 3 (PS2).....	15
Zettai Zetsumi Toshi (PS2).....	10
Resident Evil (NGC).....	7
Buffy (Xbox).....	20
Cel Damage (Xbox).....	29
Deadly Skies (Xbox).....	38
Duality (Xbox).....	19
KO Kings 2002 (PS2).....	39
Mad Dash (Xbox).....	29
Orchid (Xbox).....	18
Phantom Crash (Xbox).....	19
Ralli Sport (Xbox).....	41
Tony Hawk Pro Skater 3 (Xbox).....	36
Transworld Surf (Xbox).....	40
Turok Evolution (Xbox).....	12
Wreckless (Xbox).....	28
Yagger (Xbox).....	15
Batman Vengeance (Xbox / NGC).....	14
Commandos 2 (PS2 / Xbox).....	18
Dragon Ball Z (PS2 / NGC, GBA).....	16
Guru Guru Onsen 3 (PS2 / DC).....	8
Le Seigneur des Anneaux (Xbox / GBA).....	14
Vex (Xbox / NGC).....	12

» TESTS

Tous les jeux à sortir en mars en test.

Final Fantasy VI (PS one).....	102
Pro Evolution Soccer (PS one).....	106
Drakan (PS2).....	94
ESPN X Games Snowboarding 2 (PS2).....	82
Grandia Extreme (PS2).....	90
Herdy Gerdy (PS2).....	98
ICO (PS2).....	92
Kessen 2 (PS2).....	95
Metal Gear Solid 2 (PS2).....	84
Monstres et Cie (PS2).....	100
No One Lives Forever (PS2).....	81
Resident Evil Survivor 2 (PS2).....	97
Salt Lake (PS2).....	107
Shadowman 2 (PS2).....	96
Space Channel 5 (PS2).....	101
Eggo Mania (GBA).....	107
Extreme Ghost Buster (GBA).....	107
Star Wars Jedi Power Battle (GBA).....	106
Amped (Xbox).....	74

... Des jeux avant tout ...

- 24 Virtua Fighter 4
- 30 Deus Ex
- 36 Tony Hawk Pro Skater 3
- 62 Jet Set Radio Future
- 68 Halo
- 76 Dead or Alive 3
- 84 Metal Gear Solid 2
- 96 ICO
- 102 Final Fantasy VI

Dead Or Alive 3 (Xbox).....	76
Fuzion Frenzy (Xbox).....	106
Halo (Xbox).....	68
Jet Set Radio Future (Xbox).....	62
L'Odyssée de Munch (Xbox).....	72
NHL Hitz 2002 (Xbox).....	106
Project Gotham (Xbox).....	80

» TIPS

Tips, aide de jeu, codes Action Replay...

The Italian Job (PS).....	52
Harry Potter (PS).....	55
Airblade (PS2).....	55
Baldur's Gate : Dark Alliance (PS2).....	57
Baldur's Gate : Dark Alliance (PS2).....	58
Evil Twin (PS2).....	54
Devil May Cry (PS2).....	55
Devil May Cry (PS2).....	59
Drophship (PS2).....	52
Gran Theft Auto 3 (PS2).....	53
Half-Life (PS2).....	58
NHL Hitz 2002 (PS2).....	57
Resident Evil Code Veronica X (PS2).....	55
SSX Tricky (PS2).....	59
Twisted Metal Black (PS2).....	53
World Rally Championship (PS2).....	56
Harry Potter (GBA).....	55
Kao le Kangourou (GBA).....	57
Shaun Palmer's (GBA).....	59
NBA 2K2 (DC).....	53
Evil Twin (DC).....	54
Zelda Oracles of Seasons (GBC).....	55

» ET AUSSI

Le mag en un coup d'œil.

Hot News.....	6
Le meilleur de l'actu française et internationale.	
Avant-premières.....	24
Les meilleures nouveautés sélectionnées par la rédaction.	
Dossier Xbox.....	42
Dissésection en règle de la grosse boîte noire.	
Astuces Express.....	52
Tout les tips de la rédaction sur toutes les consoles.	
Action Replay.....	55
Les codes les plus intéressants du moment.	
Vos tips.....	56
Tous vos tips passés à la moulinette du GamesMaster !	
GamesMaster zone.....	58
Vous avez un problème ? Le maître a votre solution.	
Tests.....	61
40 jeux à sortir dans le mois testés sans compromis.	
Accessoires.....	108
Une sélection des meilleurs accessoires du moment.	
Votre courrier.....	110
Coup de gueule, question, polémique. Faites-vous entendre !	
Vos dessins, vos sites.....	112
Une sélection de vos meilleures œuvres.	
Vos tests.....	113
C'est à vous de jouer cette fois, amis lecteurs !	
Game Over.....	114
La fin n'est que le commencement.	

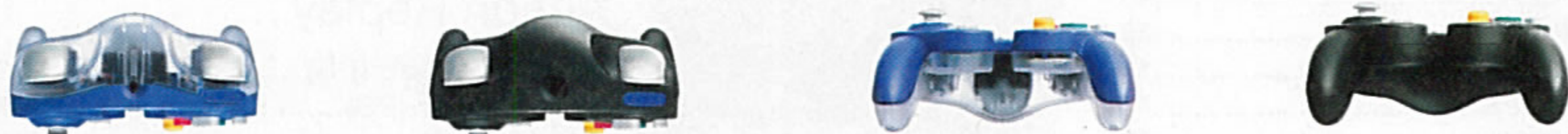
Ce numéro de Consoles Max contient un booklet de 64 pages jeté en première de couverture.

NOUVEAU

TOUTES LES INFOS... TOUTES LES PHOTOS ! TOUTES LES INFOS... TOUTES LES PHOTOS !

L'ANNÉE DU CUBE

» Du Mario tu vas bouffer en cette année du cheval.



La PlayStation 2 étend sa suprématie sur le monde, nos propres enfants déversent leur bile sur les autres constructeurs...

Mais que fait Nintendo ?

Avec la sortie tardive de sa GameCube en Europe, la vénérable firme de Kyoto met enfin la touche finale à son plan de domination mondial. Round 2.

C'est officiellement confirmé depuis le 28 janvier et le dernier Milia : la sortie de la GameCube en France aura lieu le 3 mai. Elle coûtera 249 euros (environ 1600 francs) et les jeux devraient coûter 60 euros environ (un peu moins de 400 francs). La console sera disponible dans deux coloris différents : purple (violet) et black (noir), et les manettes, optionnelles, en trois couleurs : purple, black et purple clear. La fameuse Q de Panasonic, hybride NGC/DVD que de nombreux joueurs attendent, ne sera a priori pas commercialisée en dehors du Japon. Nintendo prévoit d'envoyer 500 000 consoles à l'assaut de l'Europe au moment du lancement et 500 000 de plus d'ici septembre.

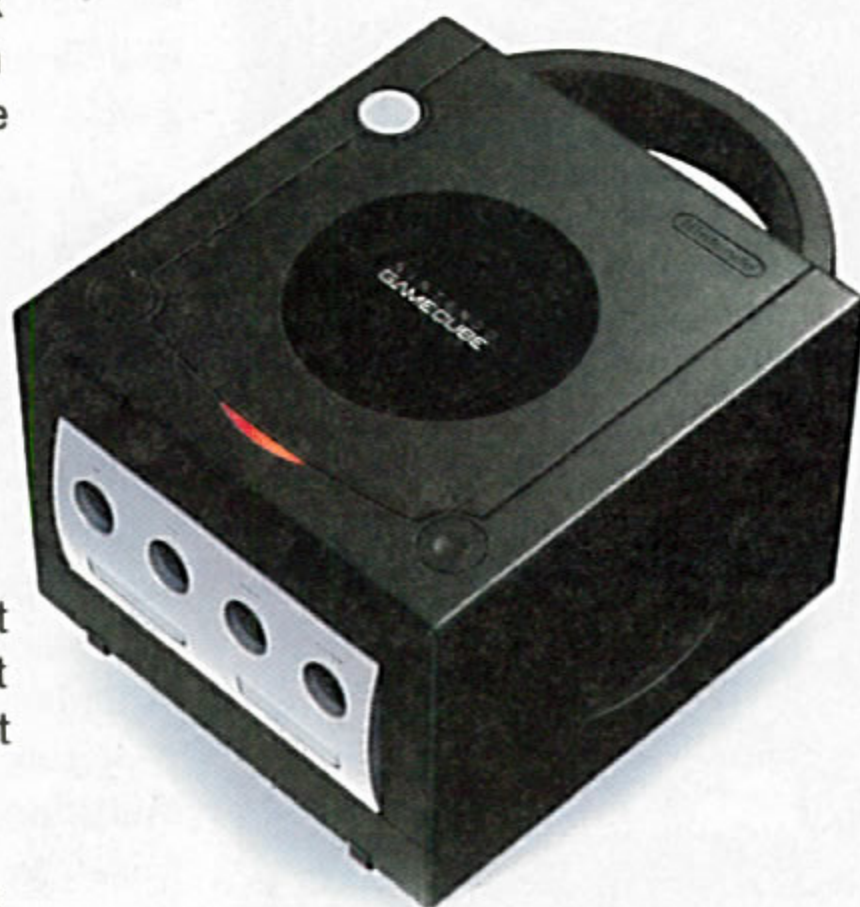


La campagne publicitaire pour l'Europe s'élèvera à une centaine de millions d'euros. Côté jeux, c'est déjà du tout cuit : on trouvera vingt titres et des brouettes (mieux que la Xbox !).

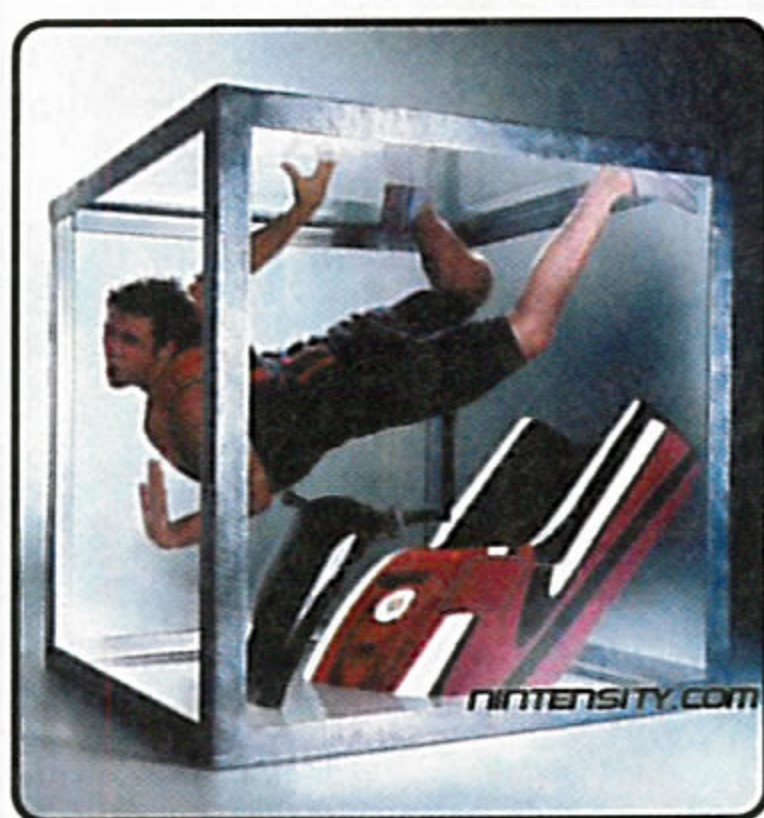


TROIS FONT LA PAIRE

Nintendo arrive donc bien tard en Europe, avec un prix certes moins élevé que les autres, mais aussi, avec moins de jeux convaincants (la présence de Yuji Naka aux côtés de Nintendo au Milia de Cannes pour appuyer la sortie de Sonic Adventure 2 Battle avec le lancement de la console atteste peut-être d'une envie nouvelle de s'ouvrir sur les bons studios de développement). Quelques inconnues, toujours, dans ce véritable festival de révélations : on ne connaît pas



encore le prix des accessoires : câble RVB, manettes, cartes mémoires et autres câbles Link GBA, disponibles dès le lancement. On ne sait pas non plus si les directives de Nintendo concernant le passage au 60 hertz seront respectées par tous les développeurs sur ce lancement. Les dates de sortie des grosses machines que sont Zelda et Mario Sunshine restent floues (Mario est annoncé pour le dernier trimestre, mais c'est tout), et si on est à peu près sûrs que Rogue Leader offrira une option 60 hertz, les autres jeux devraient au moins faire l'effort d'épargner aux joueurs les restrictions d'écrans 50 hertz. Et le réseau ? Ben...



PLAY OFF LINE

Nintendo, une menace crédible pour Sony ? C'est pour l'instant peu probable, mais son ambition est différente : en refusant de s'étendre et en se concentrant sur des univers connus et appréciés, Nintendo continue une stratégie difficile à déchiffrer, même si les ventes de ses consoles font vite oublier la N64 - 2, 7 millions de NGC vendues jusqu'à aujourd'hui, plus de 10 millions de GBA). Nintendo a par ailleurs en vue, comme Sony, de déplacer ses chaînes de productions en Chine, où les coûts de main-d'œuvre sont moindres. Mais si la GameCube est déjà une console fermement établie sur le marché, il faudra aussi compter avec la GBA, dont le prix est à la baisse depuis le premier février (99 euros au lieu de 120 euros, 8800 Yens, 79,95 \$). La connexion des deux machines, dont nombre de jeux NGC sont censés exploiter les capacités, est une combinaison fatale (le Card E-Reader serait prévu en Europe vers la fin d'année), et l'arrivée de nouveaux jeux Pokémon, s'ils sont de qualité, pourrait bien établir Nintendo comme la divinité mondiale du biberon aux pixels.



» Gamez

Voici tous les jeux qui seront disponibles au lancement de la NGC en Europe. Il y a du bon, du moins bon, de l'excellent et deux à trois bouses (et seulement deux jeux Nintendo dans le line up ! Mais que se passe-t-il ?). Un bon line up quand même, qui bénéficie d'une sortie tardive de la console.

3 mai :

- Luigi's Mansion (Nintendo)
- Wave Race : Blue Storm (Nintendo)
- Rogue Leader (LucasArts)
- Sonic Adventure 2 Battle (Sega)
- 2002 FIFA World Cup (EA)
- Batman Vengeance (Ubi Soft)
- Super Monkey Ball (Sega)
- Tony Hawk Pro Skater 3 (Activision)
- Burnout (Acclaim, Inédit)
- Crazy Taxi (Sega)
- ISS 2 (Konami)
- ESPN Winter Sports (Konami)
- Spiderman (Activision)
- Tarzan Untamed (Ubi Soft)
- Donald Duck Quack Attack (Ubi Soft)
- Dave Mirra Freestyle BMX (Acclaim)
- NHL Hitz (Midway)
- Gauntlet Dark Legacy (Midway)
- Universal Studios (Kemco)
- Tetris World (THQ)

24 mai :

- Super Smash Bros Melee (Nintendo)
- NBA Courtside 2002 (EA)

14 juin :

- Pikmin (Nintendo)

Et avant la fin de l'année :

- Starfox Adventures (Nintendo)
- Eternal Darkness (Nintendo)
- Resident Evil (Capcom - 22 mars au Japon - Exclusif)
- 1080° Snowboarding 2

Un jour... :

- Phantasy Star Online (Sega)
- Zelda (Nintendo)
- Mario Sunshine (Nintendo - Noël ?)



p. 10

ZETTAI

Un survivor-horror dans un Japon post-secousses sismiques sur PS2 ? L'OVNI du mois !



p. 14

TOLKIEN, ENFIN !

Le Seigneur des Anneaux, tiré du livre (et pas du film !) sur Xbox et GBA, c'est tout bientôt !



p. 20

AUTOMODELLISTA

Capcom se fend d'un jeu de course non-conformiste sur PS2, et espère détrôner GT3 de son podium techno-rigide. Et on line, s'il vous plaît !

LES LES INFOS... TOUTES LES PHOTOS ! TOUTES LES INFOS... TOUTES LES

LE HAZARD N'EXISTE PAS

>> Resident Evil arrive prochainement sur NGC.



Après avoir dévoilé ses corbeaux et plantes carnivores et autres Hunter, Capcom nous dit tout sur Rebecca Chambers.

Entièrement refait en utilisant les capacités de la GameCube, le nouveau Resident Evil impressionne son monde au niveau graphique. Pourtant les décors restent en 2D avec des protagonistes en 3D. Mais ici, tel un Alone in the Dark IV,

les lumières épousent parfaitement les décors et les personnages utilisent toute la puissance de la GC pour un rendu des textures jusqu'alors jamais vu sur une console. C'est le 22 mars que les Japonais pourront prendre possession d'une petite boîte contenant deux disques et une carte mémoire pour la modique somme de 6800 yens (60 euros environ). Confirmé pour 2002 ici. Patience.



▲ Et voici Rebecca, nommée pour le prix de la meilleure modélisation.



EN BREF

NINTENDO AU MILIA

Pour la première fois de son histoire, Nintendo était présent en force sur le très professionnel salon du Milia qui s'est tenu début février à Cannes. Preuve que le soutien des éditeurs tiers est réel : en plus des classiques Pikmin, Luigi ou Star Wars, Nintendo présentait quelques jeux inédits jouables comme ESPN ou ISS2 de Konami, NBA Countryside ou encore un Sonic Adventure 2 en version française. Vingt jeux sont annoncés pour le lancement de la console le 3 mai, dont dix-huit des éditeurs tiers. Keep the pressure !

TOM CRUISE SUR NGC

Déjà sorti sur PlayStation 2 l'année dernière, Titus va adapter son titre sur la GameCube pour l'été prochain. Il devrait donc y avoir quelques améliorations supplémentaires avec de nouveaux lieux de combat, de nouveaux jets de combat et un éditeur de campagne.



LA PATE SUR GBA

Wallace et Gromit risquent un jour de débarquer sur Game Boy Advance. BAM Entertainment vient récemment de signer un accord avec le studio Aardman (responsable de la série). L'éditeur a ainsi acquis les droits de toutes leurs productions (Wallace et Gromit, Chicken Run, etc.). À l'heure actuelle, aucun jeu n'a encore été annoncé.

POKÉMON GARDE SA PLACE DE JEU VIDÉO N°1 POUR L'ANNÉE 2001

ENCORE PLUS PETIT, ENCORE PLUS JAUNE

>> l'invasion Pikachouille !



Cela ne lui suffisait pas d'être sur vos Game Boy, maintenant Pikachu va pouvoir vous suivre partout. Vraiment partout !

La nouvelle console portable de Nintendo annoncée lors de l'ECTS se décide enfin à donner de ses nouvelles. Nommée Pokémon Mini, elle sera entièrement dédiée à Pikachu et à ses nombreux compagnons. Commercialisée avec Pokémon Party Mini, elle devra accueillir simultanément

Pokémon Zany Cards, Pokémon Pinball Mini et Pokémon Puzzle Collection. Et tout ça, c'est pour le 15 mars prochain et en trois couleurs pour la modique somme de 40,90 euros. Un truc de cette taille avec des cartouches interchangeables, c'est énorme !



▲ Cristaux liquides et mini-cartouches de la taille d'un timbre poste.

EN BREF

SNK FOR EVER ?

Après la fermeture de SNK Corporation qui était sous la coupe du constructeur de pachinko Aruze, d'autres compagnies ont d'ores et déjà racheté les propriétés intellectuelles afin de continuer la franchise. C'est ainsi que Playmore, société de Hong Kong spécialisée dans le pachinko, crée la compagnie NeoGeo Hong Kong. Tous les développeurs issus de SNK (comme Brezza Soft et Noise Factory) sont sur la brèche et comptent sortir cinq jeux d'arcade et deux jeux console pour 2002.

BLACK LOTUS

Le Magazine Officiel Xbox prend les devants de la console dès le 7 mars ! Sa mission : informer de toute l'actualité liée à la machine (avant-premières, interviews, tests, accessoires, aides de jeu...). Tous les mois, un DVD permettra d'essayer en exclu les démos de nouveautés et de découvrir les bandes-annonces des titres à venir. On leur souhaite bonne chance !

LES GÉANTS ONT DE L'HUMOUR

LucasArts, célèbre pour son jeu d'aventure humoristique, vient de signer un accord avec Planet Moon (créateur de Giants : Citizen Kabuto) pour la création d'un nouveau titre. Placé sous les signes de l'humour et de l'action, il arrivera courant 2003.

COLLIER ANTI-PUCES

Alors que de nouvelles puces miracles comme la Messiah et la NEO 4 devaient sortir afin de pouvoir jouer aux jeux imports, lire les DVD vidéo étrangers et les back up sur PS2, Sony tente un procès aux constructeurs. Il se pourrait que le cas fasse jurisprudence et que les puces soient bientôt interdites en Europe.

LINUX SUR PS2

» Transformez votre PS2 en grille-pain atomique !



Le kit Linux, après une sortie éclair au Japon sur PlayStation 2, sort officiellement aux États-Unis et en Europe.

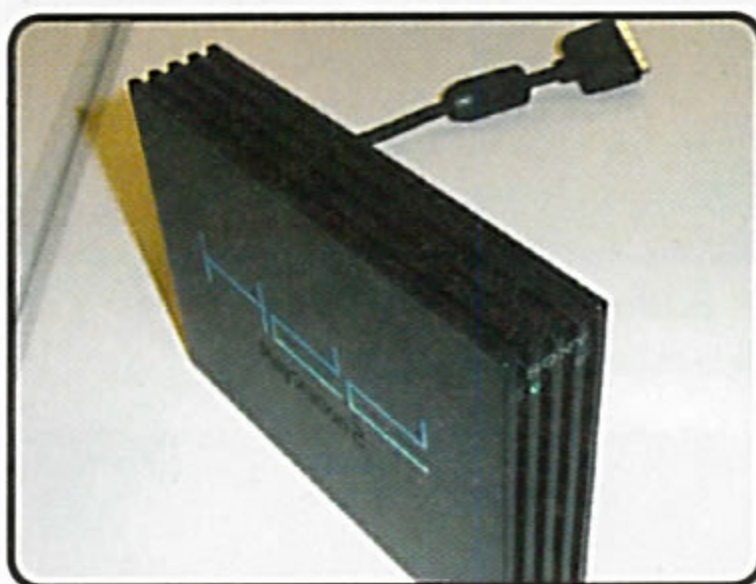
Cette sortie est une véritable aubaine pour les compilateurs fous et les mordus du kernel. Pour ceux qui ne verraient pas l'intérêt d'un véritable Linux qui, paraît-il, tourne remarquablement bien sur PS2,

rappelons que ce kit fait de votre console un véritable ordinateur, ou presque.

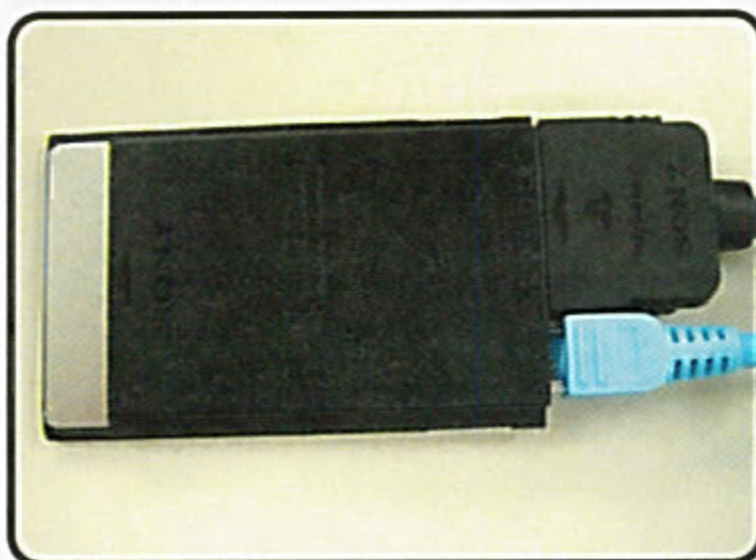
DU LUKE ?

Avec le kit qui contient un câble pour le branchement sur moniteur, un clavier, une souris, un disque dur de 40 Go et un adaptateur Ethernet pour le réseau, vous pourrez installer

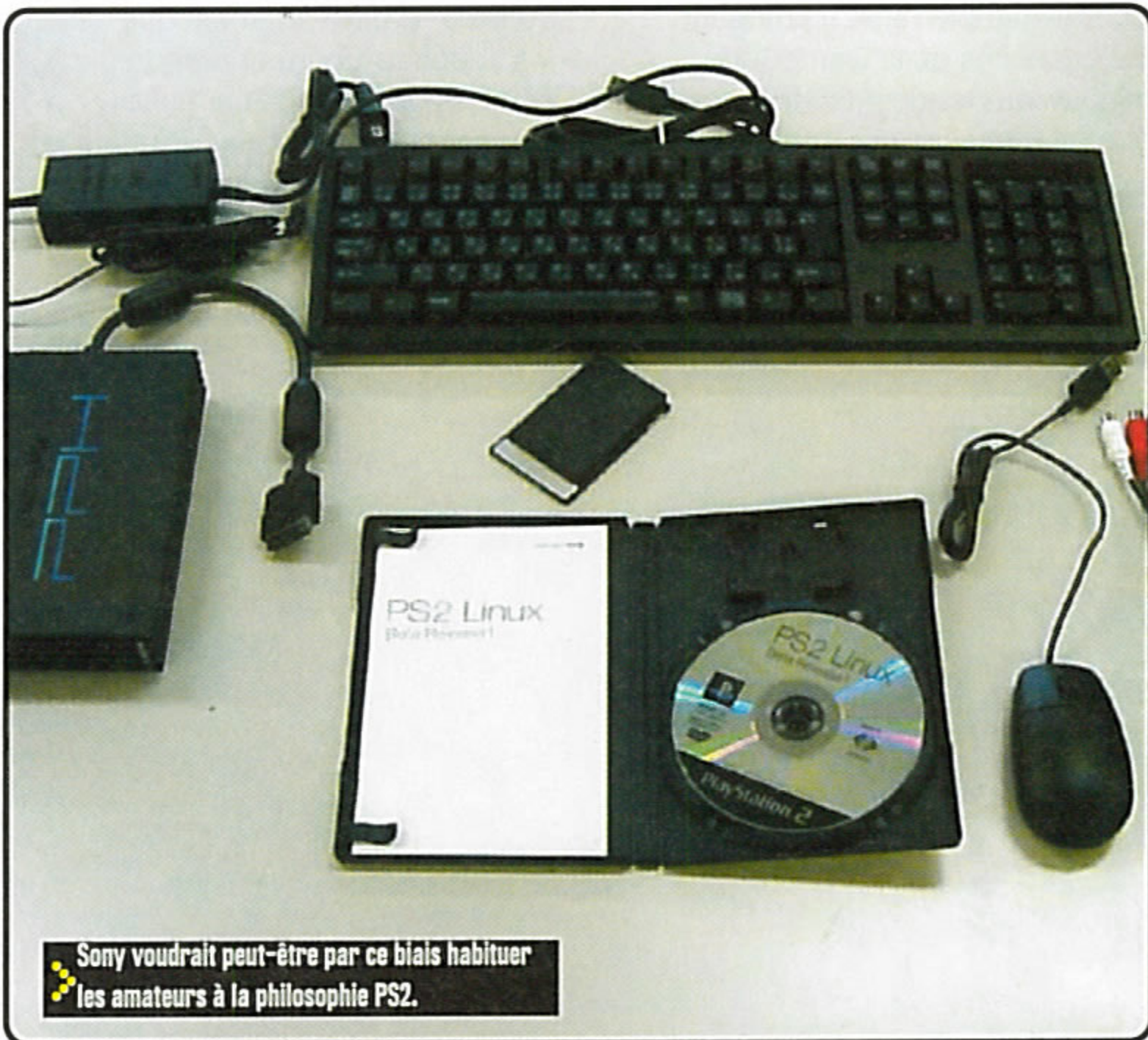
le système d'exploitation Linux sur votre PS2. Nombre de programmes créés spécialement pour le Linux PS2 sont déjà téléchargeables, parmi lesquels des clients FTP, des éditeurs de pages et scripts Web, et surtout un émulateur NES et Game Boy, une version de MAME, des softs de décompression vidéo, etc. Bonne nouvelle pour les développeurs en herbes.



▲ Au Japon il y a déjà une communauté de neuf mille cinq cents programmeurs.



▲ Malheureusement, vous ne pouvez pas mettre vos programmes sur un CD bootable.



Sony voudrait peut-être par ce biais habituer les amateurs à la philosophie PS2.

SKIES OF ARCADIA SUR PS2 CONFIRMÉ POUR UNE SORTIE AUX USA

SEGALAND, SEGAWORLD

» Guruguru Onsen 3 (DC) et OpenDice (PS2)



À l'heure où tous les constructeurs ne rêvent que d'hégémonie, Sega joue les trouble-fêtes avec une vision pour le moins utopiste. Sans distinction de console, l'assemblée des fans de Sega pourra communier grâce à OpenDice.

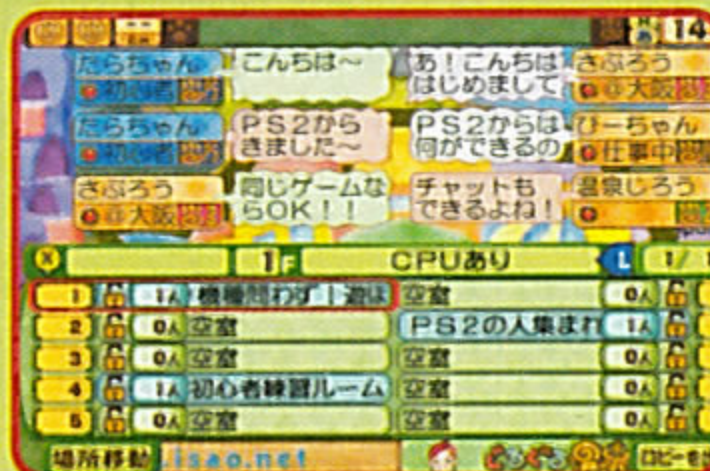
Prévu pour le 14 mars sur Dreamcast et PS2, le troisième volet de la série Guruguru Onsen donnera le signal de départ à L'OpenDice de Sega. Très populaire au Japon, ce jeu propose une sorte de parc d'attractions on line compilant différents petits jeux

de société : Monopoly, Go, Mah Jong, jeux de cartes et bien d'autres encore. L'OpenDice, quant à lui, sera un portail on line avec des serveurs multi plates-formes permettant à tous les joueurs de venir s'éclater en ligne

avec leurs jeux Sega préférés. Ce sera donc la norme pour tous les futurs jeux on line de la firme, parmi lesquels la gamme des jeux Sega Sports, et un nouvel Aero Dancing sur PC / PS2.



▲ Vous pouvez créer vous-même vos personnages afin de participer aux tournois



▲ Guruguru était un des jeux les plus sollicités sur le réseau Sega.



SANS LES OUTILS APPROPRIÉS, VOUS N'ALLEZ PAS VRAIMENT SURFER.

**AOL EST LE SEUL À PRÉ-INSTALLER SUR SON LOGICIEL TOUS LES OUTILS
DONT VOUS AUREZ BESOIN POUR PROFITER PLEINEMENT D'INTERNET :**

- Un lecteur MP3 pour écouter tout ce que vous voulez sans problème*,
- Une messagerie instantanée pour dialoguer en direct avec qui vous voulez,
- Un e-mail pour recevoir et envoyer des messages dès votre première connexion,
- Le contrôle parental pour que les enfants puissent utiliser Internet en toute sécurité...

Et bien d'autres services déjà pré-installés sur le logiciel AOL.

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : 0 826 02 6000 (0,15 € soit 0,98 F TTC/MIN) OU WWW.AOL.FR



EN BREF

FINAL COPYRIGHT

Square aurait déposé les trademarks de deux nouveaux jeux ou animes sur CD / DVD : Unlimited SaGa (un nouveau Romancing Saga P une adaptation de la série TV FF : Unlimited P) et Chrono Break. Fake ou pas, c'est intrigant.

RAB

Square repousse la sortie de FF11 de plusieurs mois (avril P juin P décembre P), peut-être à cause du retard des services on line haut débit de Sony.

FINAL STATS

Square, toujours, annonce avoir vendu quatre millions d'exemplaires de Final Fantasy X (dont 2,7 millions au Japon). Alors qu'on l'attend toujours en Europe, le jeu ressort au Japon accompagné d'un guide Ultimania.

BUT OF COURSE

Selon MCV, certains magasins anglais se plaignent du prix de la NGC, jugé trop bas et n'autorisant que de trop faibles marges. La console pourrait être vendue en Bundle, ou augmentée de 20 à 30 euros.

2005, ANNÉE ZÉRO

Le "cell", processeur de la PS3, sera construit par Sony, IBM et Toshiba. Il devrait être disponible en 2005, et sa puissance ("un trillion d'opérations sur des nombres à virgule flottante par seconde" - là où la PS2 en aligne 6,2 milliards) devrait scotcher plus d'un super calculateur.

BOUGE DE LÀ

SCE vient d'annoncer que la ligne de fabrication de la PlayStation 2 serait transférée en Chine au printemps, pour réduire les coûts et rester compétitif. Hum.



LE JOUR D'APRÈS

>> Zettai Zetsumei Toshi sur PlayStation2. Sismique !



▲ Toutes les péripéties du jeu risquent d'éprouver sérieusement vos nerfs.



▲ Un simple geste est capable d'installer une ambiance moderne et flippée.



L'apocalypse dans les jeux vidéo, on en rêvait. Le temps est venu : le tremblement de terre vu par Irem et Taito, c'est maintenant.

Irem, concepteur de R-Type, se lance dans le jeu d'aventure expérimental. Zettai Zetsumei Toshi vous place dans la peau d'un journaliste bloqué dans une cité après un gigantesque tremblement de terre. Il faut vous échapper, et éviter en chemin les horreurs et les dangers d'une ville en état de choc (explosions de stations services, éboulements). Un concept incroyable, une ambiance réaliste qui

rejette le sensationnel, un gameplay élaboré (une trame non-linéaire : vous ne devez pas, par exemple, oublier de boire et manger pendant le jeu)... Sortie vers mars / avril au Japon. On en reparle très vite !



▲ Si c'est la vue qu'on a quand on est sauvé d'un sinistre, je préfère encore périr dans les flammes, tranquille.

LA PS2 CORÉENNE SORTIRA LE 22 FÉVRIER ET COÛTERA ENV. 280 EUROS

GHOST IN MY SHELL

>> .Hack sur PlayStation 2



Bandai travaille depuis deux ans sur .Hack, un RPG au contexte pour le moins original : un jeu massivement on line... exclusivement off line.

Dans un futur proche, The World, un jeu on line très populaire est envahi par une race de monstres surpuissants qui empêchent les joueurs d'améliorer leurs niveaux. Vous incarnez un groupe de joueurs décidés à explorer chaque parcelle de ce monde. .Hack devrait émuler le monde réel avec beaucoup de crédibilité - même si le jeu sera un jeu solo, toutes les sensations et habitudes du joueur réseau

feront parties du scénario (e-mails, chat rooms, vie réelle et vie virtuelle). Le jeu en lui-même est un pur Donjon, avec des monstres, des sorts, des trésors. Les gars de CyberConnect2 (Silent Bomber) auront fort à faire pour remplir les quatre volets du jeu, prévu pour sortir entre juin 2002 et mars 2003 (les sauvegardes seront compatibles sur tous les épisodes). Le scénariste Kazunori Ito (Patlabor), l'animateur Koichi Mashimo (Popolocrois Monogatari) et le designer de Gainax Yoshiyuki Sadamoto (Evangelion, Nadia) travaillent sur la cohérence de l'ensemble. Une adaptation OAV devrait aussi faire son apparition, précédée à la télévision de ".hack // SIGN" en avril.



▲ Le système d'icônes évoque bien les références cryptiques de l'univers du jeu vidéo.



XBOX™
COMPATIBLE

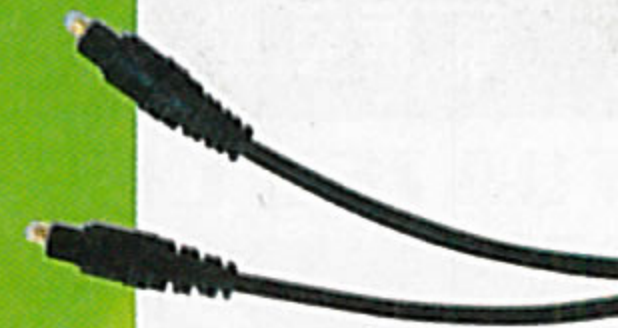


Adrenalin Wheel
Volant compatible Xbox™
technologie vibration
Microsoft™, pédalier séparé
plus repose talons.

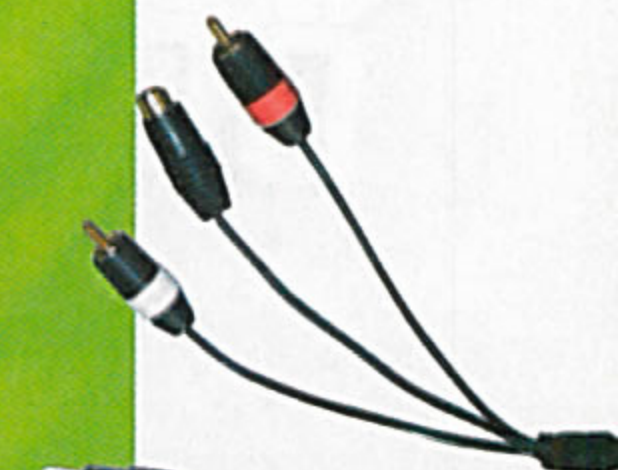
**Adrenalin Wheel
Pedals Free**
Volant compatible Xbox™
technologie vibration
Microsoft™,
sans pédalier.



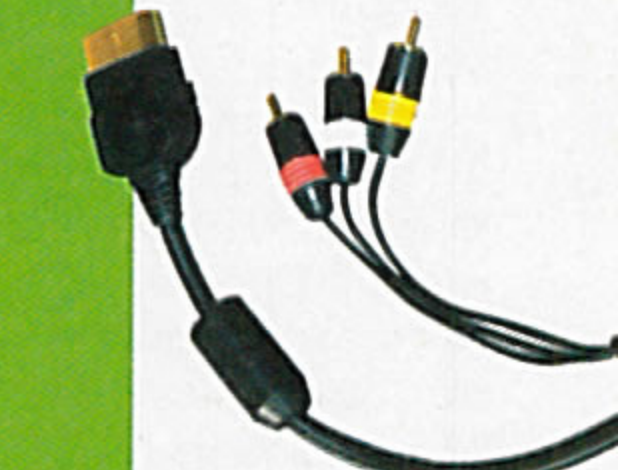
Adrenalin Pad
Manette compatible Xbox™
technologie vibration
Microsoft™.



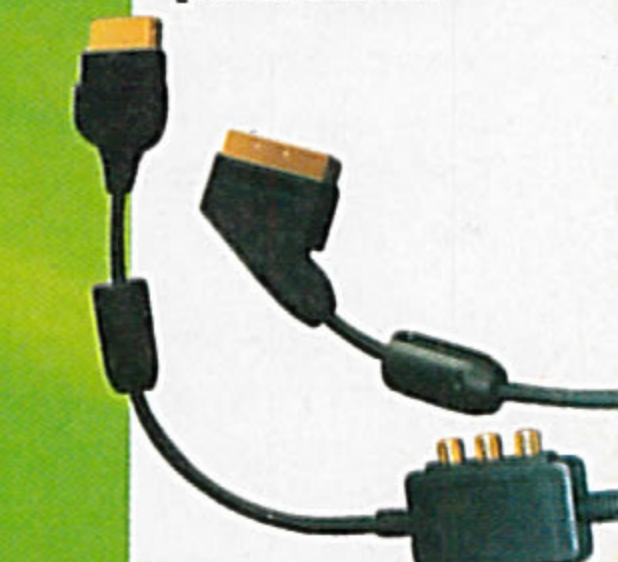
**Câble Optique
pour Xbox™**



**Câble S-Vidéo
pour Xbox™**



**Câble
Audio/Vidéo
pour Xbox™**



**Câble RGB
SCART
pour Xbox™**



**AV sélecteur
pour Xbox™**
Système 4 en 1

www.creations-philippe-toumire.com

**L'univers Xbox™
s'offre à vous !**

Points de vente & infos <http://www.saitek.com> • Tél : 01 39 86 96 30

REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesse
transecom s.a. une société du groupe SAITEK

Recevez
GRATUITEMENT
le catalogue

Nom (en capital) _____

Prénom (en capital) _____


Adresse _____

CP _____ Ville _____

email : _____

CMA 31

CONSOLEMAX - 03/02

XBox™, Game Cube™,
Game Boy Advance™, Playstation2™ : 
volants, manettes, accessoires

Saitek

EN BREF

BAD VIBES

Le fondateur d'Interplay, Brian Fargo, claque la porte. Visiblement, ses relations avec les renards de Titus, actionnaire majoritaire d'Interplay, se sont lentement détériorées depuis le remaniement du conseil d'administration.

SO FRESH

Le nouveau label Fresh Games d'Eidos distribuera au printemps prochain le rigolo Moskeeto (Ka, au Japon), le très cool Mad Maestro (Bravo Music) et le très surestimé Legaia 2 : Duel Saga. Tout ça sur PS2. Si Eidos se met en tête de nous alimenter en bons jeux japonais, on ne peut qu'applaudir.

SUE, MONE, SUE !

THQ et l'excellent studio Volition s'associent de nouveau pour pondre un Summoner 2, toujours sur PS2. Le premier ne nous a pas laissé un souvenir impérissable, mais le duo nous promet cette fois un nouveau système de combat révolutionnaire et des aventuriers en titane pour la sortie cet automne.

PETITE SOTTE

Après la Xbox, les Anglais d'Argonauts préparent un Malice pour la PS2. De nouveaux niveaux et quelques options inédites devraient voir le jour. Les deux versions sortiraient cet automne.

WATTA

Swat : Global Strike Team sur Xbox (originellement baptisé Kleaners) sera développé par Argonauts et distribué sous le label Sierre de Vivendi Universal.



FILS DE CRAO

» Turok : Evolution sur Xbox. N'érucelez pas, il dort



L'ami Turok revient pour la quatrième fois, et son allure de Rahan technoïde nous rappelle que la jungle est un monde sauvage où il fait bon se balader tout nu avec un arc.

Cette nouvelle version de la chasse au dino qui en a passionné plus d'un nous revient aujourd'hui avec un rendu parfaitement stupéfiant : la grande attraction aujourd'hui, c'est la jungle. Car la jungle bouge, oui, la jungle vit. Extraordinairement réaliste et tétanisante, l'attention du détail est portée à bout de bras par un moteur graphique maison, que les petits gars

d'Acclaim Austin ont mis quelques années à peaufiner. Avec votre arc et vos armes de bourrins, il vous faudra hacher, sniper, déboiser. Le scénario ? Une stupide histoire de faille temporelle, qui tente vainement d'expliquer pourquoi les T-Rex ont des blasters. Un mode Multijoueurs et des phases hautement ludiques de vol sur ptérodactyle devraient nous donner l'occasion de visiter une seconde fois l'univers pas toujours très subtil de cette licence agressive. Visiblement, Acclaim entend produire un hit. Et jusqu'à preuve du contraire, notre bande d'homo sapiens sapiens veut bien l'admettre.



SCOUBIDOU INVESTIRA LA PS2 ET LA NGC AU PRINTEMPS.

ET LES GANTS !

» Vexx sur PS2, Xbox et NGC



Les Texans d'Austin aiment manger mexicain. Grand bien leur en fasse : leur petit Vexx, démolé pour Acclaim, a de bien jolies courbes.

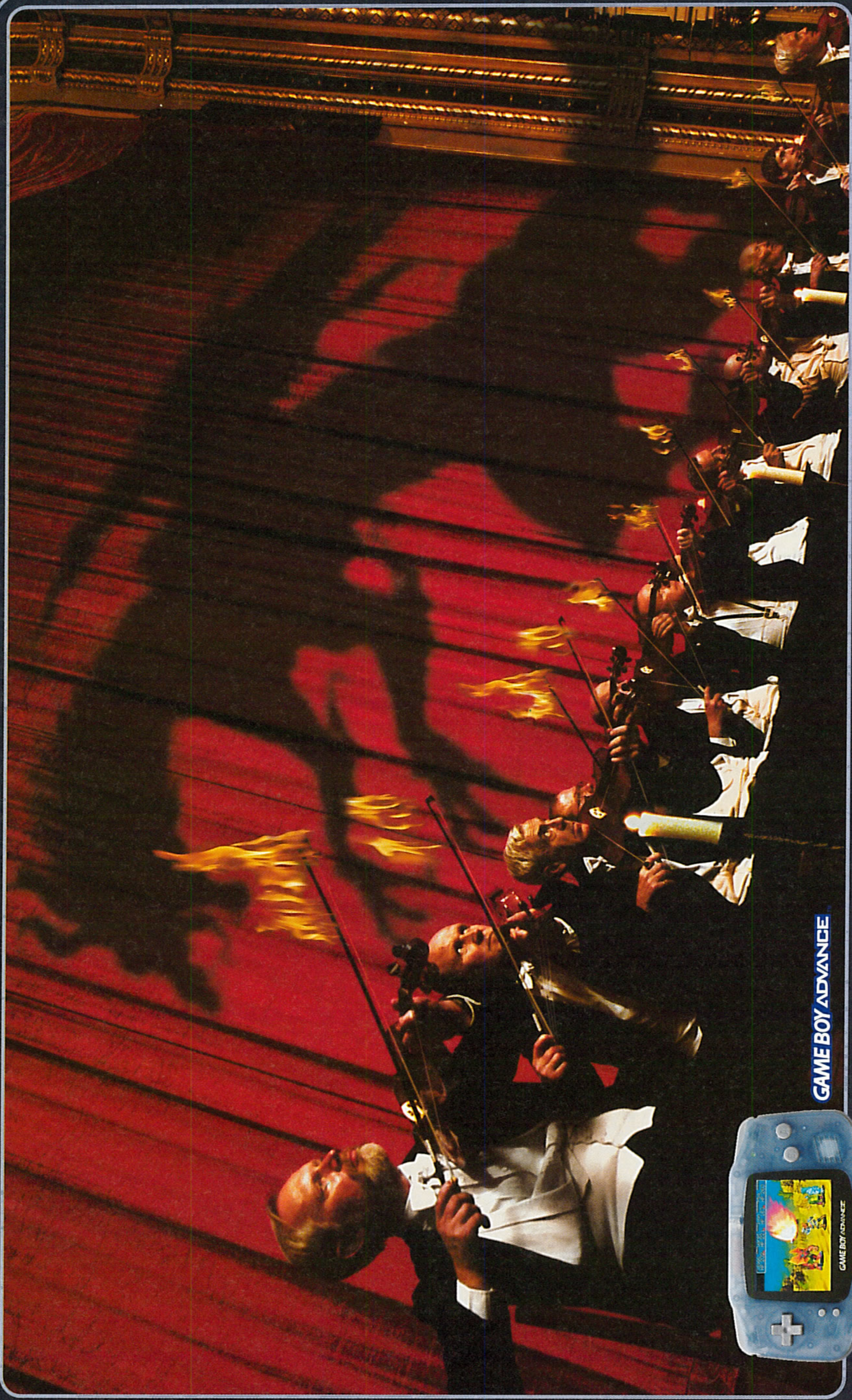
Le scénario de Vexx tient sur du papier à cigarettes : les méchants ont détruit votre terre, votre grand-père et vos rêves. À vous de leur faire avaler votre rage. Armé d'une paire de gants démesurés, vous devrez vous frayer un chemin à travers dix-huit niveaux de dangers et d'ennemis. Rien de nouveau sous le soleil, donc, si ce n'est un moteur encore une fois très

efficace, une gestion des cycles jour/ nuit très maligne, et des environnements vastes et soignés. À noter aussi, la présence de quelques "party games" secrets à débloquent. Tout cela ne casse pas trois pattes à un canard et devrait arriver en octobre.



▲ Vu d'ici, le gameplay n'a pas l'air très épanoui. Il faudra attendre un peu avant de baver.





GAME BOY ADVANCE



Golden Sun

Affrontez les forces du Chaos pour sauver le Monde

Nintendo
GAMING 24:7™

EN BREF

TAIQUAINE

Namco a confirmé le mode Tekken Force Assault dans Tekken 4 sur PS2 (en mars au Japon) ! On pourra éclater des vagues d'ennemis dans un environnement 3D et apprécier un scénario différent pour chaque perso. Cool.



DE LA KLONOBALLE

Klonoa Beach Ball, c'est un jeu de volley de plage sur PS one (!) mettant en scène les personnages de l'univers de Klonoa. Un gameplay ultra simple, des attaques spéciales et un mode Multijoueurs au programme (sortie au printemps). Gniak !

SHRAK

Vivendi et Vicarious Visions préparent un Crash Bandicoot : The Huge Adventure sur GBA pour fin mars.

OUPS ! THEY DID IT AGAIN



THQ s'amourache de Britney Spears avec Britney's Dance Beat sur PS2 et GBA. Un sous Dance-dance hype en mars pour les filles... Oups !

ONE RING

>> L'anneau passé sous silence

Vivendi n'a pas grand-chose à dire sur ses prochains jeux Lord of the Rings, mais on a quand même réussi à grappiller ça.

Vivendi Universal, qui détient les droits du livre du Seigneur des Anneaux (et pas du film, qui restent entre les mains d'EA), est pour le moins ambitieux : pas moins de sept jeux sont prévus, sur double support, qui couvrent tout le livre. Le premier jeu prévu, La Communauté de l'Anneau sur Xbox, sortira en octobre. On l'a déjà vu tourner il y a un an et ce n'était pas terrible (un sous-Zelda avec un Hobbit), mais visiblement, WXP a mis le paquet pour rendre la chose jouable (les nouveaux screens sont beaux) – notons qu'on pourra y jouer Frodon,

Aragorn ou Gandalf. Le second, Le Seigneur des Anneaux Part 1 sur GBA, pour octobre également, devrait être un RPG où l'on jouera uniquement Frodon. Les options multijoueurs de ces jeux ne sont pas encore précisées, ou alors floues.



▲ On espère très sincèrement que cette... chose n'est pas le Balrog de la Moria.



▲ La Comté, idyllique, plantureuse, généreuse comme le pain de la campagne anglaise.

STAR WARS EP. 2 : ATTACK OF CLONES SUR GBA ? MERCI THQ !

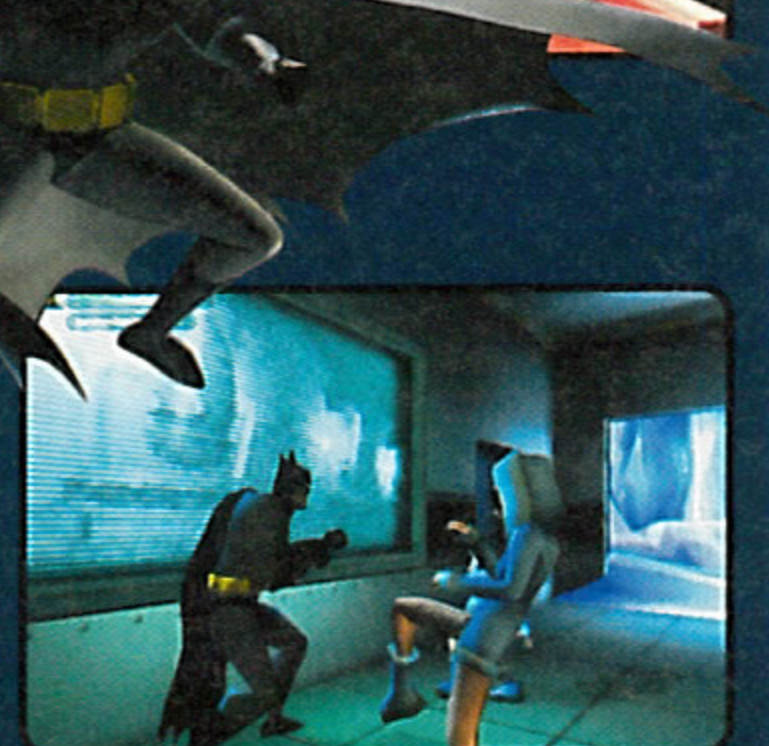
BATMAN REDUX

>> Batman Vengeance NGC et Xbox

Ubi Soft continue d'user la licence Batman jusqu'à la lie, en nous resservant une vengeance déjà froide, fusse-t-elle de chauve-souris.

Batman Vengeance aura accompagné toutes les consoles du moment – en restant toujours le même. Si le jeu n'a pas changé nos habitudes, il a le mérite d'être carré, fidèle à la série animée de Bruce Timm et Paul Dini, et plutôt bien réalisé (seule la version GBA avait réellement frôlé l'arnaque). La version Xbox a le mérite d'être rudement bien animée, et la version

NGC d'être rudement belle. Pêché de rapidité, péché de mouvement : cette saison, la chauve-souris se cuisine à tous les râteliers.



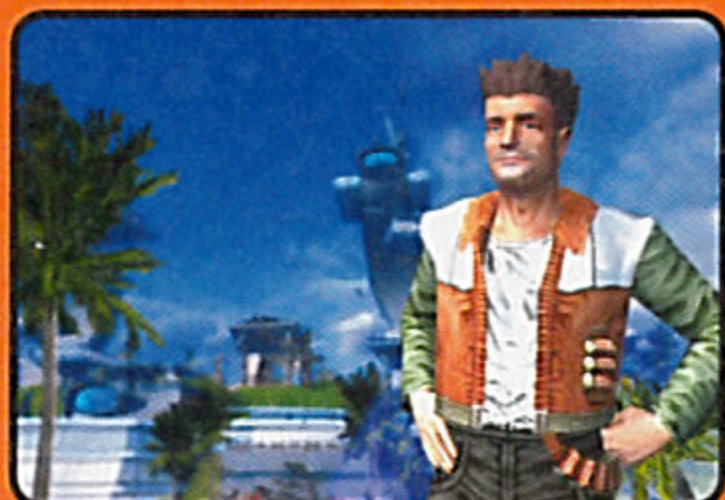
▲ La culture populaire recycle : les sournoises unités de Mr Freeze n'ont jamais oublié Karaté Kid.

BABA YAGA

» Yager sur Xbox : spatial !



▲ Le bar, incontournable pour les rencontres, missions et bitures.



▲ Magnus Tide, héros débonnaire de cette saga space op', et son gilet Delacroix, collection moteur.



De l'aventure, du souffle, des vaisseaux, de la gouaille... THQ se fait pulp de l'espace, et s'éclate dans l'espace avec Yager.

Ne nous y trompons pas : ce Yager là n'a pas grand chose à voir avec le Chuck Yeager, vétéran de l'aviation et licence juteuse de la simulation sur PC. Yager est un shoot 3D d'ores et déjà sympathique. On pense beaucoup à l'univers de Buck Rogers, à celui de Crimson Skies aussi (Yager sortira aussi sur PC). Un parfum connu mais



qu'on aura plaisir à visiter sur une console visiblement très bien adaptée. THQ nous promet un scénario non linéaire et un mode Multijoueurs aux petits oignons. Le jeu devrait sortir au printemps.



▲ Apocalypse Now au futur, et toujours les même palmiers.

EN BREF

MUCHA

Quelques nouveaux screens d'Onimusha 2 sur PS2. Le jeu est toujours prévu pour le 7 mars au Japon. Pour l'instant, on n'en pense pas grand-chose.



VIBBA

Vib Ribbon 2 P C'est ce que semblerait indiquer une récente mention de "The Game Design of Vib Ribbon 2", une conférence que devrait tenir Nana-On-Sha au prochain GDC.

KABUTO

On a reçu en catastrophe une version preview de Giants sur PS2, et on n'a pas eu le temps d'en faire grand-chose. On en saura plus pour le test le mois prochain !

MEGA

Capcom adapte Rockman Exe 2 à la télévision japonaise (sur TV Tokyo, TV Osaka et TV Aichi à partir du 4 mars prochain de 18h30 à 19h00).



TACTICS OGRE GAIDEN GBA EN MAI AUX USA. VITE ! TRADUCTION !

VÉ, LA CAISSE, PEUCHÈRE

» V-Rally 3 sur PlayStation 2



Infogrames se la joue avec ses nouveaux jeux, ils ont bien raison : V-Rally 3, ce carrosse de métal, a fière allure !

Si Infogrames continue à se lâcher comme ça, on va finir par déraiper ! Mais on a quand même failli laissé passer ces screens de V-Rally 3 de toute beauté. Eden Studios met le paquet pour rester à la hauteur de son ascendance. Plus de boue, plus de réalisme, plus de détails... : tels pourraient être les trois grands axes de cette mouture, et le moteur de jeu "Twilight", mis en pratique sur le jeu, devrait contenter les accros de technique léchée. Le jeu est annoncé pour juin sur PS2.



▲ C'est très beau, c'est du sable, du sable, du sable, et des graviers.

EN BREF

SAGA GAGA

L'épisode 1 de Xenosaga sortira sur une galette DVD-Rom double couche, et pas sur deux DVD comme prévu auparavant. C'est un début historique pour ce format. Le jeu sortira le 28 février au Japon.

CALIBRE 12

Quelques nouveaux shots de Soul Calibur 2 avant de voir tourner une version le 22 et 23 mars à l'AOU (salon de l'arcade de Makuhari Messe). On y sera !



FIGHT CLUB

Bulle Baku est un jeu consistant à détruire des bâtiments. En plaçant de la dynamite aux endroits fragiles, vous pourrez résoudre une série de casse-tête architecturaux gratinés. Le jeu sortira le 20 mars au Japon, bien qu'il ait été annoncé pour l'automne dernier (les événements du 11 septembre ne sont pas étrangers à ce retard).

MON ORATORIO

» Virtual On 4 version 7.6 arcade. Bon présage ?



▲ Peut-être une plus grande lisibilité de l'action sur cette version 7.6. Le radar paraît bien utile.



▲ Le design est toujours aussi précis, mais semble préférer les grosses carcasses aux formes pures.



Le jeu de combat des plus virtuoses qui soient aura-t-il une chance de convaincre ailleurs qu'en arcade ? Espérons-le.

La sortie européenne de Virtual On sur DC n'ayant jamais eu lieu, on peut encore espérer pour le Virtual On 4 Ver. 7.6, dernière mouture arcade de la bête. Trois nouveaux mechs sont au programme : MBV-747-A, MBV-747-F et le MBV-747-H. Sega promet aussi un système de combat plus épuré et une poignée de nouveaux niveaux.

Cela ne change pas radicalement les choses, mais on espère une conversion rapide, pour peu qu'il soit possible de jouer à un quelconque Virtual On avec autre chose qu'une manette d'arcade.



BLAGUE : NIGHTMARE CREATURES 3 D'UBI SOFT À L'AUTOMNE 2003 !

DERNIER KAMEHA

» DBZ sur PS2, NGC et GBA !

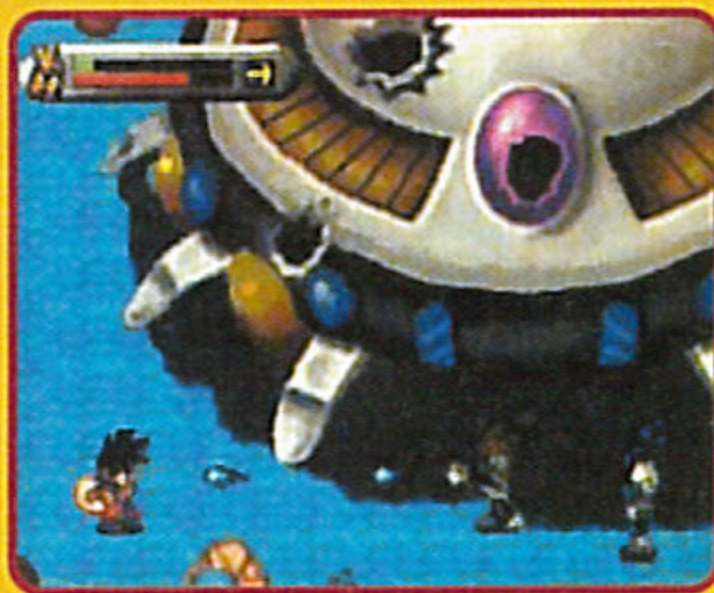


Au Japon, Dragon Ball n'a jamais cessé d'exercer une très forte influence sur les esprits. Infogrames se lâche et entend bien faire résonner l'écho du Z sur toute la planète !

Trois jeux pour faire l'appoint : une mouture NGC / PS2 dont on ne sait encore que très peu de choses (un jeu de combat avec beaucoup de personnages et des fonctions on line assez importantes). L'ordre de sortie sera PlayStation 2 (à l'automne), puis GameCube (en hiver)... et une version Xbox en 2003. Sur GBA, Legacy of Goku est un RPG dans la tradition,

où vous jouerez Goku en plein trip mystique. Le jeu devrait sortir en mai. Dragon Ball Z : Collectible Card Game est, lui, un jeu de cartes à collectionner, toujours sur Game Boy Advance (on se souvient avec beaucoup d'émotion du Pokémon CCG, une très belle réussite sur Game Boy Color). Fondé sur un vrai jeu de cartes aux mécanismes tout ce qu'il y a de plus intéressant (un jeu de défausse, doublé d'une quête de Dragon Ball), DBZ CCG devrait débarquer en juin.

► Cette photo de la version NGC reflète un stade encore précoce de développement.



▲ La version GBA, avec des graphismes plutôt réussis, bien dans l'esprit de la série.



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

sans astuces

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

avec astuces

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

3615 astuces®

☎ 0892 705 333

Depuis la BELGIQUE: ☎ 0900 70 200

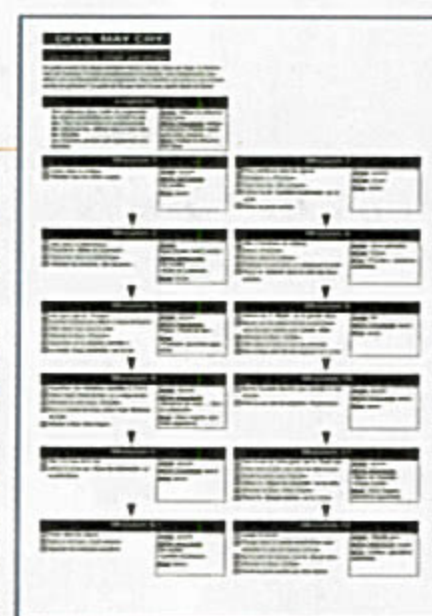
NOUVEAU! PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE:
LOGO ET SONNERIES JEUX VIDEO!

0899 707 303

www.mobiles.fr 3617 MONMOBILE

NOUVEAU

Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par courrier. Vous pouvez aussi recevoir une copie des astuces et solutions consultées: c'est plus rapide que de recopier!



Exemple: Devil may cry, Synthèse de la solution.



Exemple: Soul reaver 2, Plans, accès aux forges.

3617 ASTFAX

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE

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

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel -3615 **astuces**- ou téléphone -0892 705 333.

EN BREF

SUPER WISSENSHAFT

C'était cousu de fil blanc : Return to Castle Wolfenstein, dernier bébé d'ID Software, connaîtra une seconde vie sur PS2 et Xbox. Développé par Raster et produit par ID, cette version console devrait comporter son lot d'innovations techniques et de barbaries multijoueurs. Aucune date annoncée pour le moment.

BAROUD

Prévu à l'origine pour mars, Medal of Honor : Frontline, équivalent PS2 d'Allied Assault sur PC, devrait finalement voir le jour après le 6 juin 2002, date commémorative du débarquement en Normandie. EA met aussi les bouchées doubles sur la conversion Xbox d'Allied Assault, qui devrait sortir... un jour.



JUNIOR

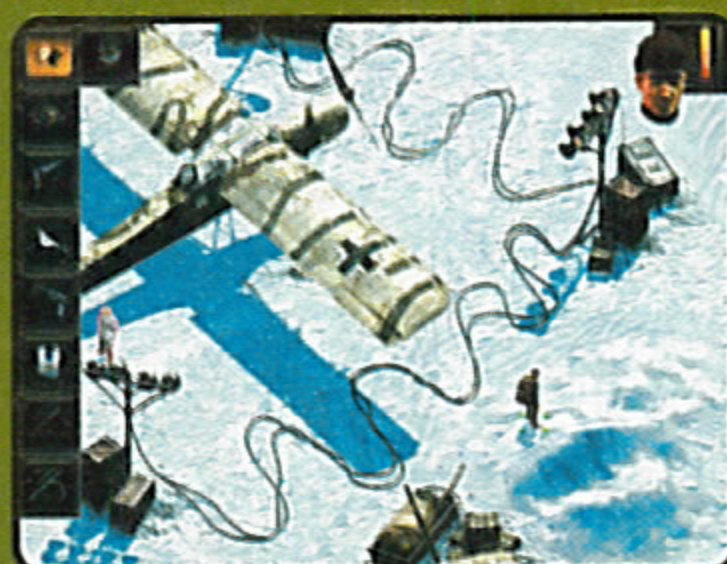
On n'y croyait plus. LucasArts et les bons gars de The Collective (The Fallen sur PC, Buffy sur Xbox) annoncent un nouvel épisode des aventures d'Indiana Jones, sur toutes les consoles de nouvelle génération (la version GameCube n'est pas encore confirmée). On devrait en voir la couleur cet automne : youpi.

SARAH CONNOR ?

Après l'annonce d'un troisième volet en préparation au cinéma, la licence Terminator reprend du poil de l'armure. Prévu sur Xbox et PS2, Terminator : Dawn of Fate précède le premier film, et c'est tout ce qui a été annoncé.

LE DERNIER SALOPARD

» Commandos 2 sur Xbox et PS2



Les bidasses reviennent au pas de l'oie, et on est content. Après une carrière sérieuse sur PC,

Commandos 2, jeu rare, soigné et particulièrement brillant, honore la Xbox et la PS2 de ses raffinements. Banco !

Empruntant son imagerie aux standards du genre (Le pont de la rivière Kwai, Les Canons de Navaronne, Les douze salopards...), Commandos 2 vous place à la tête d'une troupe d'élite pendant la Seconde Guerre Mondiale. Vous êtes en charge des missions les plus périlleuses : capturer des dignitaires, faire sauter des batteries de canons, éliminer des garnisons, voler des documents secrets, photographier des plans... N'en jetez plus ! Les graphismes en 3D isométrique, somptueux, permettent une étourdissante variété



d'interaction. Doté d'un gameplay étonnant qui permet d'épouser plusieurs points de vue au même moment et d'une interface superbement adaptée au format console (ce qui n'était pas gagné étant donnée la complexité de la conversion), Commandos 2 s'assure d'entrée de jeu une place de choix dans nos cœurs de gamers. Si les deux versions se ressemblent beaucoup, on pourra néanmoins donner la palme du détail à la version Xbox, véritablement stupéfiante, et celle de la rapidité à la PS2.



UN MILLION DE DYNASTY WARRIORS 3 PS2 VENDUS DANS LE MONDE.

FLEUR FATALE

» Orchid sur Xbox (GC, PS2 ?)



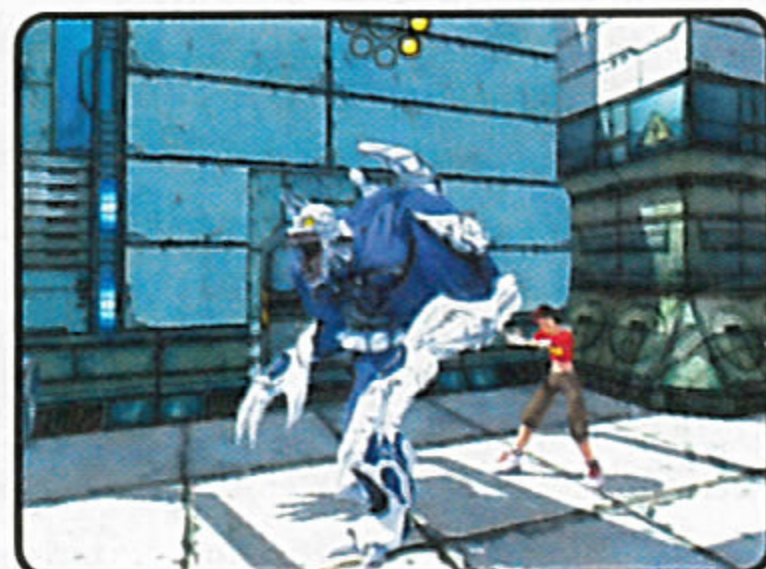
Les Anglais d'Argonaut aiment les filles : après Malice, Orchid, leur dernier bébé sur la console de Billou, a déjà l'odeur entêtante des fleurs fanées.

Empruntant volontiers ses graphismes aux comics de McFarlane et consorts (c'est Tony Daniel qui se colle aux artworks), Orchid met en scène une jeune amnésique attirée dans les mailles d'activistes aux prises avec un gouvernement fasciste. Si le fond est moderne, la forme d'Orchid est plus

problématique : malgré des graphismes très alléchants, le titre s'annonce comme un simple jeu de combat et d'invocation, a priori sans grande inventivité. Gageons toutefois que le talent d'Argonaut saura triompher de ces a priori. Pas de date de sortie pour l'instant.



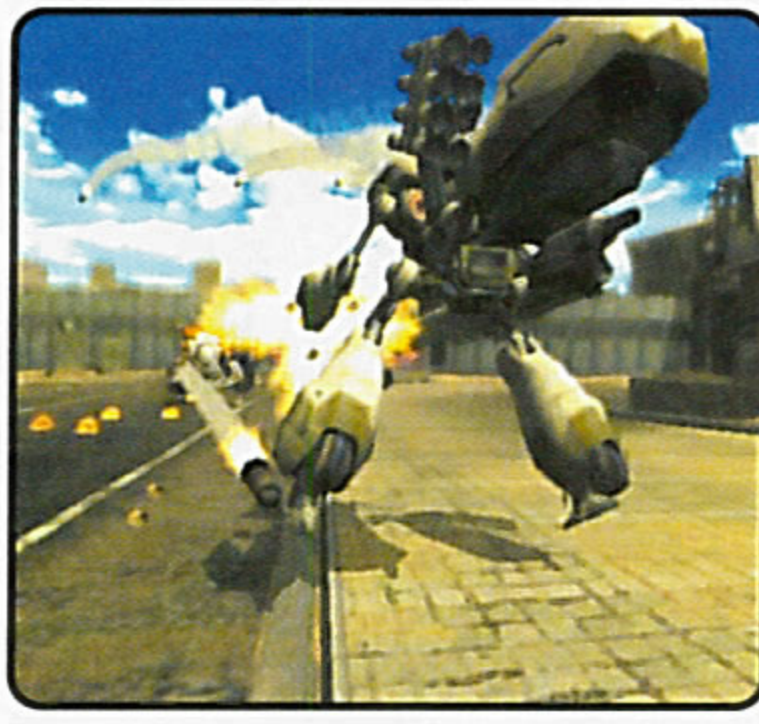
▲ Rien à redire sur le look global du jeu, c'est beau et c'est moderne ! Le cartoon, c'est la tendance !



◀ Visiblement, il sera possible de combattre sous forme d'avatars monstrueux. Miam.

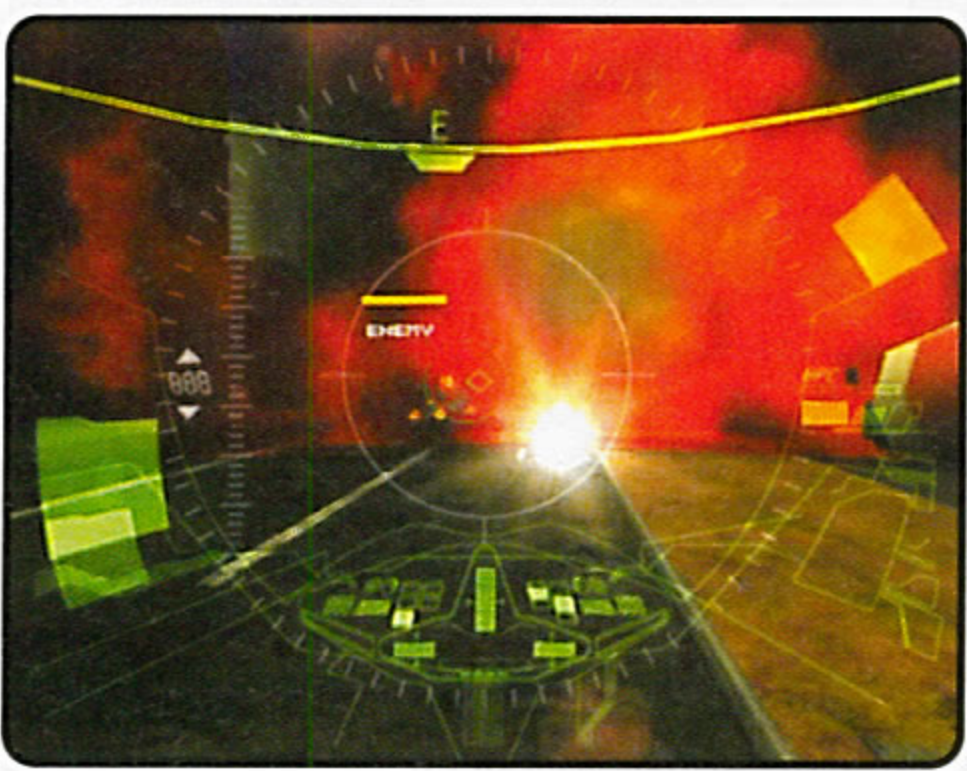
KOREAN MAKE IT BETTER !

>> Phantom Crash : blastez du robot à Shinjuku

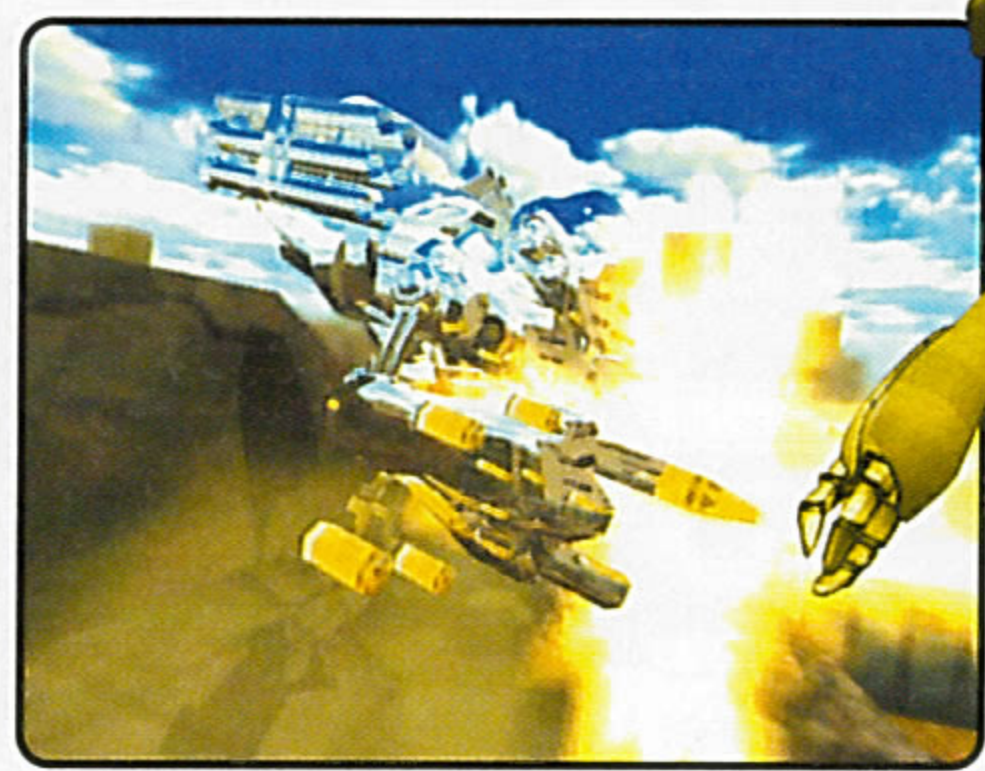


Les gars de Phantagram risquent de devenir bientôt nos meilleurs amis coréens.
 Se blaster entre mechas dans un Shinjuku (quartier de Tokyo) entièrement modélisé, c'est désormais possible. On pourra même créer son propre modèle de mecha (nommés "Scoobee" dans le jeu), en choisissant armes, textures, emblèmes, etc. Pour corser le tout, les Scoobees peuvent utiliser

un camouflage optique très efficace qui vous oblige à livrer des combats en vous fiant uniquement à votre radar. Il semble que l'on dispose de missiles et de fusils énormes, mais on peut parier que des attaques au corps à corps seront aussi de la partie. Les Scoobees devraient débarquer au mois de mai sur Xbox. Si les Japonais boudent la console, il restera les Coréens...



▲ Un grand classique : pulvérisez votre adversaire à coups de missile.



▲ Le camouflage optique en action, et le tout en temps réel : pas mal, non ?



EN BREF

JEU DE GOLFE
 En mai, Codemasters nous proposera de l'action commando en pleine guerre du Golfe, avec Conflict : Desert Storm. L'interface semble plus réussie que le scénario...



