

CONSOLES

FE MOIS-FI, ON FAIT LE PLEIN DE FUPER JEUX DE BAFTON. FI, FI !

GAGNEZ UN PACK V.I.P. AU MANS !

FINAL FANTASY X

L'interview exclusive des développeurs

T 06745 - 124 - F: 5.40 €



NUMÉRO 124 PIKMIN • RESIDENT EVIL GC • FINAL FANTASY X • VIRTUA FIGHTER 4 • TEKKEN 4

MAI 2002

CONSOLES

Fpécial Bafton

- Virtua Fighter 4 (PS2)
- Tekken 4 (PS2)
- Dead or Alive 3 (Xbox)
- Bloody Roar Primal Fury (GC)

Fabuleux !

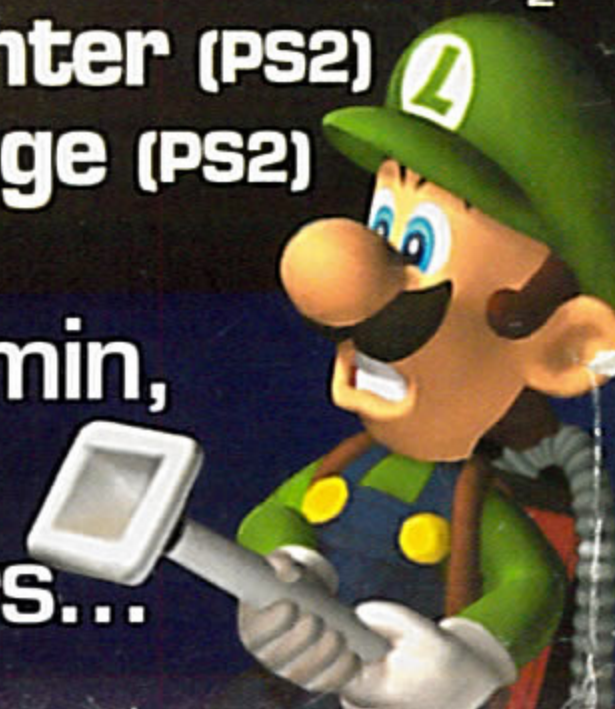
Le test de Resident Evil (GC)

La Game Cube est là

Les tests de Luigi's Mansion, Pikmin, Wave Race Blue Storm et Extreme G3... Les previews de Mario Sunshine, Phantasy Star Online, F-Zero, Beach Spikers...

Star Wars arrive en Force

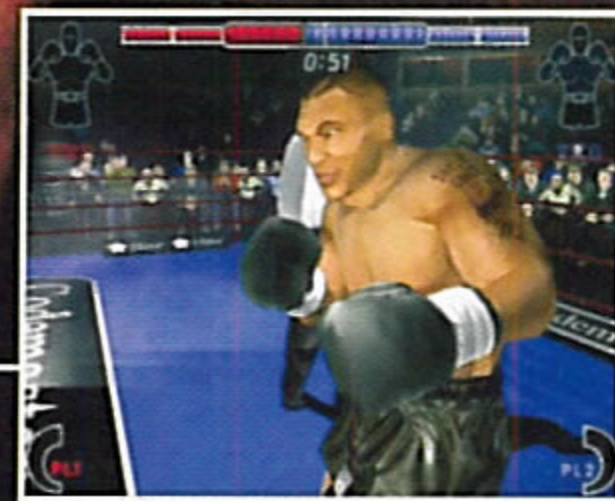
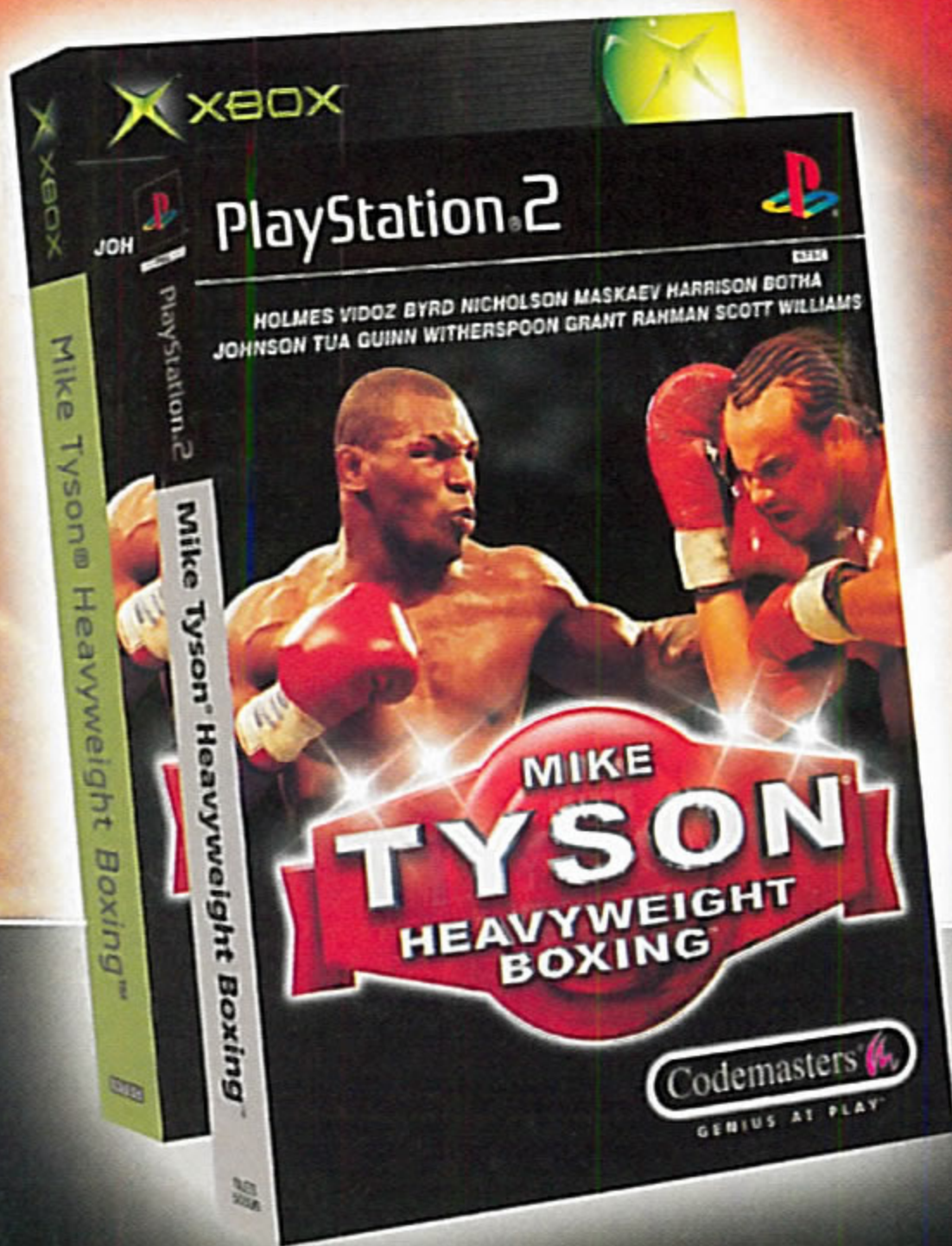
- Rogue Leader (GC)
- Jedi Starfighter (PS2)
- Racer Revenge (PS2)



N° 124 MAI 2002 France membre : 5.40 € - GLA : 6.40 € - MARI : 6.40 € - MARI : 6.40 € - GUY : 6.40 € - BEL : 6.40 € - CH : 10.00 FS - CAN : 10.00 \$ - ESP : 7.20 € - ITA : 5.50 € - LUX : 6.00 € - MAR : 6.50 DH - PORT : 6.50 €

MIKE TYSON® HEAVYWEIGHT BOXING™

Défilez la légende



Incarnez ou défiez Mike Tyson et 15 champions : Larry Holmes, Wladimir Klitschko, David Tua, John Ruiz ... ou mieux créez votre propre boxeur.

- Une jouabilité et des graphismes qui vous mettront K.O.
- 20 rings et 200 upgrades pour un réalisme inégalé.
- 600 coups et combos et 9 modes de jeu.

PlayStation 2 XBOX

www.codemasters.com

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

Immopole d'emploi

mégahit **c+d'Or**

Seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et qu'il mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants. Si vous êtes amateur du genre, un tel titre ne doit pas vous échapper!

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

mégahit

Consoles+ d'Or



P. 26

En direct du Japon, quelques nouvelles images du tant attendu Mario Sunshine sur Game Cube.

Tekken 4 est avec Virtua Fighter 4 l'un des meilleurs jeux de baston sur PS2. Deux hits d'un coup, qui dit mieux? En mai, c'est bien connu, castagne qui te plaît.



P. 74

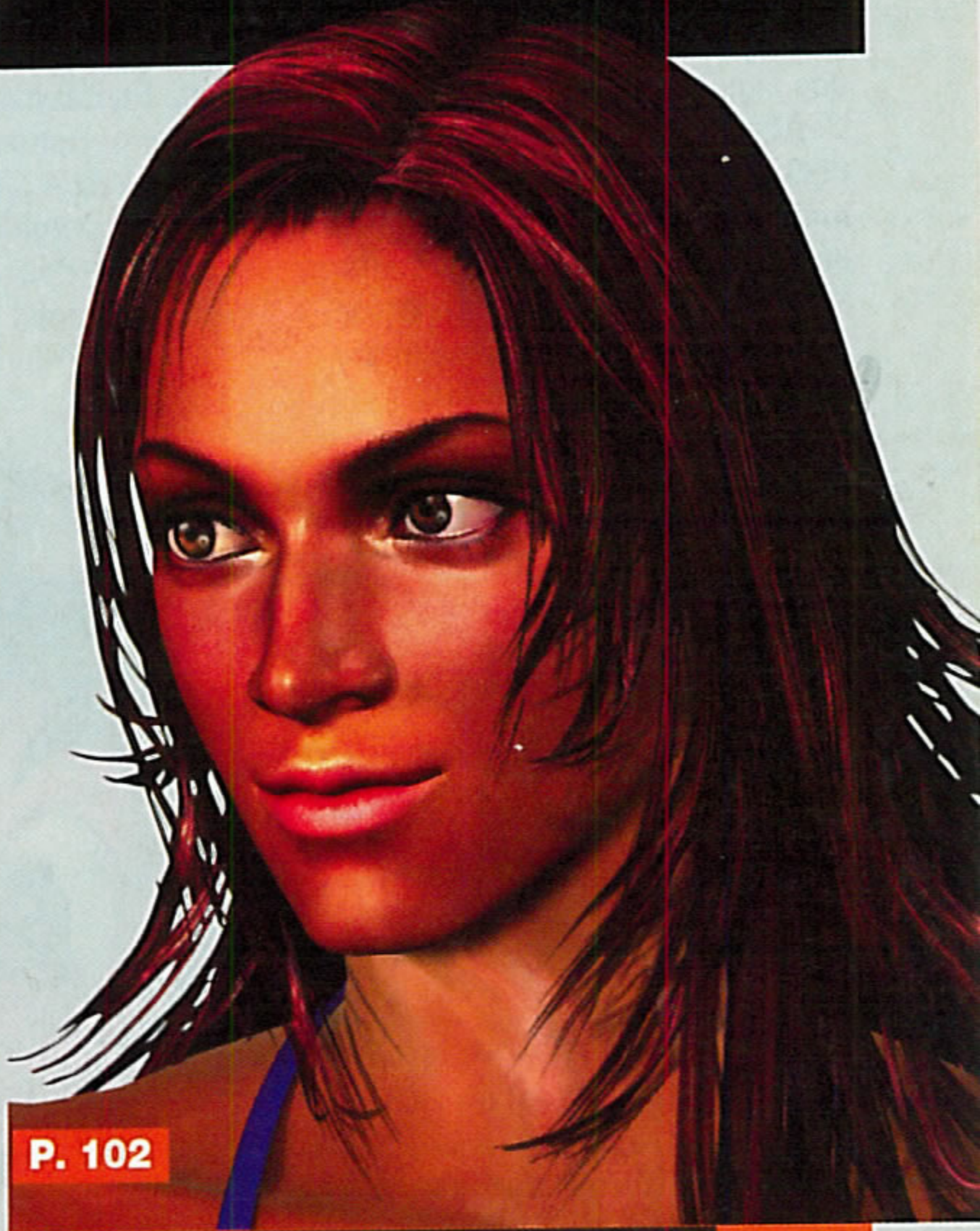


P. 110

TOP! Capcom domine un genre qu'il maîtrise parfaitement, le survival-horror. Sorti il y a plusieurs années sur PSone, ce premier épisode de Bio Hazard a fait l'objet sur Game Cube d'un relookage intégral de très haute qualité: graphisme incroyable, niveau de difficulté très élevé, et surtout, plaisir de jeu inégalé. Que les puristes de la première heure se rassurent, l'aventure n'est plus tout à fait la même, Capcom s'étant payé le luxe d'introduire de nouvelles énigmes et de nouvelles pièces dans le manoir le plus macabre de toute l'histoire du jeu vidéo. On en redemande en gore.

Contactez-nous!

... et envoyez-nous une photo de votre grande sœur!
kael2@wanadoo.fr
nicolas.gavet@emapfrance.com
pierre.koch@emapfrance.com
julien.frainaud@free.fr



P. 102



P. 125

FLOP! On l'attendait avec une grande impatience, il est enfin là. Qui veut gagner des millions, la suite, arrive en force sur PlayStation 2 et, c'est certain, il va péter la baraque! Jean-Pierre est donc de retour et avec lui son jeu à balles deux, pardon, à 0,3 euro. Le principe n'a pas changé depuis la dernière fois (pourquoi perturber la ménagère de plus de 50 ans?): répondre aux questions de l'animateur vedette de TF1 et empocher de l'argent virtuel. Notre poubelle, quant à elle, est bien réelle... dommage pour lui!

SONAR

japon

news

tests

références

9

Après Mario et Zelda, F-Zero est sans aucun doute l'un des plus célèbres jeux de Nintendo. Cette course de Zanobolides déchaînés est annoncée en arcade, mais aussi sur Game Cube. Le Japon, en mai, c'est aussi Phantasy Star Online I et II, Mario Sunshine, Gun Grave ou encore Rage of the Dragons. Mai, c'est chaud !

47

Une interview exclusive de l'équipe de Squaresoft pour le jeu Final Fantasy X. Des news de Medal of Honor PS2, V-Rally 3, Grand Prix 4... Mai, c'est la fête ! Retrouvez également toute l'actualité des mangas et des DVD-vidéo du mois.

73

Mai, une période souvent creuse et pauvre en jeux, voit arriver une flopée de super hits : Virtua Fighter 4, Tekken 4, Star Wars Rogue Leader, Pikmin, Luigi's Mansion, Dead or Alive 3 ou encore Biohazard (Resident Evil). Mai, c'est la plage !

128

La sélection signée Consoles+ des jeux indispensables sur PSone, PlayStation 2 et Game Boy Advance pour ne plus vous tromper dans vos achats. Mai, pourquoi jeter vos euros par la fenêtre ?

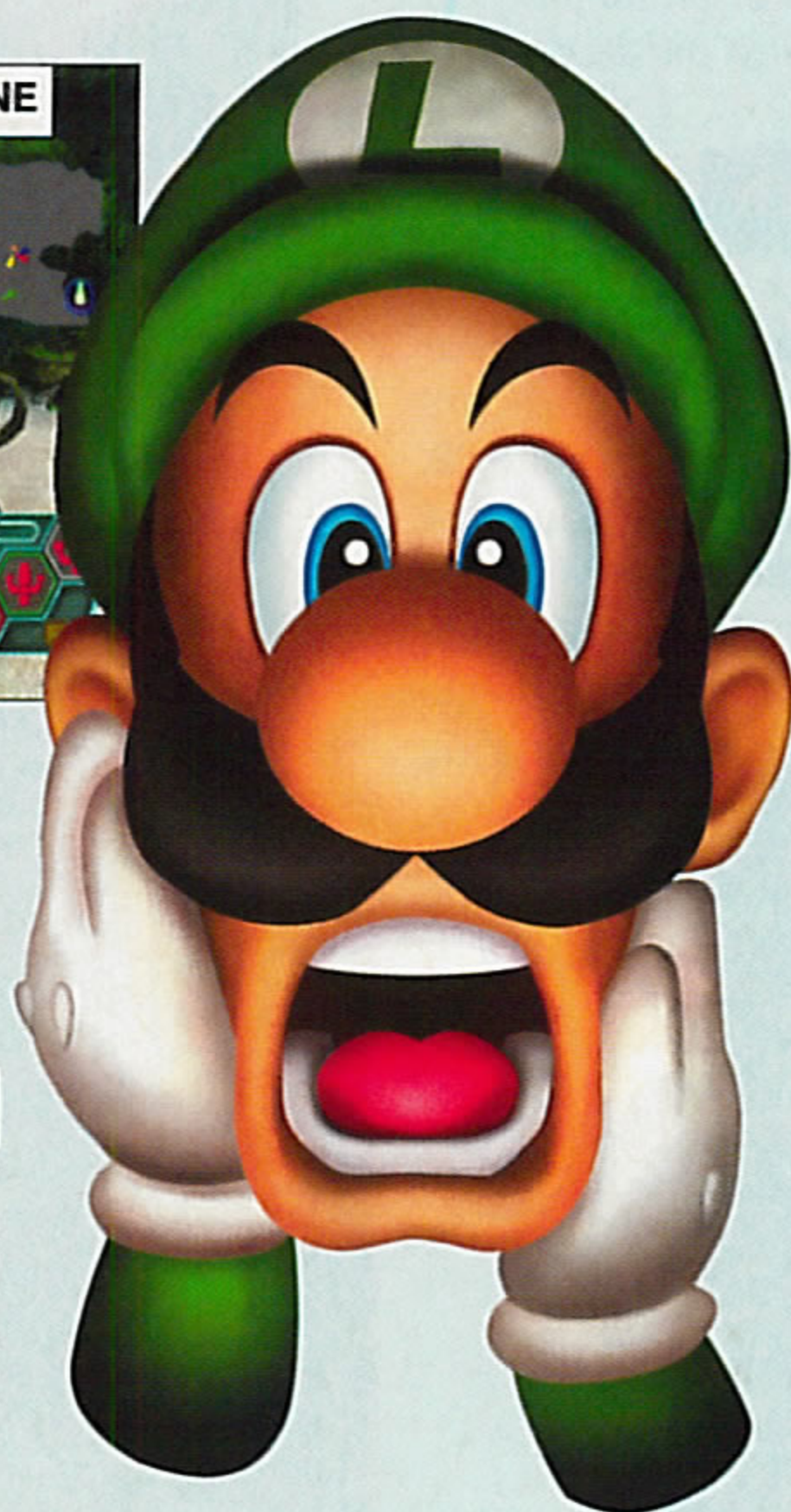
P. 16 PHANTASY STAR ONLINE



Autre jeu de Sega très attendu sur Game Cube, Phantasy Star Online. Il regroupe les deux épisodes pour vous garantir deux fois plus de plaisir.

P. 90 LUIGI'S MANSION

Quand Miyamoto ne développe pas un nouveau Mario, il s'attaque à Luigi, son frère, un autre membre de la famille des plombiers.



P. 48 MEDAL OF HONOR



La série des Medal of Honor continue de faire parler d'elle. Avec ce nouvel épisode sur PlayStation 2, les amateurs de Doom-like seront servis.

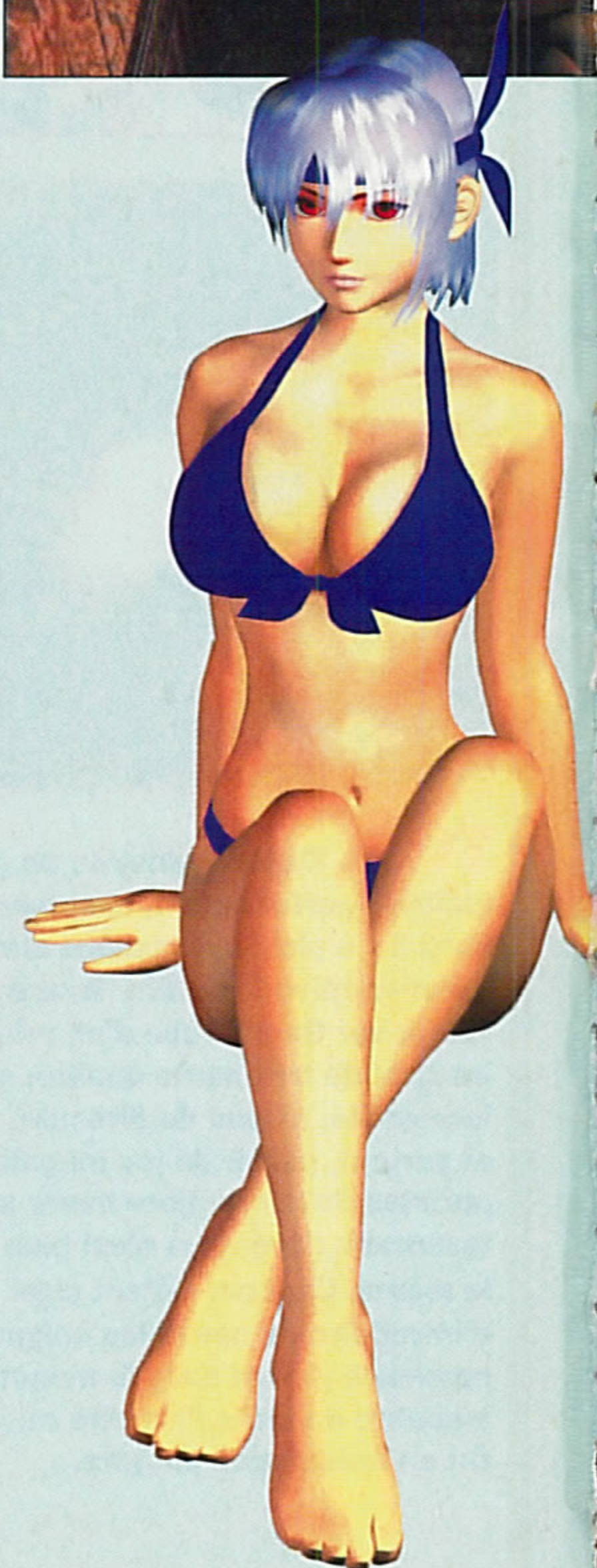
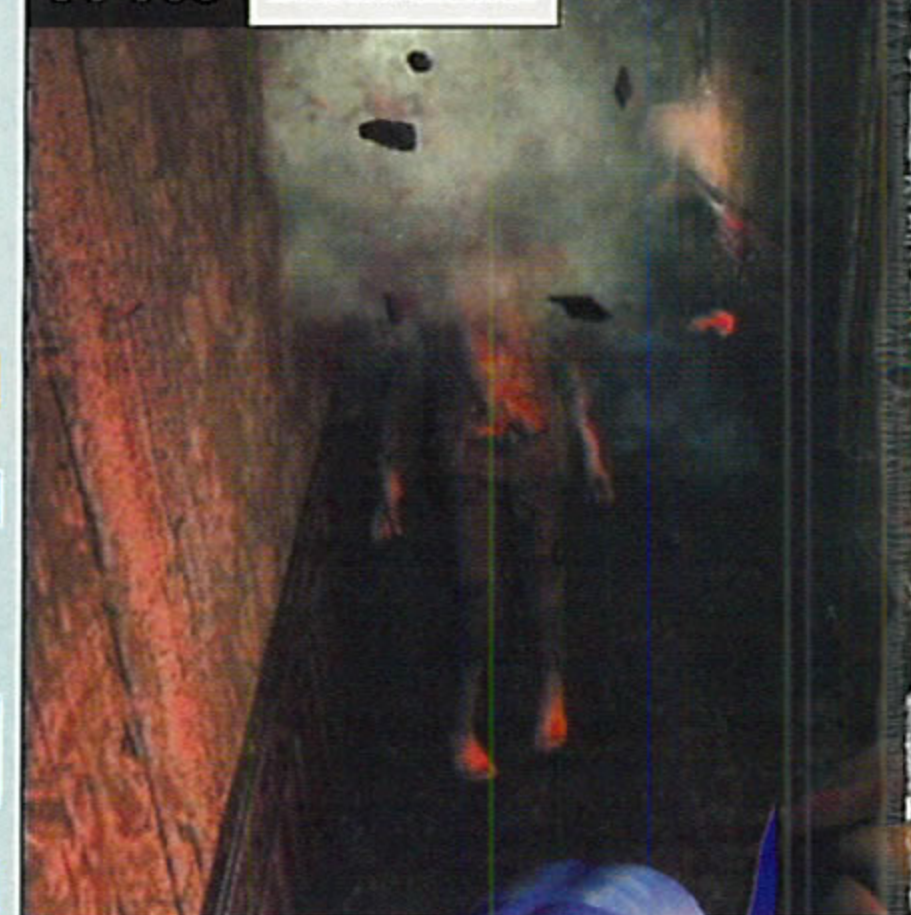
MAI, LE RETOUR

ALFRED THE CHICKEN	PS	125
BATMAN	GC	126
BIOHAZARD	GC	110
BLOODY ROAR PRIMAL FURY	GC	108
BURNOUT	XBOX	105
CASPER	GBA	124
CONFLICT ZONE	PS2/XBOX	96
CRASH	XBOX	107
CRASH BANDICOOT - THE WRATH OF CORTEX	XBOX	127
CRASH BANDICOOT XS	GBA	120
DEAD OR ALIVE 3	XBOX	94
ESPN NBA 2 NIGHT 2002	PS2	124
ESPN WINTER X GAMES 2	XBOX	124
EXTREME G3	GC	100
FILA DECATHLON	GBA	124
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	PS	92
GITAROO MAN	PS2	106
GRANDIA II	PS2	98
GUN VALKYRIE	XBOX	80
HEAVY METAL GEOMATRIX	DC	125
ISS 2	PS2/XBOX	88
KINGDOM HEARTS	PS2	114
L'ENTRAINEUR	XBOX	124
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	GBA	119
LUIGI'S MANSION	GC	90
MAD MAESTRO	PS2	125
MR MOSKEETO	PS2	125
PIKMIN	GC	84
PIRATES - KATE LA ROUGE	XBOX	127
QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS 2	PS2	125
SHEEP!	GBA	125
SHREK	XBOX	126
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	PS2	86
STAR WARS RACER REVENGE	PS2	116
STAR WARS ROGUE LEADER	GC	78
TEKKEN 4	PS2	102
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	PS2	126
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	GBA	121
VIRTUA FIGHTER 4	PS2	74
WAVE RACE BLUE STORM	GC	118
X BLADEZ : INLINE SKATER	PS	125

MÉGAHIT

CONSOLES+ D'OR

P. 110 BIOHAZARD



cahier

tips

133

Pourquoi Kael rend-il (presque) toujours ses tips à l'heure? Simplement parce qu'il mange des Palmito. Palmito: « Pas le mytho ». Gag, humour, bonne humeur... Consoles+ quoi!

freeshop

142

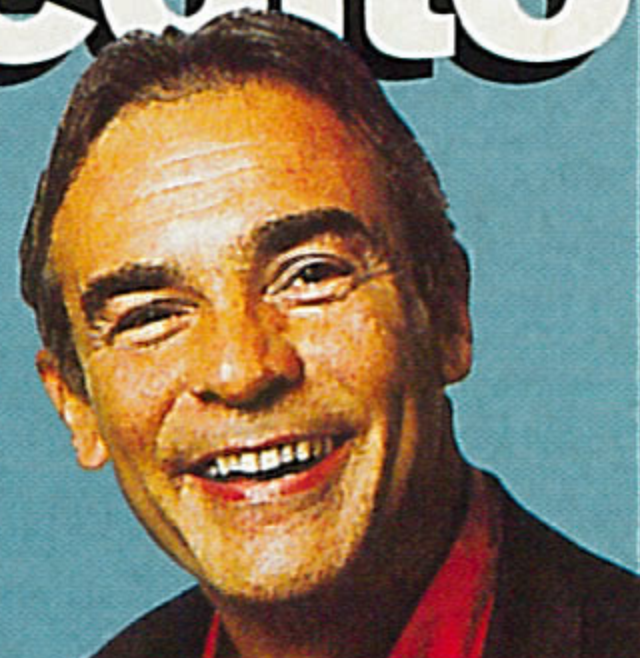
Tous les accessoires, des plus indispensables aux plus tordus, testés et notés par l'équipe de Consoles+.

trombi

146

Un Trombinoscope exceptionnel ce mois-ci, avec la parution du bulletin scolaire d'AHL et son album de photos de terminale. Un grand moment d'émotion.

édito



Alain Huyghues-Lacour

La Game Cube arrive enfin, bonne nouvelle pour les nintendomaniaques! Cette console ne manque pas d'atouts: un prix très attractif et une bonne ludothèque de départ, même s'il ne semble pas que les 20 jeux annoncés pour le lancement soient au rendez-vous. Cela dit, la Xbox n'a pas disposé non plus des 18 jeux prévus lors de sa sortie. Après un lancement réussi aux US et au Japon, la console de Microsoft n'a pas rencontré le même succès en Europe. Aucun chiffre officiel n'a été communiqué, mais il semblerait que les ventes se montent à dix mille machines en France ou en Allemagne, et à quarante-cinq mille en Angleterre, ce qui est mieux. D'après les échos recueillis auprès de revendeurs français, la Xbox se serait vendue quatre fois moins que la Dreamcast lors de sa sortie! Mais cela n'est pas surprenant compte tenu de son prix élevé et de la période choisie pour le lancement. Toutefois, gardons-nous de tirer des conclusions hâtives de cet échec. La Xbox est une console très puissante qui dispose déjà d'une bonne ludothèque, et Microsoft est loin d'avoir dit son dernier mot. Il est évident que le prix est un facteur très important dans ce nouvel épisode de la guerre des consoles. Les trois fabricants bénéficiant d'une bonne image et d'importants moyens financiers, seuls les jeux exclusifs et le prix des consoles feront la différence. On peut donc s'attendre à une guerre des prix, ce dont nous ne nous plaindrons pas. Au Japon, de nombreuses rumeurs font état d'une baisse de prix de la Game Cube et de la PS2, ce qui pourrait se répercuter en Europe d'ici la fin de l'année. Suspense...

Capcom sort le grand jeu en nous offrant sur GC une version entièrement remastérisée du premier épisode de la série Biohazard (sorti sur PS à l'époque). Magnifique et terrifiant!

courrier

148

Les élections sont terminées, Bomboy n'a pas été élu. À qui la faute? Certainement à son programme un peu trop chargé au goût des électeurs...

P. 84 PIKMIN

Un jeu de réflexion et de stratégie tout en 3D sur Game Cube, comme on aimerait en voir plus souvent.

P. 74 VIRTUA FIGHTER 4



Le jeu de baston star de Sega arrive sur PlayStation 2. Autant vous le dire tout de suite, il déménage sévère!

CONCOURS

Pas un mois sans concours à Consoles+. Dans ce numéro, on vous offre la possibilité de gagner un week-end exceptionnel au sein de la plus célèbre course d'endurance au monde: les 24 Heures du Mans. Hébergement, visite des stands, rencontre avec les membres de l'équipe Oreca et découverte en avant-première du jeu GT Concept 2002 Tokyo - Genève. Merci qui?

P. 94 DEAD OR ALIVE 3

Un mois de mai placé sous le signe de la baston avec cet ultime épisode de la série sur Xbox. Un graphisme à couper le souffle.

AMATEURS DE TIPS

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

REMERCIEMENTS

À Micromania et Power Games, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci enfin aux deux super héros de Eliotrope, Gilles (Capitaine Caverne) et Danièle (Echter).

FAITES-VOUS UNE TOILE DANS VOTRE SALON.



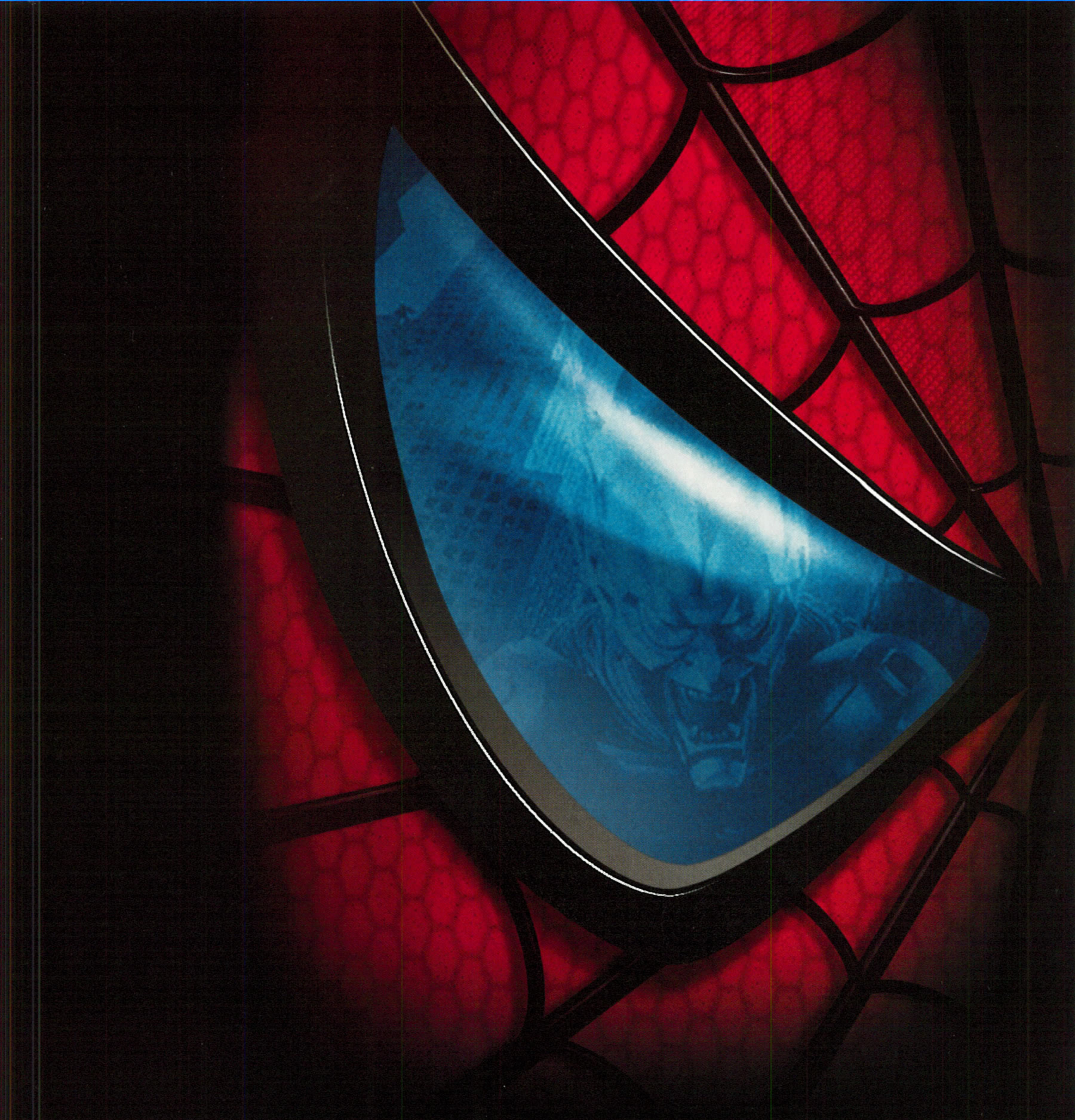
PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO
GAMECUBE

PC
CD
ROM

DÉCONSEILLÉ
aux moins de **12**
ANS



SPIDER-MAN™

ALLEZ AU-DELÀ DU FILM

GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT
www.sony.com/spider-man

MARVEL

SPIDER-MAN
MOVIE COLLECTION

COLUMBIA
PICTURES



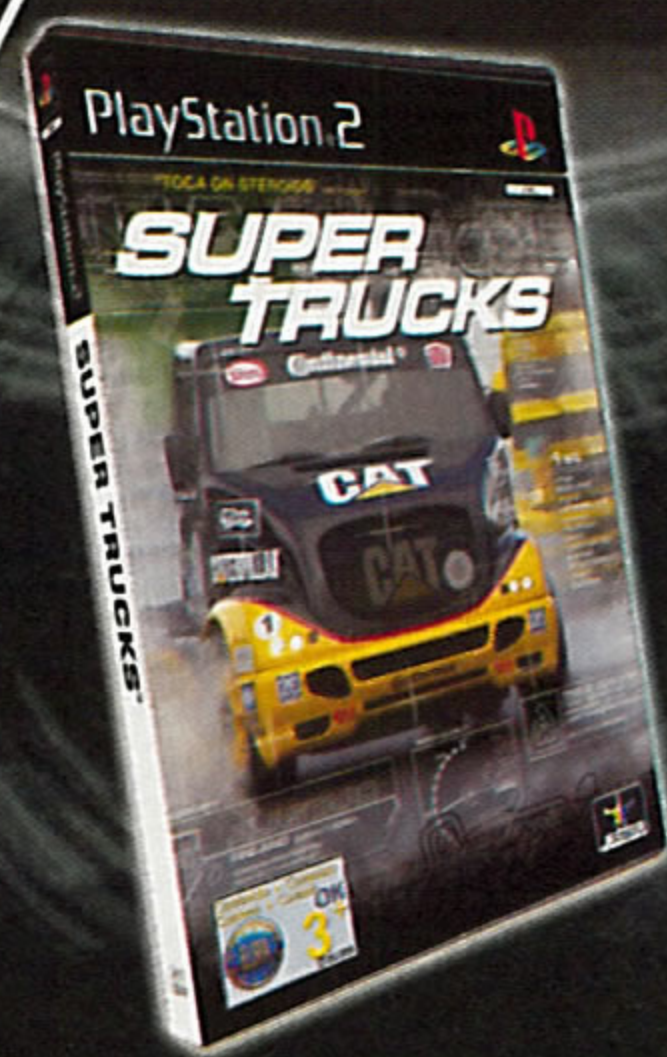
ACTIVISION

activision.com

SUPER TRUCKS

Sur PlayStation® 2

**5 TONNES - 1500 CV...
...OSEREZ-VOUS ?**



PlayStation® 2



bigben
interactive

jappon

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

F-ZERO

Le premier résultat de la Triforce, l'alliance sacrée entre Namco, Sega et Nintendo est la sortie prochaine au Japon de F-Zero en borne d'arcade et sur la Game Cube. Un jeu attendu par tous les amateurs de la série, débutée au début des années 90 sur Super Nintendo.



Game JAM 2: Se

Dans le cadre moderne du Tokyo International Forum, Sega organisait sur deux jours la deuxième édition de son Game JAM. Ce fut l'occasion pour l'éditeur de mesurer sa popularité. La réponse fut au-delà de toute attente !

Une foule incroyable s'était massée aux portes du salon que Sega avait voulu une nouvelle fois gratuit et accessible à tous.

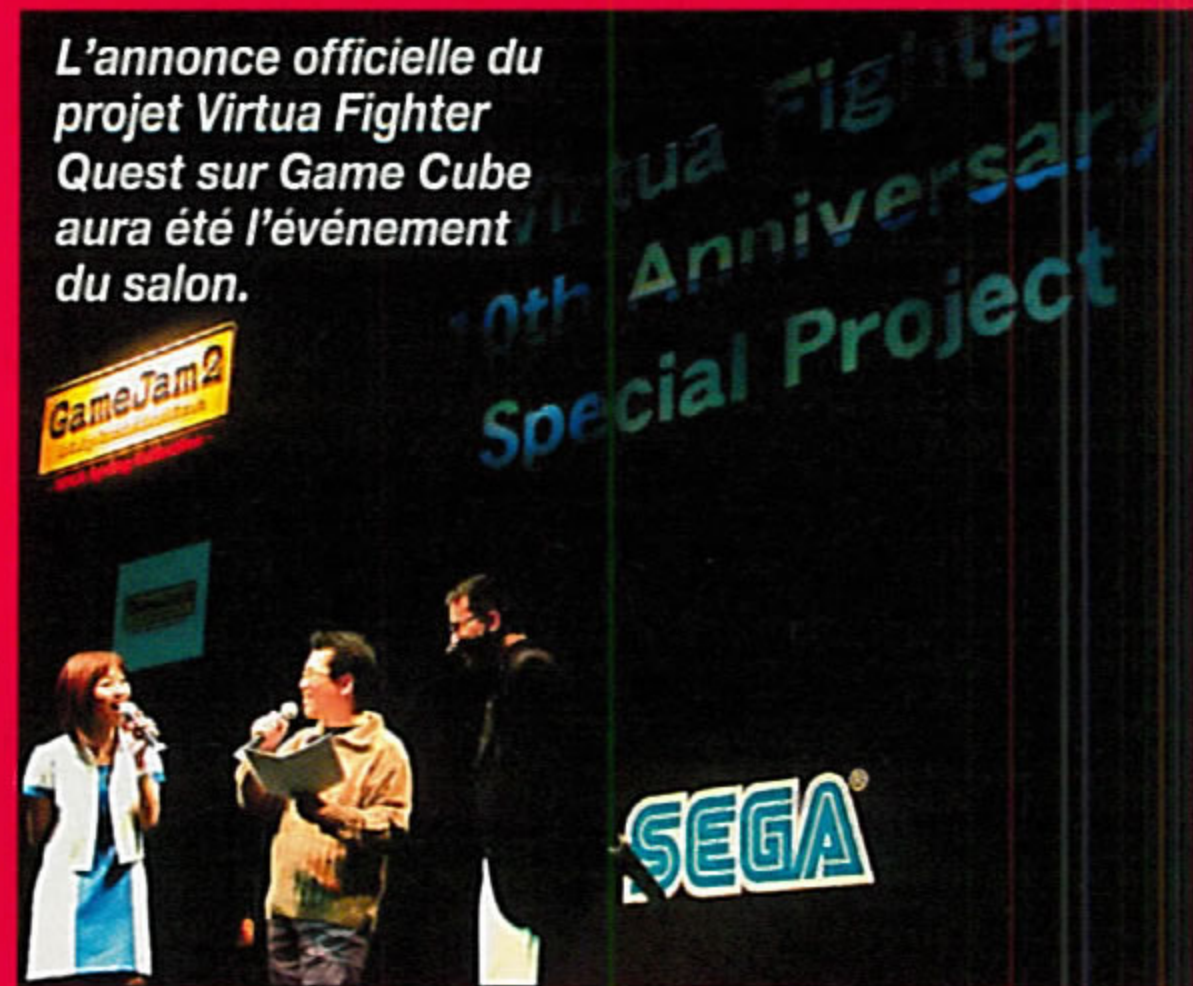
Compte tenu de l'affluence, les organisateurs ont eu du mal à faire tenir tous les visiteurs dans l'espace pourtant assez vaste du Game JAM 2. Du coup, ils ont dû scinder la foule en plusieurs groupes pour éviter la cohue ! Le premier jour, le salon a accueilli près de 11 000 visiteurs et le second environ 12 000. Des résultats dignes d'un TGS ! Point encourageant pour Sega, un afflux important d'enfants parmi les visiteurs. La Sonic Team a (enfin !) réussi à rendre populaire au Japon son hérisson bleu, grâce à la GBA. Malgré des débuts difficiles, le jeu se vend de manière constante et devrait tout

prochainement dépasser les 2 000 000 d'exemplaires vendus au Japon ! Ajoutez-y plus de 500 000 VF4 et 300 000 Sakatsuku sur PS2, sans oublier 250 000 Sakura Taisen 4 sur DC, et vous comprendrez que l'argent rentre enfin chez Sega !



L'annonce coup sur coup de deux projets Game Cube!

L'annonce officielle du projet Virtua Fighter Quest sur Game Cube aura été l'événement du salon.



soigne son public avec amour, un petit nombre de DC avait été spécialement réservé pour être vendues 100 000 yens (86,50 euros) sur le salon. Sans parler des tonnes de jeux et de goodies !... dont un sac à dos Saturn ! Ce Game JAM 2 fut également l'occasion de tester la jouabilité de la majorité des titres à sortir d'ici l'été prochain. Ce fut aussi le moment choisi, en prélude à l'E3, pour procéder à quelques annonces béton ! Sega a ainsi officialisé l'acquisition de Red Entertainment (ex-Red Company), connu pour son Sakura Taisen. En association avec les autres studios, Red prévoit quelques titres très prometteurs comme GunGrave, The Planet Gun Smoke Trigun (un western futuriste multijoueur, voire online) et un Sakura Taisen Action. Le label Red, en tant qu'éditeur, sera selon les cas

EMPORTÉ PAR LA FOULE

La météo annonçait de la pluie, mais c'est finalement sous un soleil radieux qu'une foule de visiteurs s'est rendue au Game JAM 2.



Le grand bazar

On trouvait un peu de tout dans cette deuxième édition du Game JAM : téléphones mobiles, consoles, arcade, PC, etc. Le salon affichait clairement son orientation tous azimuts, et associait habilement le futur à une bonne dose de nostalgie. Sur scène, les gros bras des studios Sega intervenaient pour parler de leurs titres en cours de développement. Entre deux interventions, on avait droit à des séquences souvenir à coups de pubs d'époque, remontant le temps jusqu'à l'ère lointaine de la Megadrive ! Un grand moment qui trouva son paroxysme dans un show final intitulé « Glory to Dreamcast ». Tout un programme ! Et parce que Sega



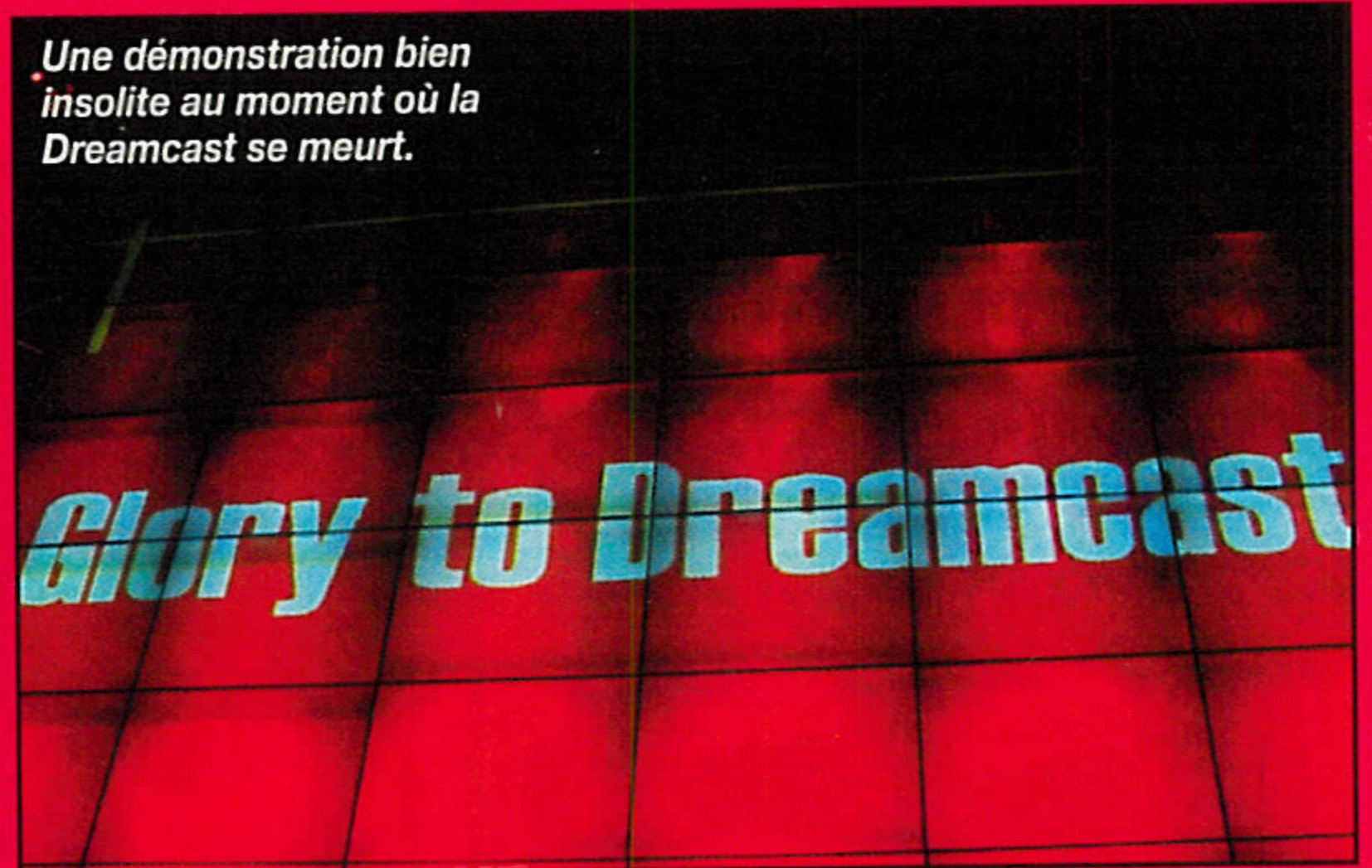
De multiples compétitions étaient organisées pour amuser les fans !

ga le retour

Grâce à la GBA, les enfants ont enfin adopté Sonic!



Une démonstration bien insolite au moment où la Dreamcast se meurt.



maintenu à côté de celui de Sega. Over Works présentait une vidéo d'Eternal Arcadia GC (développé aux US) qui ne semblait pas trop changer de la version DC. Pour égayer le tout, Hitmaker a donné un concert de oufs composé de chansons à la gloire de Sega, dont une sorte d'hymne officiel de la marque!

VF sur GC!

Fort des 500 000 VF4 vendus, Yu Suzuki a fait le gros du spectacle avec son implication massive sur Game Cube! Outre Beach Spikers, il veut fêter en 2003 les 10 ans de la série Virtua Fighter avec un volet inédit intitulé Virtua Fighter Quest sur GC! Cet épisode sera très différent des précédents, et regroupera tous les personnages de la saga dans un jeu clairement orienté tous



Un coin spécial était réservé aux vieilles légendes arcade Sega!

publics. On nous promet de l'action (combat 3D), mais aussi une bonne dose de RPG. Les combats seraient moins techniques et plus marqués action (à la Tekken?)... Par ailleurs – mais en privé –, l'AM2 a confirmé Out Run 2 (et Virtua Cop 3) en...

AH! NOSTALGIE...

Sega a profité du Game JAM pour revenir sur son glorieux passé...



Les PSO Card Battle. Card e ou non?

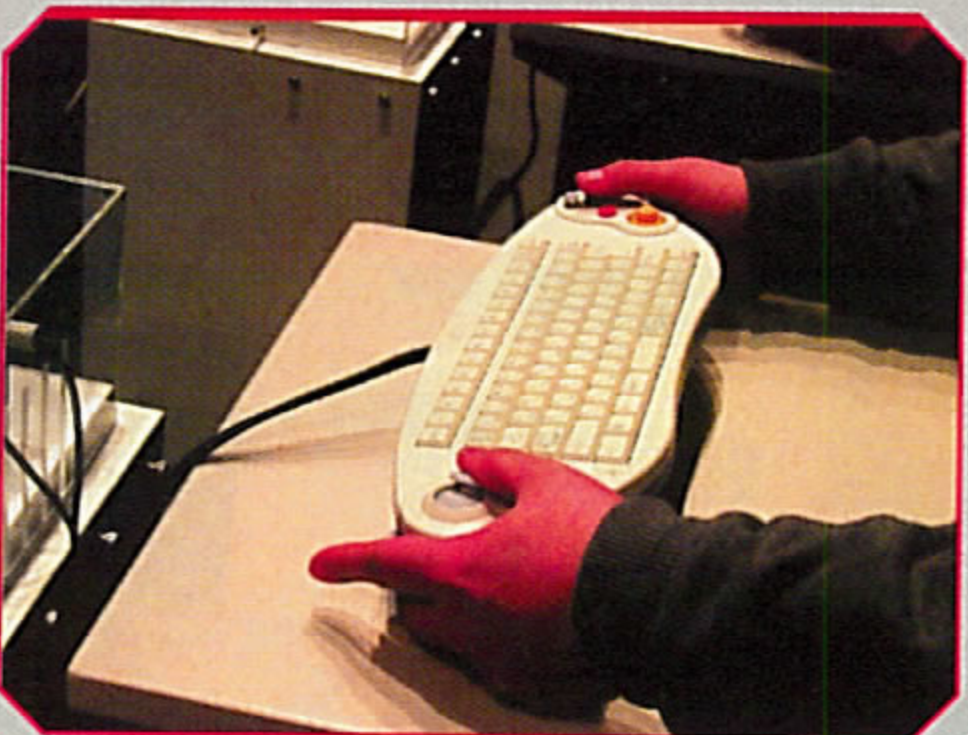


GunGrave, la surprise signée Red et Sega!

Game JAM 2

LE PLUS GRAND PAD DU MONDE!

Le clavier Game Cube abandonne sa livrée bleue pour devenir bicolore : blanc au-dessus et bleu au-dessous.



... arcade sur carte Xbox, ajoutant toutefois que la version console ne sera pas forcément portée sur la machine de Microsoft! Peut-être sur GC?... Ce qui est sûr, c'est qu'il n'y aura pas de VF sur Xbox! Autre chose, Ferrari 355 a été confirmé sur PS2. Yuji Naka (Sonic Team) annoncera le début de la phase bêta test dès la fin mai. Mieux, on nous annonce un jeu de carte PSO qui,

pourrait trouver une application Card e en association avec la GC... En conclusion, ce Game JAM 2 aura été l'occasion pour Sega de tester sa nouvelle politique multi-plate-forme. L'ovation des fans et la fréquentation étonnante du salon ont rassuré l'éditeur, certes pas encore totalement à l'abri, mais qui voit poindre enfin le bout du tunnel. ■



PSO reste la référence online sur console.



Le Game JAM 2, véritable TGS à lui tout seul, a attiré une foule incroyable qui a surpris – voire pris de court – son organisateur!



Une foule dense s'était réunie pour écouter les créateurs de chez Sega!



LE DERNIER ESPOIR DE L'HUMANITÉ, C'EST VOUS.



Les Covenant, une coalition d'extraterrestres sanguinaires, ont décidé d'anéantir notre bonne vieille humanité. Vous disposez d'un arsenal d'armes et de véhicules pour éradiquer cette vermine, mais ne comptez sur aucune pitié, sur aucun renfort: votre dernier espoir, c'est vous. Préparez-vous au combat. Préparez-vous à Halo.

www.xbox.com/fr/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™



Aerodancing 4 New Generation

Programmé par CRI pour le compte de l'AM2 (désormais Sega-AM2), Aerodancing signe un retour musclé. Après trois volets sur Dreamcast, le voici à présent sur PS2.

Aerodancing a débuté sa carrière avec un concept de jeu original, celui d'une simulation de pilote de patrouille nationale. Votre quotidien consistait alors à effectuer des figures, en solo ou en groupe. Un challenge technique qui se transforma, au fil des versions, en un véritable simulateur de vol avec une part de combat aérien grandissante. Ce quatrième volet met définitivement l'accent sur cet aspect militaire.