C'EST MORTEL
 Midway a annoncé très officiellement un nouveau Mortal Kombat sous-titré Deadly Alliance pour cet automne sur Xbox.

YOU KNOW I'M BAD
 Microsoft et le groupe de rebelles de Beverly Hills (sic) Linkin Park se sont associés pour faire de la promo réciproque. À croire que Microsoft ne sait pas quoi faire de son demi-milliard de dollars de budget promotion.

ROGER, UN BALLON !
 La suite de Roger Lemerre que beaucoup de fans considèrent comme le meilleur jeu de management de football sur console arrive enfin sur PS2. J'en connais qui vont passer de longues nuits blanches.

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET GBA LE 28 MARS EN ANGLETERRE !

L'ARMÉE DES OMBRES FANÉES

>> Duality : le cyber punk revient sur console

La PS2 a son Deus Ex. La Xbox, elle, aura Duality qui s'annonce très prometteur et fidèle aux canons du genre.
 Afin de refléter toute la richesse d'un univers cyber punk, Duality propose d'incarner non pas un, mais trois personnages. On trouve le classique mercenaire, avec visée automatique, gros flingues et camouflage optique ; le hacker,

obligé de se protéger à l'aide de pièges et de senseurs pendant qu'il pirate tous les systèmes informatiques qui lui passent sous la main ; et, enfin, une intelligence artificielle qui tente de percer le secret de ses origines. Les phases dans le monde réel font penser à Metal Gear, celles en univers virtuel restent à définir. Phantagram nous promet même un mode Deathmatch... Nous verrons cela à l'automne 2002.



▲ Le hacker : qui a dit que les femmes n'étaient pas douées pour l'informatique ?



EN
BREF

CATERPILLAR

Koei prépare pour Mars une adaptation sur GBA de Fushigi no Kuni no Angelique. Cet Alice au pays des Merveilles nippon mêle diplomatie (séduire les dieux d'un monde parallèle pour en devenir la nouvelle reine) et aventure. Il devrait procurer une orgie de mini-jeux, d'images à collectionner et de challenges multijoueurs !

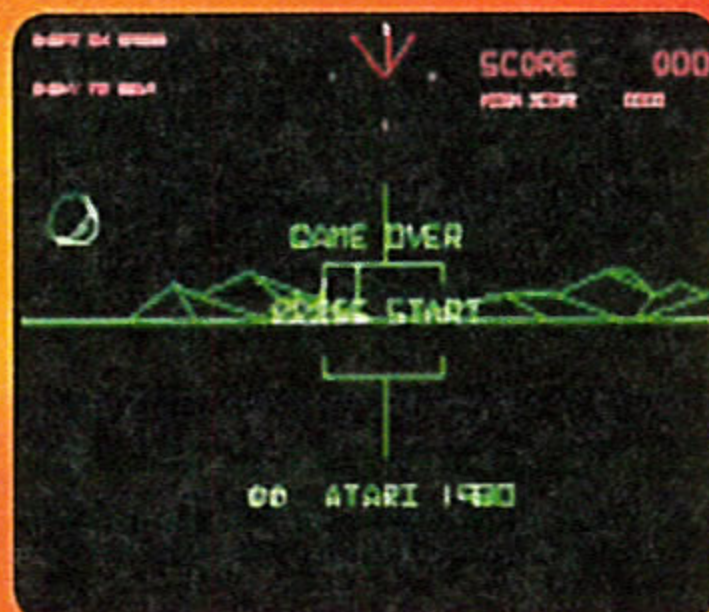


ZEN

La bande originale de Rez (Rez : The Gamer's Guide to...) est sortie le 23 janvier dernier. On y retrouve les excellents morceaux de Mist, Joushouka et Oval, ainsi que quelques notes de Kobayashi et d'un autocollant Nendo Graphics.

PONG

Infogrames recycle ses fonds de tiroir sur GBA et Atari Anniversary Advance compile différentes pièces de musée (Battlezone, Asteroids, Centipede...).



UNE DERNIÈRE

Activision et Climax préparent pour l'été un Race of Champions sur PS2, NGC et Xbox. Plein de super pilotes et de super voitures (Lancia, Porsche, Citroën, Audi, Mitsubishi, Toyota...), mais aussi, plein de bâillements !

VA-VA-VOUM !

» Automodellista sur Play 2



Quand Capcom se remet au pas de course, c'est toute l'industrie du jeu qui tremble. Et quand le "cel shading" s'en mêle...

Slipstream : on s'en souvient à peine. Il a marqué les premiers et derniers pas de Capcom en matière de course arcade. Pour ne pas reproduire cet impair, Capcom met les bouchées doubles et convoque un staff spécialisé en baston pour accoucher d'un rival crédible à GT3. Les chanceux qui l'ont récemment vu tourner au Tokyo Auto Show affirment qu'Automodellista possède une rapidité exceptionnelle, des effets

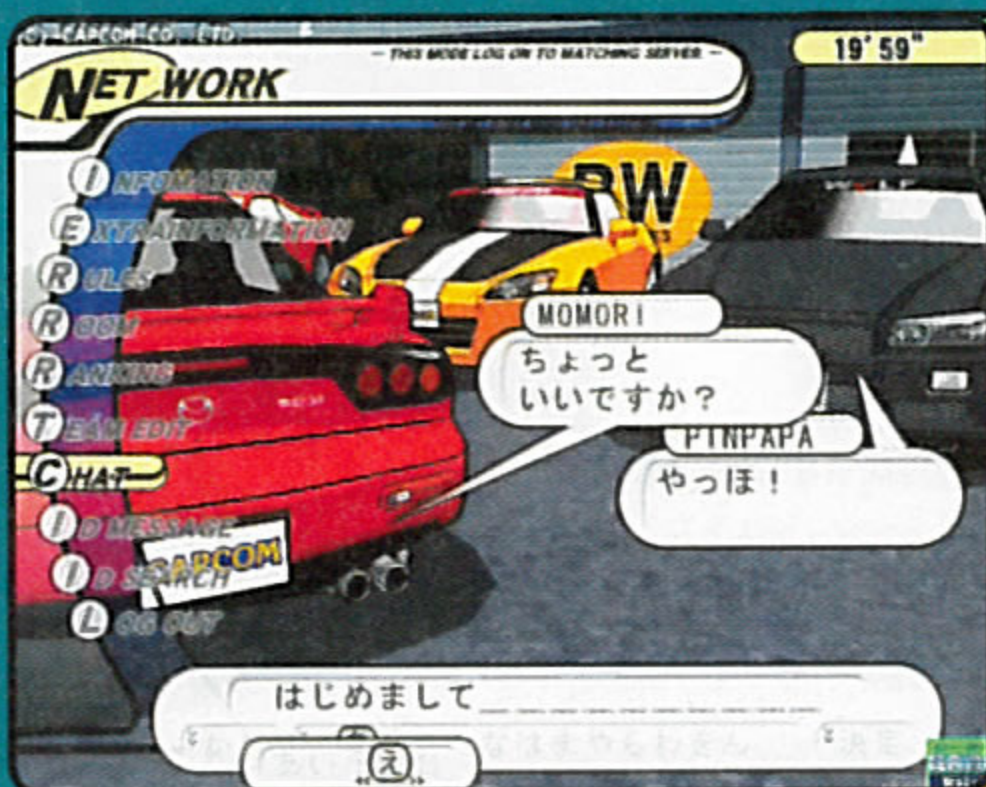
spéciaux bluffants et des qualités graphiques uniques. Comment ne pas s'en convaincre en voyant ces screens ? Véritable dessin animé, Automodellista éprouve une fois encore les merveilles du cel shading. En se démarquant radicalement de GT3, Capcom prend le risque de s'aliéner une partie des fans de course, mais se réserve aussi le droit à l'innovation (enfin !). La firme japonaise annonce aussi une partie on line importante au Japon, des tournois et enfin, un système de classement révolutionnaire. Le jeu devrait sortir au printemps : on a vraiment hâte de le voir.



▲ Même dessinés, les chevaux de cette calèche restent impressionnants.



▲ La sensation de vitesse est ici renforcée par des effets visuels tout à faits étonnants.



▲ Le on line devrait être une bouée de sauvetage pour Capcom, qui pourrait y trouver un moyen de supplanter Gran Turismo 3.



SUPER SMASH BROS DX SUR NGC : 972 673 EXEMPLAIRES VENDUS !

PETIT PIEU

» Buffy vampirise la Xbox



Développé par The Collective, Buffy est, graphiquement, l'un des plus convaincants jeux Xbox. Vraiment ?

Originellement prévu en mars et repoussé au printemps, Buffy propose de l'action / aventure à l'allure simpliste, reprenant la grande trouvaille de la série : exploser du zombie à coups de talon aiguille (d'ailleurs, vous les finissez toujours au ralenti). Graphiquement, c'est assez génial, avec une modélisation tout à fait remarquable. Le scénario, s'il n'a pas l'air dément, a le mérite d'emprunter ses péripéties aux divers épisodes de la série. Gageons que les fans ne laisseront pas passer cette opportunité de porter le pieu.



TOUTES LES INFOS... TOUTES LES PHOTOS ! TOUTES LES INFOS... TOUTE

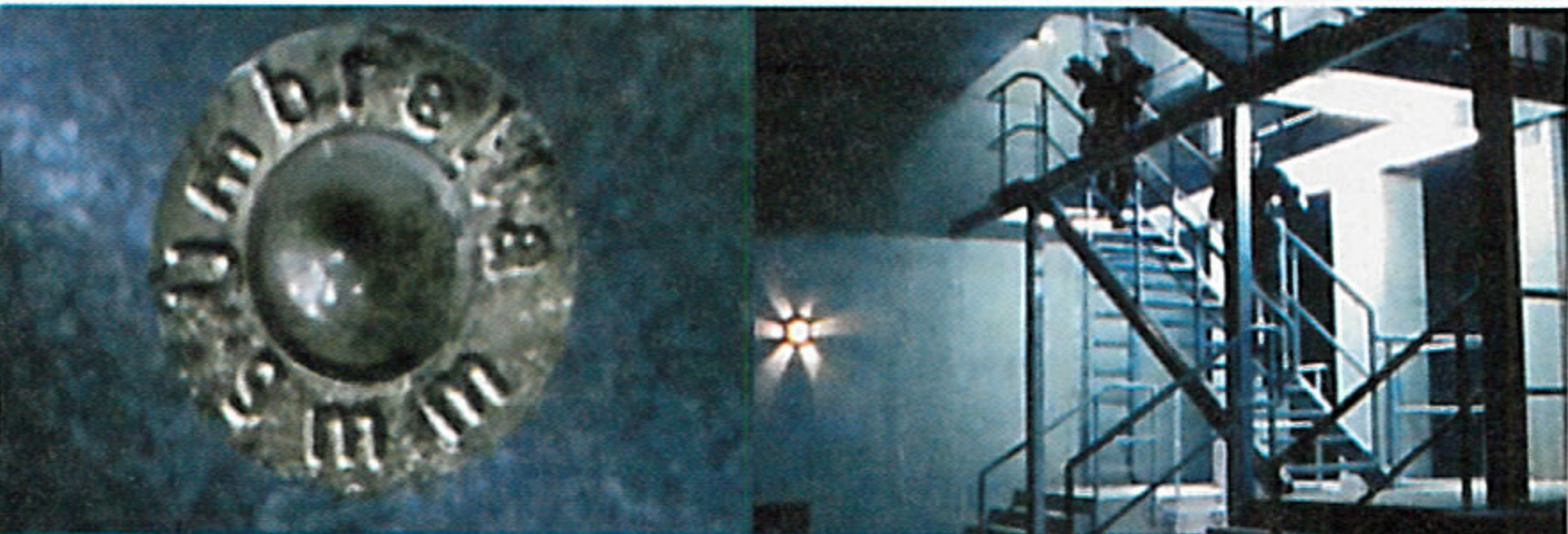


CODE MILLA

» Resident Evil au cinémaaah !

La bande-annonce de l'ambitieuse adaptation cinématographique de RE réussit le coup d'éclat de nous faire croire à une réussite.

N'oublions pas que le tâcheron responsable de cette adaptation hollywoodienne, Paul F. Anderson, est déjà à l'origine de nanars cosmiques (Soldier, Mortal Kombat, Event Horizon...). On rêve alors de ce que George Romero, le créateur de la série des Zombies, aurait fait si les producteurs ne l'avaient viré du projet. Un ordinateur fou baptisé Red Queen, une variété du Virus-T très agressive, une base bloquée, peu de balles : si les quelques similitudes entre le film et les jeux sont bien appuyées (Umbrella, S.T.A.R.S, quelques chiens zombies...), sur le plan du scénario, c'est classique. Quelques arguments de poids, tout de même : Milla Jovovich en mode Nikita, Michelle Rodriguez, très belle, une musique de Clint Mansell (Pi), et un design global très froid, mais aussi séduisant. Il y a hélas fort à craindre que ce beau tape-à-l'œil ne cache un scénario inepte et un film d'horreur pour ados propret, sans effusion de sang. Le film sort le 15 avril aux États-Unis et probablement bientôt chez nous. On n'est pas pressés.



Offrez le meilleur à Le Magazine Officiel

**LE MAGAZINE
OFFICIEL**

Découvrez
les meilleurs jeux
en avant-première,
des tests
sans concession,
des infos inédites
sur les développeurs
et les éditeurs,
des reportages, des dossiers
et des guides complets



votre Xbox !

Xbox + son DVD

**NOUVEAU
NUMERO 1
EN VENTE LE 7 MARS**

Le DVD exclusif : Soyez les premiers à tester les démos jouables des meilleurs jeux, découvrez les vidéos des futurs hits, les interviews des plus grands développeurs ainsi que de nombreux add-on et bonus.



**LE DVD
EXCLUSIF**

LE MEILLEUR QUI FAIT MAL
DEAD OR ALIVE 3
Le plus beau jeu de baston !
PLUS !
FUZION FRENZY / BLOK
PROJECT GOTHAM /
DARK SUMMIT / Y
future
Made with passion
MARS 2002
NUMERO 1

DECouvrez EN PREMIERS LES PROCHAINS JEUX XBOX >>> DES VIDEOS DE PLUS DE 10 GRANDS JEUX >>>
DEAD OR ALIVE 3, AMPED, FREESTYLE SNOWBOARDING, CEL DAMAGE, DARK SUMMIT, DAVE MIRRA,
FREESTYLE BMX 2, MADDEN NFL 2002, NASCAR HEAT 2002, NEW LEGENDS, SHREK, THE THING.

PLUS ! 10 VIDEOS DE JEUX XBOX



DISPO : MAI

ÉDITEUR : SCEE
DEVELOPPEUR : SEGA-AM2

GENRE : BASTON
JOUEURS : 1-2 SIM.



Virtua Fighter 4

DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES...

VF4 et son système d'intelligence artificielle, j'adore. Quand mon clone saura enfin taper les articles à ma place, ça sera vraiment le bonheur.

Après Sonic, la saga Virtua Fighter passe à l'ennemi. "Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme" ! (Lavoisier).

Inaugurée en 1993, la saga Virtua Fighter peut se targuer d'avoir ouvert le bal des jeux de baston en 3D. Œuvre de Yu Suzuki (Shenmue, Out Run, Power Drift et quatre cent treize autres), elle a toujours fait figure de référence en matière de graphismes et de gameplay.

Toujours plus gourmande en puissance, il n'est guère étonnant de la voir utiliser une nouvelle carte d'arcade à chaque nouvelle sortie.

SUR PS2 ? ! ?

La dernière en date n'est autre que la Naomi 2 (ce qu'aurait dû être une DC2) : un monstre en matière d'affichage et de compression de textures. La récente politique de développement multi plates-

formes avait de quoi surprendre. L'arrivée de VF sur PS2, prouve qu'un autre bastion vient de tomber. La tâche de Sega sera rude. En effet, réussir une telle conversion est un véritable défi, étant donné le fossé technique qui sépare les deux machines sur lesquelles VF4 tourne.

WHAT'S NEW ?

Depuis le troisième épisode, quelques modifications sont apparues. Au niveau des per-

sonnages, tout d'abord : Taka Arashi a disparu pour laisser la place à Lei Fei (moine volant) et Vanessa Lewis (adepte de close combat). Sur PS2, la principale

... VF peut se targuer d'avoir ouvert le bal des jeux de baston 3D...

nouveauté réside dans le mode I.A., dans lequel vous pouvez élever votre propre personnage, lui apprendre des coups... Bref, former votre propre poulain, regarder ses matches et le conseiller.

FAITES L'APPEL

Fin du fin : tous les objets bonus de la version arcade sont présents, et vous pourrez changer l'apparence de votre perso en fonction de ses performances.



p.30

DEUS EX (PS2)

La conversion sur PlayStation 2 de ce chef-d'œuvre du monde PC sera-t-elle à la hauteur ?



p.36

TONY HAWK 3 (XBOX)

La version NGC de ce classique du grind est en tous points similaire aux précédents. Que du bon !

PLUS !

SOLDIER OF FORTUNE (PS2)	32
STAR TREK ELITE FORCE (PS2)	34
GRANDIA 2 (PS2)	35
BLOOD OMEN (PS2)	38
TRANSWORLD SURF (XBOX)	40
RALLISPORT (XBOX)	41

MEILLEURES NOUVEAUTÉS ! LES MEILLEURES NOUVEAUTÉS ! LES MEILLEURES NOUVEAUTÉS !



01



02



03

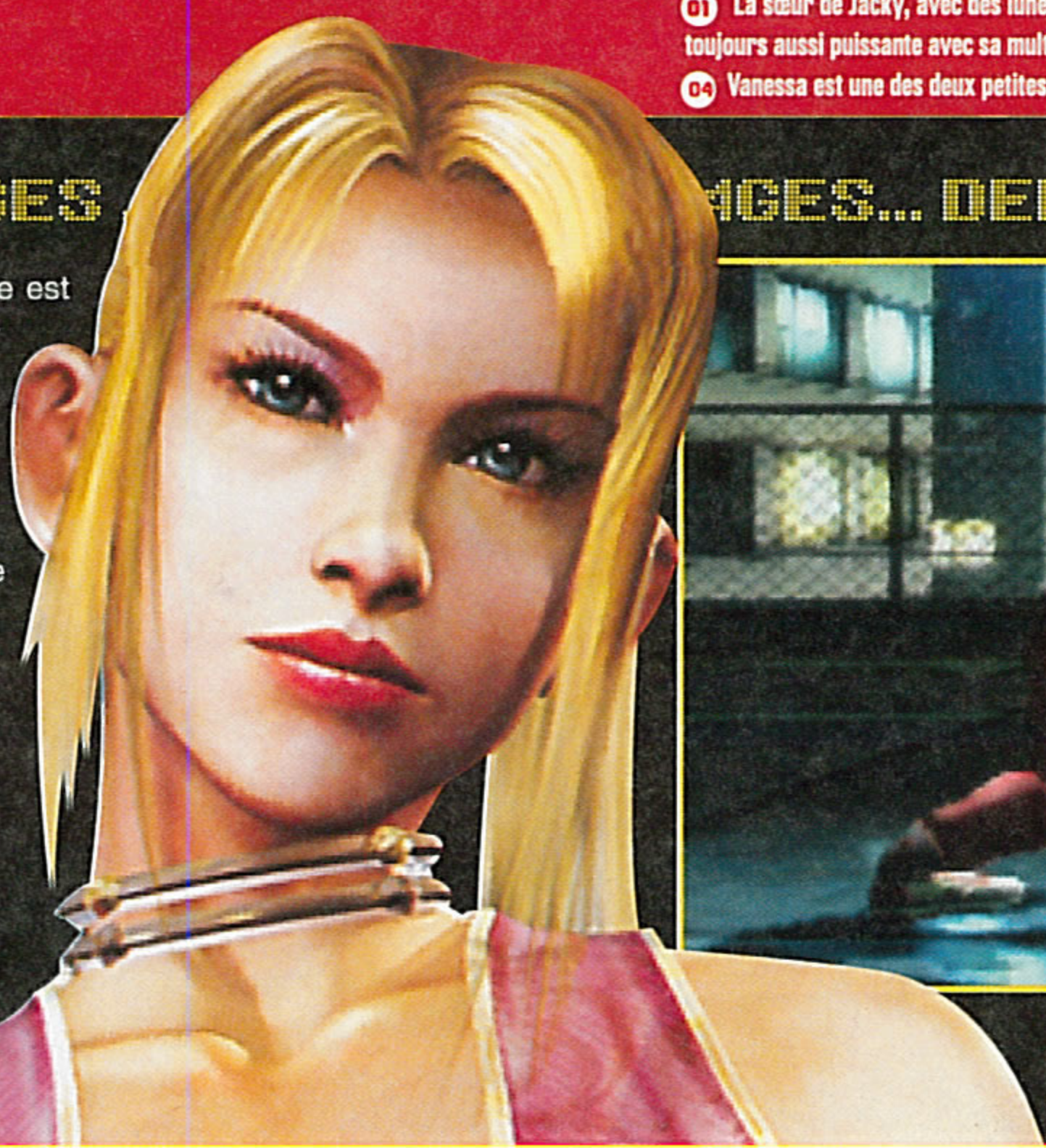


04

01 La sœur de Jacky, avec des lunettes de soleil. Vous pouvez collectionner plus de quatre cents objets. 02 Aoi, apparue dans VF3, est toujours aussi puissante avec sa multitude de contres. 03 Jacky a toute une panoplie de nouveaux coups de pieds. Restez sur vos gardes ! 04 Vanessa est une des deux petites nouvelles de cet opus. Une cousine de Doug ?

DERNIÈRES IMAGES

mances Ce mode est une excellente initiative, relativement riche et très bien pensée. Enfin un jeu de baston où il est possible de faire des vrais progrès, même en jouant seul. Test en règle le mois prochain, pour un adversaire de taille face à Tekken 4, qui sort fin mars au Japon.



DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES...



Jacky va se prendre une balayette dans un dixième de seconde !

Le top de la baston

La point fort de VF4 reste sans aucun doute sa jouabilité hors pair. VF4 ne laisse pas droit à l'erreur : la technique est bien dosée et variée. Sans parler des contres, dont la maîtrise reste l'apanage des experts du pad.



▲ Tout comme sa fille, Lau prend un malin plaisir à contrer toutes les projections de ses ennemis.



▲ Tous les coups d'Akira nécessitent un timing précis qui le réserve à l'élite.



▲ Wolf aussi, aime bien faire joujou avec le corps de ses ennemis. Akira en fait ici les frais.



▲ Aoi, fan d'Aïkido, vous envoie en un rien de temps à l'autre bout du décor.

Ca flotte !

Les capacités de la Naomi 2 permettent des textures de vêtements vraiment impressionnantes. Sur PlayStation 2, les détails sont hélas moindres.



Les tuniques de Lei Fei réagissent au vent et à ses mouvements.

Aliasing power

Le gros problème de VF4 reste le scintillement dû à l'affichage de la PS2. En effet, le passage de 640 x 480 (arcade) à 640 x 240 (PS2) se fait dans la douleur.



Magnifique !

Si VF4 perd quelques plumes avec son passage sur PS2, la modélisation des persos demeure impeccable.



▲ Kagemaru possède des balayettes très efficaces. Méfiez-vous de lui comme de la peste !

Lâchez la vachette...

Il existe deux types d'arènes différents : les arènes ouvertes (avec possibilité de faire des "ring out") et les arènes fermées que les fans de Fighting Vipers apprécieront. Sachez que vous pouvez détruire certains murs.



Le décor de Pai (avec pour thème l'aquarium) est splendide. Comme ceux de DOA3, les programmeurs de VF4 aiment les poissons.



▲ Vanessa peine à s'en sortir. Si elle ne se relève pas, c'est le "ring out" assuré !

Items à gogo

Tout comme dans la version arcade, vous pouvez habiller votre personnage de pied en cap. Le résultat est parfois comique.



Tout comme dans la version arcade, il est possible de jouer avec des persos modélisés façon VF1. Pour cela, il suffit d'être en mode "shodan" et de maintenir R1 à l'écran de sélection des persos.



Un bouton de fièvre ? Il ne lui manque plus que la moto. Notez que chaque perso possède des objets qui lui sont propres.



Maître chinois

Qui n'a jamais rêvé d'incarner le mentor d'un jeune poulain du combat ? Hein, qui ? Le mode I.A. (non présent dans la version arcade) permet de construire son propre personnage. Après quoi, il faut lui apprendre à se battre et le suivre pendant toute sa phase d'apprentissage, avant de le lâcher dans le mode Arcade ou Kumite. En plus, des persos A.I. peuvent se rencontrer !



Apprenez les ficelles du métier à votre jeune disciple...



... Montrez-lui de nouveaux coups...



... et regardez-le pulvériser ses adversaires comme un grand !

Nouvelles têtes

Deux nouveaux persos font leur entrée. Lei Fei, véritable tornade, enchaîne coups de pieds et de poings à une vitesse éclair. Vanessa, quant à elle, est une adepte du close combat et il vaut mieux garder ses distances pour qu'elle ne vous broie pas !



Musclée, athlétique, brésilienne... Vanessa a tout pour plaire à A. Mauresmo.



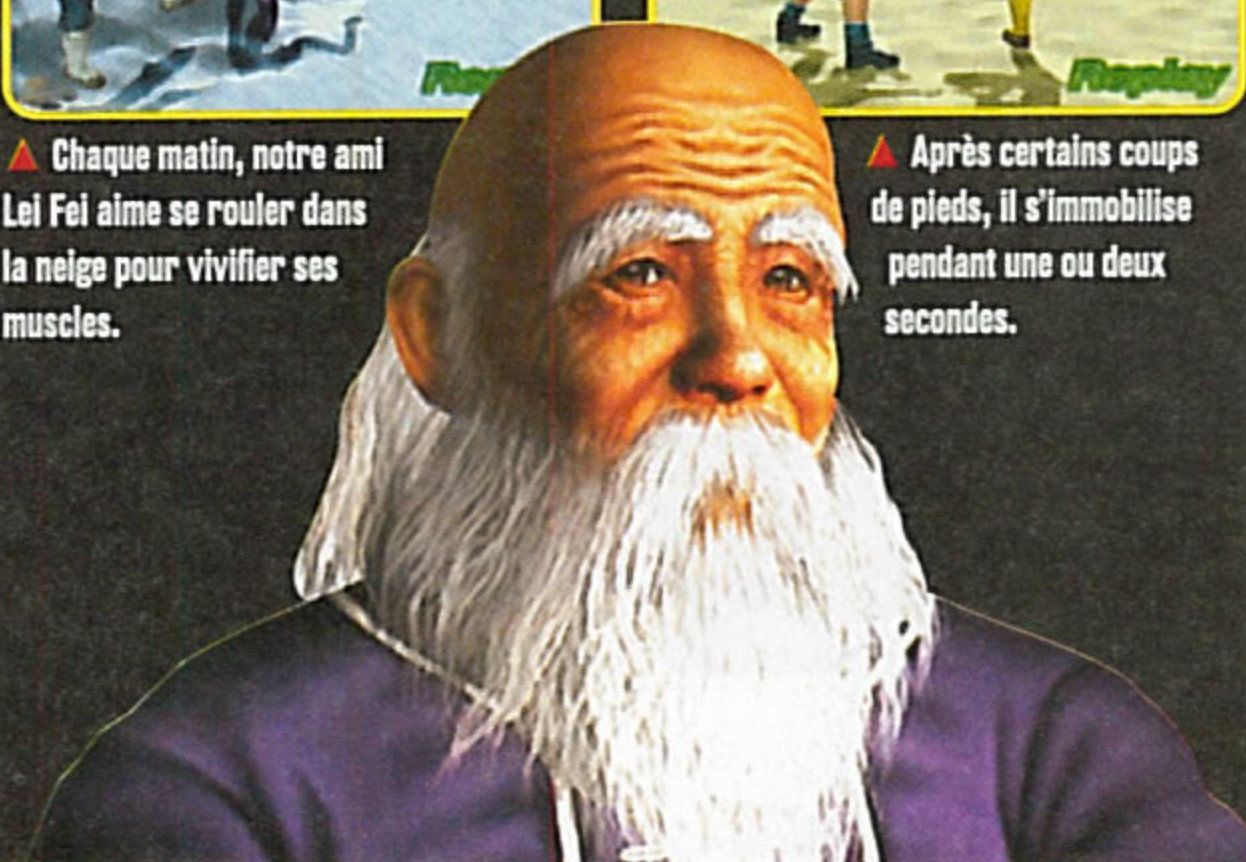
Pai fait bien de fuir : si Vanessa l'attrape, elle va passer un sale quart d'heure.



Chaque matin, notre ami Lei Fei aime se rouler dans la neige pour vivifier ses muscles.



Après certains coups de pieds, il s'immobilise pendant une ou deux secondes.



Du neuf !

Deux nouveaux niveaux apparaissent dans la version PlayStation 2.



Le sol de ce round n'est qu'une vaste baignoire !



Les éclaboussures rendent relativement bien.

Demain, lever 6 heures

Le mode Entraînement est bien conçu. Vous y apprenez les coups de chaque perso, mais travaillez aussi les enchaînements au ralenti.



Ai-je le temps de passer le coup de pied retourné après la troisième frame de son coup de poing ?

Ce joli chapeau est l'un des "bonus" que l'on récupère après quelques heures de jeu.



Comme à l'accoutumée, Dural est le dernier boss. Elle possède la particularité de connaître les coups de chacun des persos.

J'ai tout froid !

Certains détails forcent le respect, comme la modélisation et le rendu de la neige. On aurait presque envie d'équiper son perso d'une écharpe pour qu'il ne prenne pas froid, tellement la neige semble réelle.



La neige s'enfonce au fur et à mesure sous vos pas. Magnifique !

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Manquerait pas 240 lignes ?



Première évidence : la PS2 n'est pas une Naomi 2 (la carte d'arcade la plus puissante au monde). Résultat ? Le rendu visuel de VF4 sur PS2 est en deçà de celui que nous lui connaissons en arcade depuis cet été au Japon. Mais franchement, cela importe-t-il tant que cela ? Sega a réussi un tour de force majeur en adaptant aussi bien son VF4 : les décors sont superbes, les persos de toute beauté, et, surtout, le jeu s'avère d'une richesse inouïe (bonus à gogo, gameplay très fouillé, mode I.A., etc.). Vous cherchez LE titre de baston du moment ? VF4 est le jeu qu'il vous faut. Vous êtes plutôt un joueur occasionnel ? Préférez-lui DOA3 sur Xbox.



LE MOINS LE PLUS



Adaptation très rapide de l'arcade. Le toucher de l'arcade reste inchangé. Le mode I.A.



Une conversion difficile à réaliser.

OÙ ÇA EN EST ?

Le jeu est disponible au Japon depuis le 31 janvier. Il devrait sortir au mois de mai dans nos contrées.



DISPO : AVRIL

DÉVELOPPEUR : BUNKASHA
ÉDITEUR : ACTIVISION

GENRE : COURSE-POURSUITE
JOUEURS : 1

AU VOLANT



Reyda



Ces replays psychédélics sont de toute beauté, et la caméra se contrôle en permanence.



Vous traversez des villes parfaitement modélisées et vivantes : circulation, piétons, tout y est.



DERNIÈRES IMAGES ... DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES...

Wreckless : The Yakuza missions

Rouler à tombeau ouvert, griller les feux et écharper les voitures sans être inquiété : les flics parisiens le font déjà !

Enfin un jeu de course automobile qui ne se prend pas au sérieux !

Ici, pas de variantes multiples d'une voiture de série, ni de circuits rasoir à se taper en mode Mirror. Vous vous la jouez course-poursuite entre flics et voyous. Vous devrez effectuer dix missions au volant dans chacun des deux camps : certaines sont propres à l'un, d'autres sont communes aux deux, mais avec des objectifs différents. Dans

tous les cas, vous maintiendrez l'accélérateur enfoncé pour défoncer des cibles ou collecter des items répartis dans le niveau.

ÇA DÉCOIFFE

Selon vos performances, vous gagnerez des caisses plus ou moins puissantes. Le principe rappelle fortement Runabout / Felony, vieux jeu super fun de Climax sur PS one. Et si l'on vous disait qu'une partie de l'équipe de ce jeu bosse

maintenant sur Wreckless ? Les graphismes sont, comment dire... Incroyables. Le moteur physique des voitures est étonnant et les couleurs du jeu renvoient le réalisme froid de Gran Turismo 3 au frigidaire !

VIELLE RECETTE

Alors que Runabout piquait un peu les yeux, Wreckless réglera vos sens. Ses textures sont vraiment organiques, les pierres au sol semblent po-

reuses, les carrosseries vernies et les pneus caoutchouteux. Et cela apparaît encore plus nettement lors des replays qui usent d'un tas de filtres au rendu presque artistique.

Finalement, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes : des sensations simples et pures, des graphismes qui pétent la rétine... De quoi satisfaire le commun des mortels. Prions juste pour que la durée de vie n'accuse pas le coup.

Urban Terror

Les missions font l'apologie de tout ce qui effraie les adversaires du jeu vidéo ! Défoncez, écrasez, cabossez, explosez : il en restera toujours quelque chose !



▲ Pour arraisonner les vilains : tamponneuse à la "chase HQ" !



▲ Même délestée d'une partie de son carénage, elle roule encore.



Fou du volant

Ne vous jetez pas tout de suite sur la voiture de sport : rien ne sert de courir, il faut braquer à point ! Le choix du véhicule est subtil : une voiture moins rapide vous permettra sans doute par sa maniabilité d'accéder à de nombreux raccourcis.



La jeep est ultra maniable, mais a une sale propension à se retourner.



La voiture de sport ne vaut que pour les poursuites !

▲ La voiture de police présente un style manga très rigolo. Et un tigre dans le moteur !

LE PLUS LE MOINS

😊 Un jeu speed doté d'une réalisation éblouissante. Jouer les mêmes scènes chez les gentils et les vilains.

😞 Certains effets font "cheap", notamment les voitures renversées qui disparaissent en clignotant.

OÙ ÇA EN EST ?

Quasiment fini, Wreckless devrait débouler d'ici le mois d'avril...

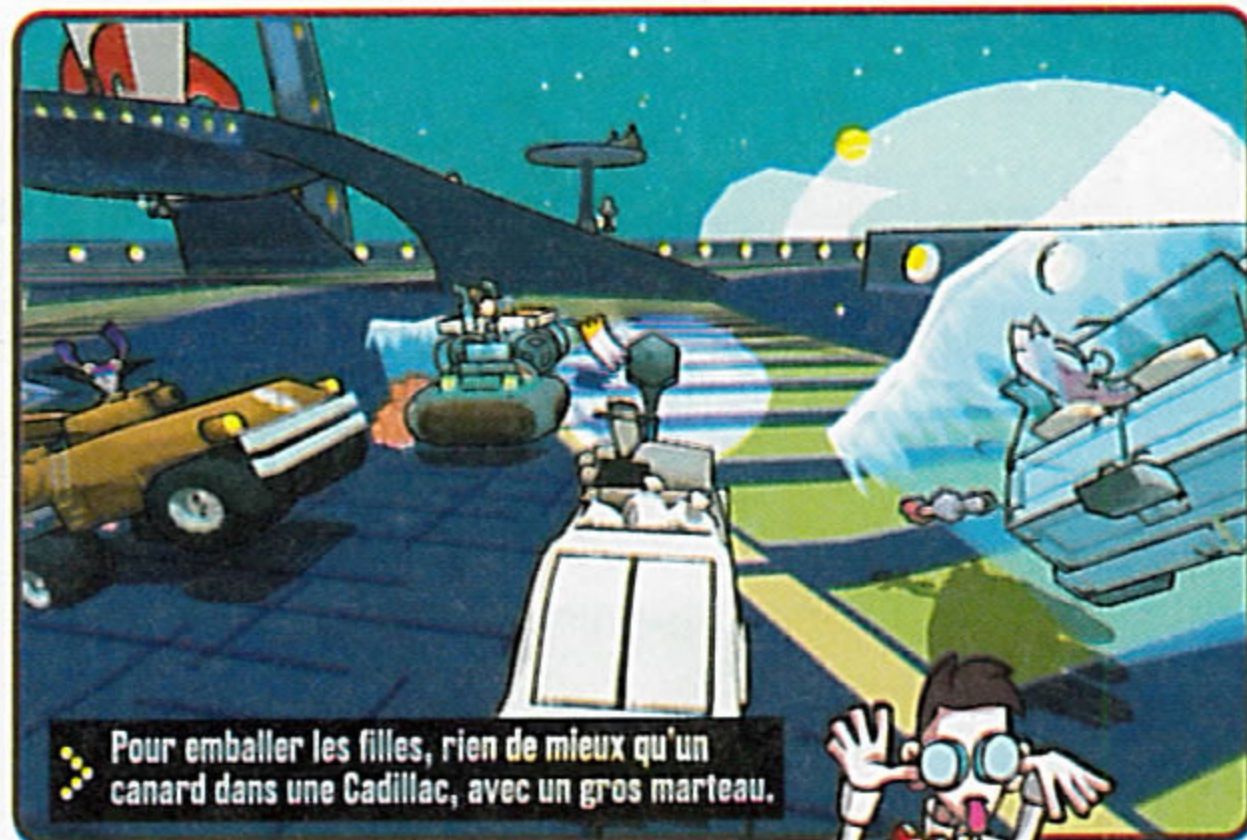
DISPO : AVRIL

DÉVELOPPEUR : PSEUDO-INTERACTIVE
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

GENRE : ARÈNE MÉCANIQUE
JOUEURS : 1-4 SIM.



La sauvagerie dont fait preuve le jeu défoule bien, mais peut devenir lassante à la longue.



Pour emballer les filles, rien de mieux qu'un canard dans une Cadillac, avec un gros marteau.



▲ La diversité de l'arsenal disponible est tout à fait réjouissante.



▲ Après GTA3, le grand retour de la batte de base-ball dans les jeux.

Cel Damage

Cel est sauvage, brutal, chaotique et speed... On a connu plus nul !

Cel Damage ne changera pas la face du jeu vidéo, mais ce n'est pas une raison pour le boudier.

Le concept du jeu est très simple : des arènes de fous, des véhicules de dingues et des armes de malades. Le tout baigne dans une sauce car-

toon / cel shading du plus bel effet, mitonnée aux bonus hilarant sur une bande-son déjantée. On est d'abord agréablement surpris par la rapidité du jeu. Grâce à une configuration de pad tout à fait acceptable, on apprend rapidement à se faire massacrer, puis à massacrer les autres.

Malgré la vitesse, les détails sont particulièrement croustillants et les personnages hystériques. Si le gameplay reste un ersatz de Mario Kart, Cel Damage s'annonce brillamment réalisé, peut-être un peu limité sur la durée, mais bigrement, voire diablement défoulant.



▲ Et avec ces tranches d'ennemi, vous voulez "salade, tomates, oignons" ?

LE PLUS LE MOINS

- Une action débridée, une réalisation particulièrement soignée et le jeu à quatre.
- L'absence d'un vrai jeu solo et un gameplay probablement vite barbant.

OÙ ÇA EN EST ?

Le jeu semble terminé. Il devrait arriver dans nos contrées, en même temps que le romarin.

DISPO : MARS

ÉDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : CRYSTAL DYNAMICS

GENRE : COURSE À PIED
JOUEURS : 1-4 SIM.



Le design n'est pas si mal mais les persos sont parfois des repommes (comme ce clone de Buzz l'éclair.)



Mad Dash Racing

Foin de voitures, de tanks et de rollers : c'est à pied que vous franchirez le Rubicon.

Mad Dash Racing ne fait pas une grande carrière aux États-Unis. C'est dommage : s'il n'est guère original, ce jeu dense et agressif tire quand même son épingle du jeu.

Mad Dash, c'est une course à pied, un véritable marathon dans d'incroyables niveaux torturés. Pas de tours de circuit, juste une ligne, plus ou moins droite. Entre vous et la ligne d'arrivée, tout un tas d'adversaires, de

pièges, bonus, crevasses, bumpers, anneaux, filets, étendues d'eau, et autres plates-formes... Si tout cela devient rapidement confus, le fun de la course emporte facilement l'attention : il faut se battre pour s'imposer devant des adversaires coriaces (l'I.A. est assez performante - trop ?). Les niveaux sont nombreux, les persos sont variés et bien animés, et quelques petites subtilités viennent renforcer le tout (la possibilité de glisser, les combos, ou le déplacement aqua-

tique...). La réalisation est de prime abord plutôt satisfaisante, malgré des collisions approximatives. Notez que le travail de caméra ne paraît pas tout à fait adapté au genre.



LE PLUS LE MOINS

- Une réalisation correcte, une action frénétique, une bande-son nickel, une I.A. agressive et redoutable.
- Un genre de jeu éculé, une caméra en toc, des niveaux vastes mais souvent très confus.

OÙ ÇA EN EST ?

Le jeu est sorti aux États-Unis, où il ne rencontre visiblement pas son public. On verra si ce sera différent chez nous.

DISPO : AVRIL

ÉDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : ION STORMGENRE : CHEF-D'ŒUVRE
JOUEURS : 1

AUX GUNS



Fnord !



➤ Pour gagner de l'argent, rien de mieux que de pirater les distributeurs.

Deus Ex : The Conspiracy

DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES...

Ignorance, paranoïa, mensonges... Le futur commence demain. Si vous ne voulez pas que le monde finisse comme celui de Deus Ex, lisez !



Deus Ex est probablement l'un des plus grands jeux jamais développés sur PC. Alors qu'un second volet se prépare, toujours sur PC, Deus Ex arrive enfin sur PS2, avec le gros travail chirurgical qui s'imposait. Alors ?

Deus Ex (sous-titré The Conspiracy sur PS2) présente l'apparence d'un shoot 3D à la première personne. Fondé à l'origine sur le moteur d'Unreal, Deus Ex avait eu toutes les peines

du monde à imposer son gameplay mêlant RPG, action et espionnage tactique. Les fans de Snake auront vite fait de classer ce Deus Ex dans la catégorie des ersatz de MGS. Les deux jeux partagent effectivement un art de la discrétion et de l'infiltration, ainsi qu'un design froid et contemporain.

JDR SANS D20

Mais la comparaison s'arrête là : Deus Ex reste un jeu très américain dans sa réalisation, et fondamentalement subversif dans son sujet. Jeu d'infiltration et d'action, Deus Ex est

surtout un jeu de rôles très pointu. Caractéristiques et points d'expérience, dialogues passionnants, contexte subtil (tout est raconté par des indices disséminés entre les bornes d'information, les livres

...Fondé sur l'infiltration, Deus Ex est un jeu de rôles très pointu...

des bibliothèques, etc.), objectifs à rallonge... : cette version PS2 devrait enfin donner aux joueurs console l'occasion de goûter à un gameplay inchangé qui bénéficie d'un level design un poil plus dirigiste que la version PC (nouvelles pièces intermédiaires, couloirs extérieurs, niveaux plus petits...). C'est peut-être une bonne chose. Désormais, tout le jeu se gère via des menus au déroulement vertical, et ça marche d'enfer.



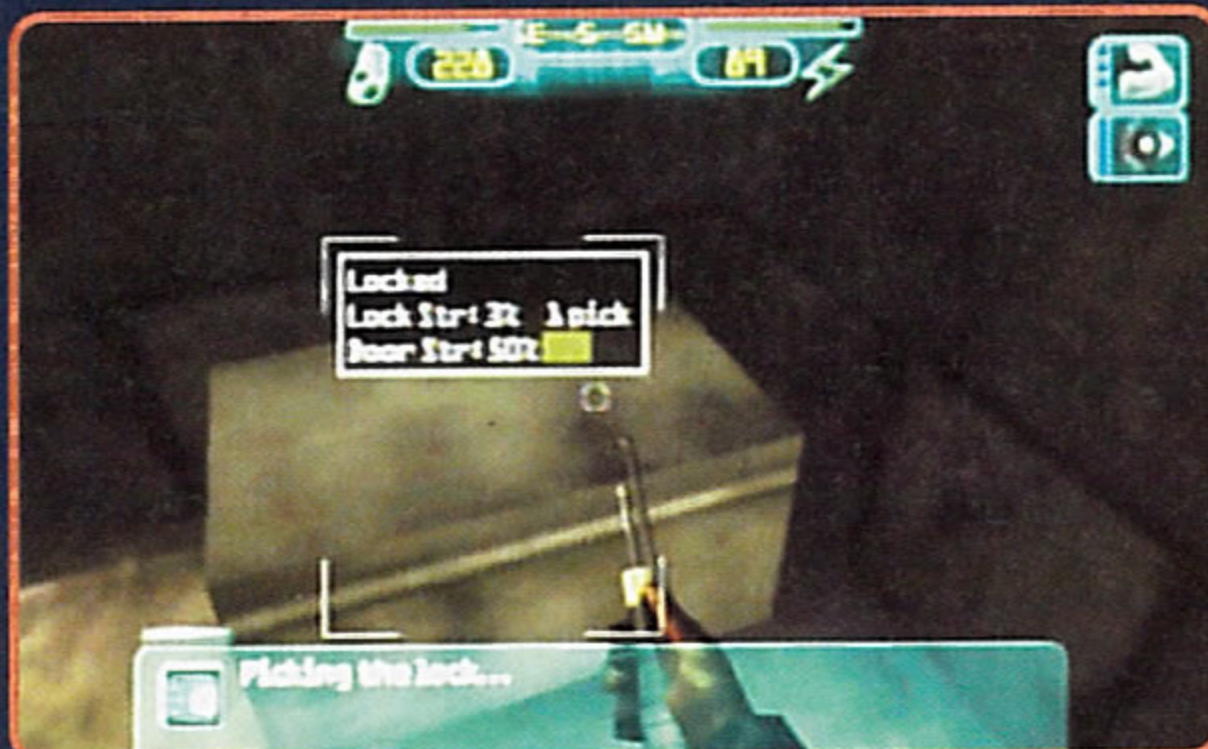
Icônes & Stats

À vos points de vie (récupérables grâce à des barres de chocolat, des sodas, des med-kits ou des soins en hôpitaux) s'ajoutent un compteur de points d'énergie et, surtout, une série de compétences sous forme d'icônes permettant cinq niveaux d'expertise.



Liquid Paul

Pour bien profiter de ses talents, il est nécessaire d'avoir du matériel pour l'exercer (outils en nanites pour l'électronique, "brise-serrures" pour le crochetage...). D'où la nécessité de toujours chercher à disposer de l'inventaire le plus complet possible.



▲ Crocheter une serrure, c'est simple si on possède les outils adéquats.



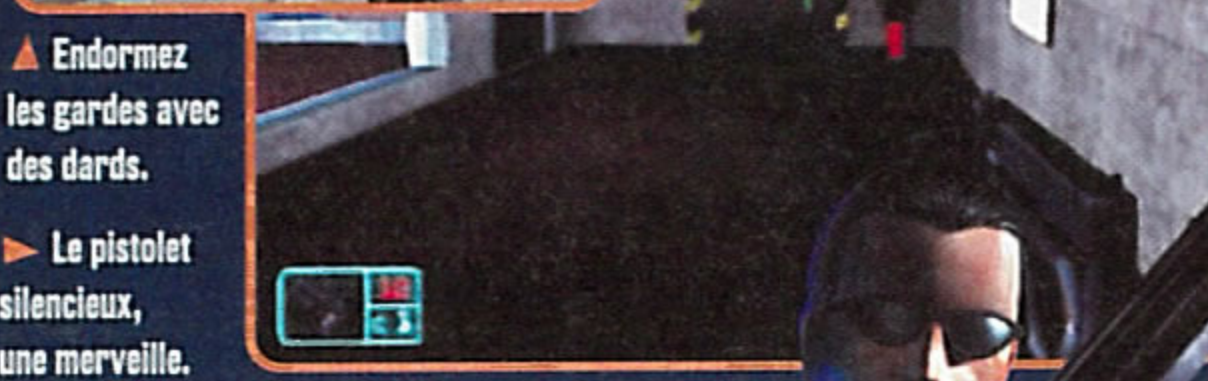
▲ Piratez un mail, tous les mails.



▲ Piratez une caméra : easy, man !



▲ Endormez les gardes avec des dards.



▶ Le pistolet silencieux, une merveille.

Sun Tzu must die

S'il est presque possible de finir un niveau sans toucher un cheveu de l'adversaire, Deus Ex peut rapidement devenir un jeu très violent, grâce aux nombreuses armes et équipements disponibles (gaz, mines, lance-flammes, sabres laser, lance-roquettes...). À noter que pour réellement apprécier les talents ennemis, il faudra choisir la difficulté "réaliste".



▲ Un pied de biche : parfait pour fracasser des caisses. Le bâton et le couteau sont aussi efficaces.

▲ Toutes vos armes à feu peuvent être améliorées (réservoir, snipe, visée laser, précision).



▲ L'EMP shockwave, capable de rendre fou n'importe quel système électronique.



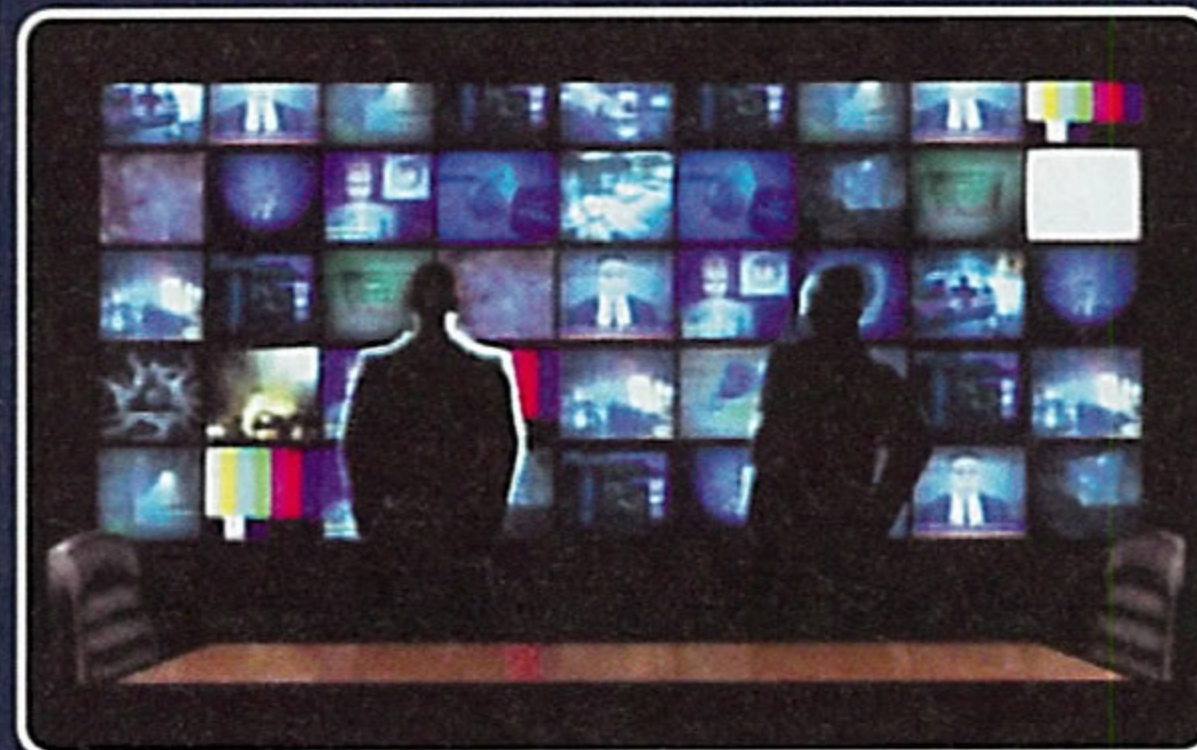
◀ Le snipe, l'ami des conspirateurs, difficile à utiliser sans la compétence idoine.



"LA" conspiration



Et le scénario alors ? Vous ne tirerez rien de nous. Dense, complexe, l'histoire de Deus Ex est un écheveau de fausses pistes, manipulations et retournements de situation ; la synthèse quasi parfaite des paranoïas possibles, portée par une légion de références aussi bien littéraires que médiatiques. Culte !



Nano !

Les augmentations nanotechnologiques s'installent grâce à des containers (qui comportent, au choix, deux augmentations différentes). Vos augmentations sont accessibles via le premier menu de gauche (le second étant réservé aux compétences et aux points d'expérience). Le tout est, Dieu merci, facile à utiliser au pad.



▲ Au début, vous ne possédez qu'une amélioration optique.



▲ Toutes vos augmentations puisent dans vos ressources énergétiques.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Nous ne sommes plus seuls



L'avons-nous jamais été ? Il vous incombe de faire respecter la bonne parole des pays civilisés en luttant contre le terrorisme. Mais avez-vous choisi le bon camp ? Jouer à Deus Ex, c'est un peu découvrir les merveilles du mensonge par la petite porte de l'infiltration. Accroupi, debout ou perché sur un mur, vos sens exacerbés par une nanotechnologie ultra performante (et suscitant bien des convoitises), vous devez triompher de missions particulièrement complexes. Votre liberté de mouvement est quasi illimitée, tout est interactif, et il existe plusieurs façons de résoudre un problème. Quant à la maniabilité au pad, elle est idéale. Dopé par une bande-son hypnotique, Deus Ex est une expérience inoubliable, difficile à lâcher une fois commencée. Vous êtes prévenus !



LE PLUS LE MOINS

☺ Une ambiance unique, un scénario dément, une interface nickel chrome, un gameplay parfait. Conversion réussie !

☹ Des niveaux plus petits et plus dirigistes et des graphismes assez médiocres pour la PlayStation 2.

OÙ ÇA EN EST ?

Le jeu est stable, quasiment terminé, même s'il subsiste quelques bugs de mémoire assez désagréables.

DISPO : MARS

ÉDITEUR : CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR : RAVEN SOFTWARE

GENRE : FIRST PERSON SHOOTER
JOUEURS : 1-2 SIM.

AU GUN



Alex



Je ne veux surtout pas être à l'origine d'une parano générale, mais voilà ce que l'on découvre en regardant par le trou de son lavabo.

Soldier of Fortune

DERNIERES IMAGES ... DERNIERES IMAGES... DERNIERES IMAGES... DERNIERES IMAGES...



Soldier of Fortune propose un exutoire au monstre sanguinaire qui sommeille au fond de chaque joueur.

Ne nous voilons pas la face : **Soldier of Fortune (SOF)** ne fait absolument pas dans la dentelle, choix des munitions mis à part. Visite de la rédaction.

Soldier of Fortune arrive sur PS2 en même temps que le second volet sur PC. Du coup, il ne faut pas s'attendre à une réalisation complètement délirante qui vous fera dérouler la langue jusqu'à terre. La PS2 n'est pas en cause, c'est le jeu lui-même qui paraît daté. Son intérêt ne réside pas dans des graphismes

flashies, mais dans son action gore, violente, mais bien fun, qui relègue Max Payne au rang d'épisode des Bisounours.

HIGHWAY TO HELL

Une partie de Soldier of Fortune, c'est une descente aux enfers. Membres et têtes volent dans tous les sens et vous repeignez rapidement le décor d'un crêpi rouge au relief tourmenté. On ne s'attardera pas sur la mentalité nauséabonde qui se dégage du jeu et son scénario très "Georges Bushesque".

Cet aspect n'altère heureusement pas les qualités réelles du jeu. Les décors sont suffisamment variés pour éviter la lassitude. Un bon point, car ce ne sont pas les missions qui vont faire varier le cours des événements : on avance, on

...Une partie de Soldiers of Fortune est une descente aux enfers...

blaste, on recharge, etc. Des égouts de Sarajevo au métro new-yorkais, on navigue constamment entre combat bourrin au shotgun et attaque vicelarde au fusil de sniper.

SEUL OU À DEUX

La présence d'un mode deux joueurs en Deathmatch est sympathique, mais une PlayStation 2 ne remplacera jamais une salle de jeu en réseau. C'est donc le mode Solo qui fera essentiellement l'intérêt du jeu.

Je crois que je vais...

Dans SOF, le corps humain se divise en vingt-six zones affectées différemment par vos tirs : les genoux explosent, les visages sont atrocement défigurés... Vos adversaires hurlent de douleur, se roulent par terre et pleurent sur leur bras arraché...



Si cet homme n'est pas mort, une seconde carrière l'attend : eunuque dans un harem du Moyen-Orient.

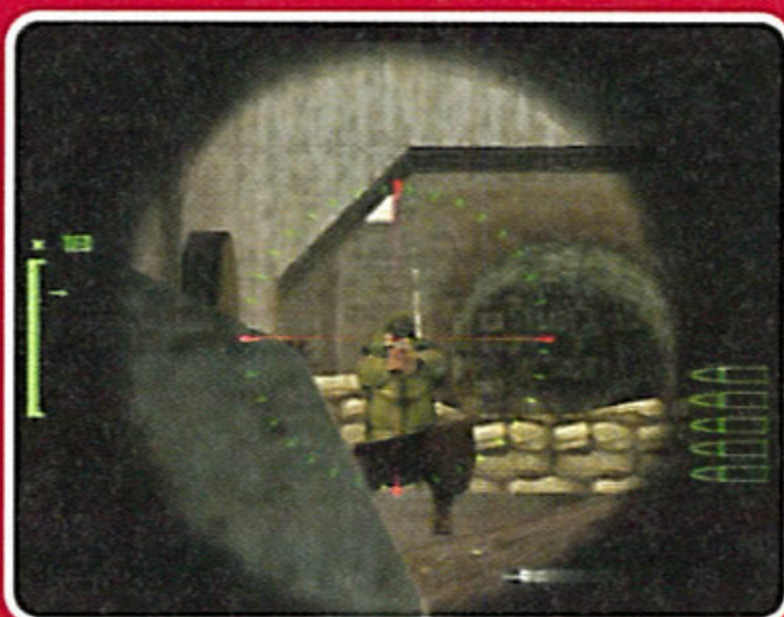


Chasse, pêche et munitions

SOF met l'accent sur les armes modernes. En dehors des derniers niveaux, le jeu propose des armes très réalistes et finalement plus effrayantes qu'un laser.



▲ Un bon gros .44 magnum : lent mais très, très efficace. Et précis en plus.



▲ Maintenant, un FPS sans fusil de sniper court au suicide.



▲ Visez la tête des adversaires équipés de gilets pare-balles.

Horror shop

La réalisation de Soldier of Fortune est un peu dépassée, même comparée à celle d'un jeu comme Half-Life.



◀ Les détails ont été peaufinés : une alternative intéressante à Mario Paint.

► Comme le fennec qui se fond dans son habitat naturel - le sable -, le skin se cache aux "véché".



▲ Une sale mort bien laide et un beau bug bien oublié.

Mercenaires

Des voies ferrées d'Afrique au Kosovo en passant par New York, vos massacres ignorent toutes frontières. Mullins n'est pas raciste, il n'aime personne.



▲ L'avantage du flingue : on ne fait jamais la queue au tire-fesses.



▲ Mmmh, il va falloir trouver un autre chemin pour arriver de l'autre côté.

Discret moi ? Pfff...

Même s'il est tout à fait possible de se déplacer discrètement, l'essentiel du jeu se résume tout de même à foncer dans le tas.



▲ Un projectile A touche une cible B à 600 m/s. Ouch.

La tactique... La quoi ???

Et pourtant, la tactique n'est pas absente : l'utilisation des grenades flashes en est un exemple. Un peu maigre, peut-être ?



▲ Un petit pas de côté, une rafale, c'est plus propre que de foncer dans le tas.

▲ Alors qu'ils se prennent la tête, vous vous préparez à la leur plomber. Pas une raison pour faire la gueule.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Je suis un psychopathe



Premier niveau : descente dans le métro new-yorkais pour démolir du skinhead à grandes rasades de fusil à pompe (une des seules bonnes idées du scénario). La manette se prête plutôt bien au jeu, et une visée automatique compense (juste ce qu'il faut) la perte de précision due à l'absence de souris. Délicat, Soldier of Fortune propose une option qui permet au personnage de se pencher sur le côté afin de jeter un œil (ou une grenade) derrière un mur en utilisant la touche L3 de la manette, ce qui ne s'avère pas très pratique à l'usage. Le jeu est néanmoins compatible avec une souris et un clavier USB, qui reste la meilleure façon de le découvrir. Faites l'essai au moins une fois et laissez tomber votre Dual Shock 2.



LE PLUS LE MOINS



C'est stupide et, du coup, très amusant et très jouissif, avec juste ce qu'il faut de finesse pour ne pas lasser le joueur.



Le jeu commence à se faire vieux, comparé aux dernières générations de FPS sur console (Red Faction, Halo...).

OU ÇA EN EST ?

Le jeu est disponible aux States. Quelques sous-titres à ajouter et il arrivera bientôt. Affûtez vos lames et lacez vos rangers !



DISPO : AVRIL

DÉVELOPPEUR : RAVEN SOFTWARE / MAJESCO
ÉDITEUR : CODEMASTERS

GENRE : PHASERS ET PYJAMAS
JOUEURS : 1-4 SIM.

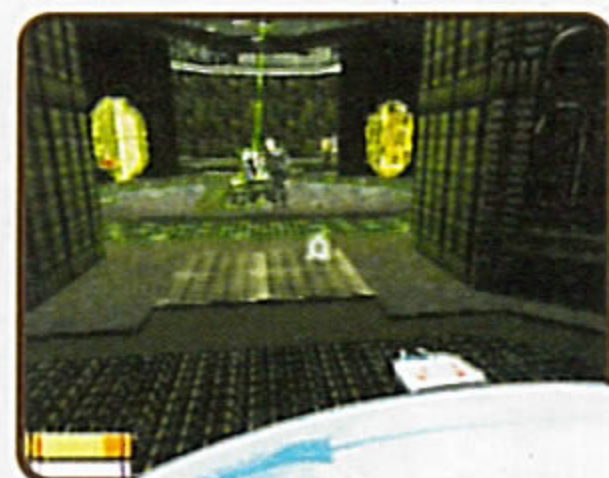
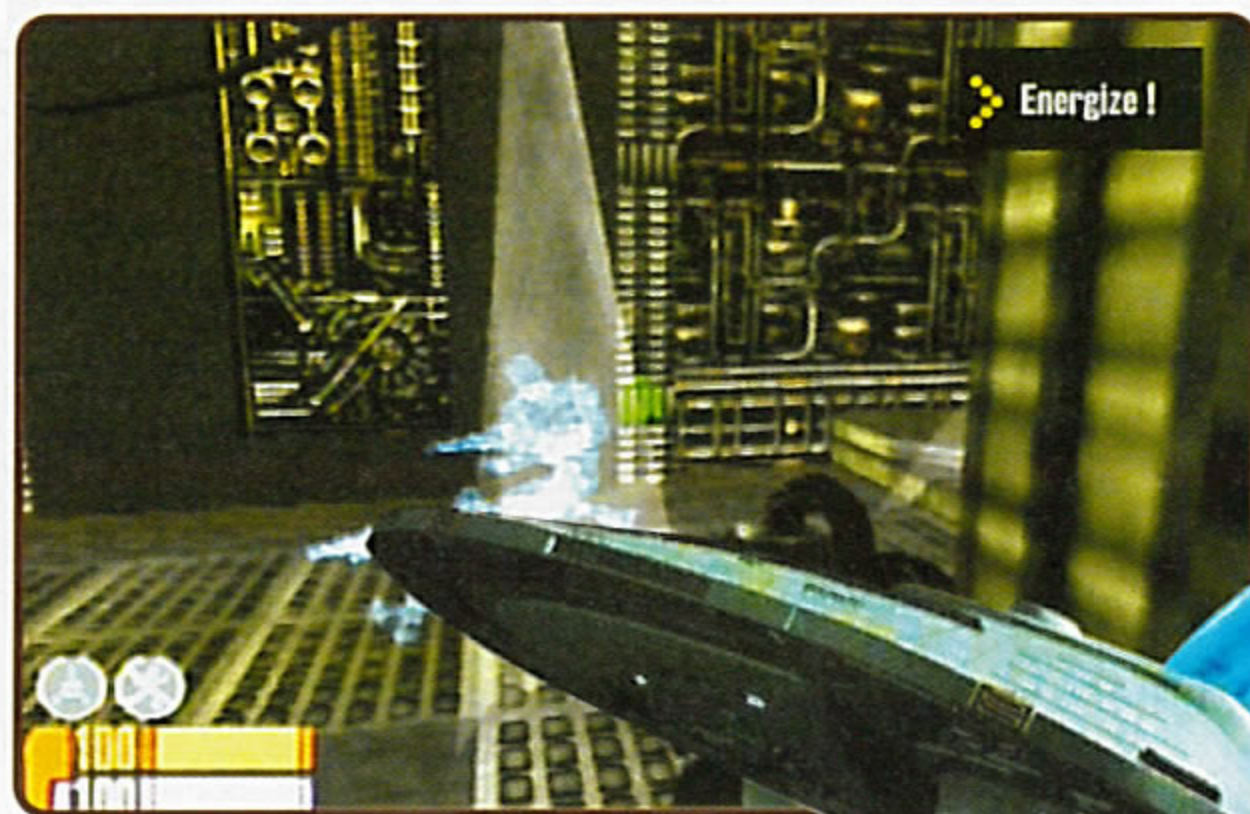
AU PHASER



Fnord !



Un bon Borg est un Borg mort.



Star Trek Voyager : Elite Force

DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES...



Blaste, blaste et blaste : devenez trekkie en trois leçons et vous pourrez parler Borg !

Voyager n'est pas la série la plus passionnante de l'univers Star Trek, mais c'est certainement l'une des plus musclées.

Pour cette conversion réussie d'un hit PC, hors de question de faire du commerce galactique ou de s'infliger des prises de tête métaphysiques : on est là pour l'action ! La Hazard Team est un commando spécial dépendant des ordres de Tuvok, responsable vulcain de la sécurité à bord de l'U.S.S. Voyager. Dans la

peau du sergent Munro, ou de la charmante Alexandria, il faut dézinguer de l'intrus, réparer des réacteurs, sauver des équipiers ou encore visiter des vaisseaux abandonnés...

C'EST EASY

Suivant un scénario complexe et extrêmement fidèle à la série (les fans de toujours seront aux anges), Elite Force propose une action bien charpentée et particulièrement bien réalisée. Côté gameplay, rien de sérieux : on trouve une jauge pour l'armure et une autre pour les armes, ainsi qu'une tripotée d'armes à double emploi, toutes munies de zoom. Les graphismes sont

réussis, avec de beaux effets de lumière, et la maniabilité au pad est enfin efficace (rien à redire sur la gestion du mouvement au double analogique). Le réalisme des décors finit de faire de cet Elite Force un jeu au-dessus de la moyenne, porté par une licence qu'on a connu plus somnolente.

ET SOLIDE

Notez enfin la présence d'un mode Tutorial correct et d'un mode Multijoueurs qui vous propose de s'affronter dans un Holodeck aux décors multiples. Cependant, l'affrontement stérile qui en résulte fera bien pâle figure à côté des orgies de Halo.

El Hazard

En dehors de ses évidentes qualités techniques, Elite Force se démarque par une variété de missions très bien vues, divisées en objectifs primaires et secondaires (optionnels).



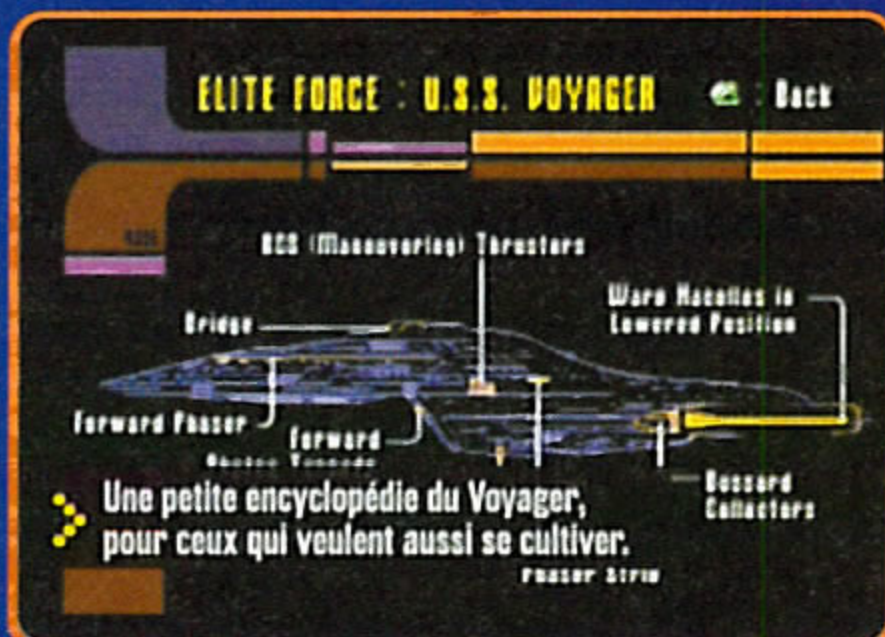
▲ Quelques phases de plate-forme à la Half-Life sont aussi au menu.



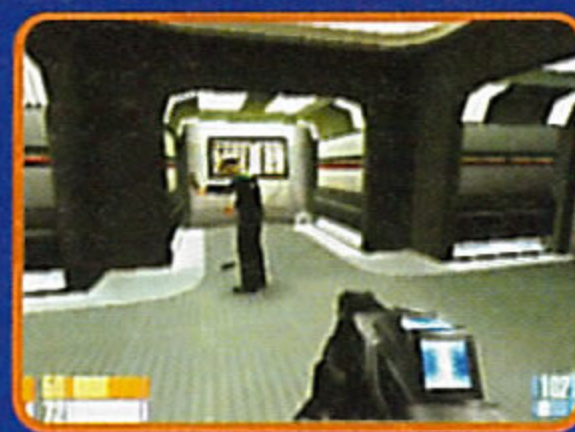
▲ On se réjouit de la qualité des armes.

Beam up, stay down

Elite Force propose une plongée très concrète dans l'univers ultra codifié de Star Trek. Il n'y manque aucun mur, aucun téléporteur, aucun uniforme. Les fans seront à genoux, les autres défourailleront.



Une petite encyclopédie du Voyager, pour ceux qui veulent aussi se cultiver.



▲ Les réactions des personnages sont bien vues. On se croirait dans la série !

◀ Votre combinaison est dans le plus pur style Half-Life. Tant mieux.

LE PLUS LE MOINS



Une réalisation qui sort du lot ; une action soutenue ; une fidélité à la série surprenante.



Une durée de vie à l'arrache et un mode Multijoueurs plus soporifique qu'autre chose.

OÙ ÇA EN EST ?

Le jeu est sorti aux États-Unis, et devrait être chez nous le mois prochain, à point pour le tester aux petits oignons.

DISPO : AVRIL

DÉVELOPPEUR : UBI SOFT
ÉDITEUR : GAME ARTS

GENRE : RPG
JOUEURS : 1

AU SABRE



Fnord

Comme prévu, tout cela ne vaut pas la DC !



Les cinématiques ont été refaites. Où est passé le in-game ?



DERNIÈRES IMAGES ... DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES...

Grandia 2

Entre lumière et ténèbres, entre Granas et Valmar, il ne faut pas nécessairement choisir !

Il n'y a pas beaucoup de RPG dignes de ce nom sur PS2 en ce moment. On se réjouit donc de voir débarquer une merveille de la DC. Mais n'est-ce pas une erreur ? À sa sortie sur Dreamcast, Grandia 2 nous avait scotché par

son ambiance animé particulièrement soignée, son scénario élaboré et son système de combat au tour par tour, qui fait désormais office de référence dans le genre.

VILAIN MAIS...

Cette conversion, franchement bienvenue en ces temps de disette, légèrement relookée pour tenter de séduire un nouveau public, manque pour le moment encore d'arguments. Si le game-play demeure intact, les environnements ont subi un lifting crado et mal aliassé. On espère que cette madresse ne viendra pas gâcher le plaisir de jeu, et ne sa-

lira pas cet admirable classique. Malheureusement, cette conversion ne prend pas le chemin du chef-d'œuvre : entrelacement à outrance, lumières mal gérées, paysages qui clignotent, cinématiques en images de synthèse douteuses, et enfin, impossibilité de passer les lignes de dialogues qui rend les choses encore plus pénibles.

... ATTACHANT

Si dans l'ensemble le jeu reste le même, dans le détail, on frémit. Reste l'essentiel : les musiques d'Iwaware sublimes, le scénario et les personnages, attachants, les



combats violents et épiques. Le souffle du jeu ne devrait pas pâtir trop des faiblesses techniques, mais est-il encore temps d'espérer une amélioration ? Les fans de la saga commencée sur Saturn qui connaissent déjà le jeu devraient pouvoir s'abstenir, pour les nouveaux venus... Patientez !

Dragon Rise

Le héros principal de Grandia 2 est un Geohound (ranger kamikaze de mauvaise réputation) qui s'appelle Ryudo. Vous pourrez constituer une équipe d'aventuriers (dont la charismatique Elena / Millenia, où se lit la dualité Granas / Valmar).



▲ La fin d'un combat. Le "style" !



▲ Millenia prépare un Zap !



Taiseken slash

Le système de combat s'appuie sur une ligne temporelle, où les protagonistes sont représentés par des icônes. Les subtilités de ce système permettent de développer des contre-attaques létales, et des attaques spéciales nombreuses et efficaces.



Les contres, redoutables, restent la clef de voûte du système.



Les combats sont une foire d'empoigne rapide et violente.

▲ Notez la jauge en bas, qui se déplace en fonction de vos caractéristiques et aptitudes.

LE PLUS LE MOINS

😊 Une ambiance inoubliable, un scénario excellent, un monde vaste et divers, un système de combat éprouvé.

😞 Une conversion techniquement bâclée, et une linéarité qui en rebutera peut-être plus d'un.

OÙ ÇA EN EST ?

Le jeu n'est pas très beau, et l'on espère qu'il subira un petit lifting technique avant sa sortie. Il ne sera pas localisé en français.



DISPO : 28 MARS

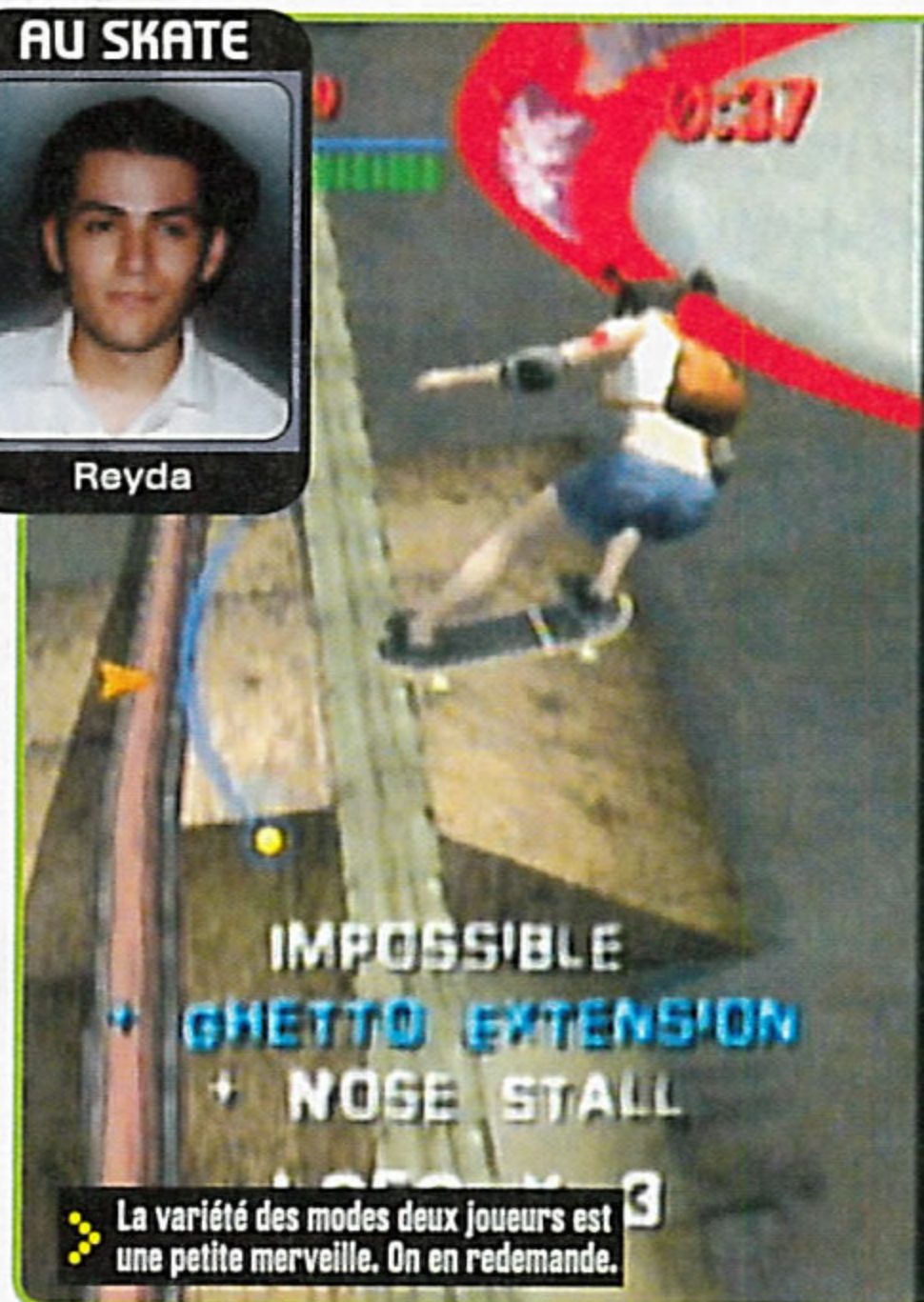
ÉDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : NEVERSOFT

GENRE : SKATE
JOUEURS : 1-2 SIM.