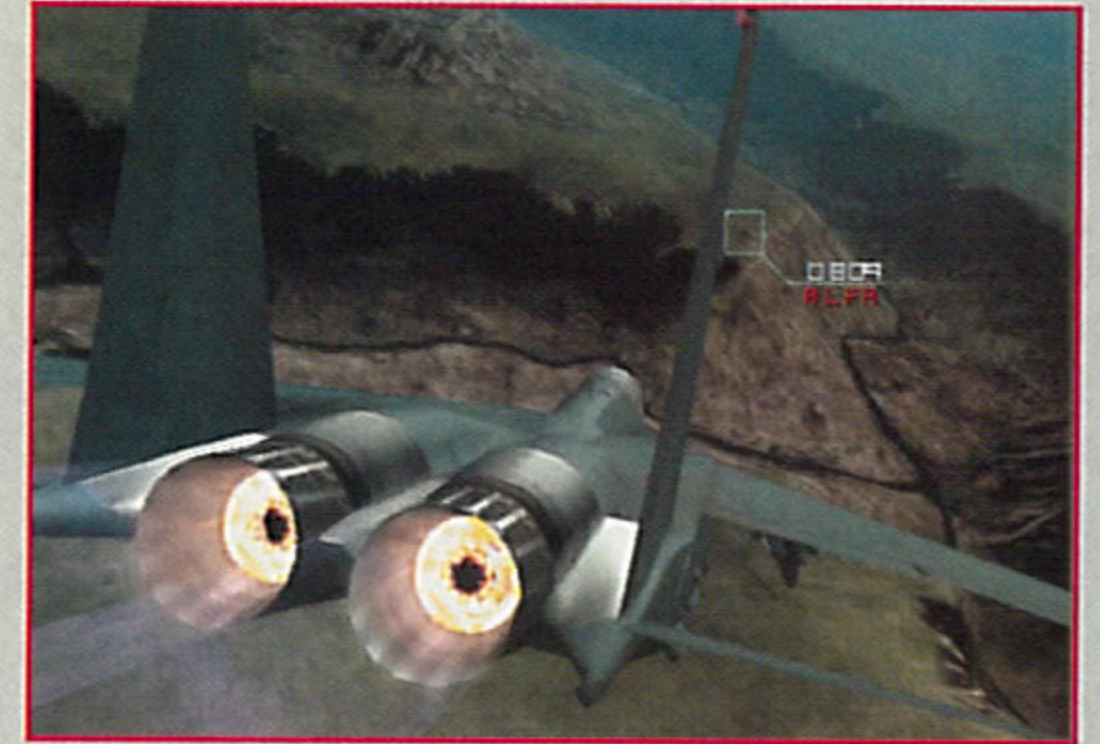
La crème

En plus des modèles des forces aériennes nippones, on retrouve la crème des appareils de combat du monde entier. On voit débarquer, entre autres, le Sukoi russe et, grande nouveauté, des hélicoptères. Pour profiter pleinement de tout ce beau monde, on trouve une ribambelle de modes. Le curriculum est l'équivalent des permis dans Gran Turismo. On y apprend la base du vol sur divers types d'appareils (réaction, hélice et hélicoptère). On trouve une quarantaine de leçons différentes regroupées en neuf niveaux de vol : débutant, combat, hélico, etc. Ensuite, on trouve le mode aero meet 2002. C'est un peu l'âme de la série des Aerodancing. On y met en pratique le savoir fraîchement acquis dans les compétitions. Enfin, le mode scramble vous offre une foule

de situations dans lesquelles vous jouez le rôle d'un intercepteur. Vous devrez détecter et repérer des intrus, voire les détruire...

Un vrai simulateur

Le talent de CRI en matière technique n'est plus à démontrer. Cette société fait partie du conglomérat auquel appartient Sega, CSK. Son niveau technique est élevé, aussi bien dans le domaine du software que du hardware. Elle a participé à tous les grands projets de Sega ces dernières années. Ici, le challenge fut de tirer les vers du nez de la PS2. Les décors, les textures et le niveau de modélisation des appareils, sans oublier leurs modèles physiques, explosent tout ce qui a été entrepris jusque-là par la concurrence. Contrairement à Ace Combat 4, le terrain est modélisé, réaliste. On est bien face à un vrai simulateur de vol, sans scénario futuriste (un peu dommage, dans un sens). Tout est dans la reproduction de la réalité. Le jeu sera donc compatible avec tout un ensemble de joysticks dédiés. Bien sûr, on peut aussi s'amuser avec le pad de base. Enfin, le disque dur pourrait être mis à contribution. Rien n'a filtré quant à une possible utilisation du net pour le jeu en ligne. On se rappelle que CRI avait fait un essai réussi sur Dreamcast avec son Aerodancing i. Alors, pourquoi pas ? ■



L'ennemi tente de se camoufler.



À court de carburant ?



On peut gérer une paire d'appareils.



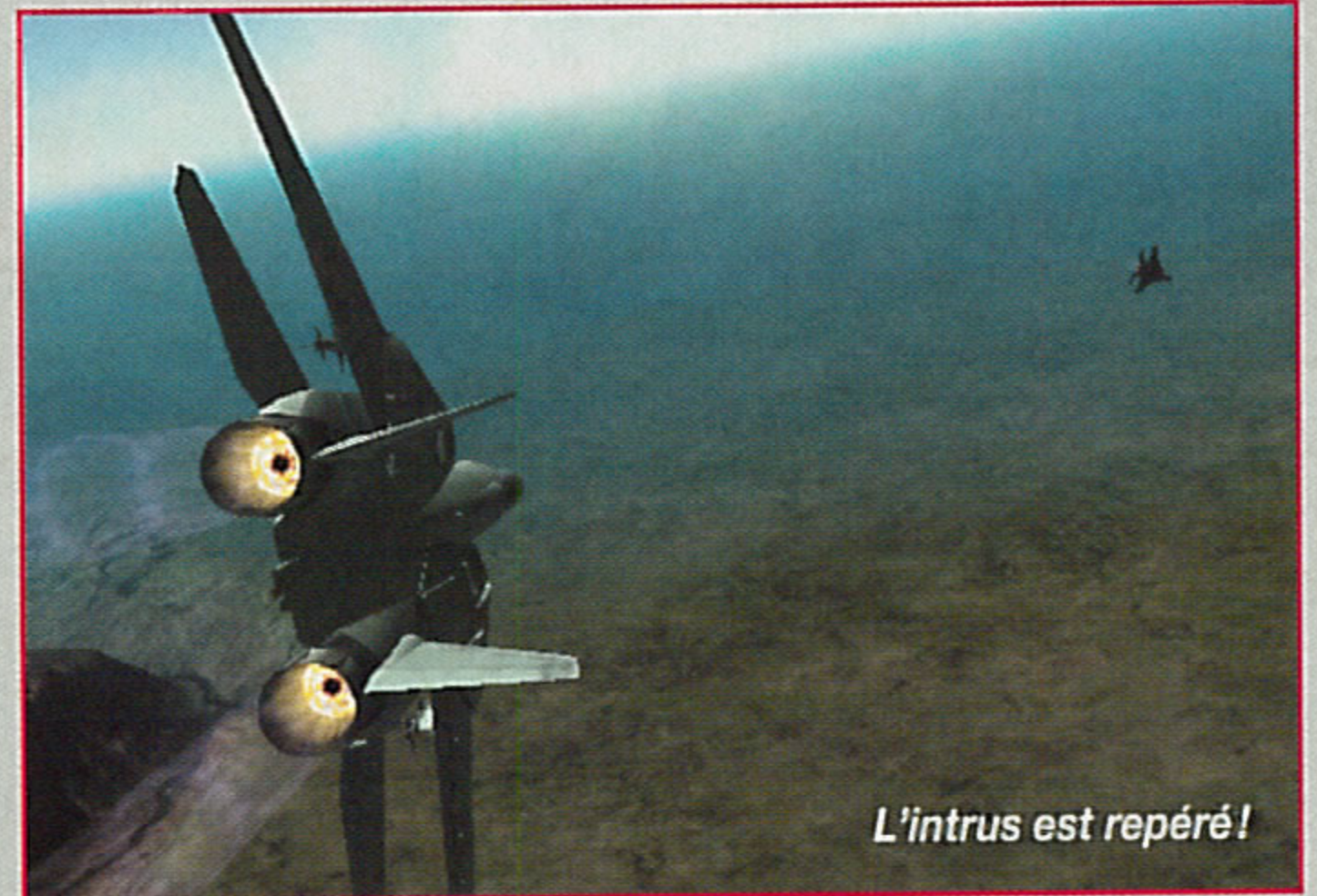
Une modélisation d'un niveau inédit.



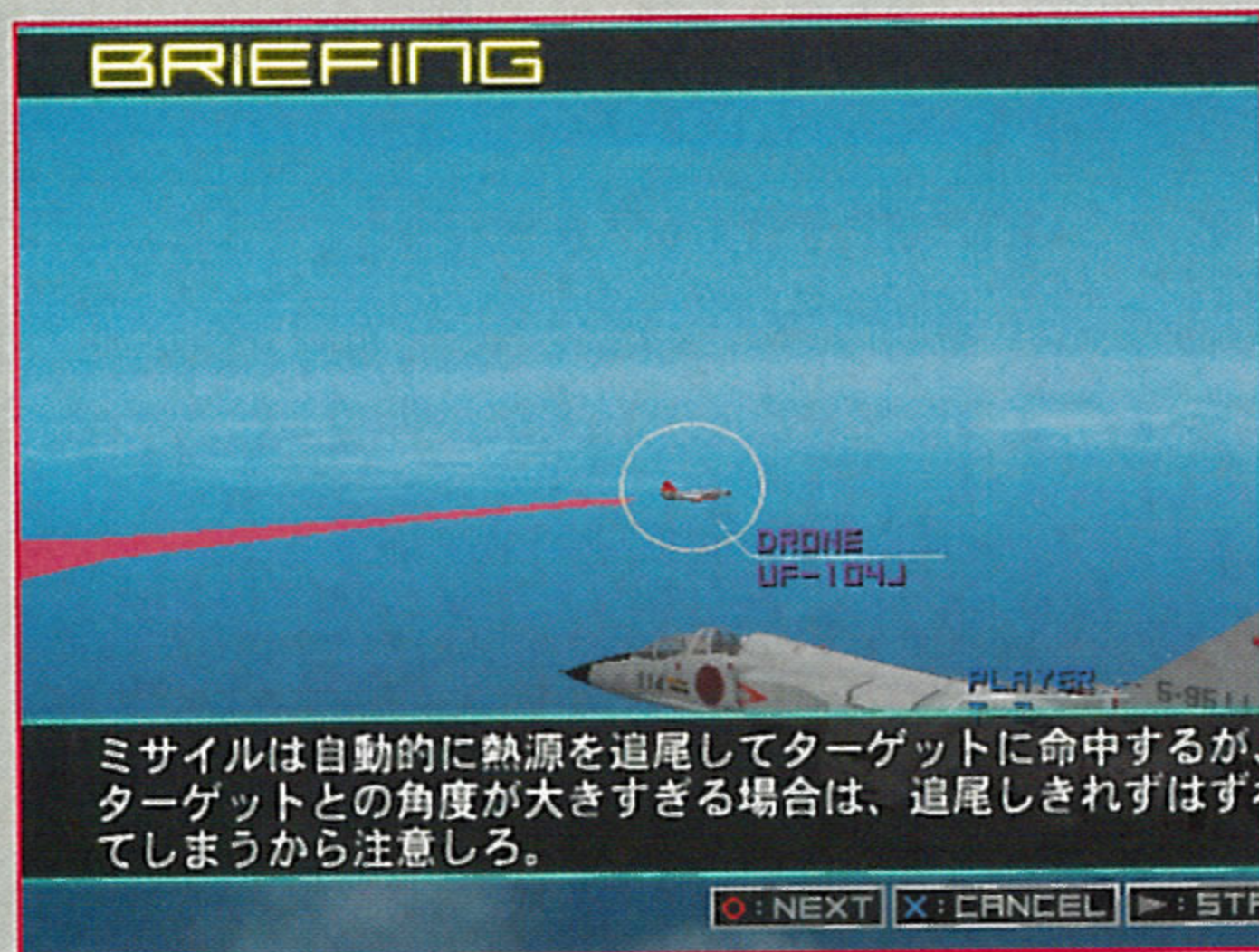
L'hélicoptère est la grosse révolution.



Le jeu garderait son interface magnétoscope pour les replays.



L'intrus est repéré!



Le briefing reste inchangé.



La qualité du terrain est bluffante.



Le missile ne lâche pas prise.



L'ennemi fera usage de contre-mesures.



Pourra-t-on atterrir en manuel?



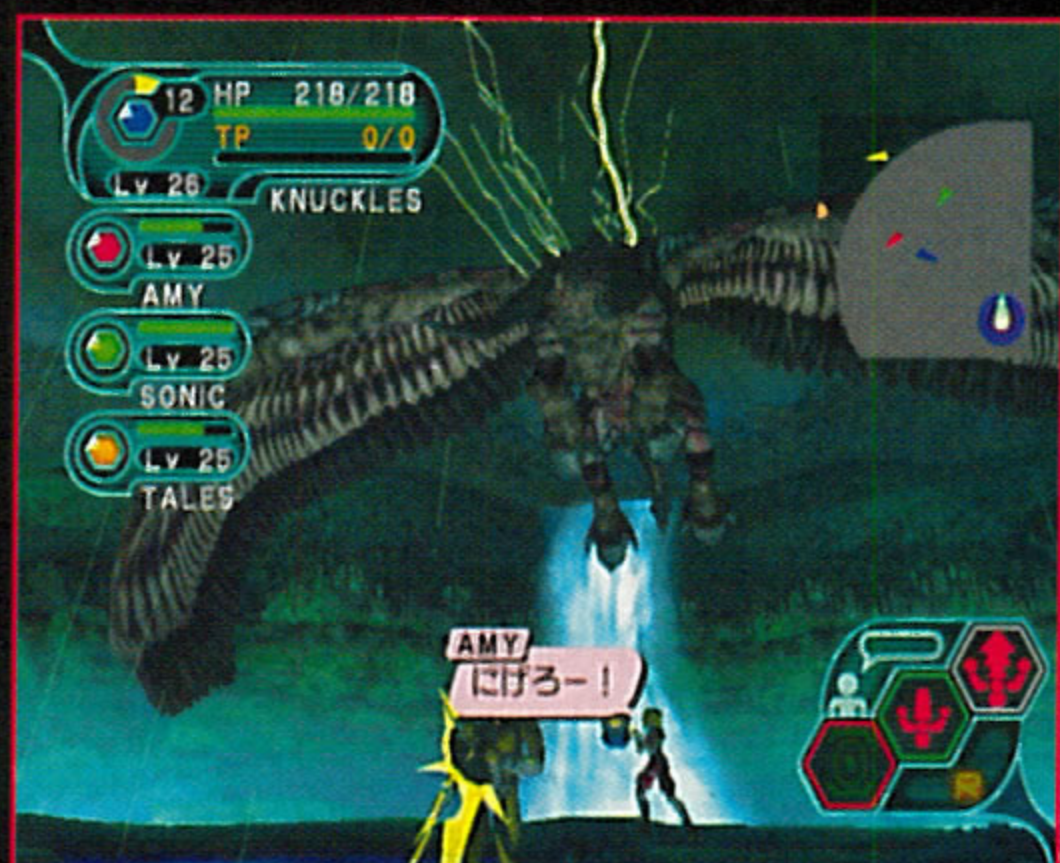
Le cockpit est entièrement en 3D.



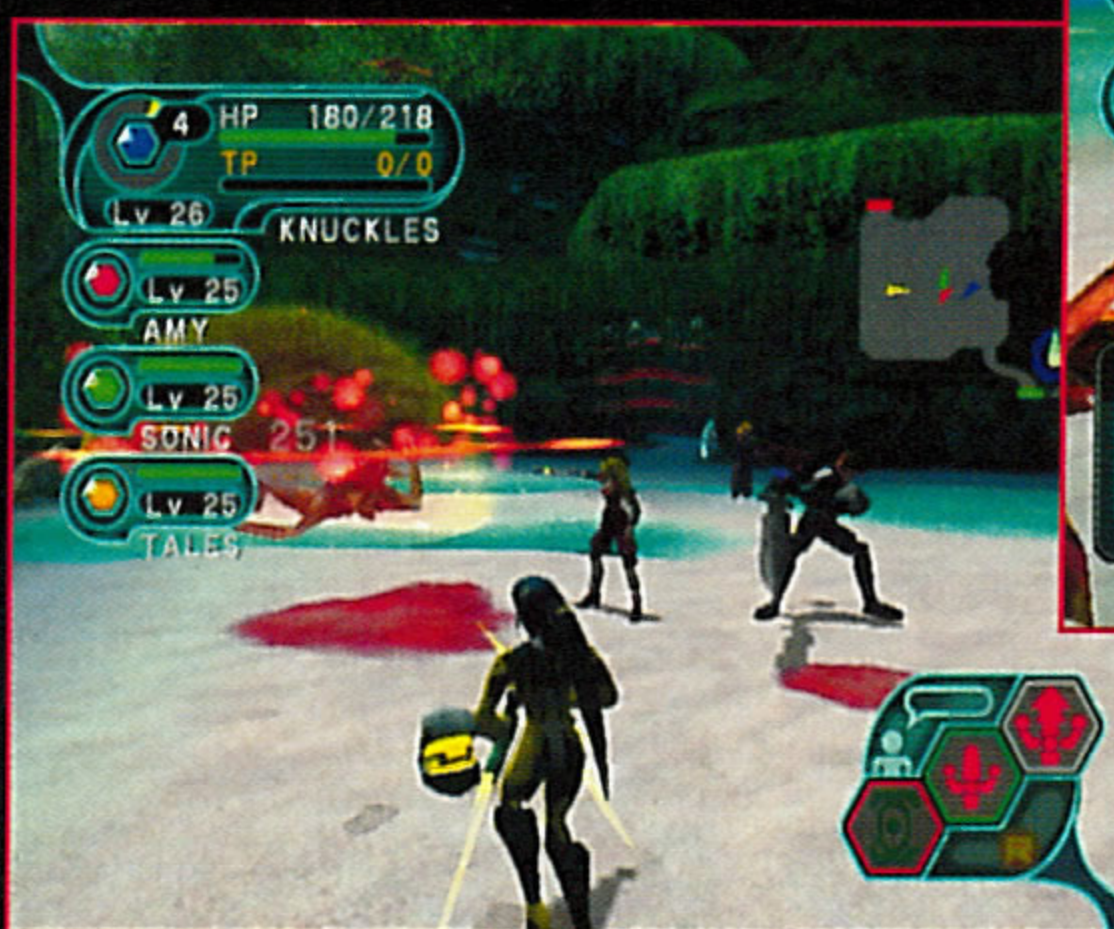
Original Game © SEGA-AM2 © SEGA-AM2/SEGA, 2002.

Phantasy Star 0

PSO sur GC poursuit son développement marathon, coincé entre le désir de la Sonic Team de livrer une version Game Cube optimale et les réticences de Nintendo qui tarde à entrer dans l'arène du jeu en ligne.



La magie pour atteindre le boss en vol.

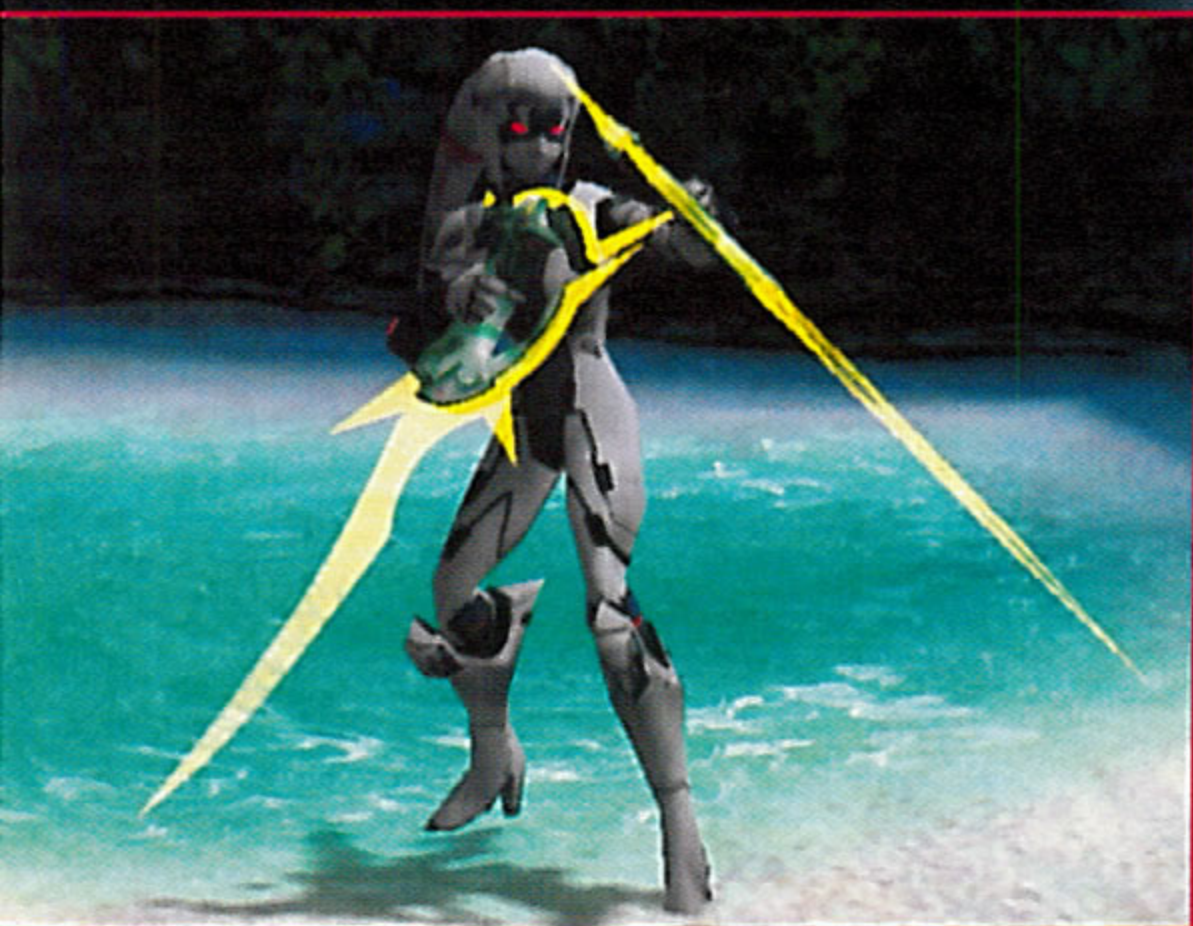


Cette fois, l'horizon est plus éloigné.

La magie et les items vous sortiront d'affaire!



On trouve des items originaux...



... qui relancent l'intérêt de l'ensemble.



Online - Episodes I & II

A lors qu'une version réseau opérationnelle avait été présentée lors du dernier Nintendo Space World 2001, la sortie de PSO n'en finit pas d'être repoussée. Yuji Naka a décidé d'ajouter au nouveau jeu, qui aura pour décor une île, le premier volet du titre sur DC. Le joueur saura tout de l'univers de PSO ! Le produit final devrait être considérable – en volume comme en qualité –, la Sonic Team étant décidée à livrer un produit irréprochable. D'un autre côté, Nintendo tarde toujours à se lancer dans l'aventure du jeu en ligne, préférant offrir d'emblée une variété de titres. On murmure que Mario Party 4 pourrait avoir une option en ligne. Enfin, alors que les modems sont déjà prêts, il subsiste, chez Nintendo une méfiance quant à l'état des infrastructures. Au Japon, l'ADSL 8 Mbps se généralise et le câble 100 Mbps fait son entrée ; par contre, ces infrastructures sont loin d'être uniformes aux USA et accusent un retard considérable en Europe. La Dreamcast avait donc une approche réaliste avec son modem 56 Kb !

Plein de nouveautés

Le bêta-test commence fin mai. Pour y participer, on peut commander, jusqu'au 30 avril, le set « Trial Edition », qui comprend le jeu et l'adaptateur modem 56 Kb. Il en coûtera 9800 yens (85 euros) ; pour ajouter le clavier, il faudra ajouter 6800 yens (59 euros). À la fin du bêta-test, les testeurs recevront la version finale. L'abonnement sera mensuel ou trimestriel (respectivement,

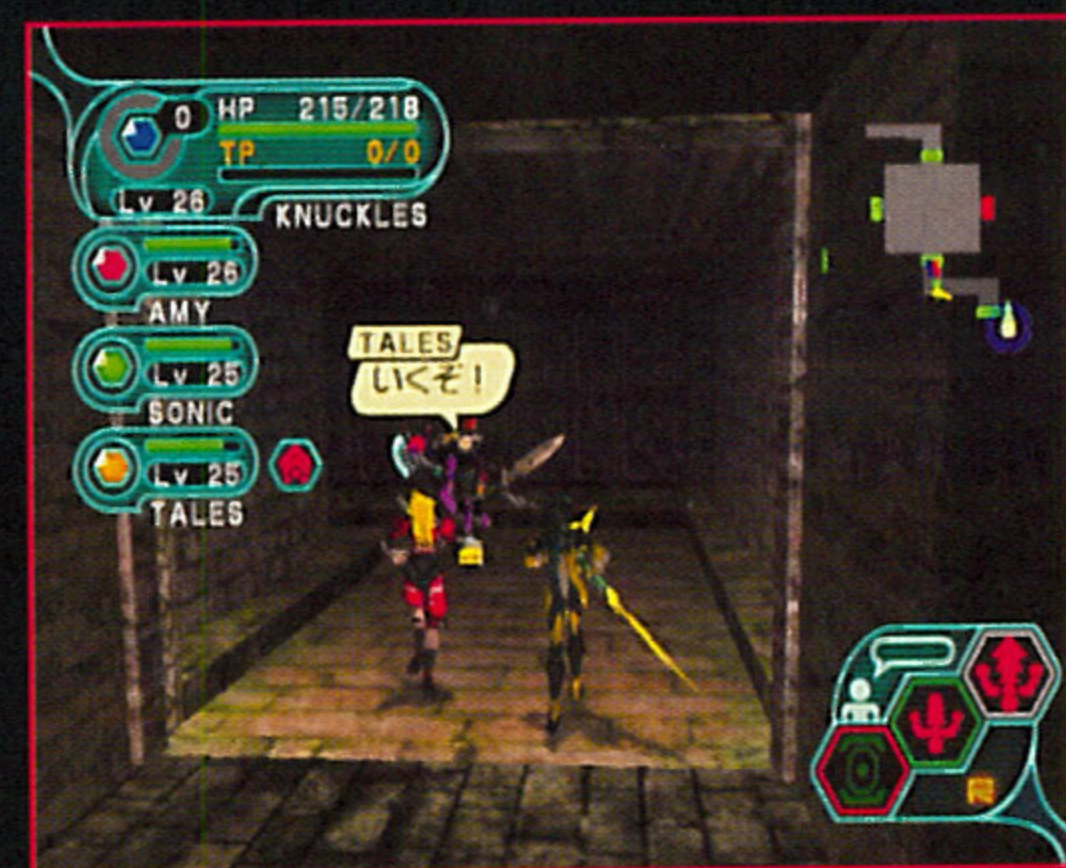
600 yens, soit 5,2 euros et 1 500 yens, soit 13 euros). Au fil des retards, la Sonic Team a peaufiné son bébé pour obtenir, en fin de compte, un résultat qui se place à des années-lumière non seulement de l'original DC, mais aussi de titres comme FF XI, à tout point de vue. Bénéficiant de plus de mémoire de stockage, le support GC offre des aires plus vastes, des ennemis plus nombreux, de nouveaux persos, boss, items, et une nouvelle interface, attribuant une action à chacun des boutons du pad.

Popularité intacte

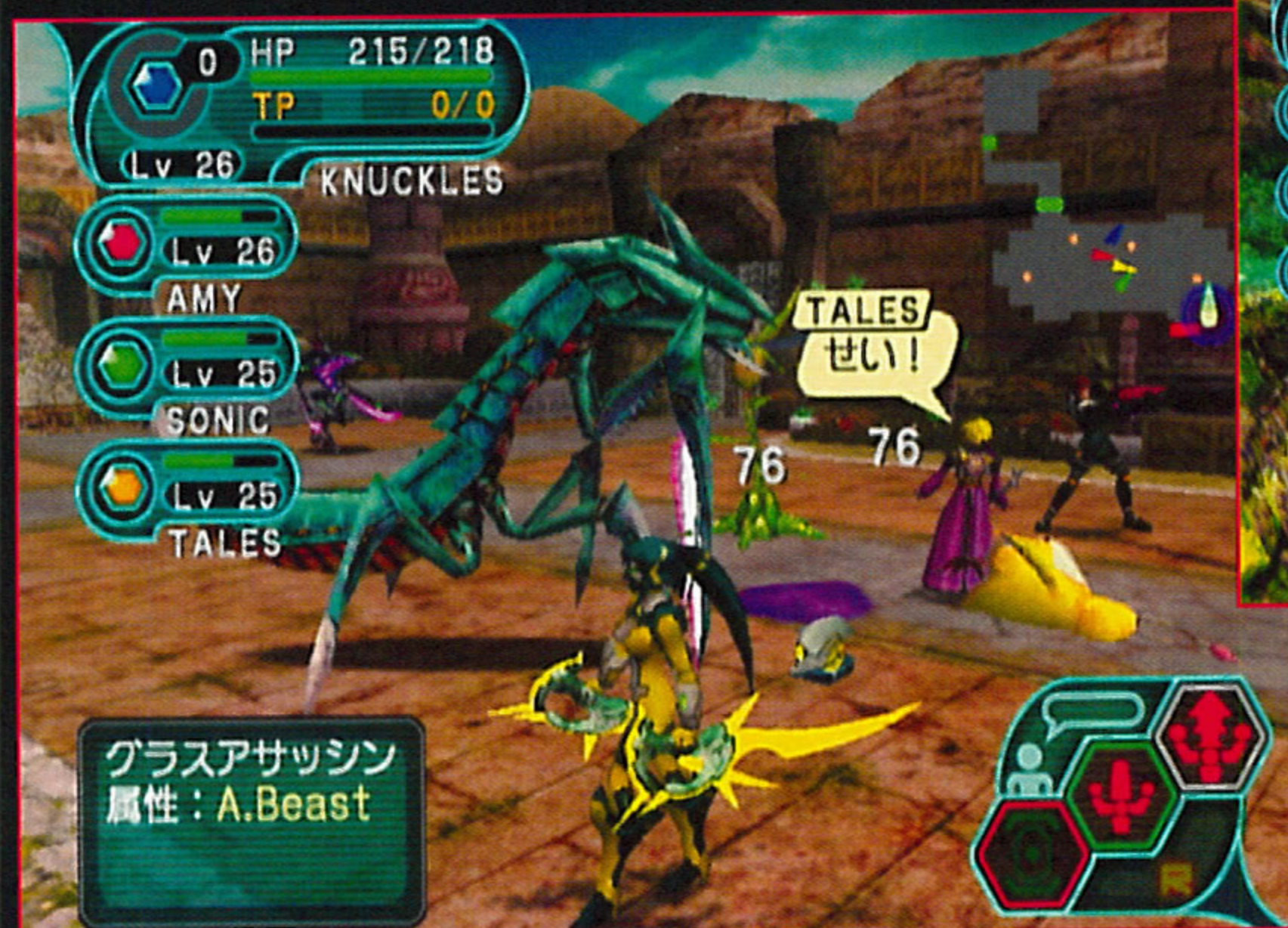
Selon les dernières nouvelles, la Sonic Team serait enfin satisfaite du résultat et, devant les attermoissements de Nintendo, Sega serait tenté de prendre le risque de le sortir – du moins au Japon. Pour nous, le danger serait que les versions US et européenne n'aient pas d'option on-line ! L'adaptateur broadband fonctionnerait parfaitement. Une nouvelle carte-mémoire (251, contre la 59 actuellement) serait commercialisée en même temps que le jeu et la manette radio Wildbird. PSO se contente cependant de l'ancienne carte, qui permet de stocker quatre persos (et, le temps d'une partie en ligne, trois persos supplémentaires). Avec sa vingtaine de prix remportés, PSO a marqué son temps. Son retour sur le devant de la scène est un événement. Au Game Jam 2, la foule incroyable qui faisait la queue pendant des heures pour y jouer est bien la preuve de sa popularité intacte. ■



On retrouve le mécanisme des précédents PSO.



Ne vous perdez pas dans tous ces couloirs.



Rapidement, la mêlée est totale!



Brume et effets de lumière vous accompagnent.



On est loin des versions précédentes de PSO!



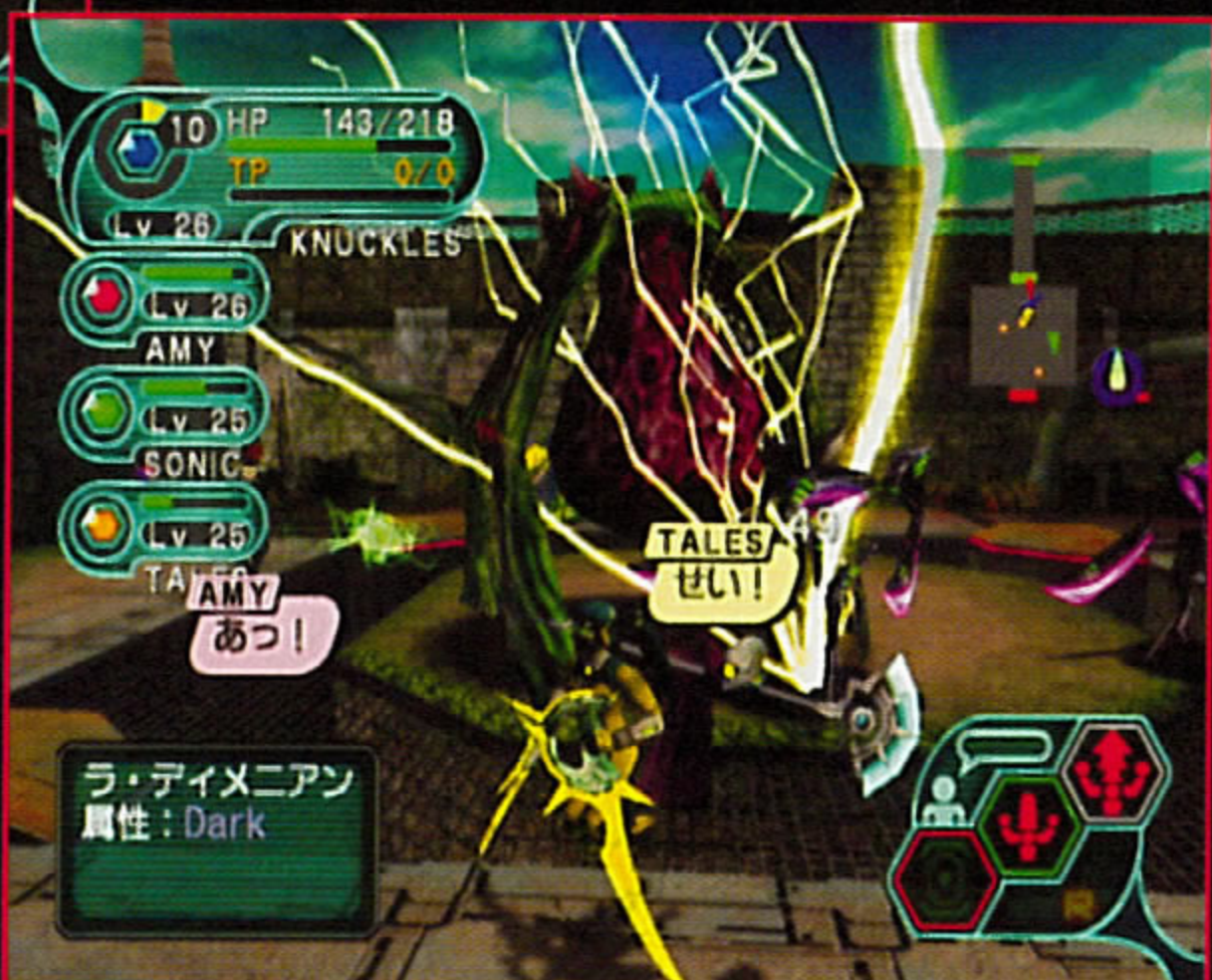
Un radar vous aide à vous repérer.

Phantasy Star Online - Episodes I & II



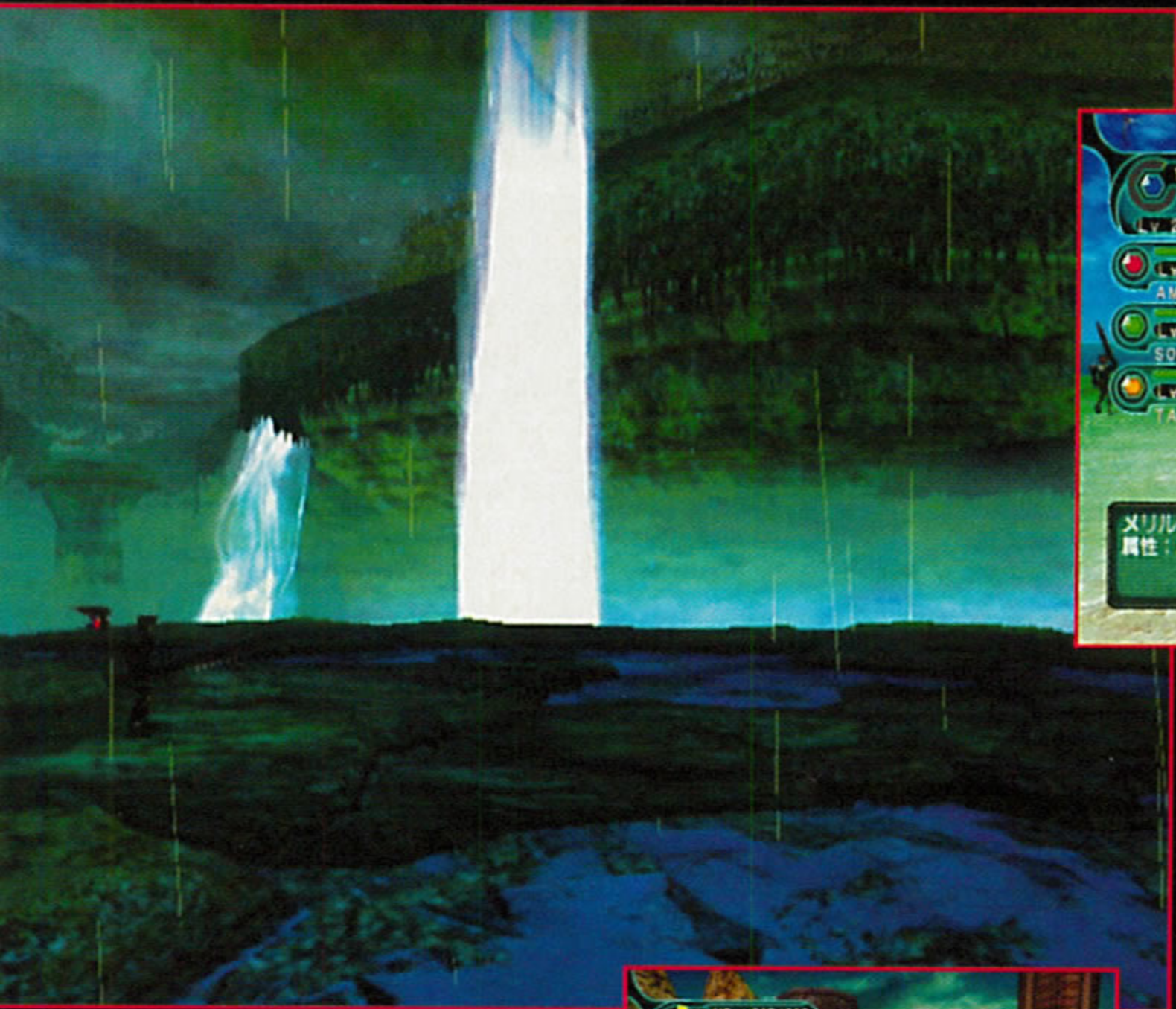
On retrouve le bestiaire original, embelli!

Vous voici écrabouillé!



Un peu de magie pour débayer le terrain!

Le casse-tête des téléporteurs.



Les scènes sous l'eau, un vrai plaisir visuel!



メリルタス
属性: A.Beast

MENU

Le menu a évolué pour vous laisser une meilleure vue de l'environnement pendant que vous naviguez dans les options.

現在のアクション: アタック

通常攻撃。命中率は高いが敵へのダメージは小さい。

アイテムリスト

セイバー	攻撃力: 242 → 187
フレーム	防御力: 54 → 54
マグ	精神力: 0 → 0
モノメイト	命中度: 113 → 83
ダメージトラップ	回避率: 147 → 147
フリーストラップ	運: 10 → 10
コンフェストラップ	必要攻撃力: 30 (187)

アイテムリスト 5/30

SONIC Lv 21

HUCASEAL VIRIDIA

現在の経験値: 23644pt

次レベルまで: 3474pt

所持金: 300メセタ

ショートカットキーの登録、シンボルチャットの編集などを行います。

1/3

PSO sur GC propose une plus grande variété d'ambiances.

L'attaque dans le dos peut être honorable.



ヒルデバア
属性: Native



Foncer tête baissée n'est pas une solution.



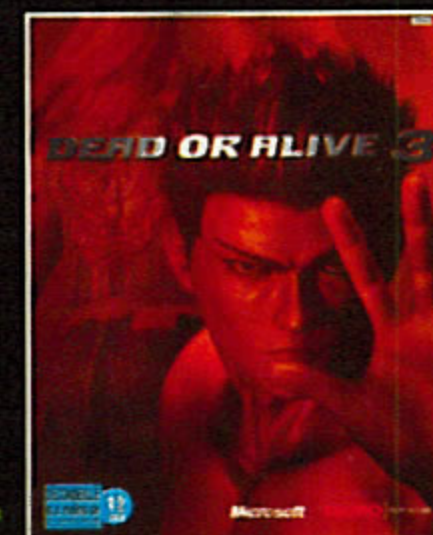
LE RETOUR À LA RÉALITÉ RISQUE D'ÊTRE BRUTAL.



Si vous vous surprenez à vouloir trancher le papier toilette de la main ou même pire, ne vous inquiétez pas... vous venez certainement de terminer une partie de Dead or Alive 3. Difficile de revenir sur terre après une telle expérience. 16 personnages, des arènes de combats interactives de toute beauté, une palette de coups incroyable, Dead or Alive 3 est probablement le meilleur jeu de combat qui ait vu le jour. Et si vous hésitez encore, sachez que la plastique de certains personnages devrait définitivement vous convaincre.

www.xbox.com/fr/doa3

PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.™*



GunGrave

Red Entertainment est désormais sous contrôle de Sega. Bénéficiant du savoir-faire du groupe, Red nous livre son premier titre, un concentré explosif, limite radioactif !

Red Entertainment (anciennement Red Company) est connu pour son talent à pondre des persos à succès (Sakura Taisen). Outre un Sakura Taisen Action et Trigun, on a droit aujourd'hui à une version jouable de GunGrave. Naito Yasuhiro (*Trigun Maximum*) en a assuré le concept et le design des persos, tandis que Fujishima Kosuke (*Ah! My Goddess*) a pris en charge celui des méchas. Le jeu offre du cell shading Sega d'une qualité encore plus aboutie que dans JSRF ! On se croirait désormais à l'intérieur d'une BD au style graphique très « comics » américains. La qualité visuelle est très poussée, avec un antialiasing de très bonne facture.

Red se lâche !

Pour ce qui est de l'ambiance, le jeu fait un peu penser à un Devil May Cry en cell shading : armé de guns impressionnants, on nettoie la ville de la caillera. Les stages sont assez vastes et très détaillés, et on évolue aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur. On tire sans arrêt sur des ennemis toujours plus nombreux, et il est possible d'effectuer des combos (beat). Au fil des actions, une jauge se remplit. Une fois pleine, elle donne droit à une option d'attaque spéciale (on peut même stocker plusieurs de ces attaques). Il est possible d'effectuer des sauts de côté pour surgir de derrière un objet ou un mur en tirant sur l'ennemi. En fin de stage, vous obtenez une note sur vos performances et sur la manière dont vous les avez effectuées : il faut certes tuer, mais avec style ! Si l'ambiance stylisée est particulièrement

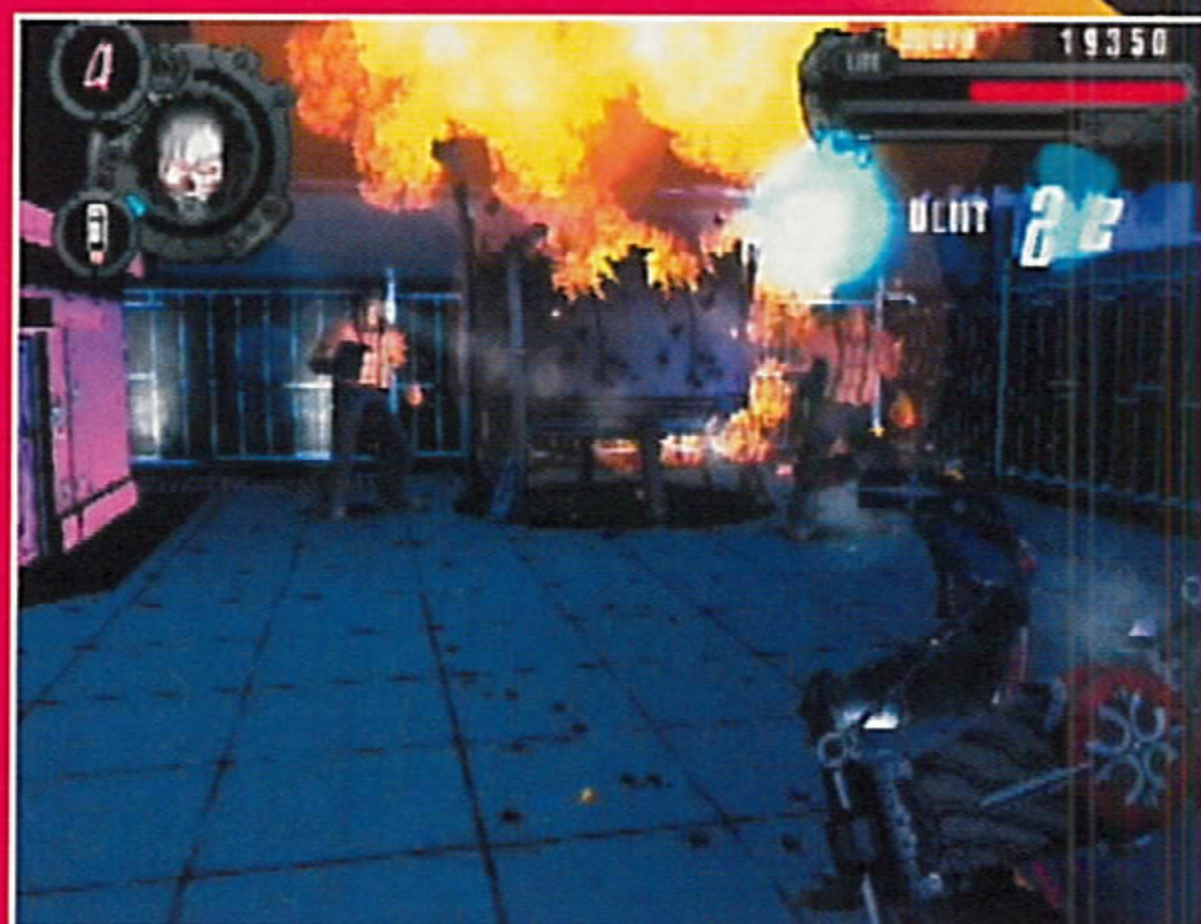
réussie, GunGrave souffre néanmoins d'une jouabilité pas tout à fait au point : on doit locker ses ennemis manuellement (bouton L1), et on regrette un peu l'absence d'un système automatique.

Une sacrée bombe

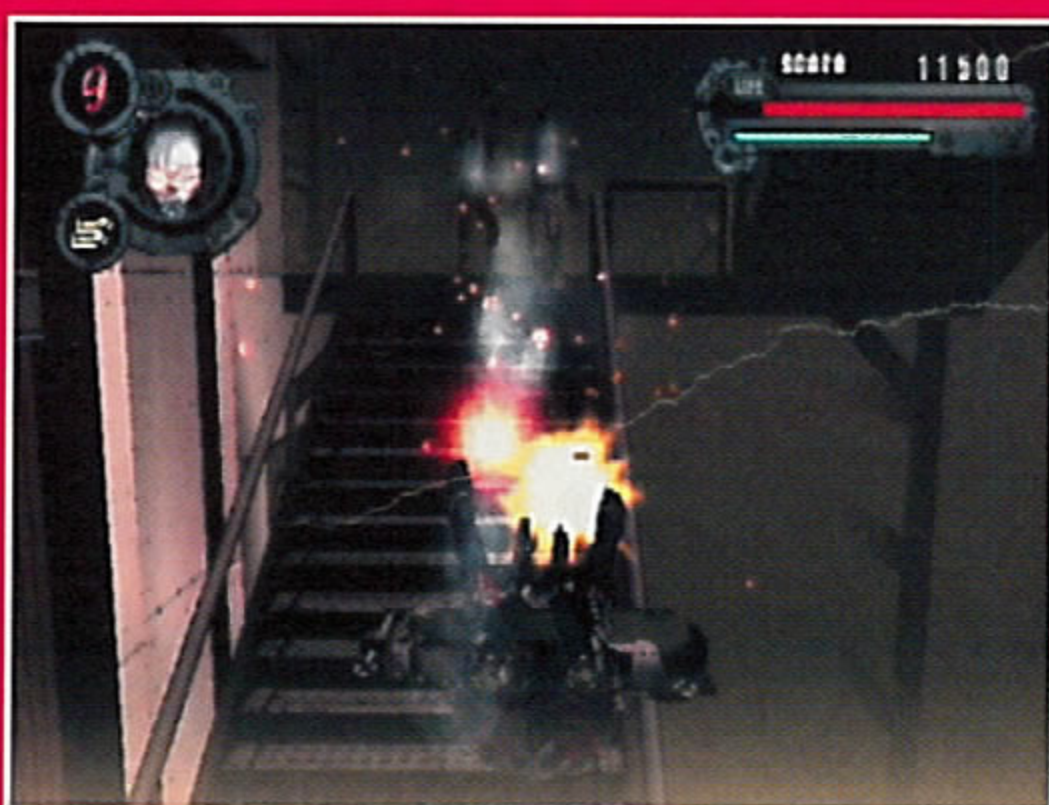
Outre ce problème, l'intérêt du jeu n'est pas, à ce stade, aussi profond que celui d'un Devil May Cry. On se contente d'exploser une armée d'ennemis avec ses guns : c'est un peu répétitif, et bien bourrin. Enfin, les caméras ne sont pas encore optimisées. Malgré ses défauts – rien de rédhibitoire –, GunGrave offre une ambiance et un design explosifs ! On espère vraiment que Red sera à la hauteur du challenge. On aurait alors entre les mains une sacrée bombe ! ■



Les toilettes, une véritable infection !



Utilisez les décors à votre avantage.



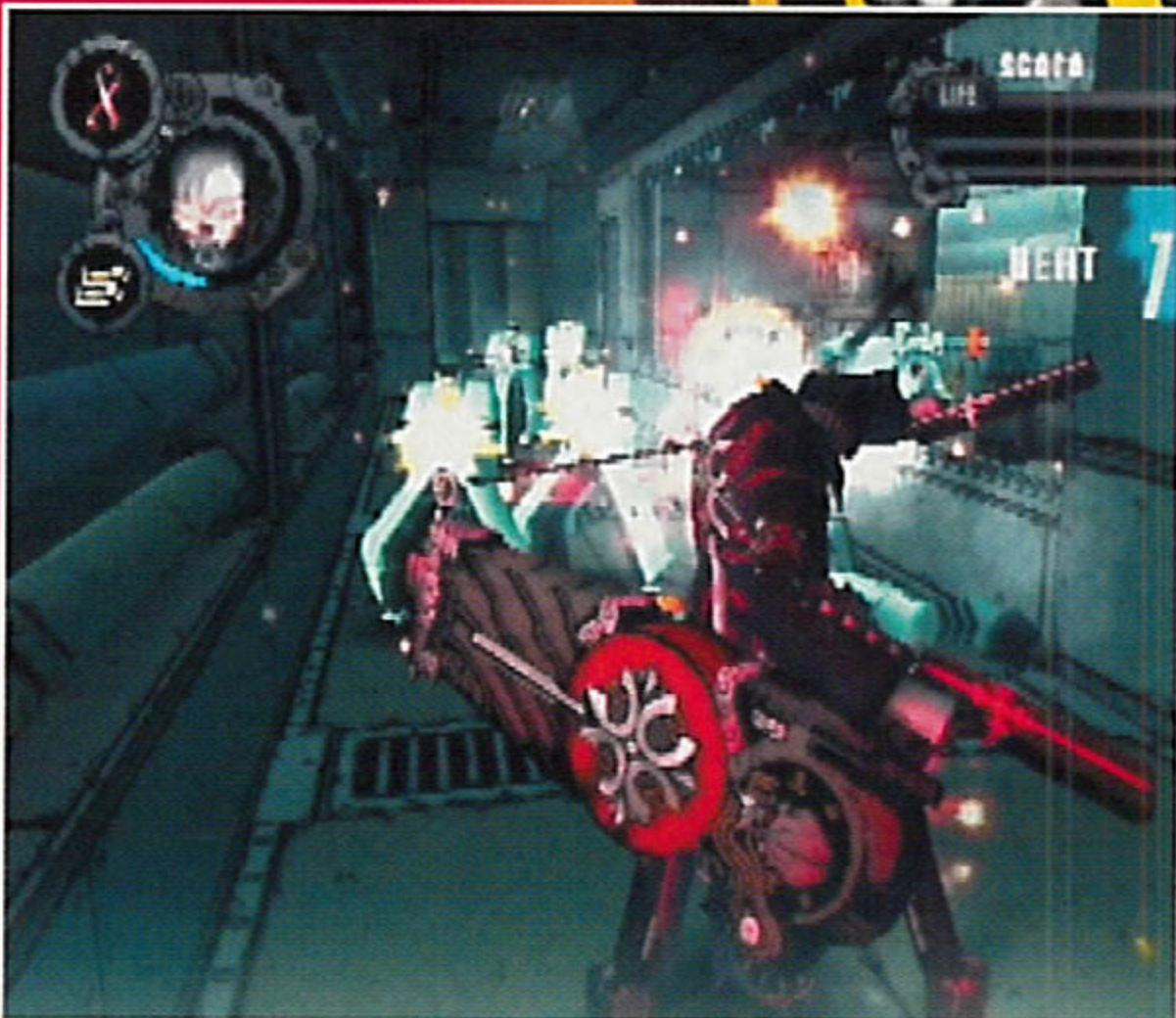
Vous vous jetez en arrière en tirant sur l'ennemi !