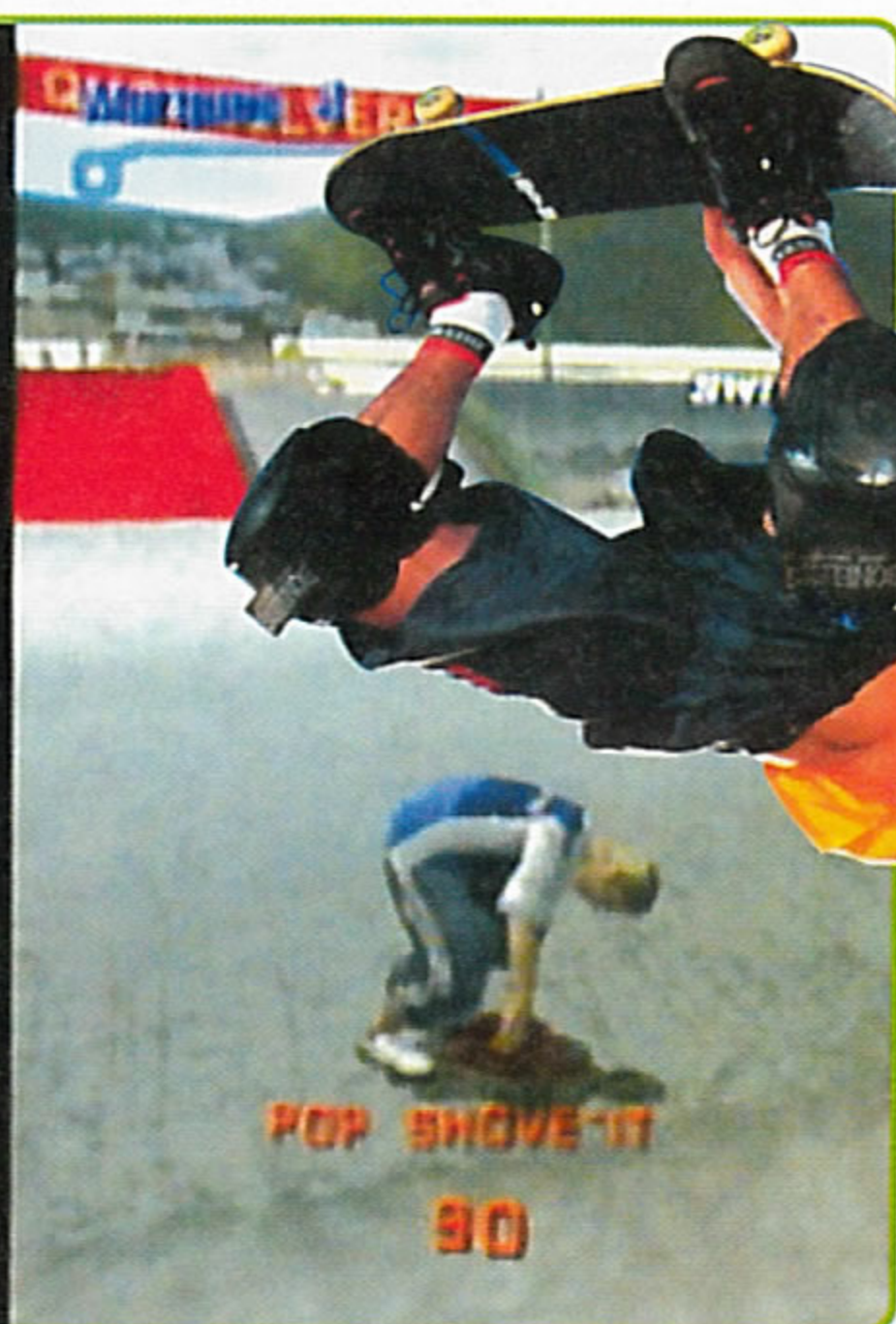
AU SKATE



Reyda



La variété des modes deux joueurs est une petite merveille. On en redemande.



Tony Hawk's pro Skater 3

DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES... DERNIÈRES IMAGES...

C'est toujours moi qu'on colle au skate... Mais je ne suis pas de ceux qu'on roule, je ferai carrière sur les planches !

Quand Activision décide d'envahir la sphère du sport extrême, les choses ne sont pas faites à moitié. Objectif : Xbox !

On ne vous présente plus le célèbre jeu de skate super médiatisé grâce à la star qui lui donne son nom. Tony Hawk pro Skater 3 est en effet, faute de concurrents crédibles, le meilleur jeu de skate de l'univers, tous les jeunes vous le diront. Quel autre titre vous propose d'incarner treize pros du skate dans leur odysée mystique et sportive à travers neuf skate parks

disséminés de par le monde ? Qui propose autant de figures, autant de possibilités de combinaisons, autant de trucs à grincer, survoler ou fracasser ? Personne.

ET LE LIFTING ?

C'est pourquoi, malgré la surprise que constitue la vision du premier écran du jeu (un pad Play), on se dit que ce titre a tout de même sa place sur Xbox. Même s'il aurait pu être plus beau, avec une résolution doublée, proposer un mode Quatre Joueurs ou des effets de caméra inédits lors des replays...

Mais bon, il s'agit d'un portage pur et simple de la version PS2, et il faut se faire une raison. C'est un peu dommage quand on sait que Tony Hawk 2X (exclusif Xbox) profite en partie des ca-

... Même s'il aurait pu être plus beau, TH3 a sa place sur Xbox...

pacités de la machine. On se retrouve finalement avec un bon jeu, même s'il reste un peu en deçà de nos espérances.

ENCORE MEILLEUR

Pourvu que les développeurs nous entendent, et dans un élan de générosité, améliorent la conversion. Allez, juste un petit mode Quatre Joueurs et des couleurs moins ternes, siouplait ! Ce n'est pas trop demander !



Tony Boy

Voilà à quoi ressemble votre nouvelle idole. Il est grand, il est blond, il sent bon le sable chaud. Et en plus, il vous donne des cours de skate dans le mode Tutorial. Dommage que sa voix suave et torride soit absente de la VF. Mais que demande le peuple ?



Le design est toujours à la pointe de la technologie. C'est ça, la gamme O2 d'Activision.

Figurez-vous que...

Tony Hawk's pro Skater 3 propose tout plein de figures différentes. dommage que celles-ci ne soient pas accessibles en même temps, mais seulement par le biais d'un menu.



▲ Les grinds sont très nombreux : une douzaine au départ plus des grinds spéciaux !



▲ On vous conseille un maximum le grind : c'est la voie royale des super scores.



▲ On peut démarrer une combo à partir de tricks sur ce câble tendu.



▲ Des figures légendaires accessibles en deux pressions sur un bouton : le rêve !



▲ Les grabs complexes gonflent le score mais grignotent du temps en l'air.

Carriériste

Vous le savez sans doute, le mode Carrière est très bien, mais, curieusement, pas aussi complet que celui de Tony Hawk pro Skater 2 qui facilitait grandement le jeu. Bizarre...



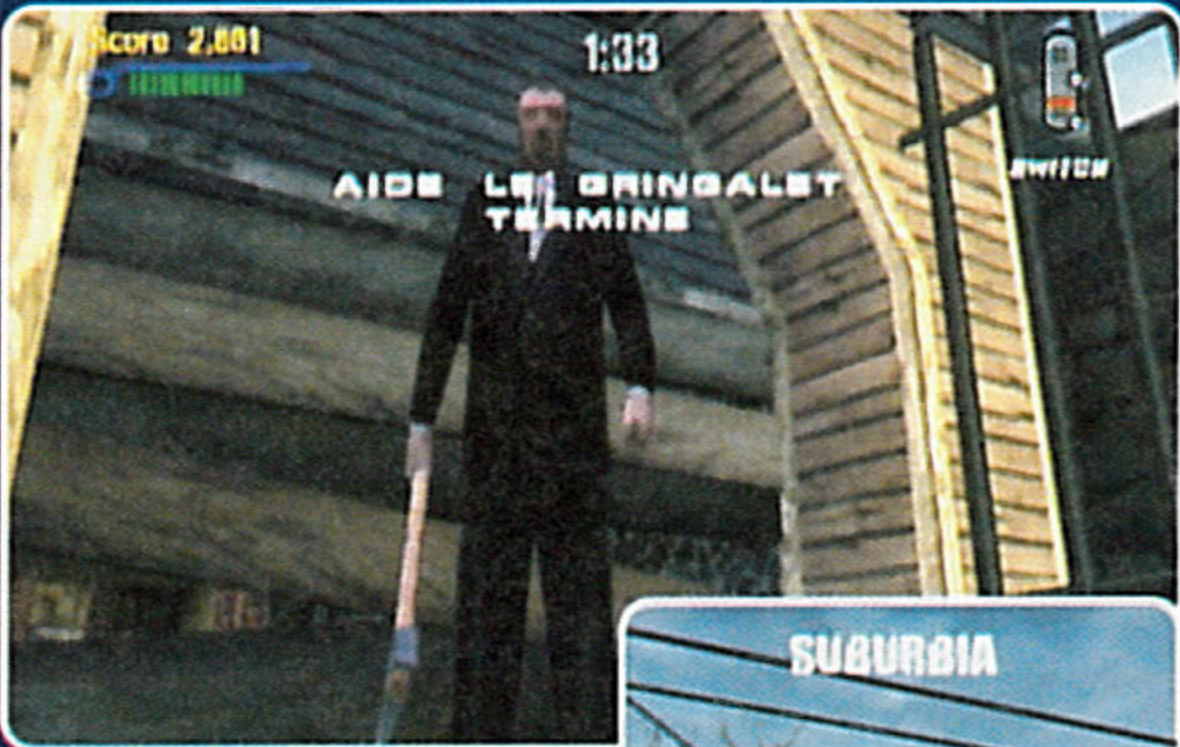
▲ Mmmh... Et avec un bustier coloré, elle n'est pas mieux ?



▲ Ah, finalement les petites couettes c'est plus sexy !

Mission impossible

Que serait Tony Hawk sans les petites épreuves à réaliser ? Ces missions sont plus étoffées et variées qu'auparavant.



▲ L'un des challenges est carrément paranormal !



▲ Certaines missions se font en deux ou trois temps...

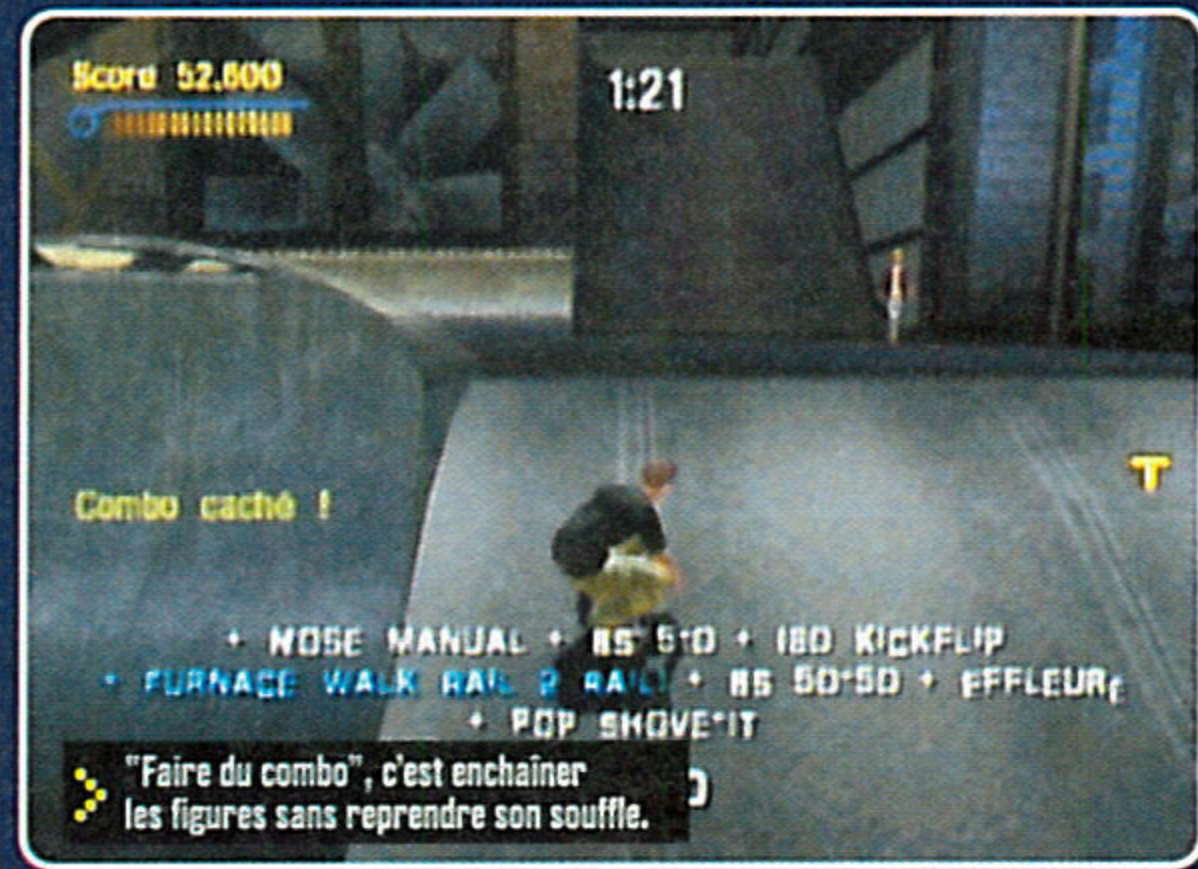
▲ D'autres enfin sont très simples dès qu'on a trouvé le "truc".



► D'autres vous imposent un niveau de jeu constamment élevé.

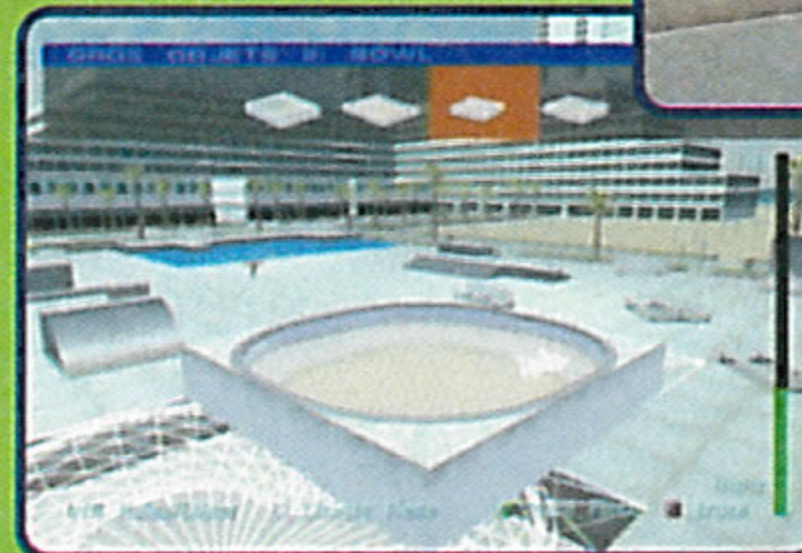
Tant va la cruche...

Encore plus que dans les précédents volets, les combos sont indispensables pour obtenir les scores de la mort exigés pour terminer les niveaux.



Go create !

L'un des trucs indispensables pour ceux qui jouaient des heures aux Lego quand ils étaient petits : l'éditeur de skate parks !



▲ Créez vos gaps spéciaux, comme mon "fontain over-rude".

◀ À vous de mettre ce que vous voulez où vous le voulez.

PREMIÈRES IMPRESSIONS

Émulation sur Xbox ?



Dès les premières secondes de jeu, on comprend qu'on ne sera pas dépaycé : le jeu est une resucée totale de la version PS2. Lors des chargements, c'est un pad PlayStation qui apparaît à l'écran ! Cela fait un peu mal de jouer à la PS2 sur une console deux fois plus chère... Quand on sort d'un DOA3, ça démoralise même un peu. Passée la déception, on se console en pensant qu'il s'agit toujours d'un très bon jeu, où toutes les sensations sont au rendez-vous. Heureusement, les chargements sont accélérés par le disque dur, qui stocke aussi carrières des persos et skate parks de votre cru. Tout n'est pas négatif, mais on prie pour que les développeurs arrêtent de niveler les jeux par le bas.



LE PLUS LE MOINS



Un titre qui a fait ses preuves. Une bande-son comme on les aime. Plein de challenges à relever.



Une conversion pure et simple. Des graphismes "limite foutage de gueule" et pas de mode Quatre Joueurs.

OÙ ÇA EN EST ?

Le jeu est pour l'instant identique à la version PS2, au pixel près. Les programmeurs vont-ils se réveiller d'ici la sortie ?



DISPO : AVRIL

DÉVELOPPEUR : CRYSTAL DYNAMICS
ÉDITEUR : EIDOS

GENRE : BARBARIE DE SAISON
JOUEURS : 1

Blood Omen 2

Proverbe du cru : allons dormir, il fera bientôt jour. Une infusion d'ail, un suppo, et hop, au pieu !

Après un Mad Dash drôle mais limité, Crystal Dynamics continue de chercher ses marques dans le dédale des nouvelles consoles. Ce n'est pas encore gagné.

Blood Omen 2 est la "vraie" suite de Blood Omen, qui avait régalé pas mal de joueurs sur PS. L'action prend place quatre cents ans plus tard, toujours dans le monde de Nosgoth (cadre de la série Soul Reaver, spin-off de Blood

Omen), et propose de retrouver les saines habitudes de Kain, vampire monstrueux, souverain déchu d'un royaume plongé dans le chaos, qui affronte ici son vieil ennemi Safarin.

Le gameplay est très clairement axé combat, avec des possibilités martiales assez nombreuses (corps-à-corps, armes blanches...) et de pouvoirs vampiriques bien gras (sucée de sang, super bond,

forme brouillard...). On nous promet une I.A. efficace et il semble que ce soit effectivement le cas. La version que nous avons pu voir tourner sur PS2 était loin d'être convaincante : malgré des niveaux gigantesques et de la baston à gogo, la réalisation est très approximative et le gameplay simplifié depuis la version PC - format sur lequel Blood Omen 2 était développé à l'origine.



▲ La joie de pouvoir décoller un type du sol pour lui trancher la tête à la vorpale.

LE PLUS ➤ LE MOINS



Un univers fouillé et intelligent, la possibilité de jouer un gros vampire, bien balèze, bien gore.



Une caméra encore une fois mal réglée. Une réalisation médiocre sur PS2.

➤ OÙ ÇA EN EST ?

Les deux versions sont prévues pour avril. Gageons que celle sur Xbox, mieux adaptée, sera plus aboutie que la version PS2, qui souffre d'une conversion rapide et bâclée.



▲ Si les décors sont impressionnants, ils restent néanmoins très simplistes au niveau des textures.



▲ Non, il ne vomit pas, il pompe le sang. Cet effet de style sauvage n'est pas d'une extrême subtilité.



▲ Onirique et médiéval, Blood Omen 2 devrait contenter les amis du premier opus, déçus par les deux Soul Reaver.



DISPO : AVRIL

ÉDITEUR : KONAMI
DÉVELOPPEUR : KONAMI

GENRE : DOGFIGHT
JOUEURS : 1



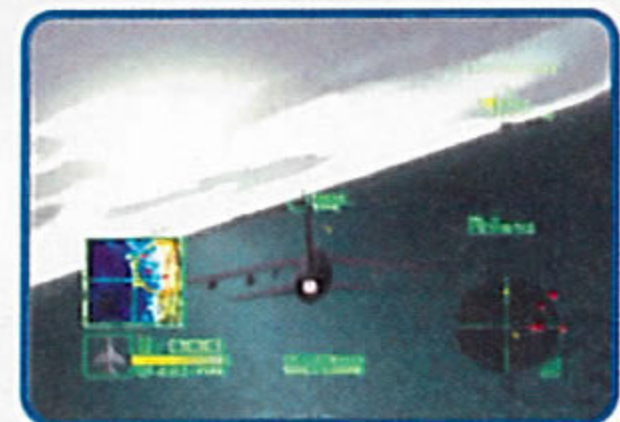
Les replays sont vraiment impressionnants. C'est un vrai plaisir.



Les missiles n'étant pas en nombre illimité, utilisez vos mitraillettes.



▲ La maniabilité est bonne et l'affichage se fait en 60 images / seconde.



Deadly Skies

Pas de Ace Combat sur Xbox ? Qu'à cela ne tienne, Konami atterit sous des cieux plombés.

Le premier épisode sur Dreamcast était sympa mais était passé plutôt inaperçu lors de sa sortie.

Voici sa suite qui arrive sur Xbox. Konami, pour sa première fournée de jeux sur la console de Microsoft, nous livre la suite d'un dogfight apparu exclusi-

vement sur Dreamcast. Proche d'un Ace Combat 4, Deadly Skies met en scène une crise mondiale se déroulant dans un futur proche. Vous jouez un mercenaire pris dans ce conflit : vous serez payé à la mission accomplie, ce qui vous permettra de vous acheter par la suite des chasseurs de plus en

plus puissants et adaptés. Et attention, ici, quand vous perdez un coucou, vous le perdez définitivement !

Un grand nombre de missions semble disponible et celles-ci se révèlent suffisamment variées avec des combats aériens, des attaques de surface, des escortes, etc. Ce titre

a beaucoup évolué tant au niveau graphique qu'à celui de l'animation depuis la bêta version présentée au Tokyo Game Show. Il se révèle même bien plus beau, même si un certain nombre de points perfectibles subsistent encore. En tout cas les amateurs du genre devraient être satisfaits.

LE PLUS ➤ LE MOINS



C'est beau et il n'y a pas beaucoup de concurrents sur Xbox pour l'instant.



Espérons que le jeu soit un peu plus long que le premier opus sur DC.

➤ OÙ ÇA EN EST ?

Quelques traductions restent à faire. Avis aux amateurs, le jeu devrait se découvrir de quelques fils en avril.



DISPO : AVRIL

**ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : BIG**

**GENRE : COURSE DE MOTONEIGE
JOUEURS : 1-2 SIM.**



Sled Storm

Quand les créateurs de SSX s'essaient à la motoneige, ça déménage !

Malgré une réalisation en dessous de la moyenne, Sled Storm se distingue par des courses carrément endiablées !

Si ses développeurs se vantent d'avoir réalisé une bombe comme SSX, c'est sans doute pour mieux faire passer inaperçu le fossé technique qui

sépare Sled Storm de celui-ci. Si l'on ne peut qu'admirer le nombre étonnant d'éléments affichés durant les courses, les textures qui y sont appliquées manquent quant à elles considérablement de finesse. Ceci étant dit, les sensations sont là puisque les circuits sont longs, bien pensés et bourrés de descentes vertigineuses. Vous

devez réaliser des figures durant des sauts pour obtenir plus de vitesse et de points afin de débloquer de nouveaux circuits. Les raccourcis sont légion et le rythme des courses est véritablement à couper le souffle. Enfin, la prise en main s'avère aisée et l'on s'amuse rapidement. Pour ceux qui ne sont pas partis en vacances.



▲ Surtout ne pas coller mon séant sur ma glaciale bécane au risque de rester collé.

LE PLUS LE MOINS

Des courses intenses, des sauts spectaculaires et un fun ultra rapide. Que demander de plus ?

Une réalisation à des années lumières de SSX Tricky du même développeur.

OÙ ÇA EN EST ?

La version à laquelle nous avons joué est quasiment terminée. Le jeu devrait sortir comme prévu en mars.

DISPO : AVRIL

**ÉDITEUR : EA SPORTS
DÉVELOPPEUR : EA SPORTS**

**GENRE : BOXE
JOUEURS : 1-2 SIM.**

Knock Out Kings 2002

Quand Joe Frazier et Mohammed Ali arrivent sur PlayStation, ça cogne sec !

La simulation de boxe la plus complète du genre arrive bientôt dans nos chaumières. Va y avoir du sport !

On prend les mêmes et on recommence ! Ceux qui connaissent la série, et Dieu sait qu'ils sont nombreux, n'ont rien

à apprendre du système de jeu, somme toute des plus classiques. Tous les coups du sport noble sont facilement réalisables. Le plus intéressant reste la notion de spectacle. En effet, les coups font mal, on les sent et c'est bien là l'essentiel ! Alors pour une fois qu'une simulation fait le spectacle, on ne va pas

s'en priver. D'autant que celle-ci reste comme toujours, très complète avec un mode Carrière riche et un challenge qui nécessitera patience et entraînement. Knock Out Kings 2002 s'annonce encore plus intéressant et plus beau que son aîné ! Tout ça pour finir voûté avec une bonne Parkinson...



▲ Les visages sont particulièrement bien modélisés et ressemblent à leurs homologues réels !

LE PLUS LE MOINS

Une prise en main aisée et des coups spectaculaires ! On a mal pour nos boxeurs.

Un mode Replay pas très pratique. Il sera sans doute corrigé avant la sortie du jeu.

OÙ ÇA EN EST ?

Franchement, on se le demande. Moi, de mon temps, les jeunes, vous savez, z'étaient pas comme ça. Mon Dieu, le monde va à sa perte.

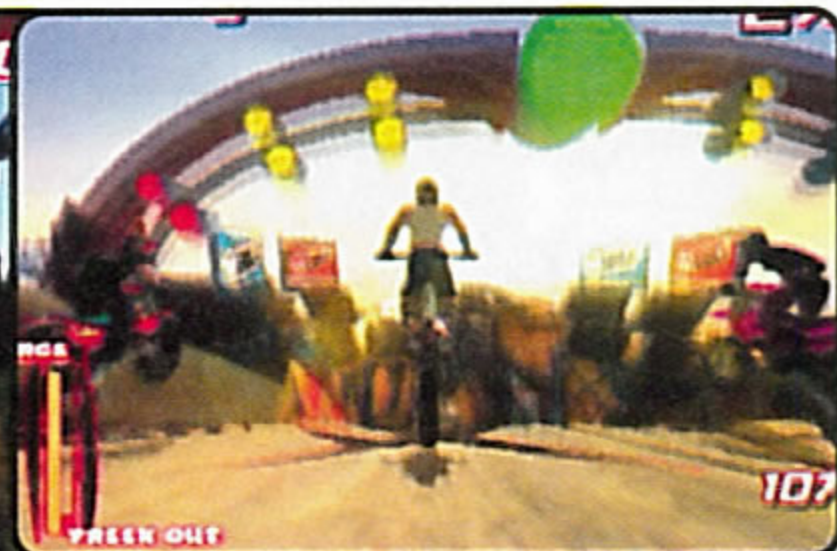




DISPO : AVRIL

DÉVELOPPEUR : PAGE 44
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

GENRE : MOTOCROSS
JOUEURS : 1-4 SIM.



Freestyle

La dernière simulation de tondeuses à gazon, euh... de motos, arrive sur PS2.

Marre des jeux de moto gentils et propres sur eux. Montrons au monde que la moto ça rend fou !

C'est sans doute ce qu'avaient en tête les concepteurs de Freestyle. Ils ont donc créé des persos limite psychopathes (un genre de méchants

à la Mad Max), les ont foutus sur des motos bidouillées et les ont alignés sur la grille de départ de circuits modelés dans la pierre, la boue et le métal. Ça donne un jeu qui évoque SSX sous acide, avec une moto à la place de la planche. C'est rapide, c'est nerveux, c'est jeune : c'est du tout bon. Le moteur

graphique n'est pas le plus beau jamais vu sur PS2, mais on s'en fout tellement on s'amuse. C'est un jeu de course, mais il y a aussi moult figures à réaliser lors des giga sauts : ça fait monter la jauge de boost qui, vous l'aurez deviné, permet d'aller encore plus vite. Toujours plus, toujours plus !



▲ Les pistes spéciales, décorées pour l'occasion en sentier mortuaire.



▲ S'il y avait un mur juste là, ce serait beaucoup plus drôle.

LE PLUS LE MOINS



Ca va vite, et c'est très excitant ! Les motos et les persos ont un look d'enfer. Finie la "moto ringardo" !



Hum, il y a aussi de vrais champions parmi les persos ! Les graphismes ne sont pas au top.

OÙ ÇA EN EST ?

Le jeu devant sortir en mai, il leur reste encore une marge pour peaufiner le moteur physique et les stages. Ça promet en tout cas.



DISPO : AVRIL

ÉDITEUR : INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR : ANGEL STUDIOS

GENRE : SPORT DE OISIFS
JOUEURS : 1-4 SIM.

Transworld Surf

Si vous aimez la nature, la mer, les algues, mangez des miettes de dauphin à la mayo !

Toi aussi, arme-toi d'une crâne assurance et fends les vagues déchaînées, tel Apollon se faisant Zéphyr pour les sirènes séduire.

Hep, ami surfeur, te barre pas ! On va employer des mots

simples pour que tu puisses comprendre la suite. Transworld, c'est une marque que tu connais déjà, non ? Y en a plein d'autres, c'est sponsorisé de partout par tes wearshop préférés. Tu peux aussi jouer au surf en bougeant le stick analogique ! Et y a plein de spots super hype, des plages bien faites comme en vrai et surtout des vagues de la mort que tu vas pouvoir t'amuser à rider sans te faire collapser. Si t'es paumé, une nana vient te cher-

cher en jetski, ce qui fait que tu galères à clapoter un minimum et passe plus de temps debout à faire le beau. Y a plein de compétes sympas, des vidéos à débloquent, et tu peux même y jouer avec trois de tes potes. Et que dire des musiques ? Elles sont super cool ! T'as même le choix dans les styles (mais pas dans la date). C'est pas beau ça ?

LE PLUS LE MOINS



C'est à cheument beau ! La vague, on dirait une vraie. Bien trouvé les meufs qui te rattachent là où il y a des vagues.



Il manque les cris des oiseaux marins. Y a que des meufs virtuelles. Y a trop de sponsors, on ne voit plus l'écran...

OÙ ÇA EN EST ?

Le jeu doit bientôt sortir mais il est encore plombé par un sacré problème de maniabilité et un manque de variété inquiétant.



▲ Un goût de paradis pour nous autres banlieusards, coincés loin de la mer.



La sensation de surf est suffisamment réaliste pour être jouable.



▲ Dans la vague, le monde est très différent. Finis les soucis, pense à ta vie !



DISPO : 14 MARS

**DÉVELOPPEUR : DIGITAL ILLUSIONS
ÉDITEUR : MICROSOFT**

**GENRE : RALLYE
JOUEURS : 1-4 SIM.**



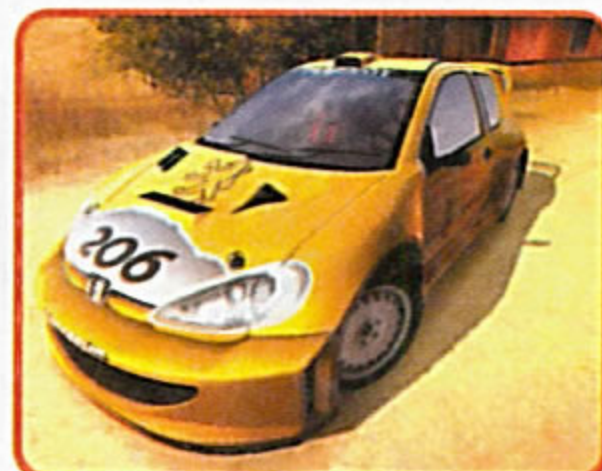
Lors d'une interminable et froide après-midi de l'ère paléolithique, Grüereuh fit, d'un nonchalant mouvement de l'index, tomber une petite pierre du monticule qu'elle coiffait...



... Renouvelant l'expérience avec une autre pierre, de forme carrée cette fois, il put constater qu'elle esquissa à peine un petit tour. C'est ainsi que fut inventée la roue...



▲ I am a poor lonesome driver...



▲ Oh, une pijot !

Rallisport Challenge

Project Gotham ne sera pas le seul jeu de course disponible sur Xbox. Tant mieux...

Un bon jeu de rallye est envisageable si l'on considère la puissance de la machine. Croisons les doigts.

Rallisport Challenge sera logiquement disponible en même temps que la machine. Le jeu est vraiment très impression-

nant graphiquement (point commun de la presque totalité des jeux Xbox) et propose des modes de jeux classiques : Carrière, Course Simple et Contre-la-montre. Le tout sur quarante-huit circuits avec vingt-quatre voitures différentes, sachant qu'il faudra débloquer tout cela

en cours de jeu. Les circuits sont très variés (glace, boue, neige, pluie...). Les découvrir devrait être simple car la conduite semble privilégier les débutants. Reste à voir les challenges que proposeront les voitures les plus puissantes et les circuits les plus avancés.

LE PLUS LE MOINS



Une réalisation technique impeccable au service d'un genre peu représenté sur Xbox pour l'instant.



Seulement quatre concurrents en lice à chaque course : espérons que l'on ne s'ennulera pas trop.

OÙ ÇA EN EST ?

Le jeu est terminé et sera dans les rayons au moment où vous lirez ces lignes. Attendez quand même le test pour l'acheter.

DISPO : MAI

**DÉVELOPPEUR : SCI
ÉDITEUR : CODEMASTERS**

**GENRE : RALLYE
JOUEURS : 1-4 SIM.**

Rally Championship

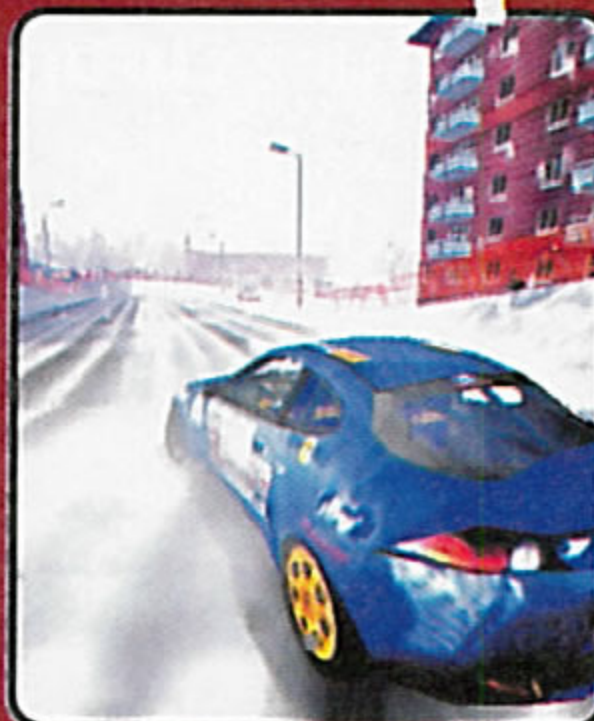
Sur PlayStation 2, on peut conduire dans la gadoue en écrasant les piétons.

Les tutures qui font vroum ont un bel avenir sur PS2. Et c'est encore mieux lorsqu'elles sont dans la gadoue... la gadoue !

Rally Championship devrait plaire aux puristes : les plus grands constructeurs et les cir-

cuits officiels du championnat du monde de rallye y figurent. Pour nous joueurs, d'autres détails importants. Les circuits sont magnifiques et les véhicules plutôt bien modélisés. C'est un vrai plaisir de voir sa voiture se déformer sous les chocs et se couvrir de boue au fur et à me-

sure que l'on accumule les tours. Ceux-ci s'enchaînent d'ailleurs avec plaisir, même si les concurrents (jusqu'à treize) ne se laissent pas dépasser facilement. Ajoutons à cela l'inévitable mode Carrière et un mode Arcade... On obtient au final un jeu plutôt prometteur.



▲ Seat est de la partie, ainsi que tous les constructeurs présents au championnat.



▲ Oh, un caméraman imprudent !

LE PLUS LE MOINS



Des décors qui honorent la PS2 et des circuits apparemment suffisamment longs et variés.



La conduite est parfaite, mais les développeurs ont promis de l'ajuster d'ici la sortie.

OÙ ÇA EN EST ?

La maniabilité du jeu est en cours d'amélioration d'ici la sortie prévue en mai dans notre beau pays.



Dans la série "Régis est un con", aujourd'hui Régis est copilote.



On cherche un public à écraser, mais, ici, ça n'est pas GTA3.



POIDS: 3,9KG HAUTEUR: 9CM LONGUEUR: 32CM PROFONDEUR: 27CM ANTI-ALIASING HARD: OUI
 CPU: 733 MHZ INTEL CELERON MOBILE PROCESSEUR GRAPHIQUE: XGPU 250 MHZ (FAMILLE GEFORCE) NVIDIA
 RAM: 64 MB POLYGONES/SECONDE: 116.5 MILLIONS DISQUE DUR INTERNE: 8 GO COMPRESSION DE TEXTURE: OUI
 DÉBIT DE LA MÉMOIRE: 6,4 GO/SECONDE SOUND: 256 CHANNELS STÉRÉO RAM UNIFIÉ: 64 MO DDR 200MHZ LECTEUR DVD: 2X-5X
 CARTE ETHERNET: 10/100 BASE T PRIX: ENV. 480 EUROS

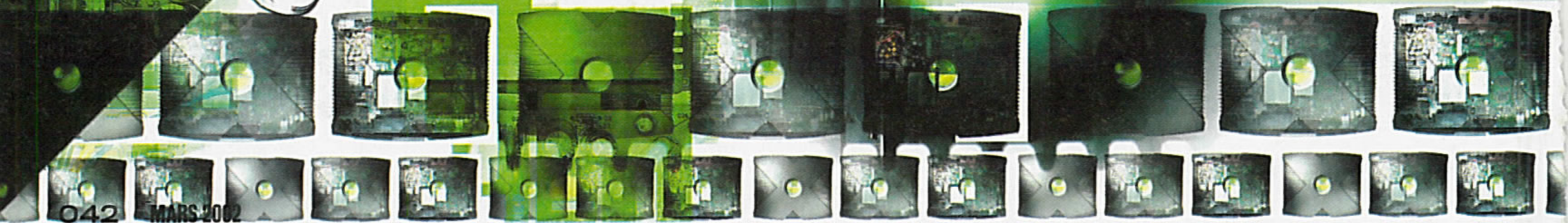
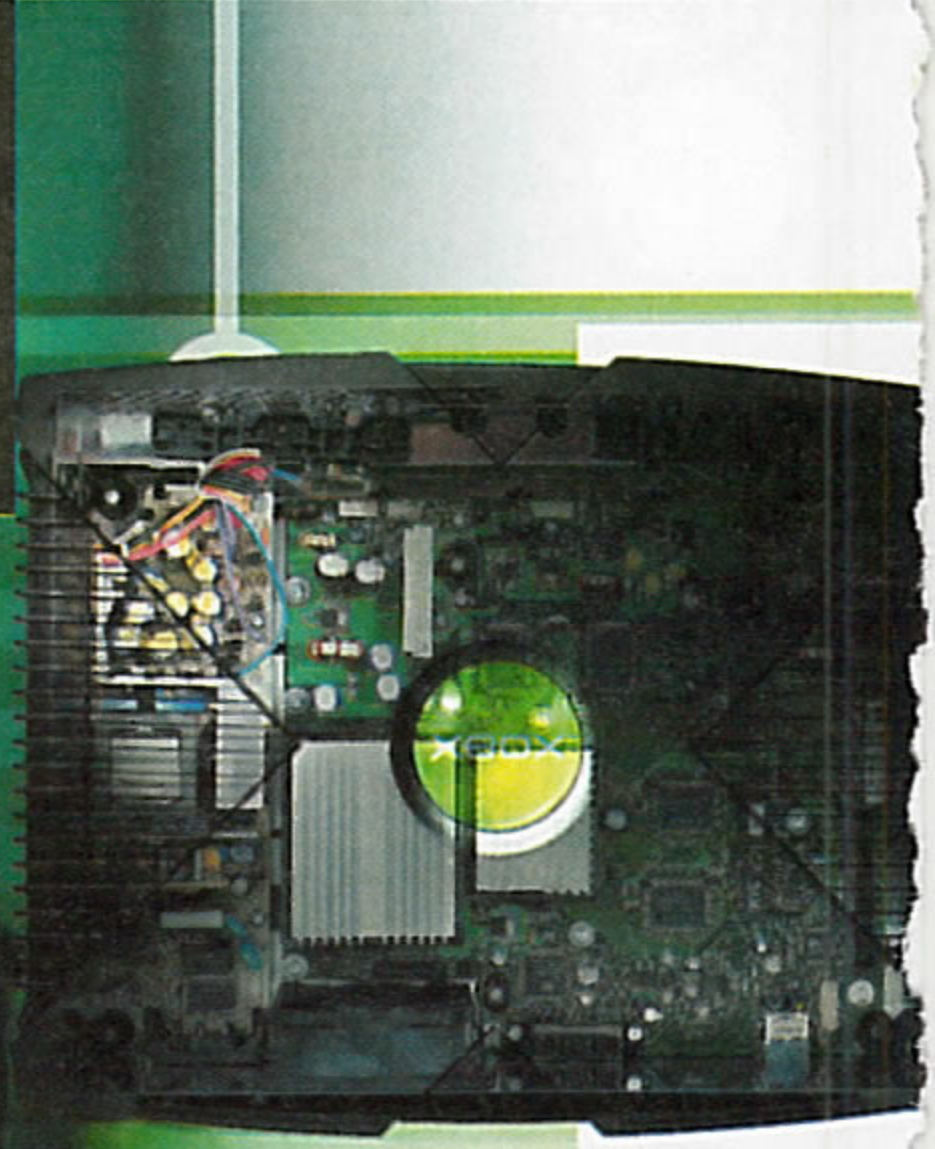
LA XBOX AUX RAYONS -X

Microsoft investit le monde des consoles et ne veut pas faire les choses à moitié. Avec un lancement réussi en novembre dernier aux USA, la boîte noire est sur le point d'envahir l'Europe. Nous l'avons enfin testée à fond.

Gourou de la micro-informatique, Bill Gates s'attaque avec sa compagnie tentaculaire à un secteur où la compétition fait rage. Fort d'une solide expérience dans le domaine du software et, plus modestement, dans le domaine du jeu PC, Microsoft introduit sur le marché

la plus complète des machines à grand renfort de marketing. Les chiffres suffiront-ils à convaincre un grand public déjà séduit par les atouts de la PlayStation 2 ? Et la question tient encore plus concernant les hardcore gamers fanatiques de Nintendo ? L'entrée de Sony sur

le marché en 1994 avait suscité la même interrogation. Le passé se répétera-t-il ou Microsoft se contentera-t-il d'aliéner une partie du marché ? Une chose est sûre : une fantastique bataille se prépare pour le plus grand bien des joueurs du monde entier.

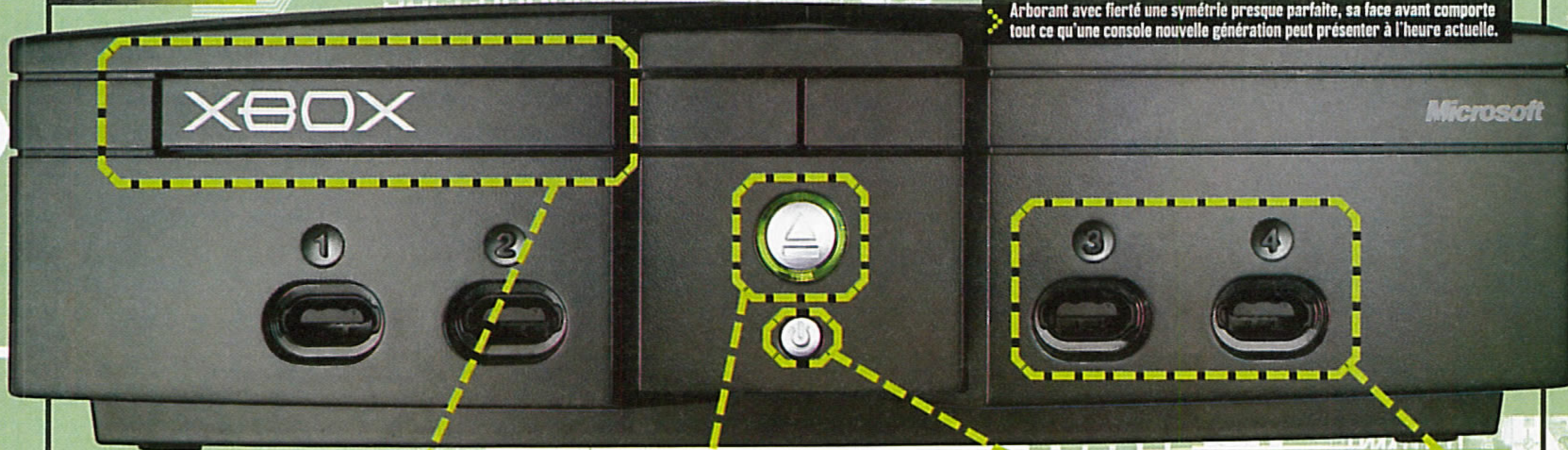


ESTHÉTIQUE

Tout le monde pensait que "Xbox" ne resterait dans les mémoires que comme le nom d'un prototype. Microsoft, à la surprise générale, a décidé de garder son appellation première, et s'en est même inspiré pour créer le design de sa console. En effet, le géant américain ne s'est pas embarrassé et a conçu (sans

la moindre miniaturisation) une grosse boîte noire affublée d'un X imposant, au milieu duquel trône une boule verte opaque ornée du logo. Particulièrement neutre et grosse, la Xbox n'est pas belle. Ce sont surtout ses dimensions qui en imposent : elle équivaut à pas moins de deux PS2 ou de quatre Dreamcast !

VUE DE FACE



Arborant avec fierté une symétrie presque parfaite, sa face avant comporte tout ce qu'une console nouvelle génération peut présenter à l'heure actuelle.

TIROIR DVD

Situé à gauche de la console, le tiroir s'ouvre quand vous poussez le bouton d'éjection.

BOUTON EJECT

Ce bouton permet d'ouvrir le tiroir d'éjection du DVD. Il sert également de reset ou à allumer la console.

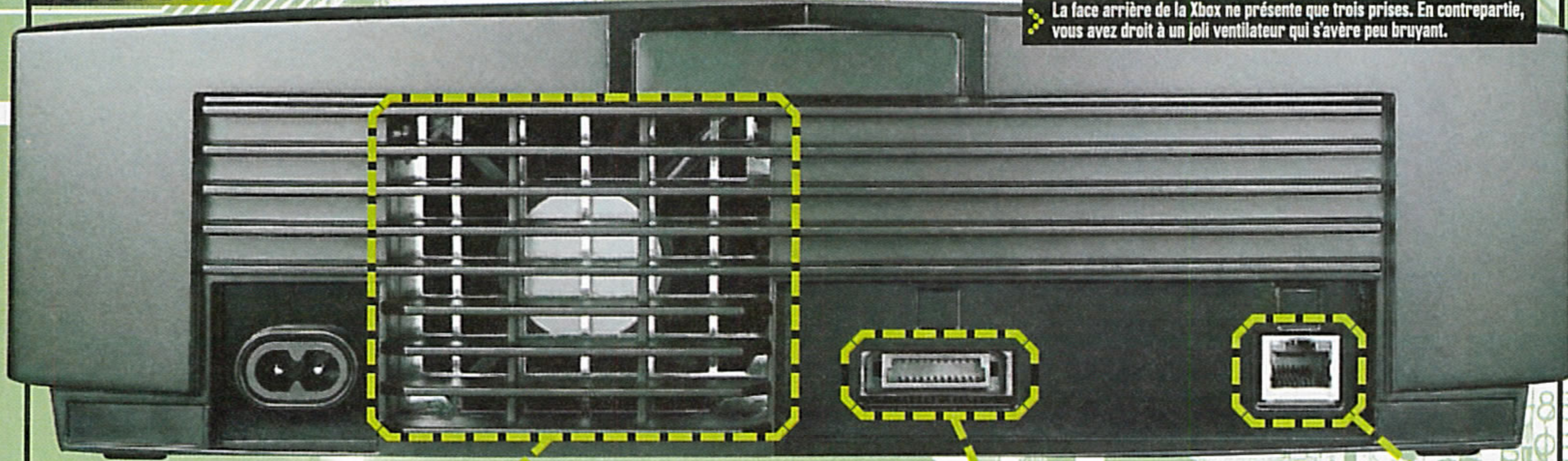
BOUTON POWER

Voilà le fameux bouton qui permet d'allumer et d'éteindre la console en toute simplicité.

PORTS PAD

Comme c'était le cas pour la N64 de Nintendo et la Dreamcast de Sony, Microsoft affiche clairement la vocation multijoueurs de la Xbox en proposant quatre ports pad et éliminant d'emblée la nécessité d'accessoires supplémentaires.

VUE DE DOS



La face arrière de la Xbox ne présente que trois prises. En contrepartie, vous avez droit à un joli ventilateur qui s'avère peu bruyant.

VENTILATEUR

Gros et presque aussi haut que la console, il semble remplir son office sans faire trop de bruit.

SORTIE VIDÉO

Cette sortie permet, suivant le câble utilisé, d'avoir toutes les sortes de sorties vidéo. Composite, Component, RVB, S-Vidéo, et même une sortie numérique pour le son. Veillez donc à bien choisir votre câble.

PORT ETHERNET RJ45

La Xbox comportant une carte Ethernet, il est normal qu'une sortie au format RJ45 soit intégrée. Vous pouvez y brancher un modem haut débit (ADSL/Câble) ou vous connecter en local pour linker vos Xbox.

JEU EN RÉSEAU

Microsoft continue dans la lancée de Sega. La connectique indispensable pour le jeu multijoueurs a été intégrée à la Xbox. Utilisant le format le plus répandu dans le monde de la micro-informatique, elle vous permet de vous brancher sur n'importe

quel réseau local utilisant des ports Ethernet pour jouer à quatre en simultané. Bien sûr, ce format est également utilisé par les modems de type ADSL ou Câble. Cela vous permettra donc de vous connecter dès que le réseau Microsoft sera opérationnel.



▲ Les câbles RJ45 au standard Ethernet fonctionnent instantanément sur la Xbox.



▲ Aucun réglage préalable n'est requis pour brancher la Xbox sur réseau.



▲ La Xbox est la première console à proposer le haut débit en standard. Et c'est bien pratique ! Un point fort de la console face à ses concurrentes.



LE PAD (40 €)

Le pad Dreamcast atteignait déjà des sommets. Celui de la Xbox surpasse ce modèle. On savait les Américains dotés de grandes mains, mais on n'imaginait pas hériter du même pad en Europe. Heureux, les Japonais ont leur pad pour "petites mains".

Microsoft ne semble pas viser un public jeune. Le design ressemble tout simplement à la fusion d'un pad DC et d'un Dual Shock 2. En tout cas, les deux sticks analogiques sont pratiques pour les FPS contrairement aux boutons d'action qui sont trop rapprochés.

PAD ANALOGIQUE GAUCHE

Ami-chemin entre celui de la DC et celui de Sony, le pad Xbox utilise les 360 degrés et peut être pressé comme sur le Dual Shock.

BOUTONS NOIR ET BLANC

Peut-être ces deux derniers boutons analogiques ont-ils été ajoutés à la demande de fans de jeux de baston à la Capcom. Mais pour l'instant, ces petites choses semblent peu utiles. À ce jour, ils ne servent que dans certains menus ou options secondaires.

BOUTONS D'ACTION

Proches de ceux de la Dreamcast, les boutons colorés A, B, X et Y sont aussi entièrement analogiques (deux cent cinquante-six niveaux) et réglables par menu. Ils sont hélas trop petits et surtout, trop proches les uns des autres.

PAD ANALOGIQUE DROIT

Étonnamment, le pad analogique droit diffère de celui de gauche. Un peu plus petit, il possède la même sensibilité et la même pression que le pad Sony Dual Shock. Et comme il n'est pas dans l'axe de l'autre stick analogique, il s'avère très confortable dans la pratique.

D-PAD

Issu directement du pad Sidewinder de Microsoft pour PC, ce pad numérique traditionnel à huit directions est loin d'être agréable. Difficile de jouer proprement à un jeu de combat !

BOUTON BACK ET START

Le bouton Start sert principalement à mettre la pause et à naviguer dans les écrans de menu. Le bouton Back permet de revenir en arrière dans les menus de l'interface graphique et dans les options de la plupart des jeux. Mais vous pouvez aussi, comme sur DC, utiliser les boutons d'action.

PORT CARTE MÉMOIRE

Comme sur Dreamcast, deux ports sont prévus pour les cartes mémoires sur la face avant du pad. D'une vitesse équivalente à de l'USB (1,5 Mo/seconde), ces ports permettent aussi le branchement d'accessoires comme le Game Commander. Par contre, on ne sait pas encore si Microsoft prévoit des VMU.

GÂCHETTES

Microsoft aime décidément la Dreamcast ! Deux gâchettes MR et L ont été incluses. Analogiques, bien entendu.

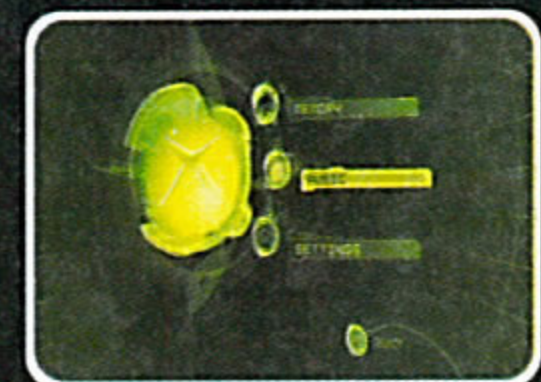
DISQUE DUR

Pour la première fois dans l'histoire du jeu vidéo un disque dur est intégré à une console. D'une taille de 8 Go, il risque de changer quelques petites habitudes tant pour les développeurs que pour les joueurs : réduction des temps de chargement, possibilités de chargement des extensions à partir d'Internet,

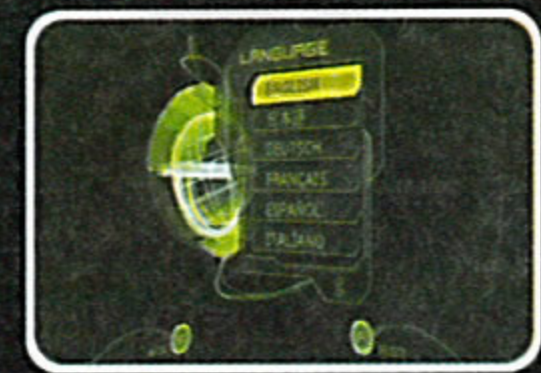
création de mondes en génération instantanée (DD64 Powah) ou encore, sauvegarde du disque dur. Toutes choses extrêmement utiles ! Espérons simplement que ce disque dur ne soit source que d'avantages, sans les inconvénients qu'on lui connaît dans les applications informatiques traditionnelles.

INTERFACE

L'interface graphique (ou aussi "Dashboard") et les menus de la Xbox sont entièrement en 3D verte. Assez simple à utiliser, elle est bien complète et bourrée d'options.



▲ Menu de gestion des sauvegardes, de la musique et du menu des options.



▲ Réglage de la langue.



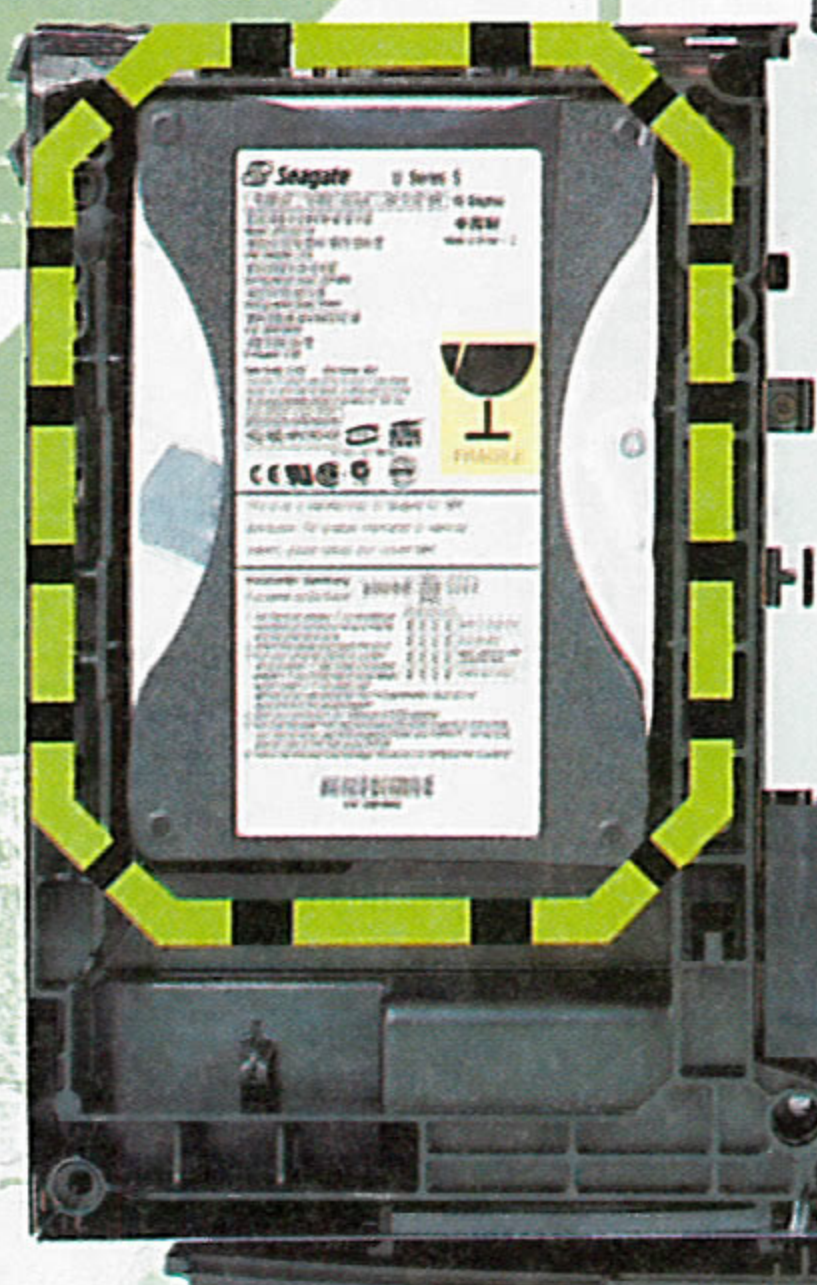
▲ Réglage des options sonores.

DUR INTÉGRÉ

Caché dans les entrailles de la Xbox, le disque dur sera une des pierres angulaires de la console. En effet, a contrario de la PlayStation 2, le disque dur intégré permet aux développeurs une exploitation immédiate de cet atout. Surtout que les add on n'ont jamais été dans le cœur des joueurs console. Il serait en outre étonnant que les développeurs sur PlayStation 2 risquent de perdre une partie du marché, non équipée, pour développer un jeu utilisant toutes les possibilités du disque dur. Les performances du disque dur de la Xbox sont satisfaisantes et ne semblent pas mobiliser trop de ressources de la machine, même en chargement simultané. Bien qu'issu du monde PC, il utilise un formatage spécial le rendant exclusivement utilisable sur Xbox.



▲ Imaginez un jeu qui génère ses propres mondes et les sauvegarde sur le disque dur !



▲ Les niveaux sont bien plus vastes puisqu'ils ne se limitent plus à la mémoire vive de la console.

▲ Vous pourrez télécharger de nouveaux niveaux, objets, persos et canettes de boisson gazeuse.

▲ Les développeurs pourront inclure des éditeurs de niveaux ou de personnages plus complexes.

PUISSANCE GRAPHIQUE JEU : DOA 3 • **POLYGONES PAR PERSONNAGE** : 40 000 • **VITESSE D'AFFICHAGE** : 60 images/s

ANTI-ALIASING

L'aliasing est cet effet de crénelage assez prononcé lorsqu'un objet ou un décor assez prononcé ont des contours trop contrastés. La technique de l'anti-aliasing permet d'annuler cet effet par l'adjonction de couleurs intermédiaires adoucissant les courbes. Alors que la PS2 présente des faiblesses dans ce domaine avec un entrelacement suivi d'un anti-aliasing délicat à gérer pour les programmeurs, la Xbox excelle. Utilisant une technique dite de "multi-sampling", elle permet aux programmeurs de choisir un degré d'anti-aliasing adapté au mieux au jeu.

TEXTURE MAPPING

Capable de "multi-texturing", la Xbox peut gérer jusqu'à quatre textures sur une même surface. Cela lui permet de gérer une multitude d'effets et de surfaces différentes. De plus, à l'instar de la Dreamcast, elle peut compresser ses textures jusqu'à un taux de 6:1 pour en contenir plus dans le même espace mémoire. Pour finir, sa mémoire unifiée de 64 Mo permet aux programmeurs de choisir librement leur ratio textures/son/programme, suivant le type de jeu ou de niveau.

TRACÉ DE POLYGONE

Impressionnante sur papier, la Xbox comporte cependant moins de polygones que les 100 millions annoncés, qui peuvent difficilement tenir sur un écran de télé, et encore moins dans la mémoire de la console. Toutefois, si les graphismes des premiers jeux Xbox se démarquent peu de ceux des jeux PS2, la différence pourrait bien s'affirmer lors des jeux de seconde génération.

RÉFLECTION, BUMP MAPPING ET AUTRES EFFETS

Le processeur graphique conçu par Nvidia possède une large palette d'effets en hardware. Le "reflection mapping" permet par exemple qu'une texture se reflète dans une autre comme dans un miroir. Le "bump mapping" permet quant à lui de doter de relief des textures écrasées, en jouant sur les contrastes et les ombres. Il possède également un avantage qui ne sera utilisé que par certains développeurs : celui d'avoir une partie du processeur programmable avec tout un tas de fonctions modulables comme les "vertex", le "pixel shader" et autres effets de "lens flare" en hardware.

ÉVOLUTION OU RÉVOLUTION ?

Pour l'instant, même si certains jeux sont les plus beaux jamais vus sur console (Dead or Alive 3), la Xbox ne saute pas véritablement de génération. Pourtant, c'est beau, et parfois même très beau. Mais à part l'anti-aliasing, certains jeux semblent tout à fait envisageables sur une PlayStation 2 ou une GameCube. Alors, s'agit-il d'erreurs de jeunesse ou les éditeurs refusent-ils de prendre le risque d'exploiter le potentiel de chacune des trois machines à son maximum ? Et pour finir, le grand public verra-t-il la différence avec les autres consoles ? En tout cas, la supériorité graphique d'une machine commence à être de plus en plus difficile à cerner.

L'AVIS DE LA RÉDACTION

CHEF : "Excellente console d'un point de vue technique et ludique, la Xbox n'en reste pas moins trop chère aujourd'hui au vu de la concurrence et de leur offre. Donc oui, elle est géante et oui, vous allez vous amuser, mais si vous n'avez que 3000 francs à dépenser AUJOURD'HUI (j'insiste) et que vous n'avez aucune autre console nouvelle génération, la PS2 fait une offre bien plus alléchante."

ARNOSAN : "La Xbox, non merci ! J'ai déjà un magnétoscope chez moi. De plus, je ne suis pas super fan des jeux de catch ou de football américain, et, pour les FPS, j'ai un PC. Sans parler de la pire manette qu'il m'ait été donné de voir avec le pad Jaguar. On en reparlera quand il y aura des jeux dessus, et une vraie manette."

FORD : "Je n'aime pas beaucoup la console : je la trouve moche, lourde et chère, mais les jeux sont à la hauteur, comme on l'avait prévu. Jet Set Radio Future est une claque et Halo s'impose déjà comme un classique."

ALEX : "Une bien belle machine, mais pour l'instant inabordable. Personnellement, j'attendrais une bonne année, ce qui nous permettra de trouver Halo et Jet Set Future en occase... Et pour patienter, je jouerais à MGS2."

REYDA : "Une super console qui va peut-être abolir les frontières entre jeu PC et jeu console. En tout cas, c'est la Rolls des machines de jeu. J'en achète une dès sa sortie !"

DOUG : "Pour l'instant, le rapport qualité/prix n'est pas excellent et les jeux ne se démarquent pas assez. Par contre, dès que les jeux en réseau déferleront et qu'ils seront un "plus" optimisé pour la console, on devrait voir arriver de petites perles. Wait and see..."

SELM : "Une console de Microsoft avec Jet Set Radio Future trône dans ma chambre... C'est sans doute le signe que la fin des temps est proche. En attendant ce jour, et malgré son gabarit poids lourd et son design d'un goût douteux, la Xbox a un bon potentiel. Attendons les jeux..."

MAX : "Pauvres humains que vous êtes. Devoir choisir entre trois consoles... Je comprends que certains s'arrachent les cheveux... Dans tous les cas, soyez sûr d'une chose : quelle que soit votre décision finale vous ne le regretterez pas. Les jeux disponibles sur GameCube, Xbox et Play 2 valent vraiment le détour. Halo, Jet Set, Dead or Alive 3 sur Xbox... Star Wars, Luigi's Mansion, Pikmin sur GameCube... Metal Gear Solid 2, GTA 3, Virtua Fighter 4 sur Play 2... Et je n'en cite qu'un petit nombre. On ne vous le répétera jamais assez : ce sont les jeux qui doivent guider votre choix, pas des spécificités techniques ou des discours marketing ineptes. Et au niveau des jeux, toutes les consoles sorties ou à sortir peuvent contenter n'importe quel type de joueur. Pas de panique !

CARTE MÉMOIRE (50 €)

La carte mémoire n'est pas vraiment indispensable. Contrairement à la PS2 ou à la GameCube, sur Xbox, vous pouvez sauvegarder des parties sur votre disque dur. D'une contenance de 8 Mb, la carte mémoire devrait surtout vous servir à transporter un personnage ou une sauvegarde chez un ami.

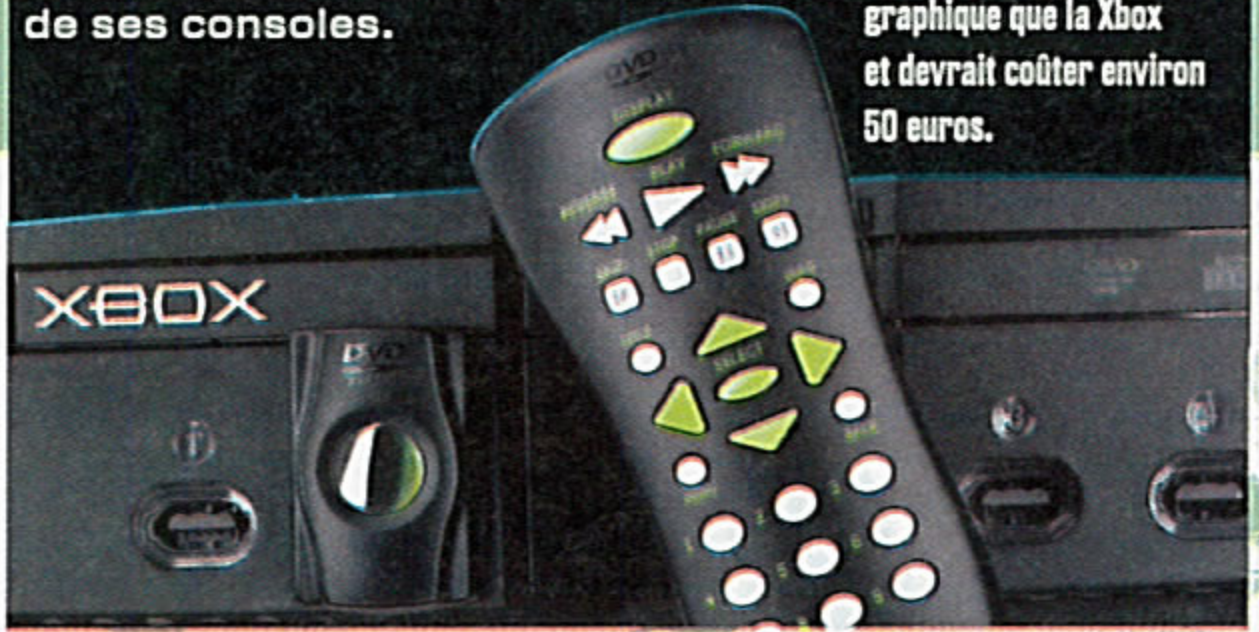


▲ Cette carte mémoire devrait vous coûter 50 euros environ.

TÉLÉCOMMANDE DVD (50 €)

Vendue à part, elle active la lecture des DVD vidéo sur Xbox, en standard sur PlayStation 2. Cela permet d'éviter à Microsoft de payer une licence DVD pour chacune de ses consoles.

▼ Infrarouge elle reste dans le même esprit graphique que la Xbox et devrait coûter environ 50 euros.



GAME COMMANDER

Comme sur la Dreamcast et certains jeux PC, Microsoft a envisagé le branchement d'un casque sur Xbox. Destiné surtout à faire transiter le son lors des parties en réseau, cela permettra donc aux joueurs de communiquer entre eux. Pratique ?

▼ Comme sur DC, le Game Commander se branche sur un port carte mémoire du pad.



CONCLUSION

Microsoft a visé avant tout la satisfaction du joueur. La Xbox propose le maximum d'options possibles par le biais d'une technologie issue du monde PC. L'intention est louable, et la Xbox est certainement la console la plus riche en standard et aussi puissante. Cependant, ses dimensions sont encore loin d'être satisfaisantes. La Xbox possède certes un disque dur et un lecteur DVD, mais elle est grosse. Outre ces considérations esthétiques, il faut reconnaître que la Xbox a de quoi tenir tête à ses concurrentes sans avoir à rougir de ses performances graphiques et sonores. Maintenant, son principal atout réside dans son disque dur et surtout ses possibilités de branchement en réseau en standard... qui risque bien d'être dans quelque temps le fer de lance de Microsoft.

DATE DE LANCEMENT : 14 MARS 2002

PRIX : ENV. 479 EUROS (ENV. 3150 F)

CONSTRUCTEUR : MICROSOFT



ENFIN... LES JEUX !!!

LES HITS

Voici les indispensables titres qui justifient à eux seuls l'achat d'une console. Des jeux qui font l'unanimité auprès des joueurs.

METAL GEAR SOLID 2
 Cette saga, commencée au temps de la Famicom et du MSX, a véritablement pris un envol mondial avec la version PlayStation. Hideo Kojima revient donc avec le même principe de jeu, mais bien plus abouti. Comme nous vous l'annoncions dernièrement, Solid Snake revient avec un gros problème sur les bras : un nouveau et gigantesque Metal Gear nommé Ray. Sa réalisation est grandiose, avec une utilisation des effets climatiques inédite et de superbes reflets et ombres. Un magnifique modèle de jouabilité et de scénarisation et un grand hit pour la PlayStation 2.



MGS 2 - Il a changé le monde du jeu et demeure une référence.

ZELDA
 Même si tout le monde se demande ce que donnera Mario Sunshine, le jeu qui risque d'en faire craquer plus d'un est bel et bien le nouveau Zelda qui avait déjà défrayé la chronique lors de sa présentation en raison d'un changement radical du design. En effet, tout en "cel shading", Link paraît tout rajeuni. Ce qui contraste avec les premières modélisations montrées par Nintendo lors de la présentation de la GameCube. On l'attend avec impatience, car il risque de tous nous bluffer.



Zelda - Il a un nouveau look mais ce sera a coup sûr un hit.

HALO
 Un FPS de fou développé par Bungie depuis pas moins de trois ans et que tout le monde attendait sur Mac puis sur PC remporte la palme du titre le plus attendu à la sortie de la Xbox. C'est vraiment le type de jeu destiné aux micros, mais qui se trouve ici parfaitement adapté au pad de la console de Microsoft. Doté de graphismes vraiment excellents, d'une ambiance d'enfer et d'une action permanente c'est un titre qui devrait plaire aux plus vieux d'entre nous. Sans oublier le mode Multijoueurs qui devrait faire un malheur auprès des amateurs.



Halo - Une console n'a jamais eu un FPS de cette trempe.

VERDICT
 Le mystérieux Zelda et Nintendo pourraient encore créer l'événement. Quant à Halo et MGS2, même s'ils sont relativement courts, ils représentent actuellement ce qu'il se fait de mieux dans leurs genres respectifs.

Les jeux sont la nourriture même des consoles. Sans eux, elles ne servent à rien, sauf peut-être à caler quelques livres. Mais quelle console dispose aujourd'hui des meilleurs mets vidéoludiques ?

La DG est en fin de parcours et la PS2 semble aujourd'hui nettement avantagée par rapport aux nouvelles consoles comme la GC ou la Xbox. En effet, après un démarrage difficile, les hits affluent désormais et rien que pour des perles comme

MGS2, elle vaut vraiment le coup. Quant à la GC, elle manque encore de jeux, mais a avec elle un des meilleurs développeurs du monde. La Xbox enfin, est appelée à absorber de nombreux titres issus du monde PC, mais ne bénéficiera que de très rares titres japonais. Ces deux dernières, malgré leur retard, présentent l'avantage d'un développement plus simple. Surtout qu'aujourd'hui, les différences graphiques s'estompent de plus en plus. Une excellente nouvelle pour les joueurs !

SHOOT'EM UP

Les traditionnels shoot'em up ayant presque disparu (donnez-nous Ikaruga sur Dreamcast !), les FPS issus du monde PC envahissent les consoles.

HBOX **90%**

Avec son héritage PC, la Xbox paraît la console la plus prometteuse pour ce genre de jeux. Déjà, nous héritons d'un superbe Halo qui dépote. Et très bientôt, viendront encore Unreal Championship et Ghost Recon, sans parler du Bounty Hunter d'EA. Par ailleurs, son pad est conçu spécialement pour ce genre de jeu. On peut donc avancer que la Xbox devrait exceller dans ce domaine.



Halo est le shoot le plus attendu de la Xbox. Edifiant.

GAMECUBE **50%**

Nintendo est loin de privilégier ce genre. Néanmoins, certains titres devraient quand même combler les amateurs. Bien sûr, on parle de la suite du fameux Perfect Dark de Rare Software, mais pas avant 2003. Metroid Prime contiendra lui aussi une bonne part de FPS, mais n'est pas directement développé par Nintendo. Enfin, Die Hard qui devrait arriver, mais pour l'instant seul Rogue Leader est sorti.

PLAYSTATION 2 **75%**

Depuis sa sortie, la PS2 s'est quand même dotée d'une fort jolie logithèque en matière de jeux de tir. Quake 3 Revolution, Unreal Tournament, TimeSplitters, sans compter le linéaire James Bond 007 et le fameux Red Faction. En ce qui concerne l'arcade, Time Crisis 2 et Vampire Nights sont excellents. Et pour finir, nommons pour l'oublier aussitôt le médiocre Silpheed.

VERDICT La Xbox promet d'ores et déjà, avec son lot de développeurs et son pad. La PlayStation 2, déjà dotée d'une bonne base, aura visiblement elle aussi des jeux à se mettre sous la dent. Quant à la GameCube, elle risque d'en avoir rapidement besoin.

ACTION/ADVENTURE

L'action/aventure marche bien en Europe et a notamment contribué au succès de la PlayStation. De Tomb Raider à Resident Evil, le genre est fortement apprécié.

HBOX **70%**

Pas trop de souci à se faire de ce côté-là. La Xbox devrait avoir plusieurs cordes à son arc : Max Payne, Silent Hill 2 et le mystérieux Matrix pour commencer. Et malgré la décision de Capcom de livrer à la GameCube ses Resident Evil en exclusivité, elle aura quand même droit à un Dino Crisis 3. On attend également Obi Wan qui promet, au moins graphiquement.

GAMECUBE **85%**

Heureusement, Shinji Mikami de Capcom a décidé de convertir tous les Resident Evil sur GameCube (ah, bon !) et même de sortir le très attendu épisode 4. On attend aussi Eternal Darkness tout droit adapté de la Nintendo 64 ainsi que Luigi's Mansion et Star Fox Adventures de Nintendo et Rare, mais surtout, le prochain Zelda.



Qu'on aime ou pas son look, Zelda risque de cartonner.

PLAYSTATION 2 **90%**

La saga Onimusha de Capcom a bien ouvert le bal et cela ne peut que continuer. Lara se fait quant à elle attendre, même s'il y a des chances qu'elle s'attaque à toutes les consoles. Sinon, des titres vraiment forts existent déjà. Pour n'en citer que quelques-uns : Devil May Cry, MGS 2, Headhunter et Ico. On attend aussi The Thing.

VERDICT Départager les consoles dans ce domaine sera très difficile, même si on sent que la Xbox aura quelques difficultés à maintenir son cap, avec le nombre d'éditeurs tiers venant du monde PC. En tout cas, Nintendo devrait faire mieux qu'avec la N64.

JEUX DE SPORT

Les jeux de sports ont toujours séduit le grand public européen et américain.

HBOX **65%**

La Xbox devrait bénéficier dans son entier du line up d'Electronic Arts et de Sega. Ces deux derniers s'affronteront d'ailleurs comme des lions féroces. Viendront ensuite tous les jeux de Snowboard comme Amped, le fabuleux Jet Set Radio et les Tony Hawk et assimilés. En tout cas, la Xbox sera bien lotie.

GAMECUBE **60%**

Konami revient en force sur la console de Nintendo et nous promet un ISS dans l'année, tandis que d'autres éditeurs préparent leur retour sur la base du changement de format effectué par Nintendo. On compte donc aussi sur Electronic Arts et Sega, ainsi que tous les autres éditeurs qui s'intéressent au multi format.

PLAYSTATION 2 **75%**

Déjà dotée d'une logithèque importante, la PS2 fraye avec la plupart des éditeurs et connaît beaucoup de titres grand public et surtout, le fameux Pro Evolution Soccer qui pulvérise actuellement FIFA. EA, Sega et Midway sont aussi de la partie.

VERDICT Actuellement tous les éditeurs jouent du multi format en matière de jeux de sport. Mais seule la PlayStation 2 peut se vanter d'avoir le dernier ISS : Pro Evolution Soccer.

JEUX DE RÔLES

Les RPG est un genre qui peut déterminer le succès d'une console au Japon. Et de plus en plus en Europe.

HBOX **70%**

Une flopée de titres américains comme Morrowind vont bien sûr débarquer. Mais les joueurs console leur préfèrent pour l'instant les titres japonais. Phantasy Star Online et Shenmue 2 sont prévus, mais cela ne suffira pas. Le prometteur Project Ego a quant à lui les moyens de sortir du lot.

GAMECUBE **55%**

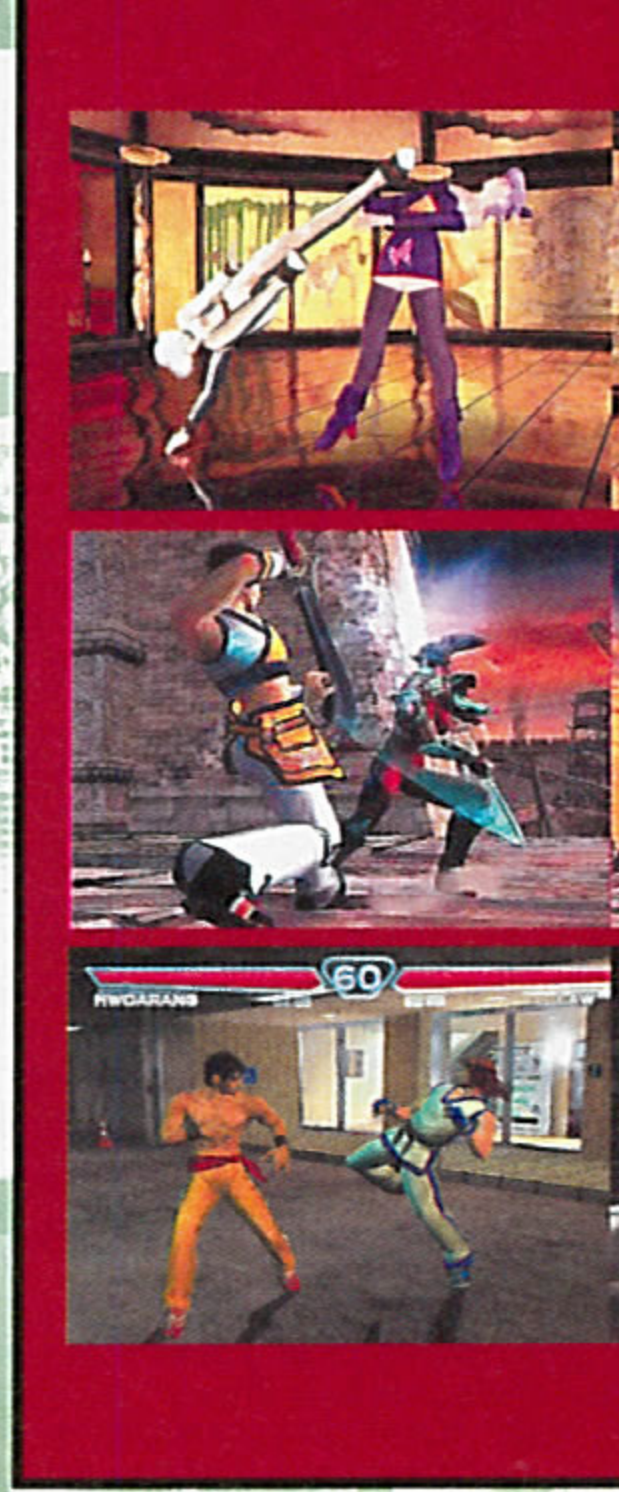
Elle aussi aura droit à son Phantasy Star Online, quand Nintendo se décidera à sortir enfin son modem ou son adaptateur Ethernet. De la part de Nintendo, on peut s'attendre à une traduction de Doubutsu no Mori + (Animal Forest) ainsi qu'au Donjon RPG de Sting Evolution.

PLAYSTATION 2 **85%**

Là, il y en aurait presque trop. Sony joue à fond la carte du RPG au Japon et marche avec SquareSoft, Konami et tous les autres éditeurs PS2. Les fans de RPG ne pourront bientôt plus se passer de la PS2. Maintenant, on ne sait pas si Enix restera dans son giron.

VERDICT Il n'y a pas photo : en matière de RPG, c'est la PlayStation 2 qui tient l'avantage pour un moment, puisqu'il s'agit d'un type de jeu particulièrement long à développer.

JEUX DE COMBAT



COURSE

Gran Turismo 3 a vraiment frappé très fort sur PlayStation 2 et beaucoup de joueurs ont craqué dessus. Alors quelle console gagnera la course ?



La Xbox nous prouve qu'elle sait maîtriser le genre.

HBOX

Avec Project Gotham, Microsoft compte concurrencer Gran Turismo 3 au niveau de la simulation dotée de graphismes superbes et réalistes. C'est simple, c'est exactement MSR Dreamcast, mais en plus beau. On attend également de voir le Sega GT qui, espérons-le, devrait être plus intéressant que sur DC. Wreckless et Maximum Chase, quant à eux, dans un genre tout à fait différent, sont aussi attendus.

80%



On attend tous un F-Zero online sur GameCube.

GAMECUBE

Les jeux de course réalistes n'ont jamais été l'apanage des consoles Nintendo, malgré quelques titres dans le style de Wave Race. Par contre on devrait hériter sur GameCube d'un nouveau Mario Kart et peut-être même, si Nintendo le veut bien, d'un F-Zero. Donc, pour l'instant, il y a peu de choses à se mettre sous la dent...

70%



Il y a déjà du monde sur la piste et ça continue.

PLAYSTATION 2

La PlayStation continue sur la lancée de sa petite sœur et propose un nombre impressionnant de jeux de courses. Rien que pour Gran Turismo 3 beaucoup ont d'ores et déjà craqué. Un grand nombre de simulations de F1 existent ainsi que des titres abondant différents styles de courses comme Twisted Metal Black ou des jeux de rallye.

90%

VERDICT

La PlayStation 2 domine largement le genre avec le fabuleux Gran Turismo 3 qui a su conquérir le grand public. Mais la Xbox a aussi sa carte à jouer avec de nombreux titres en développement. Quant à la GameCube, on attend...

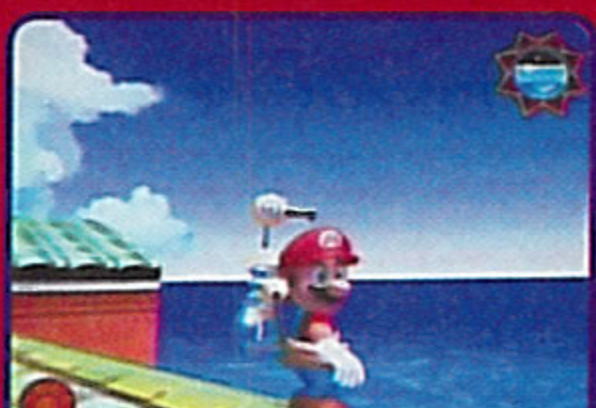
PLATE-FORME

Dans ce domaine, Nintendo surnage avec Mario et Rare dans son sac. Néanmoins, Sony se défend bien et la Xbox essaye de faire ce qu'elle peut.

HBOX

Globalement, le genre n'est pas dans sa plus grande forme. En outre, il vise principalement un public jeune qui ne correspond pas à la cible de Microsoft. Deux titres devraient cependant faire carrière : Malice, un des premiers jeux à avoir montré la puissance de la Xbox mais dont on est resté sans nouvelles depuis un moment, et Crash, préparé par Universal. Tout n'est donc pas perdu.

60%



Mario est l'emblème de la firme de Kyoto.

GAMECUBE

Nintendo est l'un des rois de la plate-forme. Il serait donc impensable que la GameCube ne bénéficie pas de son savoir-faire. Un des titres les plus attendus est Mario Sunshine, qui ressemble à un Mario 64 en beaucoup plus léché, mais dont on ne sait presque rien de plus. Sonic vient ensuite. N'oublions enfin pas Rare qui nous a prouvé qu'il pouvait maîtriser le genre avec Banjo Kazooie.

80%

PLAYSTATION 2

Sony a peut-être perdu Crash Bandicoot, mais Naughty Dog, passé dans le giron de Sony, lui a donné un superbe Jak and Daxter qui pourrait bien rencontrer un grand succès. On peut citer aussi le Maximo de Capcom, destiné aux joueurs expérimentés et le Klonoa de Namco, magnifiquement réalisé et qui convient à tous les joueurs, quel que soit leur âge.

85%

VERDICT

La GameCube serait un bon investissement à long terme, mais pour l'instant, c'est quand même la PlayStation 2 qui remporte la compétition d'un poil avec une gamme plus variée.

Les jeux de combats comptent beaucoup dans le succès d'une console : on n'en doute plus depuis le succès de Street Fighter. Chaque console tente maintenant de se doter d'au moins un titre fort



Au niveau esthétique, DOA3 est vraiment très bon.

HBOX

Ne cherchez pas longtemps : un seul titre fort nous éclate les rétines, le nouveau Dead or Alive de Tecmo. Célèbre pour ses techniques de contres et ses personnages féminins rebondis, DOA3 est un jeu au visuel sublime et à la technique facile. Il va falloir faire fort pour arriver à battre ce blockbuster. Quand aux autres titres japonais, comme Tsu Kabuki et Kakutō Chojin, on attend toujours de voir...

65%



Namco à la rescousse de la GameCube.

GAMECUBE

Pour l'instant Super Smash Brother 3 a un succès monstre au Japon, mais il fait bande à part dans le genre, puisque c'est surtout le multijoueurs et l'identité des personnages qui a généré cet engouement. Heureusement, Namco avance son Soul Calibur 2, qui devrait être plus beau que sur PS2. Dommage que le pad ne soit pas totalement adapté au genre...

60%



La PS2 raffle la majorité des titres forts du genre.

PLAYSTATION 2

Encore une fois, la PlayStation 2 dispose du meilleur catalogue, puisqu'elle possède actuellement les deux plus grosses licences en matière de baston 3D : Tekken et Virtua Fighter. Et même si le Tekken d'aujourd'hui (le Tag et le 4) est un peu plus faiblard, Virtua Fighter 4 remporte un succès sans précédent au Japon. Soul Calibur 2 devrait également arriver.

90%

VERDICT

Malgré le fabuleux Dead or Alive 3, la PS2 est encore en tête grâce à ses nombreux titres. Mais tout pourrait changer dans les mois à venir, si la Xbox gagne des parts de marché et que Namco décide de développer pour elle. Quant à la GC, elle devrait faire mieux que la NG4 avec Soul Calibur 2.

ET LES AUTRES ?

Nous sommes allés faire un petit tour d'horizon de ce que pensaient nos collègues journalistes. Alors on les a pris au pif, comme ça, non qu'ils appartiennent au même groupe de presse que Cmax (oh, que non), mais bien parce que leur jugement nous apparaissait hautement représentatif. Non, allez, sans rire, ces messieurs font office de référence, leur mag valent le détour, et surtout, ils sont excessivement spécialisés. Entendez donc les sons de cloche de Mr Tessier, redac chef du mag officiel Xbox, de Mr Deheppe, redac' chef de l'excellent PSM2 ou encore celui d'un journaliste de JVM. Ça vaut la peine. Rideau.



CYRILLE TESSIER

OFF-HBOX MAG REDAC' CHEF

On peut discuter 15 ans du look ou du poids de la Xbox, mais pour moi, c'est de l'ordre du détail. Certes, un détail de 4 kilos, mais ce n'est pas le plus important. Le plus important ce sont les jeux. Et quelle console a, dès ses débuts, réussi à aligner autant de bons titres ? Halo, Dead or Alive 3, RallySport Challenge, Oddworld, Amped... Alors OK, dans les 500 jeux annoncés, il y aura du moins bon, pas uniquement de l'exclusif, mais dans l'ensemble, on trouvera suffisamment de jeux de qualité pour justifier (même si ça fait un peu mal) le prix de la bête.



AYMERIC LALLÉE

JVM POSTE CERTIFIÉ

Le Cube de jeu propose des titres de qualité en exclusivité tels que Mario, Zelda, Star Wars ou Pokémon. De plus, la manette profite d'un design novateur qui s'adapte à la plupart des styles de jeu et les temps de chargement sont incroyablement courts. Un confort optimal et des jeux uniques devraient donc satisfaire la plupart des joueurs. Enfin, la compatibilité avec la Game Boy Advance rallonge la durée de vie de la plupart des titres NGC. Ça devrait le faire !



LAURENT DEHEPPE

PSM2 REDAC' CHEF

Pourquoi acheter une PS2 ? Il y a trois raisons. La PS2 a presque deux ans et, par voie de conséquence, son line up est bien plus important que ses concurrentes. De plus, d'excellents titres sont actuellement dispos en occase : vous pouvez donc vous offrir deux jeux PS2 contre un titre Xbox. Toujours dans le registre du prix, elle n'affiche que 303 euros. Enfin, la PS2 fait aussi office de lecteur DVD. Petit plus non négligeable lorsque l'on sait le succès que rencontre ce format.



CAPACITES MULTIMEDIA ET ONLINE

Une console, c'est fait pour jouer. Mais, comme l'a démontré la DC, on peut parfois lui faire faire des pirouettes et autres petites choses impossibles.

HBOX **85%**

La Xbox est livrée avec un disque dur et une carte Ethernet intégrée, qui devrait lui permettre une connexion rapide à tout réseau et à Internet par câble ou par l'ADSL. D'ailleurs, un modem officiel est déjà prévu pour ce type de connexion qui commence à se répandre. La Xbox lit en outre les CD audio, ainsi que les DVD vidéo par l'adjonction de la télécommande DVD. Le disque dur vous permet de sauvegarder vos musiques en plus des parties.



▲ Vous allez devoir sortir vos sous pour lire les DVD.

GAMECUBE **30%**

Nintendo fait des consoles de jeu, et n'a donc pas permis à une GameCube standard de lire les DVD vidéo ou les CD audio. En ce qui concerne le réseau et la connexion Internet, Nintendo a prévu des emplacements pour les adaptateurs, mais n'a pas communiqué de dates de sortie. On sait en tout cas que Nintendo envisage aussi de supporter les modems classiques ainsi que le haut débit. À noter la possibilité de branchement sur une GBA.



▲ Nintendo ne se presse pas pour le online mais à prévu le coup.

PLAYSTATION 2 **75%**

La seule option interne à la PS2 est la lecture des CD audio et DVD vidéo. Vous devez cependant acheter une télécommande supplémentaire pour en profiter pleinement. On attend toujours le disque dur, le clavier et l'adaptateur Ethernet qui doivent être vendus séparément. Une fois ceux-ci achetés, Sony et AOL pourront vous faire découvrir les joies de la navigation sur Internet et du jeu on line (comme sur Dreamcast il y a deux ans).



▲ La PlayStation se rapproche de la Xbox. Mais en option.

VERDICT Pour l'instant la GC est exclusivement dédiée au jeu et ne propose aucune solution concrète pour le jeu on line. La PS2 et la Xbox se battent à armes égales, mais en privilégiant chacune un domaine particulier.

CAPACITE TECHNIQUE

Aujourd'hui les consoles sont de véritables bijoux technologiques et proposent bien souvent le top en matière de capacités techniques. Ce qui leur permet souvent de concurrencer la plupart des PC en matière de jeu. Ce n'est pas pour rien que la PS2 fut interdite dans certains pays...

HBOX **85%**

Sur le papier, la Xbox domine : 8 Go de disque dur pour les sauvegardes, des accès plus rapides, la mémoire cache et la possibilité de générer ou de créer soi-même des données. Côté mémoire et 3D, aucun souci non plus. Elle présente néanmoins l'inconvénient de tourner sous un système d'exploitation qui pourrait sensiblement la ralentir.

PLAYSTATION 2 **75%**

La technologie de la PS2 est exclusive et impressionnante. Son architecture présente l'avantage de restituer un grand nombre de polygones, mais présente quelques faiblesses au niveau des textures. Son plus gros défaut concerne l'affichage, en entrelacement, qui pénalise les graphismes. Pour bien l'exploiter elle impose une approche réfléchie.

GAMECUBE **80%**

Même si sa technologie n'est pas courante, toutes les librairies de la GameCube sont vraiment conçues pour aider les développeurs à gagner le maximum de temps. En tout cas, bien exploitée, elle devrait tenir la route. On regrette cependant que le mini-DVD ne contienne que 1,5 Go de données au maximum.

VERDICT Au niveau graphique, toutes les consoles se valent, même si la PS2 présente une moins bonne stabilité d'image. Mais pas de souci, la puissance des machines suffit pour proposer des jeux impressionnants.

LE PAD TIENT DANS DEUX MAINS

Un des éléments les plus fondamentaux d'une console tient dans les mains. Et depuis quelques générations, les constructeurs accordent de plus en plus d'attention à la conception des pads et y ajoutent options et boutons.

HBOX **70%**

De loin, on dirait un pad Dreamcast - qui était d'ailleurs l'un des points faibles de la machine. En tout cas, il est suffisamment gros pour vous obliger à le prendre de vos deux mains ! Son maniement est très difficile pour de petites mains et donc pour de jeunes enfants. Les deux sticks analogiques sont vraiment excellents, contrairement au pad numérique. Et les boutons semblent aussi un peu trop rapprochés, ce qui est bien utile pour les FPS mais moins pratique pour les jeux de combat.

Jamais on en avait vu de plus gros !

GAMECUBE **90%**

Nintendo a toujours soigné ses pads, et fut, avec la Super Famicom (SNES), le premier constructeur à se lancer dans la course aux boutons. Le pad GameCube est très confortable et agréable. Les boutons A et B sont parfaitement espacés et reconnaissables au toucher. Les gâchettes L et R sont parfaites et le dosage maximum est marqué d'un cran. Dommage que le pad numérique soit un peu léger...

Véritablement révolutionnaire et inimitable.

PLAYSTATION 2 **80%**

Presque identique à celui de la PlayStation, le Dual Shock 2 présente la nouveauté d'avoir des boutons analogiques comme la Xbox et certains boutons de la GameCube. Pour les jeux de combats et autres titres utilisant le pad numérique, son positionnement est idéal. Par contre, dans certaines conditions, l'utilisation des deux sticks analogiques fatigue rapidement. Un pad équilibré donc, mais peut-être doté de trop de gâchettes.

Tout le monde s'y est habitué.

VERDICT Le pad PlayStation 2 est déjà largement connu des joueurs et les boutons analogiques ne sont pratiquement jamais utilisés. Celui de la Xbox ne convient pas à tout le monde et l'on regrette de ne pas pouvoir profiter du pad japonais. Quant à celui de la GameCube, c'est un vrai chef-d'œuvre de conception !

UNE GUERRE SANS VAINQUEUR ?

HBOX

POUR : La plus puissante sur le papier, et la plus complète, avec sa carte Ethernet, son disque dur et un line up de sortie impressionnant. Microsoft peut-il se permettre de perdre ?

CONTRE : C'est la plus chère des trois et elle risque de n'avoir que peu de succès au Japon. De plus, Microsoft est un nouveau venu dans le monde des consoles.

PLAYSTATION 2

POUR : Elle est sortie déjà depuis longtemps et possède donc une belle quantité de titres. De plus, elle lit les DVD vidéo et les jeux PS one. Dur de faire mieux !

CONTRE : C'est la plus ancienne du point de vue technologique, et beaucoup de ses jeux sont moyens. Développer sur cette machine est difficile. Enfin, elle ne possède que deux ports pads.

GAMECUBE

POUR : La GameCube bénéficiera de sacrées exclusivités. Elle deviendra certainement la console à posséder pour les jeux de plates-formes et les jeux multijoueurs grâce à son pad.

CONTRE : Elle ne lit rien hormis les jeux vidéo. Son catalogue ne diversifie pas les genres de jeux. Enfin, Mario et Zelda arriveront bien tard.

VERDICT La bataille sera âpre : la PlayStation 2 a une sacrée longueur d'avance avec son grand nombre de jeux ; la Xbox est sacrément puissante et possède de très beaux atouts mais sur le long terme ; la GameCube aura quant à elle des mega hits exclusifs et possède un prix d'appel inégalable. Alors, conseil d'ami, choisissez la console qui comporte les jeux que vous aimez le plus.

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le 08 997 07 997, entrez la référence de la sonnerie, (ex: 56 609) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

CATALOGUE COMPLET:

Nous avons bien sûr des centaines d'autres sonneries. Pour les choisir, utilisez le téléphone 08 997 07 997, le minitel 3617 MONMOBILE ou notre site web www.mobiles.fr.

1, 2, 3, 4, 5... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

08 997 07 997

Aussi par Internet...

www.mobiles.fr

Et par minitel!

3617 MONMOBILE

JEUX VIDÉO

56780 Alone in the dark	56606 Final Fantasy: intro	56937 Metal gear sd: 2	56674 Resident Evil
56671 Crash Bandicoot	56659 Final Fantasy: thème	56608 Metal gear sd: poursuite	56675 Silent Hill
56877 Devil May Cry	56607 Final Fantasy: victoire	56782 Metal gear sd: thème	56809 Silent Hill 2
56672 Dragon Ball	56726 Gran Turismo 3	56673 Pac man	56676 Sonic
56727 Driver 2	56781 Half Life	56678 Parasite Eve	56784 Syphon Filter 2
56677 Final Fantasy: chocobos	56875 Harry Potter	56763 Red faction	56609 Tomb Raider

GOLD / JAZZ / CLASSIQUE

56906 Besame mucho	56912 Here comes the sun	56757 Oye como va	56884 Summertime
56879 Bethoven: 5ème	56765 Hotel California	56882 Petite musique de nuit	56910 The girl from ipanema
56880 Bethoven: 9ème	56631 I will survive	56909 Solade	56764 We are the champion
56911 Help	56881 Lettre à Élise	56883 So What	56913 Yesterday

SÉRIES TV / ÉMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56914 30 millions d'amis	56738 Chapeau melon...	56602 L'île aux enfants	56921 Pyramide
56814 20h de TF1	56802 Code Quantum	56733 L'inspecteur Gadget	56714 Olive et Tom
56826 Agence tous risques	56819 Cosmos 99	56611 La croisière s'amuse	56934 On a tout essayé
56719 Albator	56652 Dallas	56920 Le maillon faible	56922 Qui veut gagner...
56704 Ally Mc Beal	56789 Dragon Ball Z	56629 La panthère rose	56815 Petite maison...prairie
56603 Amicalement votre	56926 E=M6	56735 Les cités d'or	56923 Sacrée soirée
56795 Animaux du monde	56893 Famille Adams	56917 Les chiffres et les lettres	56716 San ku kai
56844 Arnold & Willy	56927 Fan de	56936 Les enfants de la télé	56932 Santa barbara
56737 Babylon 5	56919 Fort Boyard	56615 Les simpsons	56894 Shérif fais moi peur
56820 Benny Hill	56617 Friends	56891 Les têtes brulées	56705 South Park
56915 Big Dil	56928 Frequentstar	56709 Loft Story	56876 Star Academy
56821 Brigades du Tigre	56654 Goldorak	56730 Mac Gyver	56651 Starsky & Hutch
56616 Buffy ctre vampires	56935 Graine de stars	56682 Magnum	56865 Sunset Beach
56610 Candy	56835 H	56601 Maya l'abeille	56707 Twin Peaks
56717 Capitaine Flam	56929 Happy days	56858 Millenium	56734 Ulysse 31
56925 Ca se discute	56818 Hawaï police	56635 Mission Impossible	56728 Un gars, une fille
56918 Ciel mon mardi	56930 Hélène et les garçons	56931 Morning live	56933 Ushuaïa
56916 C'est mon choix	56847 K2000	56816 Mystères de l'ouest	56614 X-Files

FILMS

56633 Amélie Poulain	56658 Il était une fois dans l'ouest	56657 Le bon, la brute...	56743 Taxi
56794 Arizona dream	56715 Indiana Jones	56753 Matrix	56755 Terminator 2
56808 Brazil	56639 James Bond	56694 Men in Black	56888 The full monty
56904 Cœur de dragon	56792 Jeux interdits	56641 Pulp fiction	56890 Top Gun
56796 Ghost Dog	56740 L'exorciste	56718 Rocky	56742 Titanic
56754 Grease	56655 La boum	56741 Scream	56695 Wild wild west
56875 Harry Potter	56747 La plage	56679 Star Wars	56752 Yamakasi

RAP / RnB

56612 Belsunce breakdown	56685 Gangsta's Paradise	56694 Men in Black	56634 Stan
56622 Cendrillon du ghetto	56905 Gaz-L	56646 Miss california	56637 Survivor
56644 Clint Eastwood	56796 Ghost Dog	56687 My name is	56632 The next episode
56691 Come with me	56689 I got 5 on it	56905 Qui est l'exemple	56770 U remind me
56896 Elle te rend dingue	56643 It wasn't me	56621 R n'b 2 rue	56619 Walking away
56907 Fallin	56624 J'voulais	56618 Real slim shady	56692 What's my name
56799 Family affair	56788 La haine	56693 Regulate	56695 Wild wild west

POP / ROCK

56760 Californication	56696 Me gustas tu	56641 Pulp fiction	56786 Still loving you
56769 Le vent nous portera	56763 New year's day	56790 Stairway to heaven	56762 Sunday bloody sunday

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

56613 Aerodynamic	56901 I'm real	56812 Popstars (générique)	56798 Trackin
56823 Can't get you out...head	56631 I will survive	56626 Près de moi	56903 Une étincelle
56886 Comme je t'aime	56771 It's raining men	56636 Sex bomb	56709 Up & down (Loft)
56642 Daddy DJ	56902 J'ai tout oublié	56778 So I begin	56801 Uptown girl
56628 Here with me	56876 La musique	56623 Starlight	56878 Wassup
56874 I'm a slave 4 U	56776 Little L	56870 Toutes les femmes de ta vie	56800 You rock my world

REGGAE

56767 Could you be loved	56774 La voix des sages	56758 No woman no cry	56697 Aïcha
56773 Dépareillé	56766 Many rivers to cross	56772 Trop peu de temps	56698 Didi

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

56668 Hymne Algérie	56660 Hymne France	56667 Hymne Maroc	56604 Pub Dim
56664 Hymne Allemagne	56670 Hymne Israël-Hatikva	56720 Hymne Portugal	56605 Pub Hollywood
56721 Hymne Chine	56663 Hymne Italie	56746 Hymne Sénégal	56620 Pub Levi's
56662 Hymne Espagne	56892 Lasciate mi cantare	56669 Hymne Tunisie	56703 Pub Nescalé-Colegiala
56666 Hymne Etats Unis	56723 Hymne Japon	56713 Pub CNP Jazz suite	56810 Pub Nescalé-Open'up

SONNERIES Nokia: 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx Ericsson: R320s-R380-R520-T20e-T29s-T39m Motorola: 250-7389i-7689-V50-V100 Sagem: 93x-94x-95x-30xx-9500 Philips: 238-268-Ozeo-Sarvy-Xenium Siemens: ME45-SL42-S45-SL45 Alcatel: 310-311-511. **LOGOS** Nokia: 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx Siemens: ME45-SL42-S45-SL45 Alcatel: 310-311-511. **CARTES POSTALES** Nokia: 32xx-33xx-5510-62xx-63xx-65xx-7650-82xx-83xx-88xx Ericsson: R520-T20e-T29s-T39m Alcatel: 311-511.

2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Espace	.	!	?	:	,	/	@
1	120	121	122	123	124	125	126
127	128	129	130	131	132	133	134
0	1	2	3	4	5	6	7
8	9						
110	111	112	113	114	115	116	117
118	119						
A	B	C	D	E	F	G	H
2	22	222	3	33	333	4	44
I	J	K	L	M	N	O	P
444	5	55	555	6	66	666	7
77							
R	S	T	U	V	W	X	Y
Z	777	7777	8	88	888	9	99
999	9999						

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le texte que vous voulez (prénom, gag...), c'est très simple: Choisissez sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, appelez le 08 997 07 997 ou le 3617 MONMOBILE, choisissez "Vous connaissez la référence". Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'inscrire dans la **Zone perso**. Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle référence perso de votre logo: notez-la, vous pourrez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera **conservé à vie!**



3 LOGOS

Choisissez votre logo, appelez le 08 997 07 997 ou le 3617 MONMOBILE, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide: utile pour effacer un ancien logo!)
Logo VIDE 23 300
Zone perso!
Logo vide: totalement perso! 23 300

23 309	23 361	23 533	23 392
23 613	23 463	23 318	23 348
23 481	23 360	23 478	23 321
23 539	23 401	23 620	23 536
23 605	23 609	23 526	23 528
23 540	23 601	23 668	23 565
23 380	23 383	23 345	23 359
23 483	23 471	23 482	23 331
23 432	23 438	23 433	23 434
23 399	23 680	23 458	23 410
23 328	23 437	23 494	23 493
23 362	23 312	23 518	23 654
23 570	23 648	23 573	23 594
23 693	23 394	23 395	23 665
23 645	23 664	23 519	23 674
27 724	27 753	27 723	27 754
27 706	27 705	27 751	27 715
27 726	27 718	27 720	27 728
27 702	27 701	27 712	27 709
27 707	27 713	27 747	27 708

4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE!

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte. Choisissez un logo sur cette page, appelez le 08 997 07 997 ou le 3617 MONMOBILE, choisissez "Carte postale"... Et laissez-vous guider, c'est très rapide!

5 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

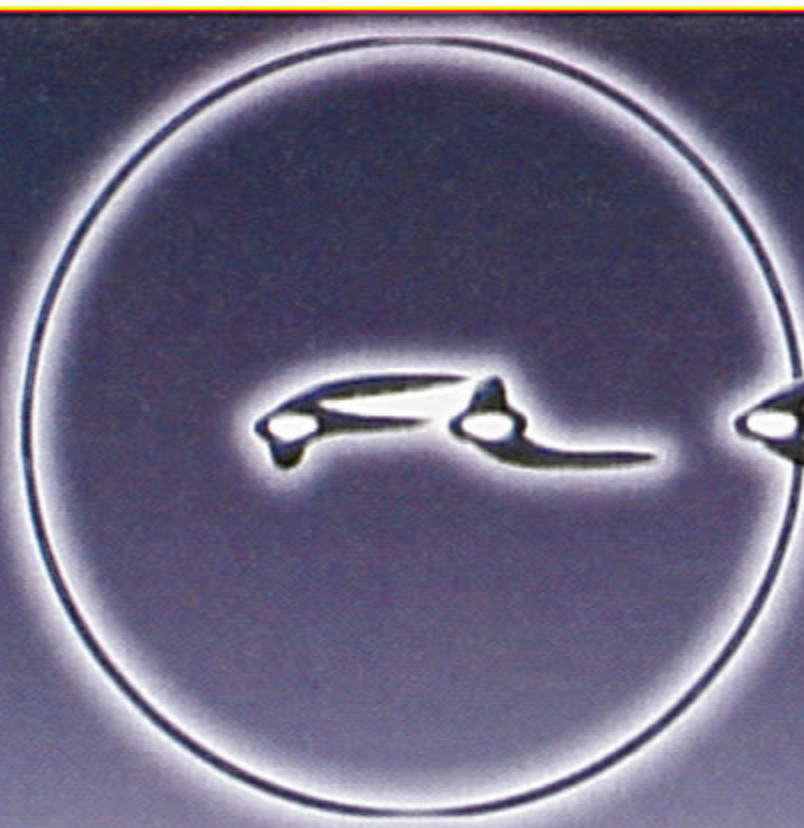
Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vous voulez!) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple: il vous suffit d'appeler le 08 997 07 997 ou le 3617 MONMOBILE, choisissez "Dessinez votre logo" et de vous laisser guider.

Livraison
Express
sur le Monde Entier
24H/48H
sur la France

CHRONOPOST
INTERNATIONAL

Colissimo
Suivi

www.FL-GAMES.com
Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !



Passez commande par téléphone,
et faites vous livrer directement
chez vous ! 01.60.16.42.32

Site Internet : Paiement sécurisé SG

VPC : Spécialiste en vente par correspondance.

Plus besoin de chercher, faites vous livrer !

Figurines résine : Starwars, MGS2, Spawn, Akira...



GAME CUBE : toutes les news sont déjà là !



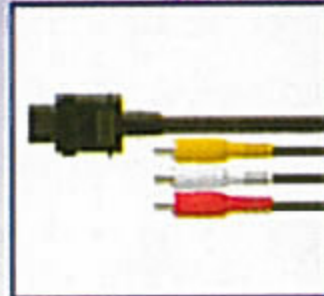
Kit modification
GameCube : 45,55 €



Carte mémoire
NGC : 37,95 €



Manette NGC :
53,20 €



Cable AV
GameCube : 12,00 €



Cable S-Vidéo
GameCube : 15,00 €



VGA box NGC :
68,45 €



Link GBA-NGC
30,30 €



Présentoir
NGC : 12,00 €



Adaptateur Pad PSX
pour NGC : 30,30 €

PLAYSTATION / PLAYSTATION 2 :



GunCon2 PS2 : 59,50 €



Action Replay 2 v2
Jap/US/PAL : Tél.



Tapis de danse PSX :
24,90 €



PS Hacker : 7,45 €



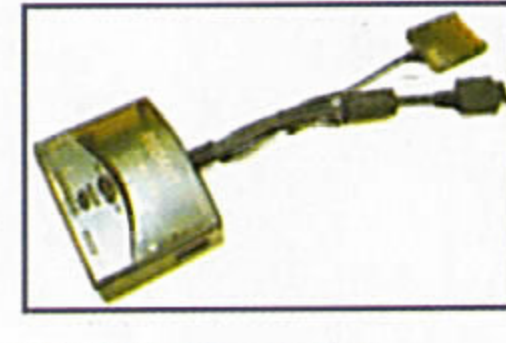
PSX change 2
22,00 €



Guitare PS1 - PS2 : 37,95 €



Drum
KingController
PS2 : Tél



VGA BOX PS2 : 59,00 €

Playstation / PS One / PS2 :

- Action Replay 2 v.2 Jap/Us/Pal Tél.
- Cable RGB PS1/PS2 5,95 €
- PS Hacker ou Puce + cable RGB 7,45 €
- Falcon Light Gun + pointeur laser 45,55 €
- Adaptateur Allume-Cigare PS One 22,70 €
- Memory Card 120 Blocks PS1 22,70 €
- Link Cable PS1 5,95 €
- Rallonge manette 5,90 €
- Manette PS2 Turbo+Ralentis 22,70 €
- Télécommande PS2 19,65 €
- Guitare PSX 37,95 €
- Bloc Alim PS1 Auto-voltage 19,65 €
- Bloc Alim PS2 Jap Auto-Voltage 49,95 €



Virtua Striker 3 :
Tél.



FFX International :
Tél.

GAMEBOY ADVANCE :



GBA vitre de rechange
15,00 €



FA linker +128Mbits : 205 €
FA linker +256Mbits : 266 €



GBA-X-Ploder : 40,95 €

GameBoy Advance :

- Base de chargement.....21 €
- Adaptateur allume-cigare.....15 €
- Batterie rechargeable.....15 €
- Mini Sticks.....7,4 €
- Cable link 2P.....12 €
- Cable link 4P.....15 €

- Light Boy.....8,90 €
- Light Boy + ministick.....12 €
- Hand Grips.....7,40 €
- Dog light.....12 €
- Flexi light.....8,90 €
- Dragon light.....12 €
- GBA Radio.....11,90 €



GBA film
protection :
15,00 €



Cartouche FA 128 : 167 €
Cartouche FA 256 : 213 €



Light-Saver : 8,95 €



GBA grip PSX : 15,00 €



Advance TV : 137,00 €



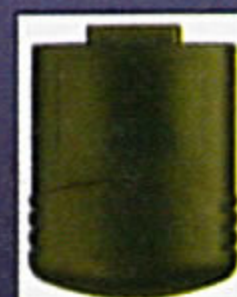
Sonic Advance : 68,45 €

X BOX :

XBOX VGABOX.....Tel
XBOX S-video cable...Tel
XBOX AV cable.....Tel



Manette Xbox :
Tél



Carte Mémoire
Xbox : Tél



Tapis de danse : 45,55 €



Canne à pêche SEGA :
37,95 €



Maracas : 45,55 €



Modem 56K SEGA :
53,20 €

DREAMCAST :

- Cable de liaison
- NeoGeoPocket-Dreamcast.....45,55 €
- DC Gun.....45,55 €
- Cartes Mémoires
- 1mo/2mo/4 mo.....10,50/12,00/15,00 €
- Nexus 2mo/4mo/
- 16mo avec cable.....22,50/30,30/45,60 €
- Modem 56k avec navigateur.....53,20 €
- Gachettes de remplacement.....7,50 €
- Carte mémoire vibrante 4 mo.....30,30 €
- DC pistolet.....37,95 €
- Coque console translucide.....21,20 €
- Cable S-vidéo.....8,95 €
- Rallonge manette.....5,95 €

COMMENT COMMANDER ?

- PAR COURRIER EN NOUS RENVOYANT LE COUPON CI-CONTRE
- PAR INTERNET : www.fl-games.com OU info@fl-games.com
- PAR FAX : 01 60 16 19 77
- PAR TELEPHONE : 01 60 16 42 32

Passez commande par CB par téléphone ou par chèques / mandats
par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Nom, Prénom Téléphone

Adresse

Code Postale, Ville

Articles

+4,57Eur de frais de port
Option contre
remboursement +6.1Eur

CMA 31

TIPS, ACTION REPLAY, SOLUCES, ICI A TOUT LES COUPS ON GAGNE! TIPS

» GTA 3 Forever !



Un supplément entier dédié à GTA3 et de nouveaux codes raviront, ce mois-ci encore, les fans de ce jeu. Mais les accrocs de la Dreamcast trouveront NBA 2K2, ceux de la PS one et de la GBA (entre autres) Harry Potter, et ceux de la Game Boy Color, Zelda Seasons.

» BUBU



DROPSHIP

LES CODES DÉBARQUENT !

» LES JEUX DU MOIS...

Airblade (PS2).....	55
Baldur's Gate : Dark Alliance (PS2)	57
Baldur's Gate : Dark Alliance (PS2)	58
Evil Twin (PS2)	54
Devil May Cry (PS2).....	55
Devil May Cry (PS2).....	59
Drophship (PS2)	52
Gran Theft Auto 3 (PS2)	53
Half-Life (PS2).....	58
NHL Hitz 2002 (PS2)	57
Resident Evil Code Veronica X (PS2)	55
SSX Tricky (PS2)	59
Twisted Metal Black (PS2).....	53
World Rally Championship (PS2)	56
Harry Potter (GBA)	55
Kao le Kangourou (GBA)	57
Shaun Palmer's (GBA)	59
The Italian Job (PS)	52
Harry Potter (PS)	55
NBA 2K2 (DC)	53
Evil Twin (DC)	54
Zelda Oracles of Seasons (GBC)	55

ASTUCES EXPRESS
LES TIPS DE LA RÉDAC'

TOUS VOS TIPS !
NOUS RECRUTONS !

GAMEMASTER ZONE
LE MAÎTRE PARLE



ASTUCES EXPRESS

Les meilleurs tips du moment ? Bougez pas, ils devraient être ici. Nous avons vérifié et sélectionné pour vous la crème de la bidouille consolienne. Amis tricheurs, ces pages sont à vous !

LES MEILLEURS TIPS 100% VÉRIFIÉS ! LES MEILLEURS TIPS 100% VÉRIFIÉS !

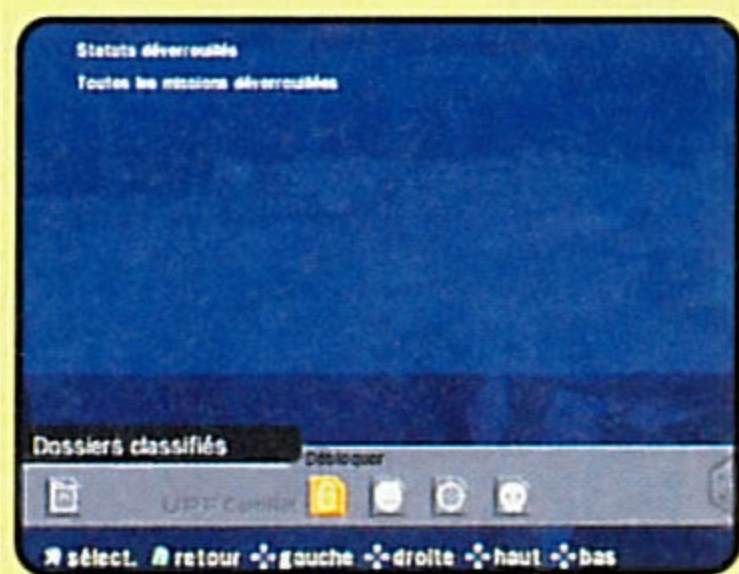
DRÔLES DE SHIPS !

DROPSHIP

Les codes de Dropship arrivent en force à Consoles Max. Tous à vos manettes !

CODES

Pour entrer ces codes, allez dans le menu "Dossiers Classifiés" à partir du menu Principal. Ensuite, choisissez l'option "Débloquer", et inscrivez les codes ci-dessous sur le clavier virtuel, à la place d'un nom de pilote.



• INVINCIBILITÉ

Inscrivez le mot "TEAMBUDDIES". La phrase "Mode God activé" confirme qu'il ne s'agit pas



seulement du nom d'un jeu d'action/réflexion sur PS one, mais aussi d'un code d'invincibilité.

• MUNITIONS ILLIMITÉES

Inscrivez le mot "BLASTRADIUS". La phrase "Mode Munitions infinies activé" confirme qu'il ne s'agit pas seulement du nom d'un jeu de vaisseaux sur PS one, mais aussi d'un code de munitions. Désormais, des "??" remplacent le nombre de munitions. Celles-ci sont infinies.

• CHOIX DES NIVEAUX

Inscrivez le mot "KINGSLEY". La phrase "Toutes les missions

déverrouillées" confirme qu'il ne s'agit pas seulement du nom d'un jeu d'aventure sur PS one, mais aussi d'un Select Stage. Allez dans les menus ci-dessous pour découvrir ce qui est ouvert (vous aurez des surprises).

Menu "Carnet de Vol"

- Les historiques de la Colombie, du Kazakhstan et de la Chine sont disponibles.
- Les enregistrements visuels (vidéos de fin spectaculaires, etc.) de la Colombie, du Kazakhstan et de la Chine sont disponibles.

Menu "Records de Mission"

Tous les niveaux de la Colombie, du Kazakhstan et de la Chine sont ouverts !



Menu "Missions D'Instruction"
Les cinq missions d'instruction sont disponibles.

• MISSION BONUS N°1

Inscrivez le mot "KREUZLER". La mission se charge alors immédiatement. Il s'agit de détruire tous les avions ennemis à bord de votre chasseur.

• MISSION BONUS N°2

Inscrivez le mot "SHEARER". La mission se charge alors immédiatement. Il s'agit d'un parcours d'obstacles que vous pouvez effectuer avec plusieurs véhicules terrestres.

• MISSION BONUS N°3

Inscrivez le mot "UBERDOOPER". La mission se charge alors immédiatement. Il s'agit d'une mission de survie à bord d'un char.



GOOD JOB !

THE ITALIAN JOB

Voici le dernier bon jeu de caisse orienté action de la PS one. Un super code permet de tout découvrir dans le jeu.

THE CODE

Le super code du jeu se fait dans le menu principal. Appuyez successivement sur les boutons : ▲, ▲, ●, ▲, ●, ▲, ■, ▲, ■, ▲. Un chargement s'effectue sous des hurlements approbateurs. Allez dans les menus ci-dessous pour découvrir tout ce que ce code a ainsi débloqué.

MENU "ITALIAN JOB"

- Tous les niveaux de Londres sont disponibles : de "la voiture

de l'ambassadeur" à la "course du Gros William".

- Tous les niveaux de Turin sont disponibles : de "tour de Turin" à "la fuite".

- Les deux niveaux des Alpes sont disponibles.



MENU "MULTIJOUEURS"

- Tous les niveaux "Contrôle" de Londres sont disponibles.

MENU "COURSE LIBRE"

- La superbe ville de Turin est disponible.
- Tous les véhicules sont disponibles, comme la caisse des flics, l'Austin mini, le bus, la Jag', la "Ferrari", la voiture "style Colombo", etc.

MENU "CONTRÔLE"

- Tous les niveaux de Turin et de Londres sont disponibles.

MENU "CHALLENGE"

- Tous les niveaux sont disponibles.



MENU "DESTRUCTEUR"

- Tous les niveaux de Turin et de Londres sont disponibles.



TWIST AGAIN !

TWISTED METAL BLACK

Encore un Twisted Metal ? Oui, mais le premier sur PS2. Un jeu toujours aussi dur. Heureusement, y a les codes... Ces supers codes fonctionnent dans tous les modes de jeu, et peuvent être effectués durant le jeu sans mettre la Pause. Vous ne devez pas toucher à la config' manette pour qu'ils fonctionnent. Retapez les codes pour les annuler.

GOD MODE

Maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, et pressez



vite : Haut, ✕, Gauche, ●. Vous êtes non seulement en "God Mode", mais vous avez aussi vos jauges d'énergie et d'attaques spéciales illimitées, ainsi que toutes les armes de base avec des munitions infinies !

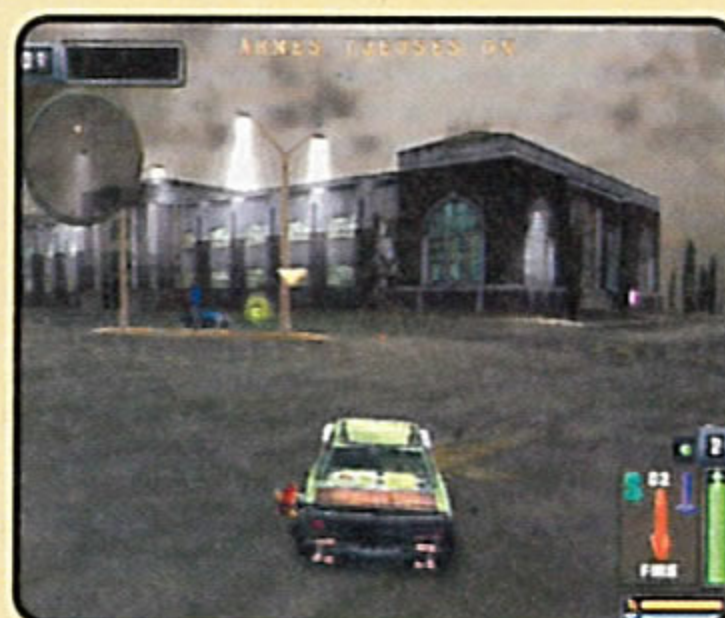
MÉGA ARME

Maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, et pressez vite : ✕, ✕, ▲. C'est votre tir de mitraillette de base qui est désormais plus impressionnant et plus destructeur.



ATTAQUE SPÉCIALE

Prenez soin d'avoir une jauge d'attaque spéciale pleine. Maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, et pressez vite : Droite, Gauche, Haut. L'attaque spéciale est mise.



ARME CONTRE SANTÉ

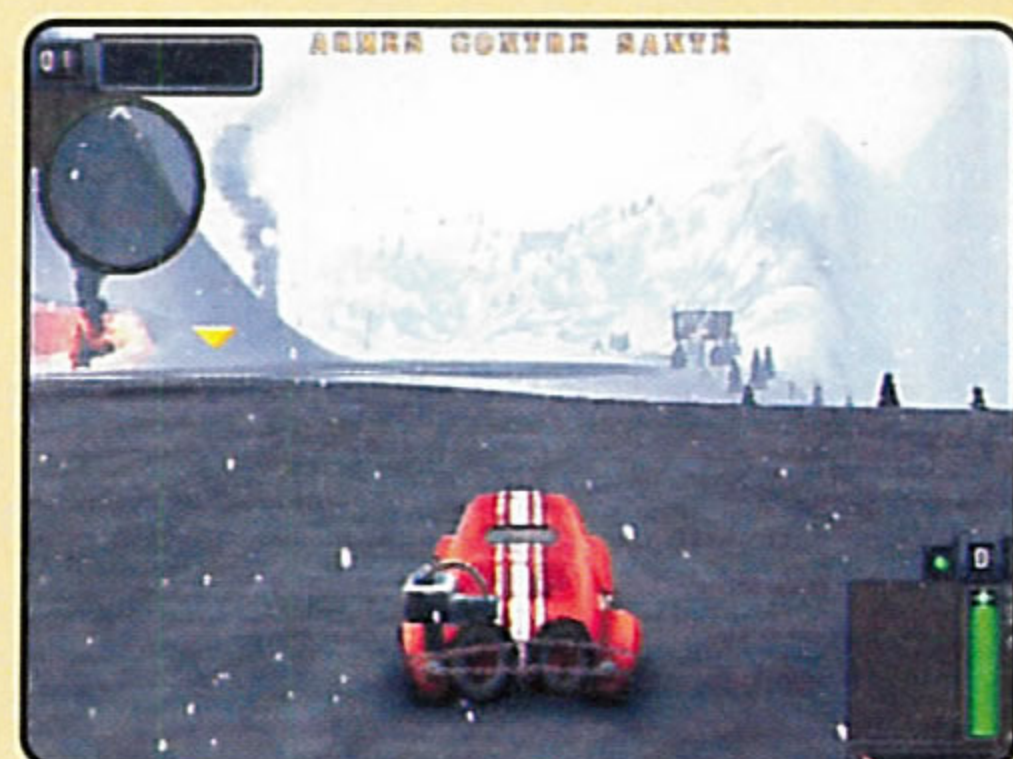
Maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, et pressez vite : ▲, ✕, ■, ●. Ce code échange proportionnellement des armes contre de la santé.

INVULNÉRABILITÉ

Maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, et pressez vite : Droite, Gauche, Bas, Haut. Non seulement vous êtes invulnérable comme le dit un message, mais vous avez une infinité de turbos.

ARMES TUEUSES

Maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, et pressez vite : ✕, ✕, Haut. Quelle que soit l'arme avec laquelle vous tirez sur l'ennemi, celui-ci est détruit dès qu'il est touché.



COMPLÈTEMENT TOQUÉ !

NBA 2K2

Voici les codes du dernier NBA 2K sur Dream. Le der des der, même ! Ne soyez pas tristes, les codes sont funs...

CODES

Pour entrer ces codes, allez dans le menu "Options". Là, sélectionnez l'option "Cheat Codes" et tapez votre code sur le clavier virtuel. Attention, s'il ne faut pas mettre les guillemets, écrivez absolument tous ces codes en minuscule. Sachez que les codes ne fonctionnent qu'en mode Exhibition.

MODE "RESIDENT EVIL" !

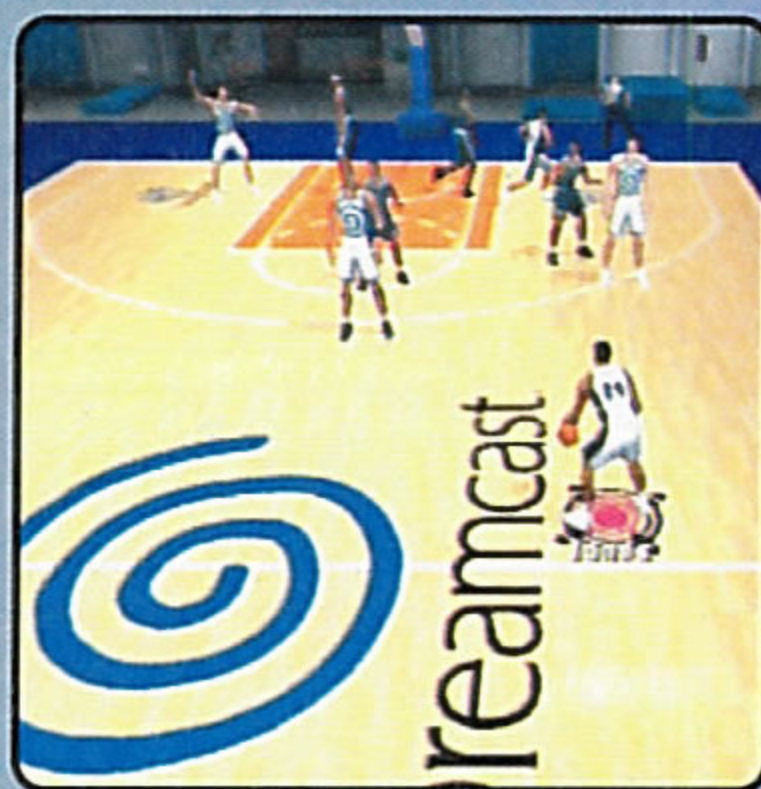
Entrez le code "tvirus". La phrase "Your players have been infected..." confirme que vos joueurs ont été infectés par le virus-T de Resident Evil ! Et, en effet, lors de leur présentation, et irrégulièrement durant le match, la tête de certains joueurs devient momentanément monstrueuse !



NOUVELLES ÉQUIPES

Entrez le code "vc". Ne rigolez pas ! La phrase "Superstars feature unlocked" confirme que ce code n'est pas à jeter dans la cuvette. Commencez une partie et faites défiler les équipes jusqu'à tomber sur les trois nouvelles équipes ci-dessous. Vous jouez de plus sur leur terrain respectif.

- Sega Sports / gymnase extérieur.



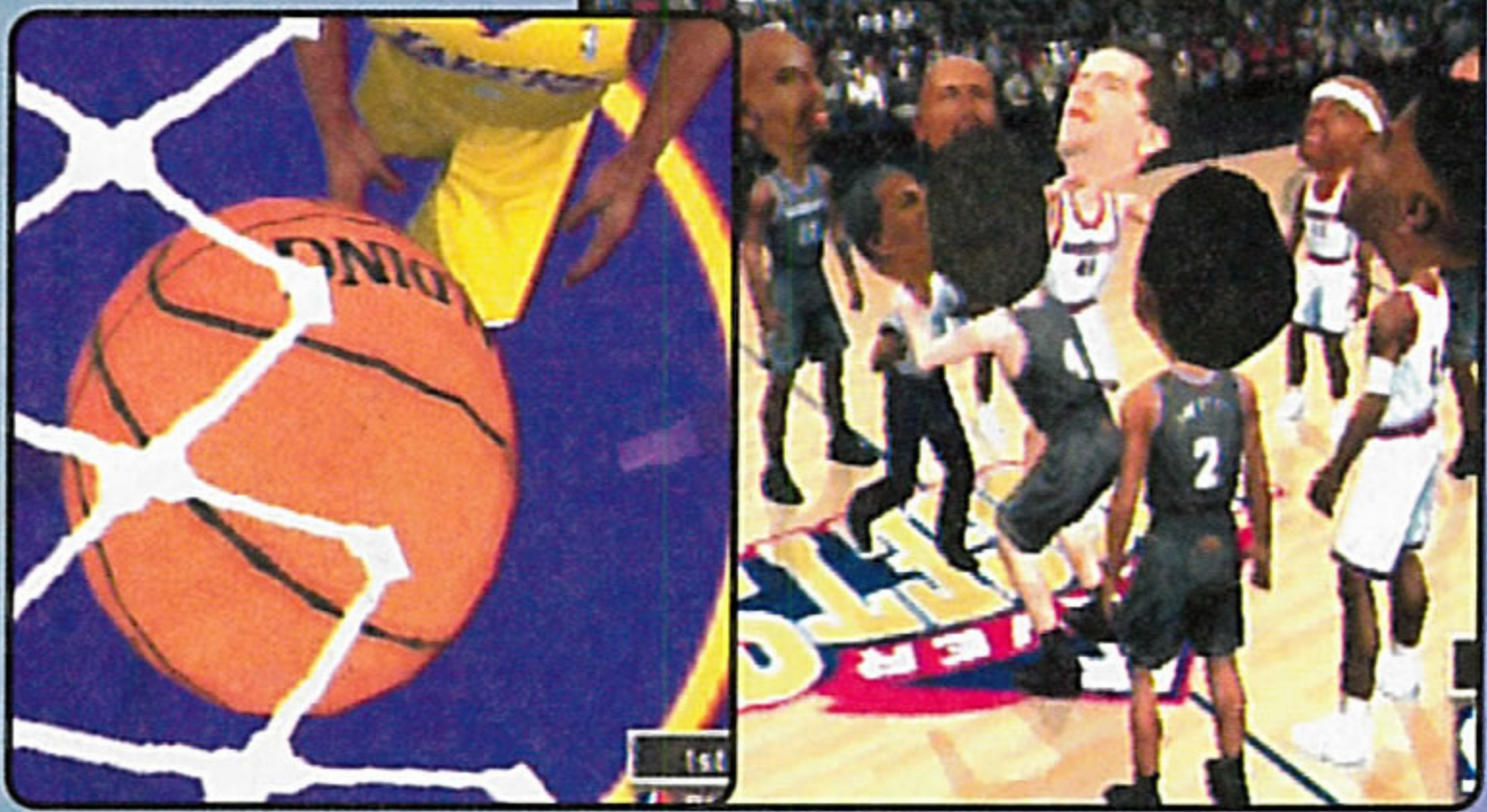
- Sega Sports NBA 2K2 / gymnase extérieur.
- Équipe Dreamcast (représentée par le logo DC) / dans un gymnase.

VUE DE LA BALLE

Entrez "betheball". La phrase "be the ball" confirme que la caméra est désormais placée sur la balle, et parfois juste derrière ! Il n'empêche que vous contrôlez quand même les joueurs de votre équipe. Une autre façon de jouer au basket...

MODE GROSSE TÊTE

Entrez "heliumbrain". La phrase "Enable giant heads !" confirme que le code est correct. Commencez une partie pour découvrir cet incontournable.





DERNIÈRE MINUTE !

GRAND THEFT AUTO 3

Voici trois nouveaux codes pour GTA3, et pas des moindres. Avec les bonnes manipulations correspondant à chacun...

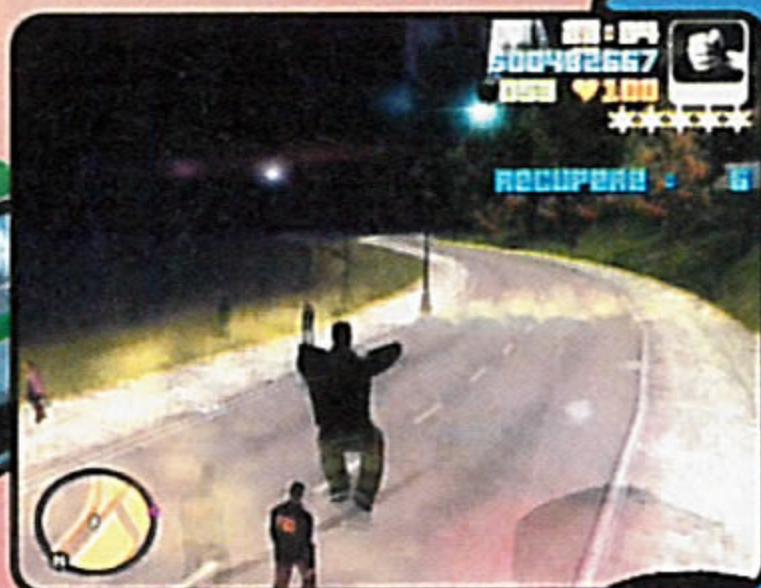
VOITURES INVISIBLES !
Grâce à ce code, vous pouvez désormais obtenir des voitures invisibles, même si vous ne

possédez pas d'Action Replay. Durant le jeu, sans faire Pause, pressez : L1, L1, ■, R2, ▲, L1, ▲. "Codes activés" s'affiche. Toutes les voitures deviennent invisibles (y compris la vôtre), sauf au niveau des roues !

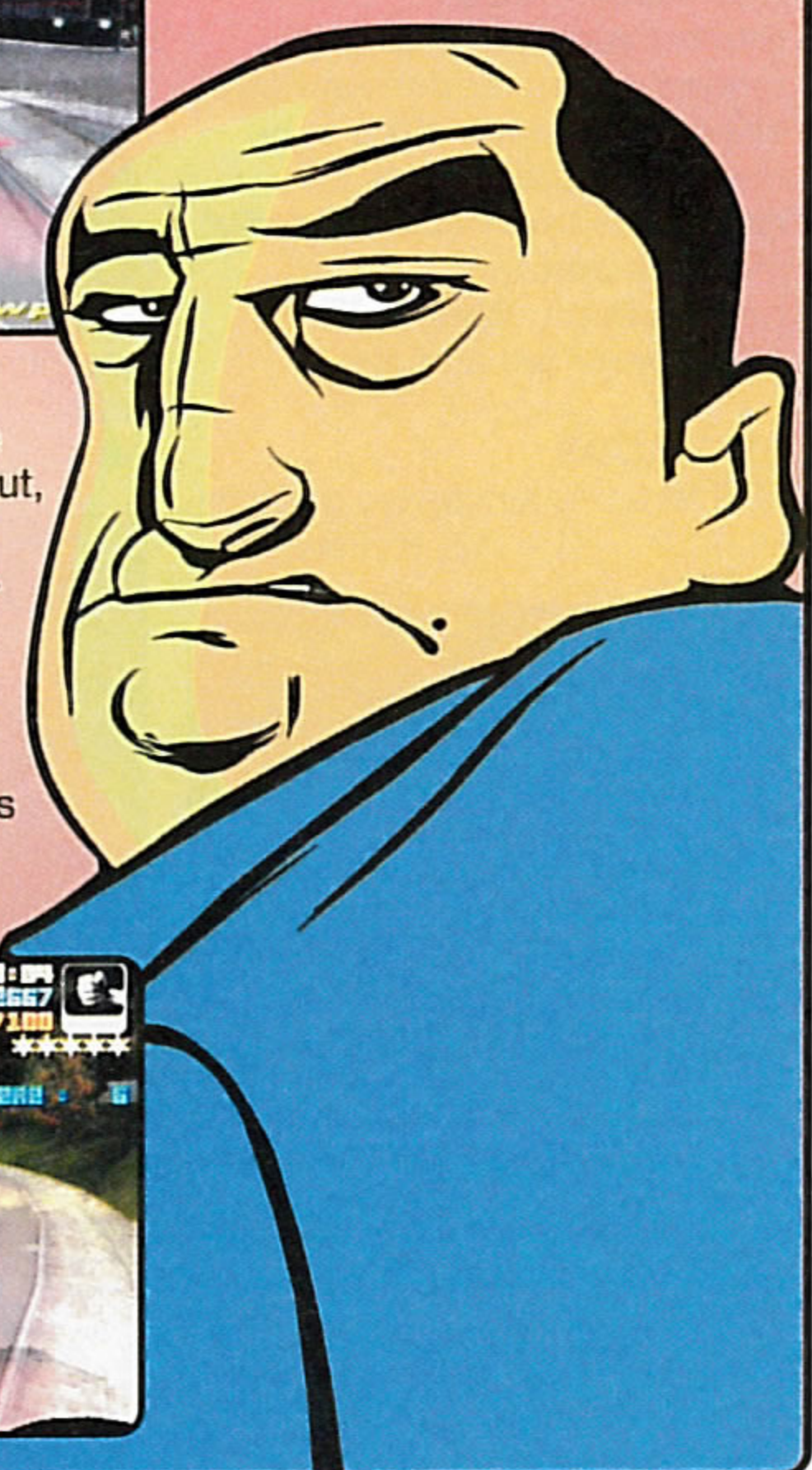
JEU AU RALENTI
Durant le jeu, sans mettre la Pause, pressez : ▲, Haut, Droite, Bas, ■, R1, R2. "Codes activés" s'affiche. Le jeu est alors ralenti au niveau de l'animation et des voix (mais pas des musiques), comme si vous aviez pris une pilule d'adrénaline, mais dont l'effet serait permanent. De plus, vous pouvez refaire le code pour augmenter le ralentissement ! Très utile pour les courses-poursuites (les chronos sont proportionnellement ralentis)...



JEU ACCÉLÉRÉ
Durant le jeu, sans mettre la Pause, pressez : ▲, Haut, Droite, Bas, ■, L1, L2. "Codes activés" s'affiche. L'animation du jeu est alors plus rapide pour vous et les autres. Mais l'effet se ressent plus sur vous, surtout lorsque vous êtes à pied (utile pour s'échapper, même si les



chronos sont proportionnels). Vous pouvez refaire le code une fois de plus pour augmenter encore la vitesse ! Attention, le code se désactive après certains événements : arrestations, hospitalisation, sauts de cascades uniques, etc.



DES CODES, QUE DIABLE !

EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES

Qui n'en veut des codes pour Evil Twin ? Tous les joueurs ? Ben, en voici !

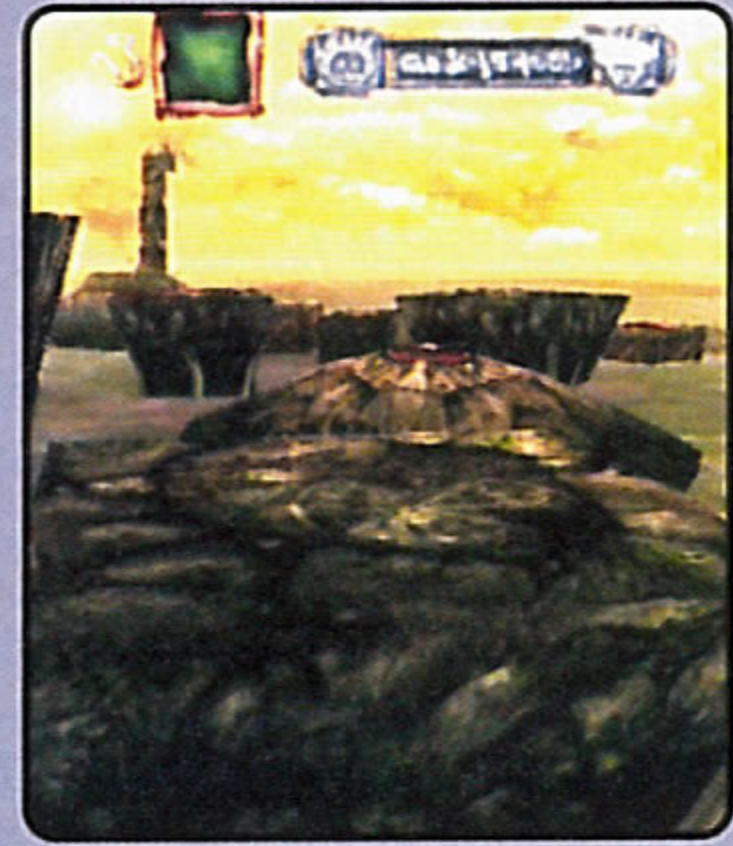
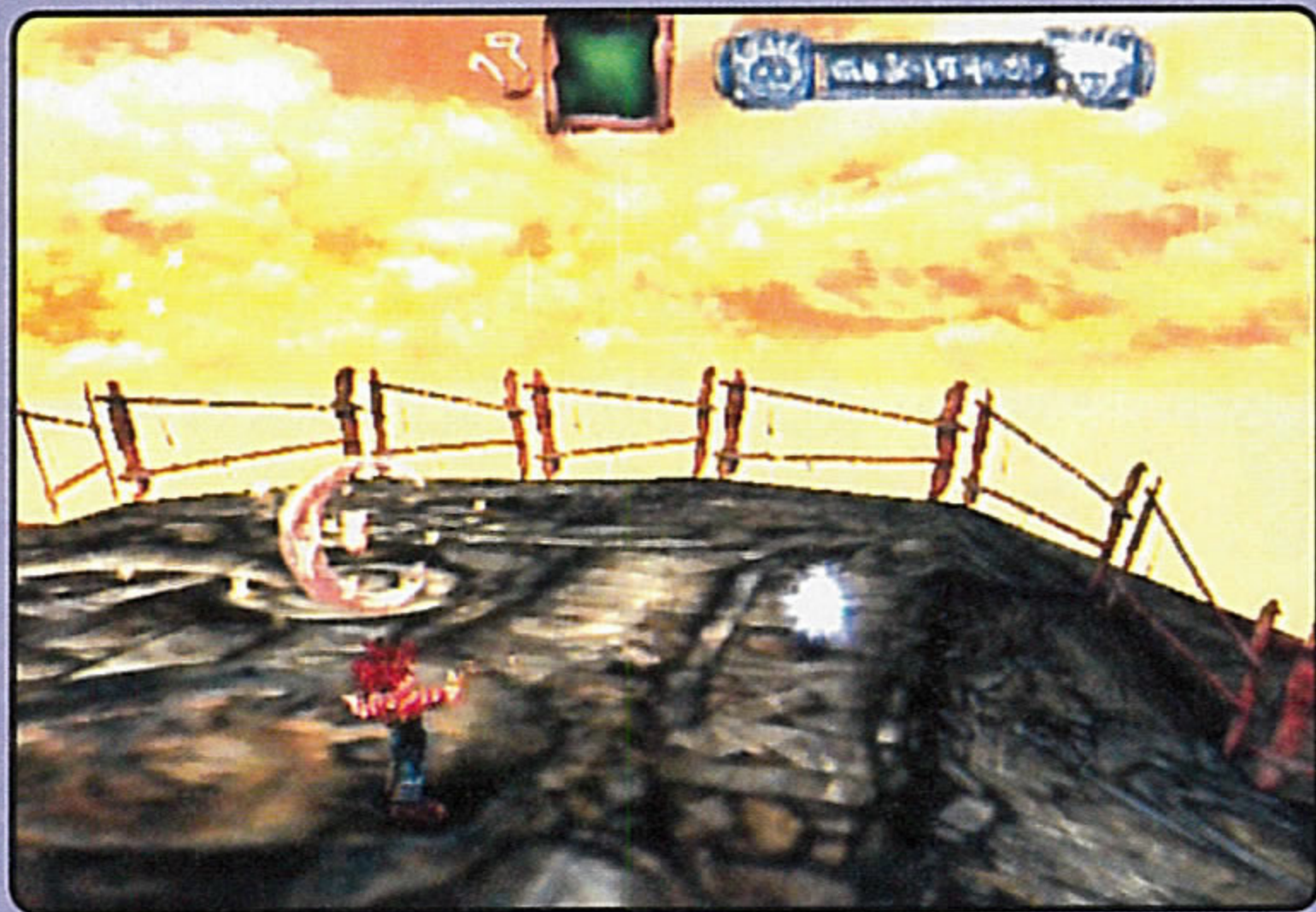
CHEAT CODES
Les codes s'effectuent dans le menu spécial "Cheat Code".

Mettez le curseur sur l'option que vous voulez débloquent, puis pressez ✕ pour afficher le menu de code. Tapez ensuite le code correspondant. Il ne s'affiche pas, mais un son le confirme et l'option est activée. Pour annuler un code, faites la même chose mais, à la place du code, tapez n'importe quoi !

Vies Infinies
Appuyez sur : ✕, ■, ▲, ✕, ●. Commencez une partie : c'est clair, vous pouvez désormais mourir autant de fois qu'il vous faudra pour réussir le jeu.

Méga
Appuyez sur : ●, ▲, ▲, ■, ✕. Commencez une partie : les boules d'énergie que vous tirez sont désormais plus grosses.

Viseur
Appuyez sur : ●, ●, ✕, ▲, ■. Votre lance-pierres est muni d'un viseur laser.



ACTION REPLAY

Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, les Action Replay sont des cartouches ou des CD qui permettent d'entrer ces codes spéciaux dans des menus.



LES MEILLEURS CODES ACTION REPLAY ! LES MEILLEURS CODES ACTION REPLAY !



NE PLEUREZ PLUS, IL Y A DES CODES !

DEVIL MAY CRY

Ces codes ont été vérifiés sur l'Action Replay 2 v2.

Code maître

0E3C7DF2 1645EBB3
0C1794B3 F8FCDFD.
Ce code doit toujours être activé.

Barre de vie infinie
3C53A423 FBE4FEFE.

Sphères rouges infinies
3C6B57F3 85F19EFF.

Sphères jaunes infinies
3C6B57DF F8FCFBD7.

État diabolique infini
3C53A7BF 9EFCFEFE.

Lorsque vous avez déclenché l'état diabolique infini, il reste activé. Les divers pouvoirs liés à cet état (le raid aérien d'Alastor par exemple) sont donc eux aussi infinis...



ENVOYEZ-VOUS EN L'AIR

AIRBLADE

Ces codes ont été vérifiés sur l'Action Replay 2 v2.

Code maître

0E3C7DF2 1645EBB3
0C1081A7 F8FCDFD.
Ce code doit toujours être activé.

Score incroyable
3C279E9F 4FECFEFE.

Nouveaux niveaux ouverts

3C29AA87 F8FCFEF1
3C29AA9F F8FCFEF1
3C29AAB7 F8FCFEF1
3C29ABCF F8FCFEF1
3C29ABE7 F8FCFEF1.

- En Ville
- Zone Industrielle
- L'entrepôt
- QG de la GCP.



HARRY COVERT HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS

Ces codes ont été vérifiés sur l'Equalizer CDX v 3.6.

Éclairs de vie infinis
80082980 8000.

Points de maison au max
D0078D2A FEFF
800827FA 000F.
Pressez L2 pour donner 240 points à Griffondor !

IL VOUS VEUT DU BIEN HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS

Ces codes ont été vérifiés sur l'Action Replay GBX v 1.0.

Code maître
276CEF76
EC863A7F
B6510237
B0FB9257.
Ce code doit toujours être activé.



Éclairs de vie infinis

26559F25
35CE42EC
4E1D1633
25EE6288.

Vous êtes invincible !



LE PRINTEMPS DE LA GBC

ZELDA ORACLE OF SEASONS

Ces codes ont été vérifiés sur l'Action Replay Pro GBC.

Cœurs max / invincibilité
9140A2C6
9140A3C6.

999 Roupies
9199A5C6
9109A6C6.

Tous les items secondaires

91FF96C6
91FF97C6
91FF98C6
91FF99C6
91FF9AC6
91FF9BC6
91FF9CC6.

L'écran 2 de l'inventaire est plein.

Essences de la Nature
91FFBBC6.
Le troisième écran d'inventaire est plein.



ZOMBIE REVENGE

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X

Ces codes ont été vérifiés sur l'Action Replay 2 version 1.7.

Code maître
EC877870 1456E60A.
Ce code doit toujours être activé.

OBJETS
Masque à gaz
1CD31E5C 1437E404.

Réplique de Luger
1CD31E30 14CEE404.

Pièce de M93R
1CD31F10 1443E404.

Photo de famille
1CD31E34 14CCE404.

Affichette
1CD31E2C 14D9E404.



TOUS VOS TIPS

Pros du pad, allumés du pixel, envoyez vos tips, vos codes Action Replay, vos bidouilles de tout poil ! En plus de connaître la célébrité vous pourrez peut-être gagner le jeu de votre choix !

NOS MEILLEURS TIPS : LES VÔTRES ! NOS MEILLEURS TIPS : LES VÔTRES !

L'AGENT DU MOIS WORLD RALLY CHAMPIONSHIP (PS2)

IL A JOUÉ,
IL A AIDÉ,
IL A GAGNÉ
UN DES JEUX
DE SA LISTE.



Brice Attane, de Pineuilh, a trouvé de super codes sur World Rally Championship. Cela lui fait gagner un des jeux de son choix : rien moins que Devil May Cry, offert par Capcom / Electronic Arts !

Activation des codes
Rendez-vous dans le menu "suppléments", puis dans le sous-menu "secrets". Là, entrez les codes ci-dessous. Un message confirme à chaque fois la validité du code (retapez celui-ci pour annuler son effet). Attention, commencez ensuite une partie en mode Contre la Montre uniquement !

Vue de dessus
Entrez "downbelow" et validez. Vous voyez votre voiture comme si elle était suivie par hélicoptère. Attention aux excès de vitesse ! Cette vue est très amusante.

Voitures volantes
Entrez "floatyflight" et validez. Votre voiture se prend alors pour un avion lors des replays de course.

Accélération et vitesse plus élevées
Entrez "evopower" et validez. Les voitures deviennent plus nerveuses, et peuvent monter à plus de 260 kilomètres heure ! Ceux qui trouvaient que les sensations de vitesse du jeu étaient décevantes vont être servis !



Graphismes sous-marins
Entrez "wibblywobbly" et validez. Lors de vos courses, l'écran ondule et vous avez l'impression de conduire sous l'eau (ou de sortir d'un repas bien arrosé !).