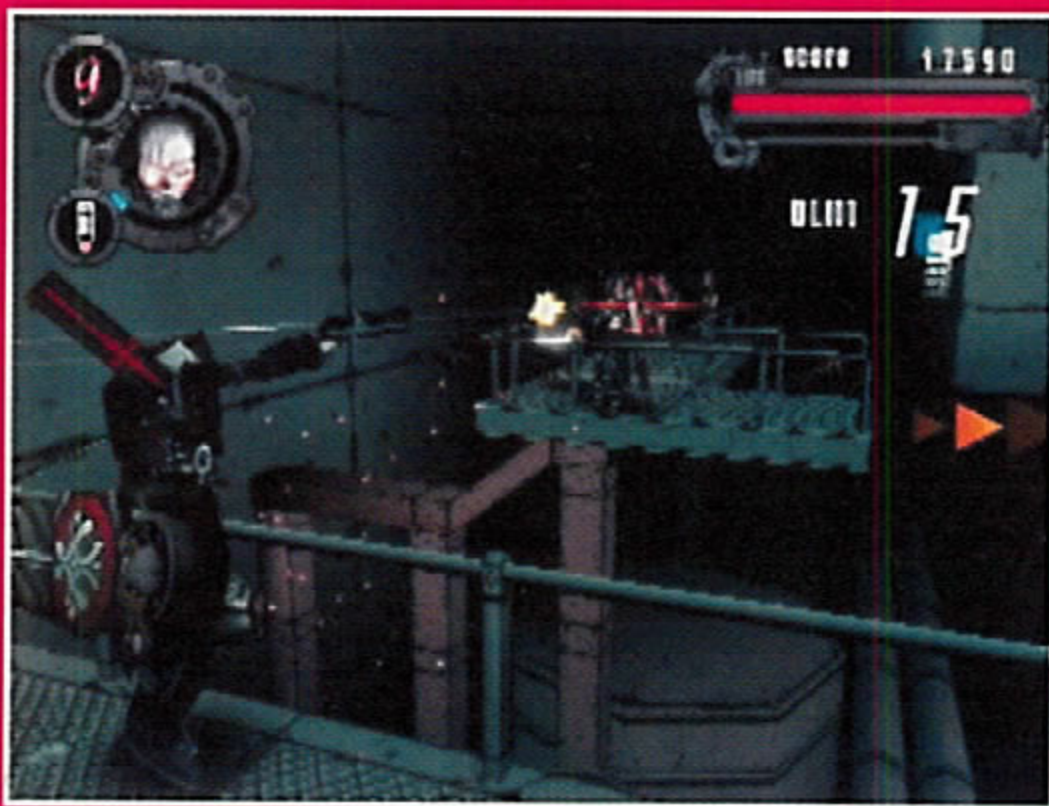
Dégagez le chemin à distance !



Vous portez un cercueil en bandoulière. Bien pratique !



Un jeu bourrin, bien bourrin, on vous dit !



Vous réalisez un combo de 15 beats !

c RED / Naito Yasuhiro 2002



Vous évitez un missile de justesse!



Vendredi, c'est poisson! Espadon, dondaine dondon...



Votre bras s'enflamme!



Une ambiance parfois cyber, et très glauque...

GRAVE DE CHEZ GRAVE!

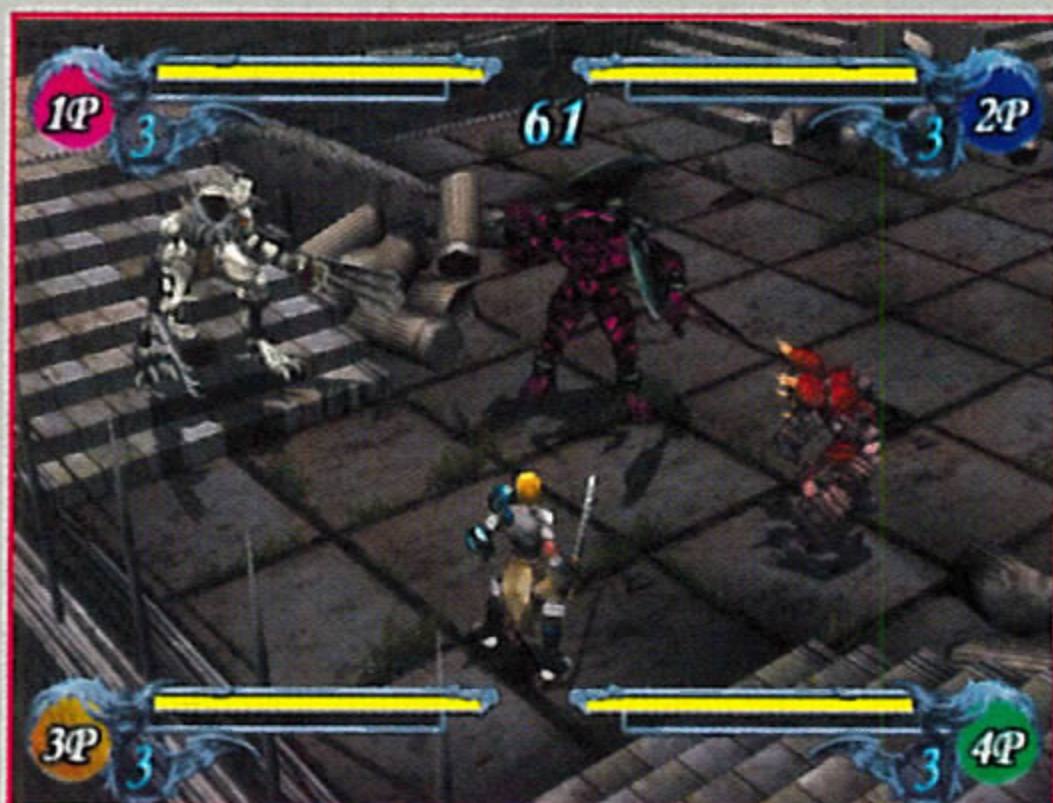
Les cinématiques de GunGrave sont autant de références esthétiques à l'univers de la BD. Un pur régal pour les yeux!



Raging Bless



Lors du rachat de Jaleco, PCCW avait clairement notifié son intérêt pour le marché du jeu vidéo et des téléphones portables. Pourtant, hormis la suite d'Unison sur PS2, PCCW Japon était très en retrait. Et là, paf!



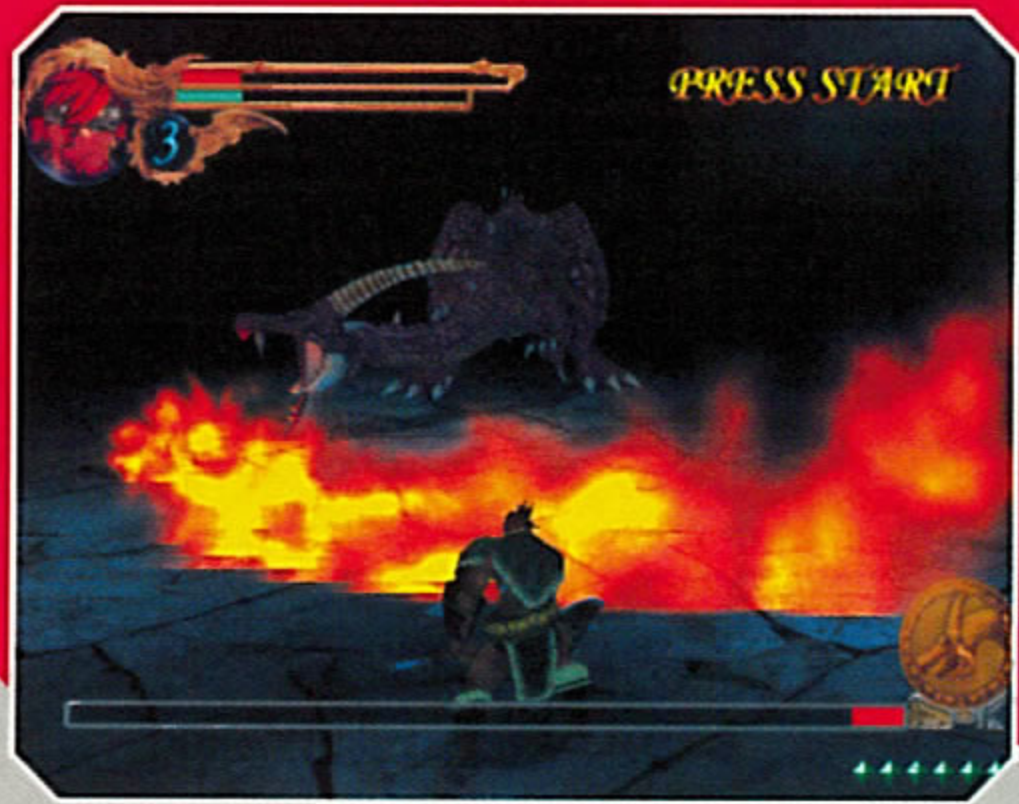
Le mode duel est l'un des points sympas du jeu!



À deux, le travail d'équipe est la clé de la survie.

DES PLAIES ET DES BOSS

Le boss arrive de nulle part, Vous cuit à point, vous mange et vous recrache! La salle bête!



PCCW (Pacific Century CyberWorks) est à l'origine une société de Hongkong, spécialisée dans les télécommunications. Le rachat de Jaleco lui a ouvert le marché du jeu vidéo japonais. La sortie d'Unison 2 n'aurait pas d'objectifs bien élevés, mais il apparaît que ce ne fut qu'un écran de fumée masquant de réelles ambitions. Hormis des développements en ligne visant à renforcer la position de la compagnie sur ce marché, voici Raging Bless, l'une des plus grosses surprises du moment sur console...

Faire tout péter !

Ce jeu prend pour théâtre d'opération un monde fantastique à la sauce Europe médiévale. Il s'agit d'un jeu d'action, un peu dans le style de Shin Sangokumuso 2, le nombre de persos affichés à l'écran en moins. Le mode story constitue le corps principal du jeu. On choisit l'un des quatre héros dispos (il y en aurait deux de plus, cachés) : un chevalier, une adepte des arts martiaux, un sorcier et un barbare. Bien sûr, chacun a son style de combat particulier, avec ses forces comme ses faiblesses, mais aussi un scénario à multiples embranchements. On parcourt des niveaux entièrement en 3D en découpant l'ennemi en fines rondelles. Un principe qui rappelle par bien des côtés le fameux Slash Out de Sega en arcade. Bien sûr, un boss vous attend en fin de niveau. Les pièges viennent compléter l'arsenal de l'adversaire. L'un des points forts de Raging Bless est certainement son côté multijoueur. En effet, vous pouvez choisir de vivre l'aventure avec un ami dans un mode coopération ou préférer l'étripage collectif dans un mode duel autorisant jusqu'à quatre

participants. Dans ce dernier mode, on peut même choisir d'incarner des ennemis. En tout, on devrait avoir le choix parmi 24 combattants. L'action est visualisée sur un même écran à la manière d'un Gauntlet. Un troisième mode vient compléter le jeu, le full attack. Il vous permet de choisir n'importe quel héros du mode story et de le faire évoluer dans les niveaux de votre choix.

Les couleurs aussi !

Techniquement, on trouve la PS2 à la fête avec des décors 3D, des textures de qualité et des effets excellents, notamment celui de l'herbe qui est le plus saisissant. La 3D, quant à elle, est de bon niveau, surtout pour les personnages qui sont très bien détaillés. Par contre, on pourra trouver certains décors un peu simples, voire « vides »,



Le niveau de puissance magique est indiqué sous la jauge, ici 3.



L'utilisation d'items accroît vos chances de survie.

comme si la priorité avait été de laisser un vaste espace pour que les joueurs puissent s'échanger leurs civilités à l'aise. Outre son graphisme, Raging Bless se distingue par sa grande simplicité. Mis à part le joystick analogique pour se déplacer librement sur l'aire 3D, on ne gère que deux boutons (Step et Attack).

Une simplicité qui autorise cependant toute une variété d'actions : dash, step (esquive avec déplacement), charge (attaque basée sur la puissance du perso), attaques spéciales, etc. Une sorte de radar indique les positions des ennemis autour de vous. On peut équiper son perso de pouvoirs magiques et de divers items et sélectionner différents niveaux de difficulté. Les débutants bénéficieront de continus illimités alors que les autres pourront en utiliser un maximum de neuf. En plus de la jauge de vie, on en trouve une seconde pour la magie, avec un compteur indiquant votre degré de puissance. PCCW Japan nous offre ici un titre très prometteur qu'on a hâte d'essayer. L'éditeur nous surprend une nouvelle fois en révélant que le jeu serait déjà à 90 % de son développement ! Autant dire que sa sortie ne devrait plus trop tarder. ■



Attaque simultanée sur l'ennemi !

Raging Bless

La jauge du boss se trouve en bas de l'écran.



La charge est un des coups les plus puissants.



Les combos sont simplement basés sur deux boutons.



On devrait trouver pas loin d'une dizaine de niveaux.



Les diamants verts en bas à droite de l'écran représentent les continus.



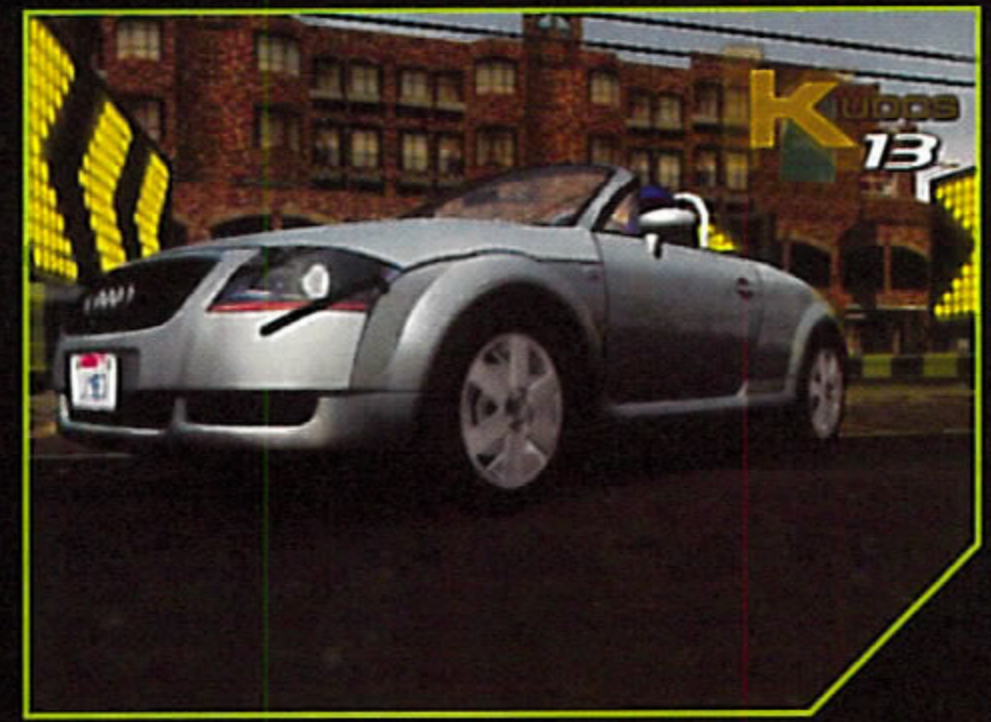
DANS SA FACE!

Le monstre s'apprête à vous frapper. Vous esquivez son coup avec la technique du step pour lui coller une attaque charge en guise de contre! Et toc!



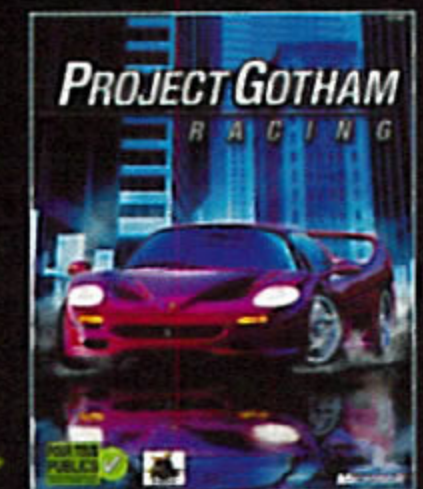


SANS STYLE, VOUS N'IREZ PAS LOIN.



Etes-vous prêt pour Project Gotham Racing? Project Gotham n'est pas un jeu de course comme les autres mais une expérience unique où le style de pilotage a autant d'importance que le chronomètre. Sur plus de 200 circuits et au volant des vingt-neuf plus belles voitures jamais construites, disputez des courses folles en plein cœur de Londres, Tokyo, San Francisco et New York. Faire le spectacle ou foncer. Inutile de choisir, vous devrez tout maîtriser.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.



www.xbox.com/fr/projectgotham

* JOUEZ PLUS. JOUEZ A PROJECT GOTHAM RACING™. © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Project Gotham Racing, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats Unis et/ou dans les autres pays. Les noms de produits et sociétés sus mentionnés peuvent être des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Ferrari, Ferrari F50, tous les logos associés, ainsi que le design spécifique de la Ferrari F50 sont des marques déposées de Ferrari S.p.A. Autorisation provenant de Dr. Ing h.c.F. Porsche AG fait l'objet de certains brevets. Porsche, Boxster S et 911 GT2 sont des marques déposées de Dr. Ing. H.c.F. Porsche AG. La Marque TT est utilisée par Microsoft sous autorisation expresse écrite de AUDI AG. La ressemblance au TVR Tuscan est utilisée sous autorisation et est la propriété de TVR Engineering LTD. Les noms, logos, designs de Mitsubishi et Lancer Evolution sont des marques déposées et/ou la propriété intellectuelle de Mitsubishi Motor Corporation et utilisés sous licence par Microsoft Corporation. Aston Martin et Vanquish sont des marques déposées de Ford Motor Company et licenciées à Microsoft.

Mario Sunshine

Nintendo semble bien déterminé à nous sortir Mario Sunshine pour l'été prochain. Il est vrai que pour un titre comme celui-ci, louper la saison ferait désordre !

Concernant le jeu lui-même, on n'a guère plus de détails à vous annoncer : Nintendo attend le prochain E3 pour présenter une version jouable, paraît-il très avancée. Au regard des nouvelles images disponibles, on imagine néanmoins des mécanismes de jeu apparemment plus poussés. Par exemple, la présence d'éléments grillagés (comme dans Super Mario World), éléments que l'on retrouvera ici et qui formeront des sortes de passerelles. Du coup, Mario pourra progresser au choix sur les deux faces des grillages : soit au-dessus (en marchant), soit au-dessous (en s'accrochant).

Au compte-gouttes...

Les puzzles et autres casse-tête seraient nombreux, et l'on devra emprunter un véritable labyrinthe de chemins traversant les stages sur plusieurs niveaux (par exemple, un chemin

passerait à travers les toits des habitations). Le niveau graphique s'est accru, avec un superbe effet de lentille, gérant le premier et l'arrière-plan. Par exemple, lorsque l'action se focalise sur Mario au premier plan, les éléments du fond apparaissent en flou. L'effet de l'eau a également été amélioré par rapport à celui de Luigi's Mansion. De plus, on pourrait désormais gérer différents angles pour atteindre un lieu plus ou moins éloigné. On sent bien que Miyamoto essaie différentes approches. Mais il évite d'en montrer trop, de manière à ce qu'on ne puisse pas se faire une vision globale de ce que sera le jeu. L'E3, une nouvelle fois, devrait apporter son lot de réponses et de surprises. Plus qu'un mois ! ■



Vous tentez de nettoyer ces saletés !



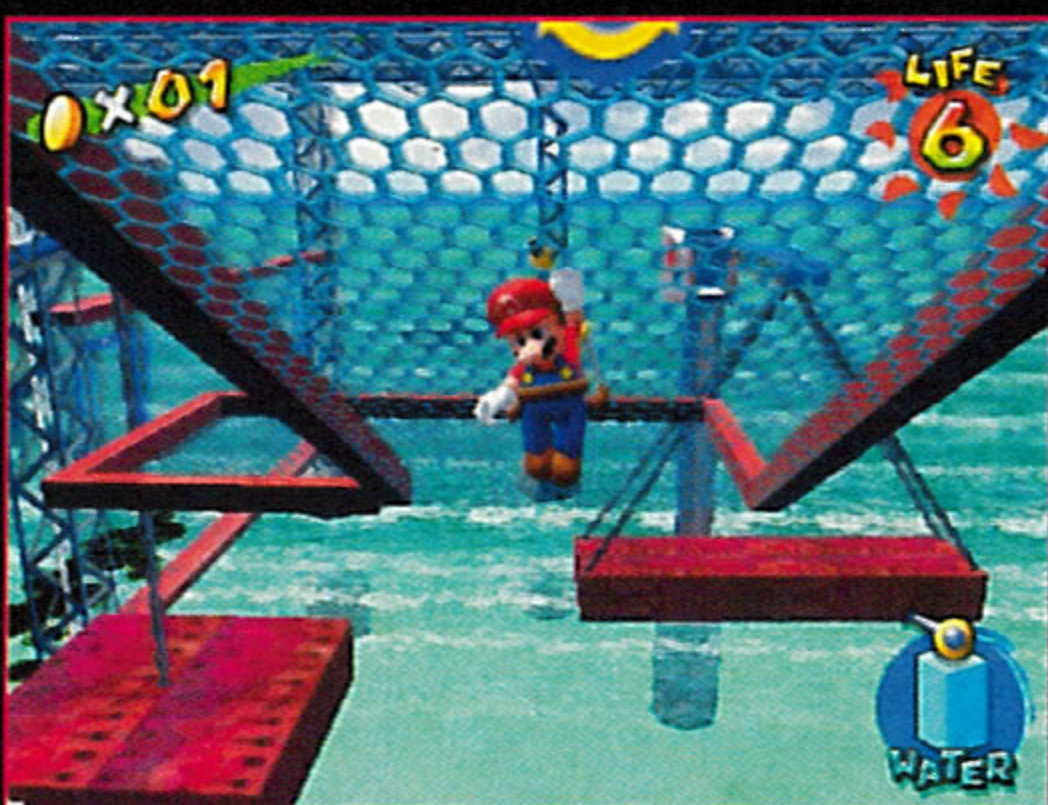
Suivant le cas, on a droit à différents zooms.



Toutes les plantes carnivores ne seront pas vos ennemies...



Il va falloir palabrer avec les habitants !



On se suspend sous la grille d'une plate-forme.



Mario Sunshine, une vision aboutie de Mario 64 ?



OFFICIAL LICENSED PRODUCT



2002 FIFA World Cup™ Programmable Gamepad pour Xbox™



*2002 FIFA World Cup™ Analog Gamepad pour PlayStation®2, également disponible en noir et en pack de 2



*2002 FIFA World Cup™ Upad pour PlayStation®2



2002 FIFA World Cup™ Powershock pour GameCube™



Séries de cartes mémoires 2002 FIFA World Cup™ pour PSone™, GameCube™ et Xbox™



*2002 FIFA World Cup™ Arcade Stick pour PlayStation®2



*2002 FIFA World Cup™ Football Stadium pour PlayStation®2 et GameCube™

La Victoire Vous appartient !

Découvrez le plaisir de jouer avec les accessoires Thrustmaster pour consoles. Produits sous licence officielle de la coupe du monde : 2002 FIFA World Cup Korea/Japan™.

Conçu et fabriqué sous licence par **THRUSTMASTER®**

© Guillemot Corporation 2002. Thrustmaster est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. © L'emblème officiel 2002 FIFA World Cup Korea / Japan™, la mascotte officielle et le trophée FIFA World Cup™ sont des marques déposées de FIFA. Microsoft, Xbox et le logo Xbox sont des marques et/ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisées sous licence de Microsoft. GameCube™ est une marque de Nintendo Co. Ltd. PlayStation®, PlayStation®2, PSone™ sont des marques et/ou des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Toutes les autres marques sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.

Thrustmaster® est une division de 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

*Compatible PlayStation®, PSone™

Tako no Marine

On était sans nouvelles de Microcabin depuis quelque temps. Le voici de retour et, surprise, sur Dreamcast. Un choix qui peut surprendre...



Pourquoi la Dreamcast? Après les bonnes ventes de la console suite au prix sacrifié, la DC reste une plate-forme active, certes sans comparaison avec la PS2 ou la GC. Les jeux sortent en petit nombre, et Sakura Taisen 4 marque la fin des grosses licences sur la console. Pour mémoire, Microcabin est connu au Japon grâce à des jeux comme Fray (PC Engine), les séries Princess Maker ou Riglord Saga, Sword & Sorcery ou Nirgends (PC-FX), Magical Chase GB (GBC), etc. Pour en revenir à Tako no Marine, on est devant un jeu de réflexion 3D mettant en scène une petite fille, Marine (qui se prononce « Mariné », en japonais). Au marché aux puces, son père trouve un vieux pot. Marine, curieuse, l'ouvre. Soudain, son père et tous les habitants du village disparaissent. Une fée, Tako (un poulpe), lui apprend que le pot avait servi de prison pour un démon très puissant. Pour sauver les siens, elle va devoir affronter le Mal.

Pour Kael

C'est mignon tout plein (Kael adore) et, pour rester dans le ton, Microcabin a opté pour un design très manga. Le personnage principal est très bien détaillé, comme s'il était tout droit sorti d'une page de manga, et contraste avec le reste du jeu en 3D shadée, certainement pour le mettre en valeur. Les dialogues se font à travers des bulles dans le plus pur style manga, pour rester dans l'esprit. Le monde du jeu se décompose en quatre zones divisées en de multiples niveaux. Le but est de les parcourir en passant tous les obstacles et pièges. Par moments, il faudra

délivrer des habitants. Marine est capable d'actions de base (punch, kick et jump) pour interagir avec le décor. Ce dernier propose des configurations à la difficulté croissante avec une foule de mécanismes et d'éléments divers comme des trampolines ou des boutons de couleurs... Dernier détail, le jeu coûtera moins de 4 000 yens (34 euros), un prix honnête. ■



Au début, les niveaux sont très simples.



Une bonne dose de jugeote serait requise...



On peut sélectionner l'action à accomplir.

蹴道

蹴道
shudoh

eto'o
(cameroun)



shudoh AUCUNE LIMITE - JUSTE DES CHOIX.

Vitesse radicale, puissance constante, adaptation parfaite



Vous pourrez même choisir votre bikini !

Beach Spikers



Là, on vous voit venir. Tsss...

Ce titre, signé Sega-AM2 est sorti en arcade en 2001. Délaissant la Naomi 2, le voici sur Game Cube, initiant par la même occasion l'arrivée de l'AM2 sur la console de Nintendo.

Beach Spikers est l'un des rares jeux de sport sortis en arcade en 2001, mais aussi à mettre en valeur un sport un peu délaissé dans les jeux vidéo : le volley-ball. Certes, ici, il est question de beach volley, une variante estivale à l'image plus dynamique. Premier jeu de l'AM2 sur Game Cube (d'autres arrivent), Beach Spikers propose des commandes d'une grande simplicité : le joystick analogique et deux boutons (passe et tir). Une marque circulaire apparaît à l'endroit où le ballon est supposé atterrir. Il suffit d'y déplacer son personnage et d'appuyer sur un bouton : aucun timing délicat.

point ses stratégies et techniques de jeu comme les feintes. Un radar indique les positions des joueuses, et une jauge permet de doser la puissance de chaque action. La partie multijoueur est l'autre point fort de ce titre. Quatre personnes peuvent jouer en même temps. On peut aussi décider de jouer à deux en coopération ou versus. Le mode arcade propose un tournoi regroupant 16 équipes : vous en affronterez donc 8. Dans le mode World Tour, vous créez votre propre équipe (jusqu'à la couleur des cheveux et le style du bikini !) avant de prendre part à un tournoi mondial. Grâce à l'intelligence artificielle, on peut, à la manière de VF4, y former son partenaire. ■

Tournoi mondial

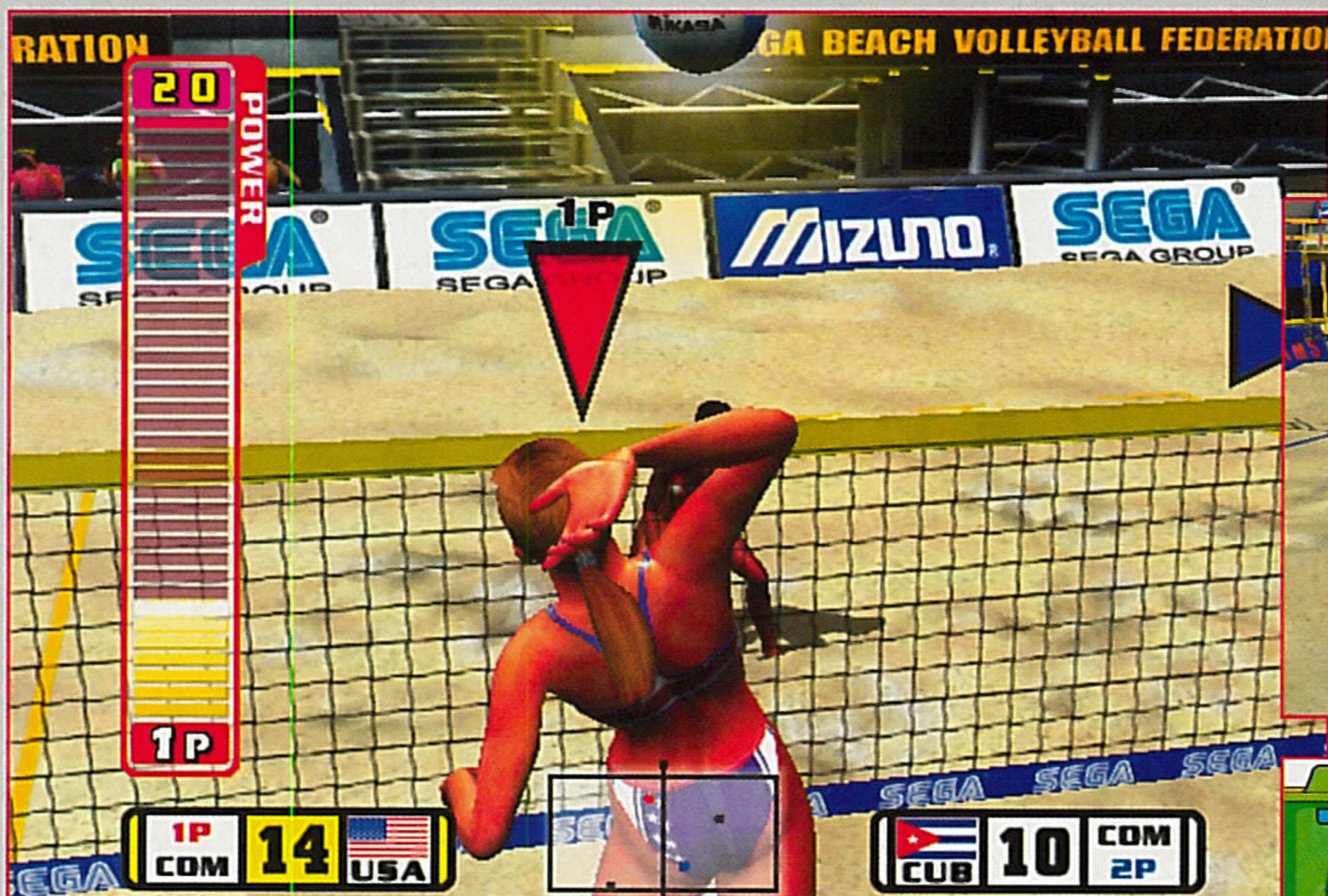
En fonction du bouton et de la situation, vos deux persos effectueront des réceptions, passes ou attaques. Si les débutants peuvent s'éclater, les plus aguerris n'ont pas été oubliés. En effet, le jeu est une vraie simulation de beach volley avec tout le réalisme requis. Il est possible de mettre au



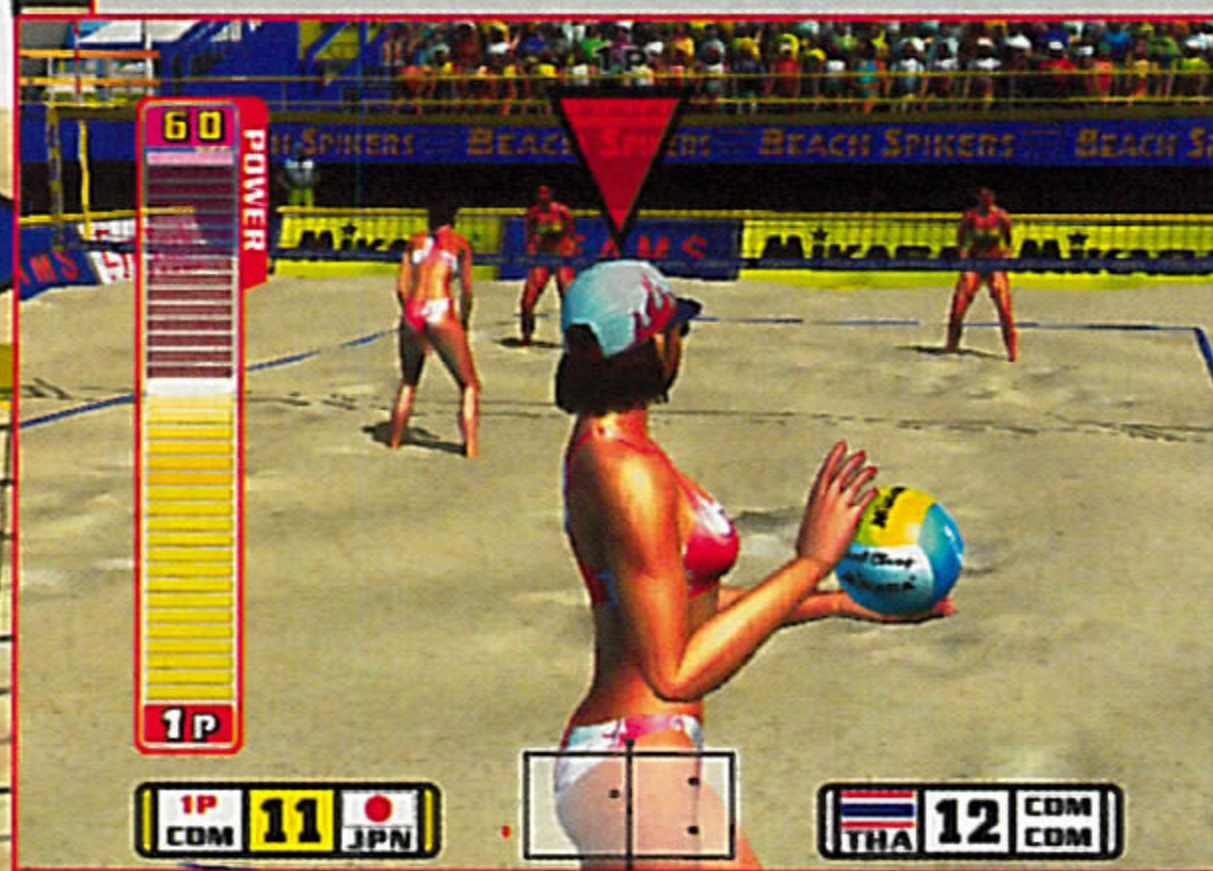
La surface du sable se déforme en fonction des actions.



La marque au sol indique le point d'impact.



Il s'agit de frapper comme une brute !



Le service, une phase toujours décisive.



On édite ses joueuses dans les moindres détails.

Super Shot Soccer

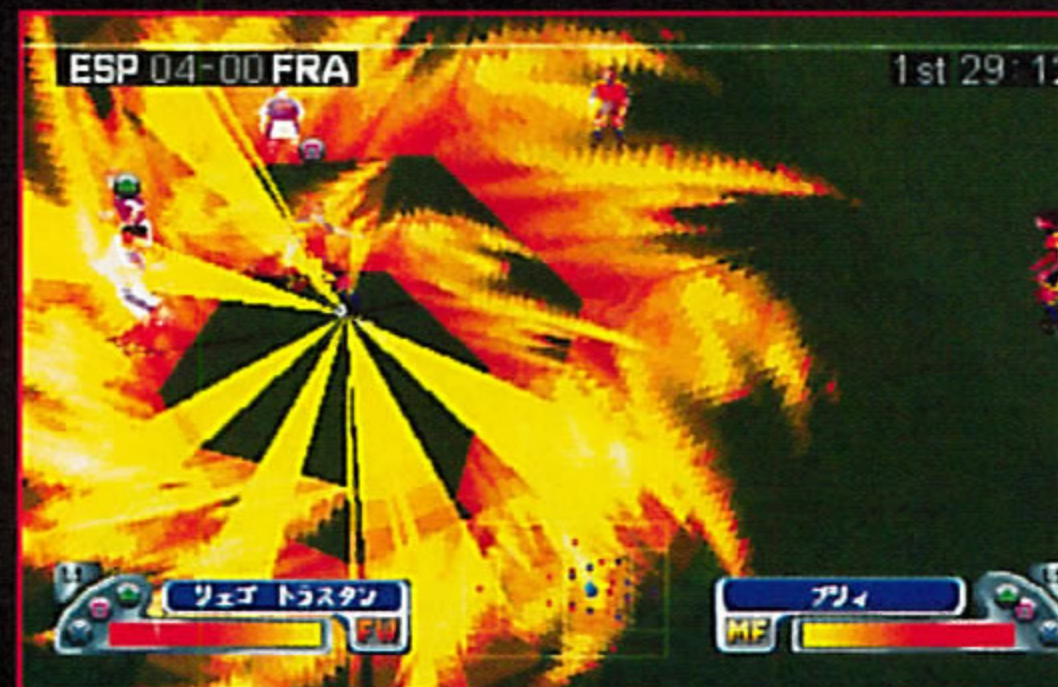
Introduit au Japon sous le titre Bakuretsu Soccer, voici un jeu de foot qui veut briser l'actuelle ambiance très business entourant la prochaine Coupe du monde.

Vous en avez marre des jeux de foot dont le nombre ne fait qu'augmenter à mesure que l'on se rapproche du Mondial? Chaque éditeur y va du sien, avec bien sûr un tas de licences officielles dont l'exclusivité est plus que douteuse (tout le monde ou presque en obtient une, d'un moyen ou d'un autre). Super Shot Soccer propose quatre modes principaux.

Un foot tout fou

Le mode World Cup se base sur la future Coupe du monde. Vous incarnez l'une des 32 nations incluses dans le jeu pour essayer de devenir champion. Le mode International League vous permet de prendre part à un championnat de 8 nations. L'International Tournament propose quant à lui un tournoi de 16 nations, définies de manière aléatoire. Enfin, le mode Match vous permet de disputer des matchs amicaux bien classiques.

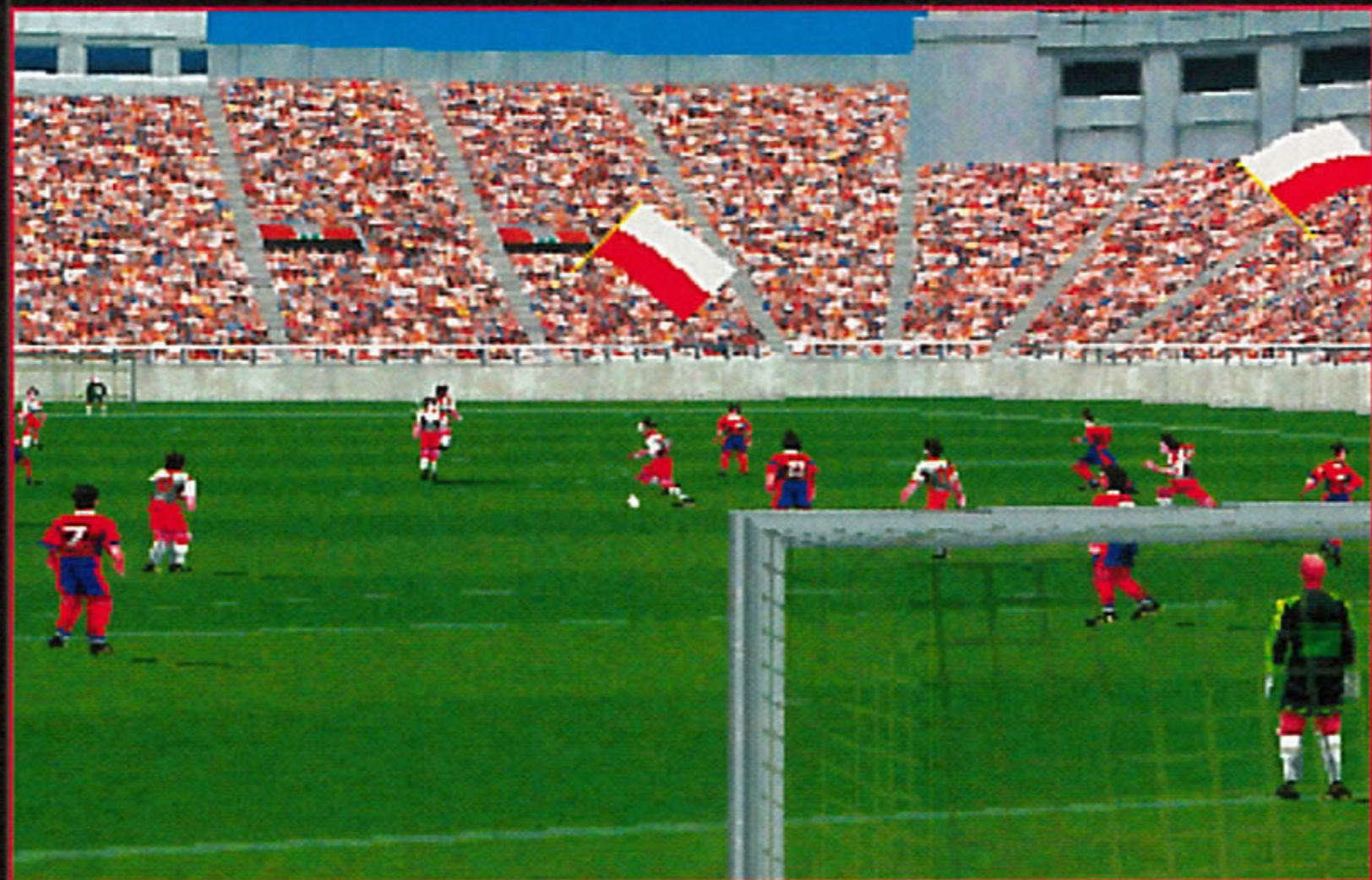
Suivant les modes, on pourra jouer seul ou à deux. Mais le cœur de ce Super Shot Soccer réside dans les super coups complètement loufoques. Chaque nation possède ses coups spéciaux, comme par exemple un tir particulier, voire même une technique ultime qui peut décider du sort d'une rencontre. Les Chinois pourront ainsi ériger la muraille de Chine pour bloquer les attaquants adverses, les Anglais utiliseront Big Ben pour infliger des coups de tonnerre sur leurs adversaires, etc. Bref, Tecmo va plus loin que Captain Tsubasa dans la folie. Pour déclencher ces attaques spéciales, on doit attendre qu'une jauge en bas d'écran se remplisse. Il n'en reste pas moins que ce titre, basé sur son grand frère arcade Tecmo World Cup '98, est un pur jeu de foot dans les sensations qu'il procure. ■



Les Espagnols mettent le feu à la pelouse!



Les lobs et les passes camerounaises sont redoutables!



SCEI encourage les développements PSone.



Les Anglais aiment mettre un peu de brouillard sur le terrain.



Trois boutons pour trois actions.



Pour un peu, les Polonais s'envoleraient!

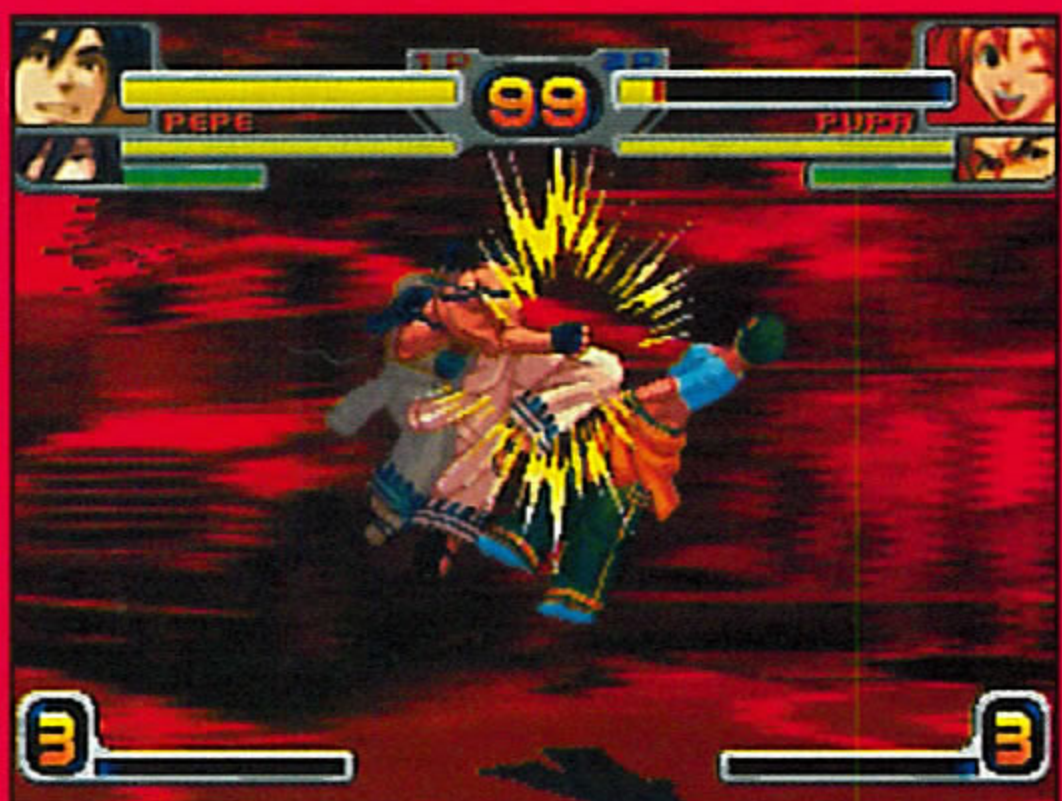
Rage of the Dragons



Le jeu proposerait environ 14 persos de base.



Le sol bouge en 3D en fonction de l'action.



On a droit à des déformations d'écrans...



Une photo en guise de fond de stage...

Décidément, la Neo Geo, bien que donnée moribonde, n'arrête pas de surprendre son monde. La plus ancienne plate-forme active à ce jour s'offre le luxe de proposer encore des jeux originaux ! Incroyable, mais vrai.

Rage of the Dragons est le premier jeu original sur MVS (la carte d'arcade compatible Neo Geo) depuis la fin de SNK. Un événement qui ne peut passer inaperçu ! Il est développé par Noise Factory (Metal Slug 4) pour le compte de Playmore (détenteur de la plupart des licences de feu SNK). Pourquoi la Neo Geo ? Tout simplement parce qu'après les 7 000 exemplaires de KoF 2001 vendus le mois dernier (au prix incroyable de 342 euros pièce !), la Neo Geo prouve qu'elle est toujours en vie, et qui plus est rentable ! Du reste, KoF 2000 est maintenant prévu sur Dreamcast !

Premières images

Les détails sont fort peu nombreux sur Rage of the Dragons. On note une jauge de puissance de trois niveaux pour les super coups et deux modes de combat : solo et équipe (2 combattants). Environ 14 persos seront au menu (autant de niveaux ?). Comme dans Real Bout certains éléments des décors pourraient être destructibles. Sans proposer le faste des designs des anciens jeux SNK (persos et décors), Rage of the Dragons apparaît très sympa, avec des effets de déformation d'écran spectaculaires ! Enfin, le sol est composé d'un plan 3D qui bouge en conséquence. Allez, c'est promis ! On revient sur ce titre très prochainement, avec un peu plus d'infos. En attendant, voici les premières images ! ■



Attaque groupée pour un résultat dévastateur...



Certains effets rivalisent avec Guilty Gear XX !



On est loin des persos de SNK...



Une qualité graphique honnête pour la Neo Geo.



Xbox™ : une nouvelle ère de jeu pour Crash Bandicoot !



MORE CRASH!



© 2002 Universal Interactive, Inc. Crash Bandicoot et tous les personnages associés sont la propriété d'Universal Interactive, Inc. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont des marques de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisées sous licence de Microsoft.

Surveillance



Des séquences animées sympas.

Dès les débuts de la PS2, SCEI avait senti que la fonction DVD-vidéo de la console pouvait être exploitée pour les jeux. Mais jusqu'à présent, les diverses tentatives n'ont pas été très fructueuses...



Vous repérez un ennemi caché derrière la vitre. À vous de jouer...

Surveillance fait suite à une volonté répétée de la part de SCEI de mettre en avant l'aspect DVD-vidéo de sa console : il y a sûrement quelque chose à faire, mais à vrai dire, le concept n'est pas encore trouvé. Après une succession de titres dans le genre (Blood the Last Vampire, Scandal...), c'est au tour de Surveillance de s'y essayer. Le jeu reprend l'idée d'Espionnage sur Dreamcast : on gère plusieurs écrans pour suivre l'action dans différents endroits. Au contraire du titre de Nec-HE, celui de SCEI ne laisse pas beaucoup de contrôle sur l'action. On passe plutôt d'un écran à un autre en déplaçant un curseur pour identifier des objets ou des personnages.

Camion blindé

Vous incarnez l'un des membres d'un commando qui s'occupe des communications à bord d'un gros camion blindé. Vous devez donc informer le reste de l'équipe (six personnes qui se trouvent sur le terrain) des événements en cours, en vous aidant de différentes caméras de surveillance (six au maximum). Certaines peuvent être désactivées par l'ennemi, des terroristes ; d'autres peuvent être installées par vos alliés pour élargir le champ de l'action. Si un membre du commando décède, c'est le game over, et vous repartez pour un tour. Sauf que cette fois-ci, vous n'aurez pas à identifier les éléments qui l'auront été la fois précédente.

Par cœur...

Selon vos actions, le scénario prendra des voies différentes. Par exemple, identifier le nombre de terroristes présents dans une salle ou le type d'arme qu'ils portent permet à vos alliés d'agir en conséquence. Mieux, en démasquant un faux otage, vous évitez à l'un de vos hommes de se faire tuer... Rapidement, le jeu se résume à apprendre les séquences au fil des essais successifs. Le dessin animé qui sert de base au jeu est d'une bonne qualité, même si son design peut paraître un poil faiblard. Au final, on s'embête un peu, et la recette miracle du jeu DVD-vidéo reste à trouver... ■



Vous informez les vôtres des armes de l'adversaire.



On vous demande d'examiner la bombe.



Ce camion sera votre centre d'opération.



Durant le jeu, une opératrice vous guide.



L'ennemi a découvert l'une de vos caméras!



Le curseur rouge examine les cibles, l'une après l'autre...

Dead to Rights

Initialement prévu sur PlayStation 2, Dead to Rights finit sur Xbox. Namco ne semble pas pressé de s'aventurer sur la machine de Microsoft, laissant le soin à sa filiale américaine de s'y intéresser.

Dead to Rights est un projet ambitieux, qui se présente comme une sorte de mélange de Siphon Filter et de MGS2, fortement inspiré des films d'action de Hongkong. On dispose de deux vues : subjective ou de dos (à la Tomb Raider), et on tire à volonté. Le héros principal peut tenir deux armes en même temps, et parfois tirer sur deux objectifs simultanément. Toutes les actions s'exécutent avec un seul bouton. Suivant la situation, vous accomplirez un type d'action donné ; si vous êtes désarmé, vous pourrez tordre le coup à un ennemi en vous faulant derrière lui (Metal Gear, en plus violent), et si vous êtes armé, vous pourrez vous en servir de bouclier humain... La durée de la pression sur le bouton action (Rond) décide aussi de l'intensité de l'attaque. Ce même bouton peut vous coller contre un mur

à la Solid Snake. Le bouton Triangle permet de sauter ou de se précipiter ; et associé au bouton de tir, on obtient des scènes spectaculaires, dignes d'un film d'action.

Action !

Les possibilités s'annoncent nombreuses : désarmer un ennemi, tourner autour de lui, sniper, etc. Un système de visée automatique cible les dangers immédiats avec un effet visuel proche d'un Virtua Cop. Certes, le jeu n'est pas aussi stylisé que Metal Gear Solid, mais il offre une plus grande action. L'interaction avec les décors semble bonne, tout comme l'intelligence des ennemis qui conditionne différents comportements et psychologies. Un croisement avec la série Time Crisis serait à l'étude : le héros de Dead to Rights pourrait en effet être recyclé dans le prochain gun shooting. ■



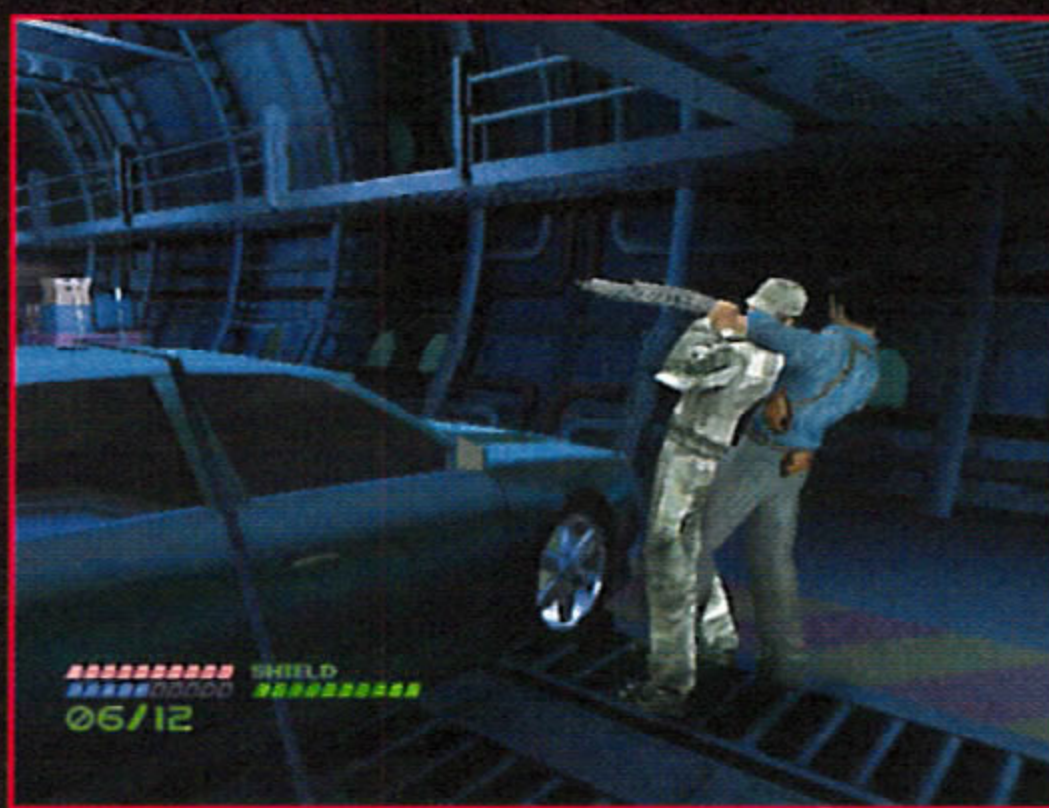
Le premier qui rira aura une tapette!



Sauter en arrière tout en tirant!



Tirer en toutes circonstances.



Couic!



Un design qui trahit ses origines US.



Avec un bouclier humain, la vie de l'ennemi s'ajoute à la vôtre.



Une séquence à la Time Crisis.