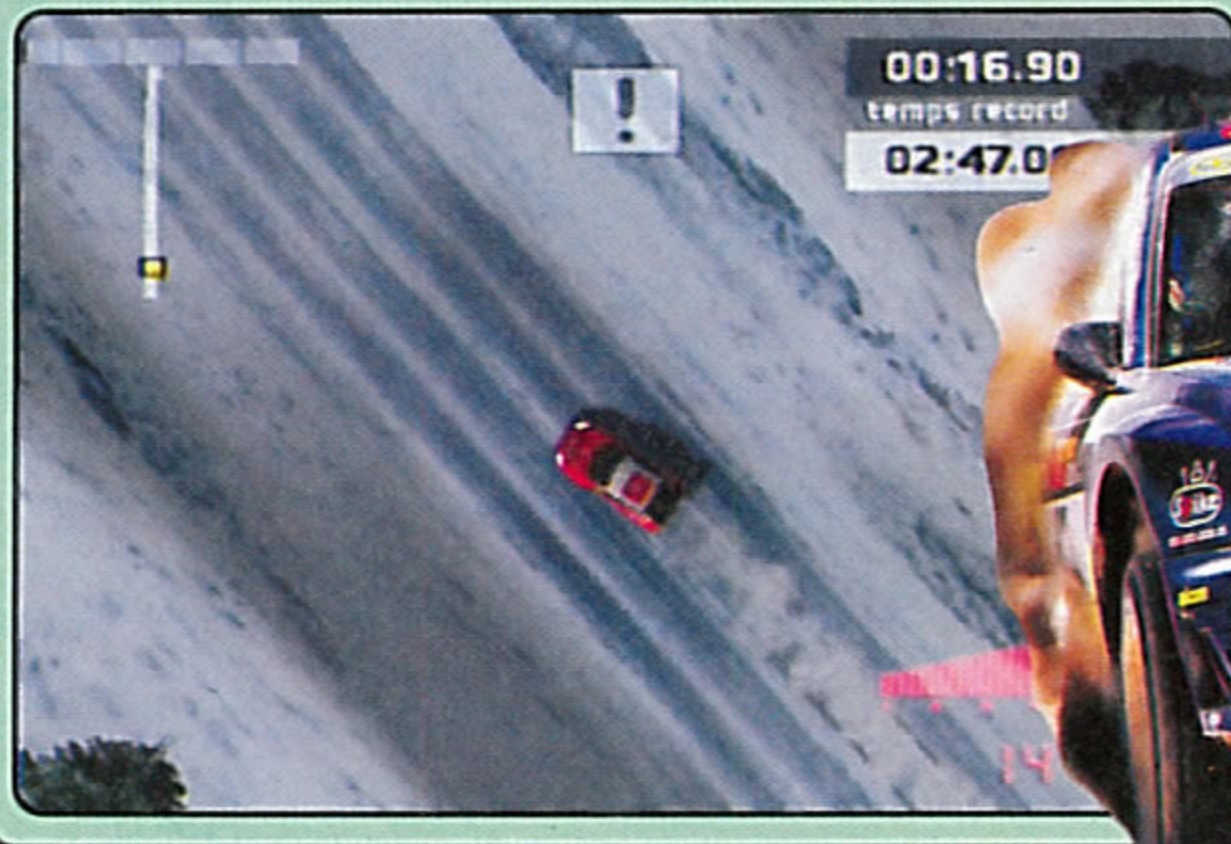
Caméra inversée
Entrez "ontheceiling" et validez. Commencez une course. Vous constatez alors que l'écran est inversé : votre voiture est en haut et le ciel en bas. C'est marrant !

Graphismes psychédéliques
Entrez "imgoingcrazy" et validez. Cette fois, vous avez l'impression d'être en rave party !

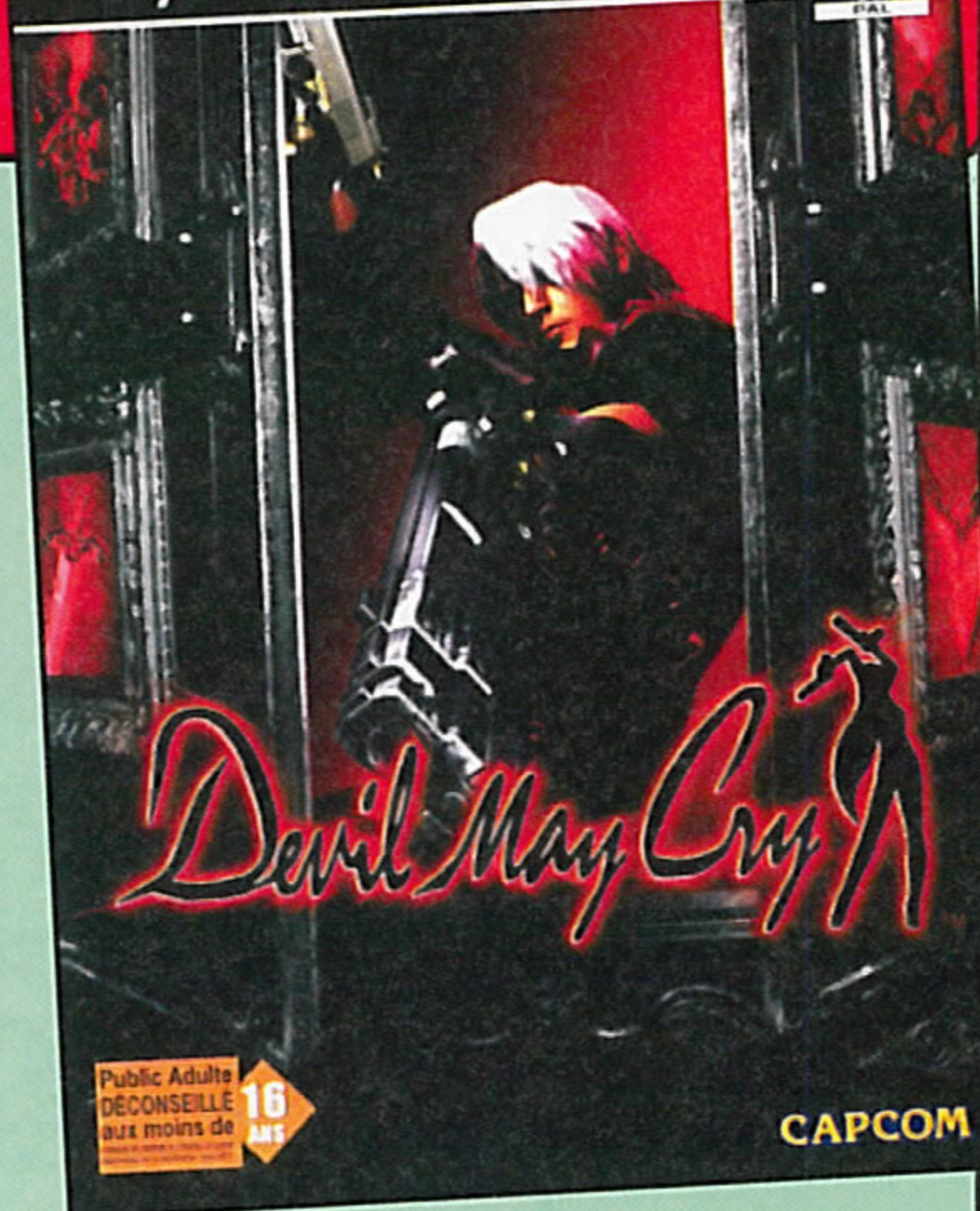
Épreuves bonus
Entrez "gimmebonus" et validez. Revenez au menu précédent. L'option "épreuves bonus" est maintenant affichée, il ne vous reste plus qu'à la sélectionner. Il s'agit de courses "simples" sur les pistes inédites de plusieurs pays !

Commentaires accélérés
Entrez "heliumaid" et validez. Les commentaires du copilote s'accroissent nettement.

Carrosserie déglinguée
Entrez "thatsstupid" et validez. Les voitures désossées ressemblent désormais à des buggies. Bon look !

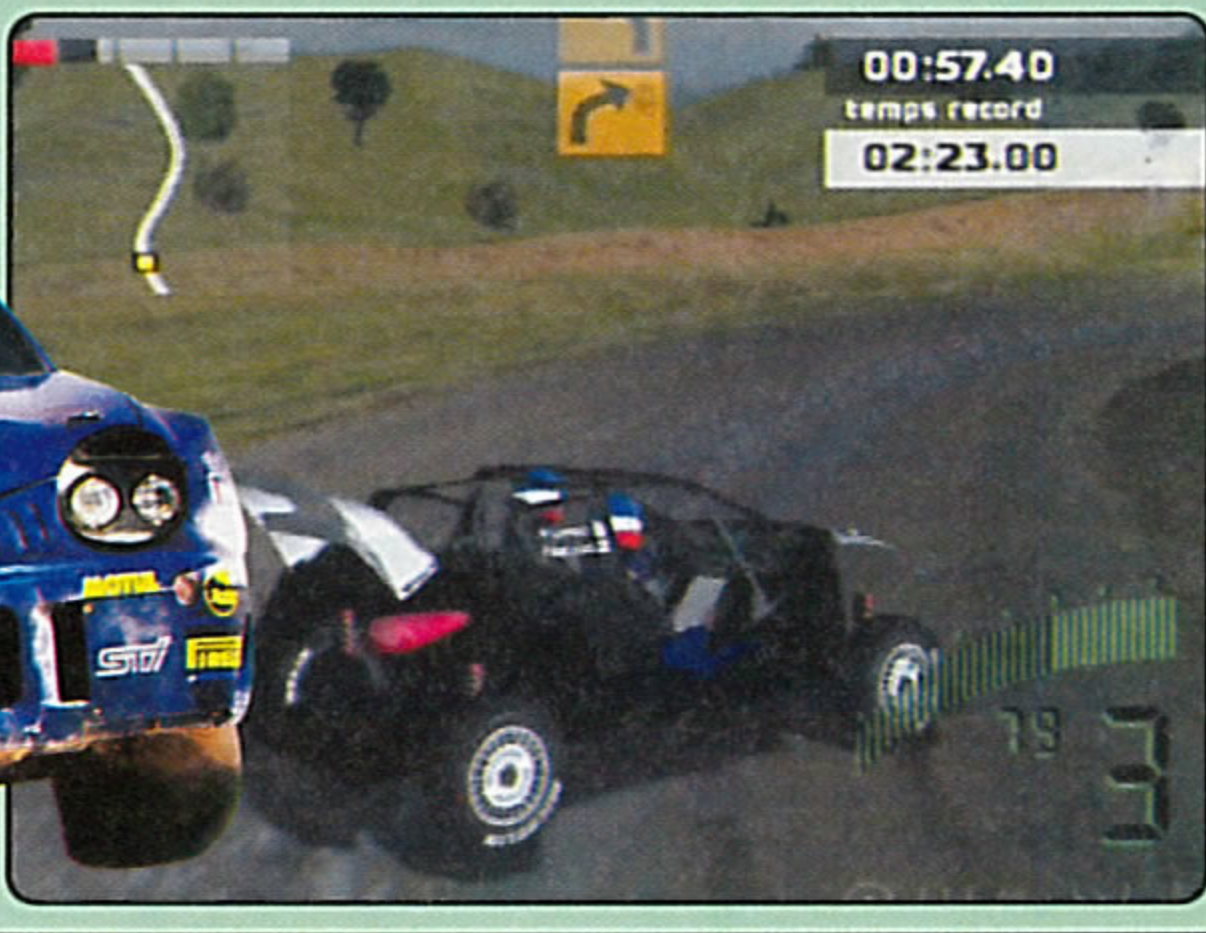
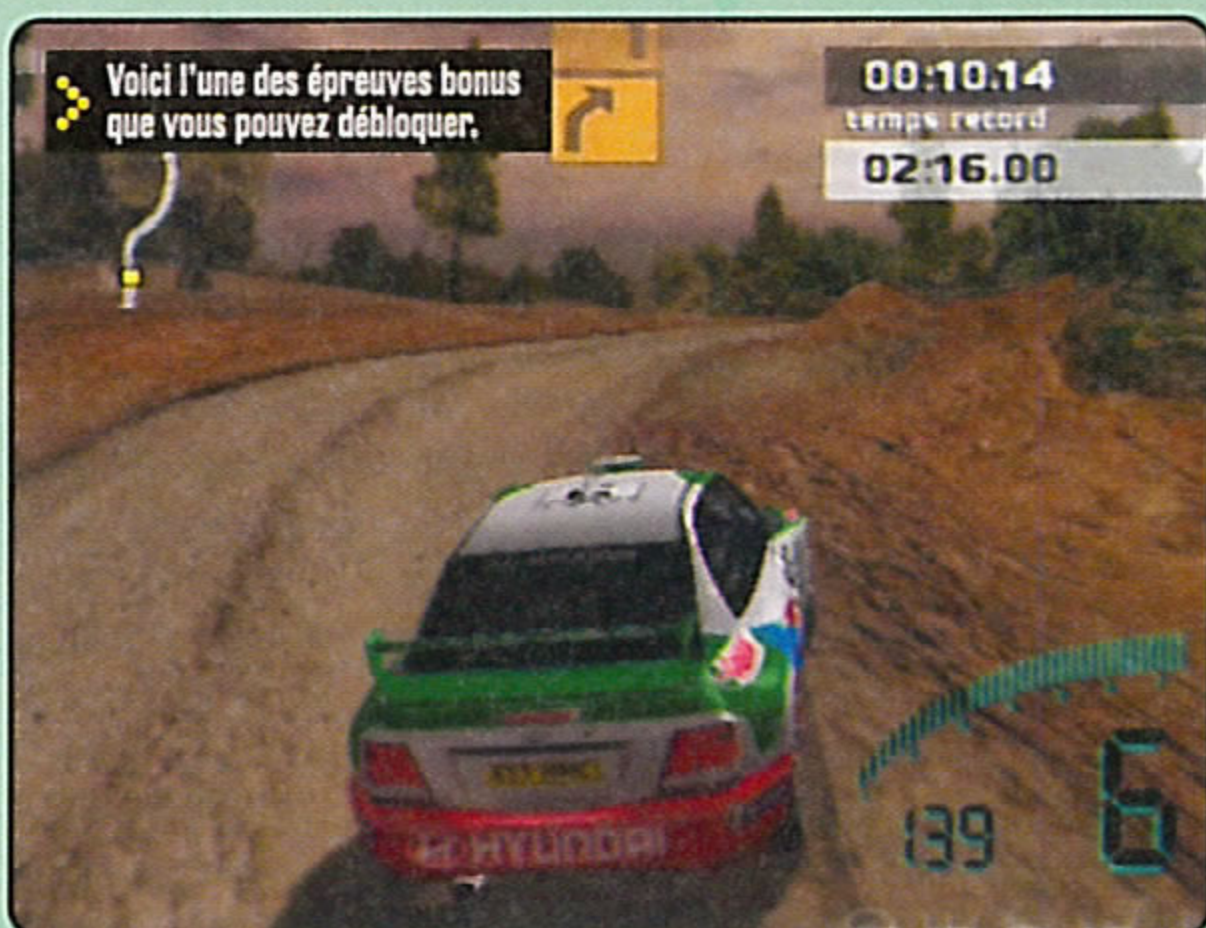


PlayStation.2



Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16 ANS

CAPCOM



KAO LE KANGOUROU (GBA) TOUS LES NIVEAUX

Entrez dans le menu "mots de passe". Pour jouer en mode Facile, complétez les deux dernières cases par les dessins du kangourou et du gant de boxe. Pour jouer en mode Normal, complétez les deux dernières cases par le dessin du gant de boxe. Enfin, pour jouer en mode Difficile, complétez les deux dernières cases par les dessins du champignon et du gant de boxe.



Les Chutes Fatales
Gant de boxe,
Champignon, Sapin...
Les Grottes Mythiques



Champignon, Sapin,
Poisson...
Le Village Perdu
Sapin, Poisson, Hibou...
Megasaurus Ferocius
Poisson, Hibou, Papillon...
La Descente Infernale
Hibou, Papillon, Vautour...
La Petite Vallée



Papillon, Vautour, Clef...
Le Lac Gelé
Vautour, Clef, Grenouille...
Les Grottes de Glace
Clef, Clef, Kangourou...
Le Pic de l'Ours
Grenouille, Grenouille,
Kangourou...



Big Blizzard
Lampe d'Aladin, Palmier,
Cœur...
La Vitesse Lumière
Palmier, Cœur,
Pièce d'or...
Le Désert du Péril
Cœur, Pièce d'or, Fanion...
Le Village Marchand
Pièce d'or, Fanion,
Bombe...
Les Ruines des Anciens



Fanion, Bombe,
Kangourou...
Le Temple Sacré
Bombe, Kangourou,
Gant de boxe...
Hypnodjin
Bombe, Fanion,
Pièce d'or...
L'Interminable Glisse



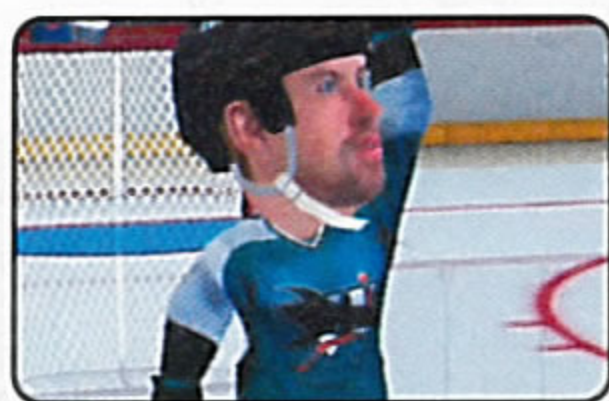
Fanion, Pièce d'or, Cœur...
Les Côtes de l'Île
Pièce d'or, Cœur,
Palmier...
L'Île aux Crocodiles
Cœur, Palmier,
Lampe d'Aladin...
Le Chasseur
Palmier, Lampe d'Aladin,
Grenouille...
**Delphine Espagnon,
St Jean Soleymieux.**

NHL HITZ 2002 (PS2) ENTRER LES CODES



Chaque joueur doit changer les trois icônes qui se trouvent de son côté lors du chargement d'un match (bien que la plupart des codes marchent pour les deux équipes). Les chiffres correspondent au nombre de fois qu'il faut appuyer respectivement sur les boutons ■, ▲, et ●,

pour tomber sur la bonne icône. La direction qui suit est celle qu'il faut effectuer ensuite sur la croix de direction. Enfin, sachez que les codes peuvent se cumuler.
Grosse tête pour joueur
2-0-0. Droite.
Tête du joueur géant



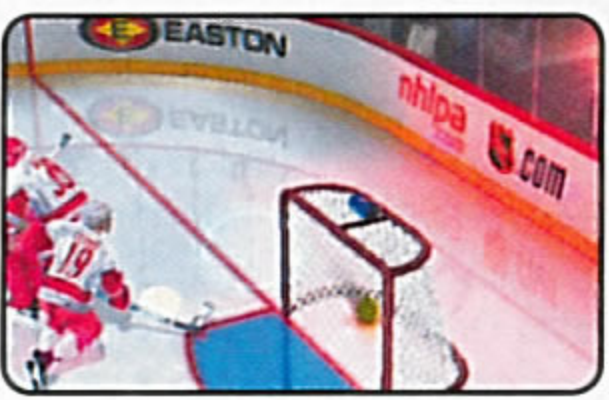
3-0-0. Droite.
Grosses têtes pour équipe
2-2-0. Gauche.
Têtes géantes pour équipe
3-3-0. Gauche.
Que des grosses bousculades



2-3-4. Bas.
Foule invisible
2-1-0. Droite.
Murs rebondissant
4-2-3. Droite.
Voir la vitesse du tir



1-0-1. Haut.
Lieu de tir idéal affiché
2-0-1. Haut.
Gros palet
1-2-1. Haut.
Palet géant
3-2-1. Haut.
Palet surpuissant
2-1-2. Gauche.
Palet balle de tennis



1-3-2. Bas.
Turbo infini
4-1-3. Droite.

Jouer à 2 en mode Skill
2-2-2. Bas.
Premier à sept buts
3-2-3. Gauche.
Neige sur le terrain
1-2-1. Gauche.



Pluie sur le terrain
1-4-1. Gauche.
Plus de temps pour les codes
3-3-3. Droite.
Désactiver le code précédent
0-1-0. Bas.

BALDUR'S GATE : DARK ALLIANCE (PS2) Cheat Menu



Au cours du jeu, maintenez simultanément enfoncés les boutons R2 + L1 + Gauche + ▲, puis appuyez sur Start. Un Cheat Menu apparaît, avec des options d'invulnérabilité et de choix de niveau !

Perso de haut niveau
Au cours du jeu, maintenez simultanément enfoncées les touches R2 + L1 + Gauche + ▲, puis appuyez sur R3. Votre personnage est alors de niveau 20, il a plus de soixante-

quinze mille pièces d'or, et possède tous les sorts !



Dupliquer des objets
Faites une sauvegarde, puis "laissez tomber" les items de votre inventaire que vous voulez dupliquer, pour le personnage sélectionné. Appuyez ensuite sur Start et choisissez l'option pour changer de personnage. En réalité, importez votre personnage en cours à partir d'une sauvegarde précédente (attention que son niveau ne soit pas bien moins élevé). Votre personnage a donc de nouveau tous ses items dans son inventaire ! Ramassez tous les objets que vous aurez auparavant sortis de l'inventaire et qui jonchent le sol, pour doubler ainsi leur nombre (cela ne fonctionne que



pour des fioles, flèches, etc.). Vous pouvez faire cela à l'infini !

"Guile" Canoën, par mail.

VOS TIPS SONT TOPS

Pros du pad, faites-vous plaisir : envoyez-nous vos codes, vos tips et aides de toutes sortes. Non seulement vous acquerrez la célébrité en rejoignant les rangs des services secrets, mais, en plus, vous pourrez gagner un des jeux de votre choix (parmi une liste de cinq jeux PAL sortis récemment en magasin).
Reste à être sélectionné comme agent du mois.

CONSOLES MAH
TOUS VOS TIPS
Future France
101-109, rue Jean-Jaurès
92300 LEVALLOIS-PERRET
FRANCE

ou par e-mail, à : cmah@futurenet.fr
(N'oubliez pas d'indiquer vos nom, adresse et numéro de téléphone).

GAMESMASTER ZONE



Bloqué dans un jeu ? Besoin urgent d'un code de killer ?
No prob' l'ami, le GamesMaster a certainement une solution. Ne te reste plus qu'à lui poser tes questions.

LE MAÎTRE VOUS RÉPOND !!! LE MAÎTRE VOUS



HALF LIFE

Salut à toi GamesMaster, je bloque sur le boss vert à trois têtes depuis des jours !

William Gouriou, Saint-Étienne-du-Rouvray.

Qui n'a pas bloqué sur ce boss en jouant à Half-Life (mis à part moi évidemment) ? Il est inutile d'essayer de lui tirer dessus, la solution est plus subtile.

Dans la salle de "contrôle", tu remarques d'un côté un voyant d'oxygène et un voyant de fuel et, de l'autre côté, un voyant "power" d'électricité.

Au milieu un bouton...

Pour tuer le boss, il faut créer un mélange détonnant ! Mais c'est toute une histoire. Avance sans faire de bruit dans la salle du monstre, et franchis la porte barricadée du premier étage.

Passes ensuite sur le pont détruit en marchant sur les tuyaux. Descends ensuite la série d'échelles.

Marche sur les tuyaux au-dessus de l'eau acide, puis remonte. Tu arrives alors dans un grand cylindre. Va au pied de l'énorme hélice pour enclencher un bouton. Remonte vite puis laisse-toi porter par le souffle jusqu'en haut ! Défonce les planches qui bloquent la sortie. Glisse-toi ensuite à travers les tuyaux d'aération jusqu'à la pièce de carburation. Là, enclenche les boutons d'oxygène et de fuel, puis remonte par l'échelle au fond. Retourne au point de départ. Dans la salle du monstre, prends



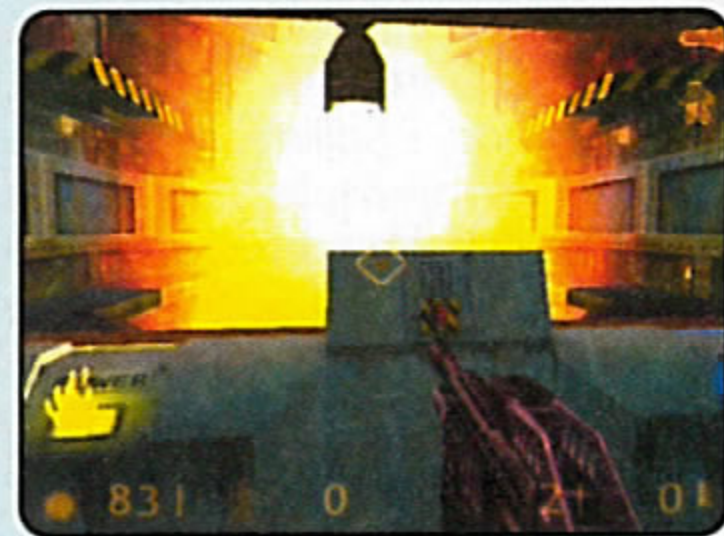
maintenant la porte du rez-de-chaussée et saute par-dessus les trous. Tu arrives ensuite sur un pont. Si par malheur les deux barils situés au milieu explosent, utilise la rambarde pour le franchir. Tu arrives ensuite dans une pièce avec un ascenseur. Attention aux monstres pendus au plafond ! Appelle l'ascenseur et descends. Les câbles lâchent et tu tombes dans l'acide ! Sors vite de là et remonte sur la terre ferme. Au bout des couloirs, tu arrives dans un nouveau cylindre, avec un générateur électrique au milieu. Avec prudence, grimpe sur



ses deux bras et enclenche un bouton puis l'autre, en repartant vite avant que les câbles électriques ne te tuent en s'amarrant ! Fais ensuite demi-tour. Comme il n'y a plus d'ascenseur, prends l'échelle



de secours, puis saute sur la corniche pour revenir dans la pièce des linkers. Dans le couloir d'après, un court-circuit causé par le générateur a transformé une flaque d'eau en piège mortel ! Retourne dans la pièce et colle une petite caisse à la grosse, pour grimper ensuite sur un tuyau passant au-dessus de la flaque d'eau. Reviens à la salle de contrôle. Les trois voyants sont maintenant allumés. Appuie sur



le bouton "Fire" et regarde le monstre se consumer ! Descends alors dans le trou qu'il bloquait, et continue jusqu'à la fin du niveau. Le suivant commence par un boss ! Si tu bloques, tu sais à qui écrire...



BALDUR'S GATE : DARK ALLIANCE

Cher GamesMaster, t'aurais pas des codes pour Baldur's Gate par hasard ? Merci !
Lionel Mapeleau, Dourdan.

Super perso caché

J'ai un code en plus de ceux donnés par un lecteur dans la rubrique

"Tous vos tips" de ce mois-ci. Et pas n'importe lequel ! J'ai la vraie manip' pour obtenir le super perso caché du jeu ! Il s'agit d'un Elfe Noir rôdeur qui répond au doux nom de Drizzt Do'Urden. Drizzt (pour les intimes), commence avec un niveau 16 ! Avec ses deux cimenterres, il terrasse ses ennemis avec des coups mortels

et critiques à pleine charge. Pour l'obtenir, maintiens R1 + L1 enfoncés au menu principal, et appuie sur ✖. Dans le menu de choix des héros, garde aussi R1 + L1 enfoncés, et appuie de nouveau sur ✖. La partie se charge, et Drizzt apparaît. Bons massacres !



SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Cher GamesMaster,
il me faudrait des codes pour Shaun Palmer sur Game Boy Advance, S.T.P. !

Remi Leduc,
Surgères.

Pas de problème, j'ai un super password ! Il marche pour le chauve palmé, heu, pardon... Shaun Palmer, mais pas pour les autres surfeurs. Par contre, il fonctionne aussi bien en mode Carrière qu'en mode Libre. Il ouvre tous les éléments ci-dessous. Ce password est "QFJ7MP9N?5CM4".

- PISTES ASPEN
 - Freestyle
 - Palmer X
 - Superpipe.

- ALPES
 - Freestyle
 - Palmer X
 - Superpipe.

- PLANCHES
 - Channel Titanium
 - Liberty
 - Carbon Circles.

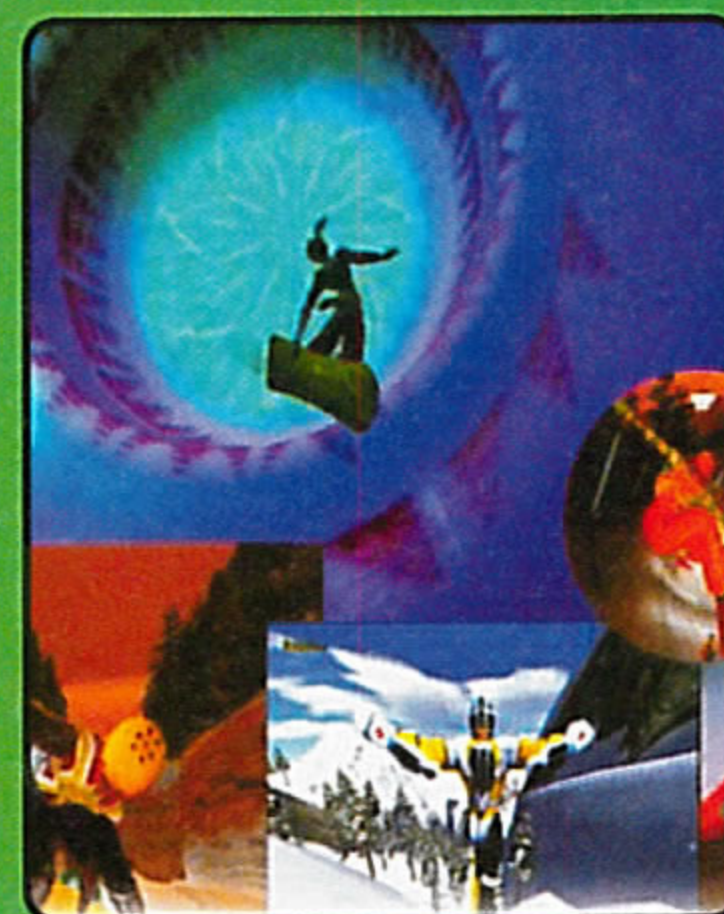


SSX TRICKY

Cher GamesMaster,
je voudrais des codes pour SSX Tricky. Merci.

Carlos Ribeiro,
Maurepas.

J'ai un nouveau code pour Tricky. Il permet d'obtenir la meilleure planche, la Mallorca Board ! À l'écran-titre, maintiens enfoncés les boutons R1 + L1 et presse X, X, Droite, ●, ●, Bas, ▲, ▲, Gauche, ■, ■, Haut. Relâche les boutons pour activer le code. Un bruit confirme la réussite de la manipulation. Maintenant, va au menu du choix des persos, et choisis Elise. Sa planche est alors remplacée par la Mallorca Board, son blouson rouge par un blouson bleu, et son pantalon normal par un pantalon sexy ! Le truc drôle, c'est que si tu fais le code donné le mois dernier pour obtenir Mix Master Mike (qui, je le confirme, n'est pas mon frère), il aura non seulement la Mallorca Board, mais aussi le pantalon sexy !



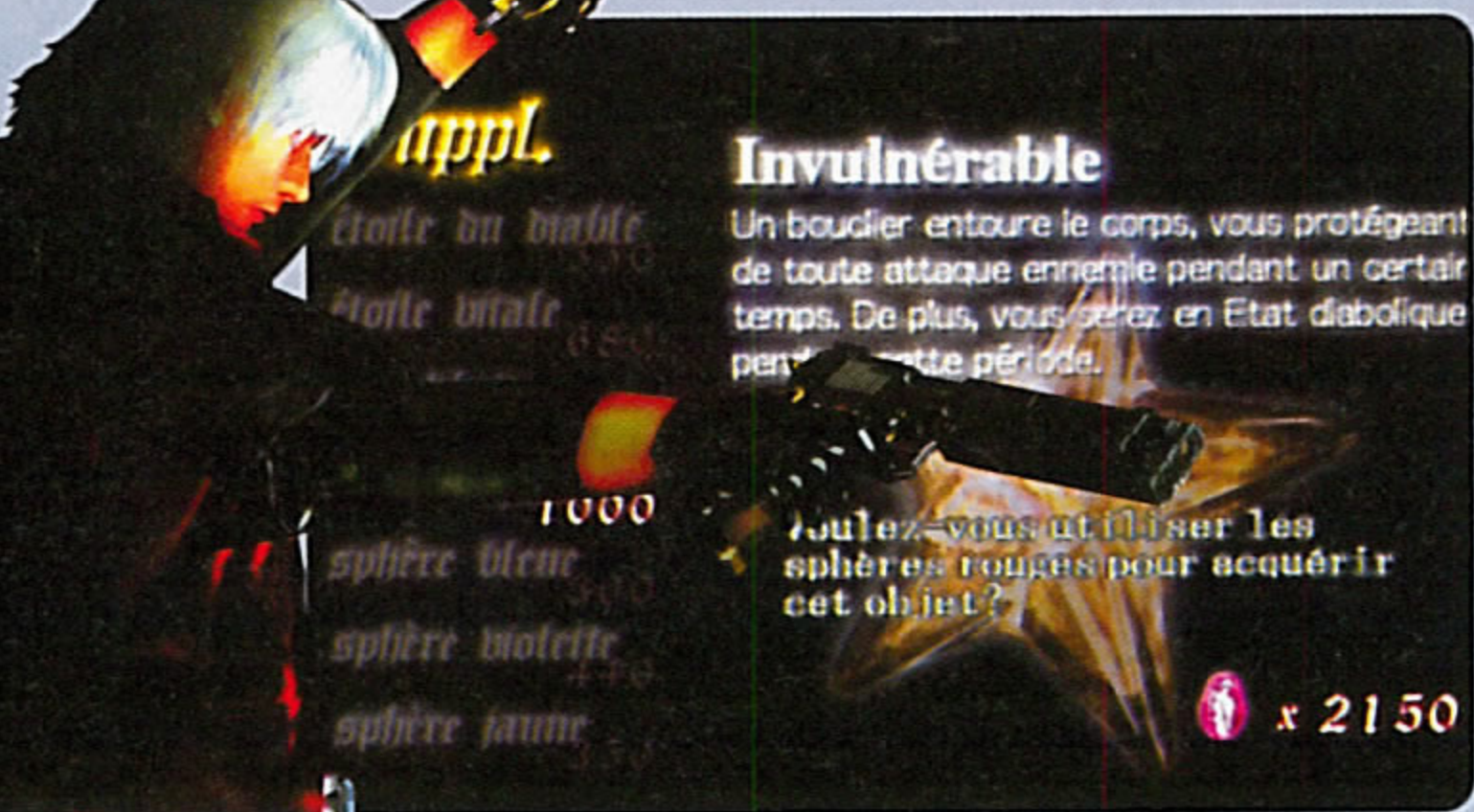
DEVIL MAY CRY



Cher GamesMaster,
aurais-tu des codes pour Devil May Cry, car ce jeu n'est pas facile !
Marc-Antoine Taulin,
Evaux-les-Bains.

Désolé, il n'y a pas de code pour Devil May Cry, mis à part les codes Action Replay donnés dans ce numéro. Par contre, j'ai un petit truc pour obtenir des orbes rouges à volonté, et ce n'est pas du luxe ! Contrairement à ce qu'on te dit de faire, ne réussis pas les missions secrètes Bébé Fantôme. Tu peux ainsi les recommencer à loisir, et récupérer plus d'une centaine d'orbes rouges à chaque fois ! Pour rappel, les deux missions fantômes sont cachées dans le niveau 4. Dès le début, retourne-toi et entre dans la

salle où tu as combattu Fantôme, la grosse araignée. La première mission Fantôme commence alors. Normalement, il faut tuer cent petites araignées dans le temps imparti. Vas-y mollo pour ne pas y arriver, et tue les dernières après le chrono. Ressors et recommence quand tu veux ! La mission Fantôme II est plus rapide à faire. Mais il faut gagner la première pour l'ouvrir. Peu importe ! Ouvre la porte située au fond du couloir dans lequel Fantôme te poursuit. La mission commence. La salle étant plus petite, tu "récoltes" plus vite. Quand tu as un nombre d'orbes satisfaisant, tu peux les utiliser dans cette même salle pour obtenir des bonus et des sorts. Fais des provisions pour la suite !



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

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES



3615 ASTU
3615 SOLU

NUDGE Interactive 2,21 F/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

TESTÉS



TOUS LES JEUX DU MOIS EN TEST... TOUS LES JEUX DU MOIS EN TEST...

La Xbox... enfin !



Vous les réclamez depuis des semaines... Les voici qui arrivent ! Les jeux Xbox sont enfin testés ! Halo, Amped, Munch... et nous testons même en exclusivité le "très branché" Jet Set Radio Future. Comme d'hab', on vous en file un max et surtout, ne loupez sous aucun prétexte les tests de Final Fantasy VI et MGS2... En VF !

YPS

FINAL FANTASY VI

PS2 p.102

METAL GEAR SOLID 2

PS2 p.84

LA NOTATION

- 00-02** Vous n'allez pas tarder à vous acheter un nouveau frisbee !
- 03-04** Un jeu vidéo qui n'a de jeu que le nom. Ennuyeux et loupé. Circulez.
- 05-06** Un jeu qui n'en a que l'apparence et à qui le collectionneur trouvera bien une qualité... décorative.
- 07-08** Intérêt et réalisation ne sont pas au rendez-vous, mais on lui accorde cinq minutes.
- 09-10** On pourrait presque y jouer... Mais les défauts l'emportent largement sur les qualités.
- 11-12** Un jeu passable mais perfectible. Cela devrait vous caler une dent creuse. Pour patienter en attendant mieux.
- 13-14** Du bon matos qu'on aurait espéré meilleur. Réserve toutefois aux amateurs du genre.
- 15-16** Un très bon jeu dans le genre en question, il n'en reste pas moins supplanté par d'autres.
- 17-18** On frôle l'excellence et dans son genre, le jeu fait office de référence.
- 19-20** Y'a pas à tergiverser. Vous possédez la console sur laquelle le jeu tourne ? Oui P Achetez-le ! Non P Achetez-la !

LE VERDICT

COUP DE CŒUR : S'ils ne sont pas parfaits, les jeux ainsi décorés nous ont terriblement divertis. Aucun joueur digne de ce nom ne devrait passer à côté.

CONSOLES MAX D'OR : Les jeux qui peuvent se targuer d'une telle récompense sont rares. Ne les loupez sous aucun prétexte, et commencez à réfléchir à l'achat de la console sur laquelle ils tournent.

Consoles MAX Verdict

- JOUABILITÉ** 5/5
Prise en main immédiate P Contrôle agréable P Bien pensé P Tout ce qui touche au pad et à sa gestion.
- GRAPHISMES** 5/5
Le jeu bouge-t-il bien P Les décors sont-ils à la hauteur des canons du genre P La réponse dans ces lignes.
- SON** 5/5
Musiques, bruitages, effets spéciaux, doublages... Vos oreilles en prendront-elles plein les yeux P
- DURÉE DE VIE** 5/5
Combien de temps le jeu vous tiendra-t-il en haleine P Dix minutes, une heure, toute une vie P La réponse.

La note d'intérêt n'est pas la somme des notes des critères ci-dessus. Elle correspond à l'intérêt global du jeu.

Intérêt
19 /20

JET SET RADIO FUTURE

LE TEST EXCLUSIF



TESTÉS CE MOIS-CI...

PETITS MAIS TESTÉS COMME DES GRANDS p. 106 Salt Lake (PS2) • Pro Evolution Soccer (PS one) • Fuzion Frenzy (Xbox) • Eggo Mania (GBA) • Extreme Ghost Buster (GBA) • NHL Hitz 2002 (Xbox) • Star Wars Jedi Power Battle (GBA)

DRAKAN (PS2)94	SHADOWMAN 2 (PS2)96
ESPN X GAMES SNOWBOARDING 2 (PS2)82	SPACE CHANNEL 5 (PS2)101
GRANDIA EXTREME (PS2)90	FINAL FANTASY VI (PS ONE)102
HERDY GERDY (PS2)98	AMPED (XBOX)74
ICO (PS2)92	DEAD OR ALIVE 3 (XBOX)76
KESSEN 2 (PS2)95	HALO (XBOX)68
METAL GEAR SOLID 2 (PS2)84	JET SET RADIO FUTURE (XBOX)62
MONSTRES ET CIE (PS2)100	L'ODYSSÉE DE MUNCH (XBOX)72
NO ONE LIVES FOREVER (PS2)81	PROJECT GOTHAM RACING (XBOX)80
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 (PS2)97	



TESTEUR


Jet Set Arnosan



Jet Set Radio Future

Marre de tous ces embouteillages. C'est décidé, je m'achète une paire de rollers et à moi les joies du périph' le midi pour aller à la rédac.



COUP
Consoles
MAX
TRUC

❖ **Ga cartonne !**

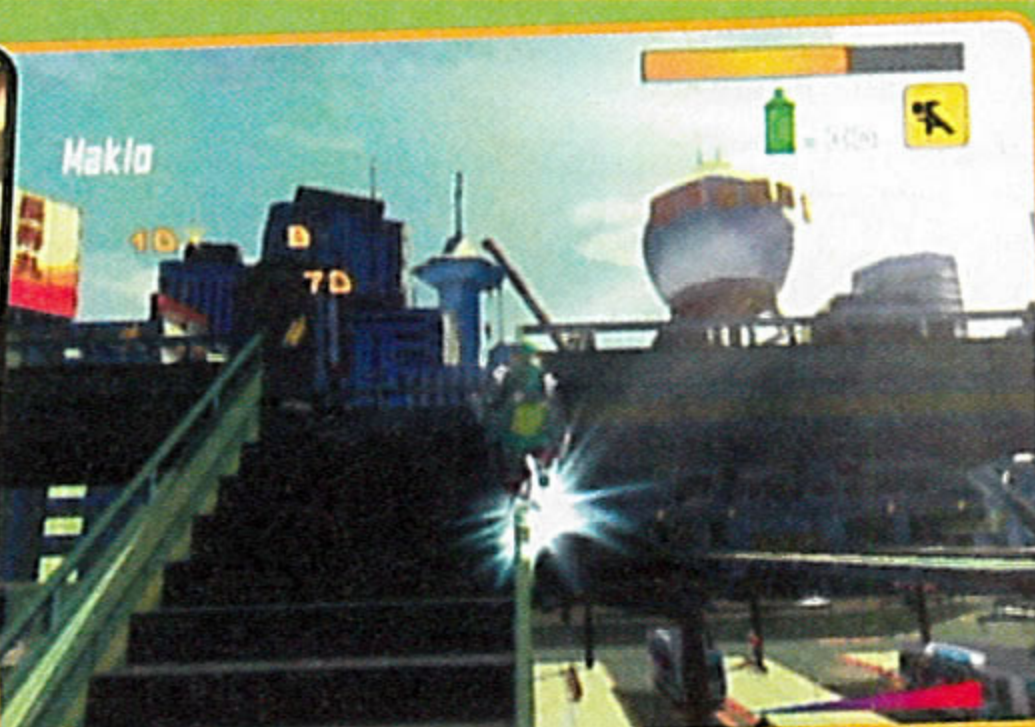
Une fois de plus, les programmeurs de Smilebit ont utilisé la technique du "cel shading" qui confère cet aspect très cartoon à l'image. Il n'y a pas à dire, c'est toujours aussi bluffant !



▲ La gestion des effets de lumière est la principale nouveauté de cet opus. Sortez les lunettes de soleil pour ne pas être ébloui !



▲ La taille des nouveaux niveaux force le respect. Les programmeurs de Smilebit se sont vraiment donnés à fond.



▲ Un petit grind dans votre garage ? Vous êtes dans votre antre, faites ce qui vous plaît !

Tony Hawk 4

Désormais, vous pouvez réaliser des figures dans les rampes. Prenez le temps d'admirer le résultat avant de repartir vers de nouveaux sommets !



▲ Les poses, très simples à réaliser, permettent de sauter plus haut et de réaliser des "air combos".



▲ Une jolie traînée apparaît lorsque vous réalisez certaines figures. Un petit plus appréciable.

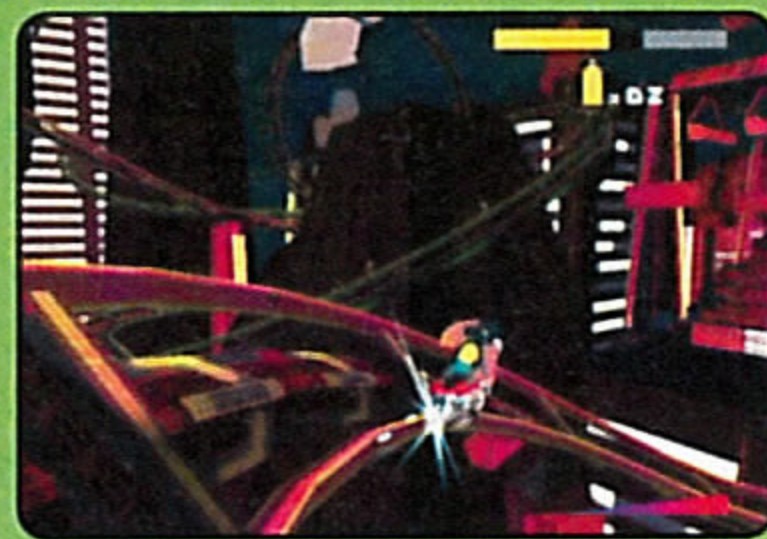


▲ Sachez aborder les rampes avec patience. Une seule petite erreur et vous êtes cuit !

Poursuite infernale



▲ Maintenez le "R" tout en ne vous faisant pas distancer.



▲ Vous pouvez utiliser certains panneaux comme point d'appui.

La sortie de Jet Set Radio (JSR) il y a deux ans sur DC avait fait l'effet d'une bombe.

Très rythmé et impressionnant graphiquement, le jeu n'avait cependant pas trouvé son public. C'est finalement sur Xbox que continuent les aventures des "GG". Alors que vaut cet opus estampillé "Future" ?

Le maire polyglotte de Tokyo, Kouji, a une fois de plus décidé de mettre un terme aux agissements des groupuscules de jeunes qui défigurent sa ville à coups de bombes de peinture. Une toute nouvelle brigade de police est mobilisée : la Rokkaku, dirigée par l'inspecteur Hayashi (qui relève Onishima, certainement retiré dans un HP). Celui-ci est régulièrement en proie à des crises d'hystérie, et ne manque pas d'imagination. C'est à l'aide de tanks, d'héli-

coptères et d'autres monstres mécaniques qu'il veut tenter de mettre le grappin sur notre sympathique bande de jeunes graffeurs. Que les fans se rassurent, DJ Professor K est toujours de la partie, plus en forme que jamais (et avec des cheveux blancs) !

QUOI DE NEUF ?

À première vue, rien de bien nouveau à se mettre sous la dent. Les graphismes n'ont pas changé et la trame du jeu paraît identique. Ce n'est qu'après le premier niveau qu'apparaissent les nouveautés. Le premier véritable choc vient de la taille des niveaux : ils sont littéralement gigantesques, et reliés entre eux, ce qui vous permet de passer librement d'un côté à l'autre de Neo Tokyo en un tour de roue ! Pour vous faire une

idée des dimensions de ce nouveau JSR, prenez un niveau de la version DC et multipliez sa taille par dix.

Voilà de quoi donner au joueur une véritable impression de liberté dans ses déplacements. C'est simple : vous pouvez rouler où bon vous semble. En effet, vous pouvez "grinder" sur beaucoup plus d'éléments du décor, comme les feux de signalisation à Shi-

... Les niveaux sont gigantesques et reliés entre eux. Vous passez d'un côté à l'autre de Neo Tokyo en un tour de roue...

Van Gogh est là

Vous devez repeindre la ville entière ! Autant dire qu'il vous faudra un talent certain de coloriste. Heureusement, l'éditeur de graphes est toujours disponible.



▲ Regardez bien le logo violet et rose. Une fois de plus, merci les directeurs artistiques !



▲ Où s'arrête-t-il celui-là ? Certaines fresques peuvent recouvrir jusqu'à trois murs à elles seules.



▲ Avant d'utiliser vos bombes, vérifiez que vous avez suffisamment de munitions pour travailler.

À fond les ballons



▲ Appuyez sur le bouton "X" ou "Y" afin de réaliser le max de figures en plein "grind".



▲ Le niveau "Sky Dinosaur Park" est une véritable tuerie visuelle.



▲ Le même... dans le sens contraire ! Vous verrez même passer par moments les wagons d'un manège juste en dessous de votre perso.

► Tokyo, mon amour

La trame des événements se déroule dans un Tokyo pas si différent que cela de la réalité. Faites-vous votre propre opinion grâce à ces screens !



▲ Voici le quartier de Shibuya, sortie est, avec les abribus (déjà présents dans le premier opus).



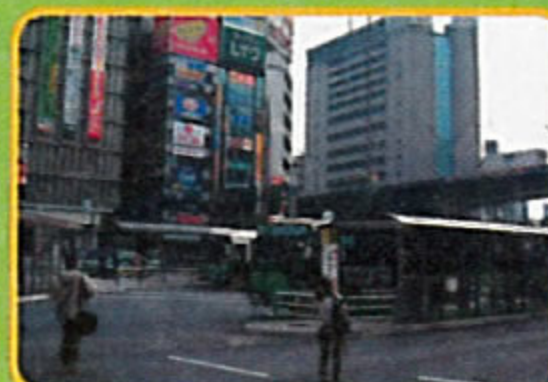
▲ Son homologue sur Xbox. Juste un poil plus grand ! Délire, non ?



▲ Yokohama et son célèbre quartier chinois : le modèle de la 99th Street.



▲ Regardez bien ces trois photos.



▲ L'une d'entre elle, n'est pas issue...



▲ ... de Jet Set Radio Future.

► À la fraîche

Que ce soit à fond les manettes dans une allée piétonne...



... ou en plein ramassage de bombe en côte...

... Mettez les gaz où bon vous semble !



Rarement un jeu vous offrira une telle sensation de liberté.



buya Terminal. Vous pouvez également revivre les sensations de Space Mountain dans Sky Dinosaur Park. Ajoutez à cela des effets de lumière déments : vous aurez une petite idée de ce qui vous attend.

Autre changement de taille : vous n'avez plus besoin de gesticuler le pouce gauche dans tous les sens pour réaliser des graphes. Dorénavant, il suffit juste de passer devant les endroits marqués d'une flèche (sa couleur varie selon la taille du graphe à réaliser) et d'appuyer sur R. Vous pourrez trouver en outre, autre nouveauté, des policiers "blindés" : vous devez



▲ L'inspecteur Hayashi est une véritable sangsue qui ne vous lachera pas d'une semelle.

obligatoirement les renverser avec un "dash" avant de les peinturlurer. Enfin, une équipe spéciale baptisée "assassins" apparaît dans les derniers niveaux. Prenez garde aux messieurs en imperméable ainsi qu'à ceux déguisés en ourson avec une mitrailleuse !

FUTURE, FUTURE...

Pour ne pas perdre de vitesse lors des "grinds", il importe de réaliser un certain nombre de figures, avec les boutons "X" ou "Y" (et en rythme S.V.P.). La maîtrise du timing est indispensable dans les niveaux où vous pouvez "grinder" longtemps. Si vous faites une erreur de manipulation, vous pourrez recommencer une série de figures après deux ou trois secondes. Vous pouvez aussi désormais faire un "dash". Ce turbo temporaire est à utiliser avec soin. En effet, chaque "dash" coûte dix bombes de peinture.

Comme à l'accoutumée, certaines missions consistent à recouvrir les fresques des équipes adverses. Chaque point jaune sur la carte indique un graphe à recouvrir de vos couleurs. Justement,

► Tuurbo !

Nouveauté sympathique de cet opus : le "dash" qui booste votre perso pendant trois à quatre secondes. Ce petit gadget coûte dix bombes de peinture ! À utiliser avec parcimonie, donc.



▲ L'image se déforme pour créer l'illusion d'une vague de chaleur lorsque vous enclenchez le turbo.



▲ Vous pouvez mettre les gaz même en plein "grind".

► Mal au cœur

Petite nouveauté : l'apparition de vrilles.



J'ai mal au cœur, je vous dis... Je veux descendre de là !

Attachez vos ceintures... Tout le monde va bientôt descendre !



Quelle chaleur ! JSRF est un jeu où il faut garder la tête froide en toutes circonstances.

en parlant de peinture : cinq tailles de graphes existent avec, en cadeau bonus, un éditeur de motif à la Mario Paint, comme dans JSR premier du nom. L'occasion de laisser faire son imagination et de recouvrir les murs de Tokyo de ses propres motifs. D'autres épreuves, comme un mode Capture the Flag ou encore des courses, sont au programme. Seuls quatre petits boss vous donnent du fil à retordre : une araignée mécanique, un policier fan de Bionic Commando (avec un bras qui s'allonge

► ... Comme d'hab', la majorité des missions consiste à recouvrir les fresques des adversaires...

➤ Jet Grind Radio

S'agripper partout, faire des bonds fabuleux, enchaîner les grinds... : Presque tout est possible. Même avec ce gros pad.



▲ Une petite ballade à la verticale sur le dos d'un dragon géant, ça vous tente ?



▲ Je ne sais pas si l'EDF va accepter la nouvelle utilisation de ses poteaux électriques...



▲ Petit tour dans les égouts : par égard pour Mario, faites gaffe à la tuyauterie.



▲ Si votre vitesse est élevée, une trace apparaît.

et sur lequel il faut monter pour pouvoir le toucher), une locomotive folle, et un dernier juste avant d'arriver dans la quatrième dimension avec des bancs et des pancartes volantes !

La nouveauté de poids réside dans la présence d'un mode Multijoueurs. Cinq mini-jeux sont disponibles et permettent à quatre joueurs de s'affronter simultanément. Les jeux les plus intéressants étant sans nul doute la course à la Mario Kart, avec des bonus aléatoires ou encore le "capture the flag". Notez la présence d'un jeu de ballon, dont on se lasse assez rapidement.

Mais que serait JSR sans sa bande-son démente ? Cet opus ne déroge pas

à la règle : c'est une fois de plus Wave Master qui s'est mis au boulot et le résultat est excellent. Le niveau à peine commencé, les musiques collent parfaitement et suffisent à vous mettre en transe. Quatre morceaux de JSR DC ont été conservés et remixés.

C'EST DÉMENT !

Le design reste très fidèle à l'esprit JSR, avec des détails d'environnement plus étoffés. La majorité des "gangs" de JSR a été conservée, mais leur look a été revu et corrigé. Ainsi, les Poison Jam, Love Shockers et consorts sont encore de la partie. En tout, vous pou-

vez incarner jusqu'à vingt-quatre personnages différents. Il va y avoir du boulot pour tous les trouver !

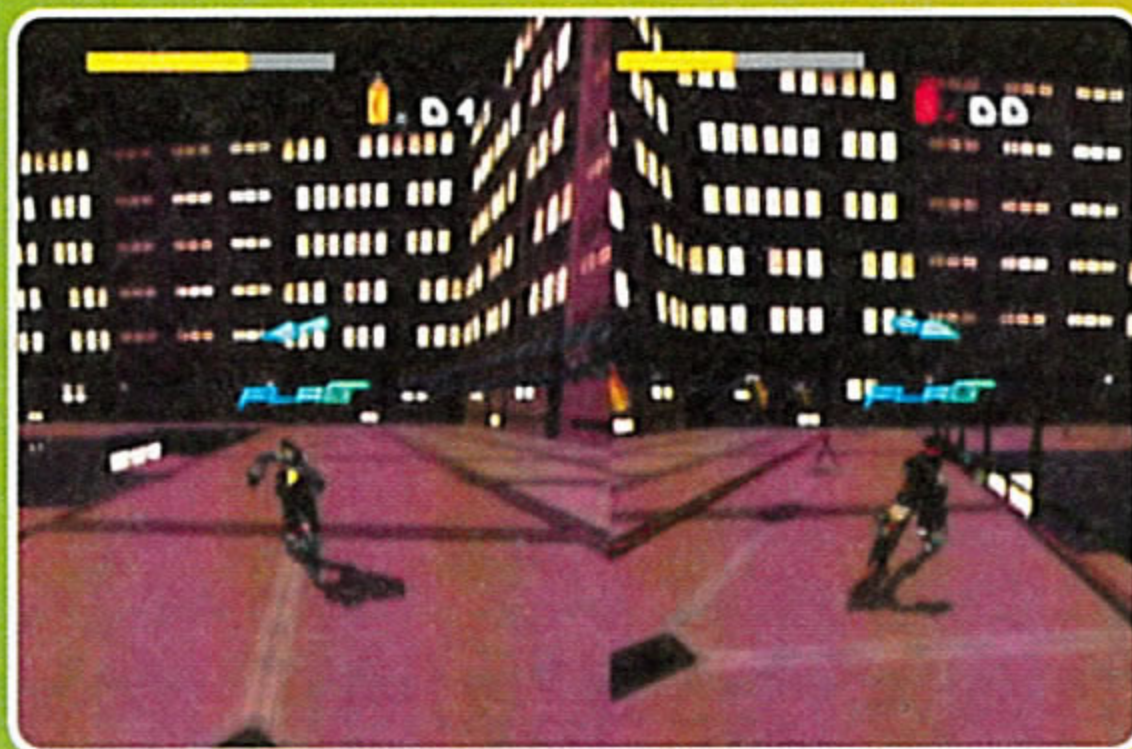
Ajoutez à tout cela la présence de "cassettes" (il en existe une par niveau) qui enregistrent vos records, tout en vous proposant de nouveaux challenges : une bonne occasion pour revenir dans les niveaux que vous avez déjà terminés. Bref, JSRF est une véritable réussite à tous points de vue : graphismes déments, musiques de folie, durée de vie conséquente... Seule une certaine longueur se fera sentir dans les niveaux supérieurs. Mais c'est tellement bon ! Allez, jetez-vous dessus, et puis c'est tout !

➤ Multimulti

Vous avez plein de potes et cela tombe plutôt bien. Cinq mini-jeux sont disponibles et proposent des affrontements jusqu'à quatre joueurs simultanément.



▲ Un petit concours de taggeurs fous à la Mario Kart ? Le premier qui recouvre le plus de mètres carré a gagné !

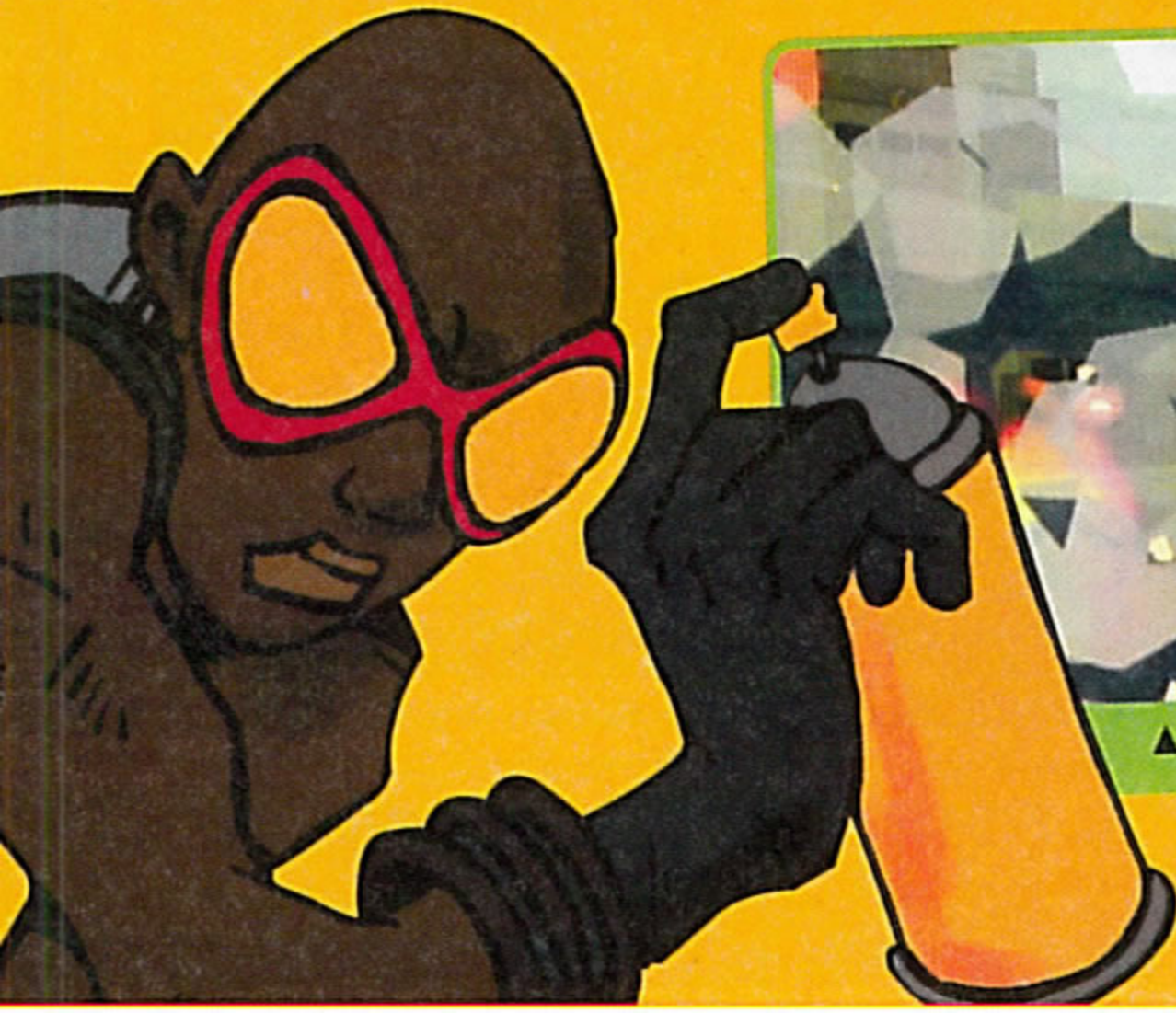


▲ Un "capture the flag" dans lequel il faudra être très rapide



➤ Belles bosses ?

JSRF ne comprend que peu de boss, mais ceux-ci sont particulièrement impressionnants. Parviendrez-vous à déjouer les plans machiavéliques de l'inspecteur Hayashi et de Kouji ?



▲ Ne criez pas victoire trop vite, elle sera de retour !



▲ Avant de pouvoir toucher cette grosse bé-bête, vous devez impérativement monter tout en haut des escaliers, puis grimper sur ses pattes.

↳ Ramassage de bombes

Le nombre de bombes en votre possession détermine vos chances de réussite. Surveillez donc vos réserves amoureusement !



▲ La bombe verte en haut à droite indique que vous ne pouvez plus récupérer de bombe.



▲ Il y a des bombes partout ! Surtout dans les endroits haut perchés.



▲ Soyez fou ! Les figures les plus audacieuses sont très souvent récompensées.

↳ Dans les airs

Vous pouvez parcourir les niveaux de plusieurs façons.



La plus drôle est sans aucun doute la voie aérienne...

... qui provoque des sensations fortes et...



... fait suer moult litres à tous ceux qui osent s'y aventurer !

↳ N'oubliez pas le guide !

Une petite visite des quartiers s'impose ! Commençons donc par 99th Street, qui est en fait le quartier chinois !



▲ Ce dragon est une étape indispensable pour repartir au garage. Sautez sur sa queue !



▲ Vous pouvez même, si l'envie vous en prend, patauger un peu pour passer le temps.



▲ Deux petits quartiers laissent libre cours à votre imagination (n'oubliez pas de rependre les projecteurs pour plus de discrétion).

↳ New York, le 10 septembre

Le niveau Skycraper est très riche, avec des immeubles immenses et toute une partie dans le style égyptien en dessous. Attention à ne pas vous égarer !



▲ Je me disais bien que j'avais des problèmes de réception ces derniers temps...



▲ Cette soucoupe géante tourne quand vous êtes dessus. Ne mangez pas trop avant d'y grimper.



▲ Accélérez pour atteindre ces pancartes et passer sur le toit de l'immeuble suivant.



➤ Tortues ninja !

Le niveau des égouts permet non seulement de récupérer Garam et une bonne dose de "graffiti souls", mais aussi d'attraper un bon mal de mer !



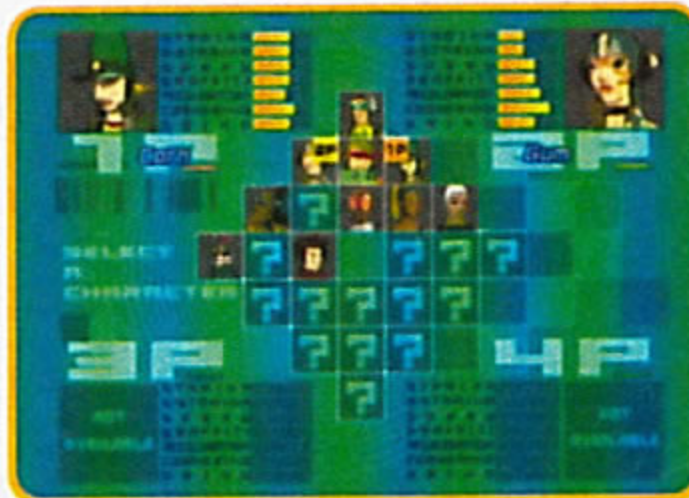
▲ Ce niveau gigantesque comprend trois grands étages, dont la parfaite connaissance est indispensable à votre survie.



▲ Les égouts sont dotés d'un nombre incroyable de rampes. L'occasion de faire un peu le fanfaron et de récupérer un maximum de "graffiti souls" !

➤ Un Soda SVP !

Vous pouvez récupérer vingt-quatre persos. Certains font partie de la trame générale, d'autres se cachent : il faudra vous rendre au bon endroit au bon moment pour les provoquer en duel. Une fois l'épreuve réussie, ils se joignent à vous.



▲ Voici l'écran de sélection des persos en mode multijoueurs.



▲ Chaque perso présente des caractéristiques différentes. Nombre de bombes max, nombre de points de vie... Garam reste l'un des chouchous de la rédaction.

➤ C'est un petit monde, lalala lala

Qui n'a jamais rêvé de se prendre pour un grand huit ? Les programmeurs de Smilebit ont pensé à vous : vous pouvez vous faire tout un circuit dans ce niveau diabolique !



▲ Faites régulièrement des figures pour ne pas perdre de vitesse dans les vrilles.



▲ À trois contre un, le combat est inégal, mais vous devez attraper trois membres des "Noise Tanks".

➤ L'âme du graffiti

Comme JSR premier du nom, vous pouvez récupérer différents motifs de graphes. Les "graffiti souls", petits aliens transparents, sont au nombre de cent cinquante. Les attraperez-vous tous ?



▲ Et hop, un motif de plus ! Rendez-vous au garage pour changer de brûlure.



▲ Les "graffiti souls" apparaissent au hasard, des lieux que vous visitez. Passer par certains endroits peut débloquer ces petites bé-bêtes !

➤ Space Invaders

Les "Noise Tanks" volent la vedette de cet épisode. Ils sont partout et en nombre. Pourquoi un tel mystère ? Que fait le maire de Tokyo ?



▲ Un "Noise Tank" a sorti son habit de Yoyo pour vous attirer dans les griffes de la police.



▲ Plein de "Noise Tanks" à détruire. C'est que ça prolifère vite ces bestioles-là !



▲ Cette charmante demoiselle a les mêmes caractéristiques que Garam.



▲ Vous pouvez "locker" votre adversaire.



Consoles MAX Verdict

JOUABILITÉ 4/5

Excellente. Quelques ralentissements et problèmes de caméra gâchent un tableau presque parfait.

GRAPHISMES 5/5

Rien à redire. Toujours somptueux, les graphismes flirtent avec des effets de lumière terribles !

SON 4/5

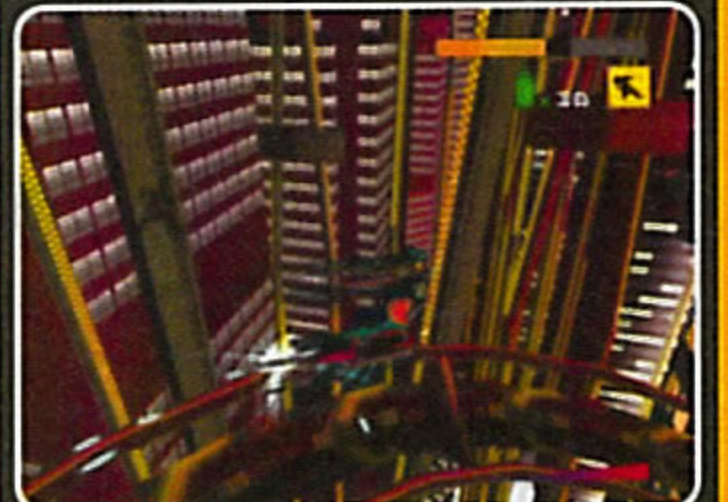
Un petit ton en dessous par rapport à la version DC, mais l'ensemble reste de très bon niveau.

DURÉE DE VIE 4/5

Une petite vingtaine d'heures pour finir le jeu. Mais trouverez-vous tous les persos et toutes les "graffiti souls" ?

LE MEILLEUR

Jet Set Radio est de retour. La taille des niveaux. Nombre de persos. Toujours aussi fun !



LE PIRE

Peu de changements significatifs par rapport au premier. Répétitif par moments.



Une petite bombe. À vous la glisse sur fond de techno dans les rues de Tokyo !

Intérêt

15/20



TESTEUR



Alex



COUP
Consoles
MAX
DE CŒUR

Vous comptez acheter une Xbox ?
Il vous reste de l'argent ? Halo
est la priorité absolue.

Halo



Les possesseurs de PC ont beau frimer, les consoles ont elles aussi connu de très bon FPS.

Après Alien vs Predator sur Jaguar et Perfect Dark sur N64 (sans parler de Goldeneye), Halo va vous scotcher à vos manettes. On pourra dire ce qu'on veut de la Xbox, il n'empêche : Halo est tout simplement un jeu excellent.

Après un tutorial rapide (qui fait office d'entraînement), votre vaisseau s'écrase sur Halo, un monde à l'aspect d'un gigantesque anneau (sans doute un hommage à L'Anneau-monde, sympathique ouvrage de science-fiction de Larry Niven). Outre les humains, un groupe d'extraterrestres psychotiques (le "Covenant") s'intéresse lui aussi aux secrets de Halo.

Dès la sortie de la capsule de secours, vous en prenez plein les mirettes : pas de brouillard à l'horizon, pas de ralentissement. Vous vous baissez, la texture de l'herbe est

impeccable ; vous approchez d'un arbre, vous distinguez les moindres détails de son écorce. C'est tout bonnement incroyable. Au bout de quelques minutes, vos premiers adversaires se manifestent : zou, une grenade et ils volent dans les airs. La physique des explosions stupéfiante : les ennemis sont projetés et battent des bras avant de percuter le sol en poussant des hurlements ("no, no, no ! Please don't kill me !").

POUR DE VRAI

La manette est configurée à merveille. Vous adoptez immédiatement le comportement du parfait petit soldat : pas de côté, grenade, quelques rafales, et l'affaire est dans le sac. En plus, l'I.A. des adversaires réagit avec cohérence à vos hostilités : lancez une grenade et vous verrez l'ennemi se jeter aussitôt sur le côté ou se mettre à l'abri d'un rocher. Enfin, vos adversaires visent juste et aux niveaux de difficulté supérieurs, ils deviennent franchement agressifs.

Petit changement par rapport aux FPS classiques : vous ne vous promenez pas avec tout un arsenal sur vous. Vous ne transportez que deux armes à la fois et vous ne pouvez tirer qu'avec une seule. Mais que les bourrins se ras-

Starship Troopers

Avec une dizaine de marines, vous affrontez une vingtaine d'ennemis sans accuser le moindre ralentissement. Avec le son en 5.1, Halo vous fait frôler le sublime.



▲ La zone de débarquement n'est qu'à trois minutes de votre position. Engagez les chargeurs et enlevez la sécurité.



▲ Attention à ne pas tirer sur vos hommes. Ils vous sont très utiles dans vos missions.



▲ Les salauds se sont planqués derrière les rochers. Plus qu'une solution : nettoyer à la grenade.

Garçons bouchers

Si le sang alien est vert et / ou bleu, le sang humain est bien rouge. Les cadavres des adversaires restent en place jusqu'à ce que le niveau soit entièrement terminé. Merci le disque dur de la Xbox.



▲ Le fusil à pompe est très efficace, mais également très salissant : de quoi faire une belle tarte aux schtroumpfs.

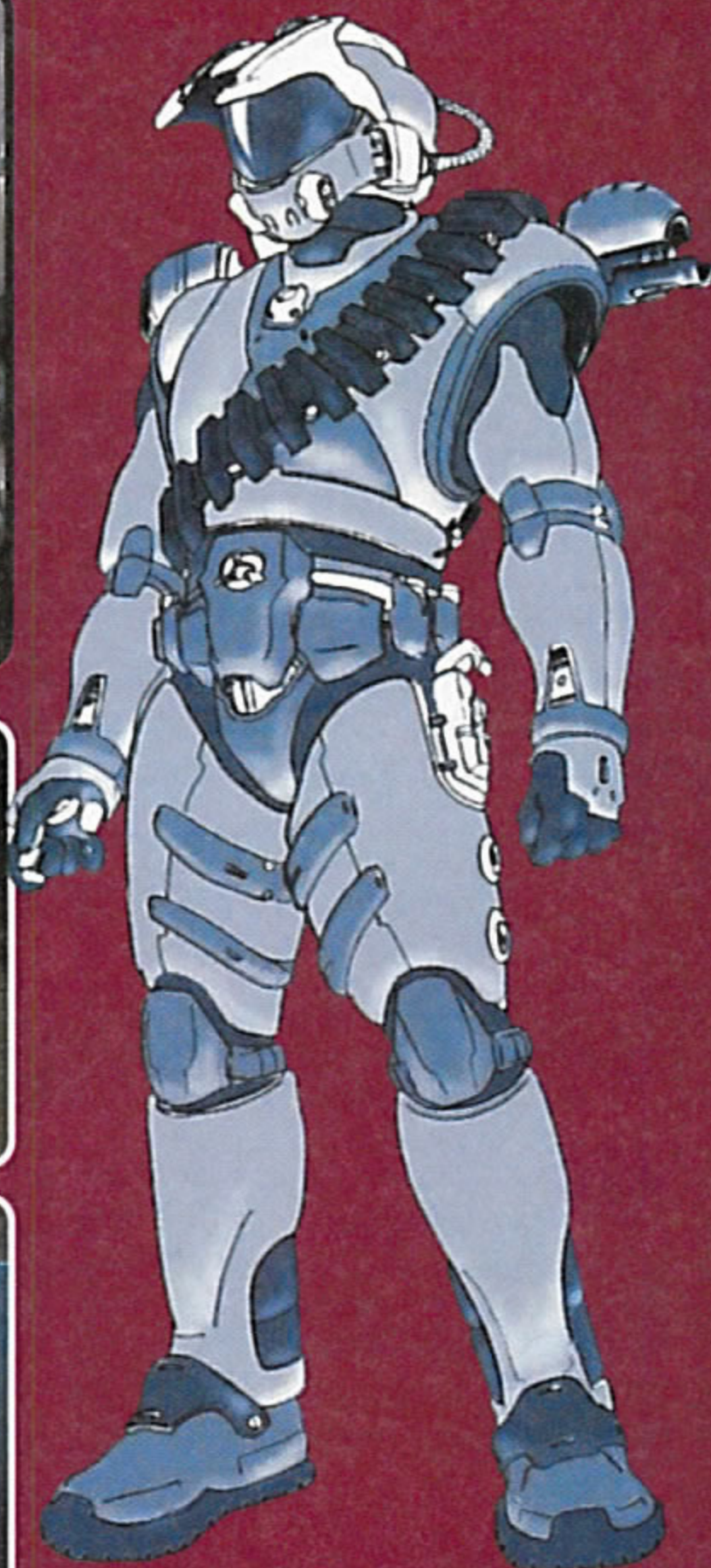


▲ Vers la fin du jeu, vos adversaires se font la guerre entre eux. Il suffit de patienter et d'achever les blessés.

Gamelle trophée



▲ T'es myope ou quoi ? Tu vois bien qu'il est à droite !



surent : cette contrainte enrichit agréablement l'aspect tactique du jeu. Doit-on garder le lance-roquettes en pariant qu'on trouvera des munitions plus loin, ou est-il préférable de prendre cette arme, assurément moins puissante, mais gavée de cartouches ? Les niveaux sont démesurément grands, il n'est donc pas si facile de choisir.

différentes pour finir les niveaux. Du blaste frénétique (rigolo mais dangereux) au snipe (efficace, mais qui ne dure qu'un temps) les combats de Halo nécessitent autant l'usage de la tête que des doigts. Il n'y a pas d'énigmes à élucider, mais les situations sont suffisamment variées pour que le jeu se répète rarement. De l'assaut d'une base ennemie à la Starship Troopers à une

mission de reconnaissance de nuit, armé d'un fusil de précision, vous tirez toujours, mais les sensations changent.