Family Tennis Advance

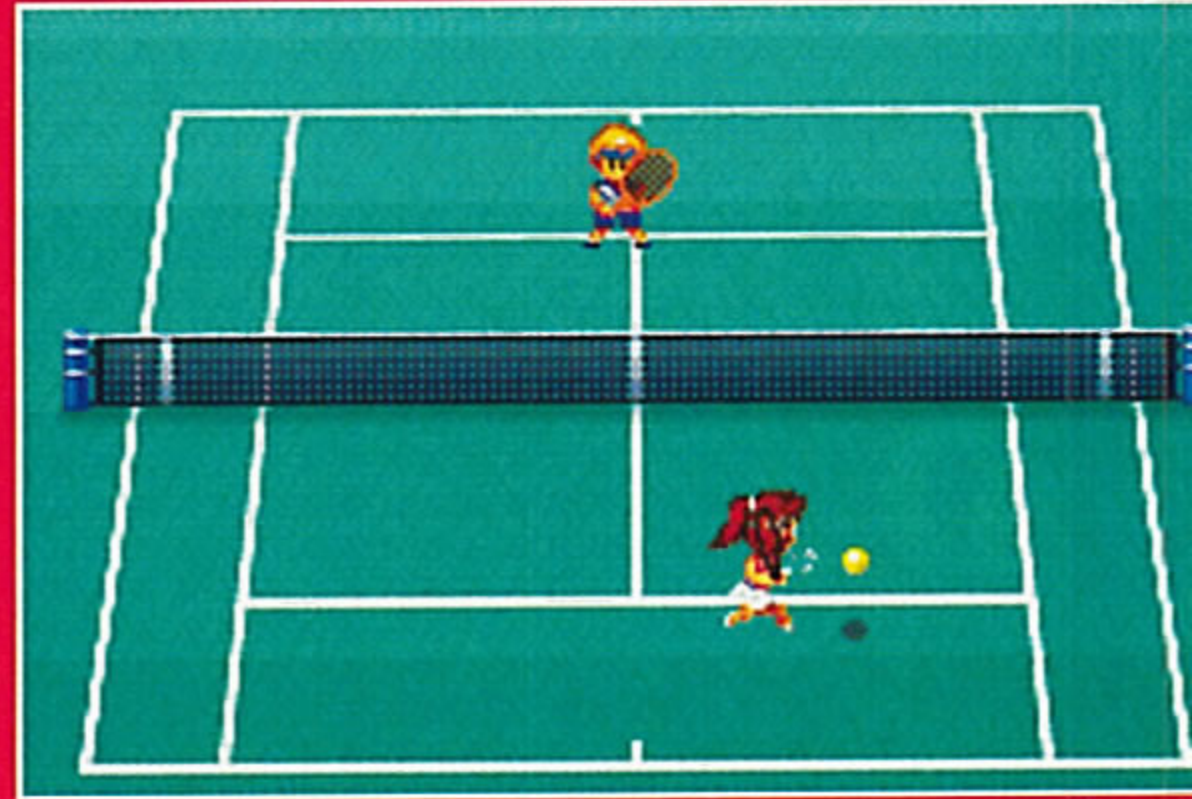


Namco /
14 juin

Alors que Sega prépare une conversion de Virtua Tennis sur GBA, Namco investit à son tour la place avec ce Family Tennis Advance.

Le jeu met l'accent sur le comique et proposera des courts aux revêtements inhabituels (on pourra ainsi jouer dans un Game Center, etc.). On trouve un mode exhibition pour des matchs amicaux, seul contre l'ordinateur ou jusqu'à quatre participants via le câble link et l'option jeu en double. On choisit la victoire en 1, 3 ou 5 sets. Le titre propose pas moins de 16 persos ayant chacun leurs spécificités. On peut les personnaliser grâce à des items. En mode tournoi, vous participez au Namco Open. En mode training, vous pourrez vous familiariser avec les bases du tennis et les commandes du jeu. Enfin, le mode challenge est un ensemble de mini-

jeux offrant des situations plus comiques les unes que les autres (comme une voiture sur le court en guise d'obstacle, etc.). ■



V Master Cross



Success /
31 mai

Le jeu de cartes était à la mode il y a encore peu. Même si cette tendance semble passer, Success y croit toujours.

L'éditeur nous livre ce V Master Cross, basé sur une licence manga de Kodansha. Dans ce RPG, on explore un continent pour le délivrer d'un mal grandissant. Pour se battre, on dispose d'un arsenal de cartes magiques (350 au total). Lors des batailles, on peut faire appel à un maximum de trois monstres. La force physique de chaque créature n'est pas toujours suffisante et l'on dispose de cartes particulières (combo, attaques spéciales, aide, SP, field...) pour renforcer leur puissance ou leurs pouvoirs. Du coup, un monstre d'apparence faible pourrait bien se révéler être un redoutable combattant. ■



Cho Makaimura



Capcom /
Été

La GBA est une opportunité pour bien des éditeurs de remettre au goût du jour leurs anciens succès Super Famicom.

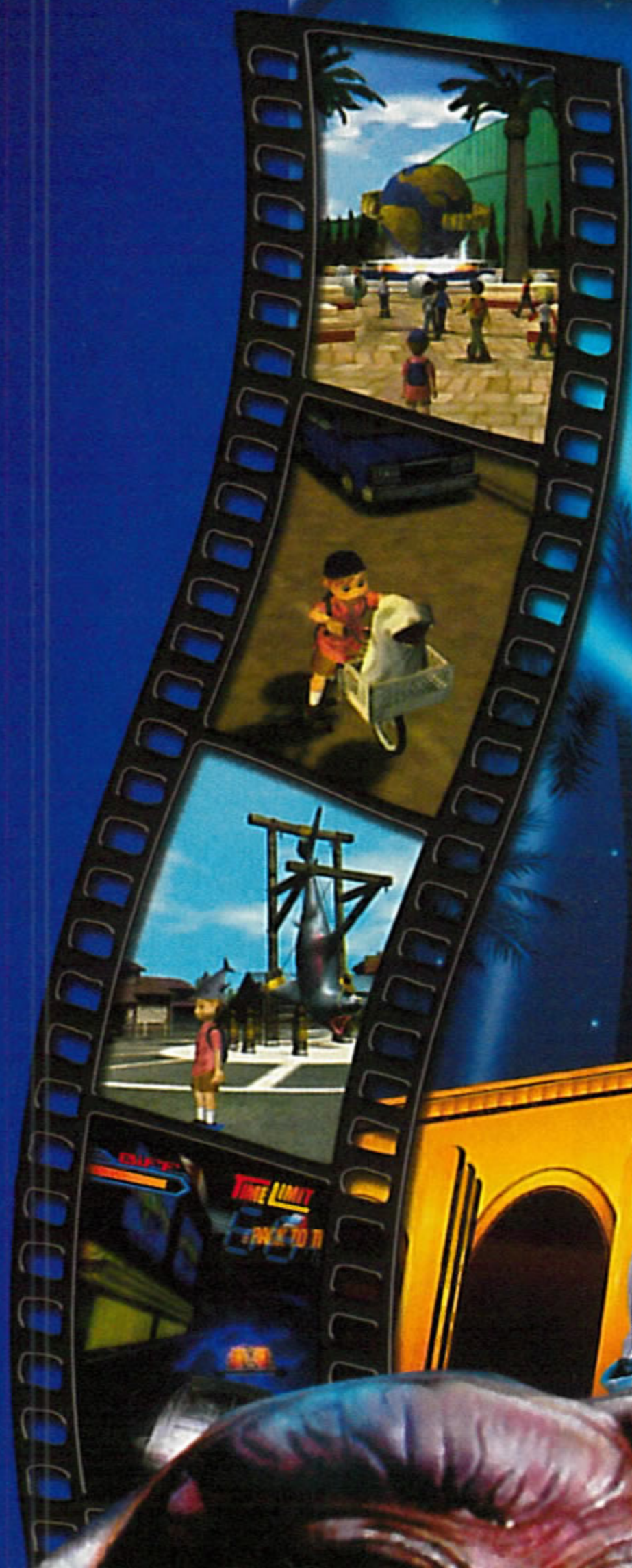
Konami a réussi avec style à faire renaître son Castlevania sur la Game Boy Advance, et cela ne pouvait que donner des idées à un Capcom qui a en ce moment le vent en poupe. Du coup, champagne! On nous promet en fin d'année le grand retour de la version Super Famicom de Cho Makaimura (Super Ghouls 'n' Ghosts). Plus de détails devraient émerger dans les mois à venir. Encore un peu de patience ■



UNIVERSAL STUDIOS
THEME PARKS
ADVENTURE

Toute la magie d'Hollywood
dans votre GameCube !

NINTENDO
GAMECUBE™



UNIVERSAL

UNIVERSAL STUDIOS
THEME PARKS

ADVENTURE

Elu meilleur
IGFETS 2001
Jeu console de

Sur vos écrans le 3 mai 2002

NINTENDO
GAMECUBE

KEMCO

Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com

© 2001 KEMCO/developed by NAI a DIGITAL WORKS CO. LTD. Back to the Future® The ride® Universal Studios/Universal Studios/Drive-In. E.T. Adventure™ & © Universal Studios and Amblin Entertainment. All Rights reserved. Jurassic park is a trademark and copyrights of Universal Studios and Amblin Entertainment. Inc. Woody Woodpecker and Friends are trademarks and copyrights of Walter Lantz productions. Inc. Back to the Future is a trademark and copyrights of Universal Studios and U-Drive Joint Venture. Jaws is a trademark and copyrights of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All Rights reserved. Licensed by NINTENDO. Nintendo GameCube and the official Seal are trademarks of Nintendo. ©2001 Nintendo.

Pokémon Advance



Après la présentation du nouveau film « Pokémon », Nintendo enfonce le clou en livrant les premières infos sur la très attendue version GBA de sa saga à succès. Voici les premières images...



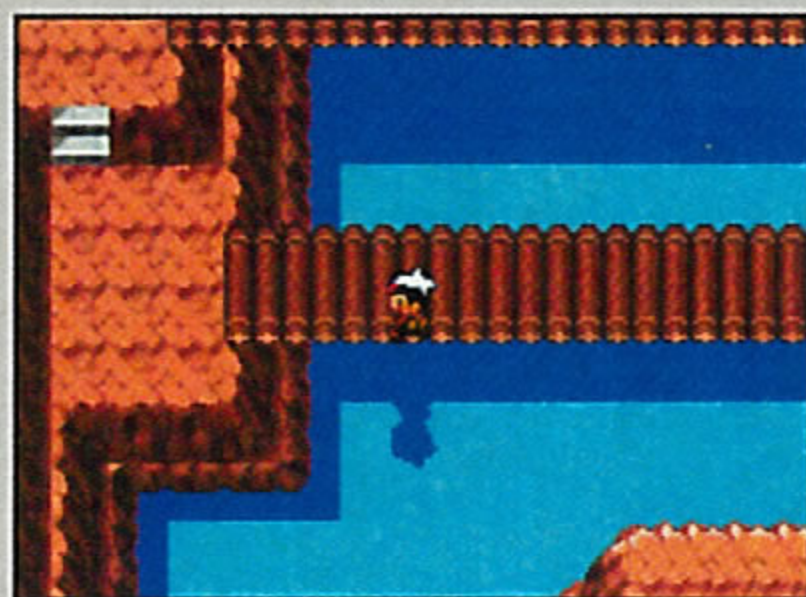
Comme annoncé dans Consoles+ n° 122, Pokémon Advance se prépare pour sa sortie annoncée au second semestre 2002.

Basée sur le film qui sortira au Japon cet été, cette version GBA offre une qualité améliorée, mais pas au top de ce qui se fait actuellement de mieux sur cette console.

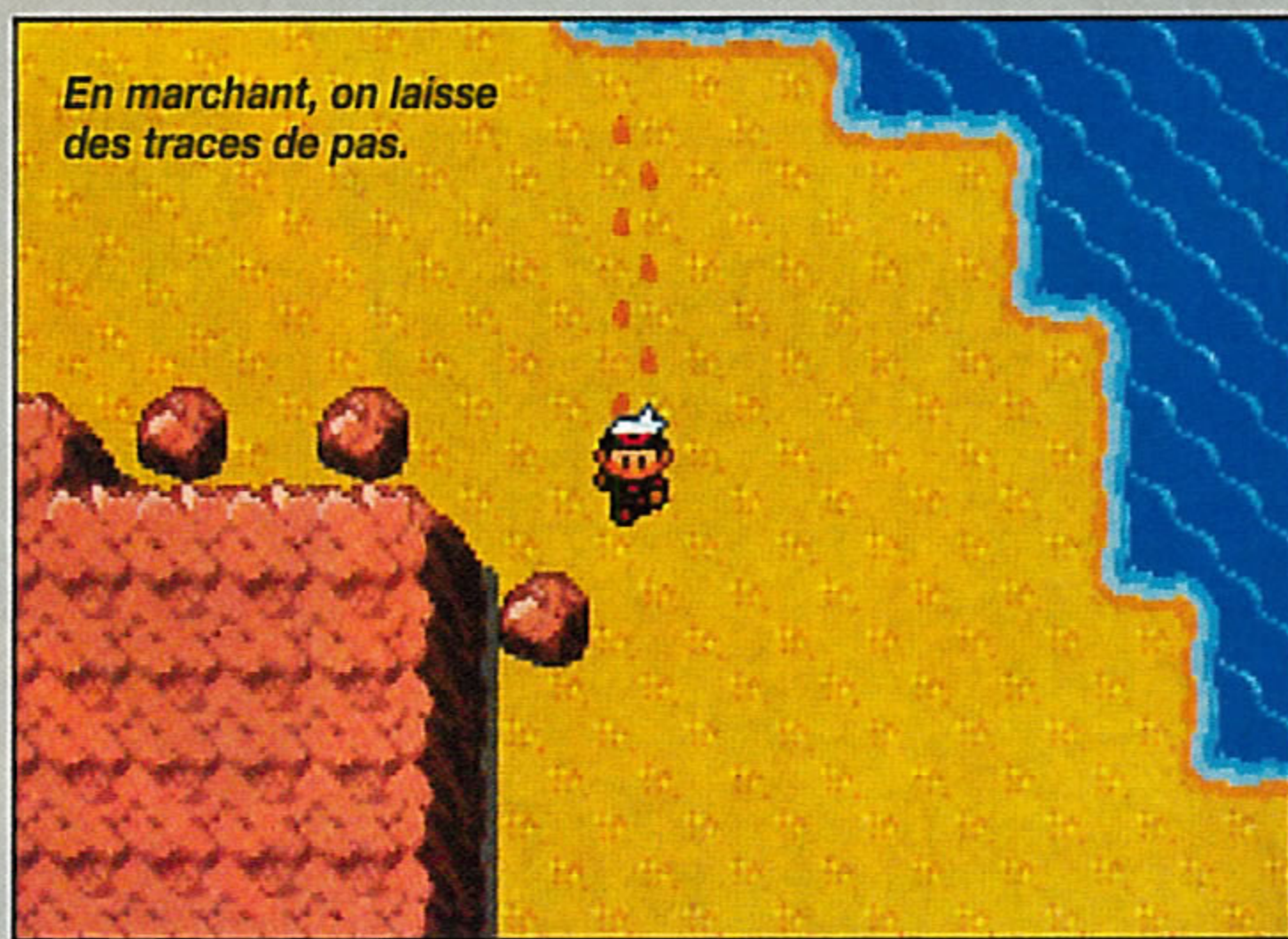
Cependant, il n'a jamais été question de qualité graphique dans Pokémon. On note que le héros pourra acquérir de nouveaux pouvoirs au cours de l'aventure, lui permettant notamment de traverser les plans d'eau et autres obstacles. On en saura plus à l'E3 (qui se tient fin mai) ; une version jouable est ensuite prévue pour le Nintendo Space World 2002. La grande question est de savoir si le link, si cher à Nintendo, entre la Game Boy Advance et la Game Cube sera au menu. ■



Le héros peut traverser les espaces d'eau.



Cela fait assez penser à un Zelda.



En marchant, on laisse des traces de pas.

Le prix de la trahison ?

Après la trahison de Square au profit de Sony, le patron de Nintendo, Yamauchi, avait scellé sa porte à Judas. Et pourtant... voilà que Nintendo lui donne de l'argent pour développer des jeux sur ses consoles.



Certes, l'argent de SCEI a sauvé Square cette année, mais il est à nouveau dans le rouge. Seule la GBA peut sauver l'éditeur.

Maintenant, pourquoi ce changement d'attitude de la part de Nintendo ? Tout d'abord, le départ de Yamauchi donne les coudées franches à la nouvelle direction. Et Nintendo vise évidemment à récupérer Enix à travers Square, car faire évoluer la GBA et la Game Cube en plates-formes RPG devient vital pour le constructeur.

Larrons en foire

Du côté du troisième larron, SCEI se veut rassurant en confirmant FFXI (en ligne) et FFXII (hors ligne) sur PS2, mais ne peut cacher son agacement. À moins qu'il n'y ait une entente secrète SCEI-Square... En effet, ce dernier n'a dévoilé que des

développements GBA, dont la suite du FF Tactics de la PS et l'adaptation de la série télé bof-bof « Final Fantasy Unlimited ». Nintendo serait donc dans la panade au point d'accepter tout et n'importe quoi ? Peut-être, mais il est vrai aussi que Square n'a pas droit à l'erreur avec Nintendo, qui pourrait lui refermer la porte pour de bon. Square a confirmé la possibilité de link entre les versions GC et GBA de ses jeux. Pour ça, il faudra bien une version GC ! Enfin, SCEI exige de Square un investissement total dans sa politique de jeu en ligne. Ce qui n'est pas du goût de Square qui se prépare à la Bérézina avec son FFXI, et qui trouve les ambitions de Sony irréalistes dans la situation actuelle. Bref, on n'a pas fini d'en parler ! ■

Final Fantasy Unlimited

次なるソイルはこれで決まりました
FF:U O.C.C.S.
FF:U Official Character Card System
FF:U オフィシャルキャラクターカードシステム

1pack / 10種 ¥200 (税別) 2pack / 20種 ¥350 (税別)

キャラクターカードとしてコレクションするだけでなく、ランダムなスタンダードと、戦略性の高いアバドスト・ルールでの対戦システムを備えた、新しいカードゲームシステムの誕生！

全開ホビーショップなどで絶賛発売中！

2pack / 20種 ¥350 (税別)

発売元：スクウェア・エニックス
販売店：スクウェア・エニックス
問い合わせ先：スクウェア・エニックス
〒565-0825 大阪府吹上区吹上1-1-1 110号
TEL: 06-6448-3746
FAX: 06-6448-3747
E-MAIL: support@square-enix.com

NOW ON SALE!!

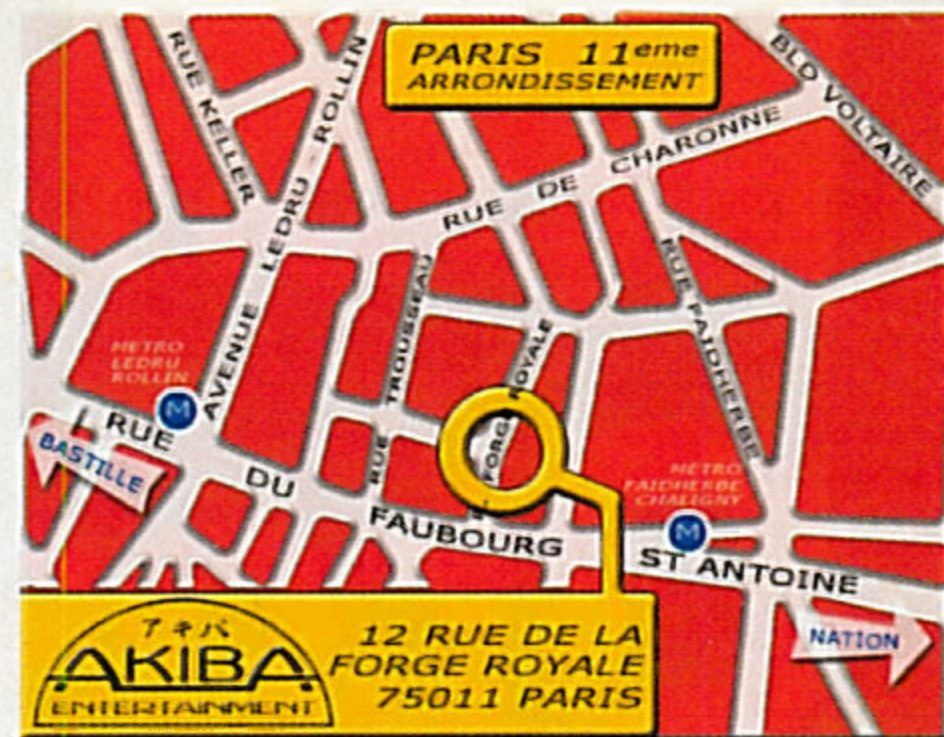
次なる舞台は「外界」だ！
FF:U After~外界の章~
FF:U 最新作 続編 第2弾

FF:U 最新作 続編 第2弾 第1弾 続編 第1弾 続編 第1弾 続編 第1弾

全開ホビーショップなどで絶賛発売中！

2002. APRIL ON SALE !!

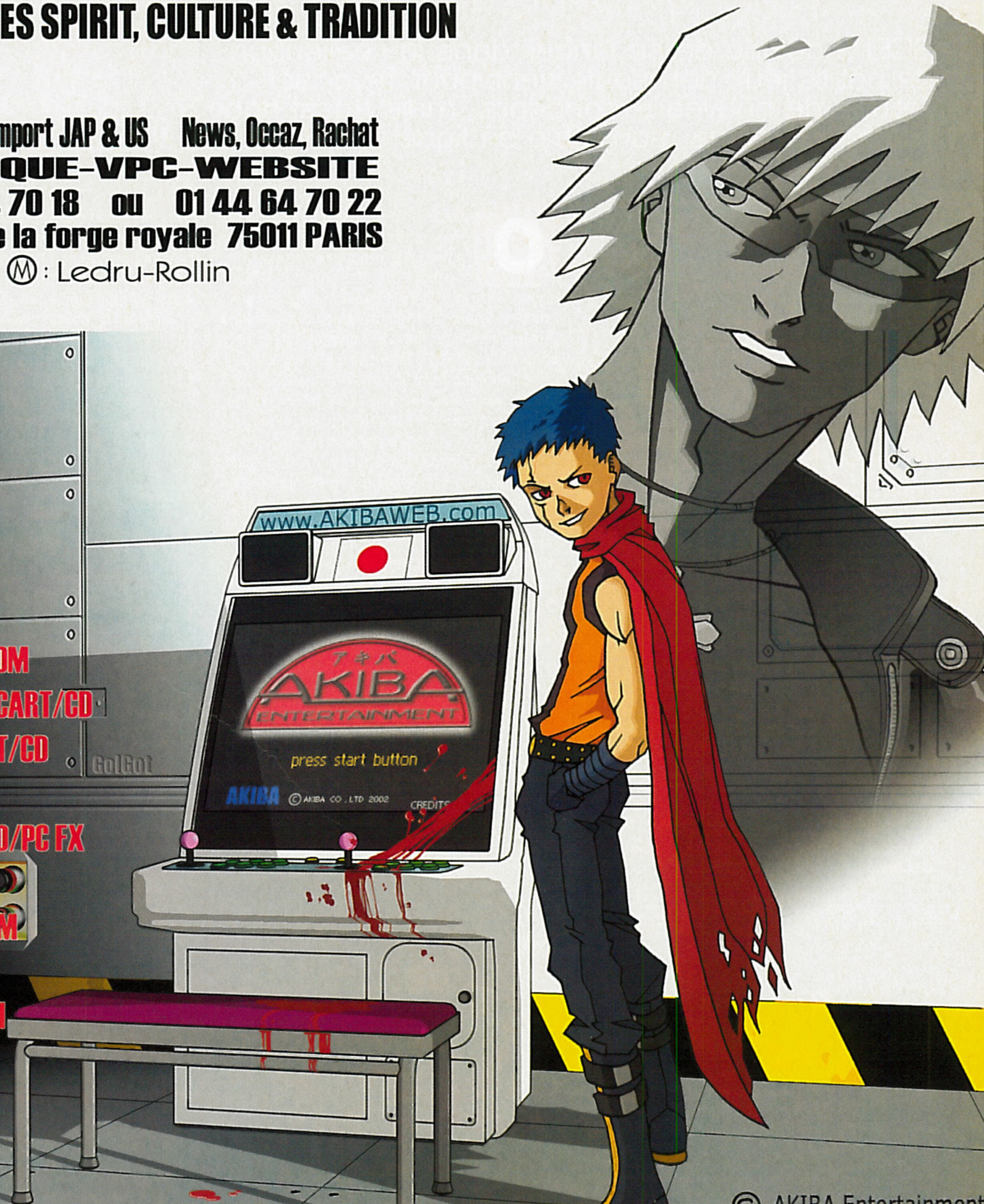
FF Unlimited, une série télé moyenne que Square veut rentabiliser, d'abord ici sur DVD...



VIDEO GAMES SPIRIT, CULTURE & TRADITION

spécialiste import JAP & US News, Occaz, Rachat
BOUTIQUE-VPC-WEBSITE
01 44 64 70 18 ou 01 44 64 70 22
12, rue de la forge royale 75011 PARIS
Ⓜ : Ledru-Rollin

- XBOX
- PS1/PS2
- DREAMCAST
- SATURN
- NINTENDO 64
- GB/GBA
- SUPER FAMICOM
- MEGADRIVE CART/CD
- NEO GEO CART/CD
- NEO POCKET
- NEC CARD/CD/PC FX
- GAME GEAR
- WONDERSWAM
- FAMICOM
- SEGA MARK III
- MSX
- MVS
- PLAYDIA



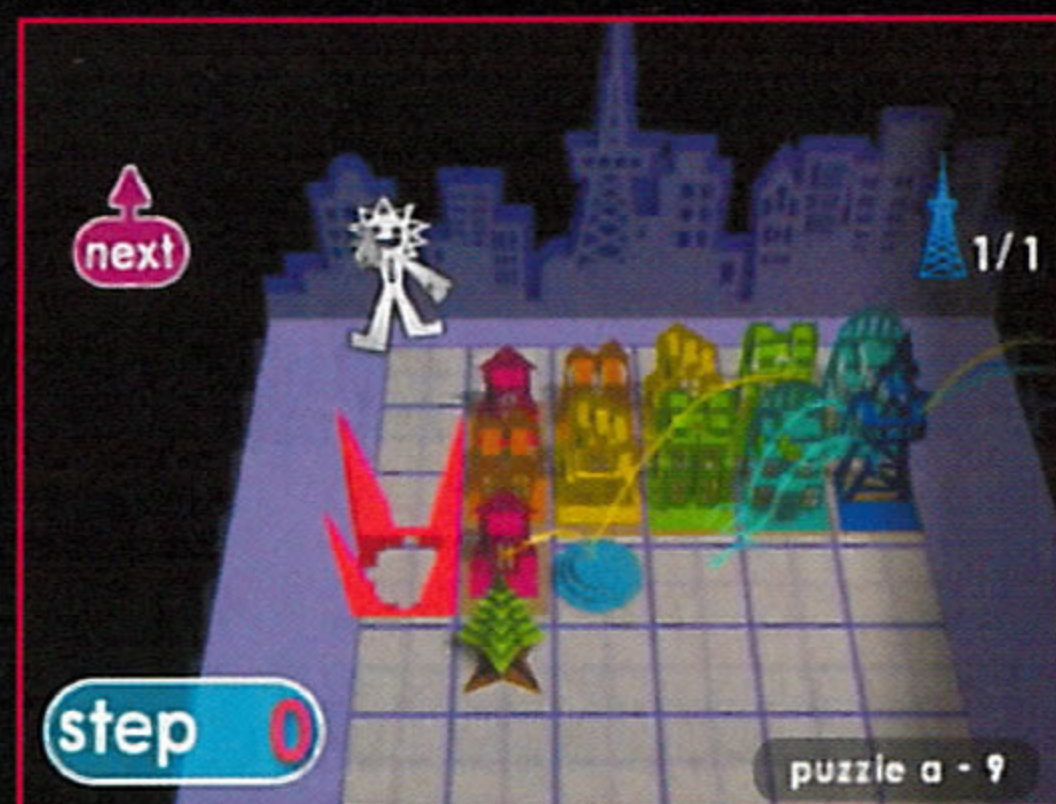
www.akibaweb.com

© AKIBA Entertainment
© RECIO/LUNA

Otostaz

Un terrain coincé entre de l'eau et du bois donne une maison.

SCEI a décidé de se lancer dans la réalisation de petits jeux non seulement pour favoriser l'étude de nouveaux concepts, mais aussi pour étoffer, à terme, son offre en ligne sur PS2.



La confusion règne rapidement sur l'aire de jeu...



On construit à droite de l'arrivée pour cumuler des bonus.



Votre allié vous indique une ligne non construite.

Otostaz n'est pas le jeu de l'année, loin de là. Il constitue cependant l'un des exemples de la nouvelle politique de SCEI pour la PS2 : concept simple, grand public, si possible efficace, mais surtout rapide et bon marché à produire. Avec dans le collimateur, le jeu en ligne pour sa PS2. Otostaz n'est certes pas prévu en ligne pour le moment, mais à terme, qui sait... Il s'agit d'un Tetris-like qui scrolle horizontalement de la gauche vers la droite : une à une, des bandes de papier verticales s'ajoutent à droite pour disparaître sur la gauche. L'aire de jeu se compose d'un quadrillage sur lequel on place des icônes : terre, eau et bois. La combinaison des trois permet de bâtir des maisons. Agencer les maisons ensemble permet d'obtenir des bâtiments de niveau supérieur (1 à 6), donnant droit à un score plus élevé.

Rapidement perdus

Le jeu se corse par la suite avec l'introduction de montagnes (inconstructibles) et surtout de maisons noires qui devront être converties au plus vite. En effet, quand une ligne disparaît avec une maison noire, cela crée un gouffre de longueur variable : une maison noire niveau 5 laissera un trou de 5 cases. Avant de disparaître, une ligne doit avoir au moins une habitation sinon ce serait la fin du jeu. Un allié est là en fond d'écran pour vous signaler qu'il manque des maisons ici ou là.



Il faut convertir les maisons rivales au plus vite.

En plus d'un mode puzzle, on trouvera un mode scénario, avec différentes régions à urbaniser selon différents quartiers. La réalisation est soignée, très stylisée, basée sur un effet papier plutôt réussi. Cependant, on est assez rapidement paumés, en partie à cause d'une réalisation 3D qui ne semble pas toujours coller efficacement à ce concept finalement très 2D. Pour finir, les règles semblent souvent difficiles à comprendre et à mettre en pratique. ■



Des maisons noires viennent corser la partie.



L'ennemi a créé un ravin dans l'aire de jeu!

Mazan

Les capteurs de mouvement sont de mieux en mieux intégrés dans les bornes.

Mazan, sous-titré Flash of the Blade, a été dévoilé pour la première fois au dernier AOU Show 2002. Rude tâche de passer après le lamentable Tsurugi de Konami...



Les combats se poursuivent même en bateau.

Mazan (en gros « le coup de sabre démoniaque » ou un truc comme « demon strike » en anglais) vient prouver que le jeu d'épée à capteurs de mouvements est possible. Ce coup-ci, Namco réussit là où Konami a échoué. Tournant sur une carte Naomi, Mazan vous permet d'incarner un samouraï égaré dans une salle d'arcade. Armé de votre seul katana, vous allez affronter une ribambelle d'ennemis dans des situations à la difficulté croissante. Par moments, il faudra même se frotter à des esprits ou à des créatures gigantesques.

Bonne facture

On bouge le katana à une vitesse plutôt impressionnante. En effet, chaque geste est retransmis à l'écran, en temps réel, avec très peu de décalage. On peut parer les coups des adversaires (ils peuvent en faire autant) par une simple garde, ou en force, pour les déstabiliser avant de placer un coup



spécial. Il existe également un coup ultime capable de faire voler l'adversaire sur plusieurs mètres, mais il ne peut être accompli que dans certaines conditions, indiquées à l'écran. Les combos sont aussi au programme. En plus des ennemis, on pourra découper les décors en petits morceaux (portes, poutres, etc.). À l'écran, on trouve un compteur pour le score et une jauge de vie. La qualité graphique est de bonne facture, la modélisation modeste des persos étant masquée par des textures détaillées. Mais une fois encore, c'est le katana et les capteurs de mouvements qui sont au cœur de ce jeu. De ce côté, on n'est pas déçu. Mazan est parfaitement jouable et il présage des titres encore plus aboutis dans un proche avenir. ■

À qui appartient ce pied monstrueux ?



Vous parrez de justesse une attaque ennemie.



Vous faites un combo de niveau 7 (et en japonais)!

U Underwater Unit

R-Type Delta sur PS signait le grand retour d'Irem sur le devant de la scène. On attendait l'éditeur avec impatience sur PS2...

Underwater Unit est un shoot 3D, sous-marin, dans un espace à 360 degrés. La pollution des hommes a provoqué une montée des eaux dramatique, inondant la plupart des terres. L'humanité ne cesse pas de se battre pour autant, et vous devez protéger les vôtres des forces impériales omnipotentes. Dans ce titre, on fait face à une variété de menaces, aussi bien sous l'eau qu'en surface (bateaux, avions, installations diverses). La partie exploration n'a pas été oubliée (mise à jour de bonus). Pour vous aider, un sonar (appelé X Sonar) permet de distinguer les objets au-delà des décors 3D, le tout avec un effet de 3D fil de fer original. Un radar indique les positions de chacun (amis et ennemis) autour de soi. Côté armement, on dispose d'un canon et de torpilles (ou de missiles en surface). Un même bouton gère les deux armes : une pression continue du bouton fait passer en mode torpille. Il est possible alors de locker ses quatre torpilles sur plusieurs ennemis. Les tubes de lancement demandent un peu de temps pour se recharger à nouveau. Par la suite, le nombre de ces tubes pourra s'accroître jusqu'à six.

Armes spéciales

Des armes spéciales sont aussi au menu : leurre, bombe immobilisante, torpille multitête, super bombe, etc. Outre les bonus, un magasin est dispo pour personnaliser et armer son sous-marin. Enfin, on peut casser le décor, mais c'est autant de cachettes en moins ! Le jeu a du potentiel, mais on n'a pas toujours



Tir de missiles sur ces deux tours.



Une torpille à cinq têtes tirée sur l'ennemi.

l'impression qu'il sait le mettre en valeur. À cause du graphisme ou de la jouabilité parfois délicate ? Allez savoir... Pourtant, on s'éclate par moments à gérer les deux espaces de jeu (sous-marin et surface). Sans être le titre ultime d'Irem sur PlayStation 2, U Underwater Unit pourrait apporter son lot de sensations originales, voire rafraîchissantes. ■



Un leurre a dérouter l'ennemi et vous en profitez !



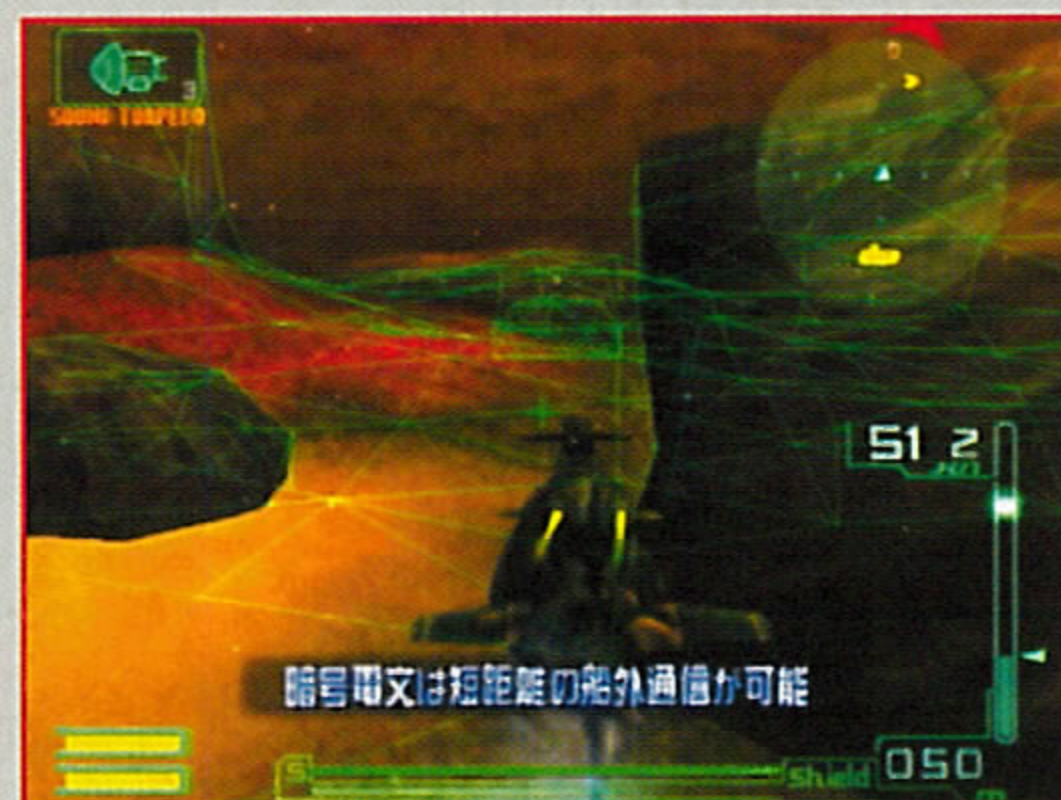
Une plongée rapide vous évite les ondes de choc.



Votre super bombe déblaie le terrain !



Il faut abattre rapidement cet hélico !



Le X Sonar repère les objets au-delà du terrain.



Le combat sous-marin demande de l'adaptation.

F-Zero AC

La Triforce annoncée (l'union de Namco, Sega et Nintendo), on n'attendait plus que les jeux. Les rumeurs qui circulaient chez Sega se sont vite transformées en réalité : F-Zero arrivera en arcade et sur Game Cube, et sera développé par Sega sous la supervision de Nintendo !



Du beau monde chez Nintendo Tokyo!



Miyamoto, content de travailler avec un ex-concurrent !



Il est pas beau mon i-book ?...



Imamura est prêt à propulser F-Zero dans l'aire de la 3D.

Qui l'aurait imaginé il y a quelques années ? Nintendo et Sega se sont lancés dans une coopération étroite dans le développement de jeux sur Game Cube, et F-Zero sera leur premier titre. Amusement Vision (Super Monkey Ball) s'occupera de développer deux versions : F-Zero AC pour l'arcade, et F-Zero GC pour... la Game Cube ! Elles communiqueront

ensemble via une simple carte-mémoire Game Cube. Aux côtés de Toshihiro Nagoshi (Daytona USA, Spike Out, Scud Race, Spike Out, Slash Out, Planet Harrier, Virtua NBA...) de chez Amusement Vision, on

trouvera Takaya Imamura de Nintendo, le concepteur de F-Zero X sur N64. Les

deux anciens concurrents vont devoir adapter leurs styles de

travail très différents, ce qui crée pas mal d'excitation dans les deux camps.

Nagoshi espère présenter une première version jouable pour l'E3 (du 21 au 23 mai).

Bonne nouvelle

Pour l'instant, on ne peut pas dire que la Game Cube croule sous les jeux. Une lacune

qui tend à transformer la console en une nouvelle N64. Non pas que la 64 bits ait été une mauvaise machine, au contraire, mais on lui a souvent reproché la minceur de son catalogue face à une PlayStation saturée de titres. Avec pas loin de 75 000 PS2 vendues chaque semaine contre 15 000 GC, le gouffre s'élargit en termes de part de marché entre les deux plates-formes. L'investissement important de Sega aux côtés de Nintendo est donc une bonne nouvelle pour la Game Cube qui devrait voir le nombre de titres se multiplier pour le deuxième trimestre 2002 : Mario Tennis, Mario Golf, Mario Sunshine (19 juillet), Metroid Prime, Bio Hazard 0 (21 novembre), Capcom vs SNK, etc. Zelda serait désormais prévu avant la fin de l'année fiscale 2002 (donc avant la fin mars 2003). ■



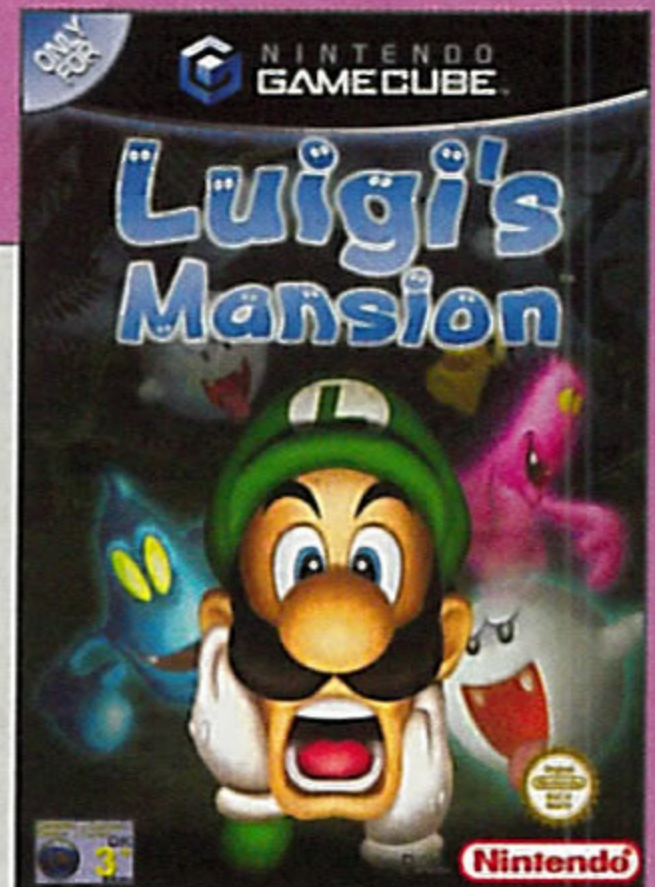
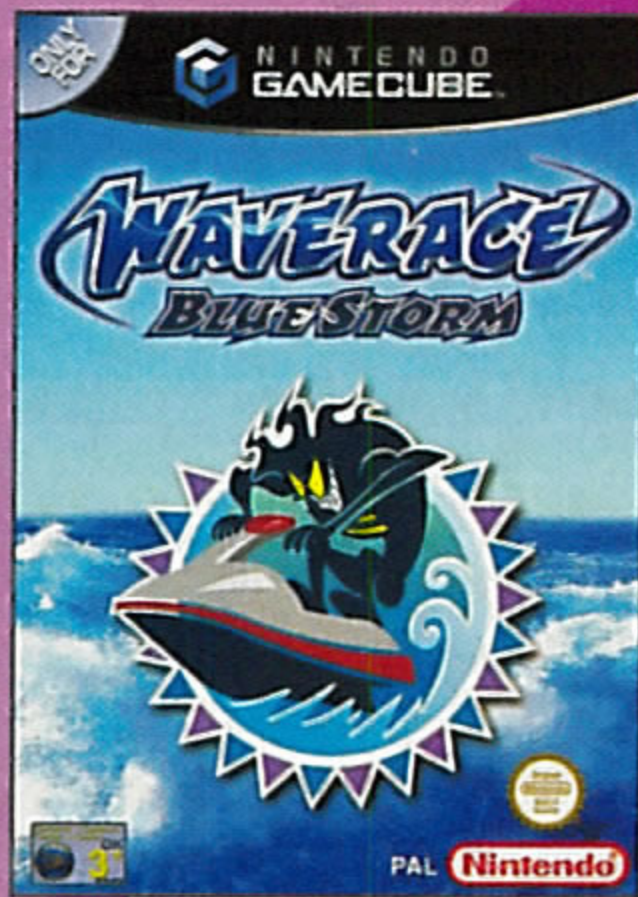
DOCK GAMES

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...



WAVERACE BLUESTORM



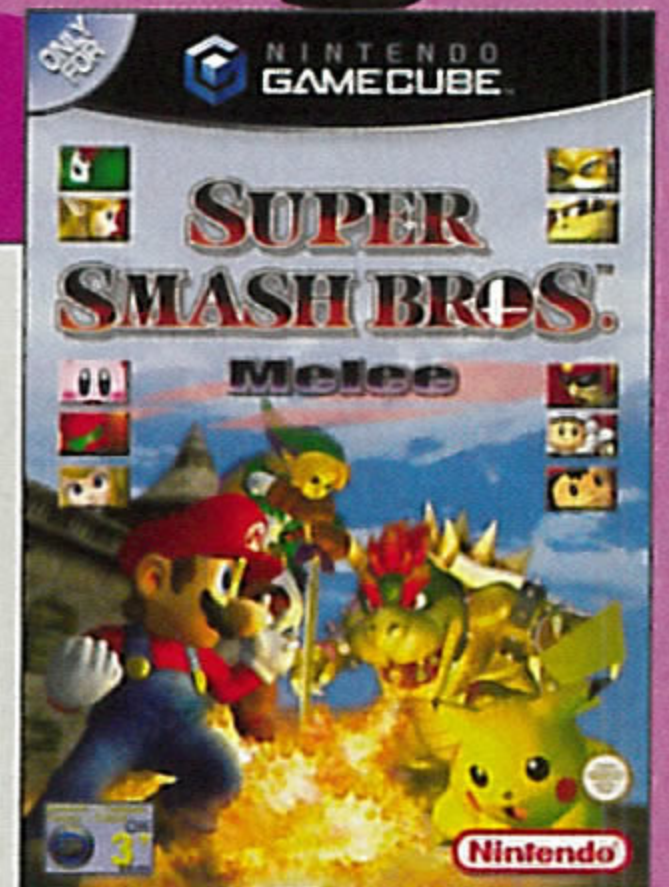
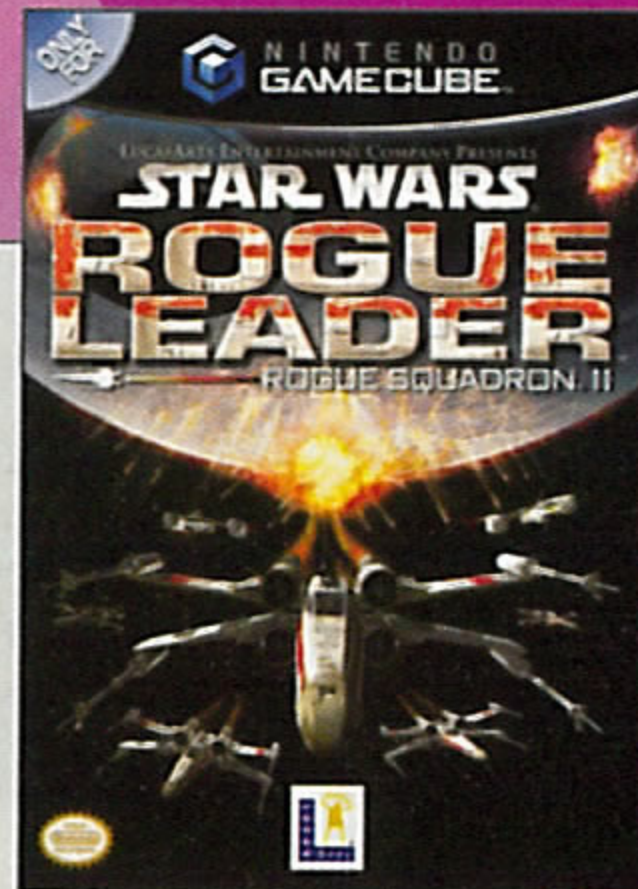
DOCK GAMES S'ENGAGE

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

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

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

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



DOCK GAMES

www.dockgames.com

Info l'événement de jeu vidéo en temps réel

Carte de Fidélité

DEMANDEZ VOTRE CARTE
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT**

04 32 62 20 62

*Prix public conseillé. **Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. ***La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCKgames.com SONT DES MARQUES déposées. (1) INTERDEAL : 0,34 €/min. 2001. NINTENDO © are Trademarks of Nintendo

ACTION REPLAY

LE VÉRITABLE REPLAY

LE 3 EN 1 !



GTA 3 est une marque déposée par Take 2
GT 3 est une marque déposée par SONY
PlayStation 2 est une marque déposée par SONY

ACTION REPLAY 2V2 pour PlayStation® 2

1 - DES MILLIERS DE CODES

L'Action Replay 2 permet d'activer les astuces et les codes secrets d'un jeu : vie illimitée, armes à l'infini, personnages cachés, circuits supplémentaires, ... Codes GTA 3 INCLUS !

2 - LE CINEMA EN ZONE LIBRE

Vous pourrez visionner les films DVD de toutes les zones, sans aucune modification de votre console.

3 - SAUVEGARDEZ, COMPRESSEZ

Permet de compresser les données
Gérez le stockage des fichiers de sauvegarde.

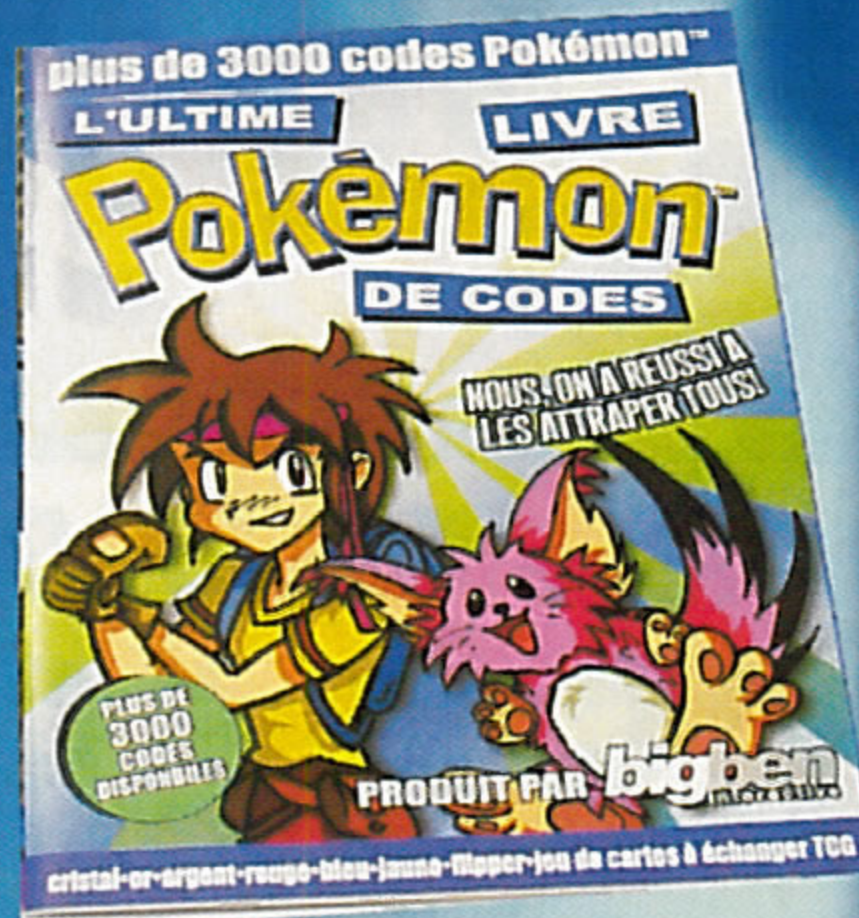
ACTIVE TES CODES CHANCE !

DES ARMES SECRETES,
DES VIES INFINIES,
DES PERSONNAGES CACHES ...

ACTION REPLAY XTREME

pour Game Boy® Color

- *Bidouilleur de jeux
- *Trichez avec les trucs et astuces, même avec les derniers jeux sortis.
- *Générateur de codes.
- *LIVRET DE CODES SPECIAL POKEMON™ !!!!



LES ACTIONS REPLAY EXISTENT AUSSI EN VERSION
Psone®, Dreamcast®, et Game Boy Advance®

news

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

MOTO GP

Si les ventes de la Xbox ne décollent pas vraiment en France et en Allemagne, les effets d'annonce continuent... Pendant ce temps-là, la PS2 n'est pas en reste : Medal of Honor : Frontline va faire mal, et Final Fantasy X sera disponible dès le mois prochain. Vive le printemps !



ITCHI

■ 1, 2, 3... Ce mois-ci, c'est la fête du Japon à Consoles+. Voilà pourquoi les intitulés des colonnes de brèves sont en japonais. Ils retranscrivent les nombres de 1 à 12 (Itchi, Ni, San, Chi...). L'occasion d'apprendre à compter dans cette langue. Vous allez le voir, il suffit de comprendre les dix premiers pour connaître les autres. Merci qui?...

■ **THE GIA: C'EST FINI!** The Gaming Intelligence Agency vient de fermer ses portes. Ce site, créé par cinq jeunes passionnés de jeu vidéo, était vite devenu une référence dans la profession. Depuis le 1^{er} avril, le GIA n'est plus. Une page d'histoire vient d'être tournée, et ça nous rend bien tristes...



■ **HARDCORE GAMER.** Adam, un lecteur assidu de Consoles+ aime les jeux vidéo. La preuve, il vient de créer un site dédié à sa passion. Il n'a que 16 ans, mais il a déjà accompli un travail admirable. Différentes rubriques, mises à jour régulièrement, peuvent être consultées. Allez y faire un tour, ça vaut le coup d'œil. www.famitsu.ht.st

MEDAL OF HONOR. FRONTLINE

Ah, la guerre, grosse malheur!

Electronic Arts se prépare à sortir un Doom-like qui risque de changer la donne dans le domaine de la blaste en vue subjective. Medal of honor vous plonge dans la cruauté et l'enfer de la seconde guerre mondiale. Une pure simulation de guerre, et un vrai jeu passionnant.



Juin

Dès le début de la partie, vous pourrez choisir l'un des deux scénarios proposés.

Dans le premier, vous incarnez un espion américain chargé d'investir un sous-marin ennemi ancré dans un port de la côte ouest française. Vous devez donc vous frayer un chemin à travers les petits villages et la campagne française en déjouant les embuscades ennemies. En chemin, vous récupérez des bonus qui prolongeront votre espérance de vie. L'exploration est importante pour récolter des informations fondamentales et découvrir pas à pas le scénario du jeu.

Des situations variées

La succession des niveaux permet de juger de la variété des situations rencontrées. Les armes évoluent à mesure que vous progressez dans l'aventure. Toutes sont utiles, et un choix judicieux s'impose pour venir à bout d'un type d'ennemi précis. Mais attention! il faudra économiser



les munitions... L'action est omniprésente, et votre évolution à travers les différents lieux sera ponctuée par des affrontements dignes des plus grandes productions hollywoodiennes.

La guerre à la maison

La modélisation des petites bourgades bretonnes est époustouflante. L'atmosphère et les

conditions de vie de la seconde guerre mondiale semblent avoir été bien cernées. La progression dans les différents niveaux se fait avec beaucoup de souplesse, et le confort visuel s'accroît à chaque moment important de l'aventure. Les multiples péripéties et rebondissements du scénario vont à coup sûr passionner les joueurs avides de sensations fortes.



NI

■ **NINTENDO ET SQUARESOFT.** Cette nouvelle a fait l'effet d'une bombe. C'est maintenant officiel, Square retourne chez Nintendo. La pilule doit avoir un goût amer pour Sony qui voit son développeur phare lui filer entre les doigts. D'autant que ce dernier a investi chez Square pour sortir le développeur du gouffre financier dans lequel il se trouvait. D'ores et déjà, quelques projets ont été évoqués (on parle d'un Vagrant Story et d'un Final Fantasy). Mais les annonces restent encore floues à ce jour : Nintendo aurait donné de l'argent à Square pour la création d'un nouveau Final Fantasy sur Game Cube. Une annonce que le développeur n'a pas confirmée de peur des représailles de Sony. Un développeur, deux constructeurs, combien de possibilités ?

■ **FINAL FANTASY TACTICS SUR GBA.** Square vient de confirmer le développement de Final Fantasy Tactics sur Game Boy Advance. Selon Yasumi Matsuno, le producteur de ce titre : « FF Tactics sur GBA ne sera pas qu'une simple conversion du hit sur PSOne. Il en conservera les grandes lignes, mais les missions seront pour la plupart différentes. » Un FFT remix en quelque sorte.

■ **BÊTA TESTS DE FINAL FANTASY XI.** Les bêta tests de Final Fantasy XI se sont terminés le 24 avril au Japon. Avec ces tests, Squaresoft souhaitait juger de la bonne stabilité de son portail de jeu : Playonline. La sortie est toujours prévue pour le 16 mai dans l'Archipel. En France, si on a de la chance, le jeu pourrait être disponible dans le courant de l'année 2004. Mais on pense plutôt à 2099. Vive l'Europe !



Le débarquement

Dans le second scénario, vous incarnez un jeune soldat qui participe au débarquement. Les premières scènes de cette mission ont été calquées sur le film de Spielberg *Il faut sauver le soldat Ryan*. Vous vivez chaque instant de cette boucherie à travers les yeux d'un fantassin. Du passage en péniche de débarquement qui vous amène sur la plage de Normandie aux tirs croisés des bunkers allemands qui vous attendent au tournant, tout est retranscrit avec une minutie, un souci du détail et du réalisme criants de vérité. Une fois sur la terre ferme, vous devrez évidemment remplir toute une série de missions pour libérer la France du joug nazi.

Nouvelle dimension

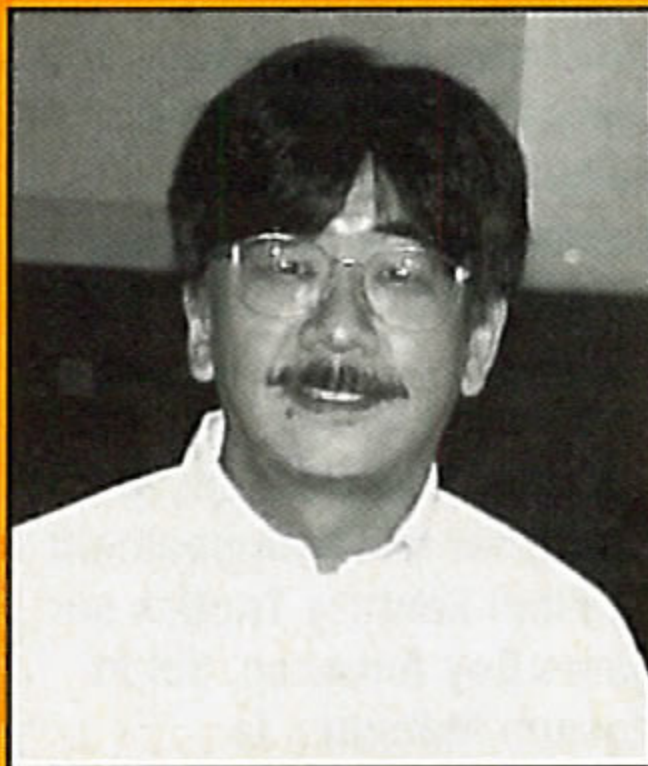
Sans conteste, Medal of Honor apporte une nouvelle dimension aux Doom-like sur console : terminé les couloirs glauques et les aliens putrides ! Après avoir ravi les possesseurs de PC, ce titre arrive enfin sur PlayStation 2, avec son atmosphère extraordinaire et sa réalisation proprement admirable. Et comme de plus l'intérêt semble bien être au rendez-vous, le spectacle s'annonce d'ores et déjà grandiose avec ce jeu qui risque bien d'être l'un des hits de l'été. ■



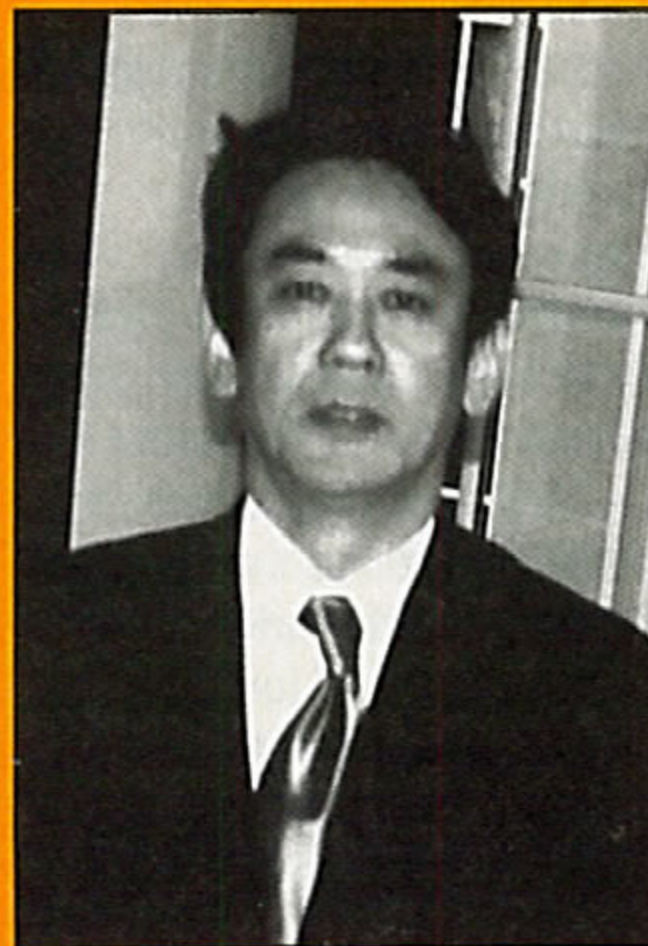
SAN

■ **CINÉMATIQUES.** Squaresoft a décidé de revenir sur son annonce de début d'année concernant l'absence de cinématiques et de bande-son pour son FFXI. En effet, le flop annoncé de son jeu en ligne commence à inquiéter l'éditeur. Du coup, Squaresoft proposera bien une scène d'introduction en images de synthèse, histoire de nous mettre en appétit.

■ **NOBUO UEMATSU.** Ce musicien accompli fait partie des figures emblématiques de Squaresoft Japon (au même titre qu'Amano). Comme pour les autres épisodes de la série, il a composé la musique de ce dixième volet. Pour ce travail, il s'est adjoint les services de deux collègues.



■ **SHINJI HASHIMOTO.** C'est l'un des vice-présidents de Square. Peu connu du grand public, il a énormément travaillé dans le cinéma d'animation et a œuvré pour les studios Ghibli (Miyazaki) sur *My Neighbors the Yamadas*.



Mardi 9 avril 2002, Paris. Pour le lancement de Final Fantasy X en Europe, Square et Sony avaient organisé une interview pour Consoles+. Ce fut l'occasion d'en savoir un peu plus sur ce nouveau volet et (plus difficilement) sur les relations actuelles entre Squaresoft et Nintendo. La rencontre fut riche, et l'équipe de Square Japon (accompagnée d'une armée de « staff members ») a fait preuve de courtoisie et a répondu à toutes nos questions.

Final Fantasy sur PlayStation a énormément évolué graphiquement. Quelles sont pour vous les autres changements majeurs ?

Yoshinori Kitase: Le principal changement dans ce dixième épisode, en plus de l'amélioration graphique, c'est l'introduction des voix qui ajoute un côté dramatique à l'ensemble et permet d'obtenir plus de réalisme.

Nobuo Uematsu: Le problème, c'est que maintenant, on ne peut plus s'en passer (rires).

Comment est né le « sphérier ». Qu'apporte réellement cet élément ?

Yoshinori Kitase: On voulait changer l'ancien système de fenêtres que l'on trouvait beaucoup trop ennuyeux à la longue. Voilà pourquoi nous avons eu l'idée du tableau des sphères. Nous voulions que le tableau des sphères ressemble aux jeux de plateau dans lesquels il faut déplacer des pions sur des cases. Nous souhaitions aussi introduire le côté tactile de ce genre de jeu. En fait, l'expérience amassée au fil des combats aurait un peu la fonction d'un dé, et les personnages celles de pions.

Pourquoi avoir retiré l'ATB ?

Yoshinori Kitase: Nous avons rencontré énormément de joueurs qui regrettent la disparition de l'ATB. Pour ce dixième opus de Final Fantasy, c'est M. Tsuchida qui s'est occupé des systèmes de bataille. Auparavant, il ne travaillait que sur des jeux de simulation à la Front Mission. Il aime ce système de combats qui permet de savoir quand l'adversaire va attaquer. Cela permet d'anticiper les actions de l'ordinateur et ajoute encore plus de profondeur et d'intérêt aux combats. Et puis la disparition du facteur temps permet aux joueurs de réfléchir bien plus à la stratégie. Il est fort probable que l'on retrouve ce système désormais. C'est au responsable des batailles au sein de notre équipe de décider.

Le scénario de ce nouveau Final Fantasy est très complexe. D'où vous est venue l'inspiration ?

Kazushige Nojima: Personnellement, je trouve que le scénario de ce volet est moins compliqué que les autres. Mais, en y réfléchissant bien... (rires). Plus sérieusement, au début, nous voulions quelque chose de simple (rires), mais, lorsque nous avons terminé le jeu, on s'est rendu compte qu'il était devenu incroyablement complexe. Il y avait beaucoup de choses dans l'histoire. Cependant, l'un des principaux attraits de Final Fantasy est son scénario. Les personnages nous ont demandé également énormément de travail et de réflexion. Chacun dispose d'une personnalité qui lui est propre.

Quel est l'importance des Chocobos dans ce volet ?

Yoshinori Kitase: Ils ne sont pas spécialement indispensables, mais leur présence est cependant nécessaire. En effet, l'histoire de Final Fantasy est très sérieuse, et les Chocobos sont en fait comme des mini-jeux dans le jeu. Ils apportent un peu de fun, de fraîcheur, ils détendent l'atmosphère par rapport au sérieux de l'histoire.

Nobuo Uematsu: Tout comme la musique, en fait. Elle apporte quelque chose au jeu, mais pas à l'histoire. Et les Chocobos sont là pour contraster avec le côté sombre du scénario.

Le blitzball est également un jeu dans le jeu. Il remplace le jeu de cartes de Final Fantasy IX. Comment est née cette idée ?

Yoshinori Kitase: Disons que nous en avons assez du système de jeu de cartes et qu'on voulait en changer. Je tiens à préciser que le blitzball n'est pas le seul jeu dans le jeu ; il y en a beaucoup d'autres ! En fait, le blitzball est né de la profession de Tidus (le héros) : il est joueur de blitzball, et cela aurait été dommage de ne pas exploiter cet aspect. Ce qui est drôle, c'est que le Tidus devait au départ être un plombier (une idée de Nojima), mais ce n'était pas intéressant.

Nobuo Uematsu: Il est clair qu'il fallait changer (rires...).

Kazushige Nojima: Moi je trouvais ça très bien (rires) !

Yoshinori Kitase: Et cela nous permettait d'apporter, par le biais du sport, un côté moins sévère. Voilà pourquoi il n'y a pas de jeu de cartes dans ce volet.

Est-il possible de développer des véritables stratégies pour gagner ?

Yoshinori Kitase: C'est tout fait possible. En fait, l'idée de départ est que n'importe qui puisse y jouer. Par la suite, au fil des rencontres, la force des adversaires augmente, et il devient indispensable d'augmenter la puissance de ses joueurs. Cela dit, il est très facile de progresser et d'élaborer ses propres tactiques.

Les quêtes parallèles sont-elles indispensables pour terminer le jeu ?

Kazushige Nojima: Comme pour les autres volets, il n'est pas nécessaire de les faire. Mais il est préférable de les accomplir pour mieux comprendre l'histoire dans son ensemble.

Yoshinori Kitase: Par exemple, la quête sur le père du héros permet de mieux connaître ce dernier et son importance dans le scénario. Mais je n'en dirai pas plus. Vous découvrirez cela en jouant au jeu...

Pour ce qui est des musiques, on retrouve celles qui apparaissaient dans les anciens Final Fantasy (Opening theme). Les autres sont inédites. Comment avez-vous travaillé sur ces musiques ?



CHI

■ **KAZUSHIGE NOJIMA.** Cet homme est à l'origine du scénario ultra complexe de Final Fantasy X. Comme Uematsu, il fait partie des figures emblématiques de Squaresoft Japon. Il est également à l'origine des scénarios de Final Fantasy VII et VIII sur PlayStation.



■ **YOSHINORI KITASE.** Il est à la fois vice-président et développeur. C'est lui qui a produit ce nouveau Final Fantasy. Il est chez Square depuis longtemps et a œuvré sur les Final Fantasy V (Snes), VI (Snes), VII (PS) et VIII (PS).



■ **YUJI SHIBATA.** C'est le président-directeur général de Square Europe. Il est présent sur notre continent depuis la création d'un studio Square en Angleterre. Si une personne doit décider de sortir un titre Square en Europe, c'est lui. Cet homme important nous vient directement des studios de Squaresoft Japon.



Nobuo Uematsu: Pour cet épisode, deux autres personnes travaillaient avec moi. Ce travail à trois a permis l'élaboration de musiques assez fantastiques, car chacun a pu y mettre sa touche personnelle. Il y a des mélanges, et des choses nouvelles apparaissent également. Il est certain que les musiques sont différentes des autres volets... Mais je n'ai pas d'inspiration particulière, à part le fait que c'est toujours l'histoire qui donne sens à la musique. Ce qui compte est de respecter les délais, et c'est souvent très difficile (rires).

Est-ce que la version européenne de Final Fantasy X proposera des bonus comme la version japonaise ?

Yuji Shibata: Oui ! La version européenne comprendra également des bonus qui seront différents de ceux de la version japonaise. En effet, nous aimons offrir aux joueurs différents bonus selon les pays.

Final Fantasy XI sortira bientôt au Japon. Pouvez-vous nous en parler ?

Nobuo Uematsu: Final Fantasy XI sera notre premier jeu en ligne. Mais il sera différent des habituels jeux en ligne. Alors que dans les autres volets de la saga, il y a des moments forts dans le scénario (trahison, attaque, vengeance...), FFXI rassemblera plusieurs personnes qui devront accomplir des quêtes ensemble. À partir de là, de nouvelles émotions vont naître. Notre but, je le répète, est de faire un véritable Final Fantasy, mais sur le Net. Il y a peu, nous avons pu regarder la scène d'introduction de ce FFXI. Je suis fier de la musique et des chœurs qui l'accompagnent. Les autres membres de l'équipe ont également trouvé ça stupéfiant.

Que devra faire un joueur pour jouer à FFXI et qu'en est-il pour l'Europe ?

Shinji Hashimoto: Pour jouer, il faut bien évidemment posséder une PlayStation 2. Le joueur doit être équipé d'une ligne téléphonique et d'un disque dur qui sont deux éléments indispensables. Pour l'Europe, on ne sait pas encore... Les joueurs devront sûrement passer par des serveurs frères. Mais rien n'est encore sûr. Si les estimations de ventes pour l'Europe sont fortes, alors peut-être que nous créerons rapidement un serveur en Europe. Les joueurs devront de toute façon payer des droits d'abonnement.

C'est pour quand ?

Shinji Hashimoto: Le jeu sera



disponible au Japon dès le 16 mai avec le disque dur. Pour l'Europe, nous n'avons encore rien planifié.

En Europe, certains jeux Square comme Chrono Cross ne sont jamais sortis. Pourquoi ?

Yuji Shibata: Il y a deux raisons majeures à cela: le planning et les considérations commerciales. Tout d'abord, nous avons pour habitude de suivre le planning des sorties et travaillons pas à pas, et jeu par jeu. Adapter Chrono Cross en Europe nous prendrait du temps, et nos équipes travaillent sur le futur – par exemple, sur le prochain Final Fantasy ou autre chose... Nous n'avons pas le temps de revenir en arrière. Même si le produit est bon, nous faisons des analyses pour juger de la quantité que nous pouvons vendre. Et si elle est trop faible, et même si les vrais fans attendent ce titre, nous ne pouvons le sortir.

Pouvez-vous nous parler de votre retour sur les plates-formes Nintendo.

Shinji Hashimoto: Je m'attendais à cette question (rires). Tout d'abord, c'est officiel, nous allons retravailler avec Nintendo, ce n'est donc pas une rumeur. Nous allons créer un nouveau studio appelé Game Designer's Studio (GDS), présidé par Akitoshi Kawazu (un designer), qui s'occupera, pour le moment, de deux ou trois titres destinés à la Game Boy Advance. L'adaptation de Final Fantasy Tactics, sorti sur PlayStation, est déjà planifiée et sortira au printemps prochain. GDS appartiendra à 51 % à Akitoshi et 49 % à Squaresoft.

Et qu'en pensent Sony et Nintendo ?

Shinji Hashimoto: Il n'est pas encore

question de relation directe avec Nintendo. Nous ne sommes qu'à mi-chemin de cette démarche. Et pour ce qui concerne les réactions de Sony et Nintendo, je ne peux rien vous dire, car je ne sais pas ce qu'ils en pensent. Pour le moment, notre but est de développer sur la GBA, mais aussi sur PS2... et sur Wonderswan.

Des rumeurs parlent d'un futur Final Fantasy sur Game Cube... Info ou intox ?

Shinji Hashimoto: À l'heure actuelle, Final Fantasy XI est prévu sur PS2, Final Fantasy XII également. Pour le reste, seul l'avenir nous le dira. Quant à Final Fantasy Tactics sur Game Boy Advance, nous ne savons pas encore s'il inclura une connexion avec un futur titre sur Nintendo Game Cube.

Avez-vous quelque chose à dire aux lecteurs de Consoles+ ?

Kazushige Nojima: Amusez-vous et jouez bien avec nos jeux.

Nobuo Uematsu: Je suis content de ce que l'on a accompli au Japon, et je trouve extraordinaire que ça marche autant en Europe.

Yoshinori Kitase: Je ne pensais pas que nos jeux, qui sont avant tout destinés au Japon, puissent autant marcher dans d'autres territoires. Final Fantasy X propose des nouveautés qu'il serait bête de rater.

Shinji Hashimoto: Je vous invite à jouer à Final Fantasy X et Kingdom Heart, un autre de nos jeux qui risque de vous plaire et qui arrivera bientôt chez vous.

Yuji Shibata: Notre but est d'offrir aux joueurs européens le meilleur du jeu vidéo. Nous ferons tout ce qu'il nous est possible pour que vous puissiez toujours vous amuser. ■

Propos recueillis par Kael et Ryoko.

GO

■ **SILENT HILL AU CINÉMA.** Dark Aura Entertainment aurait obtenu les droits pour la réalisation du film *Silent Hill*. Produit par New Line Cinema, ce long-métrage s'inspirerait fortement de *Silent Hill 2* (PS2) et du Film de John Carpenter *The Fog*. Espérons que l'adaptation sera à la hauteur du jeu vidéo. Ce qui, jusqu'à présent, n'a guère été le cas dans les expériences précédentes (*Super Mario Bros.*, *Mortal Kombat*, *Tomb Raider* ou, plus récemment, *Resident Evil*)...

■ **VIRTUA FIGHTER QUEST.** L'AM2 vient d'annoncer le développement de *Virtua Fighter Quest* sur Game Cube. Ce titre marquera le dixième anniversaire de la série des *Virtua Fighter*. Selon Yu Suzuki, « ce titre proposera des passages d'aventure et de réflexion ». La sortie est prévue pour 2003 au Japon. Et pour plus de renseignements sur ce sujet, retournez à la rubrique Japon de ce numéro, et lisez l'article de Kago sur le Game JAM 2 (en page 10).



■ **CHANGEMENT D'ADRESSE.** Dans le courrier des lecteurs du mois dernier (page 154), nous avons publié l'adresse du forum Internet d'un lecteur. Ce kéké de Bomboy a fait une coquille. La véritable adresse est en fait : <http://www.forums.ketix.com/iform.asp?iformID27941> Merci à Bertrand qui nous l'a fait remarquer.

FINAL FANTASY X

C'est la lutte finale

Final Fantasy X sur PS2 est enfin prêt à envahir l'Europe. En juin, vous pourrez tous vous ruer chez votre fournisseur pour vous procurer ce titre tant attendu. Le jeu sortira donc onze mois après la version japonaise, et six après l'américaine.



Final Fantasy X plonge le joueur dans un monde futuriste. Tidus, star de blitzball voit sa ville natale attaquée par un étrange monstre : le Sin. Lors de sa lutte pour survivre, il est aspiré dans un vortex qui l'envoie directement 1 000 ans dans le futur. Son but sera désormais de tenter de comprendre pourquoi il se retrouve à cette époque (et par la même occasion de retourner chez lui).

RPG technique

Avec ce RPG, Square est allé très loin et n'a pas hésité à faire disparaître certains aspects qui étaient devenus les signes distinctifs de la saga. Ainsi, dans FFX, il n'y a plus d'ATB, le facteur temps n'est plus prépondérant, et on retrouve un classique tour à tour. Mais les combats n'ont pas pour autant perdu de leur intérêt. En effet, pour chaque boss ou créature à abattre, il faut utiliser une

technique bien spécifique. Gagner un combat face à un boss du premier coup est chose rare. L'expérience que vous gagnez doit être gérée du début à la fin dans le tableau des sphères (traduit par « sphérier »). Ce dernier est une étape primordiale dans le jeu. Il vous permettra d'affecter des compétences ou des aptitudes particulières à tous les membres de votre équipe. Les mauvais choix se répercuteront à un moment du jeu.

Impressionnant

Comme toujours, Square montre son talent créatif. La 3D est incroyablement soignée pour une PlayStation 2. Les personnages possèdent des traits fins (avec tout de même un peu d'aliasing) et les décors entièrement en 3D sont assez diversifiés. Quant aux nombreuses scènes cinématiques, elles sont (comme d'habitude) de toute beauté, et exploitent au maximum les capacités DVD de la PlayStation 2. ■



UN JOUR, CHACUN DOIT APPRENDRE A AFFRONTER SA DESTINÉE...

GRANDIA™

グランディア

III

*Cette ère est celle
des royaumes, des héros,
de la magie et des
aventures fantastiques.
Cette ère est celle
de Grandia.
Entrez dans ce RPG
de légende et aidez Ryudo
à combattre les forces
du mal et à affronter
son passé.*

Disponible sur PC et PlayStation® 2 à partir du 28 mars



PlayStation 2

PC CD-ROM

www.ubisoft.fr



Ubi Soft Entertainment, Grandia is a trademark of Game Arts Co., Ltd. Character design by Yoshinori Koga. "Carro" character design by Atsuko Nishida. English Translation ©2001 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. "P", "PlayStation 2", "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed from ESP / Game Arts by Ubi Soft Entertainment. Original game ©2002 Game Arts Co., Ltd.

ROKU

■ **DISQUES BLEUS.** Le DVD est clairement voué à une fin prochaine. Le Forum DVD, qui regroupe tous les fabricants, a récemment présenté le DVD comme un échec ! Son futur remplaçant, le Blue Disc, voit désormais son développement accéléré. La technologie est déjà au point et fonctionne sur divers prototypes encore un peu coûteux à produire. Pourquoi remplacer le DVD actuel ? À cause, nous dit-on, de la multiplicité des formats dans le domaine de l'enregistrement. Le DVD enregistrable a explosé au Japon, à tel point qu'une guerre a débuté entre divers standards d'enregistrement DVD (DVD-R, DVD-RW, DVD-R+RW, DVD-Ram...). Les magnétoscopes DVD-RW et DVD-Ram sont passés sous la barre des 665 euros.

■ **SONIC ADVENTURE 2 BATTLE.** Le second volet de Sonic Adventure arrive enfin sur Game Cube le mois prochain. On pourra y jouer deux aventures différentes (Heros ou Dark), et profiter de son fun et sa vitesse légendaires. Grâce à la compatibilité GBA/GC, il sera possible d'élever ses Chaos sur l'une ou l'autre console. Ça promet !



■ **TD OVERDRIVE.** La ligue TD Overdrive est réservée aux furieux. Ils se livrent à des courses sauvages en ville (San Francisco, Tokyo, Londres, Monte Carlo...) au volant des plus belles voitures de sport (Viper, Mustang, GT40, etc.). Début des hostilités en mai, sur PS2 et Xbox.



GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX4

Pole position



XBOX

Juin

Grand Prix 4 reprend les éléments qui font le succès d'un jeu de F1 : une licence officielle FIA, les vraies voitures, les vrais pilotes, et une modélisation très soignée des circuits. Par contre, on ne sait pas qui est Geoff Crammond. On nous annonce une simulation précise, ainsi qu'un comportement réaliste des F1 en course ; ce qui n'est pas pour nous déplaire. Si l'on ajoute à cette volonté de réalisme la qualité visuelle et sonore que peut produire la Xbox, il se pourrait bien que ce Grand Prix 4 devienne une référence... Réponse en juin. ■



V-RALLY 3

La gadoue, la gadoue...



Juin

La série des V-Rally se poursuit et va, dans peu de temps, débarquer sur la 128 bits de Sony. Doté d'un visuel particulièrement soigné et d'un gameplay retouché, il pourrait bien s'avérer être le jeu de

rallye qu'attendent désespérément les joueurs sur PS2. Évidemment, et pour notre plus grand plaisir, on va y retrouver les reines de la discipline : la Subaru, la 206, la Focus, etc. Une version GBA est également prévue. Elle proposera une vue cockpit 3D, ce qui est plutôt rare sur une portable. Verdict dans quelques semaines. ■



STUNTMAN

Fast and furious!



Septembre

Développé par le studio Reflections, à qui l'on doit notamment la série des Driver, Stuntman vous met dans la peau d'un cascadeur au service du cinéma hollywoodien. Pour vous faire un nom dans ce

milieu impitoyable, vous allez donc devoir réaliser de belles cascades sur commande, au volant de toutes sortes de véhicules. Un jeu qui s'annonce original, spectaculaire... et riche en tôle froissée ! Premiers crashes dès septembre. Attachez vos ceintures ! ■



TUROK EVOLUTION

Attention, méchant dino !



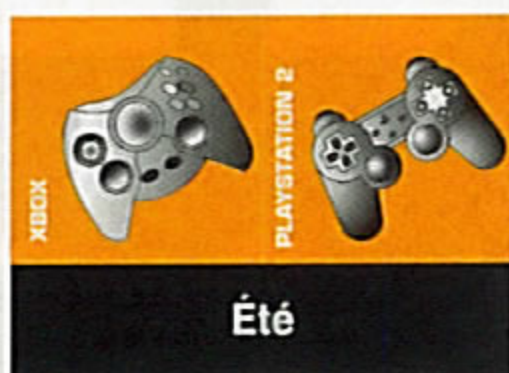
Le développement du nouveau Turok continue son petit bonhomme de chemin. Ce « first person shooting » est le Doom-like le plus attendu du moment. Comme à

l'accoutumée, Acclaim Texas se montre très discret à propos de son titre phare. Mais spécialement pour vous, voici quelques images exclusives de la version Game Cube en préparation. Le jeu sortira sur toutes les consoles nouvelle génération au même moment. Plus que quelques mois à attendre avant de chasser le tyrannosaure. Soyez patient! ■



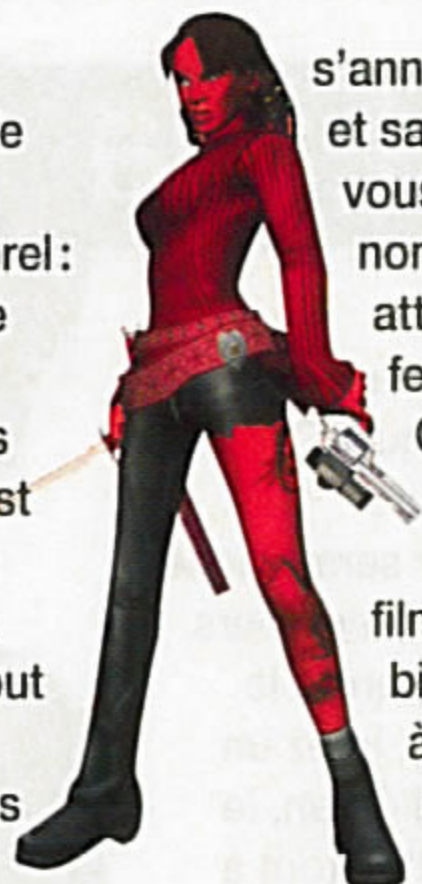
HUNTER: THE RECKONING

Chasse à l'homme



d'effrayantes créatures, invisibles pour le commun des mortels. Il est donc le seul à pouvoir faire le ménage, et ne va pas s'en priver. Les armes proposées viennent tout droit du Moyen Âge, tandis que l'aventure semble se passer de nos jours, étrange. En clair, ce jeu

Hunter possède un don surnaturel : celui de voir



s'annonce glauque, morbide et sanglant ; inutile donc de vous préciser que bon nombre d'entre nous attendent ce titre de pied ferme à la rédaction. Grâce au graphisme soigné et à son scénario digne d'un film d'horreur, il pourrait bien être le prochain jeu à faire couler beaucoup de sang, et donc d'encre... ■



AU REVOIR

Nom d'une paire de tongs !

Chers lectrices et lecteurs, je suis au regret de vous dire que je m'en vais. C'est en versant une petite larme de nostalgie que je quitte Consoles+. Par cette dernière note, je vous adresse à tous un grand merci, à vous qui m'avez lue et soutenue tout au long de ces huit années. Rien n'effacera de ma mémoire cette époque formidable, qui

s'achève pour moi avec ce numéro... Mais ne pensez pas être débarrassés de moi pour autant. Promis juré (je ne cracherai pas...), vous entendrez à nouveau parler de mon bol de riz et de mes tongs laquées un de ces quatre. Sur d'autres supports, certes, mais toujours dans l'univers du jeu. ■

Gia



NANA

■ **COCHONS DE PAYANTS !** Jeu vidéo et musique, même combat ! Tout le monde se plaint du piratage, cause de la baisse des ventes. Du coup, les Japonais seront les premiers à implémenter une nouvelle technologie (déjà annoncée dans le Consoles+ 123), qui limiterait les risques de copie. Cela commencera sur les CD audio et, à terme, pourrait trouver une application dans les jeux vidéo. Cette protection sera ajoutée sur le CD single de BAO, une des idoles de la soupe pop locale. Le prix de vente sera bien sûr revu à la hausse pour couvrir les frais de cette technologie. Voilà qui va sûrement faire plaisir aux consommateurs...

■ **LILLIPUTIEN.** Dans la course effrénée à la miniaturisation, Minolta pensait tenir le bon bout, mais Casio le coiffe au poteau et sort l'appareil photo digital le plus petit au monde ! La chose s'appelle Exilim, fait 11 mm d'épaisseur et prend des photos à 1,3 million de pixels en mode progressif.



■ **TUNING ATTITUDE.** Avis aux kékés de base qui friment sur les routes, Pioneer nous livre le tout premier MD/DVD vidéo/radio pour voiture. Le tout peut accueillir plusieurs disques, et une version avec navigateur est même prévue pour bientôt. Évitez quand même de mater des films en conduisant...



HACHI

■ **SEGA.** Sega récupère la licence juteuse de Hello Kitty pour l'intégrer à sa ligne Sega Toys dans un premier temps. On va donc retrouver le célèbre chat nippon dans une ligne de robots



capables d'exprimer des émotions et de se déplacer partout sous le contrôle de vos gros doigts boudinés via une télécommande reprenant exactement la forme du ruban que porte Kitty autour du coup.

■ **SONY.** Le Japonais Iwata vient de présenter un ensemble luxueux pour s'éclater avec GT3 sur PS2. Le tout comprend un volant à retour de force, un siège baquet et un pédalier. Le prix de vente avoisinerait les 25 000 yens (environ 270 euros).



■ **RPG CULTE.** Falcom se trouve une seconde jeunesse sur PC. Jeunesse toutefois très relative, car on nous ressort simplement les vieux hits de la marque, remis au goût du jour, dans des packages toujours plus luxueux !



MOTO GP

Un petit burn ?



Automne

Disponible sur PS2, Moto GP s'apprête à débarquer sur Xbox. Voilà une nouvelle qui devrait ravir les fans de grosses

cylindrées équipés de la nouvelle console de Microsoft. Visuellement, tout a été retravaillé, lissé et affiné. Si la version PS2 manquait d'antialiasing et affichait un ensemble assez froid, ici les petits escaliers ont disparu et le spectacle est nettement plus chaleureux. Côté pilotage on reste à mi-chemin entre arcade et simu, avec toujours la possibilité d'évoluer vers un comportement plus réaliste, réservé aux puristes. Le mode challenge a disparu, mais laisse place à un mode carrière où l'on peut faire évoluer sa machine au fil des courses. Intéressant... Premiers tours de roues à la rentrée. ■



LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Le côté obscur de Lara

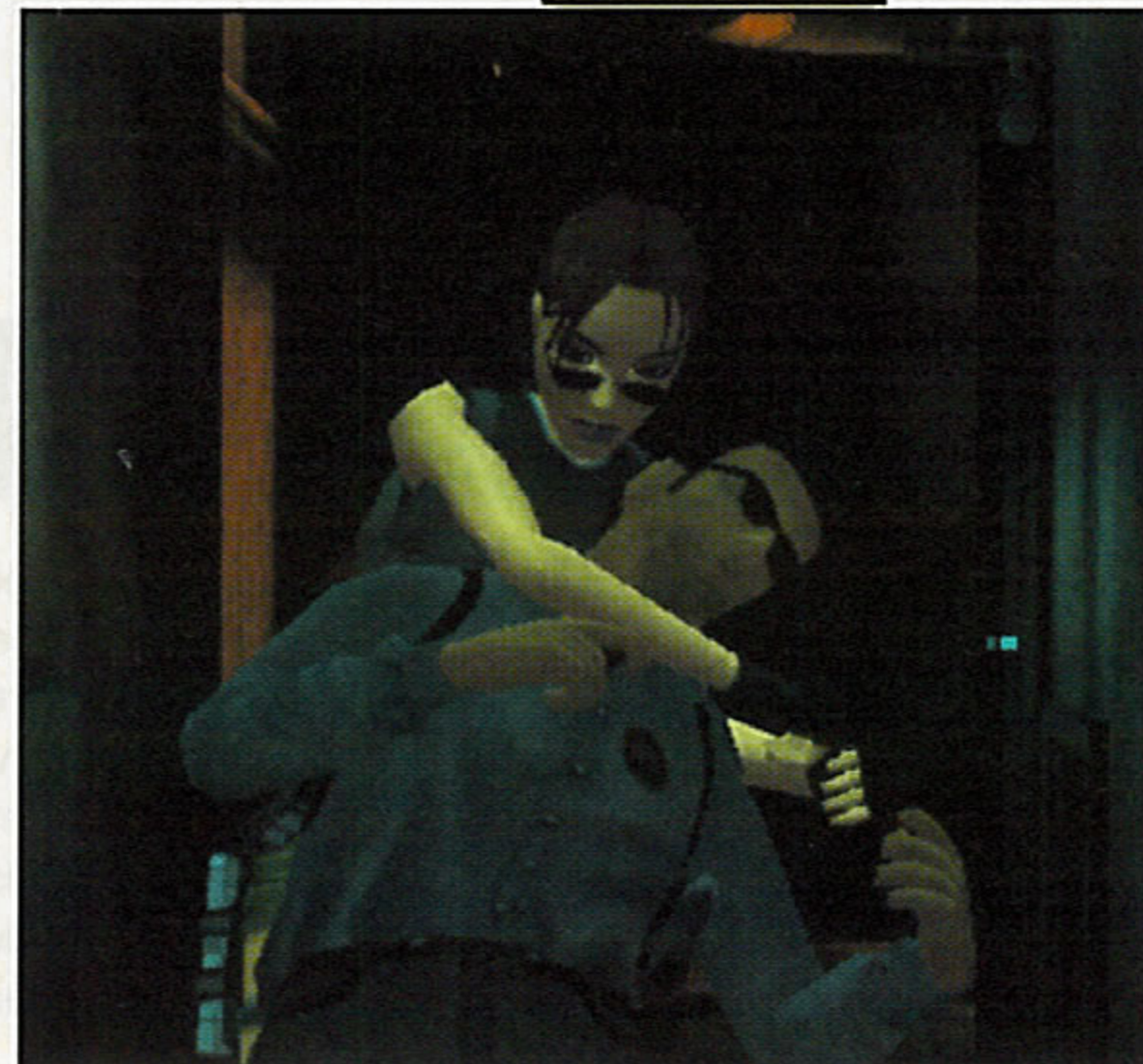
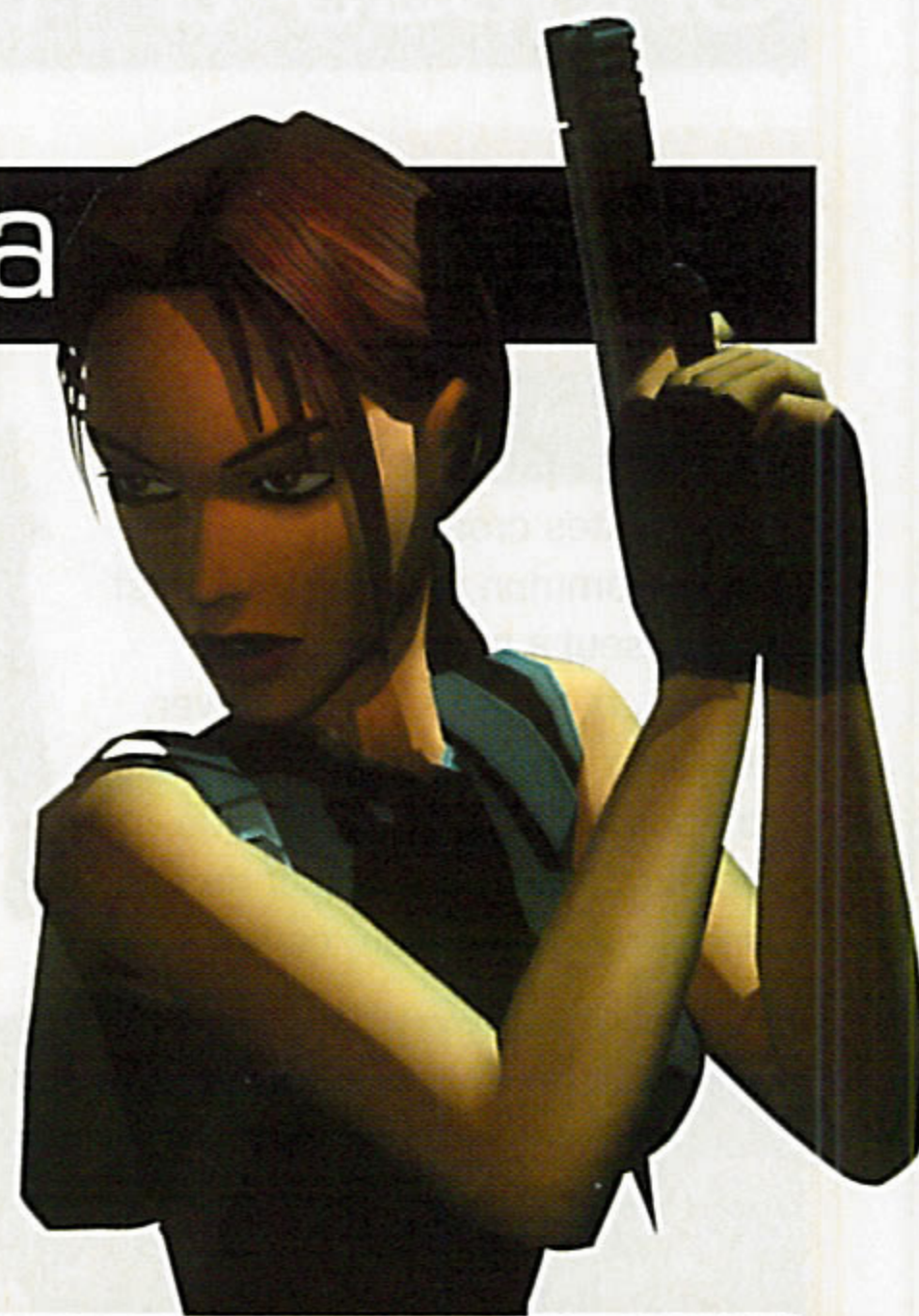


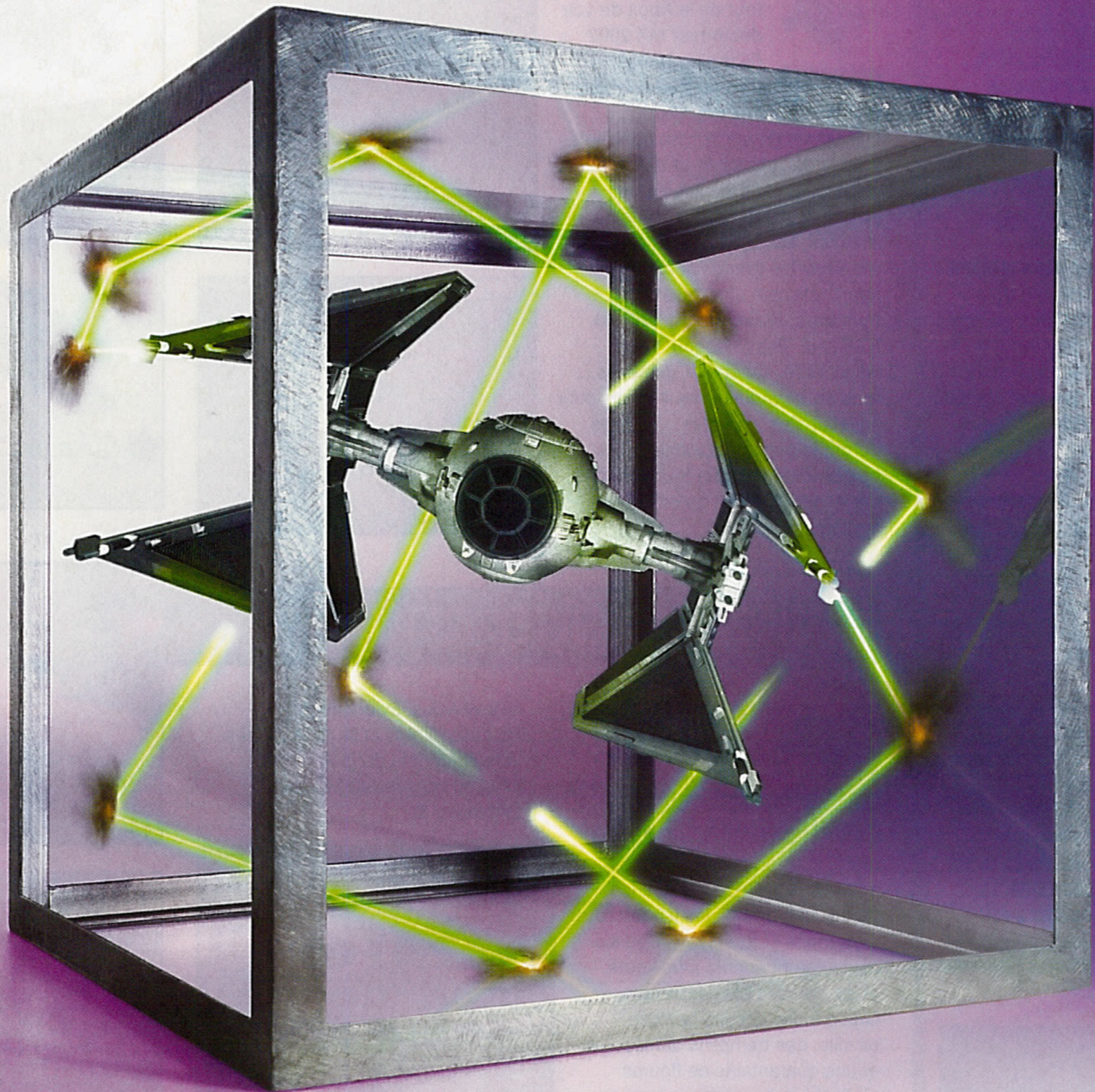
Novembre

La belle Lara arrivera sur notre PS2 à la fin de l'année. Ce coup-ci elle en a terminé avec l'exploration bête et méchante de ruines en

tout genre, la voici dans une nouvelle aventure nettement plus orientée action et réflexion. Elle évoluera dans un univers paraît-il un poil gore, mais surtout beaucoup plus sombre et malsain qu'à l'accoutumée. Elle passera par notre bonne vieille ville de Paris et du côté

de Prague, et s'aventurera même dans un asile psychiatrique. Ça promet ! Les développeurs annoncent que le joueur sera amené à faire des choix cruciaux en cours de jeu, choix qui influenceront le devenir de la belle. Enfin, jetez un coup d'œil aux photos d'écran, le passage à la 128 bits a l'air tout à fait réussi, et Lara risque encore de faire monter le taux de testostérone de plus d'un joueur. Nouveau look, nouveaux mouvements, et formes toujours aussi généreuses. ■





STAR WARS
ROGUE LEADER
ROGUE SQUADRON II

Des batailles Épiques
dans l'espace.



LA VIE EST UN JEU

KYU

■ **CRÉATION.** Pour fêter dignement le lancement de Final Fantasy X en France, Sony organise un grand concours. Autour des thèmes propres à la saga Final Fantasy (amour, rêve, trahison, heroic-fantasy), le Playstation Short Cut Contest Il demande à tous les imaginatifs de rédiger un synopsis qui illustre au mieux ce que leur évoque la saga. Les trois meilleurs synopsis seront réalisés par une équipe de professionnels et projetés durant le festival de Cannes sur la plage de la cinéguinguette. À l'issue de cette projection, le vainqueur recevra un prix, sera intégré à la promotion du jeu FFX et pourra participer (avec son œuvre) à plusieurs festivals de courts-métrages.

■ **DRIVER PORTABLE.** Driver 2, le jeu de caisses totalement hallucinant de la PlayStation sortira sur Game Boy Advance. Le concept ne changera pas puisqu'il faudra toujours remplir des missions dans les rues d'une grande ville. La cartouche comportera de nombreuses cinématiques carrément bluffantes pour une si petite console.



■ **KABYLE ATTITUDE.** Kaelo toujours plus fort ! Notre cher collaborateur a encore frappé et se lance à présent dans la haute gastronomie. Comme tous les fins gourmets et les toques les plus réputées, il ose des assemblages de mets a priori impensables pour le commun des palais. Il vient ainsi de créer une recette de son cru : les lasagnes frites sur lit de mayonnaise. Inutile de préciser que personne n'a osé le suivre dans ses expériences culinaires...

MX 2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL

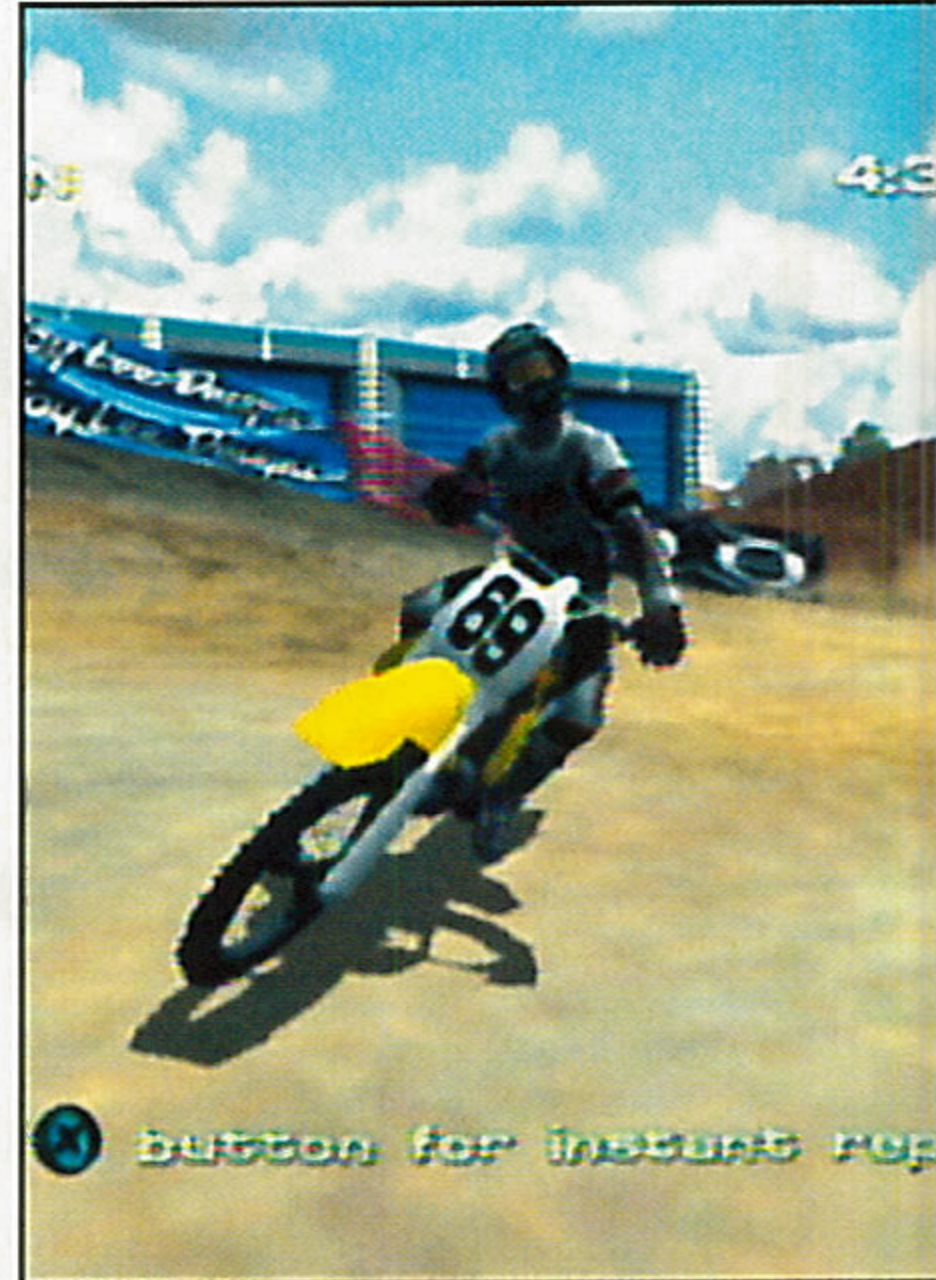
Casque obligatoire !



Septembre

Après la PS2, c'est au tour de la Xbox de voir débarquer MX 2002 Featuring Ricky Carmichael. Au menu, des courses

classiques de motocross contre des furieux de la poignée et des jumps à plus de 10 mètres du sol pour épater la galerie. Grâce à ses licences, MX 2002 permet de retrouver les grands noms de ce sport salissant ainsi que leurs montures : Kawa, Honda, Suzuki, KTM, etc. Bande sonore velue, visuel lissé, spectacle, gamelles... tous les ingrédients sont réunis pour satisfaire les amateurs. Lesquels auront le temps d'astiquer leurs bottes et de chauffer leur console, car ce titre n'arrive qu'en septembre 2002. ■



MX SUPERFLY

Dure sera la chute



Septembre

La famille MX va bientôt s'agrandir. On reste dans la

moto, mais on passe la vitesse supérieure... On retrouvera les principales disciplines (supercross, motocross et freestyle), mais les sauts seront encore plus hauts, et les courses plus délirantes. Grâce à des circuits factices en ville, des tremplins démesurés, et une quarantaine de figures réalisables, le spectacle sera au

rendez-vous. Évidemment, les vrais pilotes et leurs machines vous attendent de pied ferme, et ils ne vous feront pas de cadeau... ■



BRITNEY'S DANCE BEAT

Au bonheur des mythos



Juillet

On ne cache pas notre impatience quant à la sortie de

Britney's Spears Dance Beat. Depuis le mois dernier, le jeu a bien évolué. Graphiquement, les mouvements des danseurs ont été repensés pour plus de réalisme. Les vidéos ont également été modifiées et offrent désormais plus d'angles de caméra. Nous avons également essayé la version GBA de cette simulation de starlette. Le

principe reste le même. Les chansons sont très bien restituées même sans les paroles (on entend tout de même le refrain). La belle chanteuse est partout, et de plus en plus présente dans le jeu vidéo. ■





L'EVOLUTION
RENTRE EN PHASE FINALE.
TENEZ-VOUS PRETS !

TUROK

EVOLUTION



PlayStation 2



Trucs, Astuces, Solutions Complètes
au 08 92 68 24 68* ou au 3615 ACCLAIM*
*0,34 €/mn

Acclaim
WWW.TUROK.COM

Amped, c'est gai!

La Xbox est sortie le 22 février dernier au Japon. Les Japonais ayant fait du kitsch une discipline quasi olympique, ils nous offrent une fois de plus une pub à mourir de rire. C'est à propos de Tenku (Amped), et c'est juste en dessous que ça se passe!

DYU

■ CHIFFRES DU 18 FÉVRIER AU 24 MARS. LES MEILLEURES SORTIES DU MOIS:

- 1 - Onimusha 2 (Capcom, PS2): 670 000
- 2 - Xenosaga Episode 1 (Namco, PS2): 300 000
- 3 - One Piece 2 (Bandai, PS): 250 000
- 4 - Sakatsuku 2 (Sega, PS2): 220 000
- 5 - Sakura Taisen 4 (Sega, DC): 230 000
- 6 - Wild Arms Advanced Third (SCEI, PS2): 160 000
- 7 - Biohazard (Capcom, GC): 120 000
- 8 - PowerPro Pocket 4 (Konami, GBA): 88 000
- 9 - Dead or Alive 3 (Tecmo, Xbox): 84 000
- 10 - Itadaki Street 3 (Enix, PS2): 67 000

■ MEILLEURES PROGRESSIONS DU MOIS:

- 1 - Onimusha 2 (Capcom, PS2): 860 000
- 2 - Xenosaga (Namco, PS2): 390 000
- 3 - Sakatsuku 2 (Sega, PS2): 370 000
- 4 - One Piece 2 (Bandai, PS): 250 000
- 5 - Sakura Taisen (Sega, DC): 230 000
- 6 - Wild Arms Advanced Third (SCEI, PS2): 210 000
- 7 - Biohazard (Capcom, GC): 120 000
- 8 - Dead or Alive 3 (Tecmo, Xbox): 115 000
- 9 - Itadaki Street (Enix, PS2): 110 000
- 10 - PowerPro Pocket 4 (Konami, GBA): 88 000

■ FLOPS DU MOIS:

- 1 - Kawanonushitsuri 5 (VIS, GBA): 4 100
- 2 - Jukkyu World Soccer 2002 (Konami, GC): 5 100
- 3 - Estpolis (Taito, GBA): 5 400
- 4 - Metal Dungeon (Panther Software, Xbox): 5 600
- 5 - Digimon Card Game (Bandai, WSC): 6 100



Voici le champion à Tenku!



Moi aussi je veux être...



... le champion à Tenku!



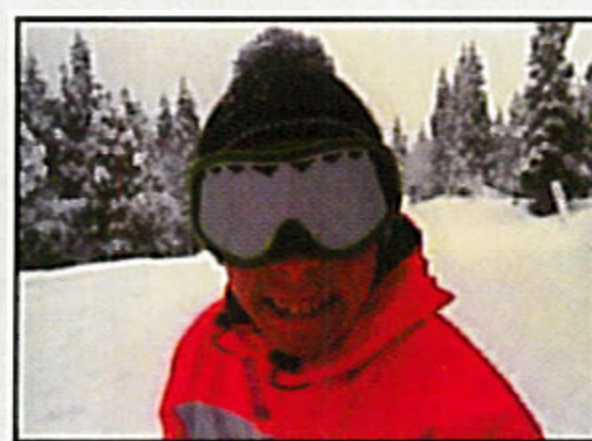
Yeaaaaahhhh!



Wazaaaaa!



Top style!



Hihhi!



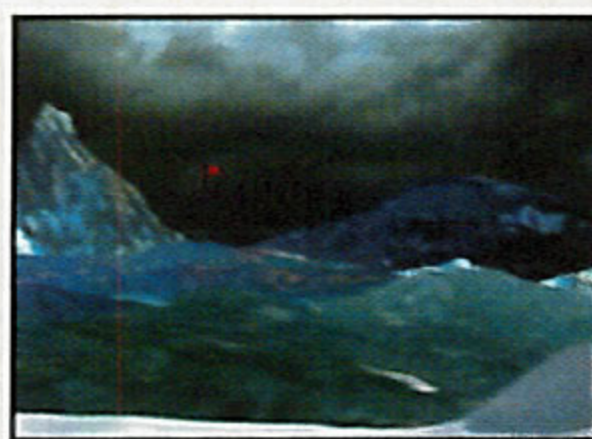
Champion de Tenku...



Tenkuuuuuuuuuuuuuuuuu!



(silence...)



Boum!



Éclate-toi sur un snowboard à Tenku!