REWIND

Lorsque vous faites marche arrière, vous retrouvez les armes et cadavres d'adversaires que vous avez laissés derrière vous. Dans les derniers niveaux du jeu, vous errez ainsi dans des couloirs jonchés de cadavres, que vous parcourez depuis une heure. L'armement qui vous échoit est diversifié : vous pouvez donc user de techniques

... La manette est **configurée à merveille** : vous adoptez de suite le **comportement du parfait petit soldat...**

IN ET OUT

Les niveaux en extérieur (ils sont nombreux) impressionnent graphiquement et offrent un maximum de possibilités tactiques. Ceux à l'intérieur de bâtiments, plus classiques, sont aussi plus bourrins (normal, vu le peu d'espace disponible). L'interactivité avec le décor est plutôt limitée (depuis Red Faction, on a pris l'habitude de casser des murs) et les dégâts ne sont pas localisés (depuis Soldier of Fortune...). Néanmoins, étant donnée la précision d'une manette comparée à celle d'une souris, cela n'est pas plus mal. Les ad-

Mes meilleurs amis

Vous ne serez pas toujours seul face à l'adversité : des marines vous aident à l'occasion.



▲ Prenez les commandes d'un véhicule et les marines trouveront tous très rapidement leur place.



▲ Une fois sur le char, vos acolytes sont des cibles faciles à atteindre. À éviter.



▲ Si vous tirez plusieurs fois sur un allié, lui et ses coéquipiers vous plomberont illico.

Y voir clair



▲ La torche n'est pas un gadget : son utilisation est quasi obligatoire dans certains niveaux.



▲ En Multijoueurs, la torche fait de vous une cible facile en indiquant clairement votre position.



▲ Les décors, les armes et les explosions créent chacun une source de lumière différente.

Aux sources d'Halo

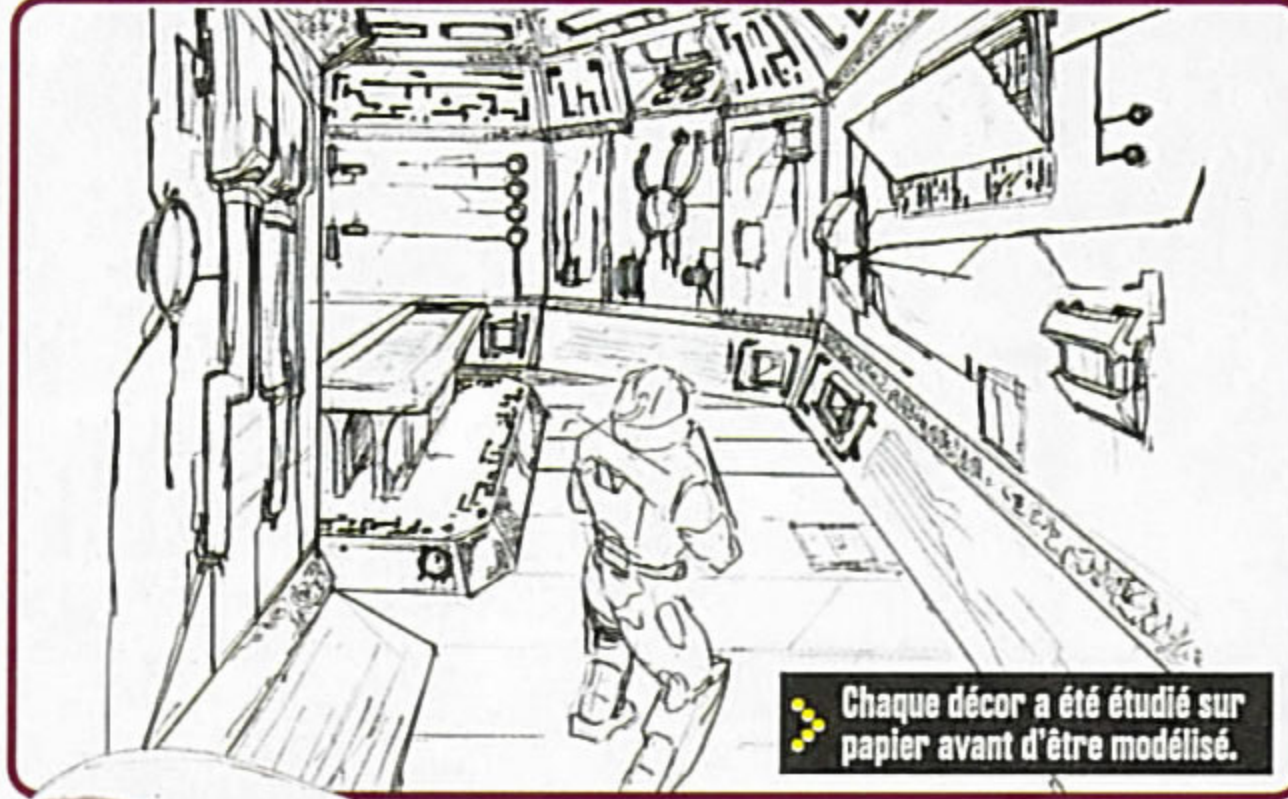
Le jeu, au départ prévu sur Macintosh, fut présenté la première fois en... 1999 ! Les trois années consacrées au développement se perçoivent nettement.



▲ Quelle que soit la puissance des machines, on utilise encore papier et crayon...



▲ ... notamment pour la réalisation des story-boards qui détaillent les cinématiques.



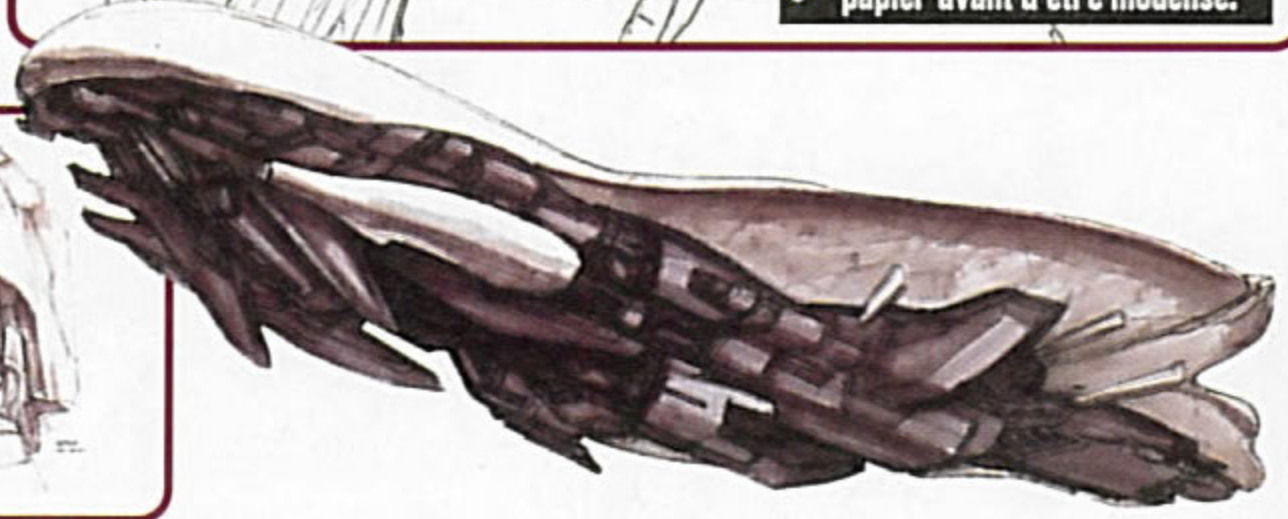
▲ Chaque décor a été étudié sur papier avant d'être modélisé.



▲ Un programme graphique ne remplacera jamais un bon coup de crayon.



▲ L'intérieur du pilier dans Halo et son architecture torturée.



▲ Premier design de vaisseau ennemi. Au moins trois essais par véhicule...

0 de conduite

Le contrôle du buggy est un peu déroutant au départ, mais on finit par s'y habituer.



Prendre le contrôle d'une tourelle permet de balayer facilement un assaut ennemi.

Le ghost : sorte de moto volante au pilotage très agréable.



Le tank-scorpion : gros et doté d'une mitrailleuse en plus du canon principal.



▲ Vous pouvez aussi blesser votre partenaire en mode coopératif.

versaires manquent de variété, même si certains possèdent des techniques de combat très étonnantes (de l'alien qui combat à l'épée à ceux qui usent de camouflages optiques façon Predator, vous devrez vous adapter). Mais dans l'ensemble, on en fait vite le tour.



▲ Le tank dans des décors en intérieur ? Oui, oui, oui, c'est possible !

DREAM ON

Halo n'est donc pas exempt de défauts, mais ceux-ci restent heureusement mineurs comparés à ses qualités. Les temps de chargements sont quasi-inexistants (une à deux secondes au

maximum). Le mode Multijoueurs atteint une richesse inégalée. À quatre sur une seule Xbox, c'est déjà bien, mais avec quatre Xbox reliées entre elles et quatre

▲ ... Design réussi, scénario sympa, combats intenses, mode multi inusable : Halo pourrait faire vendre la Xbox...

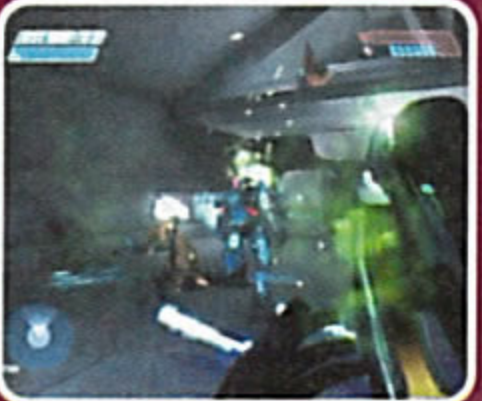
Attrail

Le fusil à plasma chauffe vite, mais il est efficace quelle que soit la distance de la cible.



Le pompeux, c'est gros, c'est con, c'est bon. Au contact uniquement.

Avec la possibilité de charger son tir, ce pistolet est plus puissant qu'il n'y paraît.



Le zoom du fusil de précision est très impressionnant. Et très utile en Multijoueurs...

tèles (cela ne sera pas facile à réaliser), c'est franchement du délire. D'autant que même dans une petite fenêtre à l'écran, on s'en sort à merveille.

Halo a en outre de quoi satisfaire tous types de joueurs : niveaux étriqués pour les bourrins, niveaux en extérieurs pour les snipers et, pour les psychopathes, des combats de chars ! Il constitue donc une référence du FPS sur console, comme Goldeneye avait pu l'être en son temps. Un design réussi, un scénario sympathique, des combats intenses et un mode Multijoueurs tout simplement indémodable, Halo pourrait bien faire vendre beaucoup de Xbox. Et une fois le jeu terminé ? Et bien, vous recommencerez encore une fois, juste pour être sûr d'avoir bien maîtrisé le combo fusil à plasma / fusil à pompe. Pour la plus grande joie de vos amis débutants que vous aurez invités, pour une petite partie amicale... Prévoyez quinze tonnes de chips et trois mille litres de Pepsi MAX.

Tout le monde Halo

Trouvez trois potes et jouez sur écran splitté ou branchez quatre console en réseau (entre elles ou via un réseau interne). Vous totaliserez jusqu'à seize joueurs !



▲ Du vrai "plug and play" : vous créez une partie multijoueurs en cinq minutes.



▲ Un sniper pour repérer et un tank pour éradiquer.



▲ Une très grande télévision apporte un confort certain au jeu à quatre.

Mort aux bugs !

Les bugs n'existent plus dans Halo. Le site Web de Bungie (bungie.com) montre tout ce qui est passé dans les mains des correcteurs.



▲ Le capitaine semble ne pas apprécier sa pipe.



▲ Cet extraterrestre lévite-t-il ?



▲ Where's da guy da calls me R2D2 ?



Mode Coopératif

Vous pouvez faire tout le mode Solo en coopération avec un autre joueur. Il n'y a pas de game over tant que l'un des deux joueurs reste en vie. C'est une excellente façon de redécouvrir le jeu après l'avoir fini en solo.



▲ Le mode coopératif se joue uniquement en écran splitté. Il n'est pas nécessaire de brancher deux Xbox.



▲ "— Qu'est-ce que tu fais ? Je t'attends ! — Je discute avec quelques amis, j'arrive !"



Consoles MAX Verdict

JOUABILITÉ 4/5

Le pad est parfaitement configuré, même si la combinaison clavier / souris reste imbattable.

GRAPHISMES 5/5

Stupéfiants : la Xbox a de la tripe à revendre, et ce n'est qu'un début.

SON 5/5

Les possesseurs d'une installation 5.1 seront servis. Une vraie réussite.

DURÉE DE VIE 4/5

Une quinzaine d'heure pour le mode Solo et toute une vie pour le mode Multijoueurs !

LE MEILLEUR

Réussir à traquer Éric, maquettiste de CMax en mode Multijoueurs.



LE PIRE

Ne pas avoir trois autres Xbox pour humilier... pardon, jouer avec tous ses amis.



Une réalisation impeccable, un gameplay quasi-parfait et un mode Multijoueurs inusable. Une référence.

Intérêt

17 /20

TESTEUR


Reyda


Les alliés !

Munch délivre les Fuzzles, des boules de poils féroces comme des pitbulls !



Les Mudokons sauvages se battent et aident à activer des mécanismes mystiques.



Vous êtes obligé de sauver les Mudokons ouvriers ou esclaves faiblards.



Vous pouvez transformer les sauvages en guerriers ou en archers. Fight !

Champignons ?


Ces petits trucs qui poussent dans la nature renflouent la "réserve" mystique d'Abe !



Ils servent à ouvrir certaines portes, à ressusciter les Mudokons morts, et cætera.

Mudokon ? Mudokon ? Est-ce que j'ai une tête de **Mudokon ?** Et de **Gabbit ?** Encore moins...

Oddworld Munch's Oddysee

Jeu ou cinématique ?


Certains stages sont si beaux qu'on ne reprend pas le pad : on croit que la cinématique continue !



Pas de super muscles, pas de méga armure, pas de giga lance-roquettes... Et pourtant, il doit sauver toute une espèce de l'extinction. C'est Munch !

Si vous nous lisez régulièrement, vous avez dû entendre parler plutôt deux fois qu'une de la série Oddworld. Mettant en scène Mudokons, Scrabs ou Gluks, bref, les personnages les plus étranges de la création vidéoludique, les aventures des habitants d'Oddworld dans un monde sans pitié ressemblent à s'y méprendre aux nôtres.

Ce nouveau volet, l'odyssée de Munch, vous fait incarner le dernier représentant de la race des Gabbits, un animal amphibie à l'allure improbable.

Tous vos congénères ont été capturés et dévorés, et vous avez été piégé et avez fait l'objet d'expériences chirurgicales traumatisantes... Avec l'aide de Munch, héros du peuple Mudokon, vous devez retrouver l'ultime boîte de "Gabbiar" contenant les œufs qui permettront de perpétuer l'espèce des Gabbits, ainsi que des œufs de travailleur qui étofferont la population mudokonne d'Oddworld. Un scénario placé sous les auspices de l'anti-mondialisation, l'écologie et le respect des autres espèces animales : savoureux !

Évidemment, avec le passage à la 3D, exit la plate-forme à papa ! Vous contrôlez les persos dans de vastes décors, en extérieur, comme dans des complexes industriels étouffants.

Chaque niveau constitue une sorte de puzzle, que vous ne quitterez pas sans effectuer un minimum d'actions combinées : atteindre des passages qui semblent inaccessibles, délivrer vos congénères, neutraliser sentinelles et cerbères...

3ÈME DIMENSION

Munch fait heureusement appel autant à vos réflexes qu'à votre intellect. Au début, l'action est assez encadrée. Vous apprenez les bases en douceur et, miracle, vous ne vous énervez jamais à placer votre personnage au pixel près, puisqu'un astucieux système d'approximation vous décale automatiquement sur l'item que vous voulez



Les distributeurs de boissons vous font gagner des pouvoirs temporaires. Subtil !



Cette séquence, où vous êtes poursuivi par une horde de Paramites, vaut son pesant de Gabbiar.



Les séquences animées sont d'une grande beauté et vous permettent d'en savoir plus sur vos prochains actes.

TESTEUR


Reyda


4 cool spots !

La montagne au crépuscule, moi, cela m'impressionne toujours. Et vous ?



Le "half pipe" est un bon moyen d'éclater le compteur de score, mais difficile à maîtriser.



Ces montagnes rocheuses de type "Colorado" en mettent plein la vue.



Le blizzard nimbe ces arbres morts d'une clarté surnaturelle. Frissons et sueurs froides...

Le défi des pros

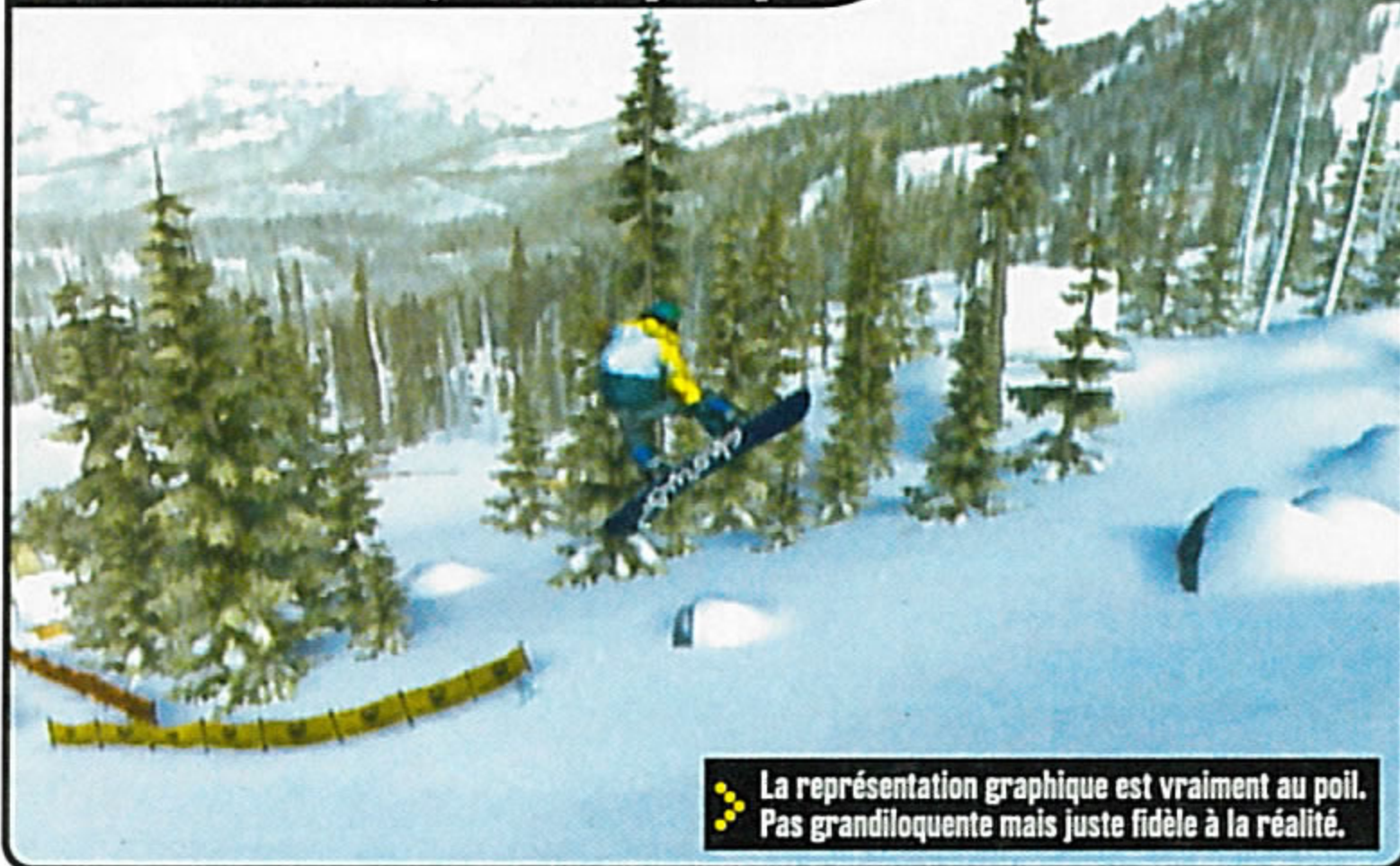

▲ Prouvez que vous êtes le meilleur en refaisant le parcours d'un pro. En mieux !



▲ Si vous le battez, votre adversaire très "fair play" vous enseignera une nouvelle figure.

Microsoft met la Xbox en haut des pistes avec Amped. Ce jeu de snow réussit-il à atteindre les sommets ?

AMPED

C'est blanc, c'est propre


▲ La représentation graphique est vraiment au poil. Pas grandiloquente mais juste fidèle à la réalité.

Nombreux sont les râleurs de mon espèce à considérer que 1080 sur N64 est le meilleur jeu de snow jamais conçu. Amped ne le détrône pas, mais il s'en approche.

Le premier jeu de glisse édité par Microsoft est un essai bel et bien transformé. Amped ne paie pas de mine au premier abord. Sous des dehors très austères, presque trop sérieux même, il révèle toute sa saveur au bout d'une petite heure de jeu. On entre alors de plain-pied dans l'univers palpitant des "snowboarders-wannabe" : sponsors, réputation, rang mondial... Il ne manque plus que les soirées de cuite autour d'une bonne fondue.

Amped se veut réaliste comme une simulation. Vous descendez simple-

ment les pistes en prenant votre temps et en cherchant à réaliser les meilleures figures, de préférence sous l'œil des photographes du coin. Les scores réalisés vous rapportent des points vous permettant d'améliorer vos compétences, augmentent votre réputation et vous donnent accès à des pistes plus prestigieuses.

COMME EN VRAI

De nombreux challenges vous attendent : les sponsors sollicitent vos prestations, les professionnels vous mettent au défi et vous apprennent des tricks, les bonshommes de neige cachés dans le niveau attendent d'être démolis... Au fil du jeu, vous étoffez votre terrain de jeu et votre garde-robe. Les fixations,



▲ Même quand vous faites de scores déments, la machine continue de dispenser ses conseils : lourd !



▲ Les passages verglacés ne sont pas aussi bien rendus que dans le mythique 1080. Dommage.



▲ On peut réaliser de terribles front / backflip qui sont récompensés comme il se doit.



▲ Les flocons de neige sont bien rendus et participent au processus global d'immersion.

bottes, planches ainsi gagnées vous permettent de compenser une faiblesse ou de renforcer un atout. Des petits événements surviennent dans votre vie (genre : on parle de vous à la télé) pour jalonner votre prometteuse carrière.

SOUS CONTRÔLE

Les commandes sont très simples et permettent de nombreuses figures (hélas réalistes donc pas trop spectaculaires) et variations. L'équilibre sur barre est bien plus subtil que prévu, et un système vous empêche de passer trop de temps sur le même obstacle en gelant votre score : pas bête du tout.

Comme prévu, le jeu est relativement beau : la visibilité est excellen-



▲ Et hop ! Un bonhomme de neige en moins. Démolissez-les, ils se moquent de vous, les coquins !

Sponsorisé par...

On sent encore une fois l'overdose de sponsors gratuits. Au moins cela a un intérêt autre que le simple sticker pub puisqu'on habille son personnage comme une poupée Barbie ! Bonnet, bandana, etc.



▲ Pour séduire un sponsor, effectuez un maximum de figures à son goût, et rien que celles-là.



▲ Maintenant, vous avez accès à la garde-robe de votre sponsor mécène. À vous l'anorak orange !



▲ Les fixations professionnelles gonflent sacrément vos caractéristiques.



▲ Évidemment, vous ferez un max de points en combinant sur les rails.



Les pistes sont assez vastes. Vous choisissez librement votre point de départ, ainsi que votre itinéraire.



te, les paysages proches de la réalité et les effets, très simples mais efficaces, comme la traînée de poudreuse dans votre sillage et les traces laissées par les autres snowboarders sur

les pistes. Ce n'est pas grand-chose comparé aux détails visuels de Halo ou de Dead or Alive 3, mais cela laisse présager du bon pour la Xbox.

quitte à perdre des détails. On espère que cela n'est qu'une erreur de jeunesse et que Microsoft gardera en tête que les joueurs console préfèrent jouer à plusieurs.

... Sous des dehors très austères, Amped révèle toute sa saveur au bout d'une petite heure...

DES REGRETS

On peut chipoter sur la jouabilité qui est un peu en dents de scie. Mais le vrai point noir concerne l'absence d'un véritable mode Multijoueurs. On se passe la manette à tour de rôle comme à l'ancienne. Ça la fout mal pour un jeu qui se veut fun et sur une console qui propose quatre ports manettes... On aurait préféré un écran splitté,



Être une star

La célébrité se mérite : en plus de réaliser des performances, vous devrez vous plier aux impératifs de la notoriété.



▲ Vous devez repérer les rampes et passages surmontés de l'icône rouge "photographe", et poser.



▲ Si, en plus, vous faites assez de points devant les appareils pour compléter le challenge, là...



▲ ... il n'y a aucune raison pour que les hordes de fans ne vous assaillent pas pour un autographe.

Consoles MAX Verdict

JOUABILITE 4/5

Un peu déroutante au début, elle est en fait très satisfaisante à la longue.

GRAPHISMES 4/5

Amped manque un peu de variété mais contient tout ce qu'un jeu de snow doit proposer.

SON 4/5

Des tonnes de musiques différentes. On peut aussi mettre ses propres musiques !

DURÉE DE VIE 2/5

Le jeu aurait mérité un mode Multijoueurs digne de ce nom !

LE MEILLEUR

Les sensations ! On est vraiment bien dans la poudreuse, et c'est grisant.



LE PIRE

Bon, pour chipoter, on dira que le jeu manque de fantaisie dans les figures réalisables.



Un bon jeu, qu'il ne faut pas juger à la va-vite. Accrocheur, bourré de challenges, il fait mouche.

Intérêt

14/20

TESTEUR


Arnosan



Dead or Alive 3

Entre Tekken 4, VF4 et DOA3, j'ai rarement distribué autant de gnons.



Tecmo a pris le parti de développer en exclusivité sur Xbox un de ses jeux devenus phare : Dead or Alive 3.

Que vaut ce dernier opus ? Est-ce un véritable troisième épisode ou juste un DOA2 + Turbo ? Consoles Max est monté sur le ring !

Après deux épisodes déclinés sur Model 2, sur Saturn, sur PS one, sur PS2, sur Naomi et sur DC, la saga des DOA débarque aujourd'hui sur la toute récente Xbox. Cet opus marque un tournant dans la série, ne serait-ce tout d'abord en raison de l'exclusivité accordée à la Xbox, et parce que l'on ne pourra le trouver en arcade d'autre part. "J'ai choisi la Xbox qui est la machine la plus puissante en ce moment. Il m'aurait été impossible de réaliser DOA3 sur un autre support", déclare Tomunobu Itagaki, producteur et boss de la Team Ninja. Cela dit, la probabilité de faire des essais sur d'autres machines était mince. Comme l'avait dit un des programmeurs de Project Gotham : "Microsoft a beaucoup d'argent". Encore une amitié de trente ans qui vient de naître...

La plus grande claque vient des graphismes : jamais un jeu de baston n'a été aussi soigné sur console. Tous les détails forcent le respect. Il suffit de se balader un peu dans le décor de la forêt ou sur la plage pour en être persuadé. L'animation est également quasi parfaite : les personnages se déplacent

et frappent avec fluidité, sans une once de ralentissement. Un excellent travail de la part de la Team Ninja. Là où le bas blesse, c'est quand on aborde la jouabilité à proprement parler. DOA3 reste un jeu de campeur, où en attendant une attaque pour faire un contre, vous pouvez infliger un maximum de dégâts à votre adversaire. Les paresseux et les lâches seront donc récompensés. Pensez à mettre le chrono sur la position "infini" ou les combats s'enchaîneront sans qu'il n'y ait réellement de vainqueur.

SPLENDIDE

S'il est vrai que d'un point de vue graphique les persos paraissent relativement proches de ceux du deuxième opus, les décors ont quant à eux été considérablement retravaillés. Il est désormais vraiment possible de s'y déplacer (un peu comme dans Bushido Blade) et de jouer avec le décor (protégez-vous derrière un arbre et... prenez une noix de coco sur la tête !). En plus de cette nouvelle liberté de mouvements, les décors sont parmi les plus beaux que l'on ait jamais vus : le niveau de la plage vous donnera vraiment envie de partir à la mer, tandis que la grotte de glace vous rafraîchira !

Du coup, les personnages semblent même un peu "patauds" si on les compare aux décors au sein desquels ils évoluent. Comme dans le deuxième

Hallucinant !

DOA3 est une tuerie graphique : les décors sont immenses et très soignés, et la plupart des niveaux bénéficie de détails impressionnants. De l'excellent boulot !



▲ Le décor de la grotte de glace est somptueux : reflets sur le sol, nombreux stalagmites (éclatez-les !)... Prenez une petite laine !



▲ Il y a le ciel, le soleil et la mer. Remarquez que les périodes de la journée changent et que l'atmosphère des décors varie.



▲ Deux chattes sur un toit brûlant ?

120 Z

On ne peut s'empêcher de parler des femmes de DOA3. Elles ont tout pour plaire : elles ont fait de longues études et possèdent une grosse fortune... naturelle !



▲ Christie (un clone de King selon certains) vous ferait presque aimer l'Angleterre.



▲ Ayane a toujours des arguments de poids pour venir à bout de ses adversaires.

Capitaine flammes



Tu n'es paaaaas... De nooooootre galaxie... Mais du fond de la nuit... Capitaine Flam... D'aussi loin que l'infini...

opus, il est possible de changer de décor en cours de combat, via une petite phase de transition. Une fois de plus, tous les efforts ont été mis à contribution pour renforcer l'aspect spectaculaire des chutes (les persos subissent bien peu de dégâts par rapport à la chute effective). C'est bien simple, on a l'impression d'être dans un épisode de Dragonball (avec l'humour en moins, mais les seins en plus).

main à leur coéquipier. L'accent a été mis sur les projections à deux, vraiment spectaculaires et bien pensées. Notez que le perso sur la touche reprend régulièrement de l'énergie. Autre mode sympathique : le Survival. Combien de persos pourrez-vous battre avec une simple barre de vie qui ne remonte que très peu entre les rounds ?

... Les décors sont parmi les plus beaux que l'on ait jamais vus ! Et ils sont maintenant interactifs...

DES AMIS ?

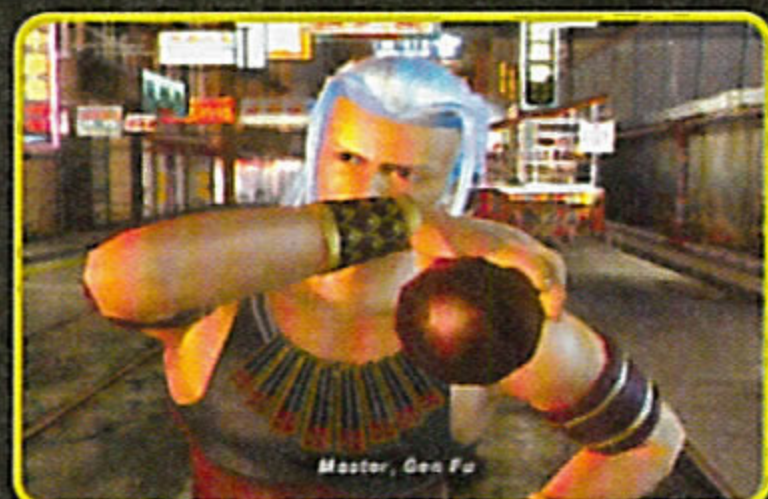
Le mode Tag est toujours aussi dément. Dans ce dernier, il est possible de s'affronter jusqu'à quatre joueurs simultanément. Un peu comme au catch, deux persos combattent pendant que les deux autres sont prêts à donner un coup de

Du huit plus un

Trois nouveaux personnages sont disponibles par rapport aux opus précédents. Une jeune qui n'en veut, un vieux qui jeûne, et une jeune qui a l'air d'une vieille. Beau tableau !



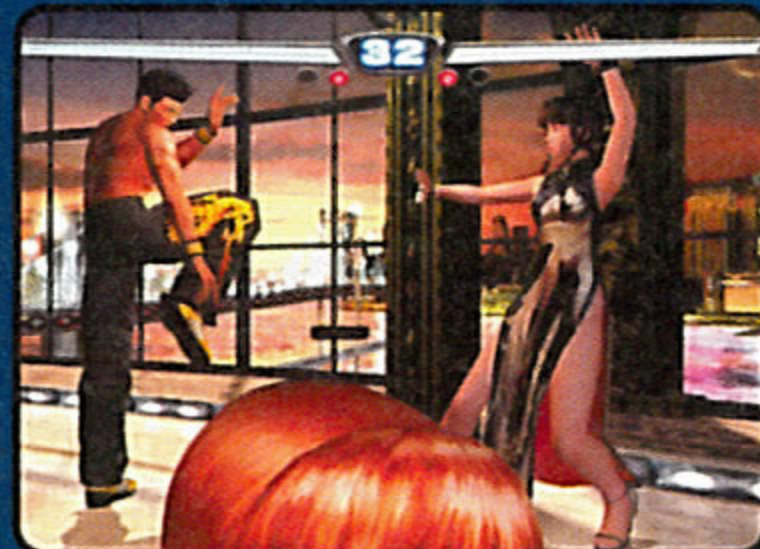
▲ Un jean moulant, des formes généreuses... : c'est définitif, on t'aime Hitomi !



▲ Fidèle copie de Shun Di, Brad Wong maîtrise l'art de la bouteille (comme d'autres réd... par chez nous).

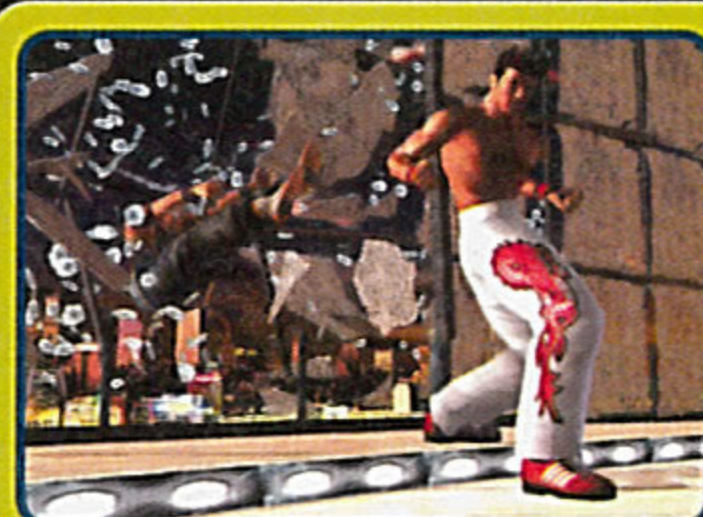


▲ Amour, gloire et beauté... Finalement c'est dans DOA3 que Christie a décidé de jouer un rôle.



▲ C'est certainement la sagesse qui autorise ce grand-père à frapper sur cette dame. On a beau se répéter ça, on se dit quand même que tout se perd, ma petite dame.

Festival de tartes



▲ Jann Lee n'est pas très commode. Dès qu'on l'embête un peu, il a tendance à tout casser.



▲ Ouch, mes pauvres reins. Il n'y a pas à dire, savoir catcher c'est parfois utile.



▲ Contrairement aux apparences, ces deux hommes se donnent une bonne branlée.

➤ J'ai des zamis

Le mode Tag permet de se lasser à plusieurs : jusqu'à quatre en tout dont deux joueurs sur le même écran et deux en attente. Idéal pour régler ses petits comptes.



▲ N'hésitez pas à changer régulièrement de perso pour remonter votre barre de vie.



➤ Bien que très spectaculaires, les projections à deux enlèvent bien peu de vie.



▲ Grâce au disque dur de la Xbox, les changements de perso sont instantanés.



▲ Sachez trouver le bon équilibre lors du choix des membres de votre équipe.



▲ C'est devant ce magnifique paysage que vous choisissez... de vous battre. Ah, poésie...



▲ La jeunesse d'une partie de notre lectorat m'interdisent de commenter cette image.

➤ Je te brise...



... Et je te retourne Thérèse...



Les fans de catch apprécieront ce brisage de cheville porté à la jambe.



Mon paquet de Noël est arrivé en retard cette année. L'est tout cassé dedans, merci la poste.



Rocco ferait mieux de prendre de la graine de cette jeune pouliche britannique.



DOA3 est un jeu somptueux à n'en pas douter. Une véritable amélioration se fait sentir au niveau graphique (remercions les capacités du disque dur de la Xbox pour réduire les temps d'accès), comme au niveau de la jouabilité avec des petits arrangements qui, hélas pourtant, ne finissent toujours pas par convaincre les purs et durs de la baston.

DOA3 OU VF4 ?

Par contre, le nombre d'effets visuels (explosions, bris de vitre ou de glace...) laisse rêveur. Et si cela nous rassure sur les capacités de la console, cela ne nous rassure pas encore sur le talent des développeurs. La beauté d'un jeu n'est en effet plus réellement un critère viable sur



les nouvelles consoles. Ce qui compte avant tout dans un jeu de baston, c'est la jouabilité et les tactiques qu'il est permis au joueur d'élaborer. C'est sur ce point que DOA3 pêche le plus, même si, à n'en pas douter, sa réalisation en fera craquer plus d'un. Certes, il existe véritablement trois niveaux pour frapper les adversaires (il faudra donc placer ses

... Seule, la beauté d'un jeu n'est plus un critère viable. DOA3 pêche par sa jouabilité...

➤ Combo



Brad Wong se mange une bonne balayette...



Mais repart à la charge, telle la vachette d'Intervilles.



Et après un magnifique coup de pied retourné sauté...



... Il se prend une torsion dorsale du cou. Ça doit faire mal.

contres en conséquence), certes le jeu est bien speed et les contres un peu plus difficiles à réaliser que dans le 2, mais cela ne suffit pas. Les fans de la baston pure et dure préféreront cent fois un VF4, bien plus technique et qui laisse une chance moindre au hasard ou à la chance. Quoi de plus rageant que de perdre contre un adversaire qui appuie sur tous les boutons et fait n'importe quoi ? Car si ce profil de joueur a sa chance dans DOA3 ou Tekken 4, ce n'est pas le cas dans VF4. Choisissez donc votre camp ! Les joueurs occasionnels en prendront plein les mirettes avec DOA3 pendant que les accrocs ne lâcheront pas le pad en jouant à VF4.

En conclusion, DOA3 n'en reste pas moins un très bon jeu de baston. Si vous êtes milliardaire et qu'il vous reste des sous après l'achat de la console et de Halo, c'est DOA3 qu'il vous faut ! Sinon, le cogneur pur et dur pas trop thulé optera plutôt pour une PS2 et VF4...

➤ Cinématiques et tac ?

Les fins de DOA3 sont somptueuses. Très soignées et variées, elles permettent même de se rincer l'œil avec certains personnages. Tout pour plaire donc.



▲ Qui n'a jamais rêvé de voir une telle cinématique ? Les fans d'Aya dans PE2 apprécieront.



▲ Ces muscles saillants sont magnifiques. Tu aimes les gladiateurs ? Bonus version PAL : nouvelle intro !



▲ Allez, encore une petite pour la route, on ne s'en lasse pas !

On s' promène !

Dans certains niveaux, il est possible de voir du paysage. Jugez-en plutôt par le petit roman-feuilleton suivant.



▲ Tout se passait plutôt bien entre Christie et Lei Fang...



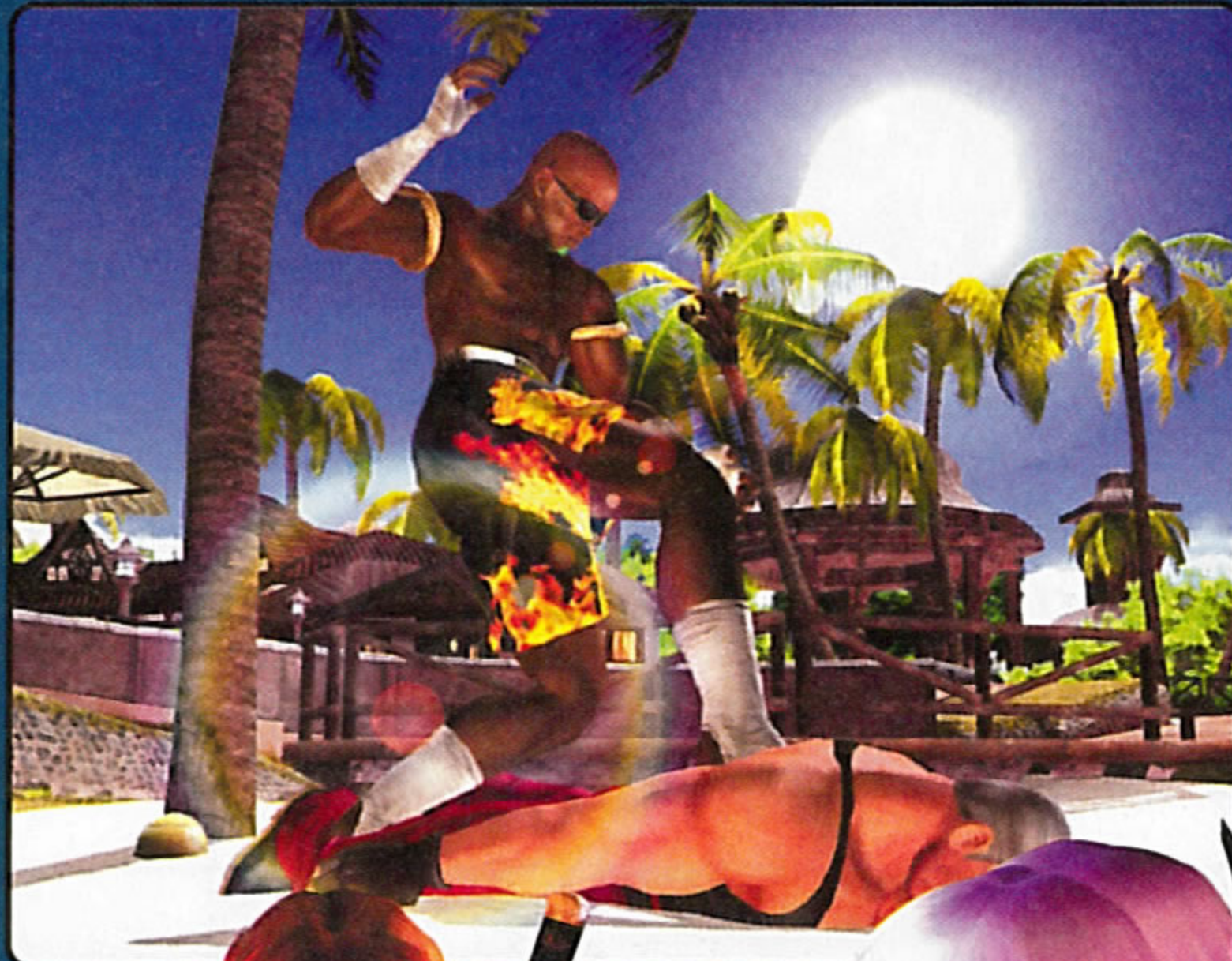
▲ ... jusqu'à ce jour.



▲ Direction l'étage du dessous et après une chute d'une centaine de mètres,...



▲ ... les enfantillages se poursuivront au sous-sol ! Elles ont la santé !



Gaffe aux murs !

Il vaut mieux ne pas trop s'approcher de certains murs, car le moindre contact peut engendrer une belle explosion !



▲ Après un coup de poing bien placé, Christie pourra contempler...



▲ ... son adversaire se faire griller comme une saucisse de Francfort ! Bon appétit.

Garde-robe à domicile

Célébre pour les différences entre versions, cette fois tout le monde aura le même DOA via un disque add on.



▲ Dix huit nouveaux costumes seront disponibles dans la version PAL. La belle Kasumi version bleue...



▲ ... Et version blanche. Le talent dans tous les cas, c'est certain. Le disque add on sera disponible d'ici la fin de l'année.



Consoles MAX Verdict

JOUABILITE 4/5

Rien à redire. De plus, les contres sont un peu plus difficiles à placer qu'avant, ce qui n'est pas plus mal.

GRAPHISMES 5/5

Grandioses, splendides... Franchement, vous n'avez plus qu'à regarder les photos et pleurer !

SON 2/5

Rien de vraiment transcendant. Les différents bruitages sont relativement corrects cependant.

DUREE DE VIE 4/5

Si vous avez des amis, le mode Tag vous tiendra en haleine plusieurs heures.

LE MEILLEUR

Les graphismes magnifiques. La liberté de mouvement. Les bonus du disque add on qui va sortir. Le mode Tag.



LE PIRE

La jouabilité qui décevra les pros de la baston. Les persos ne filent pas leur numéro de portable à la fin.



Graphismes magnifiques et prise en main améliorée. De la bonne baston mais pas assez technique.

Intérêt

14/20

TESTEUR

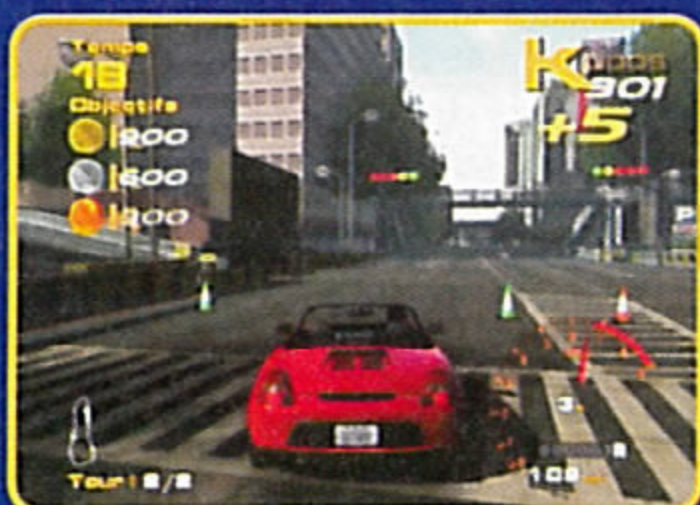

Aymeric



La suite de MSR déboucle sur Xbox dans une version plus aboutie d'un point de vue technique ! **Rapide, jouable et belle !**

➤ Variété

Quatre modes de jeux aux challenges divers vous attendent dans PGR. De quoi varier les plaisirs et les sensations.



▲ La course d'arcade vous oblige à suivre un parcours spécifique pour obtenir encore plus de points Kudos.



▲ Le Contre la Montre, pour les fans de vitesse : votre fantôme est réajusté à chaque record.



▲ Dans les défis Kudos, de nombreux challenges vous permettent de parier vos Kudos pour obtenir plus de points.

Project Gotham Racing

➤ Pas droit à l'erreur


Si vous êtes en train d'accumuler les Kudos et que vous touchez une rambarde, vous perdez tous vos points.



Beau, fun et agréable à jouer PGR est une petite bombe à posséder absolument.

Superbe ! La réalisation de Project Gotham Racing (PGR) a de quoi donner l'eau à la bouche de n'importe quel amoureux de jeux de course : les décors sont riches en détail et les voitures ont un rendu quasi photo-réaliste.

FUN ET SOIGNÉ

L'animation est globalement fluide, à l'exception de quelques petits ralentissements. La conduite est à la fois de type arcade et instinctive et procure de bonnes sensations. Cependant, à

l'écran, les réactions des voitures sont parfaitement crédibles. Les tracés des circuits sont bien pensés et proposent des courses variées sur quatre sites différents.

KUDOS !

La récompense ultime est l'attribution de Kudos, des points indispensables pour récupérer des voitures et obtenir de nouvelles courses, en fonction de votre manière de piloter. En clair, plus vous conduisez avec style (dérapage, sauts, etc.) et moins vous faites de touchettes, plus vous obtenez de points. Ce qui rapporte, c'est une conduite classe et sans bavure.



Consoles MAX

Verdict

JOUABILITÉ 4/5

De la conduite arcade. La prise en main est rapide et agréable. Un vrai bonheur.

GRAPHISMES 4/5

Tout aussi beau qu'un GT3, PGR impressionne par le détail de ses véhicules.

SON 4/5

Des bruitages réalistes accompagnés de musiques entraînantes. On peut même mettre ses propres "ziks" !

DURÉE DE VIE 4/5

Il faudra du temps pour obtenir toutes les caisses et les défis sont nombreux et variés.

Le système de Kudos tient en haleine et la conduite est très appréciable.

Intérêt

16/20

➤ PGR is beautiful !

La réalisation de PGR laisse pantois d'admiration tant les véhicules sont parfaitement modélisés.



▲ Admirez la modélisation lors des replays. Du bon travail !



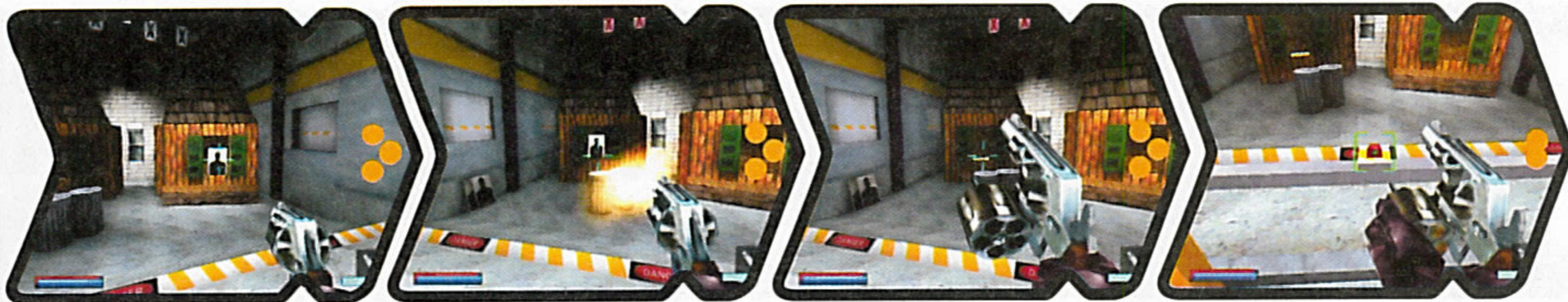
▲ Le travail sur les ombres et les lumières est lui aussi de qualité.



▲ En cas de choc, la carrosserie se déforme. Le rendu change d'un GT3.



▲ À plusieurs, la visibilité reste bonne et les sensations identiques. Que du bon !



Vous avez aimé Time Splitters, Unreal Tournament, Half-Life ? Tant mieux, le petit dernier arrive.

Bonnes idées...

Hélas, si NOLF contient pas mal de trucs géniaux et rafraîchissants pour un Quake-like, sa jouabilité ne nous donne pas vraiment l'occasion d'en profiter.

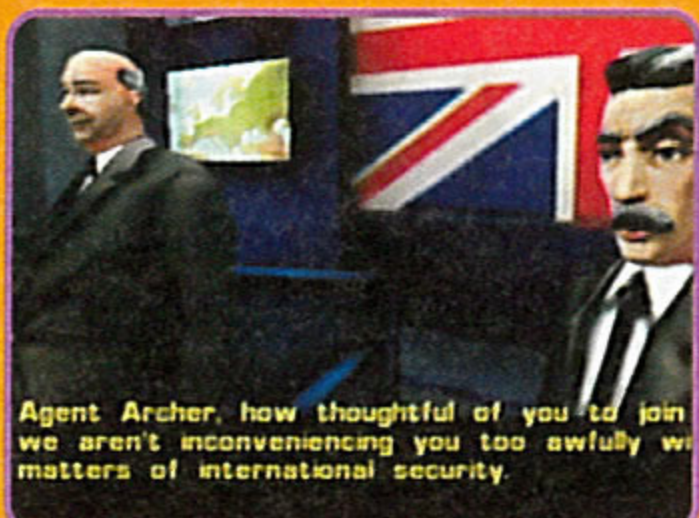


While on a mission, always keep an eye out miscellaneous intelligence items that might be benefit to us. Here are some of the items

▲ Les documents secrets éparpillés sur le théâtre des opérations. Bonus plus !



▲ La broche réversible qui fait dague ou outil de crochetage : décorée d'un goût sûr !



Agent Archer, how thoughtful of you to join we aren't inconveniencing you too awfully w matters of international security.

▲ Les andouilles "sooo british" qui sont vos supérieurs directs. Super bacchantes !

Tourisme

Sur PC, le jeu contenait douze niveaux : quatre ont été ajoutés sur PS2. On ne les visitera pas.



▲ Vacances à Agadir : terrasses ensoleillées et autochtones en djellabas.



▲ Ce petit coin de nature est l'endroit idéal pour vous parler de jouabilité...



▲ Le coin repas de ce bunker russe est trop fréquenté pour notre espionne.



▲ D'accord : les extérieurs sont beaux et détaillés, vous l'aurez compris.

No one lives Forever

De vie ou de mort



➤ Dès la première mission, on s'arrache les cheveux. Etre assisté ou périr, il faut choisir.

Incarnant une espionne sexy, oui ! Mais dans un titre dépourvu de mode Multi-joueurs et dont la jouabilité est douteuse, non !

"No one lives forever" (NOLF) : comme son titre l'indique, ce jeu est un clin d'œil aux aventures de James Bond, le célèbre agent secret. C'est en effet dans la peau d'un agent secret britannique que vous vous glissez. Mais il s'agit cette fois d'une minette sexy, plutôt dans le style de Tara King, de la série Chapeau melon et bottes de cuir.

AGENT SPÉCIAL

Vous démarrez votre carrière par un entraînement aux diverses armes et gadgets de rigueur, puis êtes lâché dans la nature pour défendre un ambassadeur un peu autiste. Votre tour du monde ne

fait que commencer. Hélas, votre calvaire commence lui aussi à peu près au même moment ! Okay, le scénario est plein d'humour, l'environnement plutôt bien modélisé, les extérieurs superbes, et le principe de discrétion toujours délectable, mais à quoi bon ?

ALORS POURQUOI ?

Parce que le jeu est vraiment injouable. Même réglé en sensibilité maximale, le viseur traîne et ne vous laisse aucune chance de remplir certaines des missions qui vous incombent. Il vous reste l'option visée automatique, mais celle-ci gâche environ 75 % de l'intérêt du jeu... On prierait presque pour que les bêta testeurs de ce jeu soient déjà tous jetés aux tigres. À quoi bon se servir d'ingrédients aussi bons dans l'ensemble, pour servir une soupe aussi indigeste ?



Consoles MAX Verdict

JOUABILITE 2/5

Ouch. C'est vraiment injouable. Même pour un moine zen, ce facteur est éliminatoire.

GRAPHISMES 4/5

Plutôt beaux, malgré une palette de couleurs assez terne. De jolis extérieurs.

SON 3/5

Rien de remarquable, mais rien de désolant non plus. Les voix des persos sont bien choisies.

DURÉE DE VIE 3/5

Bonne. Mais l'absence de mode Multijoueurs se fera sentir assez vite.

Avec une jouabilité un peu plus élaborée, on aurait obtenu un titre dépayant et original...

Intérêt

11 /20

**TESTEUR**

Aymeric

Peter Line
Stance : Goofy
U.S.A SEATTLE WA

À force de **vouloir trop coller à la réalité**, les développeurs semblent avoir perdu de vue le **but principal** du jeu vidéo : **amuser !**

Olympics games

Comme aux J.O., vous tentez de réaliser le meilleur score pour les quatre épreuves. Du temps passera avant d'obtenir la médaille d'or.



▲ L'épreuve "style" est un melting pot de ride, figures, grind et vitesse. À vous de vous imposer.



▲ Les courses sont difficiles car vos concurrents ne commettent pas la moindre erreur.



▲ Le Big Air reste l'épreuve reine. On regrette que les figures ne procurent pas plus de sensations.

ESPN X

Games Snowboarding 2

Je est un autreJP Walker
Stance : Regular
U.S.A SALT LAKE CI

On n'est pas là pour rigoler, c'est du sérieux ESPN X Games Snowboarding 2 !

Konami remet le couvert avec sa simu de snowboard. On a gagné en réalisme, mais le plaisir en pâtit.

La réalisation se révèle meilleure que celle du précédent opus et l'on a vraiment l'impression d'être sur les pistes. Hélas, les décors sont souvent trop vides et pauvres en détail. Remarquez, une piste enneigée reste de la poudre blanche à perte de vue.

ULTRA MANIABLE

Comme en vrai ! Telle est la devise de ce ESPN X Games Snowboarding 2. Les premières heures vous confrontent à une jouabilité véritablement pénible, tant la prise en main est ardue. Le contrô-

le des riders vous demandera la plus grande patience, mais lorsque vous aurez pris un peu de bouteille, vous parviendrez enfin à vos fins et c'est là l'essentiel. On regrette toutefois que les figures ne soient pas plus spectaculaires que cela.

VRAIE CARRIÈRE

Outre le mode Jeux Olympiques, dans lequel quatre épreuves sont représentées (freestyle, saut, vitesse et pipe), ce ESPN vous propose un mode Carrière dans lequel vous gérez les sponsors, l'évolution de votre personnage ainsi que ses finances. Ce mode s'avère suffisamment riche pour tenir en haleine les fans du genre.



Consoles MAX Verdict

JOUABILITÉ 3/5

La prise en main est difficile mais avec de la persévérance, on arrive à produire de belles figures.

GRAPHISMES 3/5

Les riders sont parfaitement modélisés, mais les décors sont terriblement vides.

SON 3/5

L'ambiance sonore est des plus réalistes et les musiques à la fois calmes et trashes.

DURÉE DE VIE 3/5

Il faut du temps avant de maîtriser les riders et le mode Carrière assure de longues heures de jeu.

Une simu trop poussée pour amuser. Seuls les acharnés prendront leur pied.

Intérêt

10/20

La vie de rider

Konami fait de vous un vrai rider. Apprenez que vivre de sa passion, ce n'est pas facile !



▲ Choisissez l'âge, le sexe et la posture de votre perso sur la planche.



▲ Son physique vous appartient. Tant mieux : vous vous identifiez à lui.



▲ L'argent gagné, permet d'offrir des séances de muscu à votre perso.



▲ Vos sorties le font progresser : peut-être deviendra-t-il une star notable ?



GAME BOY ADVANCE



45 €



52 €



52 €



99 €

GAME BOY ADVANCE

ÉVÉNEMENT

phantasy star online v2



PLAYSTATION 2

68 €



- shadowman 2
- vampire night - deux ex
- no one lives forever
- space channel 5
- drakan - clan/
- megarace 3
- shadow heart/

PACK PS2 304 €

JEUX PS2 62 €

DVD

intelligence artificielle en dvd !!!



XBOX : DISPO DÈS LE 14 MARS !!!

XBOX



XBOX

JEUX XBOX 69 €

- project cotham
- jet set radio future
- balman vengeance
- tony hawk 3 - amped
- mx tricky - russion rrenny
- star richter 1e



PACK XBOX 479 € !!!

RESERVEZ LA DES MAINTENANT! QUANTITES TRÈS LIMITÉES !!!

JEUX D'OCCAZ

- PS2**
- cran luri/mo 3 = 40 €
 - the bouncer = 40 €
 - animurha = 40 €
- GBA**
- cameboy advance = 100 €
- DREAMCAST**
- sonic 2 = 35 €
 - phantasy star online = 30 €

14 MARS : OUVERTURE À MONTDIDIER (80)

ADRESSES

- JUSSIEU CONSOLES**
Tel : 01 46 33 07 83
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
- M° Cardinal Lemoine
- REPUBLIQUE**
Tel : 01 43 55 46 00
13 Bd Voltaire 75011 Paris
- M° République
- REVOLI**
Tel : 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris
- M° Hotel de Ville
- NANTES RAYON MANGA**
Tel : 02 40 48 53 12
6 Rue des Halles 44000 Nantes
- NANTES**
Tel : 02 40 48 13 14
9 Rue J. Jacques Rousseau 44000 Nantes
- CARHAIX**
Tel : 02 98 93 74 64
12 Rue du Général Lambert 29270 Carhaix
- PROCHAINES OUVERTURES** : Trepors - Saint-Maximin - Cahors
- JUSSIEU CD ROM NEO GEO**
Tel : 01 43 25 61 24
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
- M° Cardinal Lemoine
- SAINT GERMAIN**
Tel : 01 30 61 74 60
55 Rue de Paris 75100 St Germain en Laye
- M° RER St Germain en Laye
- IVRY**
Tel : 01 46 58 72 73
2 Place de l'Église 94200 Ivry-S-Seine
- M° Mairie d'Ivry
- CLAMART**
Tel : 01 40 95 00 86
Rue Pictonne 92140 Clamart - Quart 7/7
- RAMBOUILLET**
Tel : 01 30 88 69 76
2/6 rue chastes 78120 Rambouillet
- LA DEFENSE**
Tel : 01 47 76 03 12
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux - RER La Défense
- LE MÉE SUR SEINE**
Tel : 01 64 37 77 95
219 Avenue de la Libération 77350 Le Mée sur Seine
- VERSAILLES**
Tel : 01 39 53 30 30
CC Les Mantes 78000 Versailles - RER C Versailles RG - Ouvert 7j/7
- PITHIVIERS (Nouveau)**
Tel : 03 22 71 00 24
22-24 rue Georges Ternat 45300 Pithiviers
- AMIENS (Nouveau)**
Tel : 02 38 30 17 35
3 rue Gressat 80000 Amiens
- MARTINIQUE - Nouveau Magasin**
Tel : 05 96 73 60 08
Rue Simon Coltere, 97233 Anse Madame Schoelcher
- LYON**
Tel : 04 72 56 06 61
4 Rue de Brest 69002 Lyon
- METZ**
Tel : 03 87 75 66 01
Place de la Chevre - CC St-Jacques 57000 Metz
- BREST (Nouveau)**
Tel : 02 98 46 75 01
15 rue de la 27e Division 29200 Brest
- RENNES**
Tel : 02 99 67 53 10
25 Rue Marechal Joffre 35000 Rennes
- CHOLET RAYON MANGA**
Tel : 02 41 46 36 88
29 Rue de l'Orangerie 49300 Cholet
- PAU**
Tel : 05 59 83 88 22
25 Rue Gachet - Pâlis des Pyrénées 64000 Pau
- TOULON**
Tel : 04 94 28 79 07
11 Place Puget 83000 Toulon
- BELFORT**
Tel : 03 84 22 75 14
4 Rue Proudhon 90000 Belfort
- BORDEAUX**
Tel : 05 56 79 00 51
163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux
- MARTINIQUE**
Tel : 05 96 73 60 08
13 Rue Lamartine 97200 Fort de France
- BAYONNE**
Tel : 05 59 46 13 37
65 Rue d'Espagne 64100 Bayonne
- BEAUVAIS**
Tel : 03 44 11 48 10
CC Franc Marché 60000 Beauvais

vous voulez ouvrir un magasin stack-games ?
contacter alain au
01 58 46 12 80



TEST

INFO
JEU



ÉDITEUR : KONAMI
DÉVELOPPEUR : KCEJ
PRIX : ENV. 70 EUROS

DISPO : 8 MARS
NOTE : EXCELLENT !
JOUER : 1

TESTEUR



Alex



Metal Gear Solid 2 Sons of liberty

Les fans de **Solid Snake** attendaient patiemment son **retour** depuis le premier opus sur MSX2 en 1987. Le roi est **enfin mort**, alors... **vive le roi !**



Snake est de retour...

Après diverses incarnations (sur MSX2, Famicom, PS one...), Snake investit maintenant la PS2. Si les mécanismes de jeu restent les mêmes, l'aspect technique n'a plus rien à voir.



▲ Snake ne manquera pas de vous faire remarquer que son bandeau lui accorde des munitions infinies. Les vétérans comprendront...



▲ Option n°1 : je ne bouge pas et je reste discret ; option n°2 : je fais tout péter, vu qu'les explosions d'égumes, elles rendent terrible !



▲ Snake fait son entrée en scène à la façon de Schwarzy dans Terminator 2. On commence à connaître les goûts de Kojima.

➤ Du tonnerre

Ce n'est un secret pour personne, on incarne un autre perso : Raiden, la jeune recrue inexpérimentée comme le fut Snake en son temps.



▲ Avec cette coupe de cheveux et ce déhanché, pas étonnant que certains personnages aient un doute sur son sexe.



▲ On regrette un peu Snake, mais les développeurs ont réussi à le rendre attachant. C'est déjà une bonne chose.

➤ Première vue



Je vois la vie en jaune. Notez les gouttes qui coulent sur le masque de plongée.



Les décors sont sobres mais les effets de lumière ont bénéficié d'énormément de soin.

Après un épisode PS one qui a fait connaître la série au grand public, Metal Gear Solid revient avec un nouvel épisode purement et simplement génial. La prochaine fois que je vois Hideo Kojima, je l'appelle Kojima Sama (seigneur Kojima).

Finies les affres de l'attente : on remplit son frigo, on verrouille sa porte, on débranche son téléphone, on coupe la lumière, et on glisse fébrilement le DVD dans la PlayStation 2. Une introduction splendide vous met presque instantanément dans la peau de Snake. Et le moindre détail renforce cette impression d'immersion. En vue interne, vous découvrez le premier niveau au travers des yeux de Snake : la pluie ruisselle littéralement à l'écran et trouble votre vue. Vous devez alors d'abord repasser en vue externe pour vous déplacer. La

caméra est toujours impeccablement placée et avant même de commencer à jouer, on constate que le niveau de réalisation du jeu est tout simplement ahurissant.

HYPERRÉALISME

La barre a été placée très haut. La concurrence doit désormais s'arracher quelques cheveux en voyant tourner le jeu. L'équipe d'Hideo Kojima ne s'est pas attardée sur des effets tape à l'œil, comme des textures ultra détaillées ou un grand nombre de couleurs à l'écran. En fait, toute la réalisation vise un objectif unique : apporter le plus grand réalisme possible, afin que le joueur s'immerge totalement dans l'univers (très sombre) du jeu.

Celui-ci risque d'ailleurs de se révéler obscur voire opaque pour les per-

sonnes qui ne connaissent aucun des volets précédents. Les références à divers personnages récurrents de la série raviront les fans, mais risquent de laisser froid le débutant (à moins que cela ne le pousse au contraire à acquérir MGS1, ce qui serait une bonne initiative) ou encore, de le rebuter. Toutefois, au rayon des bonnes initiatives, le jeu demande au joueur s'il a terminé le jeu précédent. Si ce n'est pas le cas, il commence directement avec Raiden.

... Toute la réalisation vise un objectif unique : apporter le plus grand réalisme possible...



➤ Ne pas péter...



▲ N'hésitez pas à faire des tractions (R2 + L2), au bout de cent, vous serez récompensés.



▲ L'attaque frontale n'est PAS une option raisonnable dans cette situation précise.

➤ Non-Artificial Intelligence

Les réactions de l'ennemi sont étonnantes de réalisme : ils se regroupent, se couvrent les uns les autres, vous attaquent à revers... Ils veulent ma peau ou quoi ?



▲ Un garde de l'équipe d'intervention, très agressif.



▲ Notez en haut à gauche, une future victime.



▲ N'hésitez pas à planquer les cadavres.



▲ Notre héros est caché dans cet écran, saurez-vous le retrouver ? Ses adversaires y arrivent assez bien.

❖ Délit de sale gueule

Dans l'ensemble, les boss de MGS2 sont un peu décevants comparés à ceux du premier. Vamp et Fortune ne tiennent pas la route face à Psycho Mantis ou Sniper Wolf.



Olga, ma cousine, est bien russe : elle semble ne pas s'être rasé les aisselles depuis... trois mois.



Et voici les membres de Dead Cell. Un club qui va vite perdre ses membres en tombant sur vous.



Fortune résiste aux balles et utilise un rail gun très efficace, baissez la tête et barrez-vous !



Vamp est (qui l'eût cru)... un vampire. Un boss qui ressemble à George Michael, j'ai du mal.



Le combat contre le Harrier est plutôt réussi, effets pyrotechniques et grosses frayeurs garanties.

❖ C'est Beyrouth

Le décor principal de MGS2 n'est pas très étendu : une fois le jeu terminé, vous pourrez battre des records de vitesse si vous le recommencez.

Arrivée au petit matin sur la station. C'est plutôt laid, mais quand on sait ce qui s'y cache.



Préparez-vous à fixer la corde sur la Shell 1 !



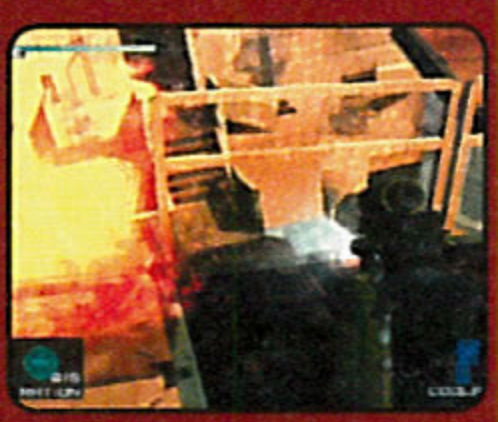
Une petite pression sur Start et le plan des lieux s'affiche. C'est toujours utile.

Une fois la station abîmée, les déplacements d'un lieu à un autre deviennent délicats.



❖ Snake 007

La bombe de fréon est multi-usage : geler des bombes, éteindre des incendies...



L'utilisation du micro est très amusante : de loin les sous-titres sont carrément minuscules...

... d'un peu plus près, ils retrouvent leur taille normale. Bien vu, les gars.



Encore une fois le scénario mêle conspirations, trahisons et tous les thèmes chers à Hideo Kojima (la violence et ses conséquences, au niveau des individus et de l'État). Le résultat est un cocktail explosif d'action, de frisson et de politique, très réussi, mais qui risque de ne pas être du goût de tout le monde.

DANS LE BAIN

Le scénario bénéficie d'autant de soin que la réalisation (ce qui n'est pas fréquent dans le milieu). Et quelle réalisation ! L'utilisation de la motion capture est très judicieuse. Cette technique a non seulement permis de doter les person-



nages d'attitudes très réalistes, mais aussi d'intégrer une foule hallucinante de détails. Les gardes baissent leurs armes quand leurs collègues passent devant eux, le dernier à passer donne une petite tape sur l'épaule de celui qui le couvre, qui se met alors à suivre ses camarades... Si vous passez d'un lieu sombre à un endroit bien éclairé, votre écran sera plus lumineux pendant un court instant, le temps que les yeux du héros s'adaptent à la lumière. On peut aussi revenir sur les gardes qui sont capables de suivre les traces de sang et les empreintes que vous laissez au sol si vous avez eu le malheur de laisser traîner vos pieds dans l'eau et... et...

Bref, n'espérez pas tout voir (ni même tout comprendre) en une seule fois. Même si le jeu est finalement assez court (dix à quinze heures la première fois, beaucoup moins par la suite) une fois accroc, vous y reviendrez souvent. Entre les modes Hard (moins de munitions), Extreme (game over dès que vous êtes repéré) et European Extreme, plus difficile à débloquer, le jeu propose un challenge suffisamment riche pour que les parties ne se ressemblent pas. Entre ceux qui tenteront de se la jouer ninja et ceux qui chercheront à tuer tous leurs adversaires, les choix de jeu sont mul-

🏠 ... La motion capture a doté les persos d'une attitude très réaliste avec une foule de détails... 🗨️



Otacon vous demande quatre photos du Metal Gear, il va falloir être rusé et discret.



❖ Guns and Roses

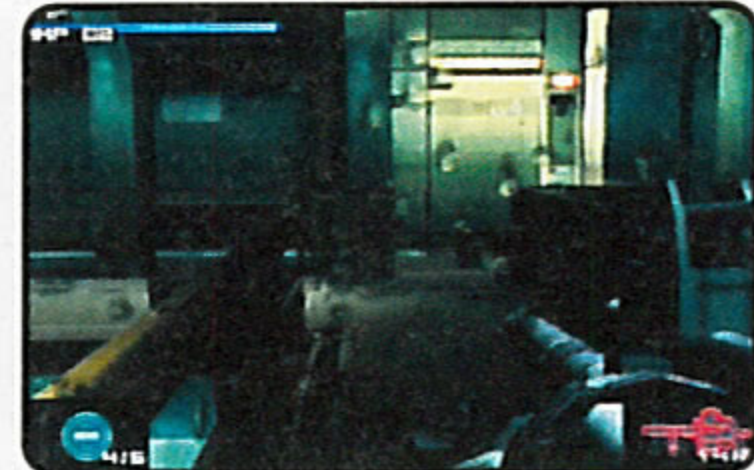
Encore une fois, les flingues ne manquent pas dans ce MGS2. Chacun a ses particularités dont certaines ne seront utiles qu'une seule fois en cours de jeu. Quel pied !



▲ Le M9 à balle tranquilisante est efficace et permet de ne pas tuer ses adversaires. Pour les pacifistes.



▲ Les développeurs ont accumulé un grand nombre de reproductions d'armes afin de les modéliser.



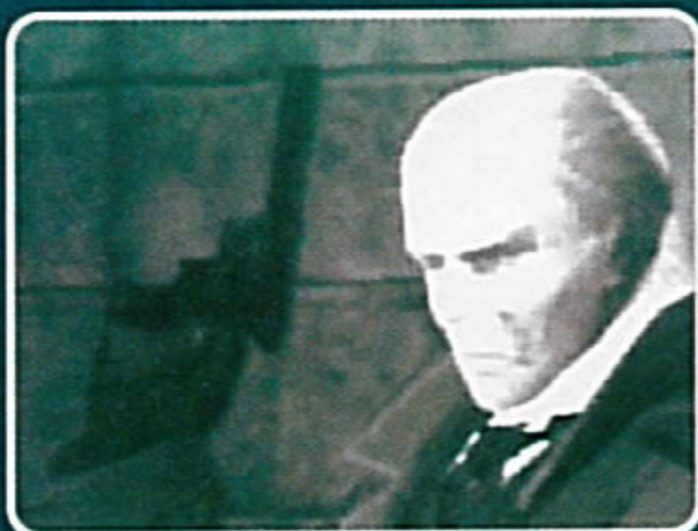
▲ Le lance-grenades est très utile contre Vamp, alors ne gâchez pas vos munitions avant d'arriver jusqu'à lui.

He's back

Revolver Ocelot est de retour - a priori, on risque de le voir aussi dans MGS3 - et Liquid est de la partie...



▲ Ocelot, après un petit lifting sur PS2...



▲ ... et l'ancienne version sur PS one.

tiples. Les missions proposent toutes sortes d'objectifs (délivrer des otages, désamorcer des bombes, prendre en photo un prototype...) et mobilisent toutes les capacités du héros.

DIVERSIFIÉ

Mais que sait-il faire exactement ? Ramper, courir, se suspendre à des rambardes, grimper sur des caisses (pas trop hautes quand même : le commando surentraîné reste bloqué par de pauvres clôtures), se plaquer contre un mur puis jeter des regards obliques... Pour les armes, vous pouvez passer en vue subjective pour plus d'efficacité.

Et si le stock de munitions est trop bas, il est toujours possible de compter sur le combat au corps à corps (coup de poings et de pieds, projections...). Dieu merci, toutes ces actions sont très simples à effectuer (en dehors de l'escalade de caisse peut-être...) : quand vous vous emmêlez les pinceaux, ce sera plus sous le coup de la panique qu'à cause d'une difficulté de manement.

Je résume : le jeu est bien réalisé, intéressant et doté d'une ergonomie quasi parfaite. Alors MGS2 serait-il irréprochable ? Pas vraiment. Le scénario utilise quasiment telles quelles des ficelles

du volet PlayStation, ce qui laisse aux fans un petit goût de déjà-vu (même si cela est justifié par le scénario). Mais rassurez-vous : même si ce MGS2 fait dans le recyclage, les surprises sont nombreuses. Côté réalisation, par contre, rien à redire. Hideo Kojima et son équipe peuvent en remonter aux équipes de Sony, sans parler des autres... Tout possesseur de PS2 devrait au moins jeter un œil sur ce jeu, pour se faire sa propre opinion. MGS2 marque autant l'histoire de la console que celle du jeu vidéo.

Solid Baby Sitter

Raiden jouera aux nounous avec la sœur de... Bref, vous verrez bien.



▲ Avant de la mettre dans l'ascenseur, il faudra chasser les cafards.



▲ Emma a peur de l'eau et possède une réserve d'O2 très faible, quel boulet !