AGRESSIVE INLINE

La piste des champions



Juin

Acclaim se lance dans le roller. Agressive Inline propose des modes de jeu complets: que vous soyez féru de précision

ou uniquement intéressé par le fun, vous trouverez votre compte avec ce titre. Un didacticiel précis, décomposé en challenges relevés, vous permet d'évoluer en toute quiétude dans ce jeu où les réflexes et le sang-froid sont de rigueur. Un mode carrière va vous mener à une

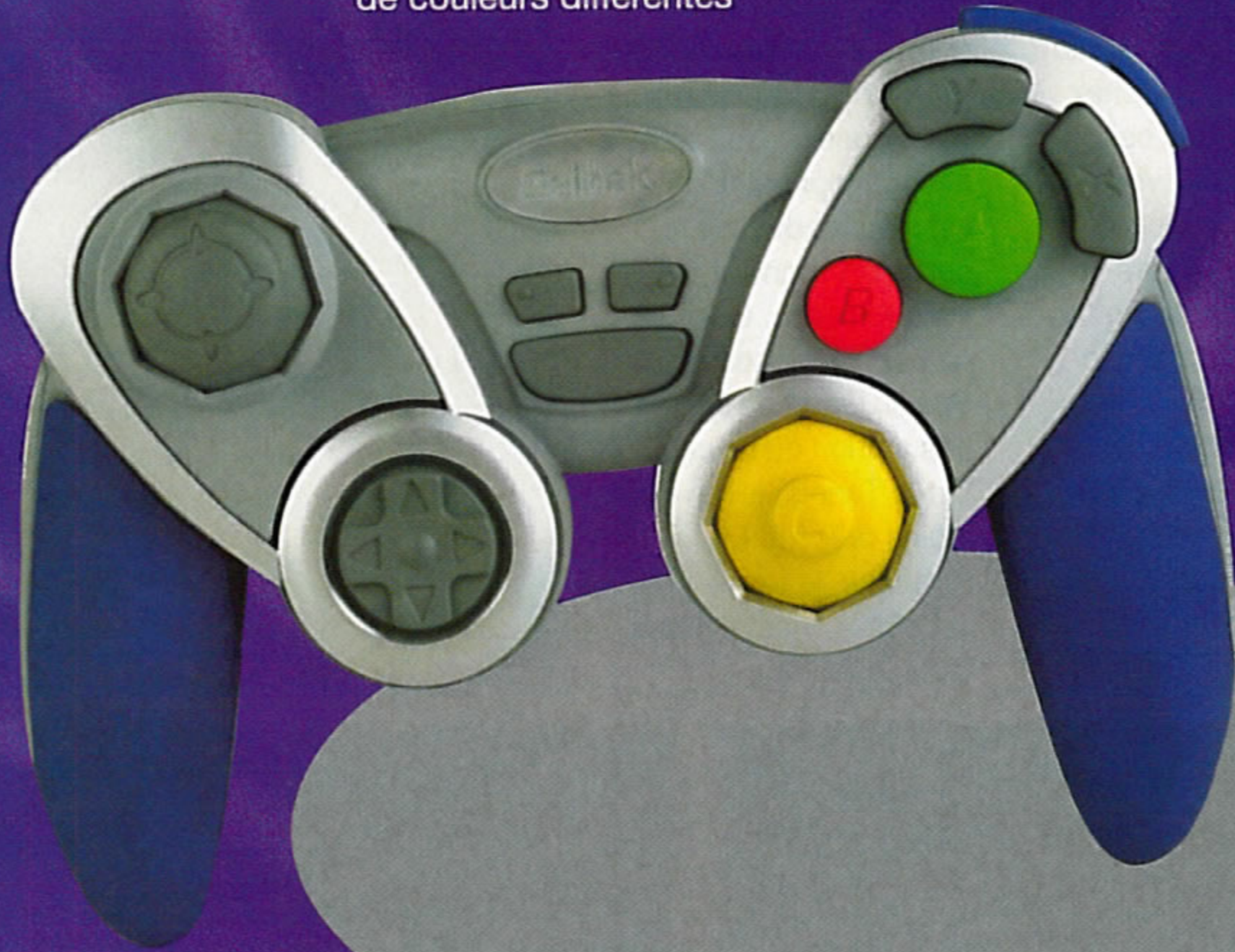
compétition impitoyable, où vous devrez prendre en main la destinée d'un jeune débutant. Passez les épreuves et remportez les premiers prix pour monter dans la hiérarchie, et accédez à de nouveaux niveaux toujours plus passionnants. Vous pourrez vous procurer un matériel plus performant pour optimiser vos résultats. Un mode multijoueur permettra également de se lancer des défis à plusieurs. Enfin, un mode contre la montre devrait régaler les mordus de vitesse et de sensations



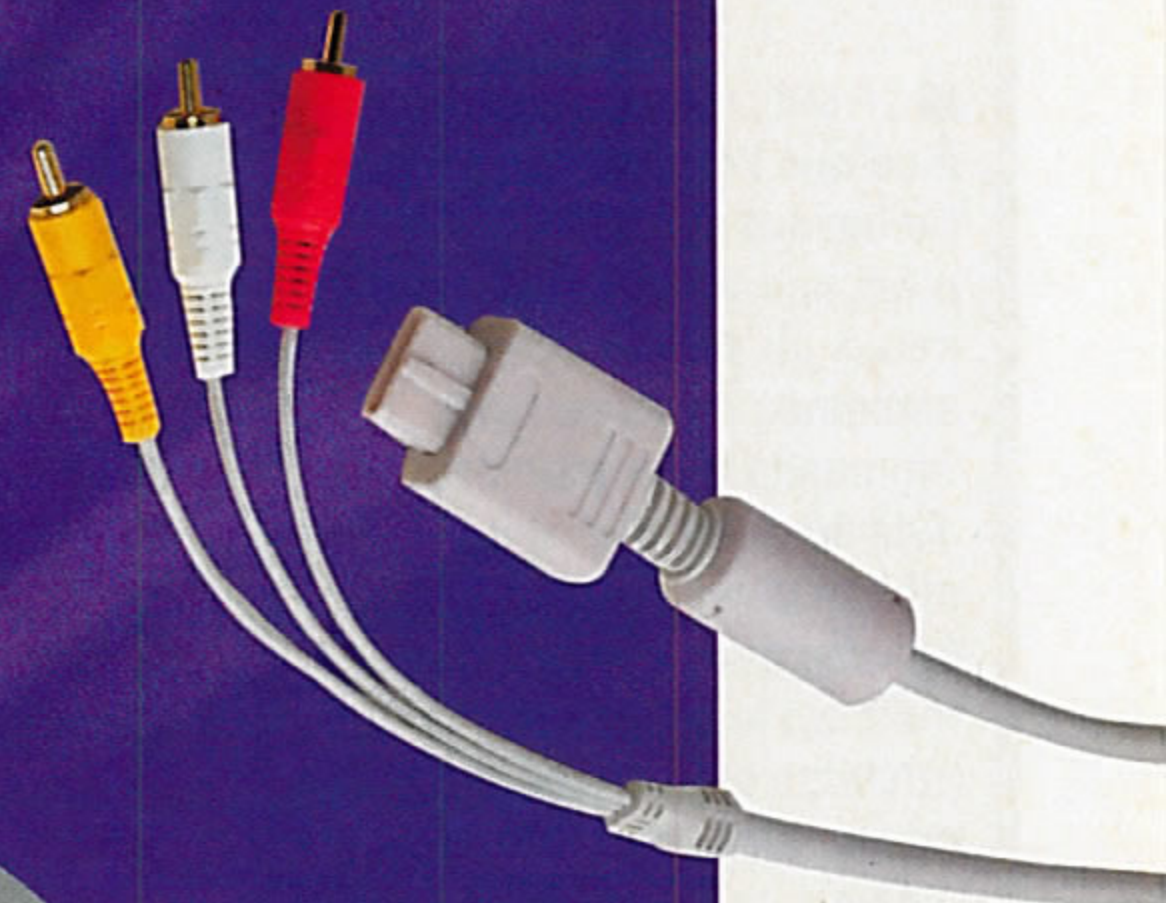
fortes... Bref, dans Agressive Inline, tout tend vers le fun et le réalisme. Tous à vos rollers en juin! ■



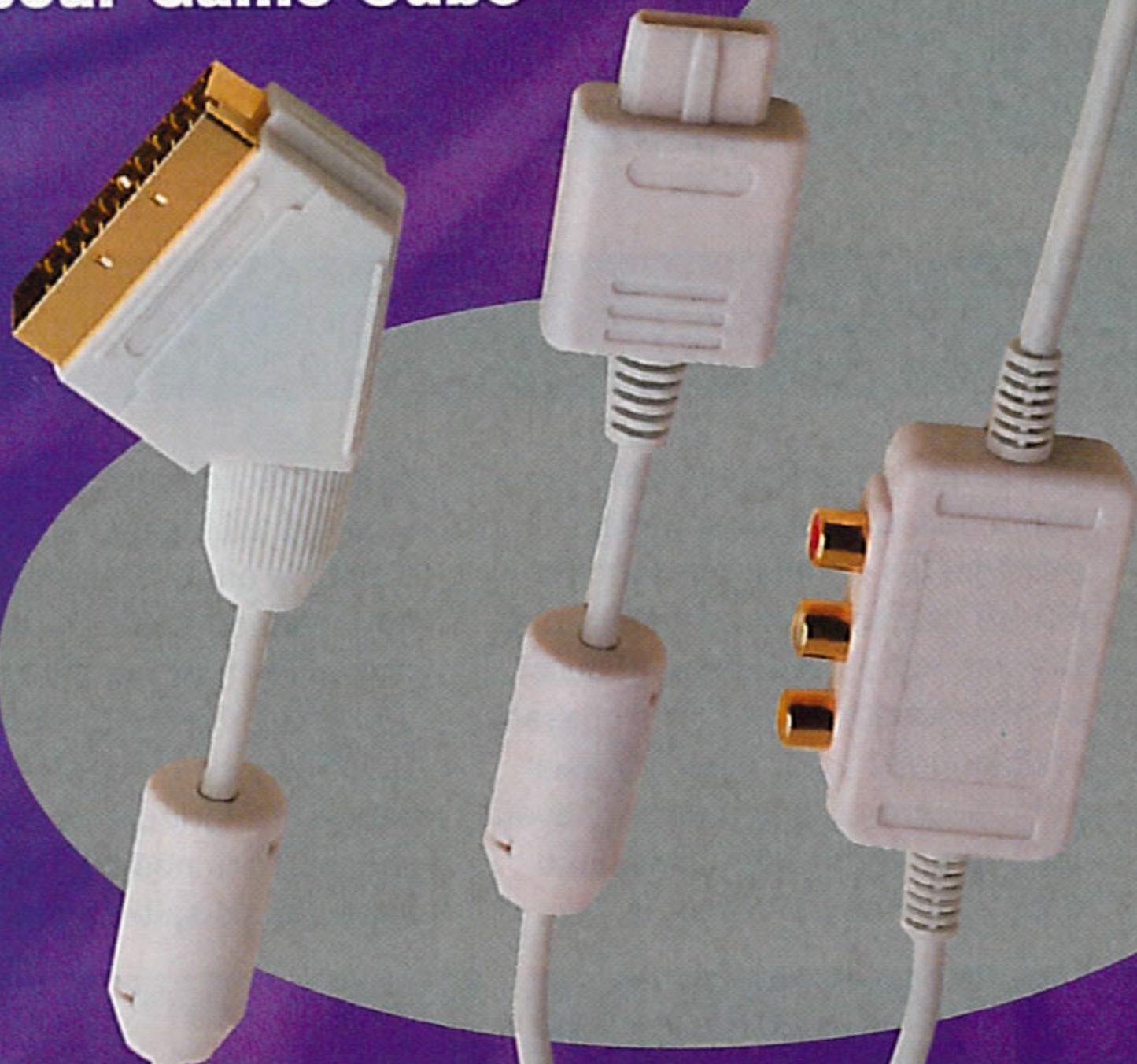
Saitek Game Pad
 Manette compatible Game Cube™
 fournie avec 2 grips interchangeables
 de couleurs différentes



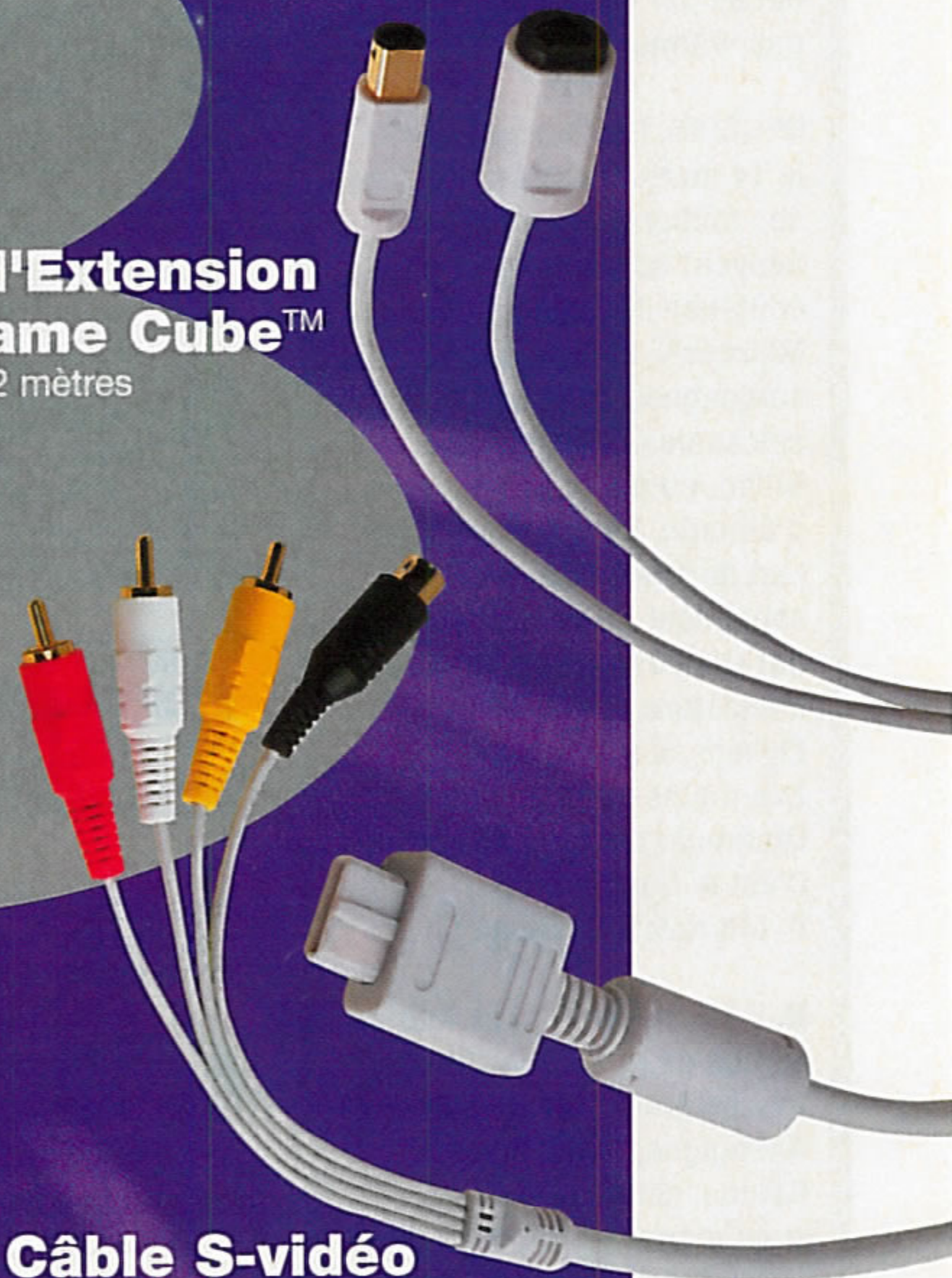
**Câble Audio-Vidéo
 pour Game Cube™**



**Câble RGB SCART
 pour Game Cube™**



**Câble d'Extension
 pour Game Cube™**
 Rallonge de 2 mètres



**Câble S-vidéo
 pour Game Cube™**

**L'univers Game Cube™
 s'offre à vous !**

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

www.creations-philippe-toumire.com

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

Recevez
 GRATUITEMENT
 le catalogue

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

Nom/Prénom _____

Date de naissance _____

Adresse _____

CP _____ Ville _____

Configuration matériel _____ email _____

C-04/02 GC

Saitek

DYU ICTHI

■ **LE MILLION!** Contrairement à ce que l'on pourrait penser, Biohazard sur Game Cube n'est pas le jeu qui se vend le mieux au Japon : deux semaines après sa sortie, Onimusha 2 sur PS2 s'est déjà écoulé à plus d'un million d'exemplaires ! Comme quoi, ce n'est pas toujours les jeux les plus attendus qui marchent les mieux. Mais, de toute façon, puisque ces deux titres sont édités par Capcom, il n'y a pas vraiment concurrence...

■ **GADIN.** La Xbox est sortie le 14 mars. Depuis cette date, des millions de joueurs peuvent se procurer la coûteuse console de Microsoft. Malgré des campagnes de pub colossales, la machine de Billoo n'a guère provoqué d'émeute. Lors de son week-end de lancement en France, seulement 10 000 consoles ont trouvé preneur. Au Virgin Megastore des Champs-Élysées, il s'est vendu trois fois moins de Xbox que de Dreamcast lors de sa sortie. C'est le flop du mois. À Microsoft de réagir !

■ **VIVE L'EUROPE!** Les faibles ventes de la Xbox n'ont pas touché que la France. En Allemagne, la console de Billoo a connu le même succès très relatif. D'ailleurs, outre-Rhin, le prix de vente a d'ores et déjà baissé d'environ 75 euros. Seule l'Angleterre s'en sort mieux avec plus de 20 000 ventes. Mais cela reste tout de même très inférieur aux ventes de la PlayStation 2. Les raisons de cet échec peuvent être multiples : prix de vente élevé ? Méfiance pour ce qui n'est pas japonais ? Softs peu attractifs ? Qui sait ?

■ **PUISSANCE KABYLE!** Kael a bien fait rigoler le serveur et le cuistot de la brasserie d'en bas en commandant un rôti de veau purée maison avec des frites ! Et il a tout mangé !

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

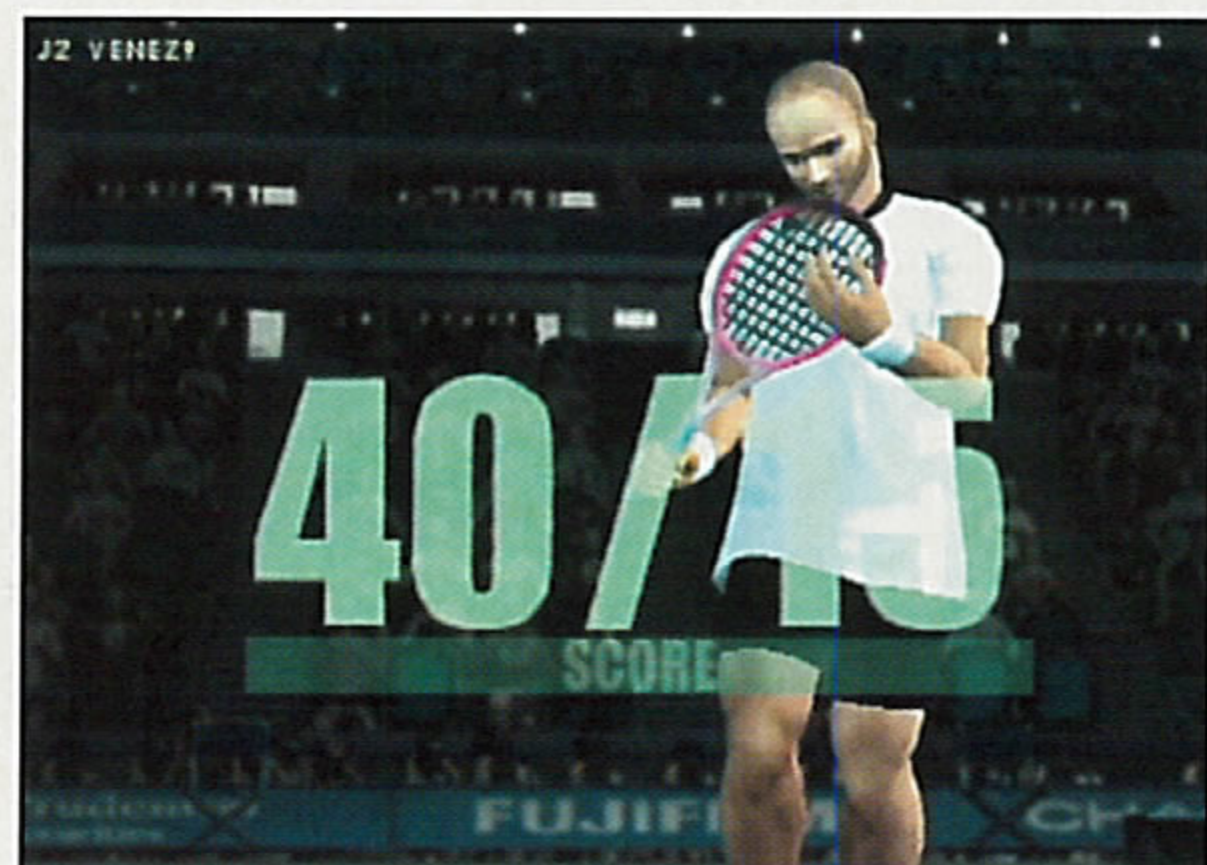
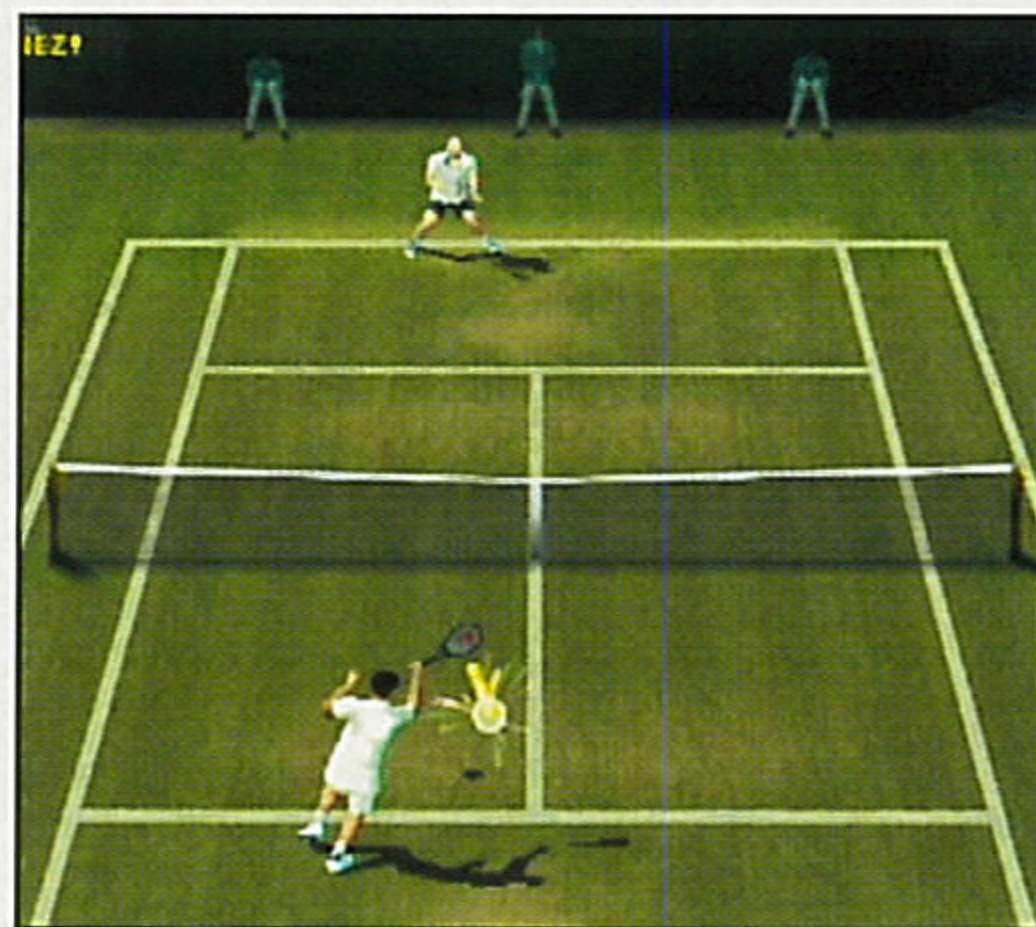
Bien fléchi sur les jambes...



Été

Voici donc un nouveau Smash Court de chez Namco... Dans ce nouveau volet, vous allez pouvoir incarner les grands joueurs et joueuses du moment : Agassi, Rafter, Sampras, Seles, ainsi que la chérie des SR de Consoles+, Anna Kournikova. Bien sûr, les matchs se dérouleront dans les hauts lieux du tennis mondial : Roland Garros, Wimbledon, Flushing Meadow, etc. Le jeu comportera un mode spécial permettant de s'entraîner à tous les

coups, avant bien sûr de pouvoir s'attaquer aux classiques modes arcade et championnat. L'objectif est simple : devenir le numéro 1 mondial, évidemment... Question gameplay, ce nouveau Smash Court ne semble pas a priori du niveau d'un Virtua Tennis : le fun est moins présent. En revanche, le tennis pratiqué est plutôt orienté vers la technique. ■



GUN METAL

Mécha va bien ?

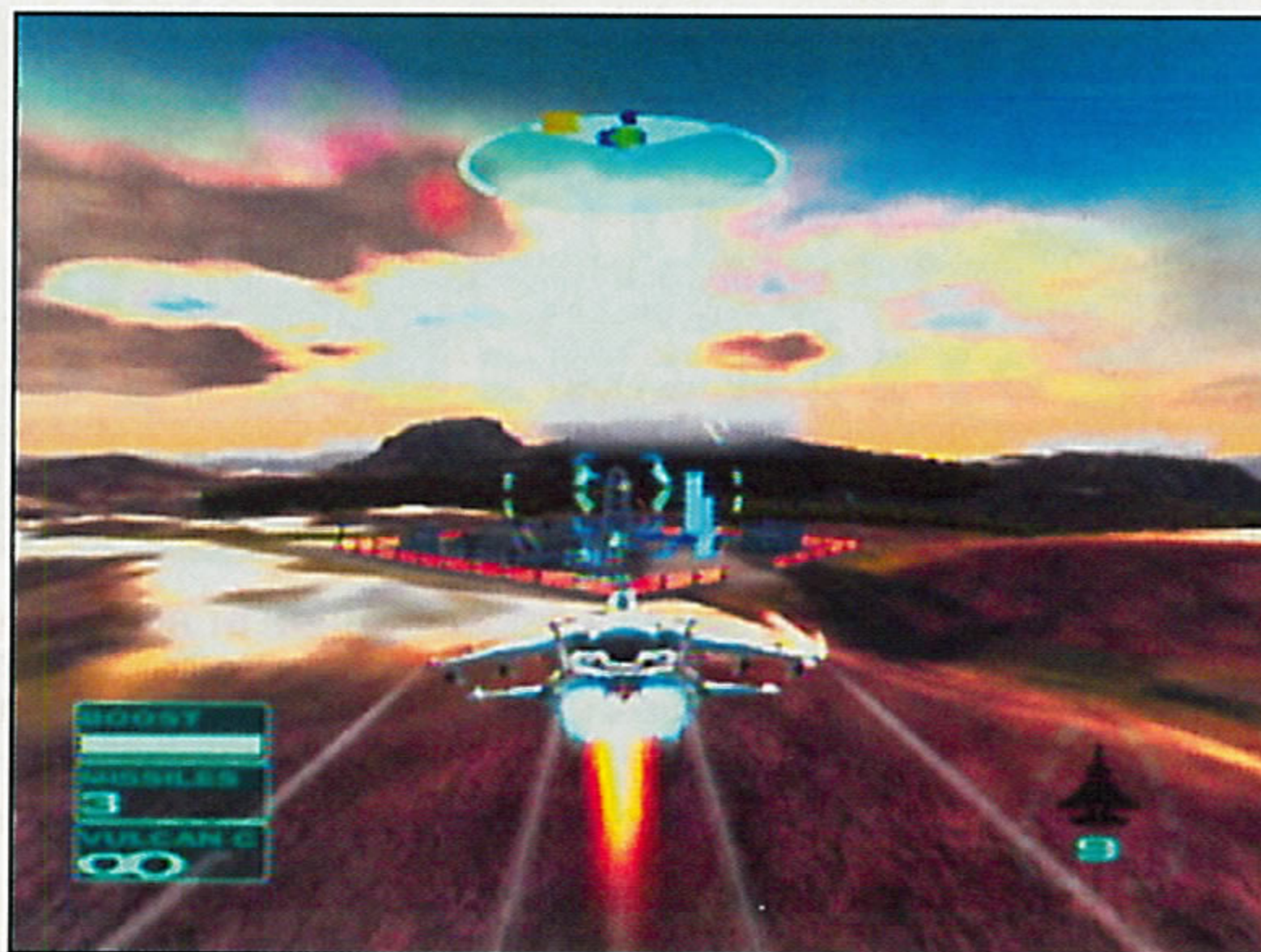


Été

Gun Metal vous place aux commandes d'un gros robot armé jusqu'aux dents. Comme tout mécha qui se respecte, il est capable de se transformer à volonté en toutes sortes d'engins, du grille-pain au sous-marin nucléaire. Le jeu se découpe en

une série de petites missions au cours desquelles vous devrez protéger les populations locales contre de dangereux envahisseurs. Comme votre machine peut aussi se transformer en avion de chasse, vous pourrez voler d'un lieu à un autre pour éradiquer l'ennemi avant qu'il ne soit trop tard... Au menu, donc, point de psychologie

outrancière : juste de grosses séances de blaste, explosions, feux d'artifice en tout genre... et pour finir, beaucoup de robots à la casse. Bref, un jeu énergique et défilant. Certes, le concept de Gun Metal ne rencontre habituellement pas le même succès dans nos contrées qu'au Japon, mais sait-on jamais ? ■



1

LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le 08 997 00 997, entrez la référence de la sonnerie, (ex: 56 609) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

NOUVEAUTÉS: Références en jaune!

CATALOGUE COMPLET:

Nous avons bien sûr des centaines d'autres sonneries et logos, catalogue par téléphone au 08 997 00 997, ou minitel 3617 MONMOBILE ou web www.mobiles.fr.

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

08 997 00 997

Aussi par Internet

www.mobiles.fr

Et par minitel

3617 MONMOBILE

JEUX VIDÉO

- 56031 Blood omen 2 56973 Final Fantasy 8: Intro 56961 Max Payne 56807 Parappa the rapper 2
56671 Crash Bandicoot 56606 Final Fantasy 8: Balamb 56023 Maximo 56678 Parasite Eve
56877 Devil May Cry 56972 Final Fantasy 9: Combats 56608 Metal gear: Pousuite 56674 Resident Evil
56672 Dragon Ball 56959 Golden sun 56782 Metal gear: Thème 56963 State of emergency
56659 Final Fantasy: Thème 56726 Gran Turismo 3 56937 Metal gear 2: Thème 56809 Silent Hill 2
56607 Final Fantasy: Victoire 56962 Gta III 56967 Metal gear 2: Tanker 56609 Tomb raider
56677 Final Fantasy 7: Chocobos 56781 Half Life 56968 Metal gear 2: Big shell 1555 20 jeux!

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

- 56914 30 millions d'amis 56983 Chevaliers du Zodiaque 56733 L'inspecteur Gadget 56816 Mystères de l'ouest
56814 20h de TF1 56802 Code Quantum 56611 La croisière s'amuse 56714 Olive et Tom
56826 Agence tous risques 56652 Dallas 56629 La panthère rose 56923 Sacrée soirée
56719 Albator 56789 Dragon Ball Z 56003 Laurel & Hardy 56716 San ku kai
56704 Ally Mc Beal 56893 Famille Adams 56735 Les cités d'or 56705 South Park
56603 Amicalement votre 56617 Friends 56615 Les simpsons 56876 Star Academy
56844 Arnold & Willy 56989 Futurama 56943 Looney Tunes (générique!) 56651 Starsky & Hutch
56820 Benny Hill 56654 Goldorak 56025 Loft Story 56946 Teletubbies
56915 Big Dil 56029 G.T.O. 56730 Mac Gyver 56728 Un gars, une fille
56974 Bioman 56835 H 56682 Magnum 56683 Urgences
56821 Brigades du Tigre 56929 Happy days 56601 Maya l'abeille 56947 Woody Woodpecker
56616 Buffy ctre vampires 56818 Hawaï police 56635 Mission Impossible 56614 X-Files
56717 Capitaine Flam 56847 K2000 56931 Morning live 1551 120 séries!
56650 Chapi Chapo 56602 L'île aux enfants 56944 Muppet Show 1556 20 dessins animés!

FILMS

- 56942 20th Century fox 56639 James Bond 56641 Pulp fiction 56026 Je t'aime moi non plus
56633 Amélie Poulain 56792 Jeux interdits 56718 Rocky 56655 La boum
56794 Arizona dream 56990 L'arnaque 56741 Scream 56710 La lambada
56808 Brazil 56740 L'exorciste 56679 Star Wars: Thème 56027 Les sucettes à l'anis
56958 Délivrance 56657 Le bon, la brute... 56965 Star Wars: Marche... 56701 Ne me quitte pas
56030 E.T. 56005 Le pont... Kwaï 56966 Star Wars: Finale 56009 Pepito mi corazón
56024 Flash dance 56957 Les bronzés: Y'a du soleil... 56743 Taxi 56028 Sea, sex and sun
56754 Grease 56948 Les bronzés font du ski 56888 The full monty 56636 Sex Bomb
56875 Harry Potter 56694 Men in Black 56742 Titanic 56786 Still loving you
56658 Il était une fois dans l'ouest 56002 Midnight express 56695 Wild wild west 56890 Top Gun
56715 Indiana Jones 56021 Pretty woman 1553 20 films! 56008 Vous les femmes

RAP / RnB

- 56993 4 my people 56799 Family affair 56788 La haine 56634 Stan
56971 Because I go high 56685 Gangsta's Paradise 56694 Men in Black 56637 Survivor
56612 Belsunce breakdown 56905 Gaz-L 56646 Miss california 56632 The next episode
56622 Cendrillon du ghetto 56690 Ghetto supa star 56938 On ne peut pas plaire... 56770 U remind me
56644 Clint Eastwood 56796 Ghost Dog 56621 R n'b 2 rue 56619 Walking away
56896 Elle te rend dingue 56689 I got 5 on it 56618 Real slim shady 56695 Wild wild west
56907 Fallin' 56643 It wasn't me 56693 Regulate 1554 20 films!

POP / ROCK / GOLD / JAZZ / CLASSIQUE

- 56879 Beethoven: 5ème 56631 I will survive 56696 Me gustas tu 56020 Singing in the rain
56760 Californication 56964 Island in the sun 56763 New year's day 56790 Stairway to heaven
56940 Cocaïne 56769 Le vent nous portera 56019 New york, New york 56762 Sunday bloody sunday
56912 Here comes the sun 56014 Les feuilles mortes 56757 Oye como va 56764 We are the champion
56765 Hotel California 56881 Lettre à Élise 56641 Pulp fiction 56913 Yesterday

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

- 56613 Aerodynamic 56950 Eternal flame 56876 La musique 56903 Une étincelle
56001 Boys, boys, boys 56956 Gimme, Gimme, Gimme 56939 Millésime 56709 Up & down (Loft)
56645 Can't fight the moonlight 56901 I'm real 56812 Popstars (générique) 56801 Uptown girl
56823 Can't get you out...head 56631 I will survive 56623 Starlight 56017 Y.M.C.A.
56642 Daddy DJ 56018 In the navy 56870 Toutes les femmes de ta vie 56878 Wassup

REGGAE / ANTILLES

- 56954 Ba moin en ti do 56955 Kole sere 56953 Vas-y Franky 56697 Aïcha
56767 Could you be loved 56766 Many rivers to cross 56772 Trop peu de temps 56698 Didi
56759 Jammin' 56758 No woman no cry 56988 Y'en a marre 56725 Sidi Hbib

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

- 56668 Hymne Algérie 56667 Hymne Maroc 56969 Mais non mais non 56000 Pub Levi's 2002
56662 Hymne Espagne 56720 Hymne Portugal 56998 Pub CA (Imagine) 56700 Pub L'ami Ricoré
56666 Hymne Etats Unis 1552 15 hymnes! 56604 Pub Dim 56703 Pub Nescalé-Colegiala
56660 Hymne France 56647 Pin Pom (pompiers) 56995 Pub Heineken 56810 Pub Nescalé-Open'up
56670 Hymne Israël-Hatikva 56951 L'internationale 56997 Pub Intel Pentium 56996 Pub Renault
56663 Hymne Italie 56007 La cucaracha 56999 Pub L'Oréal 56022 Pub Schweppes
56892 Lasciate mi cantare 56016 Le temps des cerises 56620 Pub Levi's 2001 56006 Si tu vas à Rio

SONNERIES Alcatel: 310-311-511 Ericsson/Sony: R320s-R380-R520-R600-T20s-T20s-T29s-T39m-T6x Looker: S94m Motorola: 192-250-280-73891-7689-V50-V60i&m-V66i&m-V100 Nokia: 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx Philips: 238-268-Ozeo-Savvy-Xenium Sagem: 93x-94x-95x-30xx-9500 Samsung: R200-R210-R500-R600-R620 Sendo: 200 Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45 Trium: 110. LOGOS Nokia: 32xx-33xx-5510-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45 Alcatel: 310-311-511. LOGOS GEANTS Nokia: 33xx-5510 Alcatel: 310-311-511 Siemens: C45-ME45-SL42-S45-SL45.

2

EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

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 00 997 ou le 3617 MONMOBILE, choisissez "Vous connaissez la référence". Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-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!

Table with 2 rows: Row 1: Espace, !, ?, :, /, @. Row 2: 1, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126. Includes symbols like smiley, sad face, etc.

Logo examples: I love Zone perso! I love FLO, LA PLUS BELLE! @ Zone perso! Pas de perso: le logo sera centré!

3

LOGOS

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

Grid of various logos including: DANGER METAL ESCAPE, COUNTER STRIKE, XBOX, PS, NOKIA, FERRARI, BMW, RACING CLUB DE LENS, BASTIA, orange, JEPENSE A TOI, HOT, MON CŒUR EST SI LÉGER AVEC TOI, SEX!, JE T'❤️, I❤️, COUNTER STRIKE, MOM, PSG, SHUIS PECHURE, G'EST OU LA PISCINE?, DO YOU LOFT?, LOFT STORY.

4

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: appelez le 08 997 00 997 ou le 3617 MONMOBILE, choisissez "Dessinez votre logo" et laissez-vous guider!

DYU NI

■ **IBM ET SCE.** Les alliances sont à la mode ses derniers temps. Après Sega, Namco et Nintendo, c'est au tour de Sony, IBM et Toshiba de s'unir pour le meilleur et pour le pire. Ensemble, ils projettent de construire un nouveau chip basé sur la technologie « Silicon-On-Insulator ». Les rumeurs vont bon train et certains observateurs n'hésitent pas à imaginer que ce chip pourrait être à la base de la future PlayStation 3. Quand on connaît la puissance de ce bijou de technologie (notamment pour ce qui concerne l'audio et la vidéo), on a de quoi rester rêveur.

■ **L'HOMME EN COLLANTS.** Voici de nouvelles infos sur le jeu qui accompagne la sortie du blockbuster Spiderman le 12 juin prochain. Le tisseur va pouvoir sévir sur tous les formats. En effet, après la Xbox et la PlayStation, voici qu'une version PlayStation 2 est annoncée. Au programme, graphisme léché, animations dynamiques et combats pêchus. Prévu pour juin.

■ **LE BEAU POISSON.** Lors du dernier numéro, deux gros poissons d'avril se sont glissés dans nos pages. Le premier (l'interview du créateur d'un accessoire permettant de faire passer tous les jeux sur toutes les consoles), vous a fait beaucoup rire. Par contre, l'autre a fait énormément de bruit chez les joueurs. Vous l'avez donc bien compris, Sega ne compte pas sortir une nouvelle console portable basée sur la technologie Dreamcast. Nous tenons tout de même à nous excuser auprès des lecteurs qui y ont cru dur comme fer. Ne pleurez pas... C'était juste un canular. En tout cas, vos coups de téléphone et vos nombreux mails et lettres nous ont bien distracts. Merci d'avoir participé, et à l'année prochaine !

FREQUENCY

Push the tempo !



Été

Décidément, le beat et le groove ont la cote sur nos consoles. On ne compte plus les jeux de danse ou de création musicale.

Frequency fait un peu bande à part



et risque d'en surprendre plus d'un. Selon le principe de Rez, on avance dans un tube de section octogonale, décoré de graphismes

psychédéliques, dont chaque paroi est dévolue à un instrument (huit en tout, donc). Une fois la séquence lancée, il faut bien sûr

presser les bonnes touches au bon moment pour jouer de la musique, et pivoter pour passer à un autre instrument. Pas simple à



décrire, mais fun à jouer, d'autant plus que l'on mixe sur de vrais morceaux (No Doubt, Fear Factory, Orbital...). ■

RALLY CHAMPIONSHIP

Au taquet !



Automne

Encore un jeu de rallye pour la PS2. Ici, c'est Warhog qui s'y colle et qui nous invite à rufer hors des circuits bitumés.

Dépourvu de licence officielle, le jeu propose tout de même un bon



choix de vraies voitures : Citroën, Renault, Subaru, Opel, etc. Le jeu comporte un mode arcade et un mode simu dans lequel on va pouvoir se la jouer pilote privé. On y achète une voiture et l'on évolue au fil des courses. Le pilotage est



plutôt réaliste et les réactions des caisses sont réalistes. Cependant, l'ensemble visuel est pour l'instant décevant pour un jeu PS2. Verdict dans peu de temps... ■

CONFLICT DESERT STORM

Une der des ders pour la route ?

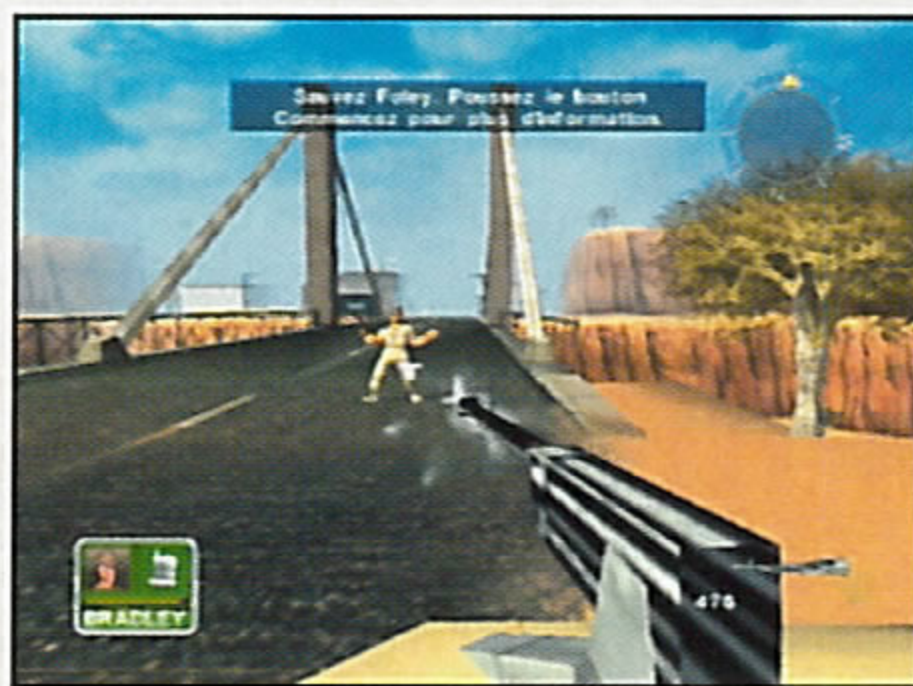


Juin

Conflict Desert Storm, comme son nom l'indique,

vous invite à faire la guerre. Les premières missions ont lieu en plein désert, à la frontière entre Koweït et Irak...

Vous incarnez un soldat motivé et courageux qui va devoir accomplir plusieurs objectifs précis, mais surtout mitrailler à tout-va. Pour cela, vous disposerez d'un arsenal plus que conséquent



(mitrailleuse, grenades, lance-roquettes, etc.). D'aucun trouveront sûrement à ce Conflict Desert Storm un petit air de Hidden & Dangerous, ce qui n'est pas



vraiment pour nous déplaire. Bonne ambiance militaire, zones d'action assez soignées, et balles qui sifflent de tous les côtés. Avis aux amateurs... ■

FORMULE ULTRA-CONCENTRÉE



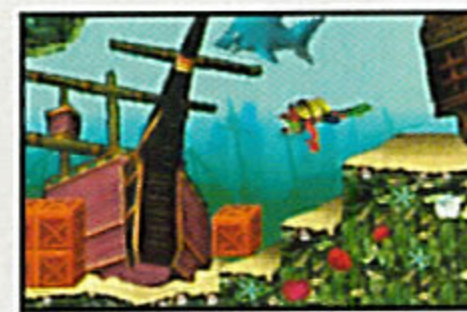
ULTRA
CONCENTRÉE

ENCORE PLUS PUISSANTE!

ENRICHIE EN
ACTION ET
EN AVENTURE

**EXTRA PETIT
EXTRA FORT**

Crash revient avec une nouvelle formule encore plus puissante sur Game Boy Advance™ !
Plus petit mais toujours plus fort, Crash évolue désormais à travers 6 environnements totalement inédits, répartis sur plus de 20 niveaux et 3 modes : plate-forme, contre la montre, collecte de gemmes. Bref, avec **CRASH BANDICOOT XS**, vous allez décrasser votre console en un clin d'œil !



**Vicarious
Visions** inc.

GAME BOY ADVANCE

■ **GIANT ROBOT.** Encore une histoire de robots. *Giant Robot* conte l'histoire de Daisaku, un jeune garçon qui lutte aux commandes de... *Giant Robot*. Ce titre est très drôle et bien réalisé, avec un design très proche de celui d'*Astro Boy*. Ce DVD propose les trois premiers épisodes de la série. Par contre, il n'y a aucun bonus. **Manga Vidéo. 107 min.**

★★★★



■ **LAIN.** Ce nouveau *Lain* vous propose de découvrir les épisodes 8, 9 et 10. L'histoire est toujours aussi obscure. Cette fois, l'auteur va très loin et transporte ses personnages dans un monde spirituel où les corps n'existent plus : le Wired. Depuis les premiers volets, le design n'a pas évolué. On aime ou on déteste. **Manga Vidéo. 100 min.**

★★★★



■ **BLUE SUBMARINE N° 6.** Comme son nom ne l'indique pas, voici enfin l'épisode 4 de *Blue Submarine*. Dans cet ultime volet, la Blue Fleet se prépare à attaquer les troupes de Zorndyke. Cet anime est toujours aussi impressionnant graphiquement. Les images de synthèse accompagnent chaque moment de l'histoire. Si vous disposez d'un bon équipement vidéo, vous serez bluffé par le feu d'artifice d'images et de sons. Par contre, le DVD est, comme le précédent, pauvre en bonus, et le film est vraiment trop court. **Manga Vidéo. 100 min.**

★★★★

EVANGELION

Série culte !

Dans un futur proche, la Terre est envahie par une horde d'extra-terrestres appelée Ange. Pour combattre ces monstres gigantesques, la Nerv, une société secrète, construit des Eva, les seules armes capables de leur résister. À leur bord, des jeunes enfants de 14 ans. Ces derniers portent sur leurs épaules la sauvegarde de l'humanité. *Evangelion* est la référence en matière de manga SF. Le scénario est incroyablement complexe. Chaque personnage est à la fois différent des autres et indispensable à la



cohérence de la série. Pour ce qui est du design des robots et des décors, le studio Gainax a fait un travail colossal. Le coffret proposé par Manga Vidéo comporte deux DVD : *Death And Rebirth*, et *The End of Evangelion*. Le premier est un résumé des 24 épisodes de la série. Le problème, c'est que ceux qui ne

les connaissent pas n'y comprendront pas grand-chose. Le second DVD est plus intéressant. Il s'agit en fait de l'OAV destinée à remplacer les épisodes 25 et 26 de la série, jugés trop philosophiques et incohérents par rapport



aux autres. Avec *The End of Evangelion*, on comprend mieux l'histoire et la chute gagne en intérêt. Par contre, et on commence à avoir l'habitude, la VF est très moyenne. Préférez la VO japonaise. ■

Éditeur	Manga Vidéo
Genre	Manga
Réalisateur	Gainax
Audio	5.1
Durée	195 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

STREET FIGHTER II : LE FILM

Vive la VO !

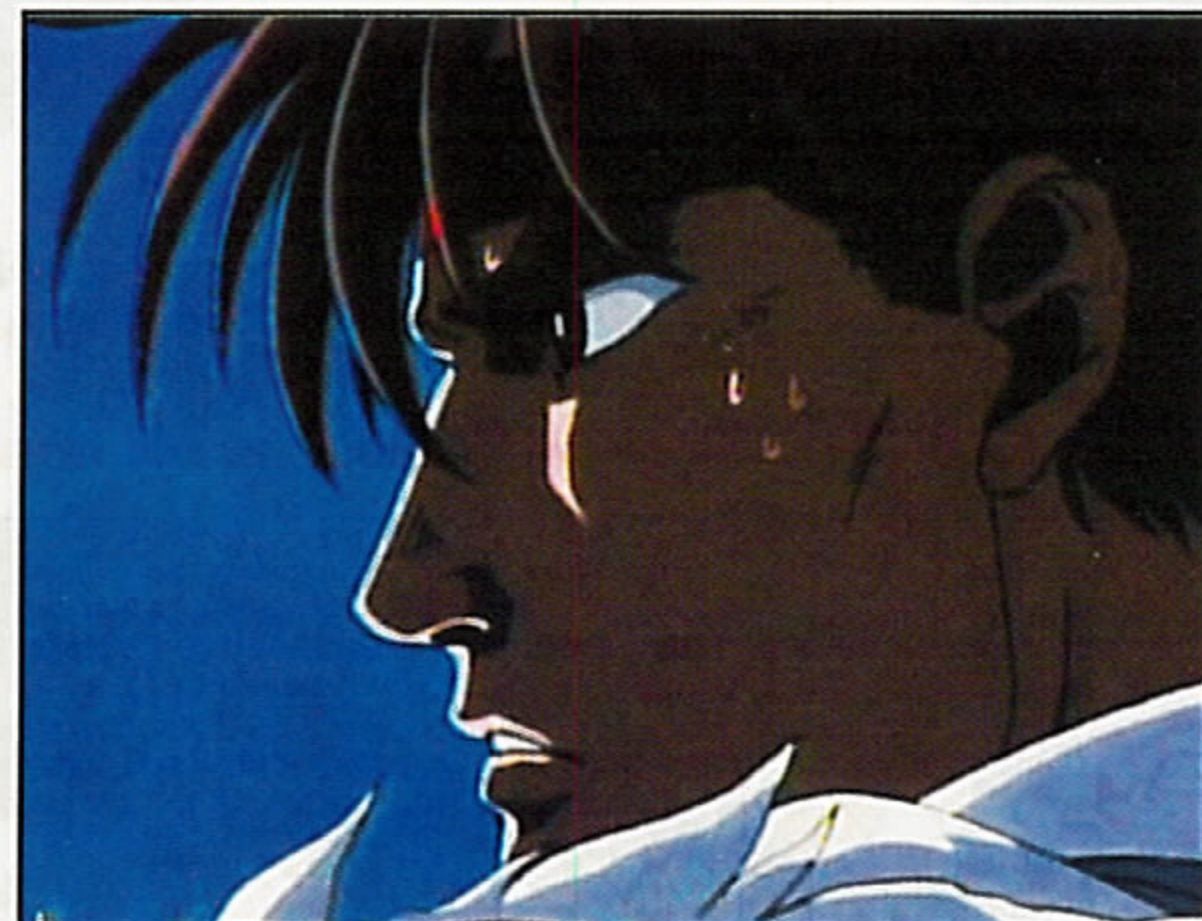
De nombreuses années après sa sortie en VHS, *Street Fighter : le Film* est enfin disponible en DVD. L'histoire n'a pas changé : Bison souhaite toujours utiliser les auras des *Street Fighter* afin de créer des robots surpuissants. Ce DVD est l'occasion de savourer la version japonaise jamais sortie en France.



Les changements sont énormes. Les dialogues sont de meilleure qualité, et les musiques différentes. C'est rare de voir des changements aussi importants concernant les pistes audio. Qui plus est, que ce soit en VF ou en VO, cet animé est vraiment excellent. ■



Éditeur	Manga Vidéo
Genre	Manga
Réalisateur	Kenzo Tsujimoto
Audio	5.1
Durée	100 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



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 70 41 41

Depuis la BELGIQUE ☎ 0900 70 200

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

0899 707 303

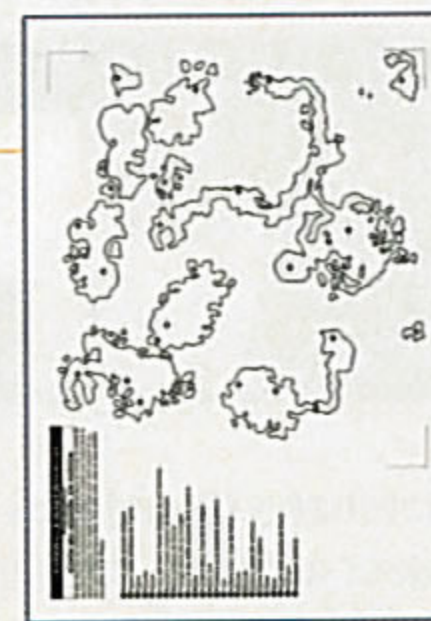
Accès par internet www.mobiles.fr Et par mobile 3617 MONMOBILE

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: Metal Gear Solid 2, Synthèse de la solution.



Exemple: Final fantasy VI, La carte!

3617 ASTFAX

ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 600 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 70 41 41.

■ **LE BAISER MORTEL DU DRAGON.** Lui Jian (Jet Li) est chargé par les autorités de son pays de piéger, en collaboration avec les services secrets français, un haut dignitaire chinois. La mission tourne au riz soufflé, et Jian se retrouve traqué dans les rues de Paris. À réserver aux amateurs de scènes d'action et d'arts martiaux.

Fox Pathé Europa. 98 min.

★★★★★



■ **CROCODILE DUNDEE 3.** Mick Dundee (Paul Hogan) est de retour sur les écrans. Il se rend avec sa famille à Los Angeles, où sa femme doit prendre la direction d'un grand quotidien. Plongé dans le monde sans pitié d'Hollywood, Dundee va se mettre à chasser le requin. Marrant, sans plus.

TF1 Vidéo. 90 min.

★★★★★



■ **HS.** Marchand (Dieudonné) est un tueur à gages. Un soir, sa femme découvre le pot aux roses et la discussion orageuse qui s'ensuit tourne au vinaigre. Plongée dans le coma, elle est transportée à l'hôpital. Marchand est persuadé que s'il se rachète, sa femme se réveillera. Les emmerdes commencent, et nous on rigole un peu.

TF1 Vidéo. 90 min.

★★★★★



VIDOCQ

L'homme au masque de verre

Vidocq (Gérard Depardieu), ex-bagnard, est devenu chef de la sécurité dans le Paris de 1830. Lancé sur les traces d'un tueur mystérieux qui se cache derrière un masque de verre, Vidocq meurt assassiné. Il est le seul à avoir vu le visage du monstre. Étienne Boisset (Guillaume Canet), son biographe



officiel, reprend l'enquête... Filmé entièrement en caméra numérique haute définition (avant même l'épisode 2 de *Star Wars*), Pitof signe ici une œuvre hyper visuelle où la plupart des plans sont truqués. Il en résulte une ambiance feutrée saturée de jaune, hyper glauque, étrange et hallucinante. À voir. ■



Éditeur	TF1 Vidéo
Genre	Policier
Réalisateur	Pitof
Acteurs	Depardieu, Dusollier...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	100 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★★

OPÉRATION ESPADON

Poisson d'avril



Stanley Johnson (Hugh Jackman) est un pirate informatique de renom. En liberté conditionnelle, il lui est interdit de toucher un ordinateur... Jusqu'au jour où un milliardaire (John Travolta) lui propose 10 millions de dollars pour infiltrer un système informatique et s'emparer de la totalité d'une caisse noire gouvernementale. La situation devient rapidement explosive, et le

milliardaire pas aussi gentil qu'il le laissait accroire! *Opération Espadon* est très efficace: un scénario simple, des effets spéciaux impressionnants (l'explosion au début du film justifie à elle seule l'achat de ce DVD) et un casting de choix évitent à ce film de se terminer en queue de poisson. ■



Éditeur	Warner Bros
Genre	Action
Réalisateur	Dominic Sena
Acteurs	John Travolta, Halle Berry...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	96 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★★

JURASSIC PARK III

L'après histoire

Alan Grant (Sam Neill) peine à trouver les fonds nécessaires pour financer ses recherches sur les dinosaures. Un riche aventurier lui propose alors une coquette somme d'argent pour l'accompagner à bord de son jet privé et survoler Isla Sorna, une île censée abriter des créatures préhistoriques. L'affaire tourne mal lorsque l'avion s'écrase sur l'île et quand les premières bestioles géantes croquent les passagers. *Jurassic Park III* est de loin le plus réussi des trois épisodes: plus d'effets spéciaux, plus de dinosaures, plus d'action... mais hélas un scénario toujours aussi insipide. Cela dit, *Jurassic Park III* permettra de se divertir un dimanche après-midi pluvieux. ■



Éditeur	Universal
Genre	Action
Réalisateur	Joe Johnson
Acteurs	Sam Neill, Tea Leoni...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	90 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★★

ROBOCOP - LA TRILOGIE

100 % flic



Murphy (Peter Weller) est flic à Detroit, États-Unis. Lors d'une mission, il est gravement blessé. Transporté d'urgence à l'hôpital, il meurt en salle d'opération. L'OCP, une entreprise spécialisée dans la cybernétique, fait de Murphy un super flic en lui redonnant vie grâce à des implants bioniques. Robocop est né, l'Homme qui valait trois milliards est bon pour la casse! Si le petit budget du premier des trois films se fait sentir dans les effets spéciaux (les effets numériques n'existaient pas encore), *Robocop* reste une référence en la matière et offre de nombreuses scènes d'anthologie. *Robocop 2*, réalisé par

Irvin Kershner (*l'Empire contre-attaque*), propose de bien meilleurs effets spéciaux. Le dernier opus, quant à lui, n'est pas une grande réussite. Reste tout de même un splendide coffret de trois DVD (au packaging astucieux) que les collectionneurs se doivent de posséder. ■



Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Action
Réalisateur	Paul Verhoeven
Acteurs	Peter Weller, Nancy Allen...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	3 DVD
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★★

FIST OF LEGEND

Chinois de coco



Lors de la dernière guerre entre le Japon et la Chine (1931-1945), Chen Zen (Jet Li), un étudiant chinois, retourne dans son pays pour réintégrer son école d'arts martiaux. Arrivé à Shanghai, il découvre que

son maître est mort. Une disparition suspecte qui le pousse à mener sa propre enquête en compagnie du fils de la victime. Ses soupçons s'orientent rapidement vers une école rivale, japonaise bien évidemment. Une sacrée distribution de baffes en perspective! *Fist of Legend*, remake du film *La Fureur de vaincre* avec Bruce Lee, offre à Jet Li un rôle sur mesure grâce à des chorégraphies magnifiques, dans la plus grande tradition des films de karaté. ■



Éditeur	Metropolitan Film Export
Genre	Karaté
Réalisateur	Gordon Chan
Acteurs	Jet Li...
Audio	Stéréo (anglais: 5.1)
Durée	98 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★★

THE CROW

Oiseau de mauvais augure

Selon une ancienne légende, l'âme d'un défunt est emportée au pays des morts par un corbeau. Il arrive parfois, pour rétablir le bien, que le corbeau ramène l'âme sur Terre. Cette histoire est celle d'Eric Draven (Brandon Lee). La veille de son mariage, Eric et sa future femme sont sauvagement assassinés. Un an plus tard, un corbeau ramène Draven à la vie, qui

va ainsi pouvoir assouvir sa soif de vengeance. *The Crow* c'est avant tout une ambiance. Morbide et glacée... Sombre comme une chanson des Cure période Pornography. *The Crow* c'est aussi le triste destin du fils de Brandon Lee, fils de Bruce Lee, mort durant le tournage. Un chef-d'œuvre, un film culte pour toute une génération. Une réussite totale. ■



Éditeur	Buena Vista
Genre	Science-fiction
Réalisateur	Alex Proyas
Acteurs	Brandon Lee...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	97 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★★



news DVD

■ **UNE HIRONDELLE A FAIT LE PRINTEMPS.** Une jolie Parisienne (Mathilde Seigner) abandonne sa vie de routine et de béton pour partir dans le Vercors. Après une formation de plusieurs années, elle reprend la ferme d'un agriculteur (Michel Serrault) fatigué de la vie. Les deux solitaires vont apprendre à se découvrir et s'apprécier... au vert, et contre tout!
Studio Canal. 103 min.

★★★★★



■ **REPLICANT.** Dans *Replicant*, Jean-Claude Van Damme, l'ami des pommes et des serpents, est loin d'être ridicule. Même si on peine à apprécier son jeu d'acteur dès qu'il cesse de distribuer coups de poing et de pompe dans la gueule de ses adversaires, il faut reconnaître qu'il tient ici son meilleur rôle à ce jour... toutes proportions gardées, bien évidemment. Un film totalement aware.
Metropolitan Film Export. 96 min.

★★★★★

■ **STAR WARS EXPRESS.** Wizard of the Coast, leader des jeux de cartes à jouer ou à collectionner, sortira, une semaine avant le film *Star Wars Episode 2*, son nouveau jeu de stratégie *Attack of the Clones*. Tapis de jeu, règles, 6 dés, deux decks de 30 cartes... La Force est avec eux.



■ **LES ANNÉES LASER.** Le mensuel n° 1 du DVD en Europe proposera, dans son prochain numéro, à paraître le 6 mai prochain, et en exclusivité un DVD Disney bourré de bonnes surprises: bandes annonces, extraits de films, aperçu du catalogue Disney 2002, making-off, musiques de films, bonus cachés... 4,60 euros de pur plaisir.



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE



© 1999-2002 Activision, Inc. et ses affiliés.
Publié et distribué par Activision Publishing, Inc.
Toutes les autres marques commerciales et tous les autres noms
de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Enfin disponible sur toutes les consoles



NEVERSOFT

ACTIVISION
2
SPORTS REVOLUTION

C'est Moi le meilleur !!

ACTUALITÉ **Auto Plus**

ASTUCES **Auto Plus**

NOUVEAUTÉS **Auto Plus**

ESSAIS **Auto Plus**

1,50 €

Le nouvel Auto Plus, moi... her ave

ENQUÊTES **Auto Plus**



Auto Plus

MARDI

€ 1,50

LE 1^{er} JOURNAL QUI SE MET À LA PLACE DU CONDUCTEUR

tests

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

TEKKEN 4

Après l'excellent Virtua Fighter 4, la PS 2 se dote d'un nouveau jeu de baston de qualité : Tekken 4. Quand Sega et Namco offrent à Sony le meilleur de leurs jeux de baston, ça fait des étincelles...

VIRTUA FIGHTER 4

VANESSA ET FEI LEI

Vanessa Lewis et Lei Fei sont les deux nouveaux personnages du jeu. Ils ont tous deux la particularité de recourir à plusieurs variantes de combat.



Fei Lei est un moine Shaolin. Il dispose en tout de quatre gardes différentes (Hai Shiki, Koko Shiki, Nehan Shiki et Dokutsu Shiki) en plus de celle de départ. Chaque position dispose de son panel de coups, de prises, et permet de réagir en fonction de la technique de l'adversaire. C'est un personnage très technique, mais idéal pour débiter.



Vanessa Lewis fait partie des personnages lents et puissants du jeu. Ses coups ne sont pas très variés, voire limités, mais ils sont dévastateurs. Elle est dotée de deux gardes (Classique et Muay Thai) et d'une énorme quantité de prises. La maîtriser est très difficile, vu les manipulations à effectuer pour lancer les attaques.

Deux mois après sa sortie au Japon, Virtua Fighter 4 débarque enfin chez nous. Sony a donc tenu sa promesse d'adapter très rapidement ce titre tant attendu. Grand concurrent du futur Tekken 4 (voir le test dans ce numéro), ce titre est-il à la hauteur de nos espérances? Hormis le premier volet qui n'était qu'un simple essai de jeu en 3D, la série des VF se démarque depuis toujours par son côté très technique. Penser gagner en appuyant un peu n'importe comment sur son paddle est une erreur. Ici, il est impératif de connaître chaque prise, parade, esquive et contre-esquive possibles. Pour son premier pas sur une console autre que Sega, Yu Suzuki, l'homme qui a donné vie à cette merveille, se devait de rallier un maximum de joueurs potentiels à sa cause, d'où l'apparition de nouveaux systèmes de combat. Le parc PlayStation 2 étant très conséquent, il ne fallait pas se tromper.

Combats de maîtres

Pour cette cuvée 2002, treize personnages peuvent être contrôlés. On retrouve les onze du troisième volet, plus deux nouveaux.

L'histoire, assez inutile dans ce genre de titre, est très simple. Un nouveau tournoi d'arts martiaux est organisé et chacun espère devenir le nouveau champion afin d'avoir le privilège d'affronter la sculpturale et métallique Dural (Péri de son prénom). Tous les combattants possèdent leur propre style et techniques de combat qui se veulent les plus réalistes possibles. Il faut donc

énormément de pratique pour espérer les maîtriser complètement. Nouvel épisode oblige, de nouvelles possibilités de coups, combos, parades et esquives ont été intégrées. Les combats – et c'est là que VF 4 est phénoménal –, ont atteint un niveau technique jamais vu dans un jeu de baston 3D. Contrairement à Tekken, Dead or Alive, ou SoulCalibur, un débutant ne peut pas gagner face à un joueur expérimenté. Vous l'aurez compris, la chance n'a pas sa place dans ce jeu. Dorénavant, chaque coup porté peut être paré ou contré de différentes manières. Il est soit possible de parer avec le bouton de garde, d'esquiver sur les côtés ou encore de bloquer l'attaque pour contre-attaquer. Ajoutez à cela la possibilité de briser la garde et de contrer les contre-attaques par une contre-esquive ou par une autre contre-attaque, et vous aurez un premier aperçu des milliers de possibilités qu'offre Virtua Fighter 4. Et si vous pensez qu'il faut être mi-homme mi-pieuvre pour réaliser de telles prouesses, vous vous trompez complètement.

Apprendre en s'amusant

Le jeu propose une grande quantité d'option. En plus des habituels modes arcade et versus, le training vous permet d'apprendre les différents mouvements de votre perso préféré, et bien plus encore... Dans ce mode, trois possibilités vous sont offertes. La première, le training, permet d'apprendre les coups et leur manipulation respective. La seconde, free, vous laisse vous

exprimer comme vous le voulez en matraquant votre adversaire immobile ou chargé de vous attaquer d'une manière prédéfinie. Enfin, la dernière, le trial, est à ce jour du jamais-vu dans un jeu de baston. Dans cette section, vous apprenez à agir en fonction de toutes les situations qui peuvent intervenir lors d'un combat. Dans ce gros tutorial en 26 étapes, vous commencez d'abord par apprendre les bases de l'esquive pour finir par les parades, contre-gardes, contre-attaques lancées et bien d'autres choses encore. Les étapes sont découpées en plusieurs séances d'entraînement et permettent de progresser à son rythme. Passées ces épreuves, vous aurez un niveau suffisant pour partir à l'assaut des autres modes, dont le ranking qui renferme bien des surprises.

L'enfer de la mode

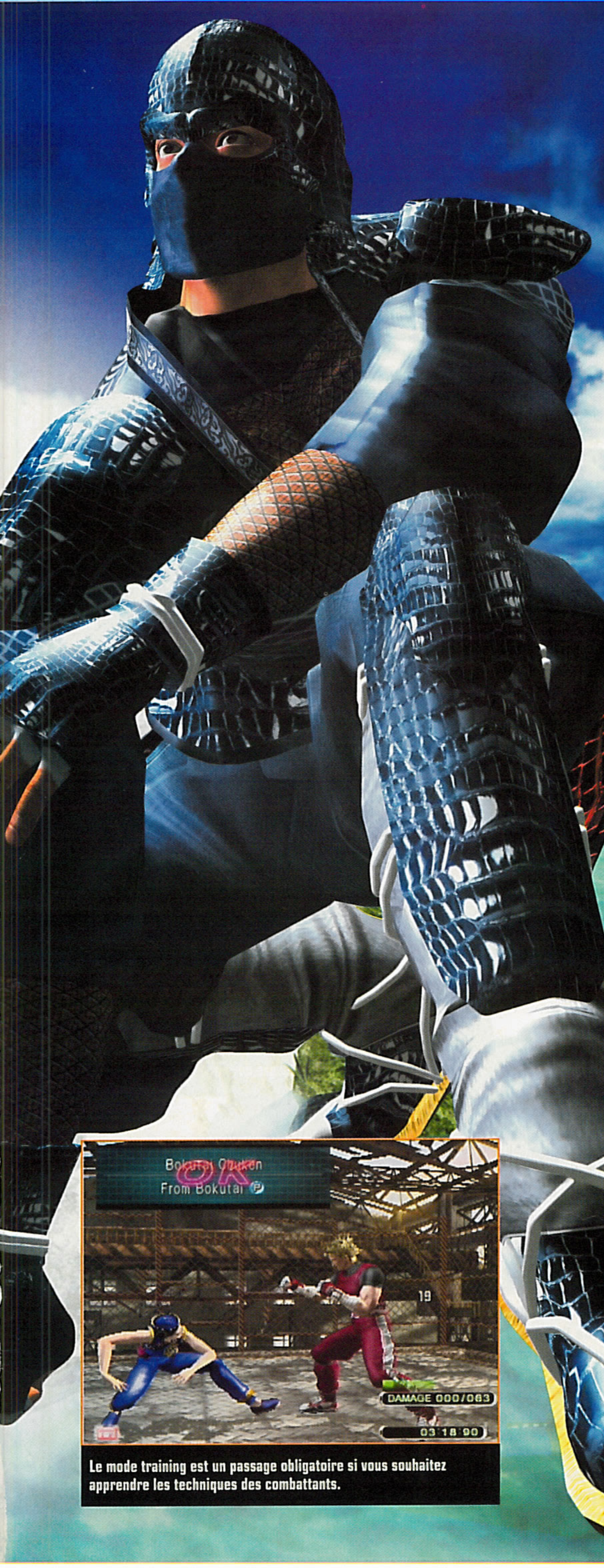
Sur votre Memory Card, vous pouvez créer le profil d'un ou plusieurs combattants. Cela est nécessaire si vous ne voulez pas vous lancer dans le mode ranking pour rien. Dans celui-ci, le but est bien évidemment de battre les adversaires qui vous défient à tour de rôle. À chaque victoire, vous obtenez des points d'expérience. Ces derniers vous permettent de monter en grade dans la hiérarchie des arts martiaux. Pour chaque échelon passé, et en récompense de vos efforts, vous obtenez des items bonus. Ces derniers vous servent à ...

Briser la garde de l'adversaire permet d'enchaîner par une attaque ou une prise.



Chacun de vos mouvements est assimilé par l'AI. Avec beaucoup de temps, il peut devenir redoutable.





Shun Di est accro au saké. Un compteur vous indique le nombre de gorgées avalées durant le combat.



oui!
Kael

Pour cette version PS2, Sega ne s'est pas contenté d'adapter bêtement son hit d'arcade. Les modes sont très complets. Finir le ranking demande un nombre incroyable d'heures de jeu. De même, perfectionner votre AI pourrait vous prendre toute une vie. En plus de cela, le mode versus est toujours aussi fun (surtout contre des joueurs expérimentés). Atteindre un niveau acceptable est à la portée de tous (même de Niico). Pour moi, ce titre est le meilleur jeu de baston sur PS2, et s'en va rejoindre au top les Dead or Alive 3 et autre SoulCalibur si chers à mon cœur.

IL Y A BIEN LONGTEMPS...

Virtua Fighter a bien évolué depuis sa première apparition sur Saturn.



Virtua Fighter - Saturn (C+ 39 - 93%)



Virtua Fighter 2 - Saturn (C+ 50 - 96%)



Virtua Fighter 3tb - Dreamcast (C+93 - 85%)



Le mode training est un passage obligatoire si vous souhaitez apprendre les techniques des combattants.



VIRTUA FIGHTER 4

DE 10TH KYU À EMPEROR

Le ranking est le mode le plus long du jeu. Ici, il faut affronter des dizaines, voire des centaines d'adversaires pour espérer en voir le bout. Il existe en tout neuf catégories découpées en plusieurs parties (Kyu, Dan, Monarch, Ironman, King, God, Element God, Great Emperor et Emperor). Pour franchir les échelons, il faut remporter différentes épreuves. Par exemple, pour monter d'un grade (Kyu), il faut cumuler 100 points d'expérience. Lors de la partie Monarch, il faut battre à la suite dix combattants classés 10^e dan. Une défaite et vous êtes rétrogradé. Pour vous motiver, chaque changement de classe vous fera obtenir des attributs permettant de personnaliser votre combattant.



Lorsque vous avez terminé, l'ordinateur vous indique le nombre de victoires, de défaites et le ratio de victoires.



Pour équiper votre combattant, allez dans le mode Edit et laissez s'exprimer votre imagination.

... personnaliser votre combattant. Cela peut être une paire de lunettes, une nouvelle couleur pour vos vêtements ou encore un masque. Les prix les plus intéressants se trouvant bien plus loin dans ce mode, l'ordinateur n'hésite pas à vous en faire voir des vertes et des pas mûres, et change les règles une fois un certain niveau atteint. Le reste des modes est bien plus classique et offre par exemple la possibilité de sauvegarder ses meilleurs ralents ou encore de paramétrer les options du jeu. Cependant, une dernière option bien cachée propose encore un plus inédit.

Intelligence artificielle

L'AI System permet de créer un personnage ayant sa propre manière de combattre. En effet, l'ordinateur, dans ce mode, façonnera un adversaire qui agira exactement comme vous. Lorsque vous participez à cette épreuve, vous n'avez qu'à frapper sur l'adversaire immobile en face de vous. Chaque coup, prise, parade que vous porterez devant cet être artificiel en pleine construction sera assimilé. Avec du temps, et beaucoup de séances d'entraînement, l'AI sera capable de combattre de manière autonome. Sa soif d'apprendre est sans limite, et à chaque fois qu'il sera face à un adversaire humain, il n'aura de cesse de retenir la leçon. Maintenant, imaginez son niveau après plusieurs mois de pratique quotidienne. Monstrueux!

C'est joli ?

Graphiquement, force est d'avouer que l'AM2 a fait des prouesses sur la PS2. Et Même si on est

loin de la version arcade (et pas seulement à cause de la résolution de l'écran), jamais Virtua Fighter n'a été plus beau sur console. La différence de puissance entre la carte d'arcade de Sega et la PS2 étant importante, les développeurs ont été contraints de supprimer quelques éléments du jeu. Ainsi, certains effets lumineux et de transparence, ainsi que quelques éléments des décors ont disparu. De même, les backgrounds sont à présent en 2D. Mais bon, l'essentiel est bien là. Les fans de la série vont être comblés, et ceux qui ne jurent que par Tekken feraient bien de se laisser tenter. Sous peine de passer à côté d'un titre grandiose; ce qui serait bien dommage... ■

QUE DU BEAU

Les décors, sans être de la qualité de ceux de Dead or Alive 3 (Xbox), sont tout de même bien réalisés. Sur les aires de combats se trouvent divers éléments en 3D qui évolueront en fonction des mouvements des combattants.



La neige sur le sol se modifie et conserve durant le combat les empreintes laissées par les deux adversaires.



À chacun de vos coups, des petits nuages de sable sont projetés sur l'autre combattant.



Dans le temple de Kage, les feuilles mortes se ramassent à la pelle et volent au gré du vent.

oui, mais...

Toxic

Une nouvelle dimension a été apportée à Virtua Fighter 4 sur PS2. La technicité requise est grande et la finesse est de rigueur pour arriver à contrer et parer les attaques des combattants. Les modes sont variés et tous bien agencés. Des heures de jeu et de perfectionnement attendent les plus persévérants. Je reste cependant un peu déçu par les graphismes que je trouve un peu froids par rapport aux précédents volets. Mais le fond de jeu est profond et les sensations excellentes.

combat de maîtres

DÉCORS INTERACTIFS

À l'instar de Dead or Alive 3, l'interactivité entre les décors et les persos est bien plus importante dans ce quatrième volet. Les murs sont des éléments très importants. Ils vous permettent de vous sortir des griffes de votre adversaire ou de faire encore plus mal.



Lorsque l'adversaire est acculé à un mur, vous pouvez utiliser ce dernier pour lancer une prise.



Il est possible de vous en sortir par une manipulation très simple.



Les personnages souples et rapides peuvent effectuer un saut périlleux et ainsi se retrouver dans le dos de l'adversaire.



Certains éléments peuvent se casser. Lorsque c'est le cas, faites attention au ring out.



Virtua Fighter 4

les plus

- la réalisation
- la durée de vie
- les modes
- du 60 Hz

les moins

- l'aliasing
- les rares ralentissements

intérêt

95%

Une vraie réussite. Les nombreux modes vous tiendront en haleine un bon moment.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : AM2 / SEGA
- Éditeur : SCEE
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

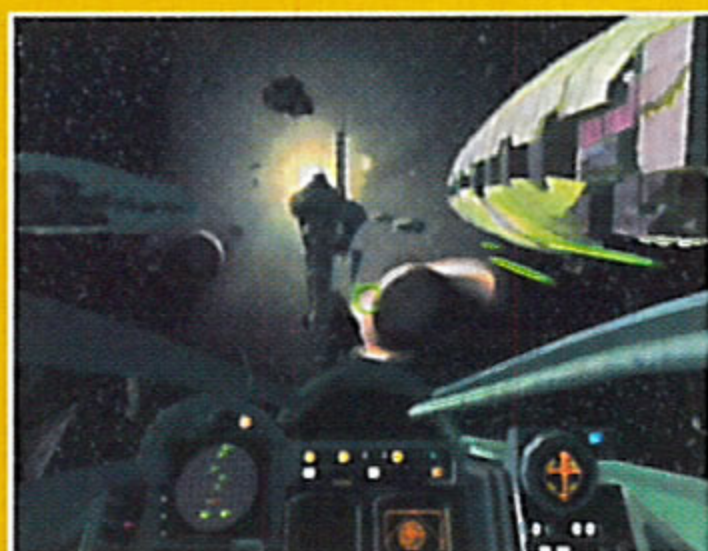


DIVINE TRILOGIE

Star Wars, c'est une religion. Tout y est plus grandiose et spectaculaire que partout ailleurs. De grands moments de bravoure vous attendent au cours des différentes missions du jeu. C'est la vraie bataille de l'espace, des sensations comme jamais.



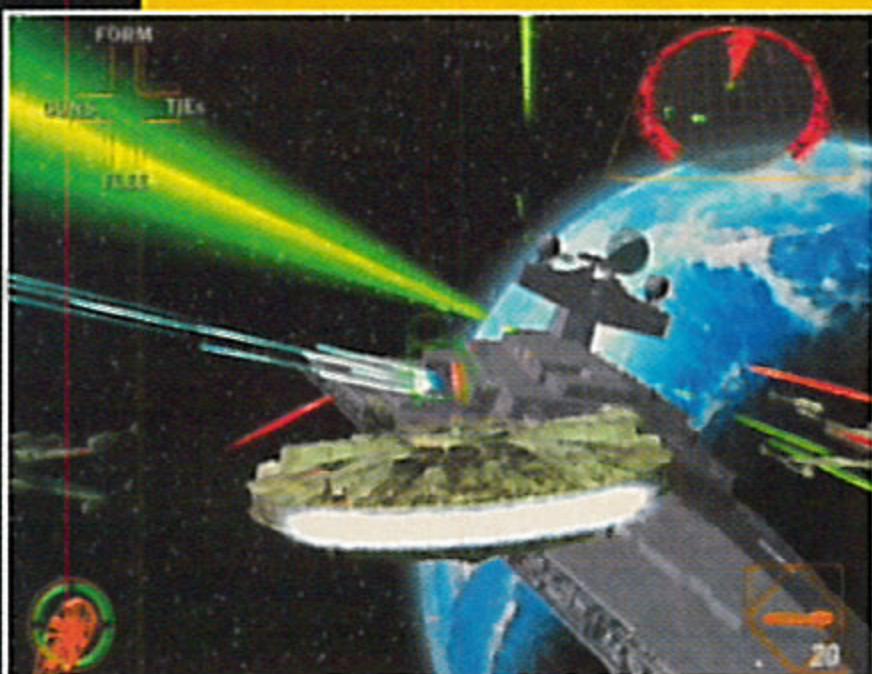
Une fois l'intérieur de l'Étoile Noire investi, détruisez le cœur du réacteur.



Tous les vaisseaux spatiaux mythiques de la trilogie sont présents pour se régaler les yeux.



Une fois le jeu terminé et vos exploits réalisés, vous pourrez incarner Dark Vador dans un niveau endiablé.



Le Faucon Millénium est de la partie. L'attaque du croiseur interstellaire réserve des sueurs froides.



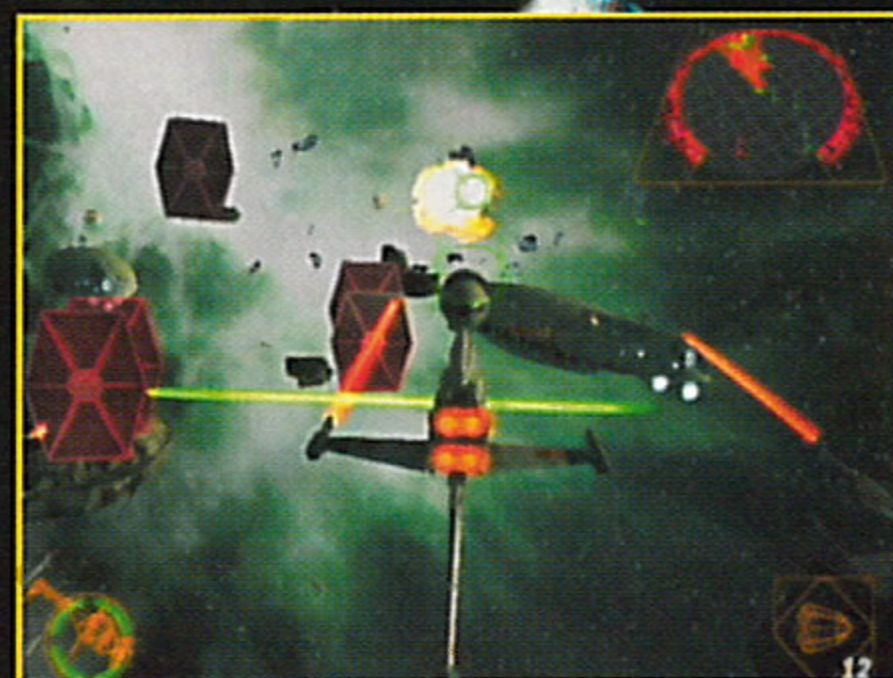
Bespin est une ville qui réserve quelques surprises de taille. Admirez les détails.



Quelques prises de vue dans l'action valent le détour. L'ennemi n'est pas loin.



Des Y-wing ! Le chasseur Tie ne fait pas de quartier.



Certains combats sont un pur régal pour les mirettes. Feu à volonté.

STAR WARS R ROGUE SQUADR

Rogue Leader arrive sur Game Cube pour changer le cours de l'histoire du jeu vidéo. Jusqu'ici, aucune des productions de Lucas Arts utilisant la licence Star Wars ne s'était avérée à la hauteur des espoirs que génère la trilogie mythique. Après les États-Unis, où il est sorti il y a quelques mois, Rogue Leader va enfin créer l'événement en Europe. Passé le traditionnel générique défilant, vous allez pouvoir incarner le pilote virtuose Wedge Antilles ou le jeune Jedi Luke Skywalker dans une série de niveaux dynamiques inspirés du fabuleux univers de George Lucas. À bord des vaisseaux les plus glorieux de la voie lactée, vous remplirez des missions aux objectifs variés, vous anéantirez une flotte de chasseurs Tie ou escorterez un convoi de rebelles jusqu'aux confins de la galaxie. La variété des situations est impressionnante; les

mordus de la saga reconnaîtront les moments marquants des trois films, agrémentés de quelques bonus. Dans la plupart des missions, vous aurez des objectifs précis à remplir le plus rapidement et efficacement possible, tout en faisant le meilleur choix stratégique.

Le chemin de la Force

L'adversité sera de taille au cours des différentes phases que propose l'aventure, et ne vous attendez pas à ce que les ennemis vous fassent des cadeaux. Dark Vador en personne défendra l'Étoile de la Mort, et les vaisseaux At-At attaqueront la base rebelle de la planète Hoth. Quelques finesse de pilotage vous seront demandées pour mener à bien la quête de liberté des Rebelles face aux cruels soldats de l'Empire. Vous aurez donc intérêt à vous familiariser avec les commandes du paddle, les

manœuvres d'abordage et autres pilotages délicats dans le niveau consacré à l'entraînement. Vous choisirez votre angle de vue selon le type de mission à exécuter: la vue subjective vous sera très utile pour les tirs de précision, et la vue extérieure, en revanche, permettra de mieux anticiper les mouvements des vaisseaux.

Chaque vaisseau est équipé de deux types d'armes, utiles à différents moments de la mission. Une bonne alternance entre les diverses forces de frappe dont vous disposez pourra amplifier les dégâts que vous causerez à l'ennemi. Une fois le jeu terminé, vous aurez la possibilité de refaire un à un tous les niveaux pour obtenir un bon classement avec l'ensemble des vaisseaux disponibles. Des médailles récompenseront alors vos exploits, et vous accéderez à des bonus diablement efficaces. ■

Au plus haut des dieux !



oui!

Toxic

Rogue Leader est celui des jeux Lucas Arts qui retranscrit – enfin ! – la puissance et le merveilleux de l'univers Star Wars. Les graphismes sont étourdissants de détails et l'animation, particulièrement nerveuse. Un temps d'adaptation est nécessaire pour maîtriser les finesses des différents vaisseaux présents, mais le plaisir devient vite énorme. La variété des missions est appréciable ; mais on en vient à regretter le nombre un peu réduit des niveaux. Reste que les bonus relancent bien l'intérêt général. Incontournable !



Détruisez les tourelles du croiseur pour ensuite dégommer le pont principal.

ROGUE LEADER

ON //

L'attaque de l'Étoile de la Mort est un must pour tous les fans de Star Wars.



Le dernier niveau réclame de la dextérité. Passez dans les conduits de l'Étoile Noire.

La vue intérieure est pratique pour le combat rapproché.



oui!

Zano

Inutile de vous faire un dessin, vous avez tous compris que ce jeu est purement et simplement énorme : réalisation graphique et sonore, retranscription de l'univers Star Wars... l'ensemble est exceptionnel. Les fans de shoot et de la saga seront scotchés dès les premières minutes. Personnellement, je trouve que certaines missions sont un peu ardues, mais je ne suis pas un spécialiste du genre. Et comme on dit : plus c'est long...



les plus

- Star Wars à portée de pad
- la réalisation exemplaire
- les bonus intéressants

les moins

- pas assez de niveaux
- difficile pour les novices

intérêt

96%

Un régali de jeu vidéo. Un défiloir de première catégorie et un voyage merveilleux vers des horizons encore jamais vus sur console.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : FACTOR 5
- Éditeur : LUCAS ARTS
- DOG-FIGHT
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



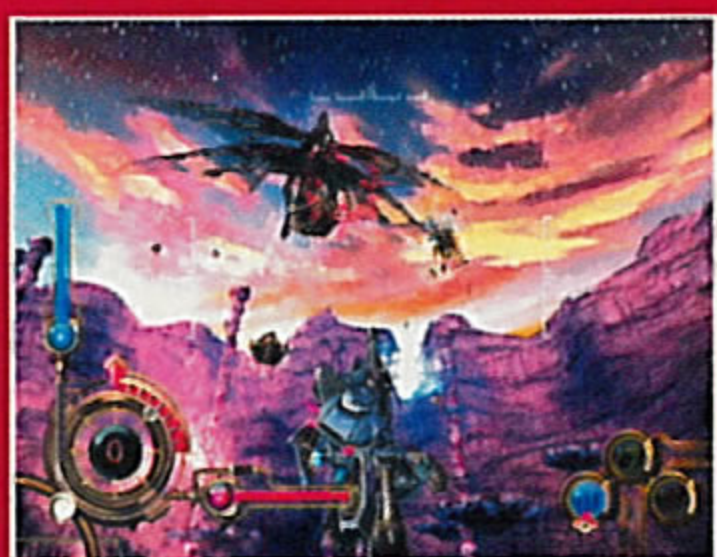
GUN VALKYRIE

SALES BESTIOLE

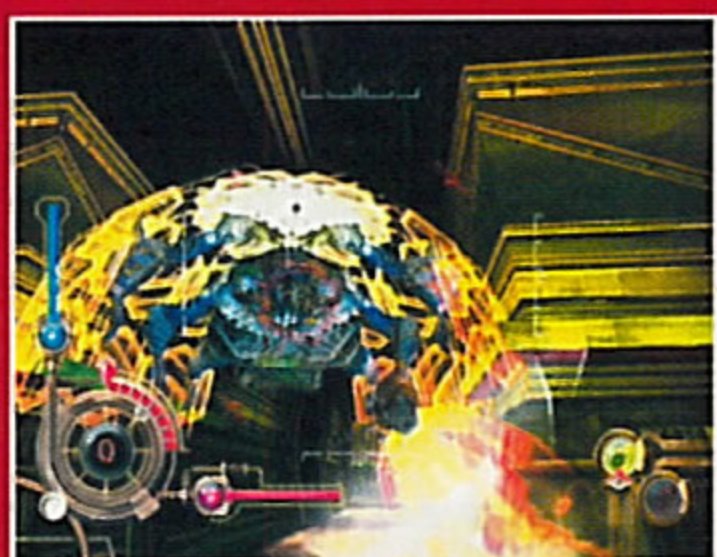
Les monstres que vous allez affronter durant la partie sont loin d'être accueillants. Leur agressivité ne connaît pas de borne. À vous de leur faire entendre raison.



Les araignées sont de différentes tailles et attaquent souvent en groupe.



Le danger vient parfois du ciel. Attention à ces grosses bestioles, elles vous balancent des bombes.



Les adversaires peuvent être insensibles à certaines armes. À vous de trouver la bonne, et rapidement !



Un adversaire bien difficile à battre : il se déplace sans se montrer et n'apparaît que pour vous tirer dessus.

Gun Valkyrie fait partie de ces premiers jeux Xbox développés par Sega. Dans ce shoot'em up pur et dur, vous incarnez au choix deux personnages aux caractéristiques spécifiques. Si leurs mouvements sont similaires, leur armement diffère. Kelly, la fille, s'adresse aux joueurs débutants, alors que Saburota, la brute épaisse, est plutôt destiné aux joueurs confirmés. Chacun des personnages se dirige à l'aide des deux manettes analogiques : avec la première on contrôle les mouvements du perso, alors que la seconde sert à orienter son regard. La vue à la Tomb Raider se montre parfois peu avantageuse, surtout

lorsque l'ennemi attaque en nombre ou quand on est amené à se jeter dans le vide. Dans certains cas, une vue subjective aurait été plus judicieuse.

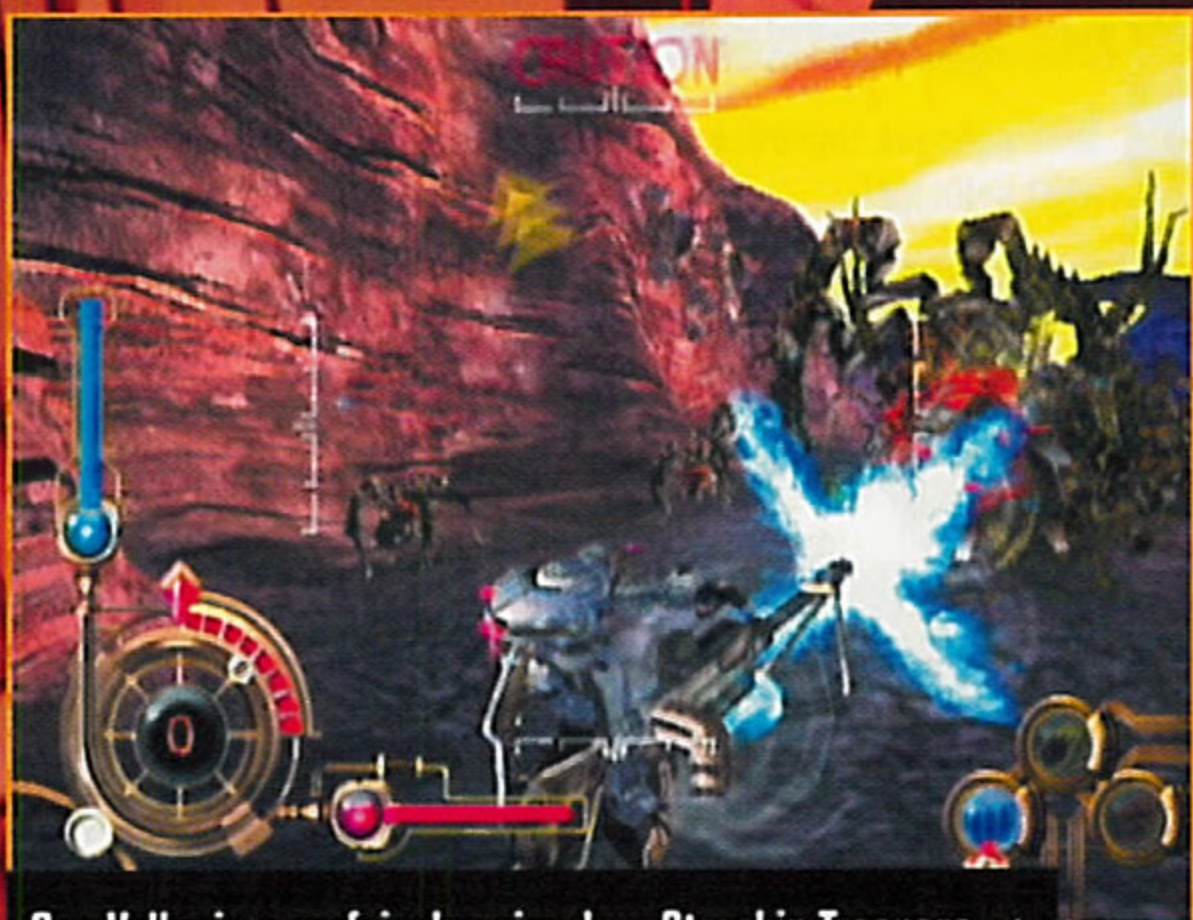
Dans les airs

Les deux héros sont équipés d'un jet-pack qui leur permet de se propulser dans les airs quelques secondes. Leur réserve d'énergie n'est pas importante, et ils ne peuvent voler que quelques secondes. Il vous appartient donc de bien évaluer la distance du saut à effectuer ou de la falaise à atteindre. Une manœuvre qui demande beaucoup de concentration et d'entraînement. Mais malgré ses

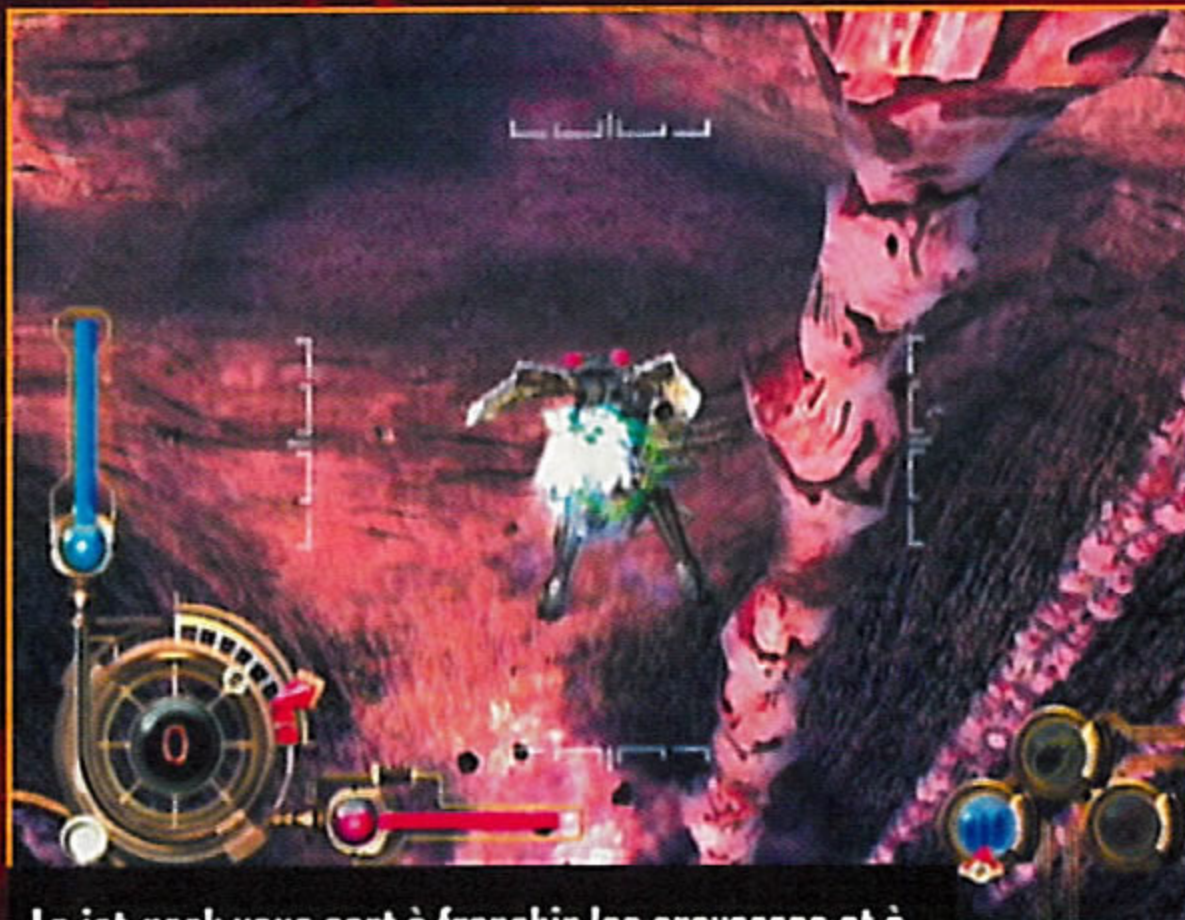
limites, le jet-pack s'avère bien utile en cas de force majeure : il permet de se déplacer à une grande vitesse. Ce qui est plutôt pratique pour fuir les ennemis trop nombreux lorsqu'ils vous encerclent.

Un peu léger

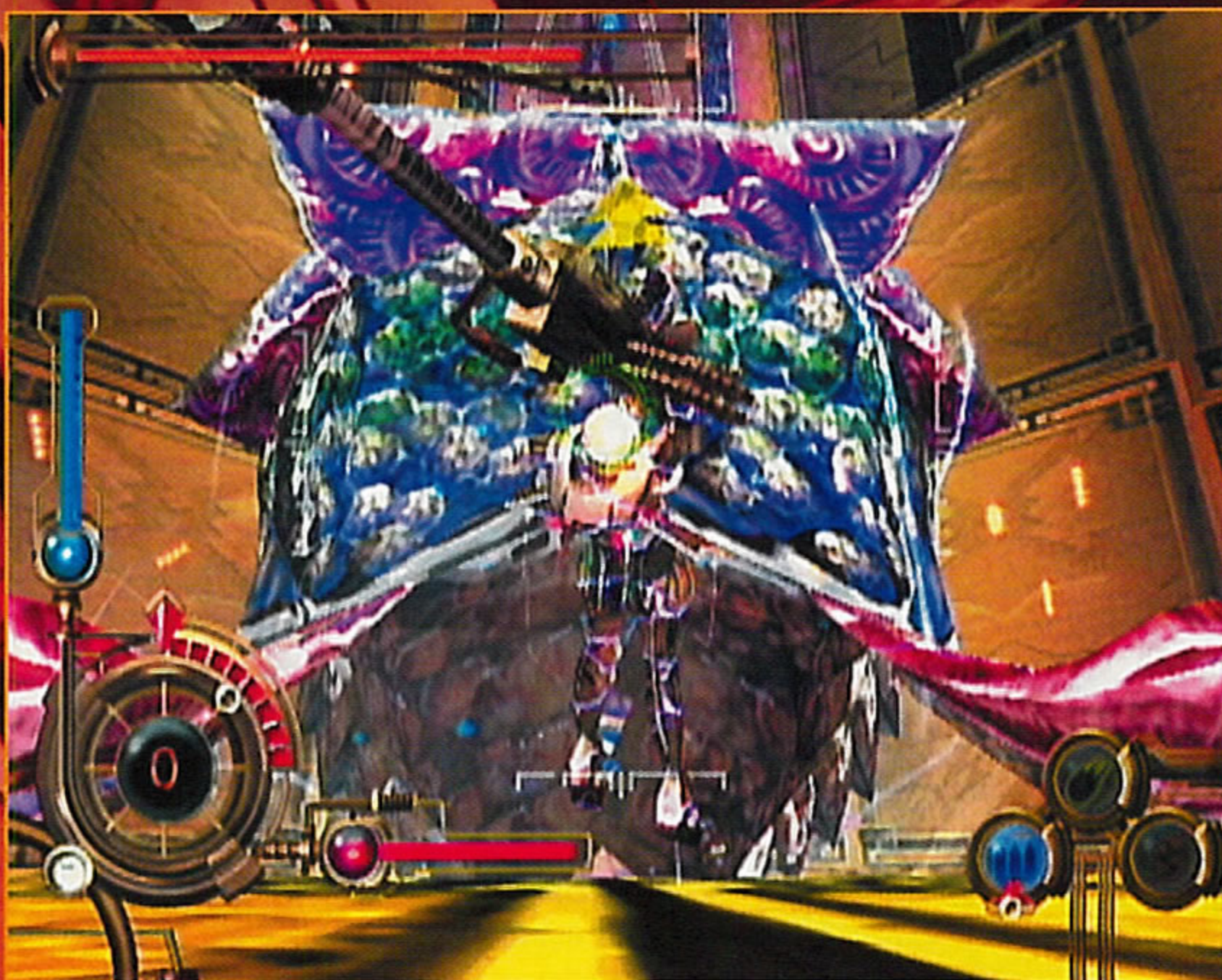
Vous l'aurez sans doute compris, comme la plupart des jeux de ce type, Gun Valkyrie ne brille pas par la richesse de son scénario. Les missions se limitent à peu de chose : récupérer un objet et/ou détruire tous les ennemis du niveau. C'est un peu léger. Mais que voulez-vous... c'est le genre qui veut ça ! On aime ou non... ■



Gun Valkyrie a parfois des airs de « Starship Troopers » : on tire dans le tas et on discute ensuite.



Le jet-pack vous sert à franchir les crevasses et à atteindre les plates-formes situées en hauteur.



Le premier boss est d'une taille et d'une résistance impressionnantes. Trouvez rapidement ses points faibles.



non, mais...

Niico

Gun Valkyrie est un shoot'em up pur et dur. Même s'il comporte quelques phases de plates-formes, on se contente la plupart du temps d'exploser et d'éliminer les adversaires présents à l'écran. Le pilotage du jet-pack est assez mauvais et on se mélange vite les doigts dans les actions. La vue proposée n'est pas du meilleur goût et se révèle souvent pénible pour effectuer certaines tâches. Au suivant...



Une phase délicate : la visibilité n'est pas très bonne et les ennemis vous encerclent !

*Valkyriera bien
qui rira le dernier.*



naaan!

Toxic

Gun Valkyrie est un shoot qui en met plein la vue, et c'est bien là son seul atout. En effet, outre une réalisation au top, avec des effets et des détails de qualité, la maniabilité et l'intérêt manquent à l'appel. Il faut passer un certain temps pour maîtriser les combattants et la variété des situations laisse à désirer. Normalement, la blaste ça défoule, mais quand il faut galérer pour évoluer dans un univers 3D, c'est vraiment crispant !



Dans les niveaux en intérieur les ennemis se cachent souvent au plafond. Levez les yeux !



les plus

- le graphisme
- la variété des textures

les moins

- le principe répétitif
- la prise en main
- le manque de visibilité et d'originalité

intérêt

81%

Un shoot'em up techniquement parfait mais qui pêche par une trop grande linéarité et une vue de dos parfois peu judicieuse.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SEGA
- Éditeur : INFOGRAMES
- SHOOT'EM UP
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE

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

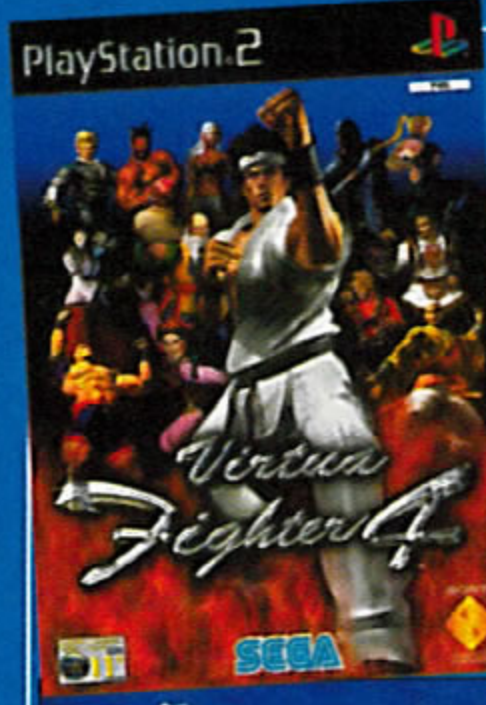
Les nouveautés PlayStation 2 sont chez Micromania !

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles



FF X nous immerge dans le monde de Spira, un monde de haute technologie où les habitants ne vivent que pour le Blitzball, mélange d'arts martiaux et de water-polo. Une aventure incroyable ; un véritable film avec des cinématiques à couper le souffle et des musiques entraînantes. Un système de combat amélioré (possibilité de changer de personnage au cours de l'affrontement, batailles en 3D dans un même environnement, attaques surpuissantes grâce à l'Overdrive, invocations...). Un nouveau système d'apprentissage des compétences. Pour la première fois, des visages animés où apparaissent des émotions ainsi que des voix synchronisées. Chaque fin de combat apporte des points d'habileté et d'expérience.

PACK SPÉCIAL*
LE JEU + LE DVD DU FILM



Vous en avez rêvé, PlayStation 2 l'a fait ! Tous les modes possibles des jeux de combat, dont le fameux mode "AI" qui permet d'entraîner et de faire progresser son personnage, des arènes somptueuses dans des décors dynamiques hallucinants de beauté, une fluidité incomparable (60 hertz) pour les débutants comme pour les pros. De 1 à 4 joueurs. Le jeu de combat dernière génération qui n'a rien à envier aux bornes d'arcade !



Retrouvez les plus grands joueurs internationaux modélisés avec précision dans les plus grands tournois internationaux ! Les modes de jeu habituels (tournoi, exhibition) ainsi que de nombreux challenges pour débloquer bonus et autres joueurs cachés !



En l'an 2052, la Terre n'est que danger et chaos. Vous devrez donc parcourir la planète en quête d'informations, développer vos atouts, mettre en place un réseau d'alliés et décider dans quelles situations ruse et stratégie prévalent sur l'action.



CADEAU
Le DVD vidéo **PIÈGE DE CRISTAL** offert aux 1500 premiers acheteurs !

1500 DVD vidéo disponibles sur l'ensemble des Micromania



Déjà plus de 2 millions de Micromanes !

La Mégacarte - C'est la carte de fidélité de Micromania, gratuite avec le 1er achat. Avec elle, tous les 200 € (1312 F) d'achats* de jeux ou d'accessoires, vous recevrez un bon de réduction de 10 € (65,60 F) valable sur tous les produits**, sans date limite de validité, soit toujours 5% de remise différée.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. **Remise non applicable sur les Consoles.

- P A R I S**
- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20
 - 75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07
 - 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13
 - 75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10
 - 75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43
 - 75 MICROMANIA GARE ÉOLE
Tél. 01 44 53 11 15
 - 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00
- RÉGION PARISIENNE**
- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41
 - 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11
 - 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

- P R O V I N C E**
- 06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16
 - 06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47
 - 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAUXROUX
Tél. 02 54 27 44 40

- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES SAINT-SEBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70
- 45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURAILLIE
Tél. 03 20 55 72 72

Venez découvrir le GameCube dans votre Micromania sur les bornes de démonstration et repartez* avec :



• Le guide officiel GameCube



• Le mini CD-Rom de découverte GameCube



OFFERT* par votre Micromania

En CADEAU pour toute réservation ou achat de GameCube le DVD-vidéo** présentant les meilleurs jeux vous sera offert.



Nintendo GAMING 24/7



** Offre valable dans la limite des stocks disponibles pour toute réservation avant le 3 mai ou achat de GameCube. DVD non compatible avec Nintendo GameCube



TOUTE L'ACTUALITÉ GAMECUBE SUR **micromania.fr**

Recyclez vos jeux !
Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux Game Boy Advance, PS One et PlayStation 2.

* Voir conditions à la caisse.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Ouverture de 11 nouveaux Micromania !

Réservez vos jeux ! dans votre Micromania sur micromania.fr

77 MICROMANIA BOISSENART NOUVEAU C.Cial Melun Boissenart - 77247 Cesson Tél. 01 64 19 00 36	56 MICROMANIA VANNES NOUVEAU C.Cial Carrefour La Fourchène - 56000 Vannes	37 MICROMANIA TOURS ST-PIERRE DES CORPS NOUVEAU C.Cial Les Atlantes 37700 St-Pierre des Corps	50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACIERE NOUVEAU C.Cial Cotentin - 50470 La Glacière
76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER NOUVEAU C.Cial Océane - 76700 Gonfreville L'Orcher Tél. 02 34 47 41 14	67 MICROMANIA HAUTEPIERRE NOUVEAU C.Cial Régional Auchan Haute-pierre - Place Maurois 67200 Strasbourg - Tél. 03 88 27 72 51	42 MICROMANIA SAINT-ÉTIENNE NOUVEAU C.Cial Régional Centre Deux - 42100 Saint-Étienne Tél. 04 77 80 09 92	77 MICROMANIA VAL D'EUROPE NOUVEAU Espace Ccial International Val d'Europe 77711 Serris-Marne La Vallée Tél. 01 60 42 40 68
56 MICROMANIA LORIENT NOUVEAU C.Cial K2 Lorient - 56100 Lorient	49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE NOUVEAU C.Cial Grand Maine - 49000 Angers Tél. 02 41 39 99 76	78 MICROMANIA CHAMBOURCY NOUVEAU C.Cial Carrefour - RN 13 - 78260 Chambourcy	
59 MICROMANIA LILLE V2 Tél. 03 20 05 57 58	69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU Tél. 04 78 60 78 82	76 MICROMANIA BARENTIN Tél. 02 35 91 98 88	83 MICROMANIA MAYOL Tél. 04 94 41 93 04
59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORET Tél. 03 27 51 90 79	69 MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE Tél. 04 72 37 47 55	76 MICROMANIA DIEPPE Tél. 02 35 06 05 15	83 MICROMANIA GRAND-VAR Tél. 04 94 75 32 30
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE Tél. 03 21 85 82 84	69 MICROMANIA SAINT-GENIS Tél. 04 72 67 02 92	76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS Tél. 02 35 13 86 98	84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET Tél. 04 90 31 17 66
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT Tél. 03 21 20 52 77	72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN Tél. 02 43 52 11 91	76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE Tél. 02 35 81 16 16	84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7 Tél. 04 90 81 05 40
62 MICROMANIA BOULOGNE Tél. 03 21 31 63 51	72 MICROMANIA LE MANS SUD Tél. 02 43 84 04 79	76 MICROMANIA ROUEN Tél. 02 35 88 68 68	86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL Tél. 05 49 41 38 08
66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE Tél. 04 68 68 33 21	69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST Tél. 04 72 18 50 42	74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY Tél. 04 50 24 09 09	

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

© 2001 Nintendo Entertainment Company LLC. © 2001 Nintendo U.S.A. Tous droits réservés. L'utilisation non autorisée de ce logo Nintendo ou des marques de la Nintendo U.S.A. est interdite. Nintendo et Game Boy Advance sont des marques de Nintendo. Super Smash Bros. Melee est une marque de Nintendo. Wave Race est une marque de Nintendo. Luigi's Mansion est une marque de Nintendo. Pikmin est une marque de Nintendo. Star Wars Rogue Leader est une marque de Nintendo. Plus de 100 jeux présentés est une marque de Micromania.