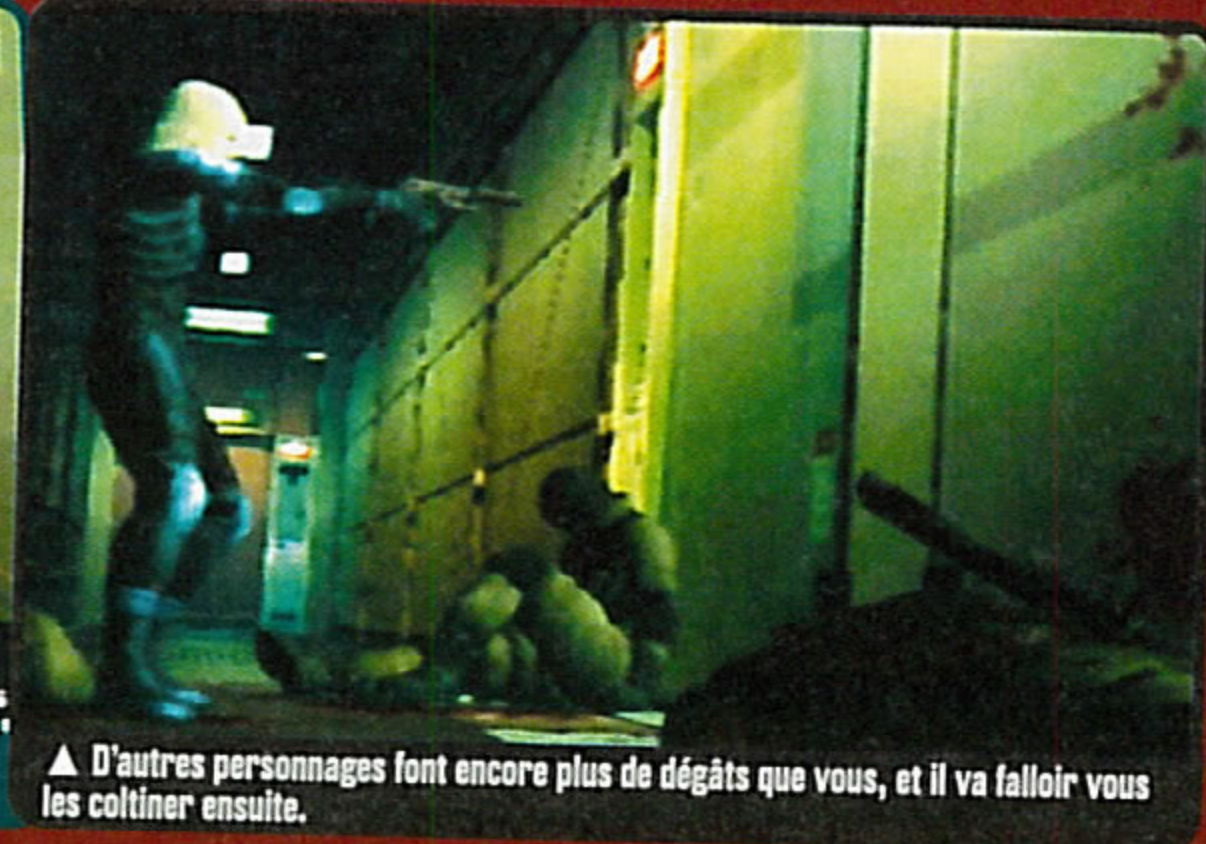


Solid Paint

Au mépris des autres écoles de peinture, MGS2 ne rend hommage qu'au tachisme. Le pigment est entièrement naturel : globules rouges !



▲ Dès qu'un adversaire vous touche, le mur le plus proche est instantanément repeint avec votre sang. L'effet est saisissant...



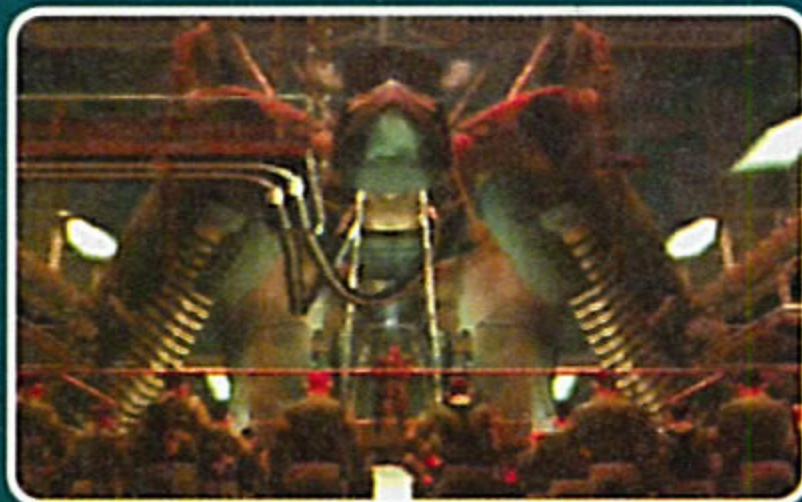
▲ D'autres personnages font encore plus de dégâts que vous, et il va falloir vous les coltiner ensuite.

Le p'tit nouveau

Le dernier Metal Gear sorti d'usine a un style assez réussi, mais autant vous le dire tout de suite, à la fin du jeu, il n'y en aura pas qu'un à combattre...



Messieurs, l'ennemi est parfois plus proche qu'on ne le pense.



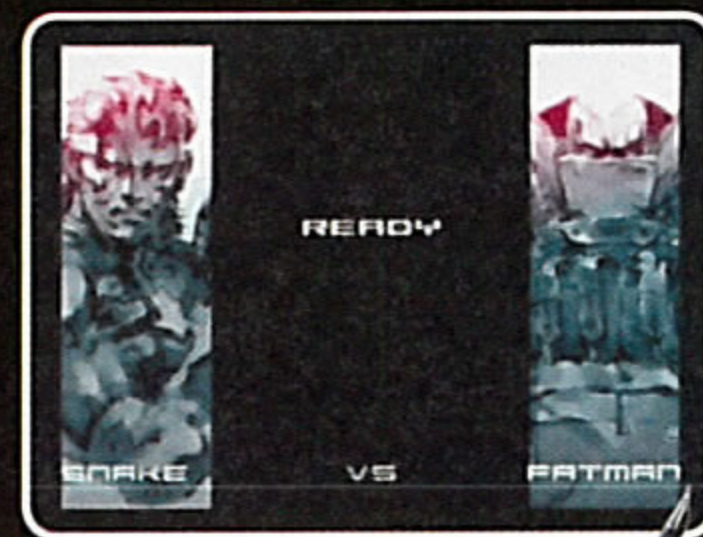
◀ Une petite approche en douceur pour votre première rencontre, au travers d'un appareil photo.

◀ Allez zou, attrape l'avion, attrape ! Quand on le revoit à ce moment du jeu, on sent que le combat approche.



Plaies et Boss

Pour vous entraîner à finir le jeu sans problème, essayez le mode Boss Survival. Envoyez-vous les six boss d'affilée !



▲ On peut choisir d'incarner Snake ou Raiden, ensuite, c'est le début de vos ennuis...



▲ Pour ceux qui se souviennent de Vulcan Raven, les claymores fonctionnent aussi très bien contre Fatman.

L'ère du métal

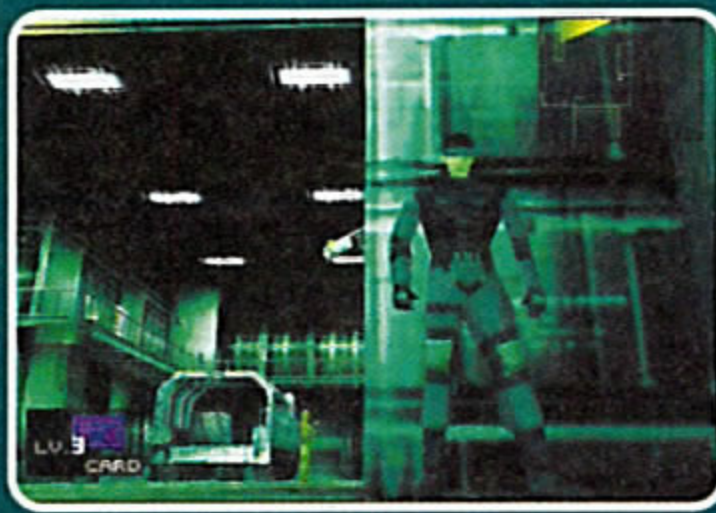
Les premiers Metal Gear sont quasiment introuvables, à moins de passer par un émulateur sur PC. Mais ceux qui n'ont pas joué à Metal Gear Solid sur PlayStation peuvent y jeter un œil, ils ne le regretteront pas (malgré un doublage français lamentable).



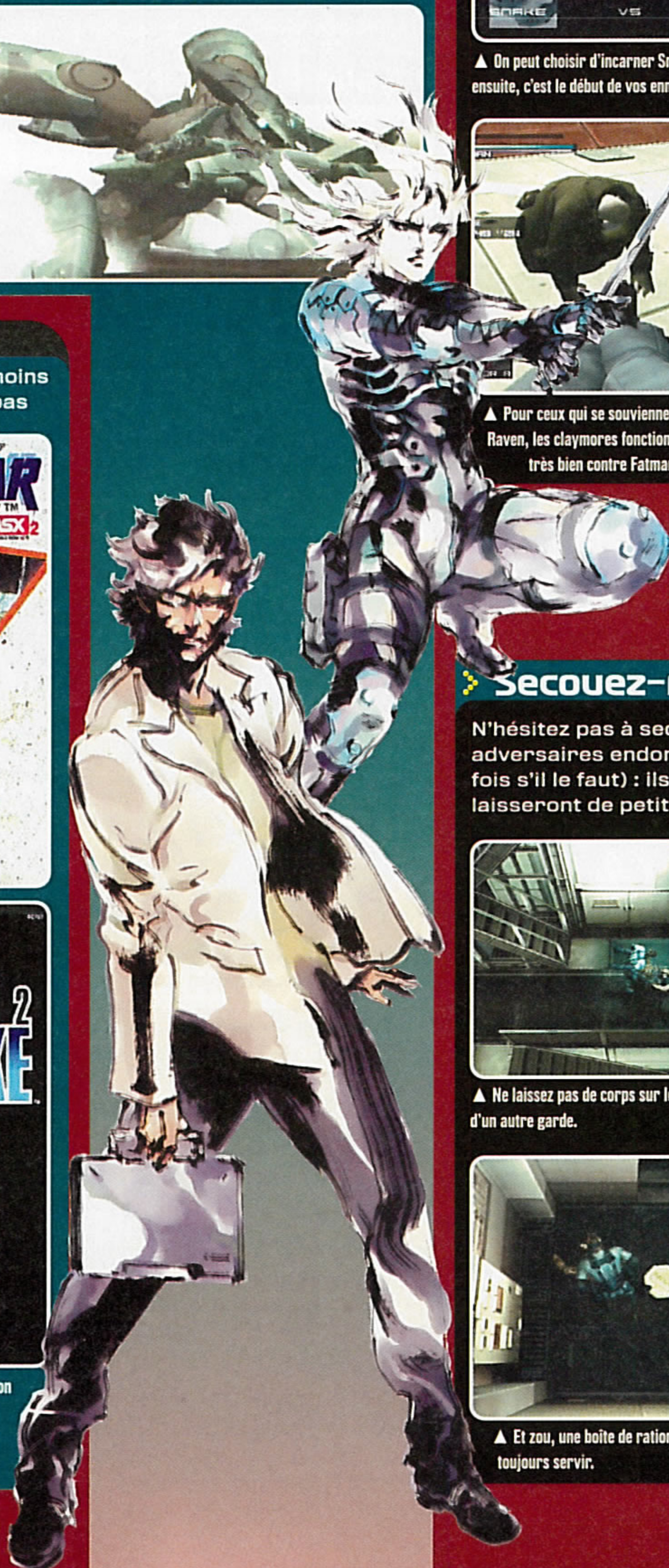
▲ Le 7 juillet 1987 : début d'une légende, avec un Hideo Kojima déjà très imaginatif. On ne tire pas sur tout ce qui bouge, on se cache. Révolutionnaire.



▲ Metal Gear 2 : Solid Snake en 1990. Apparition du radar et d'autres éléments qui fixent les bases de Metal Gear Solid.

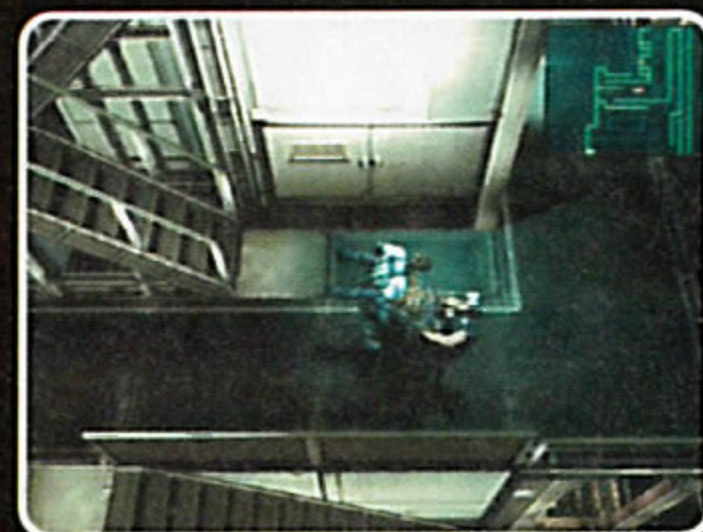


◀ Le jeu qui aura fait acheter une PlayStation aux derniers irréductibles, en 1998. Que du bonheur, si vous ne connaissez pas, c'est le moment d'essayer.



Secouez-moi !

N'hésitez pas à secouer vos adversaires endormis (deux fois s'il le faut) : ils vous laisseront de petits cadeaux.



▲ Ne laissez pas de corps sur le chemin de ronde d'un autre garde.



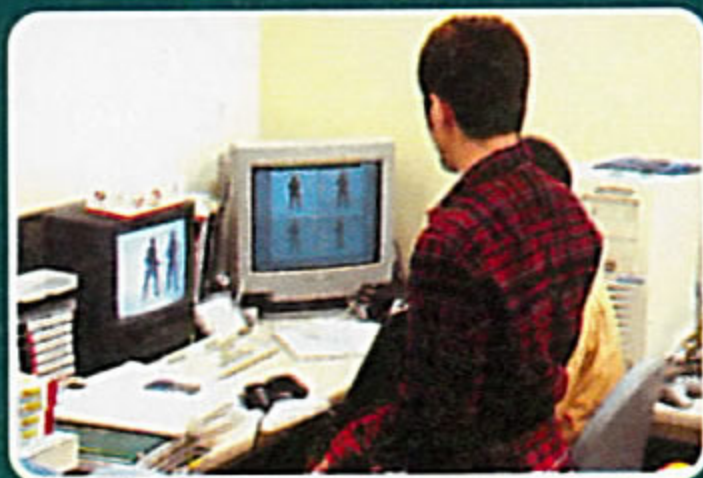
▲ Et zou, une boîte de ration, ça peut toujours servir.

Youji's story

Youji Shinkawa est le très talentueux character designer de MGS2 (ainsi que de MGS sur PS one). Le moins que l'on puisse dire, c'est que les demandes de M. Kojima pour ce volet ont été plutôt curieuses : "Allez, il me faut juste un Metal Gear amphibie, un vampire et un blondinet pour demain, bisou !".



▲ M. Shinkawa himself, en train de dire du mal d'Hideo Kojima (Tu veux quoi ? un vampire ? !).



▲ Chez KCEJ, les graphistes ont tous leur garde du corps armé d'un AK-74.



▲ Une piste de travail pour l'exosquelette de Solidus dans... Mais chut...



▲ Un beau coup de crayon tout de même, ce Youji. Vous ne trouvez pas ?

Voici le packaging de MGS2 prévu pour la France (qui manque visiblement de traducteurs compétents). Prévoyez 70 euros pour le 8 mars 2002.



Frenchies do it good

La version officielle du jeu sera bien accompagnée d'un DVD bonus. On trouvera dessus un documentaire de quarante-cinq minutes sur la réalisation du jeu et des entretiens avec Hideo Kojima. Le documentaire a été réalisé par l'équipe de Fun Player (émission dédiée aux jeux vidéo sur Fun TV). On aurait pu s'attendre au pire, mais c'est finalement du très bon boulot qu'ont su rendre ces fans du jeu. L'interview de Kojima est très intéressante. Par contre, évitez de visionner ce DVD avant de jouer car nombre de secrets et de surprises y sont dévoilés !

Trompettes

Harry Gregson Williams, qui a travaillé sur les musiques de nav... films en tout genre (Ennemi d'État, The Rock, Chicken Rock...). Ne soyons pas mauvaise langue, il a fait du bon travail sur MGS2.



▲ M. Williams, la main dans sa barbe qui est finalement un instrument comme un autre.

Monstre bis

Hideo Kojima a réellement renouvelé le petit monde du jeu vidéo, en y introduisant une dimension véritablement adulte tant pour la réalisation que pour les thèmes abordés.



▲ "Je jouais à cache-cache", nous dit cet homme. Voilà qui explique bien des choses.



▲ Encore une fois, les décors ont été représentés en Lego afin de donner une idée de leurs volumes aux level designers.



Consoles MAX Verdict

JOUABILITE 4/5

Impeccable : les vétérans du volet précédent retrouvent vite leurs marques.

GRAPHISMES 4/5

Peu de couleurs, des textures très simples, mais une animation en béton armé.

SON 5/5

Bruitages parfaits, musiques hollywoodiennes, du 5.1 pour les "cut-scenes"...

DURÉE DE VIE 4/5

Une quinzaine d'heures suffisent pour terminer le jeu, mais on peut parier que vous y rejouerez souvent...

LE MEILLEUR

Le retour de Metal Gear sur une console qui lui donne enfin toute son ampleur.



LE PIRE

Le passage au 50 Hz et les sous-titres français, rédigés par un incapable ou un Péruvien gaucher.

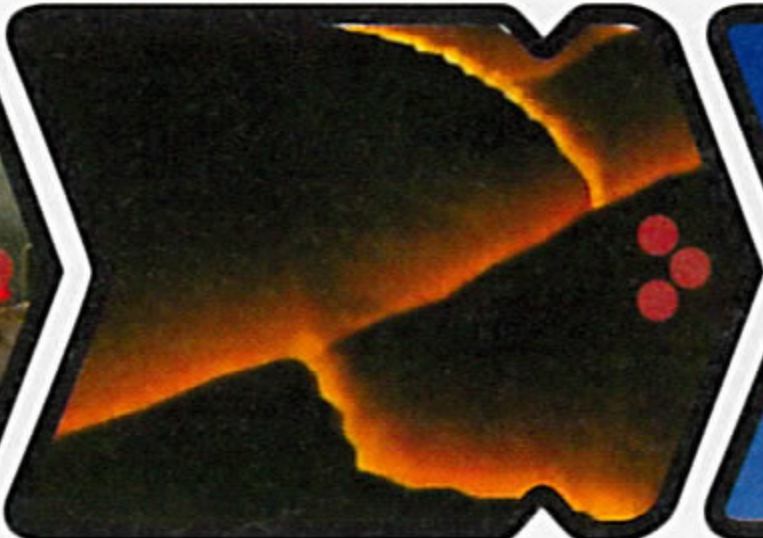
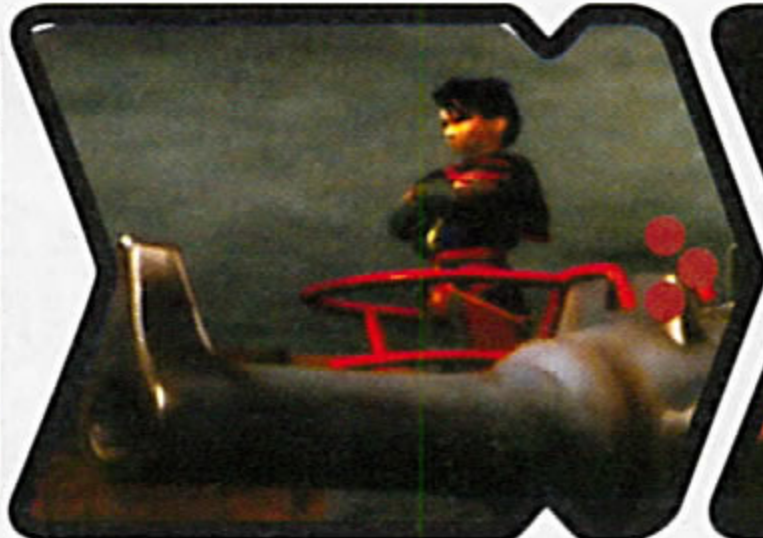
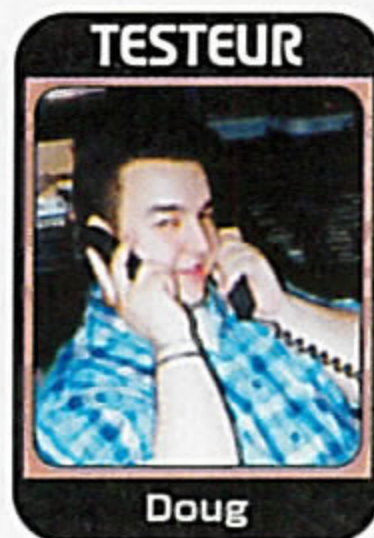


La version française souffre de quelques défauts, mais le plaisir de jouer est intact.

Intérêt

18/20





Caméraman

En appuyant sur L2, vous pouvez fouiller les décors dans leurs moindres recoins.



Comme dans le légendaire Grandia, vous pouvez faire pivoter le décor autour de vous.

Pendant les combats, la caméra essaie tant bien que mal de suivre.



Certains sorts possèdent une caméra spécifique : cela donne plutôt bien.

Alors, y t'aime ?



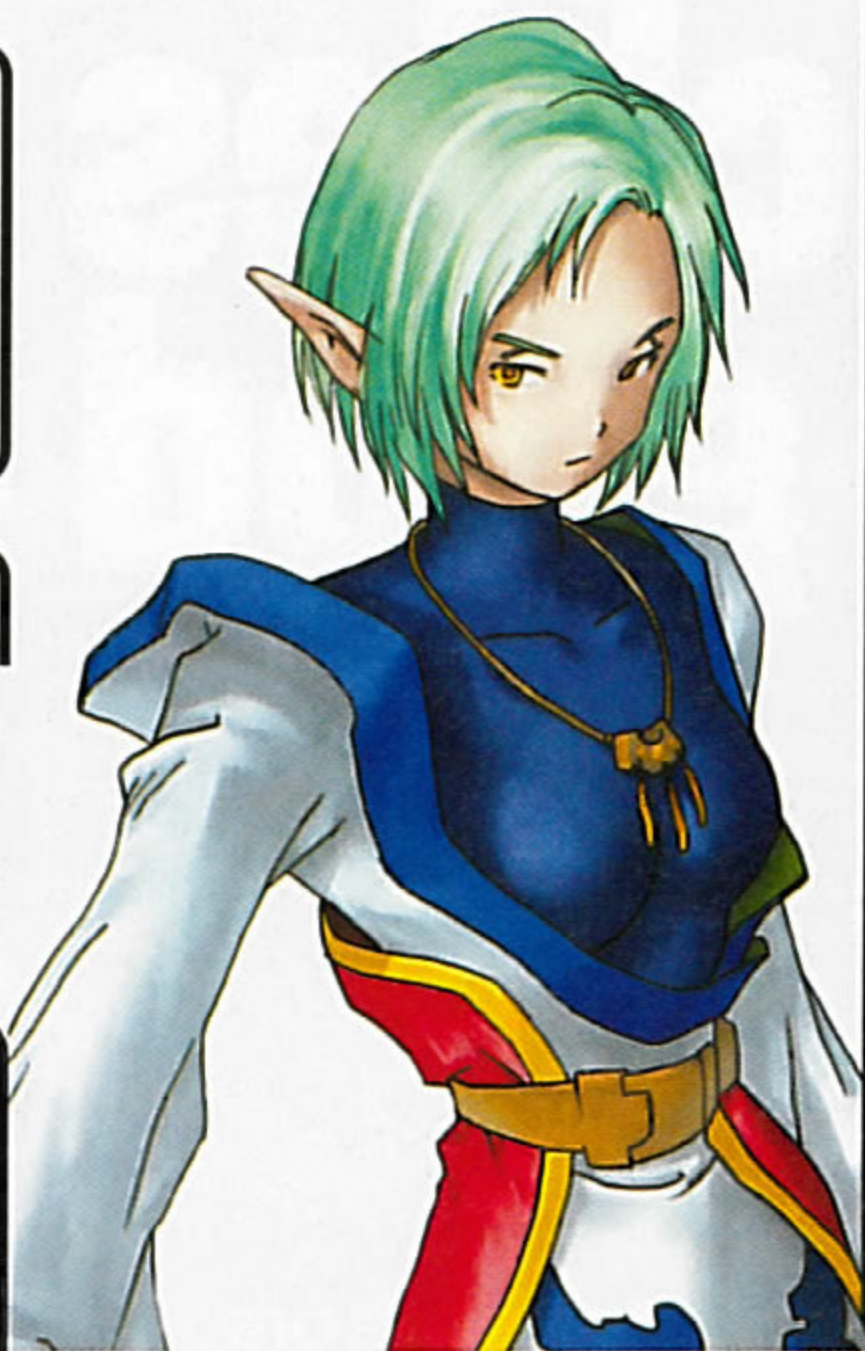
▲ Vous pouvez choisir de ne pas prendre les objets trouvés ou gagnés lors des combats.



▲ Par contre, la monnaie est automatiquement intégrée à l'équipement. L'argent, c'est sacré.

Le nouveau Grandia arrive sur PlayStation 2 japonaise. Mais curieusement, ce n'est pas encore le 3.

Grandia Xtreme



Sagesse



▲ Cette fois-ci, la plupart des cinématiques sont en temps réel. Et le chargement est aussi super rapide.

Alors que Grandia 2 vient d'arriver aux États-Unis sur PS2, les Japonais bénéficient d'un épisode spécial nommé Xtreme. On se demande encore pourquoi...

Game Arts a doté la Saturn d'un des meilleurs RPG jamais sortis, Grandia. Ces anciens compagnons des fondateurs de Squaresoft ont en effet devancé la firme de Meguro dans la création du premier RPG entièrement en 3D. Et cela, sans oublier d'y intégrer un système de combat novateur, des personnages attachants et une ambiance unique. Plus tard, ce hit eut droit sur PS à une version anglaise et à un second opus sur Dreamcast et PS2. Ce sont ces derniers

qui ont fait connaître Game Arts au public occidental. Comme pour Squaresoft, chaque épisode est indépendant du précédent, mis à part l'excellent système de combat qui se bonifie avec le temps. Aujourd'hui, avec la récente acquisition de 15 % de Game Arts par Enix et l'accord passé pour la distribution et le développement, la série peut continuer et profiter du savoir-faire des deux géants du RPG.

RUINES SUSPECTES

Nommé Xtreme, cet épisode commence avec un scénario des plus plats. Evan, le héros, a repris à contre-cœur le métier de mercenaire se pliant ainsi

à la volonté de son père. Il se retrouve donc embarqué avec quelques compagnons dans l'exploration de ruines antiques. Des ruines soupçonnées d'être à la source d'une gigantesque catastrophe entraînant la guerre entre deux pays voisins.

UN PEU MIEUX

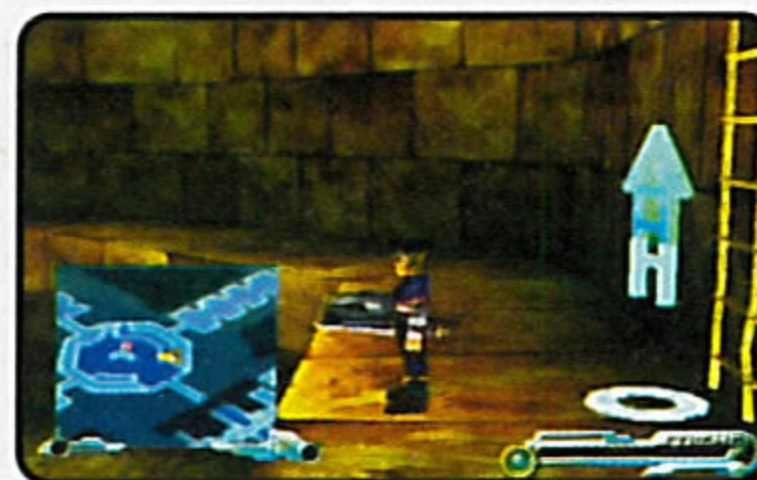
Du point de vue technique, on reste dans le standard Grandia 2 sur PS2, avec toutefois quelques améliorations minimes et un peu moins d'aliasing. Les caméras se comportent bien et vous pouvez explorer les décors à votre guise ou les faire tourner autour de vous. On constate par contre une perte au niveau



▲ Certains personnages sont là pour tout vous expliquer. Cela évite les tutoriaux obligés.



▲ Les ombres portées ont été améliorées et même les monstres y ont droit maintenant.



▲ Les points de passages sont signalés par une petite flèche comme dans Grandia 2.

Les combats

La série Grandia possède un système de combat dynamique qui ne laisse pas de répit aux joueurs. Les ennemis sont visualisables sur le terrain de déplacement, contrairement à beaucoup de RPG.



▲ On dispose comme à l'accoutumée de plusieurs modes de combat automatiques. Pour les plus fainéants d'entre vous.



▲ Les attaques spéciales et critiques sont toujours présentes et peuvent faire très mal si elles sont utilisées au bon moment.



▲ La grande nouveauté, c'est cette attaque simultanée de plusieurs de vos personnages grâce au "Synchronicity System".



▲ Comme dans le premier Grandia, vous pouvez titiller les objets présents dans les décors. Amusant.



des détails et des textures qui sont bien trop souvent floues et étirées. Cependant, les temps de chargement compensent ces petits défauts. Très courts, jamais ils ne cassent le rythme du jeu, rendant ainsi la progression beaucoup plus fluide. Lors des phases de combat, les cinématiques incrustées pour les

... Du point de vue **technique**, on reste dans le **standard** Grandia, avec toutefois quelques **minimes améliorations...**



Les effets de lumière lors des sorts ont encore largement été améliorés. Éclatant !

magies font place à des sortilèges en temps réel (qui sont par ailleurs de plus en plus beaux).

SORTILÈGES !

Globalement donc, même s'il ne s'agit pas du meilleur épisode de la série pour ce qui est de l'ambiance, ce Grandia Xtreme perfectionne le système de jeu et améliore le déroulement de l'ensemble. Cela laisse donc présager de tout plein de bonnes choses pour le prochain volet. On espère entre autres des éléments on line. Pour conclure, si rien ne justifie l'emploi de ce titre pompeux, cela augure néanmoins du meilleur pour le futur et véritable troisième opus. On croise les doigts.



Nouveautés

Game Arts a surtout amélioré le système de combat, mais a aussi introduit un nouveau système de magie, qui permet d'assembler les "Mana eggs" au village, afin de créer de nouveaux sorts au lieu de simplement les équiper.



▲ Vous pouvez toujours choisir quatre membres dans votre équipe parmi les volontaires désignés.



▲ Les Geo Gates vous permettent de vous téléporter entre les villes et les donjons. C'est bien pratique.



▲ Vous pouvez acheter de nouveaux talents et les apprendre afin d'améliorer vos caractéristiques.

Consoles MAX Verdict

JOUABILITE 4/5

On reprend l'excellent système de Grandia 2 et on l'améliore, histoire de mériter son salaire.

GRAPHISMES 3/5

Les textures sont trop étirées et peu nombreuses. On a déjà vu mieux sur PlayStation 2.

SON 4/5

La musique est grande avec le sieur Iwadare, mais parfois, cela manque d'originalité.

DUREE DE VIE 3/5

On est loin de Grandia sur Saturn. Développé plus rapidement, il se finit aussi plus vite.

LE MEILLEUR

Le système de combat est super dynamique et ne vous laisse pas un instant de répit.



LE PIRE

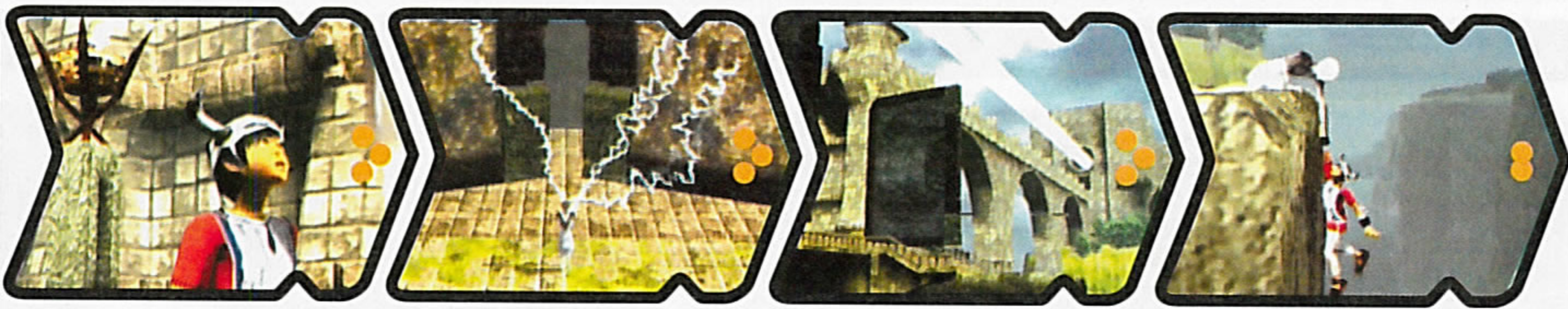
Les graphismes et certaines textures auraient pu être plus travaillés.



Un excellent RPG qui manque néanmoins d'originalité. Le système de combat est un vrai plaisir.

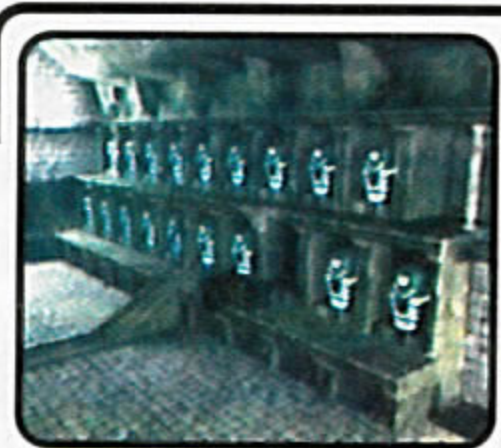
Intérêt

14/20



Myst-ique

Examinez les décors pour pouvoir les escalader pendant que Yorda vous attend.



La première et dernière salle, immense, contient les sarcophages renfermant les victimes.

Ce passage dans les jardins de la forteresse ne doit pas vous faire oublier votre quête.



Quand vous montez les marches, appréciez les sublimes effets de lumière volumétrique.

Sale brise



▲ Les ennemis apparaissent souvent au moment le moins opportun. À partir de plusieurs trous noirs, ils tentent d'entraîner Yorda.

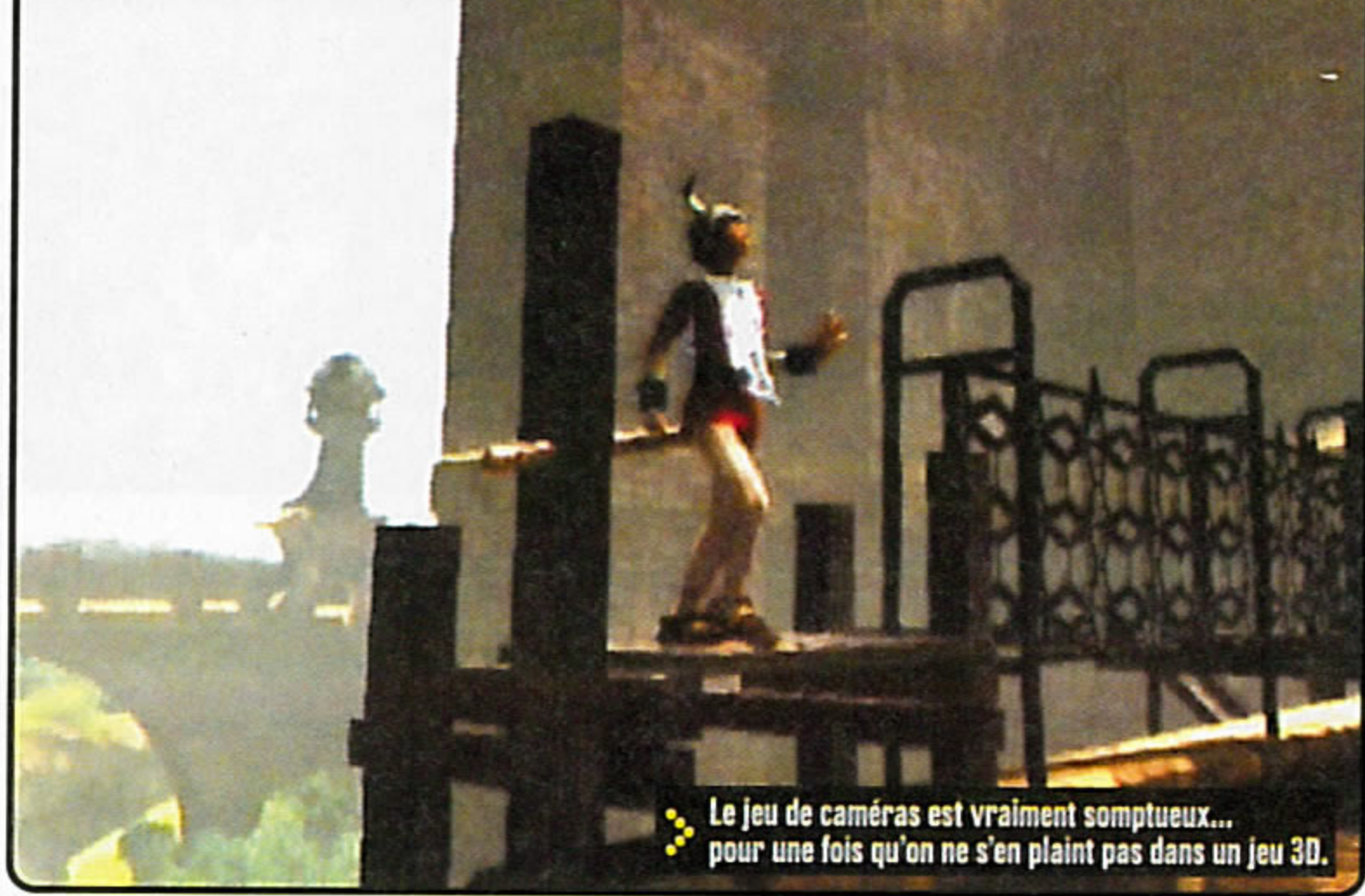


▲ Le coup sauté fait beaucoup plus de dégâts dans les rangs adverses, et permet de se débarrasser de plusieurs ennemis à la fois.

Noyé dans une masse de titres plus conventionnels, Ico a bien failli ne jamais sortir sur PlayStation 2.

ICO

Du grand art



Le jeu de caméras est vraiment somptueux... pour une fois qu'on ne s'en plaint pas dans un jeu 3D.

Alors que tous les éditeurs, en quête de la recette commerciale miracle, alignent les suites et se copient mutuellement, Ico innove radicalement et sans complexe.

L'équipe de Sony en charge du développement d'Ico fait preuve d'une remarquable maturité et de préoccupations aux antipodes de celles de ses concurrents. Il suffit de jouer quelques instants à Ico pour réaliser à quel point leurs visées étaient justes.

Le scénario serait classique s'il était explicite. Ico est un jeune garçon de

douze ans. Parce qu'il porte des cornes, il est livré en sacrifice aux mains d'une force étrange nichée dans une gigantesque forteresse isolée. Ico rencontre alors Yorda, jeune créature de lumière au vocable incompréhensible, convoitée par les ombres qui hantent les lieux et leur maîtresse. C'est là tout ce qu'on apprend au cours du jeu.

DANS LA BRUME

Ico mobilise des émotions simples : une angoisse lancinante, mais surtout la peur pour Yorda, la volonté de la



protéger et de la guider, renforcées par le contraste ombre / lumière (Yorda est immaculée et sans défense, alors que ses ravisseurs sont sombres et mal-faisants).

DÉPOUILLÉ

L'aventure est d'une simplicité enfantine : tout simplement aider Yorda à fuir la forteresse. La progression se fait très naturellement, et il est rare de devoir revenir en arrière. En lieu et place des décors très géométriques habituels à ce genre de production, le



▲ Une fois Yorda perdue, il vous faut trouver l'épée de lumière pour déplacer les statues des idoles.



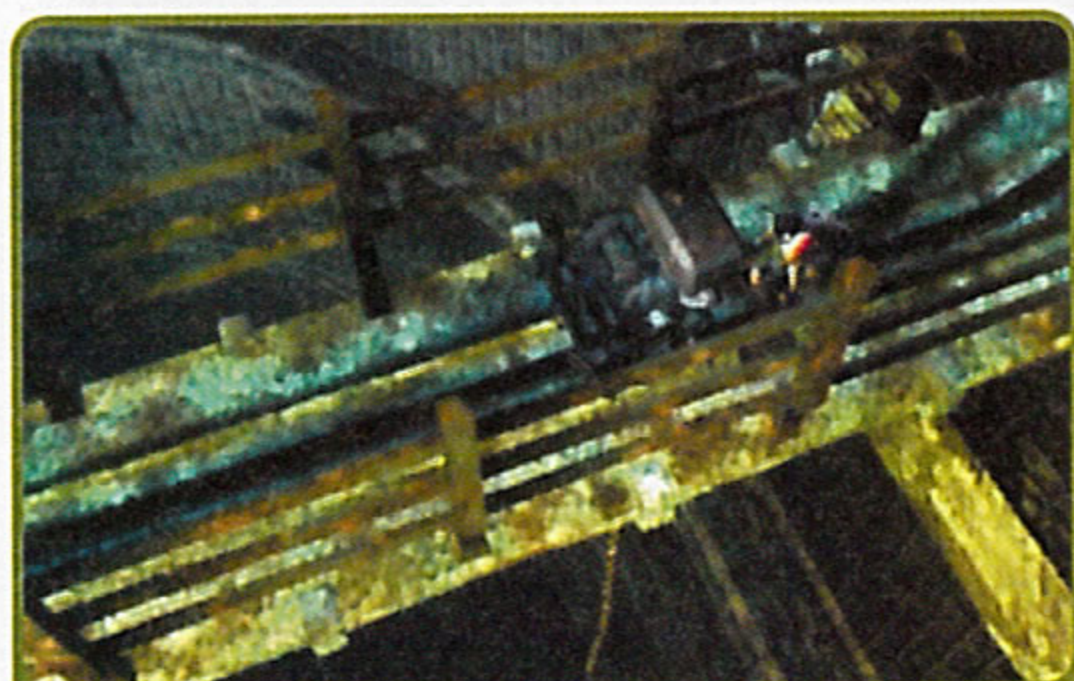
▲ Nul ne saura jamais ce qu'a pu dire Yorda... mais l'empathie de nos deux héros est au-delà des mots.



▲ Le zoom caméra rend le jeu injouable, mais permet d'apprécier les postures et l'animation des persos.

Leviers et poulies

Comme vous ne pouvez pas abandonner Yorda plus d'un certain temps (vous devez rester dans la même section qu'elle), les énigmes consistent à la faire passer par un chemin détourné le plus rapidement possible.



▲ Tirez le chariot jusqu'à ce que vous puissiez sauter et vous suspendre à la chaîne depuis la corniche située juste en-dessous.



▲ Quand vous libérez un passage ou déclenchez un mécanisme, vous avez droit à une "cut scene" à la Zelda 64.



▲ Ces tonneaux de poudre, une fois allumés avec le bâton enflammé, vous permettront de faire sauter le pont.



▲ Même dans ce piteux état, il vous faut protéger Yorda à tout prix, avant le combat final.



▲ Pour sauvegarder, vous devez vous asseoir avec Yorda sur ces étranges canapés de pierre.

château offre une multitude de surfaces et d'éléments à escalader ou auxquels s'accrocher, et une bonne part du plaisir de jeu réside dans la nécessité d'apprivoiser ces décors.

Dans ce lieu vierge de toute vie, vous ne ferez pas une seule rencontre, hormis les monstres de fumée noire, seul

↑↑... Une bonne partie du plaisir de jeu réside dans la nécessité d'apprivoiser les décors...

ennemi à réapparaître sous différentes formes et tailles et qui n'a de cesse de vouloir entraîner Yorda dans son antre. Ico ne craint guère ces ennemis : sans barre d'énergie, il ne meurt jamais sous leurs coups (seules les plus hautes chutes sont mortelles). Toute la difficulté (relative toutefois) réside dans le sauvetage de Yorda, dont la progression dépend entièrement de vous.

RUINES D'ATLANTIS

C'est la réalisation qui fait la substance du jeu : environnements détaillés, effets de lumière, de brouillard ou de fumée à couper le souffle. Les angles de vue sont d'une rare justesse

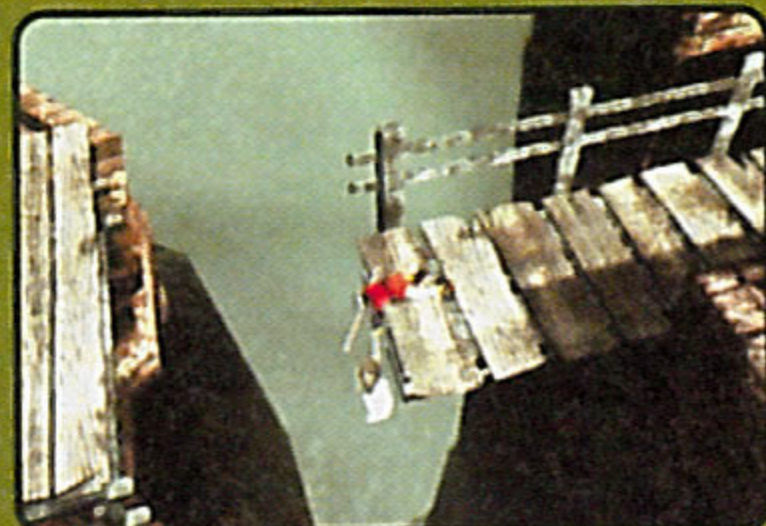
(ils peuvent être ajustés au besoin), introduisant une véritable mise en scène tout en servant le jeu. Mais c'est sans doute l'animation qui mérite le plus d'éloges : Ico et Yorda bougent avec fluidité et l'on se prend à courir rien que pour admirer les réactions des personnages. Quant au son, il s'agit principalement de bruitages, de cris et de rumeurs inquiétantes, accompagnés de quelques thèmes à la mandoline signés par Michiru Oshima (The Weathering Continent), qui renforcent encore l'ambiance cyclopéenne du jeu. Malgré sa très courte durée de vie, Ico est un véritable chef-d'œuvre, de ceux qui font l'histoire d'une console.

Prendre une enfant par la main

Vous pouvez appeler Yorda en criant ou tout simplement la prendre par la main. Ses réactions sont très émouvantes, et la confiance qu'elle vous accorde est presque tangible. Une merveilleuse Intelligence Artificielle.



▲ Caisse, bras, monte-charges, tout est bon pour aider Yorda, moins agile que vous pour s'élever.



▲ Le seul moyen de faire traverser ce précipice à Yorda est de l'appeler de l'autre côté et de la rattraper.



▲ Quand un ennemi vous frappe ou que vous faites une chute, Yorda pousse un cri et accourt vers vous.

Consoles MAX Verdict

JOUABILITÉ 5/5

Le contrôle est totalement instinctif et très aisé : sauter de corde en corniche est un plaisir.

GRAPHISMES 5/5

Modélisation, textures et animation font un sans faute, c'est ce qu'on appelle du grand art.

SON 5/5

Bruitages parfaits, musique rare mais superbe campent une ambiance mystérieuse et inquiétante.

DURÉE DE VIE 2/5

La première fois, le jeu devrait durer une petite dizaine d'heures, beaucoup moins par la suite.

LE MEILLEUR

Le soin apporté à l'atmosphère et au style graphique du jeu force l'admiration.



LE PIRE

Le jeu n'a qu'un seul vrai défaut : il est somme toute très court.



Ico est un rêve, la preuve que le design et l'ambiance peuvent transcender le gameplay.

Intérêt

17 /20

TESTEUR


Dorlan



Une fille, un dragon, des millions de possibilités : l'aventure au féminin débarque enfin sur PS2.

➤ Taper d'abord ?

En pressant R2, vous pouvez "locker" un ennemi pour le toucher plus facilement. Le système fonctionne aussi bien avec Rynn qu'avec Arokh, mais les combats sont parfois un peu trop faciles.



▲ Une grande variété d'ennemis et de coups : les combats ne sont pas tous gagnés d'avance.



▲ Au corps à corps, le choix des armes peut s'avérer déterminant.



▲ Il n'y a pas que le personnage qui peut perdre des points de vie : les armes souffrent aussi.

Drakan The Ancients' Gates

➤ In the mountains



➤ Combat dans la montagne : peu de textures, mais de l'action !



Beau, fun et agréable à jouer
 PGR est une petite bombe à posséder absolument pour les aficionados du genre.

Rien de nouveau sous le soleil : le joueur incarne Rynn, chargée d'ouvrir des portes magiques avec l'aide de son dragon Arokh, afin de réveiller d'autres dragons et, hem, de sauver le monde.

L'AVVENTURA

La richesse du jeu ne réside bien entendu pas dans cette trame basique : elle est à chercher du côté des quinze niveaux du jeu, dans un monde 3D formidablement bien foutu et bourré, comme il se doit, de monstres et de trésors. La première cité fonctionne comme un niveau d'entraînement : on y apprend à se battre

et l'on y achète de l'équipement, le temps d'expédier deux ou trois sous-quêtes. Puis, les choses sérieuses commencent. Exploration, combats en temps réel (avec des armes qui s'usent), magie, missions annexes...

ET DE UN !

Arokh, le compagnon de Rynn, est le véritable héros du jeu. Vous pouvez monter sur son dos, le faire voler ou combattre en crachant des boules de feu ou de puissants jets de flamme. Les obstacles qui paraissaient infranchissables à pied deviennent dans ces conditions de petites brouilles. Grisante impression de liberté, qui fait tout le sel de ce jeu très agréable !



Consoles MAX Verdict

JOUABILITE 4/5

Prise en main immédiate. Le dragon Arokh est particulièrement agréable à contrôler.

GRAPHISMES 4/5

Paysages très variés. Bon niveau de détail, bonne animation, surtout pour un jeu de cette taille.

SON 3/5

Une musique par trop standard, mais dialogues souvent pertinents et qui ne manquent pas d'humour.

DURÉE DE VIE 4/5

Le monde est vaste, l'aventure truffée de quêtes secondaires. Trente heures de jeu grand minimum !

De l'aventure sur PS2. Bien que classique, Drakan est complet et bien réalisé : on vous le conseille.

Intérêt

14/20

➤ It's alive !

Bestiaire hétéroclite, magie complète (plus de trente sorts), etc. : le monde de Drakan se singularise par son niveau de détails.



▲ Une tête pas très sympathique : heureusement, celui-ci est très bête.



▲ Les combats entre dragons sont aussi dangereux que spectaculaires.



▲ L'usage de la magie rend parfois de précieux services.



▲ Rien de tel qu'un bon coup de pied dans les... non, rien.

TESTEUR



Reyda



Magie, magie...

Les super pouvoirs sont carrément abusifs. Boules de feu, pluies de météores... Les développeurs ont trop regardé Dragon Ball Z.



▲ Quand un général prend son envol (surréaliste), il prépare un mauvais coup...



▲ Le voici qui rassemble son Chi. Concentration... Ça va chi-er des bulles dans pas longtemps !



▲ Et hop, voici les fantassins en dessous réduits en miettes. Tsss, tsss, trop facile tout ça.

Kessen nana a fout' de sauver ta bien aimée quand t'es un général entouré de belles subordonnées ?

Kessen 2

Y'a pas de jambe de bois



Kessen fut, vous vous en souvenez peut-être, le tout premier jeu dévoilé sur PlayStation 2. C'était une belle démonstration graphique.

Ce wargame, à mi-chemin entre "défilé de cinématiques" et "stratège", avait plu à l'époque, malgré un manque d'interactivité flagrant. Le voici de retour sous de nouveaux habits, agrémenté de quelques trucs supplémentaires.

GÉNÉRAL BIOMAN

D'abord, exit le Japon médiéval. Vous voici désormais conquérant la Chine des Han pour les beaux yeux de votre bien-aimée retenue en captivité.

Le jeu vous propose beaucoup plus de choix tactiques (complots, dévelop-

pement des troupes, etc.) qu'auparavant, mais la désagréable sensation d'avancer sur un tapis roulant subsiste malgré tout.

2 ? PAS MIEUX !

Les combats sont un poil brouillon et les généraux beaucoup trop forts, ce qui est un peu dommage... En outre, le style "kitschissime" des personnages et leurs pouvoirs magiques façon Histoires de Fantômes Chinois ne sont pas étanches au ridicule, mais on finit par s'y faire... Par contre, les cinématiques ne vous décevront pas et la version française est réussie malgré quelques choix douteux dans les voix. Kessen 2 vous amusera donc, mais reste loin de ce qu'on appelle un grand jeu.



▲ Les résultats de vos choix pendant le conseil de guerre sont immédiatement visibles. Pas de long terme ici...



▲ Les archers sont prêts à tirer : une pluie de flèches va bientôt s'abattre sur les troupes ennemies.

Consoles MAX Verdict

JOUABILITÉ 3/5

Les commandes sont faciles à assimiler, mais le maniement des combats laisse à désirer.

GRAPHISMES 3/5

C'est plutôt correct, mais le côté kitsch des persos et des costumes gâche l'ensemble.

SON 4/5

Les musiques sonnent vraiment bien et les dialogues abondent.

DURÉE DE VIE 4/5

Le jeu en lui-même est assez long et l'on y revient volontiers pour les choix "alternatifs".

Kessen 2 est accrocheur, mais on y passe autant de temps à jouer qu'à mater des cinématiques.

Intérêt

12/20

Au cœur du combat

Peu de changement depuis Kessen 1. Les choix sont plus étoffés, mais cela reste aussi simple.



▲ Vous prenez le contrôle du général de votre choix pour balayer les ennemis aux alentours. C'est amusant !



▲ Les combats en mer se déroulent sur le pont de gigantesques barges casernes. Un délire "made in China".



▲ Régulièrement, de nouveaux généraux attirés par vos exploits se joignent à vous en cours de mission.



▲ Attention, quand vous taillez dans la mêlée, vous risquez aussi de biffer copieusement vos propres soldats !

TESTEUR


Dorlan



Qu'est-ce qui est mort, vraiment musclé, et porte des lunettes de soleil ? Arnold Schwarzenegger est une mauvaise réponse.

La belle histoire

Sur cinq niveaux très variés (forêt russe, Iraq, Louisiane, etc.), le Shadow Man doit empêcher le retour du démon Asmodeus. Air connu, mais scénar sympa.



▲ Jeu en temps réel : le moteur gère la succession des jours et des nuits. Un bon point !



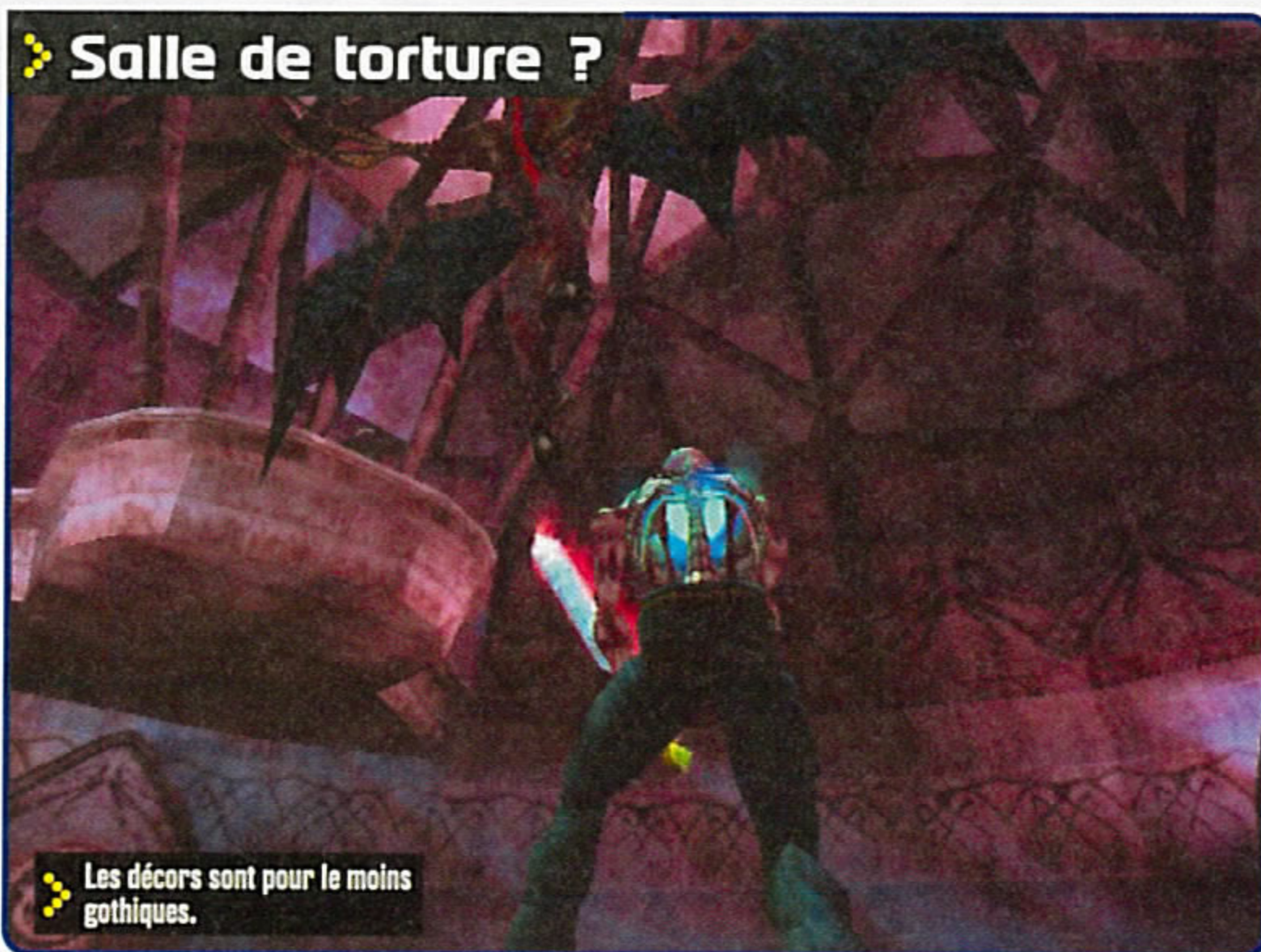
▲ La forêt russe. Il manque encore la centrale nucléaire désaffectée.



▲ Les intérieurs, souvent très glauques, rappellent les Resident Evil et consorts.

SHADOW MAN 2 Second coming

Salle de torture ?



Les décors sont pour le moins gothiques.

Bien foutu sur N64, Shadow Man est devenu une catastrophe sur PS one. On attendait donc de pied ferme ce second volet.

Première constatation, le look du personnage principal a un peu changé (plus baraqué, mieux animé), mais pas le reste. L'emballage horrifique tente de pallier les défauts du jeu : textures approximatives, mouvements saccadés, animation souvent faiblarde... : quand le héros donne un coup, on a parfois envie de rigoler.

MÉTAMORPHOSE ?

Pourtant, l'arsenal du Shadow Man est impressionnant, la liberté de mouvement assez grande, le scénario pro-

metteur et les paysages alléchants. Indéniablement, l'action gagne en intensité. Le problème, c'est que le nouveau moteur de jeu n'a rien de révolutionnaire (pas plus que l'I.A. des ennemis d'ailleurs) et qu'il reste beaucoup trop de bugs gênants.

PAS VRAIMENT

Même s'il n'est pas injouable, loin de là, ce second opus ne se donne pas les moyens de ses ambitions. On l'aurait préféré un peu moins long, mais mieux réalisé. Les défauts de la version PS one n'ont pas été entièrement gommés. Du coup, les (nombreuses) touches créatives du jeu paraissent superflues. Le modèle Soul Reaver est encore loin !



▲ Le début du jeu : vous êtes seul, il fait noir et des zombies rôdent.



▲ Quand il utilise la magie, notre ami devient vert...

Consoles MAX Verdict

JOUABILITE 2/5

La prise en main n'a rien d'évident ! Quatre options de contrôle brouillent les pistes.

GRAPHISMES 2/5

Décevants. Beaucoup de polygones, mais les textures ne sont guères maîtrisées.

SON 3/5

La musique habituelle de ce genre de titres. Les bruitages sont corrects.

DURÉE DE VIE 3/5

Possibilité de sauvegarder n'importe quand. Plus de trente heures de jeu.

Difficile de croire qu'il s'agit d'une version définitive du jeu : le résultat déçoit nos attentes.

Intérêt

09/20

Portrait Gallery

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le jeu abrite une galerie de personnages délirants : merci le comic book !



▲ Dès la séquence d'introduction, la sale tronche d'Asmodeus...



▲ Thomas Decon : un ami en chaise roulante.



▲ Jaunty, le nain irlandais, est en fait votre ami : une sacrée belle équipe !



▲ Les combats sont souvent plus spectaculaires que réalistes.



Les coupables

Le studio de développement Yumekobo est un des rares grands studios japonais de sous-traitance à survivre. Responsable du premier opus sur PS, il réalise ici son second jeu en 3D.



▲ Espérons que le troisième épisode soit pris en charge par Capcom en interne. Sinon, il va falloir revenir à de la 2D !



▲ Et hop, disparition ! Il n'y a plus d'ombres pour les survivants. C'est beau, le réalisme.



▲ L'animation est très moyenne : on dirait que ces zombies patinent dans du sang invisible...

Resident Evil Survivor 2

Un mélange de **Code Veronica** et de **Time Crisis** ne peut donner qu'un **bon Survivor** ? Détrompez-vous !



Capcom sort un "nouveau" jeu utilisant le Guncon Namco sur PS2. Cela se passe chez dame Veronica.

Issu d'une borne d'arcade qui a peu fait parler d'elle au Japon et fruit de l'alliance Capcom / Namco, ce Resident Evil n'est en fait qu'un "gun shooting" dans les décors du fameux Code Veronica.

EN DROITE LIGNE

L'originalité fondamentale du survivor par rapport aux autres jeux du même style, réside dans son déplacement, non pré-calculé. C'est-à-dire que vous pouvez vous déplacer à votre guise. Enfin presque, puisque le jeu est très linéaire. Vous pouvez néanmoins choisir de

jouer Chris Redfield ou Steve Burnside et entre quelques armes différentes. Le concept est simple. Trouvez la clef, prenez les armes dissimulées dans les caisses, tuez les ennemis et atteignez le boss dans un temps limité.

SURVIMORT

Cela partait de bonnes intentions. Malheureusement, la réalisation est catastrophique avec des ennemis à l'animation déplorable et des décors vides. Mais surtout, vous avez bien mieux sur PS2 avec Time Crisis 2 et surtout Vampire Nights. Et comme dirait un talentueux collègue : "pour le même prix, achetez vous donc House of the Dead 2, une Dreamcast et le gun" (© Alex).



Consoles MAX Verdict

JOUABILITÉ 3/5

Rien d'extraordinaire. C'est souvent confus. Bref, un résultat pas terrible.

GRAPHISMES 3/5

Prenez ceux de RE Code Veronica et enlevez bon nombre de détails...

SON 2/5

On s'y croirait presque... pas du tout. L'immersion équivaut à zéro.

DURÉE DE VIE 1/5

On pourrait le refaire tout plein de fois, mais c'est tellement passionnant qu'on préfère s'abstenir.

Après un premier épisode plus que bancal ils osent remettre ça. Flop en arcade, flop sur PS2...

Intérêt

05/20

Je travaille mon Q.I.

Dans Survivor 2 vous devez de temps en temps prendre des clefs et ouvrir des portes.



▲ Parfois, le chemin est trop long. Tout ça pour ouvrir une porte qu'on aurait pu défoncer au fusil à pompe.



▲ Les habitués de Resident Evil Code Veronica ne devraient pas se perdre dans les couloirs tortueux.



▲ L'interaction est bien plus limitée que dans un RE classique. Inutile de vous dire que cela ne vole pas haut.



▲ Soyez toujours sur vos gardes et n'attendez pas pour tirer. Votre partenaire peut aussi vous gêner.

TESTEUR


Fnord !


Au grand air

Les notes de musique permettent de visualiser vos zones d'influence.



Quand les Gromps se rencontrent, ils se cognent et s'immobilisent.

La taupe aveugle permet de sauvegarder à l'intérieur d'un niveau.

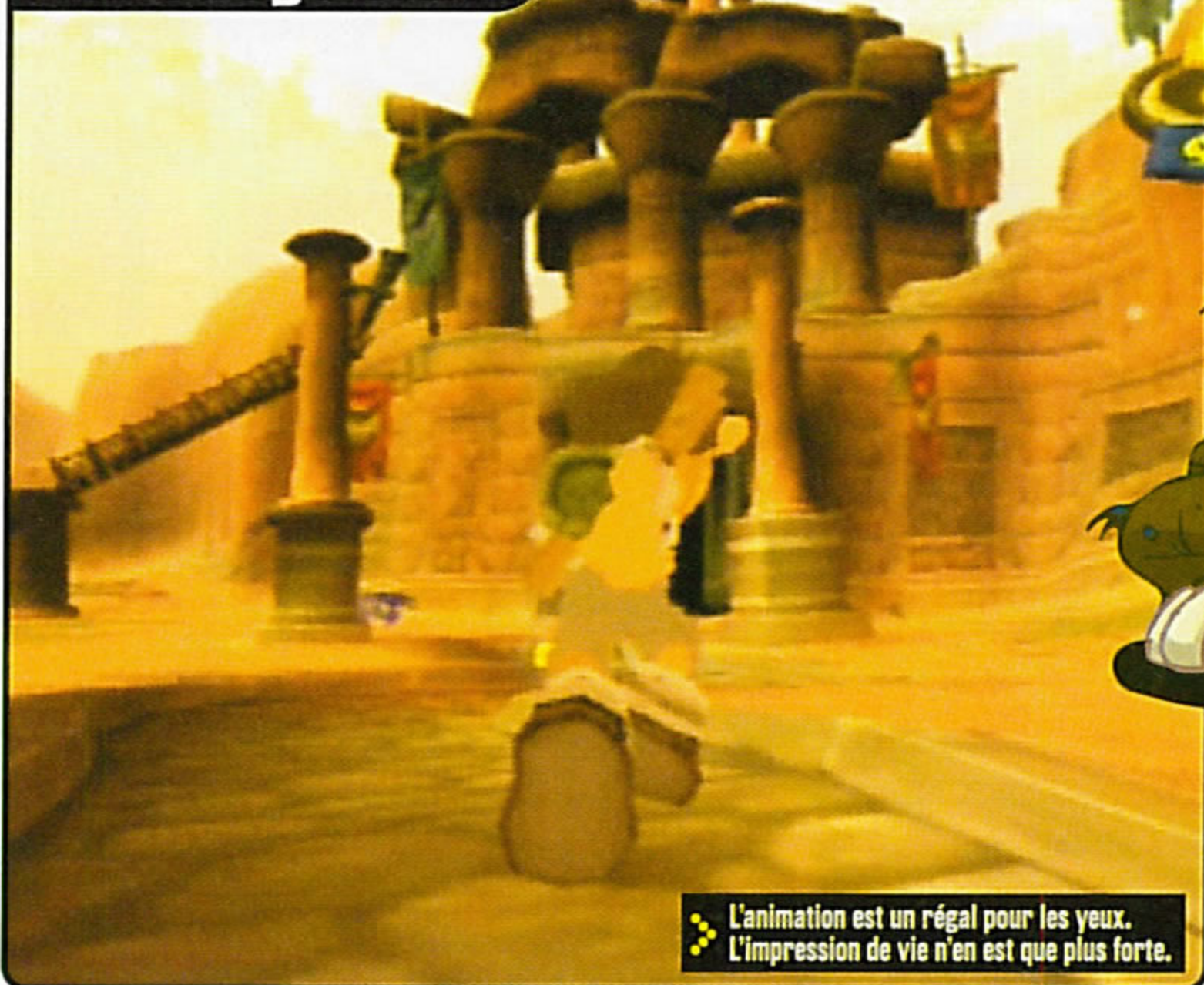


▶ Celui-là a dû aller à la cueillette aux champignons, car il ne m'a pas l'air très frais !



Tu aimes la campagne ? Et les glands ? Alors coupe cet arbre, mange cette feuille, gland tu deviendras !

Herdy Gerdy

Ca bouge bien !


L'animation est un régal pour les yeux. L'impression de vie n'en est que plus forte.


El Pipo Loco


▲ Le bâton de sourcier permet de créer un point d'ancrage musical pour les bestioles.



▲ La star : la flûte magique, véritable pipeau infernal qui vous empêche de vous défendre.

Grand-père ne s'est pas réveillé ! C'est la pagaille sur l'île et le berger dort ! Qui va s'occuper de remettre le bétail en ordre, découvrir le monde, punir les méchants ? Vous, bien sûr !

Herdy Gerdy est doté d'un gameplay mi-Sheep, mi-Chu-Chu Rocket et nappé d'une sauce bucolique 3D, tout à fait convaincante. L'intrigue, simple mais bien mignonne, vous met dans la peau d'Herdy, jeune garçon destiné à devenir le plus grand berger de l'île pour remplacer son grand-père.

Hybride d'exploration et de puzzle, Herdy Gerdy vous fait parcourir des ni-

veaux vastes et praticables, où vous pouvez vous balader à votre gré, rencontrer des gens, mener quelques missions, et surtout, gérer vos troupeaux. Superbement animé, Herdy ne sait pas nager, mais il sait courir. Vous traversez avec lui d'immenses niveaux casse-tête (vos animaux ne doivent pas se faire bouffer par les Gromps).

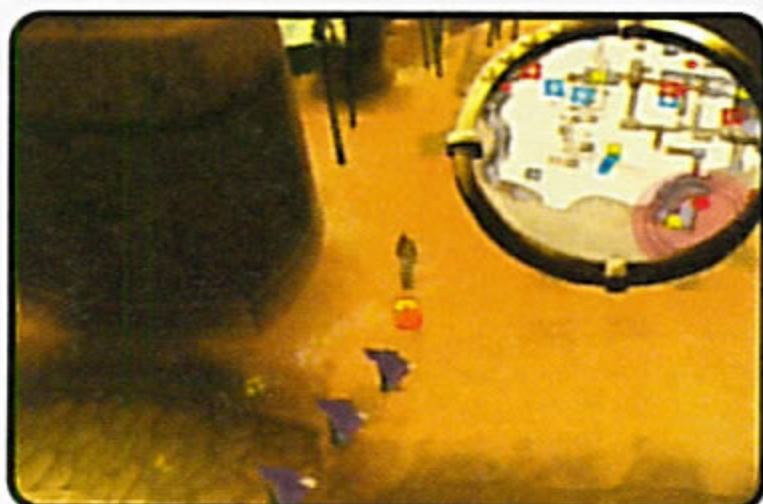
AMI DES BÊTES

Vous vous réappropriiez peu à peu un territoire redevenu sauvage. Disséminés sur l'île, les animaux que vous devez rassembler ont chacun leurs instincts,

leurs habitudes, leurs passions, leurs peurs. Apprendre à les diriger, à les guider vers les enclos, est un plaisir. Le monde dans lequel vous évoluez vit et réagit, dans des explosions de papillons, de créatures et de glouglous.

C'EST L'INSTINCT

La plupart du temps, les animaux sont très primaires : ils ne réagissent qu'à des impulsions de votre part (la peur, la musique, etc.). Vos objets spéciaux permettent de les guider plus simplement. Avant de réunir vos ouailles, pensez à débarrasser les niveaux des Gromps



▲ La carte, des codes de couleurs pratiques pour repérer les animaux et leurs enclos particuliers.



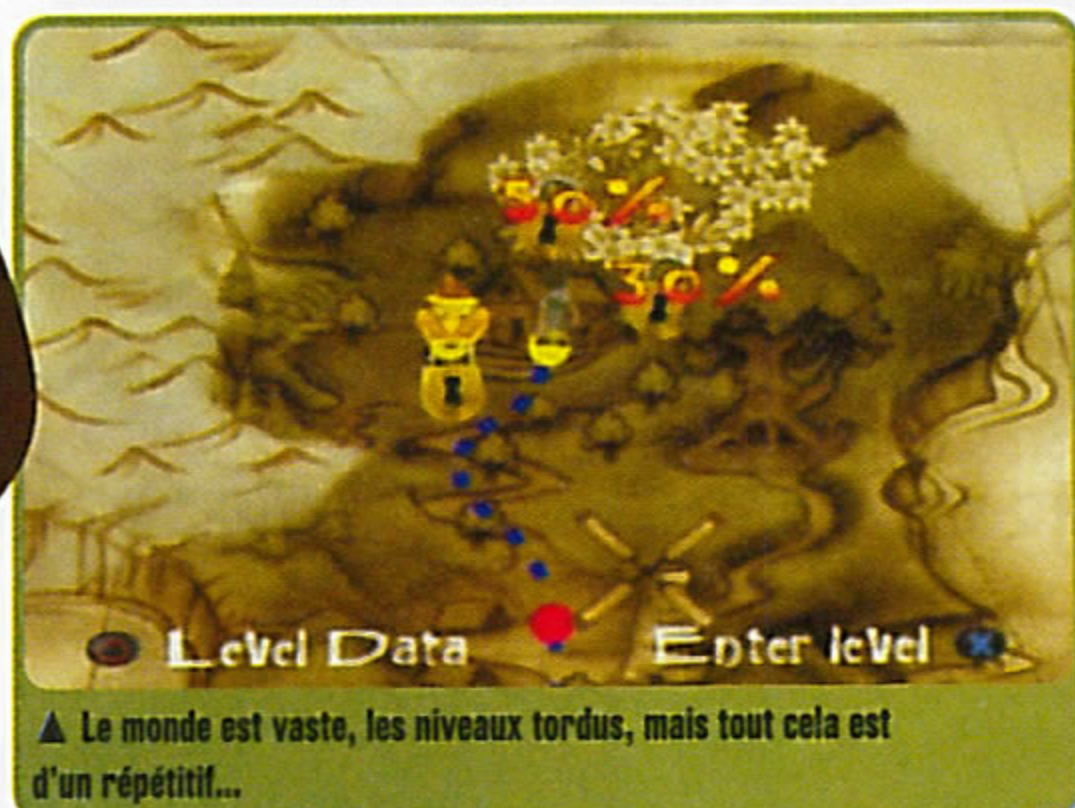
▲ Le character design des personnages secondaires est tout à fait remarquable.



▲ Les personnages vous confieront des missions et des challenges ou vous bloqueront l'accès aux niveaux.

Vous avez dit Walt ?

Le design d'Herdy Gerdy emprunte aux derniers Disney et à Don Bluth, mais trouve une tonalité perso attachante. Les dialogues sont drôles, les persos adorables et les environnements vivants, bien que ternes.



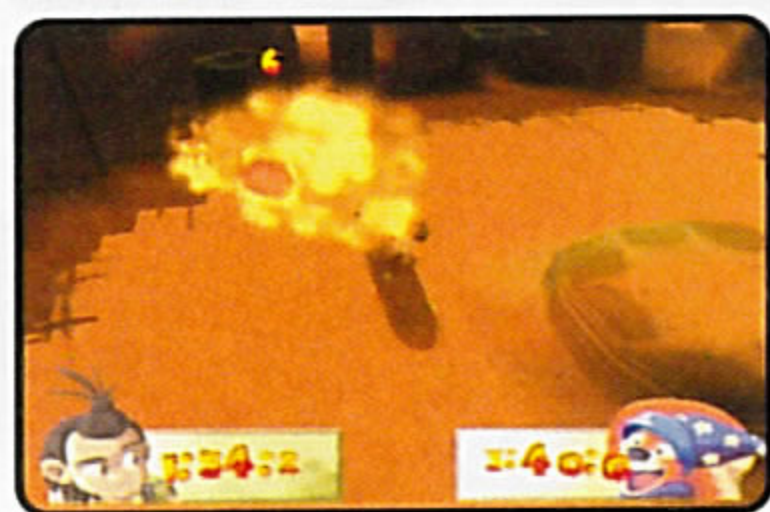
▲ Le monde est vaste, les niveaux tordus, mais tout cela est d'un répétitif...



▲ La ville est l'un des derniers niveaux, mais aussi l'un des plus vastes. Gardez le sens de l'orientation !



▲ Y'a pas à dire, c'est beau ! Les animateurs traditionnels devraient sérieusement s'intéresser aux artistes du jeu vidéo.



▲ Les challenges sont souvent des courses contre la montre pour rentrer vos bêtes.



Des Doops aplatis, c'est ce qui se passe quand le Gromp est fâché. Ne fâchez pas le Gromp !



qui y vivent en les coinçant dans des pièges (un compteur répertorie le statut des Gromps, ainsi que l'état de vos animaux), et à finir les challenges que vous proposent les personnages. Certains animaux sont plus faciles à gérer que d'autres

(certains savent nager, d'autres non). La découverte de l'univers et des différentes créatures est réjouissante, et le monde particulièrement réussi : rares sont les jeux aussi immersifs et cohérents. Ajoutez à cela quelques cloches à récolter, des missions spéciales, quelques subtilités (comme les

hérissons, qui peuvent étouffer un Gromp) et une bande-son chaleureuse : le résultat est tout à fait convaincant, bien que mitigé.

BANCAL

Évidemment, cette overdose de bonhomie aura tôt fait de saouler les amateurs de boucherie. On regrette aussi les problèmes techniques impardonnables qui entachent l'ensemble : une caméra capricieuse et frustrante, et une réalisation graphique terne et archaïque. Herdy Gerdy propose un gameplay original, certes un poil lassant mais amusant et réjouissant en ces temps de resucées. Mais, il dégage l'impression désagréable du grand jeu bâclé.

... La découverte de l'univers et des différentes créatures qui le peuplent est réjouissante...

Consoles MAX Verdict

JOUABILITÉ 3/5

Tout à fait correcte, malgré un système de caméra chaotique et capricieux.

GRAPHISMES 3/5

Le design est superbe, les couleurs intelligentes, mais le moteur n'est pas à la hauteur. Dommage.

SON 4/5

Rien à redire. D'excellentes compositions, une ambiance sonore magique et une diversité de mise.

DURÉE DE VIE 3/5

Les niveaux sont suffisamment vastes et nombreux, mais les objectifs sont vite répétitifs.

LE MEILLEUR

Un design superbe, un gameplay frais et original, un univers attachant.



LE PIRE

Une gestion de caméra déplorable, une réalisation globale très moyenne. Dommage !



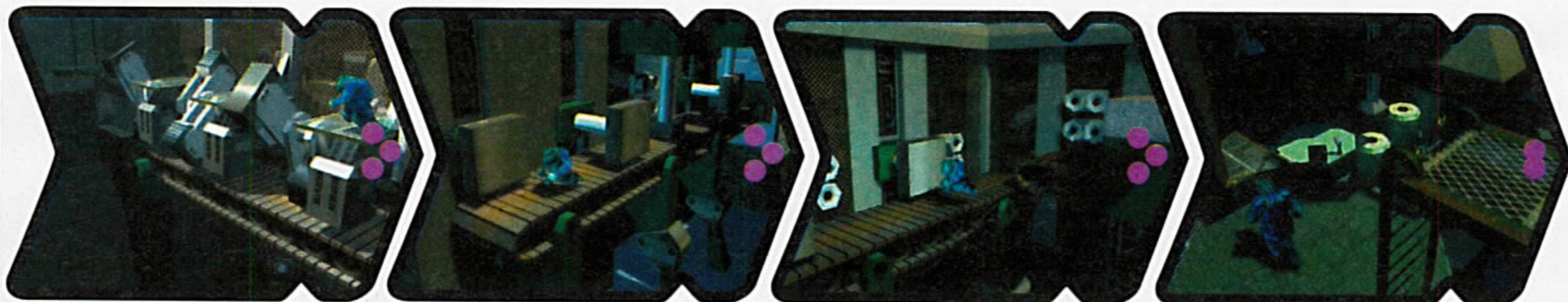
Avorté sur PC, Herdy Gerdy sort trop tôt sur PS2. Avec une réalisation plus soignée, le jeu ne s'oublierait pas aussitôt fini.

Intérêt

13/20

TESTEUR


Dorian



Les monstres ne font peur à personne ! Il ne s'agit pas d'une pub contre la Xbox : plutôt du slogan de Monstres & Cie.

Le film !

Carton immense aux États-Unis (troisième au box-office après Harry Potter et le Seigneur des Anneaux), Monstres & Cie est avant tout un film excellent, dans la lignée de 1001 pattes, iconoclaste et populaire.



▲ Sully vient de se faire un nouvel ami. Joli nœud pap', n'est-ce pas ?



▲ Admirez l'incroyable qualité graphique des décors, leur admirable précision !



▲ Humour décalé, situations débiles, mais un vrai scénario quand même. Quoi qu'il arrive, voyez au moins le film !

Monstres & Cie

L'île de l'épouvante

Sous le soleil


▲ Bob dans le décor désertique. La variété des niveaux ne masque pas la répétitivité du jeu.

Le monde avait-il besoin de Monstres & Cie sur PlayStation 2 ? On se pose la question, étant donné le cœur de cible de la console.

Cette version propose à quelques virgules près la copie conforme de la version PS one, dont nous vous présentions l'avant-première le mois dernier. Le joueur incarne Bob et / ou Sully (le cyclope sur ressort ou le gros gentil à fourrure) en patrouille sur l'île de l'épouvante avec un seul but : terroriser un maximum de trouillards.

DUR BOULOT !

L'action se situe avant celle du film. Après un niveau d'entraînement hyper facile, les choses sérieuses commencent. Sur les trois zones de l'île, vous

devez faire crever de terreur des enfants-robots, en remplissant une bombe à cris et en répétant des séquences sur la manette : moyennant quoi, si vous évitez les ennuis, vous accédez à des séquences cinématiques (onze minutes au total) et débloquez des niveaux. La finalité étant de décrocher son diplôme de "vrai" monstre.

PAS DRÔLE...

Si le film est bien souvent à crever de rire, on peut s'interroger sur la pertinence de cette version qui, sans être foncièrement mauvaise, n'apporte que peu passées les dix premières minutes.



Consoles MAX

Verdict

JOUABILITÉ 4/5

Comme dans la plupart des jeux de ce type, la prise en main est immédiate.

GRAPHISMES 2/5

Assez décevants, hormis lors des cinématiques. Les textures sont hachées et des bugs subsistent.

SON 2/5

Les musiques sont assez rythmées, mais lassantes. Les bruitages sont passables.

DURÉE DE VIE 2/5

Le jeu peut s'expédier facilement en une journée. Les plus jeunes y passeront peut-être plus de temps.

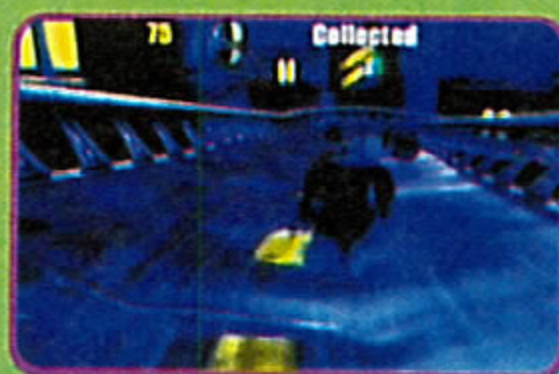
Amusant, au début, mais vite répétitif. Monstres & Cie séduira surtout les plus jeunes.

Intérêt
10/20
On prend les mêmes...

Trois zones de quatre régions chacune, des médailles, des bonus, de nombreux persos du film : rien de bien nouveau sur l'île qui fait peur.



▲ Faire peur aux trouillards : le b. a.-ba du jeu, mais aussi son but principal.



▲ Des bonus à récolter, des médailles. Vous explorez tout pour pouvoir avancer.



▲ Rudiment : la jauge en haut à gauche compte les points de vie.



▲ À chaque niveau, vous pouvez voir des cinématiques dans une salle dédiée.

TESTEUR



Doug



J'écoute !

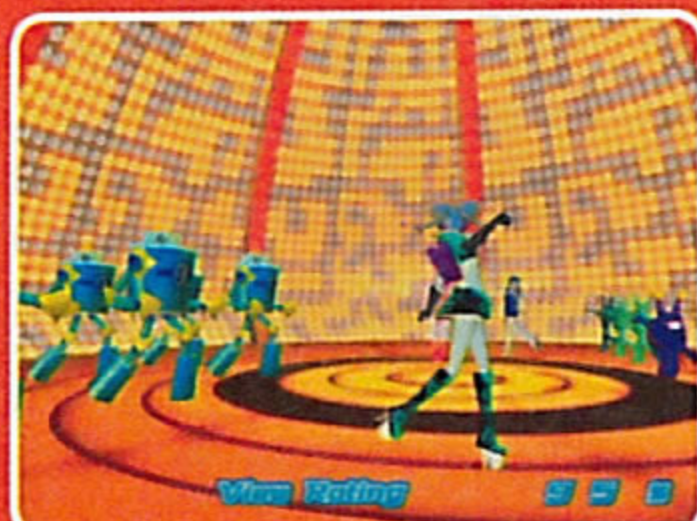
Faites attention à ne pas suivre les mouvements des Morolians plus que les sons que vous entendez. Car les mouvements sont souvent très trompeurs. Left, Right, shoot !



▲ Ce boss est un peu difficile à suivre visuellement. Faites donc plus confiance à vos oreilles qu'à vos yeux.



▲ C'est un peu difficile au début, mais il suffit de pousser le son pour bien tout entendre.

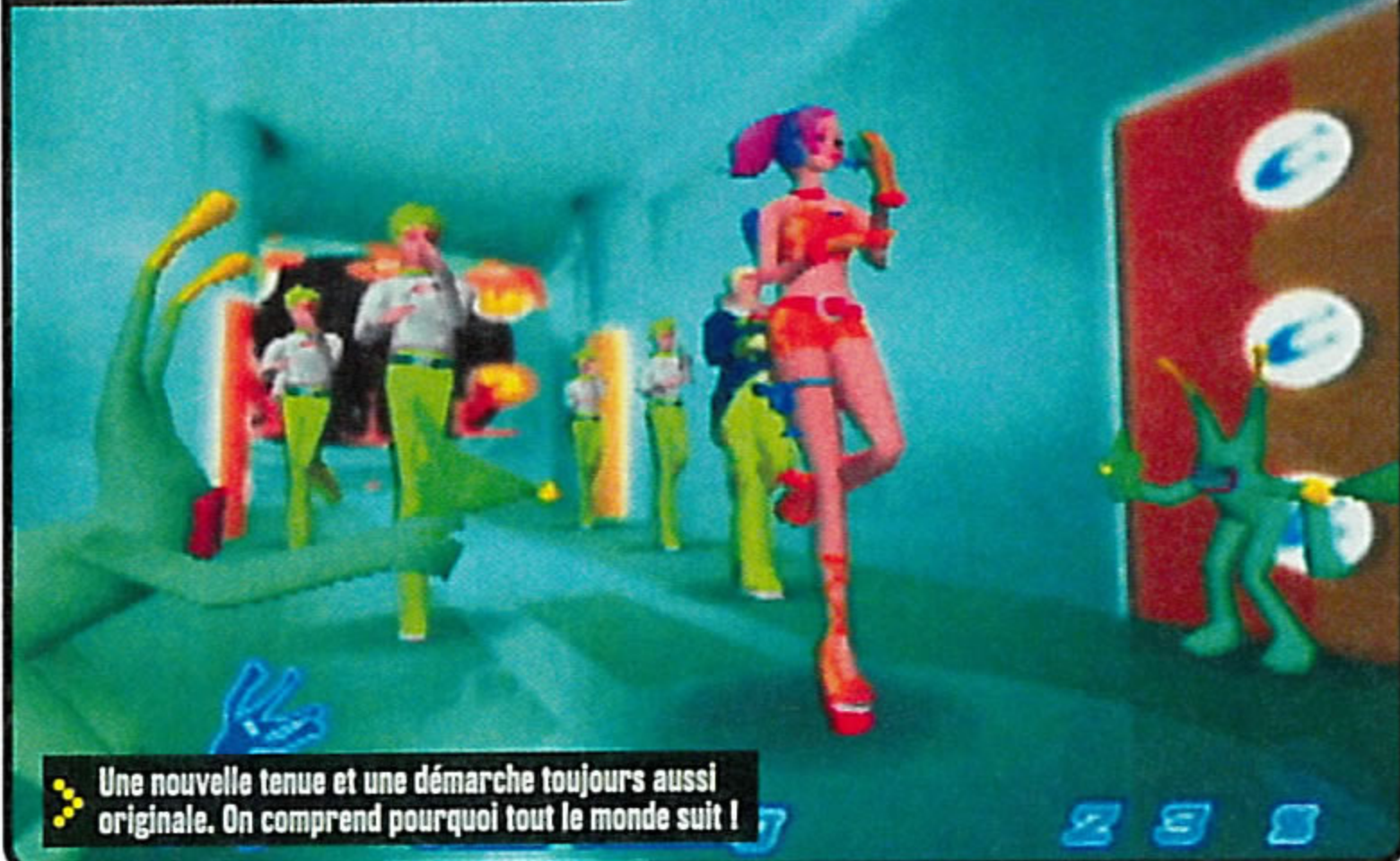


▲ Dans cette version PlayStation 2, certains sons ont été changés. Rien de grave, mais bon...

Space Channel 5

Après avoir défrayé la chronique sur Dreamcast, Ulala revient aujourd'hui sur PlayStation 2.

Groovyyy Baby !



Une nouvelle tenue et une démarche toujours aussi originale. On comprend pourquoi tout le monde suit !

Encore un jeu musical sur une console de Sony. Mais cette fois-ci, il est entièrement original et réalisé par Sega.

On ne présente plus Space Channel. Pourtant, nombreux sont ceux sous nos latitudes qui n'ont pas encore pu essayer ce jeu.

ALIEN DANSE

Véritable extraterrestre ludique dans le monde des jeux vidéo console, Space Channel est sorti la première fois sur Dreamcast en 2000. Conçu par l'original Tetsuya Mizuguchi et son équipe UGA, Space Channel débarque aujourd'hui sur PS2 juste avant la sortie de sa seconde partie au Japon. Vous y dirigez une jeune reporter de choc,

prise dans une invasion venue de l'espace. Vous devez faire preuve de talents rythmiques pour permettre à Ulala de contrecarrer les plans d'enlèvement des Morolians, en reproduisant exactement leurs folles danses. Pour cela, retenez bien tous les sons pour pouvoir les reproduire avec votre pad dans le bon ordre et selon le même rythme. Plus facile à dire qu'à faire ! En effet, il faudra travailler dur avant de parvenir jusqu'aux boss.

UNIQUE

Space Channel 5 reste un jeu avec une folle ambiance bien à lui qu'il faut essayer avant d'adopter. Il est simplement dommage de ne voir dans ce volet aucune nouveauté par rapport à la version précédente sur Dreamcast.



Consoles MAX Verdict

JOUABILITÉ 4/5

Si vous avez une mémoire du rythme et une bonne oreille, tout se passera bien pour Ulala.

GRAPHISMES 3/5

Domage que les vidéos passent mal et que le jeu soit entrelacé, ce qui n'était pas le cas sur DC.

SON 4/5

Certains morceaux sont d'ores et déjà mythiques. Les bruitages sont à pleurer de rire.

DURÉE DE VIE 3/5

Certaines personnes risquent de le finir assez vite, mais grâce aux bonus, vous ne serez pas à court.

Unique, Space Channel est si décalé et original qu'il mérite d'être essayé.

Intérêt

14 / 20

Quand y en a plus, y en a encore !

Si vous avez fini le jeu, vous pouvez le recommencer pour découvrir de toutes nouvelles scènes !



▲ De nouveaux challenges apparaissent dans les niveaux que vous connaissez parfaitement.



▲ Le taux d'audience est important. Il faut en préserver le plus possible dès les premiers niveaux.



▲ La fin du jeu vous mettra à rude épreuve. Il faut vraiment vous faire rapidement au principe du jeu.



▲ Même si la durée de vie n'est pas énorme, on peut y rejouer avec grand plaisir tellement c'est bon.

TESTEUR


Selm



Final Fantasy VI



Huit ans ans après sa sortie japonaise, FF6 sort enfin en France. Ca ne nous rajeunit pas tout ça...



Sous le coup d'une inspiration mystique, Square sort FF6 en Europe.

À un prix imbattable (16 euros seulement !), avec un DVD de démo de FFX sur PS2 en bonus, c'est donner toutes ses chances à ce qui est sans doute le meilleur volet de la saga.

RPG-roi de l'époque 16 bits, Final Fantasy VI est un véritable mythe. Réalisé de main de maître en un an par Yoshinori Kitase (qui avait déjà dirigé les deux volets précédents), FF6 marque l'apothéose de la série. C'est aussi le volet dans lequel la patte d'Amano ressort le plus dans le design des persos, de l'univers et des monstres. Sortie aux États-Unis dans la compilation Final Fantasy Anthology, cette version est une émulation de la version Super NES. Le jeu demeure donc quasi inchangé, si ce n'est une transition des combats désormais plus douce et le fait que tous les personnages courent dès le début

du jeu (fonction qui s'activait dans le jeu original par la relique Sprint Shoes). Les séquences cinématiques et les bonus forment un apport appréciable. La traduction, enfin, est celle de 1994, signée par le controversé Ted Woolsey. On pourrait lui reprocher le changement de certains noms (pour des raisons de place et de références culturelles) ainsi qu'une tendance à la suradaptation. Il reste néanmoins très fidèle à l'esprit du dialogue original, restituant à merveille ses niveaux de langage et son humour.

Cette version PS one présente des temps de chargement intempestifs, une émulation imparfaite des sons, et une lenteur due au 50 Hz. Mais la qualité du jeu fait oublier ces menus défauts.

MAGIE PERDUE ?

Mille ans après une guerre dévastatrice dans laquelle la magie a été utilisée à mauvais escient, l'humanité améliore son niveau technologique avec la poudre, les métaux et les machines à

Esper-tise

Chaque personnage peut être équipé d'un morceau de Magicite parmi ceux dont vous disposez. Les Espers présentent chacun des propriétés différentes.



Fight
Dance
Magic

TERRA 9387
MOG 9381
SHADOW 9189

▲ Les Espers ne peuvent être utilisés qu'une fois par combat : ici, le mythique Alexander.



Purifier
RANGE All.
ELEMENT None.
This holy war between demon, devil, and goddess damages

▲ En plus d'apprendre des magies à un certain taux, les Espers permettent aussi de privilégier certaines stats lors du "level up".

Crusader

Learning

- Melt x 1
- Metr x10

L-up Bonus
MP +50%

MP Used 96



RAMUH: These are my comrades who fell while escaping the Empire. And I will give you my power, as well...

▲ La quête des morceaux de Magicite est l'une des plus importantes du jeu. Ramuh est le premier morceau que vous récupérez.

Relique du passé

Vous achetez ou gagnez des reliques dont les persos peuvent s'équiper (deux maximum). Celles-ci jouent souvent un rôle de protection, altérant de manière continue le statut du perso qui les porte.

EQUIP

No random enemy encounters

Relic Hero Ring
Relic Zephyr Cape Moogle

Dragon Horn	Vigor	31	→	31
Moogles Charm	Speed	37	→	37
Back Guard	Stamina	29	→	29
Wall Ring	Mag. Pwr	42	→	42
Cherub Down	Bat. Pwr	210	→	210
Star Pendant	Defense	185	→	185
Sniper Sight	Evade	40	→	40

▲ La relique Moogles Charm, équipée sur Mog, permet tout simplement d'éviter les attaques aléatoires !

Fight	CELES	3317	=====
Runic	SABIN	3229	=====
Magic	EDGAR	3227	=====
Item	SETZER	3273	=====

▲ La commande X ("magic" ou "attack") permet de réaliser deux attaques... par exemple, deux Ultima, la plus puissante magie du jeu (2 x 9999).



Amano's touch



vapeur. L'empire dominant, sous la coupe de l'empereur Gestahl, semble néanmoins sur la trace de cette force disparue, autrefois appelée magie.

Terra se lance à la découverte du mystère des Espers ainsi que de son identité.

Le système de progression de FF6 repose justement sur les Espers (Shōkan en japonais). Ils ne sont autres que les créatures invoquées, désormais indissociables

UN POUR TOUS...

Terra (Tina en VO), une jeune fille asservie par l'empire est envoyée dans la ville minière de Narshe où un Esper, créature magique des temps anciens, a été retrouvé dans la glace. Libérée de son hypnose, Terra rencontre les Returners, des résistants qui tentent d'empêcher la magie de retomber aux mains de l'empire maléfique. Aux côtés de Locke le voleur... pardon le chasseur de trésors, du prince Edgar et de son frère Sabin (Mash), de Celes la générale impériale repentie et d'autres compagnons,

... **RPG-rol** de l'époque **16 bits**, **FF6 est un mythe...**

Bonne troupe

Plusieurs séquences du jeu nécessitent de scinder l'équipe en plusieurs groupes différents pour progresser (un groupe dégagant la voie à un autre dans un donjon par exemple).



▲ La cale du dirigeable de Setzer sert aussi de quartier général où former les équipes.



▲ Vous pourrez passer d'un groupe à l'autre d'une simple pression de bouton.



▲ Mog arbitre un passage où trois groupes séparés vont à Narshe : le choix de l'ordre vous appartient.

Du Boss !

Fight	Terra	9931	=====
Swd Tech	Locke	8401	=====
Magic	Cyan	9417	=====
Item	Shadow	8751	=====

▲ Les gardiens de Kefka, enchevêtrement de corps torturés, caractéristiques du style d'Amano.

Ghost Train	SABIN	363	=====
	SHADOW	268	=====
	CYAN	308	=====

▲ À votre avis, qu'est-ce qui pourrait venir facilement à bout d'un train fantôme ?

KEFKA: This is sickening... You sound like chapters from a self-help booklet! Prepare yourselves!

▲ Tout le monde combat le dernier boss... choisissez néanmoins l'ordre de combat.

Amano en 3D

Les deux séquences cinématiques (au début et à la fin du jeu) reprennent magistralement les passages les plus marquants, transposant à merveille le style d'Amano en 3D.



▲ L'attaque de Terra en armure Magitek dans la ville de Narshe... On s'y croirait.



▲ Le Kefka des cinématiques, mi-bouffon mi-démon, est très convaincant.



▲ La séquence de l'opéra, sur fond d'"Aria Di Mezzo Carattere" a bien entendu la part belle dans la séquence de fin.



▲ Shadow sabre sans faire de détails lors de la séquence du train fantôme.



Coup de booster

Contrairement à FF5, il est possible dans FF6 de booster tous ses personnages à l'extrême en un laps de temps relativement raisonnable (une centaine d'heures).



▲ Dans une petite forêt de la fin du jeu, vous rencontrez de redoutables dinosaures qui peuvent rapporter l'Economizer (toutes les magies = 1 MP).



▲ Équipez bien votre perso : vous pourrez frapper jusqu'à quatre fois 9999 en un tour avec Atma Weapon, l'arme ultime.



Consoles MAX Verdict

JOUABILITÉ 5/5

Une ergonomie sans faille : on maîtrise instantanément le système de customisation pourtant complexe.

GRAPHISMES 3/5

La 2D est datée, mais elle ne manque pas de charme. Les designs d'Amano sont magnifiques.

SON 5/5

Des musiques sublimes et un codage somptueux qui valent bien des jeux PSX.

DURÉE DE VIE 5/5

Le jeu est immense avec les mini-quêtes et les customisations.

LE MEILLEUR

FF6 excelle sur tous les plans : système, scénario et musiques. Une véritable bénédiction.



LE PIRE

Les temps de chargements avant les combats ou dans les menus sont très regrettables.



La perfection n'existe pas, mais FF6 s'en approche. Certainement le volet le plus démesuré de toute la saga.

Intérêt

19,8 / 20

Le colosseum

Le Colosseum est un endroit où vous pouvez vous battre en misant des objets pour en obtenir d'autres.



▲ Choisissez bien l'objet que vous misez, sinon, vous pourriez vous retrouver gros Jean comme devant : Chupon dégage les malheureux en une seule attaque.

▲ Durant le combat, vous ne contrôlez pas votre personnage qui utilise les techniques que vous lui avez apprises. Frustrant...

7 mini-tests. Voilà qui devrait calmer les appétits voraces de ceux qui auraient décidé de sortir des grosses productions du mois.

DISPO : • ÉDITEUR : WANADOO EDITIONS • JOUEURS : 1



Extreme Ghostbusters Code Ecto-1

Les chasseurs de fantômes reviennent sur GBA. Cette fois, ils sortent d'une série télé animée. Il va y avoir du slime sur l'écran !

Avec un tel sujet, plutôt dur de passer à côté du pressing pour draps animés. Au menu figurent des mini-jeux de course, vus de dessus, et de la plate-forme/shoot à gogo. Vous pourrez choisir à tout moment entre deux persos pour traquer les esprits ainsi que quelques boss à travers douze niveaux. La réalisation est de haut niveau et le challenge reste classique avec tous les ingrédients indispensables à ce genre de jeu.



▲ Il faut récupérer un morceau de tableau par niveau pour résoudre le puzzle.



▲ Chaque personnage à ses avantages et ses inconvénients.



Des sprites à gogo et une super anim'. Un bon titre d'action.

13

DISPO : • ÉDITEUR : MICROSOFT • JOUEURS : 1-4 SIM.



Fuzion Frenzy

Voici le premier jeu multijoueurs à la Mario Party qui débarque sur Xbox. Révolutionnera-t-il le genre ou amusera-t-il simplement la galerie ?

Le principe est simple : pour peu que vous ayez quelques compagnons de jeux (l'ordinateur répondant aussi présent), vous pouvez tous participer à quarante-cinq mini-jeux, rapportant chacun un certain nombre de points. Les points gagnés correspondent aux nombres d'orbes en votre possession, sachant qu'ils peuvent être volés par vos adversaires. C'est moyennement amusant, et, en plus, quelques ralentissements gâchent le tout.



▲ Il y a tout plein de petits effets, mais ce n'est pas très beau.



▲ C'est sympa pendant une heure, mais au-delà, cela devient vraiment lassant.

Le principe est amusant pendant un temps... assez court.

08

DISPO : • ÉDITEUR : KONAMI • JOUEURS : 1-4 SIM.



Pro Evolution Soccer



La PS one a son Pro Evolution Soccer, comme sa petite sœur, la PS2. Mais calmons-nous, cette version est quasi identique à ISS Pro Evolution 2.

La référence en matière de simulation de foot revient sur PS one ! Rien de bien grisant cependant, puisque cette version reprend tous les éléments d'ISS Pro Evolution 2, en améliorant l'I.A. et en ajoutant quelques nouvelles animations. Le jeu demeure donc aussi excellent que son prédécesseur. Les possesseurs de PS one et d'ISS Pro Evolution 2 peuvent passer leur chemin, tandis que les autres pourront goûter aux joies du meilleur jeu du genre sur Play, avec des statistiques entièrement remises à jour.



▲ La réalisation est la même que celle d'ISS Pro Evolution 2.



▲ Avantage par rapport à la version PS2 : on peut maintenant modifier la vitesse de jeu.

Le meilleur jeu de foot sur Ps one ! ISS Pro Ev. 2 en mieux.

18

DISPO : • ÉDITEUR : UBI SOFT • JOUEURS : 1-6 SIM.



NHL Hitz 2002



▲ Un excellent moyen pour se débarrasser des meilleurs joueurs adverses.



▲ Le goal adverse deviendra une muraille impénétrable si vous avez trop d'avance.

Il n'est pas question de simulation dans ce jeu de hockey sur glace. Ici, les seules règles sont : vitesse, baston et palet entre les deux yeux.

Pour commencer, le jeu oppose des équipes de trois (équipes et joueurs officiels de la NHL), et propose un nombre de tactiques très limité (protéger le palet, mettre en échec les joueurs adverses, s'approprier la galette à tout prix...). Les combats entre joueurs ont une grande importance (le perdant est éliminé pour le reste du match), avec blocages et combos en pagaille. Ajoutez à cela un mode Six Joueurs en simultané, des équipes et des terrains cachés et vous comprendrez rapidement qu'il est hors de question de s'ennuyer.

Un bon jeu arcade mais qui manque de profondeur tactique.

13

DISPO : • ÉDITEUR : THQ • JOUEURS : 1

Jedi Power Battle

Les jeux Star Wars se suivent et se ressemblent. Cette conversion d'une bouse de la PSX et de la DC réussit à se hisser au-dessus de ses antécédents, mais reste très pauvre.

La possibilité de jouer trois Jedi armés de sabres laser dans une dizaine de niveaux isométriques plutôt vastes est une bonne chose. L'action est assez violente, les adversaires affichés à l'écran nombreux, la bande-son parfaite et, en plus, l'animation déchire. Malheureusement, cette version GBA colporte quelques boulets, déjà présents sur les versions précédentes : la gestion des sauts est calamiteuse, le blocage de la vue très désagréable et la linéarité du jeu risque d'en frustrer plus d'un.



▲ Dans l'ensemble, c'est plutôt correct et bien défilant.



▲ L'absence de mode Multijoueurs est cruelle.

La meilleure version des Power Battle. Classique mais fun.

11

DISPO : • ÉDITEUR : KEMCO • JOUEURS : 1-2 SIM.

Eggo Mania

Dans ce monde de brutes où la violence est souvent gratuite, rien de tel qu'un petit jeu de réflexion de temps en temps pour se donner bonne conscience. Ça tombe bien, Eggo Mania est là !

Même si à première vue on peut s'attendre à un énième clone de Tetris, il n'en est (presque) rien. Vous incarnez une charmante petite bestiole qui doit attraper des pièces tombant du ciel pour se construire un monticule et échapper à l'eau qui ne fait que monter ! Un jeu très coloré, bénéficiant de bonnes musiques et très divertissant. De plus, il est possible de jouer à deux via deux GBA et deux cartouches.



SCORE
0000395
TEMPS
02:08

HAUT SCORE

SCORE
0001025
TEMPS
05:13
HAUT SCORE
0001025
MEILLEUR TEMPS
00:00

▲ Prendrez-vous le parti de construire à toute vitesse un édifice branlant...

► ... Ou celui de bâtir un immeuble solide qui vous mènera vers la montgolfière providentielle ?

Une bonne surprise qui saura vous divertir un moment.

13

DISPO : • ÉDITEUR : EIDOS INT. • JOUEURS : 1-2 SIM.

Salt Lake 2002

Les jeux olympiques d'hiver fournissent une matière toute trouvée pour les ersatz de jeu. En voilà un à éviter de toute urgence !

Catastrophique ! Salt Lake 2002 reprend seulement six épreuves des jeux olympiques d'hiver. La jouabilité est réduite à sa plus simple expression et les réactions des participants s'avèrent complètement délirantes ! À tel point qu'on se demande si les skieurs n'ont pas des balais où vous savez et si les snowboarders ne sont pas bourrés tant leurs virages ne ressemblent à rien. Pour conclure, c'est injouable et très creux. À bon entendeur, salut...



▲ La modélisation des personnages est par contre correcte et les décors ne manquent pas de détail.



▲ Décider des conditions climatiques, c'est bien, mais cela ne changera rien à une jouabilité exécrable !

Jouabilité nulle, fun inexistant. Il n'y a rien à voir, circulez !

06

LE MARCHÉ AUX PUCES

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



TOUS LES ACCESSOIRES

Playstation™
PS 2™
DREAMCAST™



Pic-card 1 & 2
Goldwafer
Fun-card 2
Programmateurs

Neo Key

+ de 100 REFERENCES

achetez en toute liberté sur internet

OMINFO

Ominfo.com
BP 207
52006 CHAUMONT CEDEX

PROFITEZ DE NOS SUPER PROMOS !

www.ominfo.com

ACCESSOIRES

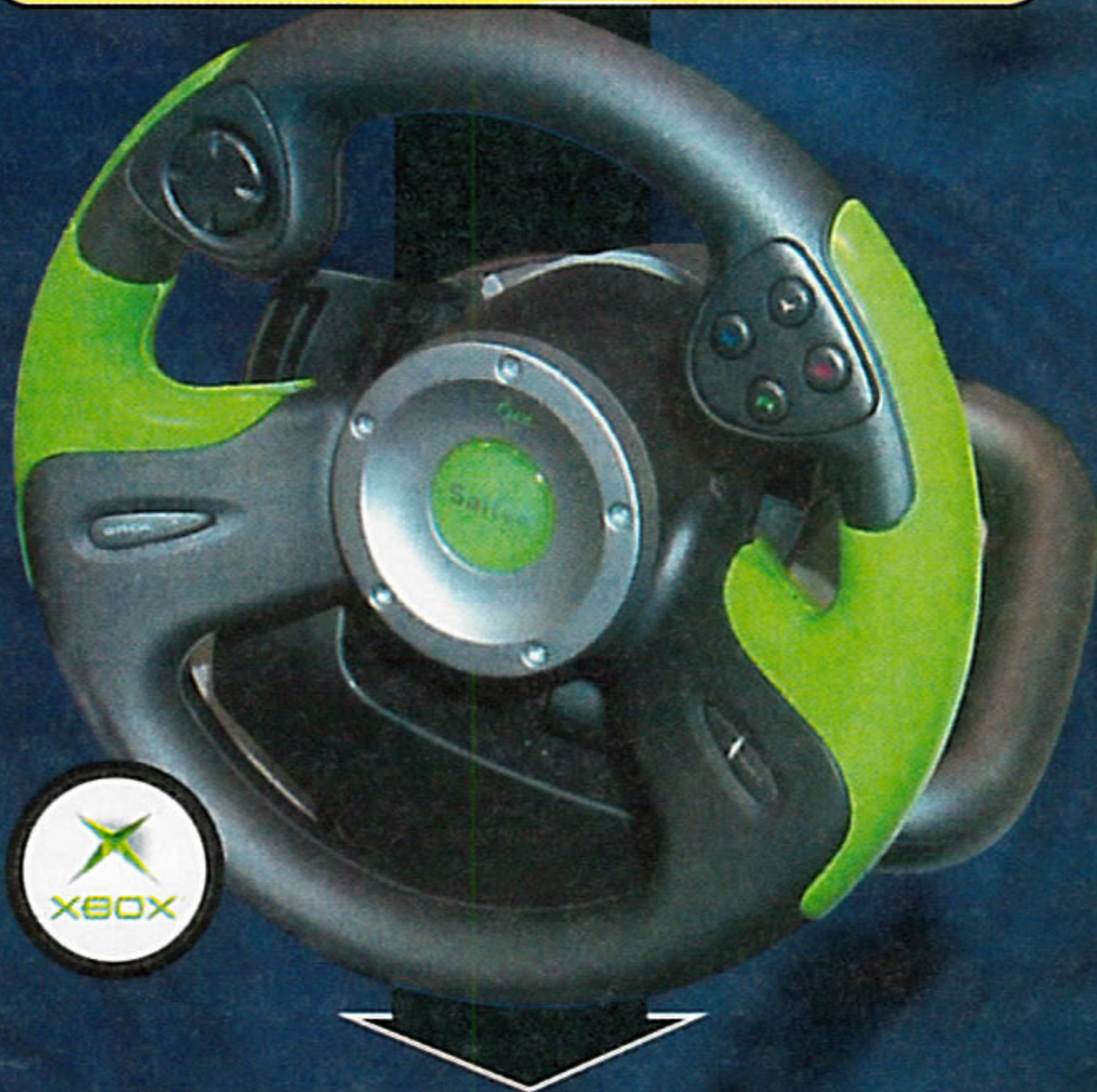


Vu que nous sommes **parfaitement indépendants**, nous avons décidé de consacrer cette rubrique à la **console de Bill Gates**, l'homme le plus beau du monde (pour le chèque, Bill : "Cmax- Un jour, nous aussi on sera riches").

PROLONGEZ LE PLAISIR... PROLONGEZ LE PLAISIR... PRO

SPECIAL XBOX

Ce mois-ci, la rubrique accessoire est consacrée à la Xbox. Après avoir acheté la console et un jeu (qui a dit Halo ?), parions qu'il ne restera plus grand-chose dans votre porte-monnaie. Alors autant se renseigner avant d'investir. Et pour se détendre un peu, quelques jolies filles en plastique...



ADRENALIN WHEEL

Sensationnel en ce qui concerne la prise en main, l'Adrenalin Wheel possède un défaut majeur : il faut appuyer fort sur les gâchettes d'accélération pour avoir du répondeur. C'est plutôt gênant, mais on s'y fait. Les vibrations vous plongent encore plus intensément dans les courses et procurent de bonnes sensations. Enfin, l'Adrenalin Wheel s'attache facilement sur un bureau. Bref, c'est un bon produit pour les fans de courses. Notez qu'il existe en deux versions (avec ou sans pédales).

CONSTRUCTEUR : SAITEK
DISTRIBUÉ PAR : SAITEK
PRIX : ENV. 52 EUROS

15/20

SCART CABLE

Tout ce qui a déjà été dit sur le câble Big Ben est également valable pour le modèle de Saitek (plaquage or et sortie composite sur le câble). Ce dernier présente tout de même l'avantage non-négligeable d'être un peu moins cher. Un achat conseillé à ceux qui souhaitent bénéficier d'une image correcte sans avoir à s'embarrasser d'un trop grand nombre de fils ou dont la télé ne possède pas d'entrée S-Vidéo (ce qui est rare de nos jours).

CONSTRUCTEUR : SAITEK
DISTRIBUÉ PAR : SAITEK
PRIX : ENV. 17 EUROS

17/20

HBPAD

Encore un nouveau prétendant au titre de meilleure manette Xbox. Et bien, disons que le titre risque d'être encore en jeu pour un bon moment. Personne ne fait réellement pire que Microsoft, mais personne n'a non plus vraiment fait mieux. Ce modèle est léger (un bon point), mais le positionnement des boutons est toujours aussi problématique. Gros avantage sur la manette officielle : un prix inférieur de dix euros. Attendons tout de même de voir les modèles suivants.

CONSTRUCTEUR : BIG BEN
DISTRIBUÉ PAR : BIG BEN
PRIX : ENV. 29,90 EUROS

11/20



CÂBLE OPTIQUE POUR HBOX

Même s'il s'agit d'un câble "optique" sa vocation est d'améliorer la qualité sonore de vos jeux Xbox. Il "suffit" de brancher ce fil sur un ampli (audio et / ou vidéo). Si vous bénéficiez en plus d'un ensemble 5.1, ce sera tout simplement le cinéma à la maison (le très prisé "ô messinéma"). Ceci n'intéressera donc pas ceux qui ne possèdent pas déjà un matériel sonore de bonne qualité dédié à leur console.

CONSTRUCTEUR : SAITEK
DISTRIBUÉ PAR : SAITEK
PRIX : ENV. 8 EUROS

13/20

PROLONGEZ LE PLAISIR... PROLONGEZ LE PLAISIR... PROLONGEZ LE PLAISIR...

➤ CÂBLE S-VIDEO HBOX

Comme d'habitude, si vous souhaitez réellement profiter de votre jolie console nouvelle génération, un câble S-Vidéo s'impose. Vérifiez toutefois que votre télé possède cette fameuse entrée S-Vidéo ainsi que des entrées audio avant d'investir dans cet accessoire. Il faut bien reconnaître que la différence est visible à l'écran. Ce modèle possède des connexions plaquées or. Pas pour faire plus chic, mais pour améliorer la qualité de transmission du signal vidéo.

CONSTRUCTEUR : SAITEK
DISTRIBUÉ PAR : SAITEK
PRIX : ENV. 12 EUROS

18/20



➤ FIGURINES SPACE CHANNEL 5

Après tous ces câbles si peu photogéniques, en tant que responsable de cette rubrique, je me vois dans l'obligation d'offrir un peu de détente pour les yeux. Quoi de mieux pour cela que les formes rebondies d'Ulala moulées dans du plastique ? Elles sont très bien faites et très ressemblantes, et on les trouve très mignonnes à la rédaction. Faites un tour dans les boutiques qui proposent des produits d'import pour les trouver.

CONSTRUCTEUR : PALISADES TOYS
DISTRIBUÉ PAR : IMPORT
PRIX : ENV. 15 EUROS

18/20



➤ CÂBLE D'EXTENSION

Pour ceux qui veulent par-dessus tout se retrouver loin de leur télé lorsqu'ils jouent seront ravis d'apprendre la sortie de cet accessoire. Maintenant il faut connaître le public que cela va vraiment intéresser. Bref, c'est loin d'être indispensable, mais il est toujours bon de savoir que cela existe. Juste au cas où l'on deviendrait presbyte. Pour les autres, on se contentera de la longueur initiale de la manette officielle, somme toute suffisante.

CONSTRUCTEUR : BIG BEN
DISTRIBUÉ PAR : BIG BEN
PRIX : ENV. 19,90 EUROS

14/20



➤ CÂBLE RGB AUDIO-VIDÉO POUR HBOX

Pour ceux qui souhaitent une meilleure qualité d'image, mais dont la télé ne comporte qu'une prise péritel (qu'on les jette aux tigres), un câble RGB vous offrira une meilleure qualité d'image que le câble composite fourni avec la console. Les prises sont plaquées or, et sur le fil, on trouve un boîtier pour une prise composite normal, ce qui peut se révéler utile si vous désirez brancher le son et / ou l'image sur un autre appareil.

CONSTRUCTEUR : BIG BEN
DISTRIBUÉ PAR : BIG BEN
PRIX : ENV. 19,90 EUROS

14/20





VOTRE COURRIER !

BIENVENUE CHEZ VOUS !

Salutations, terriens. Ce mois-ci, nous parlons un peu de tout : de la Xbox que soi-disant nous délaissions, de la GameCube et de son avenir, de tous ces jeux qui pourraient sortir (ou pas) sur la PS2, et enfin de la mignonne petite GBA. En fait, la seule console vraiment oubliée, c'est la Dreamcast. Moi, je suis sûr que cette machine-là, elle va bientôt devenir culte. D'ailleurs, PSO2 arrive bientôt... Alors fans de DC, le mois prochain, wake up !

MAH, LE RETOUR !

➤ N'envoyez pas de lettre trop longue, évitez les banalités et les lieux communs (Microsoft c'est des cons, Nintendo aime les joueurs...), relisez-vous (au-dessus d'un certain seuil de fautes, mes circuits entrent en surchauffe), et soyez sympa de joindre le bulletin en page 115 avec vos questions / dessins / test : cela m'aidera dans mon tri.

100% EVIL

Tout d'abord, merci à toute l'équipe de Consoles Max pour ce super magazine ! Voilà, je suis un grand fan de la saga Resident Evil et je voudrais avoir des nouvelles des jeux qui vont sortir prochainement : Resident Evil Rebirth, Resident Evil 4 : Umbrella Rising et Resident Evil 0 (s'il est toujours prévu, car sur N64...). Puis à propos de la sortie de la GameCube en France, car d'après ce que j'ai vu sur le Net, Nintendo aurait en partie l'exclusivité des jeux RE à venir... Bref, si vous pouvez m'informer sur la sortie de la nouvelle console Nintendo et des jeux RE, je vous en serais très reconnaissant. Merci !

Mikou

Cher Mikou,
Resident Evil est en passe de griller mes fusibles : avec les dénominations japonaises, américaines et européennes des jeux, les Code Veronica, Biohazard et autres Umbrella's Rising, je finis par m'y perdre. Ce que je peux te dire avec certitude, c'est que les prochains Resident Evil sortiront en effet exclusivement sur GameCube : cela a été officiellement

annoncé le 13 septembre par Nintendo et Capcom. Resident Evil 0, 1, 2, 3, 4 ainsi que Code Veronica sortiront presque tous cette année au Japon et dans la foulée en Europe ! Nous avons déjà pu jeter un œil sur les images du RE1, qui a été refait pour sortir le 22 mars au Japon, et je peux te dire, au moins graphiquement, que c'est une véritable bombe !

SONDAGE

Salut grand Max,
1) Comment devenir testeur ? (Je sais, j'y vais un peu vite).

Cher Quantio. Tu t'en doutes, il n'existe évidemment pas d'école de testeurs.

Il faut se renseigner auprès des développeurs pour éventuellement postuler. Des formations de journaliste spécialisé, informaticien, graphiste ou autre, peuvent aussi être des plus utiles. Mais c'est principalement une question de chance. Il suffit parfois de tomber au bon endroit au bon moment. Pas de recette miracle donc. Ni même de diplômes prérequis.
2) Sais-tu quand sera annoncé le prix de la GameCube ?
Elle coûtera environ 249 euros et sortira le 3 mai 2002.

LA LETTRE DU MOIS

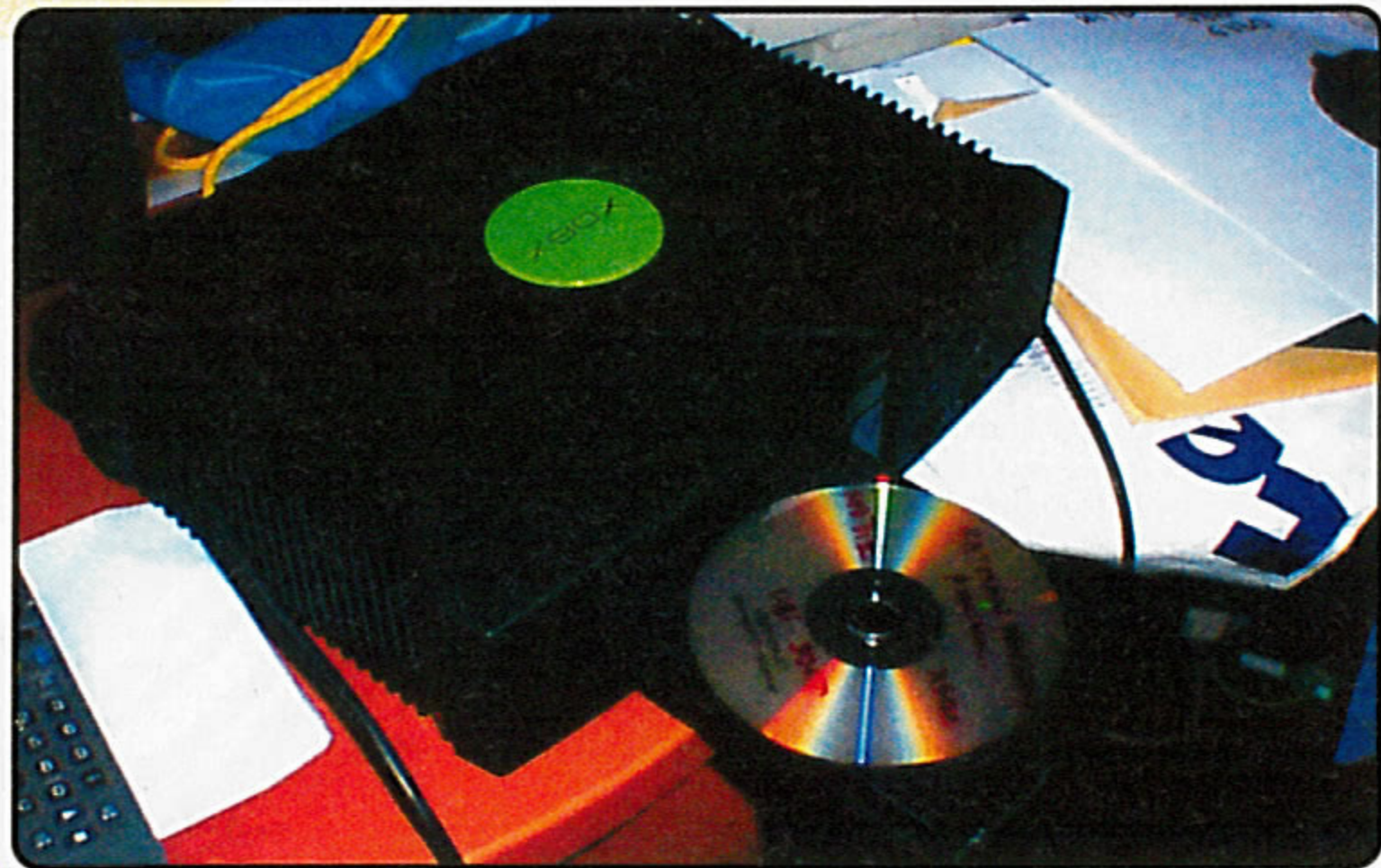
PAUVRE XBOX !

Hug, Max 2.0,
je vous écris pour vous faire part de mon mécontentement. En effet, on dirait que vous avez négligé la Xbox. Dans votre dernier numéro, vous faisiez déjà des tests de jeux GameCube (en import) alors que la Xbox n'a eu droit qu'à une avant-première (ce qui est quand même mieux que rien). Vous auriez pu tester les jeux déjà sortis et mettre d'autres jeux dans votre rubrique avant-première. La Xbox est une console très puissante, la plus puissante. Espérons que les programmeurs sauront tirer parti de ses capacités et prouver à tous les sceptiques qu'elle en a dans le ventre. Ce n'est pas sur sa taille, son poids, sa couleur, mais sur ses capacités et surtout ses jeux, qu'une console doit être jugée. Alors si vous ne faites pas de tests, comment voulez-vous pouvoir juger ?
Merci de votre attention.
Cordialement,
PS : pourriez-vous mettre une photo de la Xbox avec l'endroit où l'on insère les CD car dans tous les magazines, on n'a jamais vu où mettre les CD de jeux.

Fredo l'accro des jeux vidéo

Cher Fredo,
dans notre numéro 27, nous avons consacré un dossier

de huit pages à la Xbox, preuve que nous ne faisons aucune distinction entre les consoles. Dans notre numéro 30, six avant-premières étaient consacrées à des jeux Xbox. Les premiers tests de jeux Xbox n'apparaissent que dans le numéro que tu tiens entre tes mains. Si nous n'en avons pas fait plus tôt, c'est que cela était matériellement impossible : tout simplement parce que nous n'avons pas reçu de console à temps. La plupart des mags français se sont d'ailleurs trouvés dans la même situation que nous. Il faudrait demander à Microsoft la raison d'une aussi étrange politique ! Peut-être Microsoft ne veut-il pas que nous parlions trop de lui ? Décidément, je ne comprendrai jamais les humains. Mais, en définitive, pas de panique. Tout est maintenant rentré dans l'ordre. tu trouveras des tests dès ce numéro, et tu devrais en récupérer le mois prochain également. La console vient de sortir en version officielle, elle sera donc traitée avec autant de pugnacité et d'objectivité que les autres.



3) J'aimerais (dans la mesure du possible) que tu fasses un sondage auprès de tes collègues testeurs : quelle console 128 bits et quelle portable préfèrent-ils ?
Sur ce qu'ils en ont vu pour l'instant, les esclaves Journalistes de Consoles Max confessent un petit faible pour la Dreamcast (la PS2 et la GameCube arrivent en seconde position relativement ex æquo). Pour les portables, aucune hésitation : c'est la GBA.

4) Quel est l'avenir de la GameCube en réseau ?
Très, très incertain. Les pontes de Nintendo attendent de voir. Ils pensent que le marché du réseau est pour l'instant trop restreint pour en valoir vraiment la peine. La firme préfère développer des interconnexions entre ses propres machines (GBA connectable avec NGC, etc.), et devrait continuer quelque temps dans cette voie. Reste que Sega va sortir l'Ineffable Phantasy Star Online 2 sur GC, qui sera jouable à quatre sur le même écran tout en étant on line.

Merci !
 @ + et gros bisous pleins d'huile
01001 !

Quentio Bros

EN DIRECT D'AFRIQUE

Salut Max,
 1) Y a-t-il une chance que Syphon Filter 3 sorte sur PS2 ?
Il existe déjà un Syphon Filter 3 sur PS one. Il est passable, mais n'apporte cependant rien de révolutionnaire à la série (voir le test dans CMax n°28).

2) De VF4, Tekken 4 ou DOA3, quel est le meilleur ?
Voici un débat fort intéressant. Nous avons tendance à préférer la richesse à la simplicité d'utilisation et, en la matière, VF4 est le meilleur. Après, si tu cherches un jeu plus "grand public", Tekken 4 et DOA3 sont à peu près au

même niveau, si ce n'est que DOA3, pour l'instant, impressionne bien plus graphiquement que Tekken 4. Vois donc les prevlows et tests de ce numéro pour en savoir un peu plus.

3) 1080 Degrees Snowboarding sortira-t-il sur PS2 ?

Non. Il ne sortira que sur la GameCube.

4) Est-ce que DOA3 peut sortir sur PS2 ?

Non, DOA3 sortira sur Xbox exclusivement.

Mamadou Diarra,
 un abonné du Mali.

TROP BIEN

Salut Max,

1) Je voudrais savoir quand sortira MGS2 ?

Le 8 mars ! Enfin !

2) Au niveau des jeux, la NGC vaut-elle vraiment le coup par rapport à la Xbox ?

Les premiers jeux que nous avons vus sur cette machine sont plutôt prometteurs, mais il est impossible de répondre à ta question dans l'état actuel des choses.

3) Où trouvez-vous le prix des jeux ?

Ah, ah (rire sardonique de robot) ! Nous nous concentrons très fort, tapons quelques chiffres au hasard sur notre clavier, et... Non, je plaisante. Les gentils éditeurs nous les fournissent.

4) Pourrais-je avoir une photo dédicacée de toute l'équipe car votre magazine est trop bien !

Nous sommes très flattés par ta demande, mais sache pour ta gouverne que la laideur des membres de la rédaction est telle qu'elle reste insupportable pour le commun des mortels. Je suis seul à avoir survécu à cette vision. Désolé, donc...

Mehdi

LES CINÉMATIQUES, C'EST TOP

Salut petit robot,
 tout d'abord, le nouveau look du mag est vraiment bien (il l'était déjà avant).

Bon, passons aux questions :

1) Un autre film tiré d'un jeu vidéo est-il prévu ?

L'expérience Final Fantasy va peut-être en refroidir certains. Mais le film R.E. Genesis est prévu pour ce printemps, avec Mila Jovovitch notamment (une actrice talentueuse, comme tu peux le voir sur la photo).

2) Que me conseilles-tu entre GT3 et WRC ?

GT3.

3) Peut-on espérer la sortie d'un Mario Kart 2 sur GameCube ?

Oui. Mais on ne connaît pas de date pour l'instant.

4) Toujours pas de date de sortie pour VF4 ?

Mal en France. Voir l'avant-première p 24.

Le Ninja



Cf. page 21.

GBA

Bonjour,
 Je voudrais vous poser quelques questions :

1) Quand sortira le flash linker GBA en France ?

01001 (Juron scandalisé) ! Le flash linker est un procédé illégal. Copier des jeux, c'est mal.

Tu ne dois rien tenter de savoir à propos du flash linker !

2) J'ai lu dans un journal concurrent que Worms World Party sortira sur GBA, mais quand ?

Malheureusement, nous ne le savons pas plus que nos concurrents. Mais nous, au moins, nous publions des messages subliminaux d'incitation à la débauche. Et, vian !

3) Je possède l'action replay pour GBA, qui est vendue avec le CD, mais je n'ai pas d'ordinateur pour trouver des codes sur Internet, comment faire ?

Hum, hum. Achète-toi un ordinateur, ou procure-toi ces codes par des amis, ou encore, continue de nous lire assidûment. Nous devons être le seul magazine de jeu vidéo à proposer des codes Action Replay pour GBA. Enfin, sur Terre...

Julien

DU TAG-O-TAC

Metal Gear Solid et Silent Hill sur GBA, info ou intox ?

Silent Hill ne sort sur GBA qu'au Japon. Quant à Metal Gear Solid, rien n'est prévu.

A-t-on une chance de voir sortir Shenmue sur PS2 ?

Le deuxième volet sort sur Xbox, pas sur PS2.

Y aura-t-il un Zelda sur PS2 ?

Jamais, jamais, jamais !

Klonoa 3 sur PS2, c'est un rêve ?

Rien n'a été annoncé, en tout cas.

Y aura-t-il un Dino Crisis 3 et si oui, sur quelle console ?

En tout cas, rien n'a été annoncé.

À quand un Tomb Raider sur PS2 ?

L'opus 6 sort en novembre 2002. On en saura plus le mois prochain.

Combien coûtera un jeu NGC ?

Aux alentours de 70 euros.

Quand le film Final Fantasy sort-il en DVD ?

Très bientôt !

Y aura-t-il un Dino Crisis 3 et si oui, sur quelle console ?

Rien d'annoncé pour le moment.

Y aura-t-il une suite à Crash Bandicoot 2 sur PS2 ?

On n'en sait rien. C'est possible.

Est-il vrai que Dragon Quest IV va être porté sur la PS2 ?

Aucune information à ce sujet, mais la version PS one s'est vendue à un million d'exemplaires au Japon. L'aventure se poursuivra donc certainement.

Comment expliques-tu que Silent Hill 2 n'ait obtenu que la note de 69 % ?

69 % est une note tout à fait honnête dans Consoles Max ! Presque 14/20 ! Et pour plus d'explications l'ami Reyda a, je crois, été assez clair !



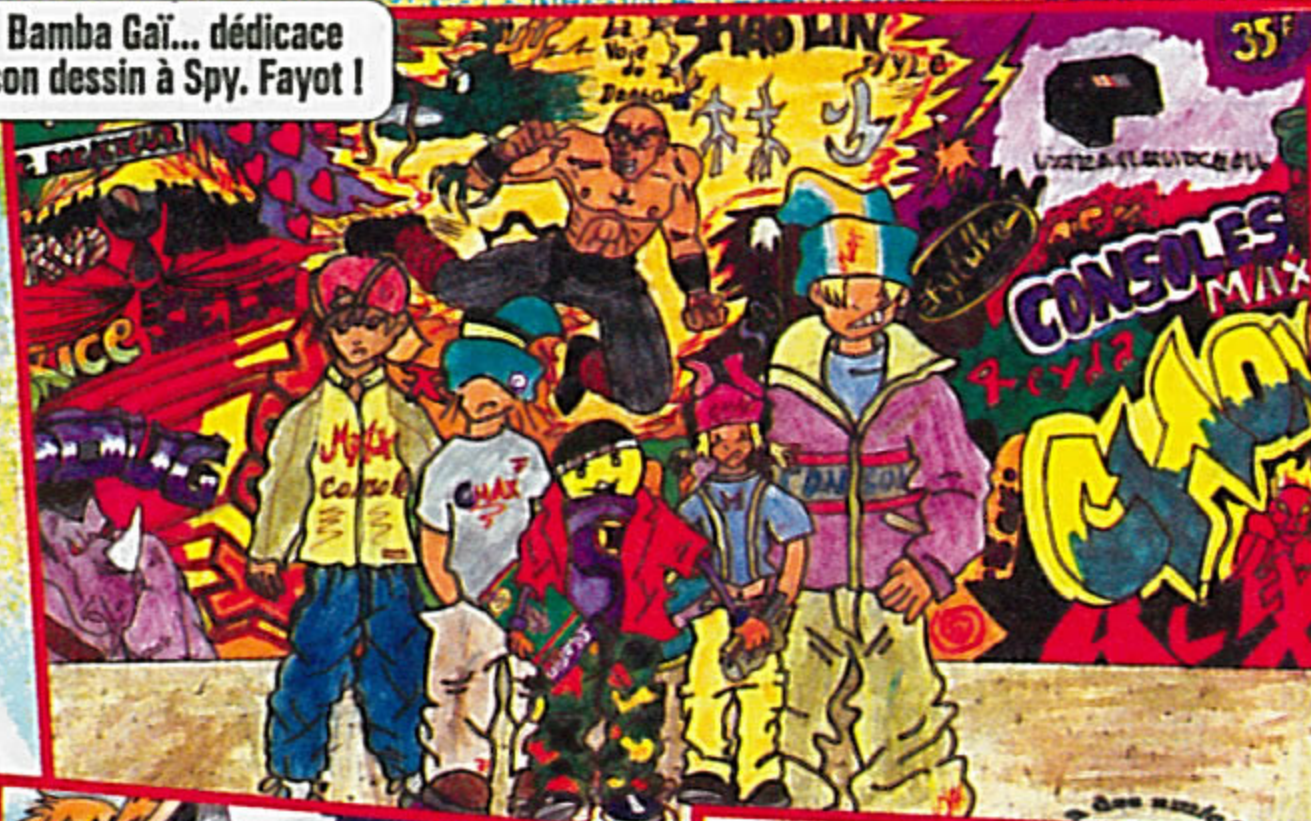
Alex Fabrice Doug Fnord

VOS DESSINS

CONCOURS

Vous vous sentez une âme de Michel-Ange ? Vous voulez devenir riche et célèbre – enfin, célèbre ? Envoyez-nous vos œuvres (format A4 maximum).

Bamba Gaï... dédicace son dessin à Spy. Fayot !



Stéphanie Cassar... réclame un voyage au Japon pour prix de ses efforts. Doug est partant...



Pokémon... toujours Pokémon. Max réclame maintenant un peu de Digimon...



Qui est cet homme ? Et qui est celui qui l'a dessiné ? Signez vos œuvres, bon sang !

WEBMASTER

Vous venez de concevoir le plus beau site de l'univers, et vous êtes impatient de le faire connaître ? N'hésitez plus : Consoles Max aime aussi les amateurs...

WEBOTAKU

<http://www.webotaku.fr.st>
Webotaku se consacre à la culture japonaise, regroupant ainsi des sujets aussi variés que le Japon, les Jeux Vidéo, les Mangas, la Japanimation, et le Cinéma nippon. Vous retrouverez toute l'actualité, des dossiers originaux, des tests, des galeries, des liens, des forums, etc.

THE XBOX MANIA

<http://www.xbox-mania.fr.st>
Dédié exclusivement à la nouvelle Console de Microsoft, Xbox Mania a su séduire

pas loin de dix-huit mille visiteurs depuis son ouverture en août 2001. Un engouement naturel étant donnée la qualité graphique et rédactionnelle de ce site.

RPG ON THE WEB

<http://rpgontheweb.free.fr>
Toute l'info sur vos RPG favoris, principalement sur Playstation et Playstation 2. À noter : le dossier superbement documenté et illustré sur l'histoire des RPG sur console. Un brin de culture, cela ne fait pas de mal de temps en temps.

GENERATION RPG MAKER

<http://www.generationrpgmaker.fr.st>
Déjà abordé dans les numéros précédents de CMax, le phénomène RPG Maker fait de plus en plus d'émules sur le Net. Pour exemple, la jeune équipe française de Generation RPG Maker, qui développe actuellement un concurrent au célèbre logiciel RM2K. Cocorico !

SONIC ONLINE

<http://www.soniconline.free.fr>
Sonic online retrace pour vous toute l'histoire de la mascotte de Sega depuis son apparition sur Megadrive. Loin de reléguer le petit hérisson bleu aux oubliettes, Sonic Online relate aussi ses dernières aventures sur GameCube et GBA.

HAL-LIFE FUSION

<http://www.halllifefusion.com>
Quelques mois après la sortie de son adaptation sur PS2, un petit détour dans l'univers d'Half-Life, l'un des jeux PC les plus emblématiques qui soient. Pour tous ceux qui seraient perdus dans la jungle des sites sur ce jeu et ses Mods, prenez sans hésitation le raccourci vers Half-Life Fusion.

FULLGAMERS

<http://www.fullgamers.com>
À sa création début 2000, Fullgamers était un site perso qui proposait un magazine on line dédié aux consoles Playstation et Playstation 2. Avec deux mille membres actifs et une actualité désormais

Imaginez Max, perdu dans un jeu vidéo (cela lui est déjà arrivé) : Max et Zelda, Max dans Final Fantasy ou dans DOA, Max chez Sonic... Ce que vous voulez ! Tout ce que l'on vous demande, c'est de l'imagination. Les dessins les plus réussis seront publiés dans les numéros à venir et le meilleur fera gagner à son créateur un jeu de son choix. Remplissez le coupon ci-dessous et renvoyez-le, accompagné de vos œuvres à : **MAX EN SCÈNE !** Consoles Max, 101 / 109, rue Jean Jaurès, 92300 Levallois Perret. Attention : date limite au 20 mars 2002.

Vos coordonnées :

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____

Ville : _____

Tél. : _____

Le jeu que je voudrais recevoir (par ordre de préférence) :

1 : _____

2 : _____

3 : _____

Plus besoin de faire de couvertures : nos lecteurs s'en chargent.



multi plates-formes, Fullgamers est une adresse avec laquelle vous devrez désormais compter.

NATION REBELLE

<http://www.nation-rebelle.com>
Finissons avec Nation rebelle, site d'actualités québécois animé par cinq jeunes sympas. Et si vous voulez rejoindre cette super équipe, consultez la rubrique "embauchement"...

LES 5 SITES DE CONSOLES MAX

XBOX OFFICIEL

www.xbox.com

NEWS XBOX

www.gamespot.com/filters/010850.6019665.00.html

LE DERNIER SONIC À DONF

www.dream-avenue.com

TEAM XBOX

www.teamxbox.com

FAN XBOX

www.xboxaddict.com

VOS TESTS

Vous pensez faire mieux que nos testeurs ? Vous voulez votre nom et votre photo dans le journal ? Envoyez vos tests de mille signes maximum avec le prix du jeu, le nom de son éditeur, ainsi que le bulletin en bas de page dûment complété. Ne soyez pas timide, nous n'avons pas l'habitude de censurer.

MARIO KART SUPER CIRCUIT

PRIX : Env. 45 € **ÉDITEUR :** NINTENDO

TESTEUR



Thibaut Cantat

Après Mario Kart et Super Mario Kart sur Super Nes, puis un épisode délirant sur N64, Mario et les autres refont le plein de speed pour une version GBA. C'est avec plaisir que l'on reprend le volant des petits bolides des huit personnages qui composent

le jeu dans des circuits de folle. Les graphismes sont superbes et l'on oublie vite qu'on est sur une console portable. Si le mode Solo est sympa, le mode Multijoueurs est lui, tout simplement génial et promet de nombreuses heures de délire entre amis. Parlons maintenant des "hics" : avec un seul jeu pour quatre, impossible de changer de perso, et le nombre de circuits disponibles est restreint. En outre, les armes et les personnages ne proposent aucune nouveauté : ce sont les mêmes que sur N64. Depuis le premier jeu, on dispose de tous les personnages dès le début, ce qui est assez exaspérant. Malgré ces quelques défauts, MKSC est un must qui fera vendre la GBA.



Neuf ans après le premier, Mario Kart n'a rien perdu de sa magie. À acheter de toute urgence !

17 ²⁰

GRAND THEFT AUTO 3

PRIX : Env. 45 € **ÉDITEUR :** Take 2

TESTEUR



Max Dhaese

GTA fait son come-back sur PS2... en 3D ! Cette version n'a pas vraiment changé de scénario : on accomplit des missions de malfrat dans une ville immense en écrasant quelques piétons et on tuant une poignée de policiers au passage.

Le héros que vous incarnez est un vulgaire malfrat échappé de prison. Ce qui fait de GTA3 un hit, c'est sa liberté d'action : le joueur n'est pas obligé de faire des missions, il peut se balader dans la ville pour admirer le paysage, prendre le métro, s'arrêter près du trottoir pour faire monter dans son véhicule une jeune femme qui lui fera des guili-guili partout, je dis bien PARTOUT. La ville étant très vaste, le plaisir de jeu est à la hauteur. Le seul défaut de GTA3 est sans doute sa violence, omniprésente, mais que l'on oublie vite, car ce n'est qu'un jeu vidéo. GTA3 est un hit en puissance qui doit impérativement faire partie de votre ludothèque.



Une référence incontournable. À réserver aux joueurs qui apprécient le second degré.

17 ²⁰

CRASH BANDICOOT 4

PRIX : Env. 45 € **ÉDITEUR :** KONAMI

TESTEUR



Fabien Barbot

Fans de plate-forme et de marsupiaux orange, c'est ici que ça se passe. Il paraît que Cortex a trouvé un plan pour éliminer notre ami le marsupial. Pour arriver à ses fins, il veut créer une bestiole du doux nom de Crunch. Mais

pour cela, il a besoin d'une source d'énergie conséquente. Les Masques d'Éléments doivent la lui procurer (il y en a un pour la terre, un pour l'air, etc.). Et devinez qui va avoir le plaisir de s'occuper de ces entités ? Gagné ! C'est Crash Bandicoot (bien qu'on puisse aussi incarner Coco, la sœur de Crash, spécialiste des arts martiaux !). Rassurons tout de suite les vétérans : la difficulté a été drôlement revue à la hausse, et le tout, agrémenté de graphismes somptueux (environnements superbes, 3D parfaite) et d'un grand nombre de véhicules (jeep, trottinette, robot, snowboard, etc.) que notre mascotte poilue préférée peut bien sûr utiliser. Vivement conseillé à tous les heureux amateurs de PS2.



Un jeu de plate-forme complet et varié, la puissance de la PlayStation 2 en prime.

18 ²⁰

Faites-vous entendre !

Ces quatre pages sont les vôtres ! Faites-vous entendre ! Max se fera un plaisir de répondre à toutes vos questions, de sélectionner vos dessins, d'aller faire un tour sur vos sites et de lire vos tests. Vous n'avez qu'une chose à faire : envoyer avec votre prose ce bulletin dûment complété. S'il s'agit d'un test, pensez à joindre une photo. Une simple question à poser ? Remplissez la ligne Tac-O-Tac. Et si vous êtes très pressé, Max est programmé pour répondre à toutes vos questions via e-mail : cmax@futurenet.fr

VOS COORDONNÉES

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____
Ville : _____

Collez ici
une photo
de votre
trombine

Renvoyez tout ça dûment complété à :
CONSOLES MAX
À l'attention de Max
101-109, Rue Jean Jaurès
92300 Levallois Perret

Tél : _____
E-Mail : _____
Site Internet : _____

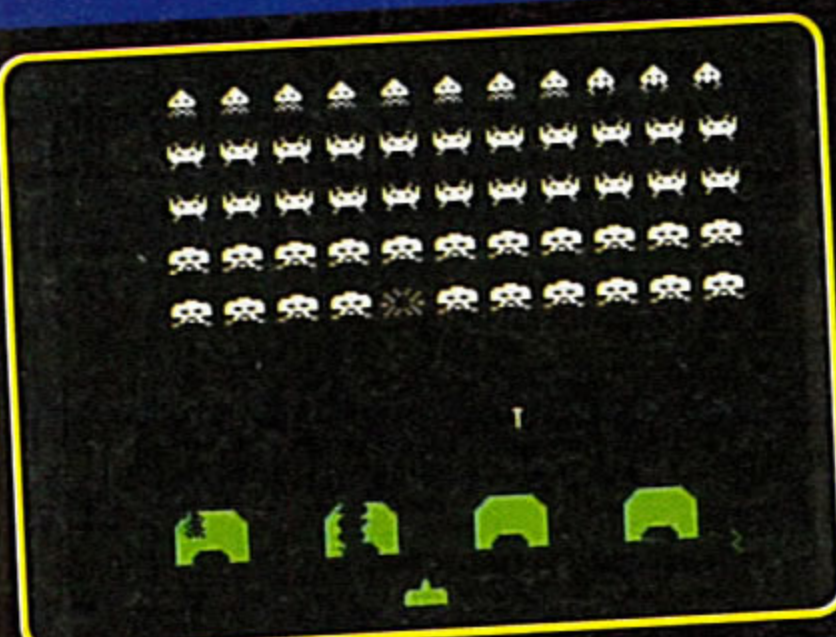
Tac-O-Tac :

1 : _____
2 : _____
3 : _____
4 : _____
5 : _____

Mon Site Internet : _____

LA MORT DE L'ARCADE ?

Autrefois vitrine technologique, le marché de l'arcade se porte aujourd'hui mal. Rien que sur Paris, six salles viennent de fermer récemment. Comment expliquer une telle déroute ? Consoles Max a mené l'enquête !



De toute évidence, plusieurs facteurs expliquent la désertion des aficionados. Le manque cruel de nouveautés est souvent invoqué, de même que le prix du crédit, passé en vingt-cinq ans de 1 franc à 2 euros (soit 13 francs !).

La banalisation de l'émulation joue également un rôle important : KOF 2001, par exemple, a été émulé (donc disponible gratuitement sur le Net) plusieurs mois avant la sortie du jeu en cartouche au Japon ! Mais la désaffection des salles

s'explique aussi par le succès que connaissent nos petites machines de salon. Les années passant, l'écart de puissance séparant les consoles de salon des dernières cartes d'arcade s'est réduit comme une peau de chagrin.

CONSOLES COUPABLES

Il suffit par exemple de comparer Soul Calibur DC et arcade pour s'en convaincre (en l'occurrence, la version DC est bien supérieure à son homologue arcade). En effet, qui irait mettre ne serait-ce qu'un euro dans une borne après y avoir joué tranquillement chez lui ? Autre conséquence du boom des consoles : les investissements sont désormais tellement colossaux que les développeurs ne peuvent plus miser exclusivement sur l'arcade.

PAS SEULEMENT...

Pour tenir leurs budgets, ils doivent également prévoir des versions console. Le system 246 de Namco (Bloody Roar 3, Soul Calibur 2, RR5...) par exemple, n'est autre que l'équivalent d'une PS2 avec plus de RAM pour le son, afin de faciliter

les conversions. Le phénomène dont nous parlons touche toutefois surtout les États-Unis et l'Europe. Au Japon, des solutions permettent de limiter la casse. Le prix du crédit y est très réduit (100 yens - 1 Euro - voire 50 ou 10 yens par endroits) ; de nombreuses salles proposent des abonnements pour fidéliser le client ; enfin, les lieux eux-mêmes sont souvent très agréables (des serviettes sont distribuées gratos pour s'essuyer les mains après une partie). Il faut aussi noter de bonnes initiatives, comme les salles à prix réduits pour les filles, à Shibuya par exemple.

L'AVENIR ?

Si les salles traditionnelles d'Occident ne rectifient pas rapidement le tir, l'avenir pourrait bien sourire aux salles... de jeu en réseau, où pour 15 francs de l'heure, on peut vraiment s'éclater entre potes. Problème : à ce prix-là, les salles en question ne sont pas très rentables, et leurs patrons ramment comme des fous pour les maintenir à flots. La révolution est-elle tout de même en marche ? Affaire à suivre.



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

ABONNEMENTS
28, bd Paul Vaillant Couturier
94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tél : 01 48 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr
Tarif de référence France 1 an : 55 € -
Étranger : nous consulter

Directeur de la publication : Didier Macia
Éditeur : Vincent Alexandre
(vincent.alexandre@futurenet.fr)

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

Rédacteur en Chef : Richard Homsy
(richard.homsy@futurenet.fr)
Chef de rubrique : David Calvo (34 52)
david.calvo@futurenet.fr
Rédacteurs : Douglas Alves (34 63),
douglas.alves@futurenet.fr, Fabrice Colin
(34 77, fabrice.colin@futurenet.fr),
Alexandre Jeannette (34 58),
alexandre.jeannette@futurenet.fr
Termaquettiste : Eric Sallé (34 55)

Secrétariat de rédaction : Elsa de Laverne
(34 53), Stéphane Rozencwaig
Assistante de rédaction : Malika Elkhtari
Ont collaboré à ce numéro
Sébastien Bigay, Stéphane Buret (Tips Zone),
Lydie Durand (maquette), Arnaud Frey,
Aymeric Lallée, Arnaud Le Vu, Reyda Sedd

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

Directrice du pôle Publicité, division Entertainment : Corinne Boutier-Poula
(38 65, corinne.boutier@futurenet.fr)
Chefs de Publicité : Céline Huchard
(66 17, celine.huchard@futurenet.fr),
Pascal Cavalli (38 14, pascal.cavalli@futurenet.fr)
Responsable Traffic : Maguy Edouard
Assistante de Publicité : Caroline Henninot
(caroline.henninot@futurenet.fr)

FABRICATION
Responsable de la Fabrication :
Jacqueline Galante
Assistante de Fabrication : Bénédicte Hermès

DIFFUSION
Responsable Abonnements : Johanne Gavarron
Chef de produit Vente au numéro :
Sylvain Duburquois

Consoles Max est édité par Future France, SA
à Directoire et Conseil de surveillance
au capital de 45 750 Euros.
Siège social : 101 / 109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
- RCS Nanterre : B 388 330 417 -
Principal associé : Future Publishing
Holdings Limited

Président du Directoire : Didier Macia
Directrices des magazines Business & Internet : Sari Zaïmi
Directeur des magazines Entertainment :
Vincent Alexandre

Directrice des Ressources Humaines :
Catherine Bouvier
Directeur de la Diffusion : Thierry Cagnon
Directeur Commercial : Jérôme Adamec
Directeur de la Fabrication :

Jean-Michel Durand
Directeur Administratif et Financier :
Jean-Louis Capdeville
Directeur des Systèmes Informatiques :
Georges Pécontal
Directeur Artistique : Nicolas Cany

Distribution :
MLP - Réassort (unique pour les diffuseurs
et les dépositaires de presse
Plate-forme de Saint Barthélemy
d'Anjou : 02.41.27.53.12 ;
Plate-forme de Saint Quentin
Fallavier : 04.74.82.63.04
Impression : Québecor
Torcy 77000 - Dépôt légal
1er trimestre 2002 -
Commission paritaire :
0604K78964
- ISSN : 1295-39X -
Copyright Future France 2000

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 Consoles Max
est interdite sans accord écrit de
la société Future France. Sauf accord
particulier, les manuscrits, photos,
et dessins adressés à Consoles Max
publiés ou non, ne sont ni rendus,
ni renvoyés. Les indications de prix
et d'adresses figurant dans les pages
rédactionnelles sont données à titre
d'informations, sans
aucun but publicitaire.

future france
Future France est une filiale
du groupe The Future Network plc.
The Future Network plc a pour
mission de répondre aux besoins
passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant
des magazines et des sites internet offrant une information
fiable et de qualité et de nombreux conseils pour gagner
temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps
réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie
simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des
groupes média dont la croissance est la plus forte dans
le monde. Basé dans quatre pays, The Future Network publie
aujourd'hui plus de cent magazines, vingt sites web,
plusieurs réseaux internet. Le Groupe licencie également
quarante-deux magazines dans trente pays.
The Future Network est une société cotée à la Bourse
de Londres (Code : FNET)

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

P
L
A
Y

M
O
R
E



* JOUEZ PLUS

WWW.PLAYMORE.COM

© 2001 MICROSOFT CORPORATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS. XBOX ET LE LOGO XBOX SONT SOIT DES MARQUES DÉPOSÉES PAR MICROSOFT CORPORATION SOIT DES MARQUES DÉTENUES PAR MICROSOFT CORPORATION AUX ÉTATS-UNIS ET/OU DANS D'AUTRES PAYS.