TROIS COULEURS

Trois couleurs distinguent les Pikmin entre eux. Trois couleurs pour trois caractéristiques différentes qu'il est nécessaire de connaître avant de se lancer dans le jeu.



Les Pikmin jaunes sont les seuls à pouvoir porter les bombes.



Les Pikmin bleus sont amphibies et peuvent donc accomplir des tâches dans l'eau.



Les Pikmin rouges ne craignent pas le feu et sont aussi très agressifs avec leurs adversaires.

PIKMIN

Sorti en novembre dernier aux Japon et aux États-Unis, Pikmin fait partie de la première fournée des jeux disponibles pour la sortie de la Game Cube en France. Ce nouveau titre de Miyamoto n'est ni un jeu de plates-formes, ni un jeu d'aventure. Pikmin, c'est de la réflexion et beaucoup de stratégie.

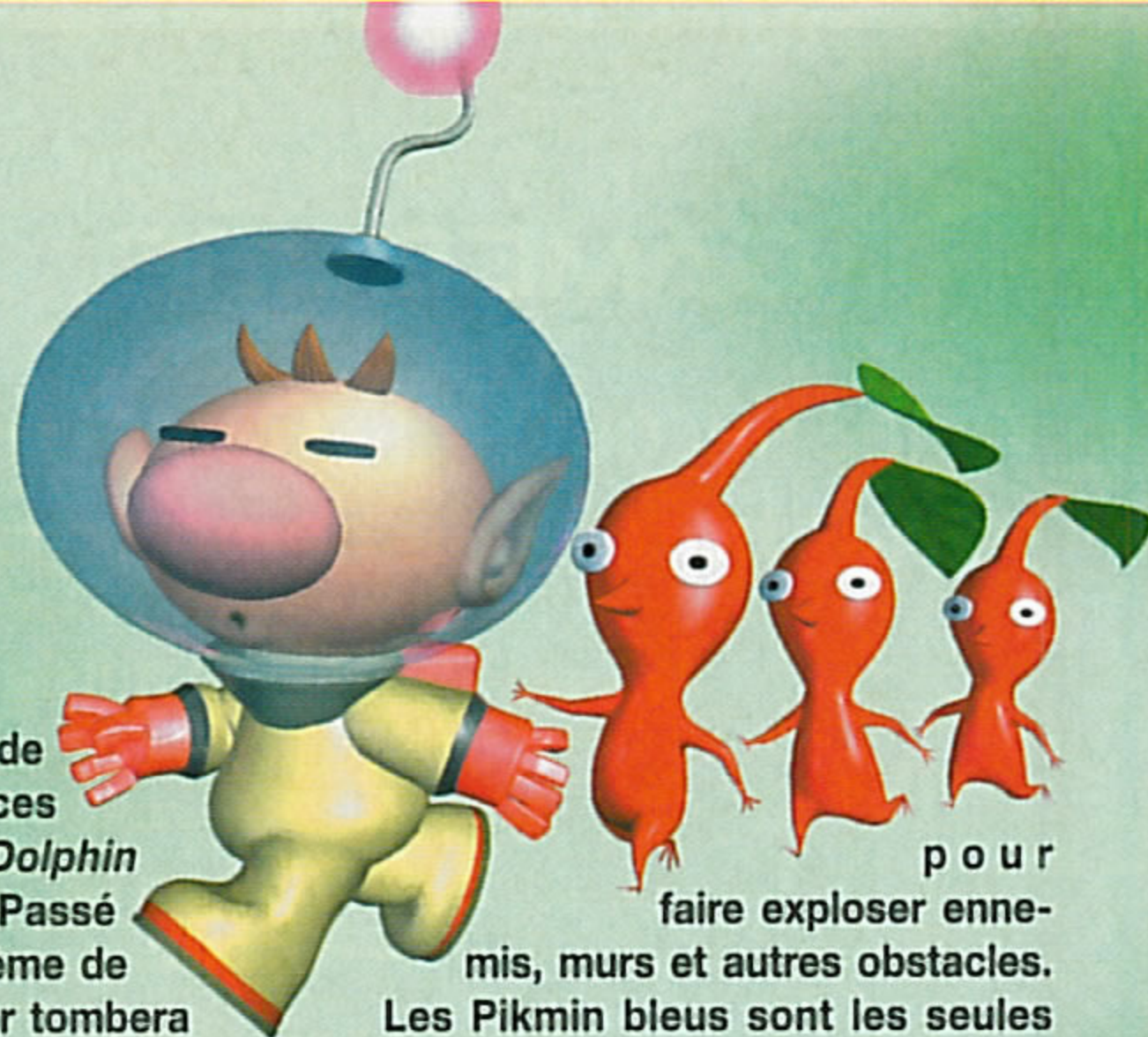
Un réveil difficile

Comme tous les matins depuis quelques années, le capitaine Olimar s'occupe de transporter de planète en planète divers minerais de différentes valeurs à bord du *Dolphin*, son vaisseau spatial. Alors que le voyage s'annonce sans encombre, un astéroïde percute violemment l'appareil qui s'écrase sur une étrange planète. À son réveil, Olimar découvre que le vaisseau est en ruines et que d'étranges créatures, les Pikmin, l'observent.

Le but du jeu est de récupérer les pièces manquantes du *Dolphin* avant un mois. Passé cette date, le système de respiration d'Olimar tombera en panne et le courageux capitaine sera voué à une mort certaine. Trente pièces doivent être récupérées; elles sont éparpillées à travers quatre endroits de la planète. Or Olimar est incapable de transporter quelque objet que ce soit. Il doit alors compter sur l'aide des Pikmin, de petites créatures extraterrestres qui peuplent la planète.

Votez verts

Les Pikmin se classent en trois catégories: les jaunes, les rouges et les bleus. Chacune est dotée de caractéristiques bien particulières qu'il est important de connaître. Les Pikmin jaunes sont les seuls à pouvoir transporter des bombes



pour faire exploser ennemis, murs et autres obstacles. Les Pikmin bleus sont les seules créatures amphibies. Elles se déplacent aussi bien sur terre que dans l'eau. Enfin, les Pikmin rouges ne craignent pas le feu.

La petite graine

Toutes ces créatures, pour se reproduire, doivent rapporter dans leurs vaisseaux respectifs différents palets. Ces palets apparaissent quand un adversaire est abattu ou quand une fleur est avalée par les Pikmin. Les palets se transforment alors en petites graines qui donnent naissance à de nouveaux Pikmin. En plus de leurs couleurs qui les différencient, les nouveau-nés portent sur leur tête une feuille, un bourgeon ou une

Pikmin de crayon (© AHL 1973)



Certains murs, comme ici, peuvent être détruits directement par les Pikmin. D'autres, plus solides le sont uniquement par des bombes.



Le travail d'équipe est essentiel pour porter et déposer les pièces manquantes du vaisseau *Dolphin*.



fleur en fonction du temps qu'ils ont passé en terre. Cela leur apporte une nouvelle caractéristique: la vitesse de déplacement. Ceux qui portent une fleur sur la tête sont les plus rapides.

Travail d'équipe

Porter un objet demande généralement un effort collectif. Rares sont les objets qui peuvent être portés par un seul Pikmin. Les pièces du vaisseau, par exemple, nécessitent souvent une bonne trentaine de Pikmin pour être rapportées à bord du *Dolphin*. Un minimum de stratégie est nécessaire et il est recommandé de partager les tâches entre différents Pikmin. Parfois, par exemple, certains éléments sont dissimulés dans l'eau, alors que d'autres se trouvent à proximité de créatures crachant du feu. Pas facile dans de telles conditions de parvenir à ses fins. À vous de relever ce difficile challenge: trente pièces en trente jours, pas question de chômer! ■



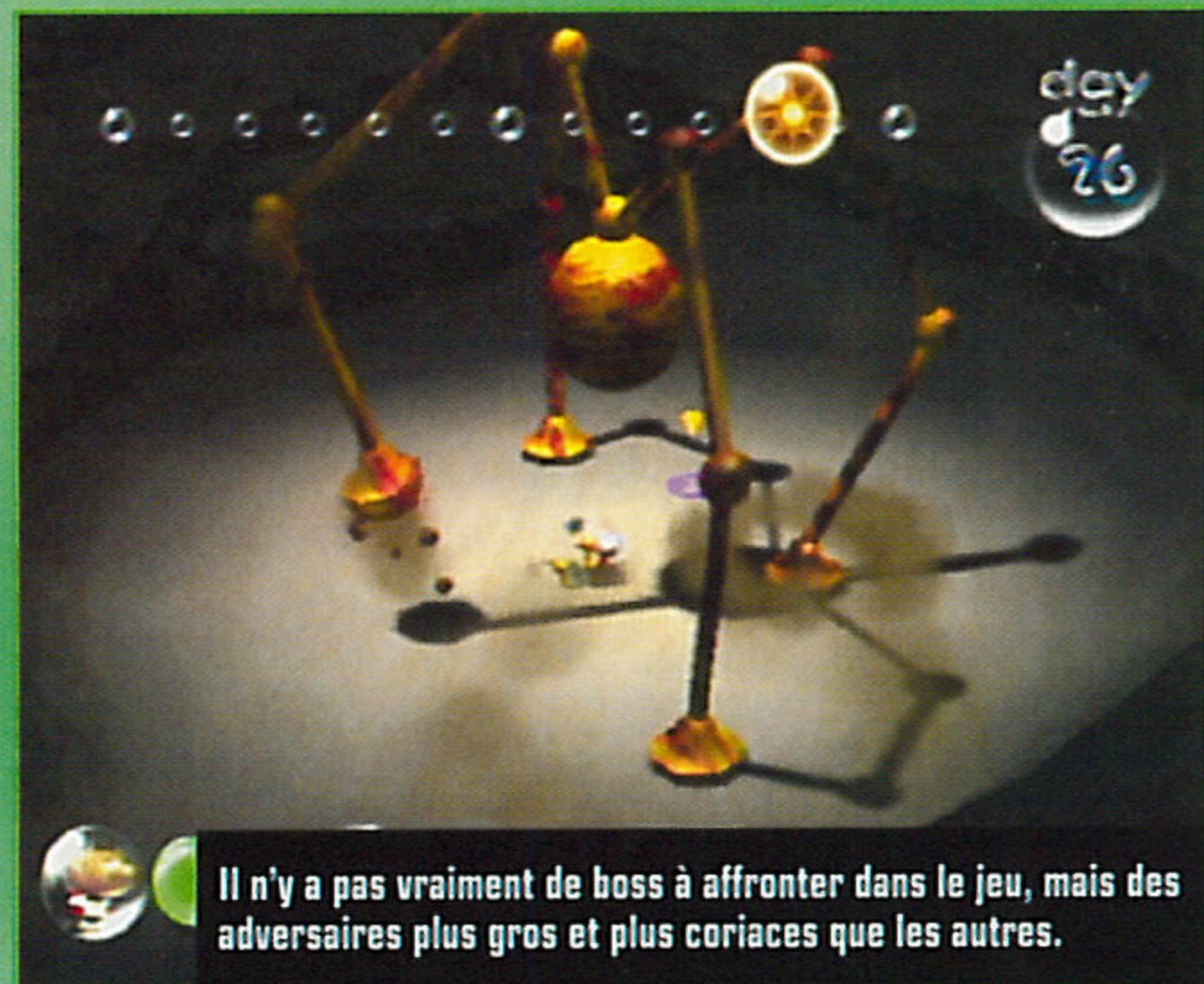
Avant de « cueillir » les nouveaux Pikmin, attendez qu'une fleur apparaisse sur leur tête. Ils seront ainsi très rapides.



Il faut parfois déployer des efforts d'imagination pour accéder aux éléments manquants du *Dolphin*.



Les Pikmin empoisonnés par le gros champignon du troisième niveau deviennent agressifs et changent de couleur avant de vous attaquer.



Il n'y a pas vraiment de boss à affronter dans le jeu, mais des adversaires plus gros et plus coriaces que les autres.



oui, mais...

Niico

Pikmin est l'un des meilleurs jeux de réflexion du moment. Il apporte beaucoup de fraîcheur aux productions actuelles qui se ressemblent toutes et ne sont que des clones de jeux à succès. Miyamoto a une nouvelle fois frappé un grand coup. Si Pikmin est intéressant, sa durée de vie me semble un peu courte. Certes, terminer le jeu est une chose excessivement difficile, mais en a-t-on vraiment envie?



yo!

AHL

Dans sa grande bonté, Dieu a créé Pikmin. Le nouveau jeu de Dieu est très différent de ses précédentes créations comme Mario ou Zelda. Du reste, Pikmin ne ressemble à aucun autre jeu. Son concept est totalement original, ce qui devient très rare. Bien que le graphisme soit très soigné, ce titre n'est guère attirant au premier abord. On pourrait même dire que ce Pikmin ne paye pas de mine! Mais, par la suite, on se prend au jeu au point de s'immerger dans cet univers qui réserve de très nombreuses surprises. Plus on progresse, plus il faut se prendre la tête pour venir à bout de tous les problèmes qui se posent. Pour compliquer encore les choses, il faut réagir très vite, car le temps joue contre nous... Encore merci, M. Miyamoto.

PIKMIN

les plus

- la difficulté progressive
- l'originalité du concept
- la qualité graphique
- la prise en main

les moins

- le dernier niveau, très (trop) difficile
- quatre mondes seulement à explorer

intérêt

90%

Un jeu de réflexion passionnant au graphisme magnifique. La difficulté progressive met le jeu à la portée de tous.

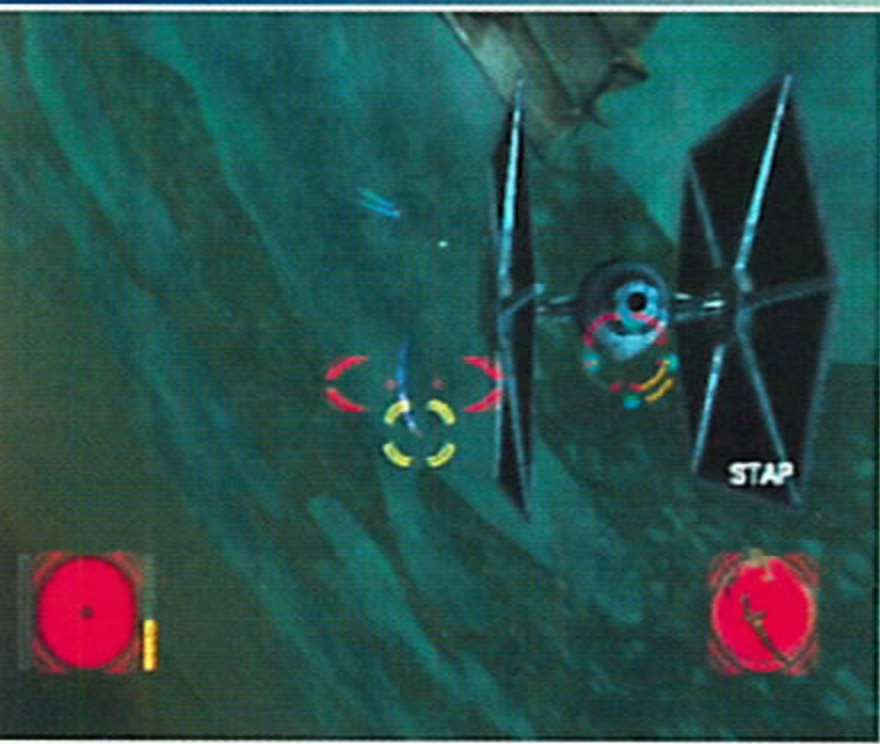
- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- REFLEXION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE

LE PLEIN DE BONUS

Dans chaque mission, il sera possible d'accomplir un objectif bonus et un objectif caché. Ce dernier permet non seulement de débloquer des options de jeu en solo et en duo, mais offre aussi la possibilité de choisir son vaisseau. Enfin, pour les fans, bon nombre de bandes annonces des prochains jeux Lucas peuvent être visionnées, et même quelques croquis des story-boards sont également accessibles.



Le premier vaisseau débloqué n'est autre que le célèbre X-Wing.



Les fans se feront plaisir aux commandes du chasseur TIE.



Le zoomer est une bonne machine, puissante et solide.

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

Lucas nous sort un nouveau Starfighter sur PS2. Pas de grands bouleversements: le jeu reste un shoot futuriste mêlant missions dans l'espace ou à la surface de planètes, et l'on y retrouve bien évidemment l'ambiance et l'univers de *Star Wars*. L'aventure se découpe en trois actes, chacun divisé en cinq ou six missions. À chaque fois, il va falloir atteindre un ou plusieurs objectifs précis, mais il sera également possible de découvrir des objectifs bonus et cachés. Ces derniers permettent de débloquer des secrets, notamment de nouveaux vaisseaux.

Que du shoot!

Piloter les différents vaisseaux est très simple, voire enfantin. En clair, il n'y a qu'à shooter, ce qui ne devrait pas déplaire aux spécialistes du genre. Grâce à un lock efficace et à un zoom prononcé, les bastons aériennes sont musclées et animées. La précision du tir est correcte, on regrettera seulement que les vaisseaux soient un peu lents dans leurs mouvements latéraux, ce qui complique un petit peu la tâche face à des ennemis rapides. Selon l'engin qu'on pilote, on dispose de bombes spéciales ou d'un bouclier, mais la principale nouveauté réside dans l'utilisation de la force. En effet, grâce à une jauge qui se recharge, il sera possible de déclencher de grosses attaques, rares mais efficaces.

Une réalisation correcte

Visuellement, ce Jedi Starfighter est plutôt agréable. Colorés et variés, les décors sont réussis, bien que parfois un peu simples et légèrement brumeux. En revanche, l'animation est soignée, et aucun ralentissement ne vient gêner le joueur. Les vaisseaux sont bien modélisés et le fan de la saga *Star Wars* reconnaîtra aisément tous les engins alliés ou ennemis. Côté sonore, on est, bien sûr, plongé dans l'ambiance grâce aux musiques et au



On assiste souvent à de belles explosions.

Une perturbation dans la Force?

bruit des lasers. Mais les moteurs manquent de pêche. Soulignons au passage les effroyables voix françaises, par moments franchement ridicules. Question d'habitude... Au final, ce nouveau jeu signé Lucas

est réussi et captivant, sans être vraiment exceptionnel. Il plaira au fan de shoot qui kiffe *Star Wars*, mais le puriste du laser en rafale le trouvera un peu mou et légèrement répétitif. ■



Les effets de lumière sont soignés, mais un peu rares.



Les objectifs sont variés. Il faut protéger, guider, attaquer...



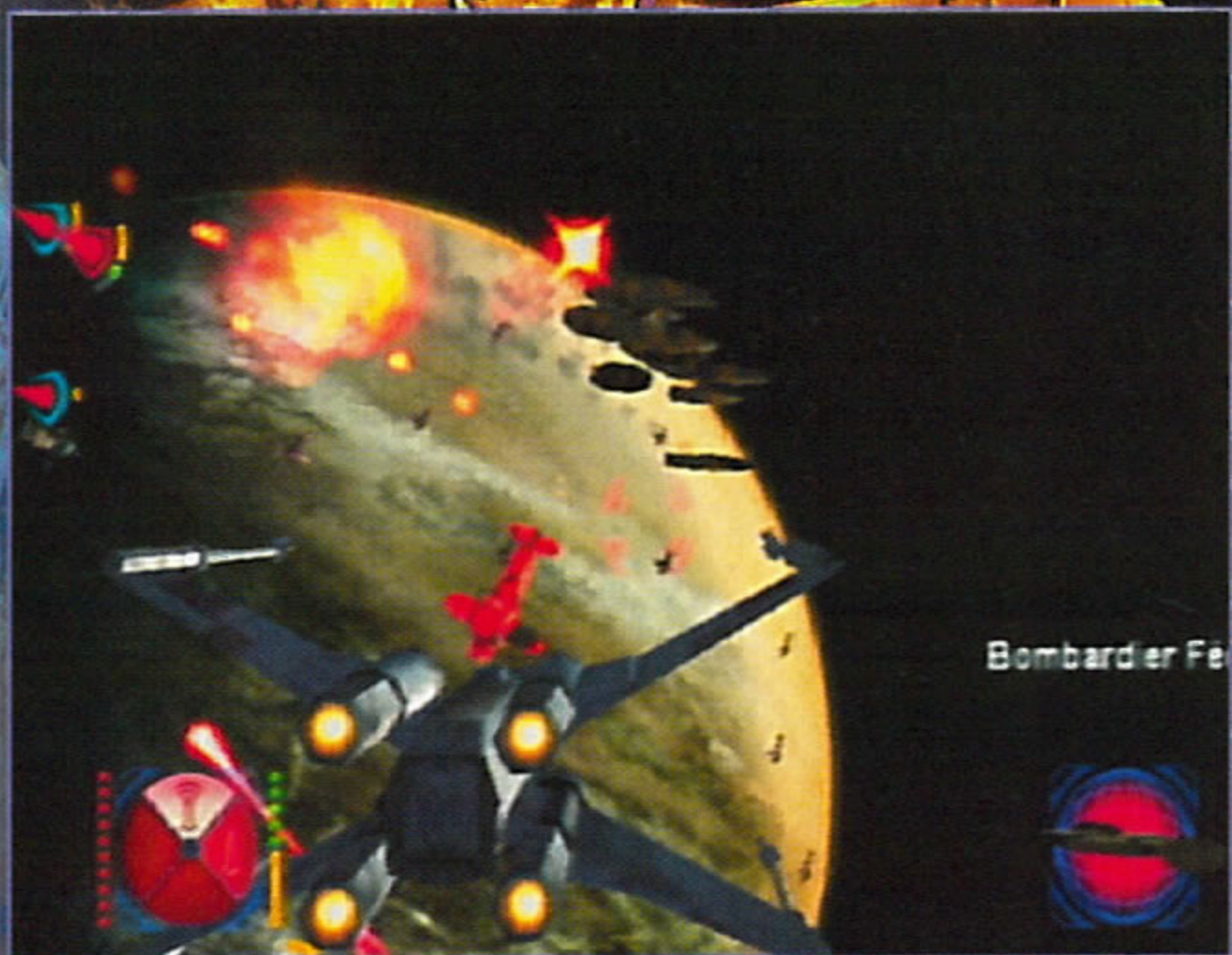
Beaucoup de missions demandent de shooter des cibles fixes.



Pour atteindre les cibles éloignées comme celle-ci, on peut utiliser le zoom.



Quand on est un Jedi, on est souvent amené à protéger un peuple ou un vaisseau.



Il faut attendre la moitié du jeu pour assister à la guerre des étoiles.



oui!

Zano

Rogue Leader est celui des jeux Lucas Arts qui retranscrit – enfin! – la puissance et le merveilleux de l'univers Star Wars. Les graphismes sont étourdissants de détails et l'animation, particulièrement nerveuse. Un temps d'adaptation est nécessaire pour maîtriser les finesses des différents vaisseaux présents, mais le plaisir devient vite énorme. La variété des missions est appréciable; mais on en vient à regretter le nombre finalement un peu réduit des niveaux. Reste que les bonus relancent bien l'intérêt général. Incontournable!



les plus

- Star Wars à portée de pad
- la réalisation exemplaire
- les bonus intéressants

les moins

- le peu de niveaux
- la difficulté pour les novices

intérêt

88%

Un régal de jeu vidéo. Un défiloir de première catégorie et un voyage merveilleux vers des horizons encore jamais vus sur console.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : FACTOR 5
- Éditeur : LUCAS ARTS
- DOG-FIGHT
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



oui!

Niico

Le temps passe, et les choses ne changent pas vraiment dans l'univers de Star Wars. Ce Starfighter 2 présente à peu de chose près les mêmes défauts et les mêmes qualités que l'épisode précédent : un début d'aventure laborieux, peu entraînant, qui ne donne pas vraiment envie de s'attarder sur le jeu. On rentre par la suite progressivement dans le scénario et on s'y accroche. Tout est question de patience...

test



INTERNATIONAL SU

COMME À LA TÉLÉ !

Quelques situations très chaudes vous attendent au détour des matchs. Eh oui, le football réclame du sang-froid et de l'adresse.



Xbox: Un beau tir croisé qui risque fort de tromper le gardien.



PS2: Tout attaquant qui se respecte soigne sa position sur le terrain.



Xbox: Zizou va allonger une bonne prune. Le gardien tremble déjà.



PS2: Le gardien vient de réaliser une parade d'anthologie.

International Superstar Soccer 2 est la dernière production des studios de développement de Konami Osaka. Cette nouvelle simulation de football débarque simultanément sur la PlayStation 2 et sur la Xbox. La précédente mouture d'ISS, à ne pas confondre avec le Pro Soccer de chez Konami, n'avait pas su régaler les fans de foot sur PS2. Une jouabilité douteuse avait miné l'intérêt du jeu. Qu'en est-il cette fois-ci ?

Mise en jambes

Après l'introduction, le menu principal vous propose l'ensemble des réjouissances. Le match amical vous demande simplement de sélectionner une équipe et de participer à un match rapide sans incidence sur une quelconque compétition. Vous paramétrez la disposition des joueurs sur le terrain et les orientations stratégiques en cours de match. Le mode coupe internationale vous permettra de goûter

aux délices de la compétition de très haut niveau. Comme toujours, vous choisissez une formation avant de participer aux matchs éliminatoires ou qualificatifs, afin de rencontrer les meilleures équipes du monde dans le dernier tableau. Les matchs sont intenses, car seule compte la victoire. Les statistiques et les options vous permettront d'appréhender les forces et les faiblesses de votre formation et d'ajuster vos choix tout au long du tournoi. Dans le championnat personnalisé vous choisirez et paramètrerez une grande compétition dans ses moindres détails.

Les meilleurs du monde !

La Coupe du monde, calquée sur la compétition dont on est les champions (3-0), propose bien entendu la crème des joueurs en activité. Mais avant de remporter ce titre envié, il est primordial de bien connaître les finesses des commandes pour assurer un bon

niveau de jeu face aux grosses cylindrées du foot mondial. Une gestion précise des options facilitera le déroulement des rencontres. Le passage par le mode entraînement s'impose donc pour les subtilités et les orientations tactiques des différentes équipes présentes. Les options sont succinctes, mais facilitent quand même la prise en main. Il faut noter que le changement automatique de joueur peut poser des problèmes dans les phases défensives. Un passage par les menus de configuration de la manette s'impose donc. ■



PS2: Les graphismes de cette version PS2 ne manquent pas de charme.



PS2: L'arbitre intervient pour calmer les esprits.

Le printemps est là, on sort les shorts !

PERSTAR SOCCER 2



Xbox: C'est la célébration du but, la foule est en délire!



Xbox: Cette frappe va mettre à mal le gardien adverse. Les défenseurs sont en retard.



Xbox: Le défenseur nigérian s'apprête à sécher l'attaquant.



PS2: Les ralentis assurent le spectacle au cours des matchs importants.



PS2: La passe en profondeur demande un bon timing pour trouver la course de l'attaquant.



non!

Toxic

ISS2 sur PS2 propose des graphismes assez élégants et une animation plus que correcte. La jouabilité reste assez problématique et ne permet pas une belle liberté de mouvement. Reste des frappes de balle puissantes et quelques phases de jeu dynamiques. Mais, au final, l'aspect systématique des actions laisse un peu... La version Xbox possède des graphismes léchés, mais propose une maniabilité à ce point problématique qu'il est impossible de prendre le moindre plaisir à évoluer sur le terrain.



les plus

- le graphisme
- les modes de jeu complets

les moins

- la jouabilité
- ce n'est pas une vraie simulation

intérêt

Quelques beaux efforts au niveau du graphisme, mais un manque de fun et de précision absolue dans le déroulement des matchs.

83%

Une réalisation très honorable, mais une animation faiblarde et une jouabilité cruellement imprécise.

76%

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



non, mais...

Zano

J'attendais ce nouveau volet d'ISS sur PS2 et Xbox. La précédente version m'avait laissé plus que sceptique. Je dois dire que mis à part la version PS2 qui assure un minimum de matchs intéressants, l'ensemble de la nouvelle production de Konami laisse un sentiment d'inachevé. Les actions sont souvent chaotiques et la liberté de jeu laisse à désirer. La version Xbox est proprement indigeste avec une réalisation en deçà des habituelles performances de l'éditeur dans le genre. Vivement le prochain Pro Soccer!

test



mégahit



LUIGI'S MANSION

On s'attendait à un jeu de plates-formes, il n'en est rien. Luigi's Mansion, le premier titre signé Miyamoto (avec Pikmin) sur Game Cube, est un jeu d'action-aventure. Le scénario de ce Luigi's Mansion est des plus simples: retrouver Mario qui s'est perdu dans un gigantesque manoir hanté. Sur place, le professeur E. Gadd vous attend dans le hall d'entrée pour vous remettre un énorme aspirateur, seule arme efficace contre les fantômes qui hantent les lieux.

Vous l'aurez compris, Luigi's Mansion se résume à une gigantesque chasse aux revenants à travers une cinquantaine de pièces réparties sur plusieurs étages.

Fortune, gloire et beauté

Une fois n'est pas coutume, c'est Luigi que l'on dirige durant toute l'aventure. L'aspirateur qu'il porte dans son dos lui permet d'aspirer tous les types de fantômes qui peuplent le manoir.

L'aspirateur permet aussi de fouiller placards, tiroirs, lampes, lustres, tapis, et

ainsi récupérer différents objets précieux dissimulés un peu partout dans la maison hantée. À vous la fortune, la gloire, le succès et les femmes! Mais aspirer les fantômes n'est pas aussi facile qu'on le pense. Pour capturer un de ces ectoplasmes, il faut d'abord faire apparaître son cœur: à ce moment-là, il est suffisamment affaibli pour être aspiré. Le fantôme se débat alors de toutes ses forces et essaye par tous

les moyens de fuir votre aspirateur. En pointant dans la direction opposée, vous lui faites perdre des points de vie. Une fois réduit à zéro, le fantôme est capturé.

Aspirateur évolutif

Si les couloirs comportent quelques revenants sans grande importance et offrant peu de résistance, la plupart des pièces obscures renferment des fantômes beaucoup plus costauds qu'il est impératif d'aspirer pour avancer dans le jeu. Ces mini-boss, une fois capturés, libèrent une clé permettant d'ouvrir les portes closes. Vous vous en doutez, ces fantômes si particuliers ne se capturent pas aussi facilement que les autres. Un rude duel vous attend. Les fantômes devenant de plus en plus puissants en cours de partie, votre aspirateur devra lui aussi s'améliorer pour pouvoir les capturer. En récoltant différents éléments fondamentaux – la glace, l'eau et le feu –, vous allez non seulement pou-

Luigi l'amoroso

© Dalida 1972

voir affronter n'importe quel adversaire, mais aussi résoudre quelques énigmes: allumer des chandeliers, éteindre des portes en feu ou encore glacer un fantôme dans son bain. Bien évidemment, les boss sont de la partie: d'une taille plus conséquente que les autres fantômes, ils nécessitent une certaine technique d'attaque pour être capturés. À vous de trouver quel est leur point faible. Courage! ■



Quand les éclairs frappent le ciel, les ombres de Luigi sont portées en temps réel sur le décor. Fabuleux!



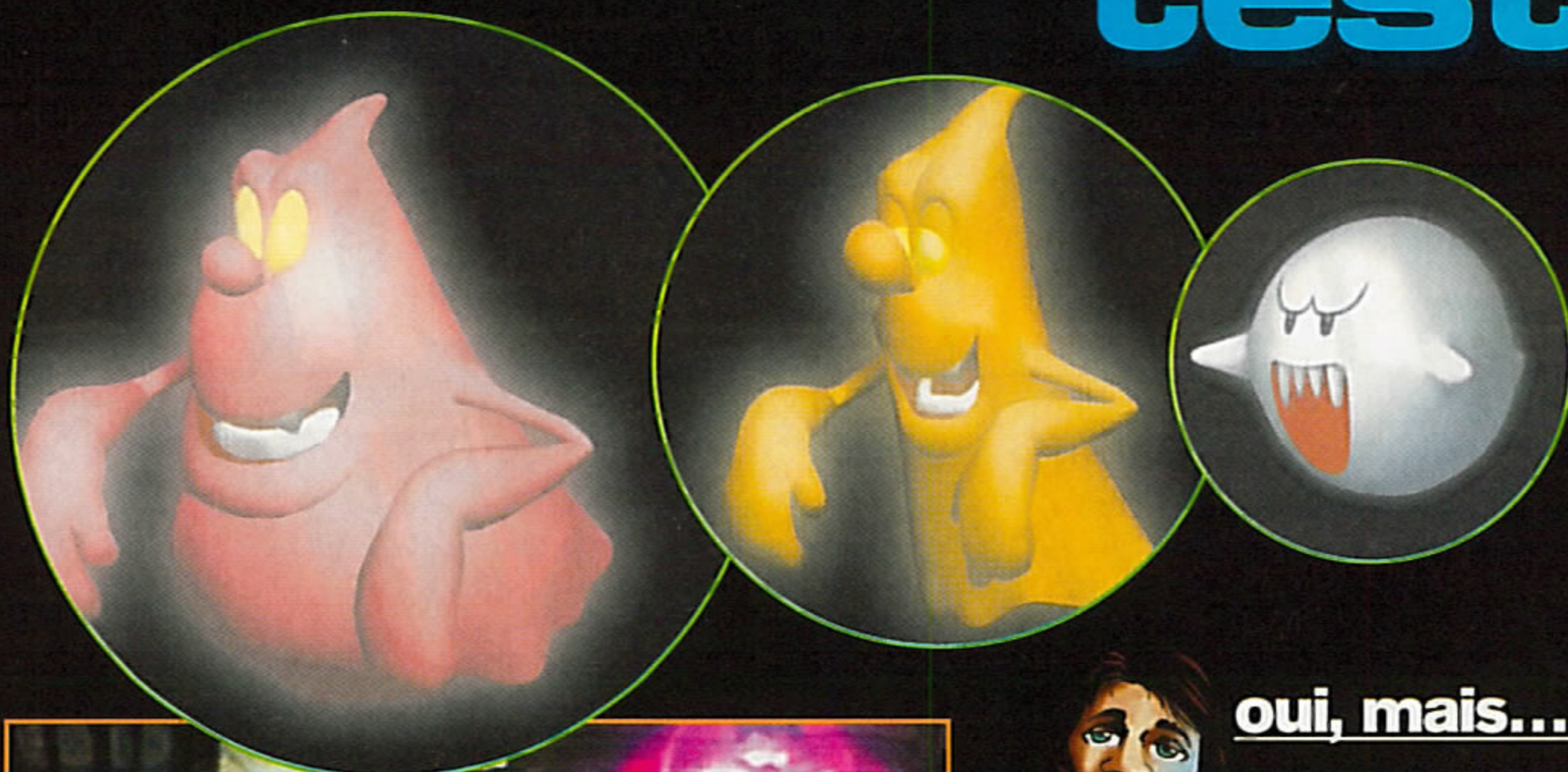
Pour faire apparaître certains fantômes, il faut parfois user de sa matière grise.



En fouillant tous les éléments du décor, on trouve parfois des trésors cachés.



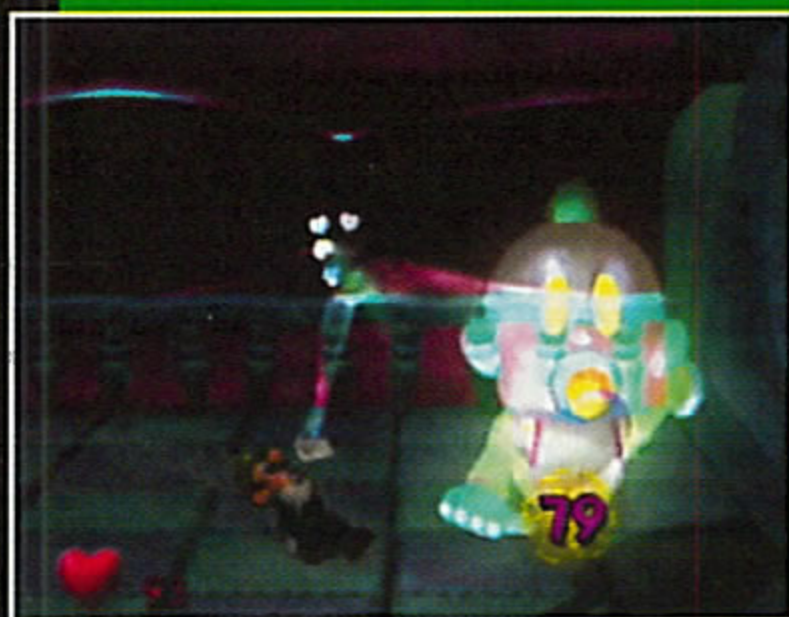
Une fois l'élémentaire « eau » récupéré, il est possible d'éteindre les portes en feu.



Pour faire réagir le gros fantôme du centre, privez-le de gélatine.

SOS FANTÔMES

Les boss interviennent à plusieurs reprises. Ils ponctuent chaque niveau, c'est-à-dire chaque étage du manoir. Comme dans tous les jeux du genre, ne foncez pas dessus comme un fou, mais étudiez plutôt leurs déplacements, vous apprendrez rapidement à les attraper.



Le bébé est un sacré gueulard. On se bat sur son lit à coup de ballon.



Dans l'arrière-cour du manoir, vous affronterez un fantôme à l'allure de préservatif. Bandant !



Avec un peu d'expérience, on parvient à aspirer deux fantômes simultanément.



oui!

Niiico

Luigi's Mansion comporte un sacré lot de surprises ! Première bonne surprise : on s'attendait à un jeu de plates-formes, et c'est un action-aventure qui débarque... Deuxième bonne surprise : le graphisme proposé est coloré à souhait, dans un style limite cartoon... Troisième bonne surprise : les animations hyper souples et les effets graphiques sont d'une redoutable efficacité... Quatrième et nettement moins bonne surprise : la durée de vie est un peu faible et quelques heures suffisent pour terminer Luigi's Mansion.

oui, mais...

Zano

Luigi's Mansion est un bon petit jeu, distrayant et agréable. Sur le plan de la réalisation, l'ensemble est plutôt joli et, bien sûr, la jouabilité est excellente. Idem au niveau sonore : sans être véritablement angoissante (on n'est pas dans Biohazard), l'ambiance est réussie... Mais après avoir terminé le jeu deux fois en version jap', j'avoue ne plus être à nouveau très tenté. Une durée de vie peu élevée et un certain manque de profondeur (inhabituels pour un titre Nintendo) font de Luigi's Mansion un jeu joli et amusant. Sans plus.

Luigi's Mansion

les plus

- l'originalité et l'humour
- la prise en main
- la qualité graphique
- les attitudes de Luigi

les moins

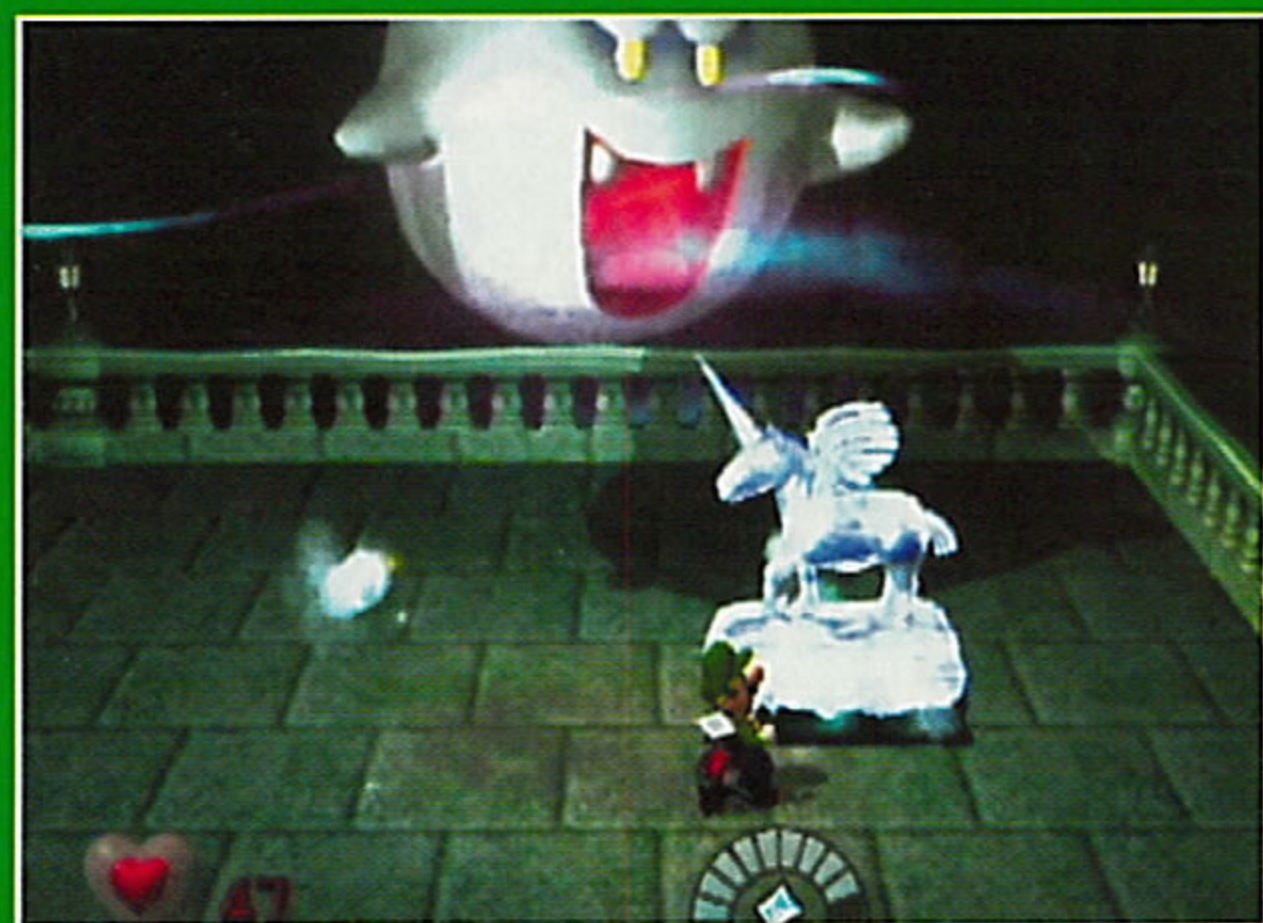
- la durée de vie assez faible

intérêt

91%

Un bon jeu d'action-aventure au graphisme mignon et hyper soigné. La « Miyamoto's touch », en somme...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



Boo, personnage mythique de Nintendo, est l'un des boss du jeu. Coriace le bougre !

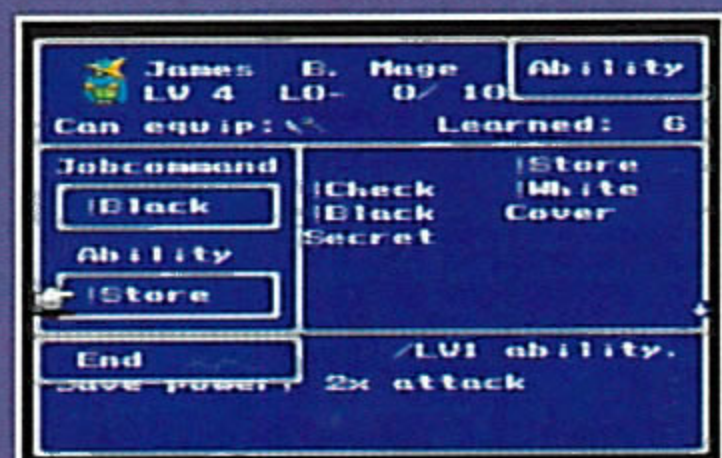
FINAL FANTASY ANTHOLOGY

AGENCE POUR L'EMPLOI

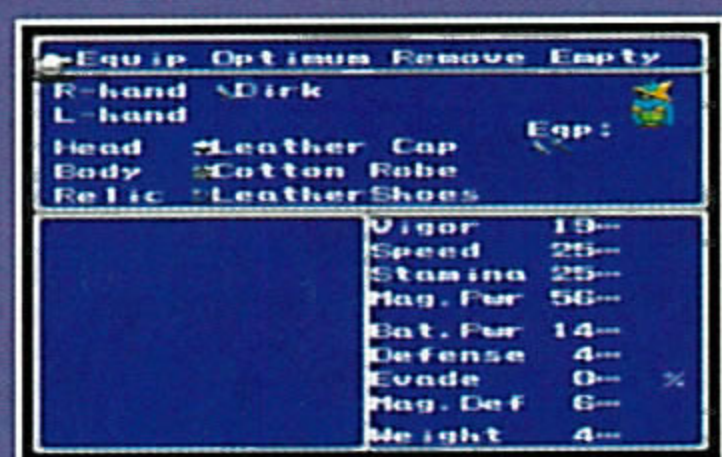
Final Fantasy V fut le premier épisode de la série à proposer un système de « job » aussi complet. Celui-ci permet de créer sa propre équipe. En plus de la catégorie des personnages, vous pouvez également personnaliser leurs possibilités d'action.



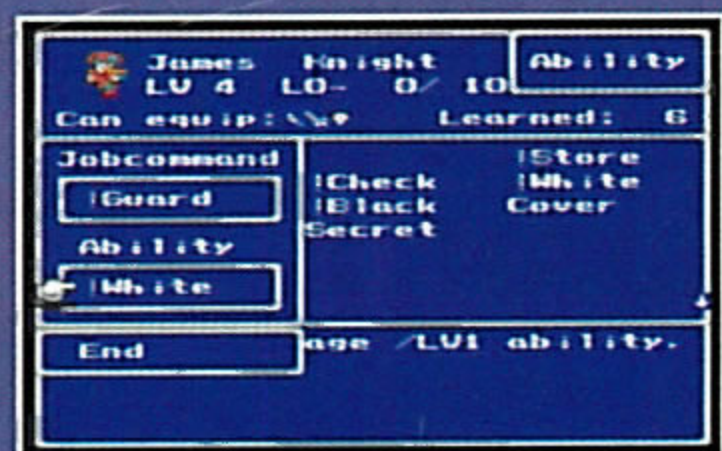
Il existe six classes différentes en plus de celle de départ.



Les possibilités changent en fonction de la classe des personnages.



Lorsque vous changez de classe, les équipements sont retirés. Mais ils sont remplacés par ceux qui s'accordent à vos nouvelles aptitudes.



Au fil du temps, il vous est possible de cumuler deux classes et devenir un chevalier-mage par exemple.

Pour son adaptation européenne, Square et Sony nous offrent une version assez particulière de son final Fantasy Anthology. Alors qu'aux États-Unis, il concernait les épisodes V et VI, nous avons droit en France aux quatrième et cinquième volets réunis dans une même boîte. Peu importe le contenu, ce qui compte, c'est que l'Europe dispose enfin de ces deux jeux cultes datant du début des années 90. Deux mois après la sortie de FFVI sur PlayStation, voici venir les deux premiers volets de la Super Famicom. Le bonheur à tout petit prix ! Car en effet, ce somptueux coffret ne coûte que la modique somme de 20 euros, soit très très peu de francs.

Final Fantasy IV

Cecil est un Dark Knight, et de plus commandant de l'armée volante, les Red Dragons. Il reçoit un jour l'ordre de son roi d'aller récupérer un mystérieux cristal avant que les ennemis s'en emparent. Ce jeune héros se pose cependant moult questions : « Pourquoi dois-je accomplir cette mission ? et quelles sont les véritables intentions du roi ? ». Désireux de résoudre ce problème cornélien, il questionne son roi, qui le rétrograde aussitôt et l'envoie porter une bague dans le village des Summoners. C'est en fait un piège destiné à exterminer

toutes les personnes possédant le pouvoir d'invocation. C'en est trop pour Cecil qui décide de se retourner contre son seigneur et de récupérer les autres cristaux avant les Red Dragons. Ainsi commence l'histoire. Ce premier volet de la saga Final Fantasy sur Snes a tout du RPG classique. L'aventure est très linéaire et il n'y a pas de quêtes parallèles (elles n'apparaîtront qu'à partir du sixième opus). Les combats interviennent aléatoirement et ne proposent pas grand-chose non plus. Par contre, à la vue de ce titre, on peut comprendre pourquoi Final Fantasy est devenu ce qu'il est aujourd'hui. Tout d'abord, l'ATB (Active Time Battle) en est juste à ses débuts : il n'y a pas de jauge, mais l'ordinateur attaque à intervalles réguliers. Si vous ne frappez pas,

simple portage et non à une adaptation). Si vous pouvez faire abstraction des décors dépouillés et des personnages en deux étapes d'animation, alors vous prendrez votre pied.

Final Fantasy V

Dans ce volet, vous contrôlez un jeune aventurier errant. Un beau jour, une météorite s'écrase sur Terre auprès de son campement. Une fois sur les lieux, il fait connaissance de la princesse du royaume. Il décide de l'accompagner au Temple du vent où se trouve son père, le monarque. Comme rien n'est jamais simple, les mages du temple annoncent à la jeune fille que le roi s'est volatilisé. Dans la grande salle, le cristal du vent est brisé. C'est alors que l'image du roi apparaît et demande à

Du RPG old school...

l'adversaire ne s'arrête pas pour autant. En ce qui concerne les « jobs », rien à signaler non plus, mis à part que le héros changera de classe et passera de Dark Knight à Paladin. Graphiquement, Final Fantasy IV est digne de la Super Nintendo, mais pas de la PS (n'oublions pas que nous avons affaire à un

sa fille d'aller protéger les trois autres cristaux qui sont menacés (ceux de l'eau, du feu et de la terre). S'ils venaient à se briser eux aussi, le monde périrait, jusqu'à l'extinction de toute forme de vie. Il faut donc faire vite... Comme vous pouvez en juger, le scénario a pris de l'importance par rapport au précédent épi-



Depuis FF IV, le graphisme a bien évolué. Les aires de combats sont plus variées et colorées.



Les personnages des différents épisodes de la saga sont toujours les mêmes. Dans le village de Mysidia, on trouve un grand nombre de Black Mages (Bibi).

TRANSPORTABLE !

Pour circuler sur la vaste carte de Final Fantasy IV, il est parfois nécessaire d'utiliser un moyen de transport. Selon les terres foulées, ce véhicule changera.



L'hovercraft est idéal sur le sable et dans les zones d'eau peu profonde.



Les Chocobos sont d'excellents destriers, mais seuls les jaunes peuvent être montés. Les autres vous redonnent soit de l'énergie, soit de la magie.

sode, mais le jeu lui aussi a bien évolué. Graphiquement, cet opus est beaucoup plus beau, coloré et détaillé que FFIV. Lors des combats, la jauge d'ATB fait enfin son apparition. Cependant, la vitesse nécessaire pour la remplir est toujours la même, quel que soit le niveau de votre personnage.

Un bon job

Pour la première fois, Square nous offre un système de « job » ultra complet. Vous pouvez en effet affecter une classe à tous vos personnages. Mage, guerrier, magicien, voleur ou moine, vous êtes libre de créer l'équipe que vous désirez (cf. encadré). Quant à l'inventaire, il a évolué et offre une gestion de l'équipement et des statistiques plus complète. Cet épisode a tout du jeu culte. Il ne lui manque que la durée de vie et les sous-scénarios de Final Fantasy VI pour l'égaliser. ■

FFIV

	28	RHnd	Dark
	28	LHnd	Demon
	4	Head	Demon
Cecil		Body	Demon
RHand		Arms	Demon
Life	: 15	Ether1	: 3
Bomb	: 2	Silk Web	: 3
Ether2	: 1	HrGlass1	: 2
Eyedrops	: 9	Antidote	: 5
Gysahl	: 3	Shadow	: 1
HiPotion	: 1	Tent	: 6
Death	: 1		
Hermes	: 1	Soft	: 7

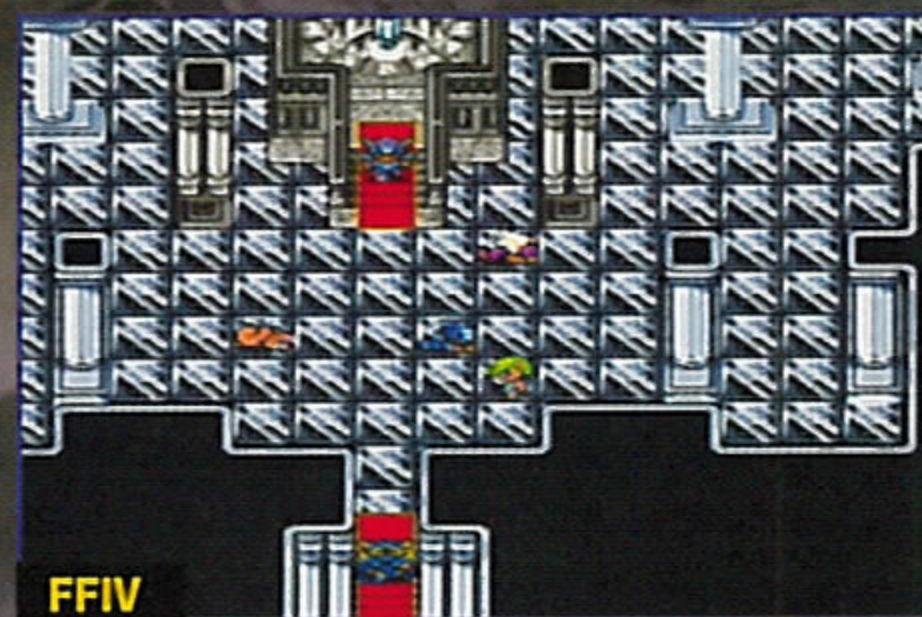
Les inventaires de Final Fantasy IV sont très simples.



oui !

Zano

N'étant pas un gros fan de RPG, je dois dire que ce petit coffret Final Fantasy ne me fait pas hurler de bonheur. Mais bon, je trouve toujours agréable de pouvoir rejouer aux vieux titres qui ont bercé notre adolescence de gamers. Et les gros fans de la saga ne doivent pas s'en priver. Rien ne vaut de temps en temps un bon petit jeu pas très beau, simple, mais captivant.



FFIV

Les fragments de cristal sur le sol servent à changer de « job » pour la première fois.

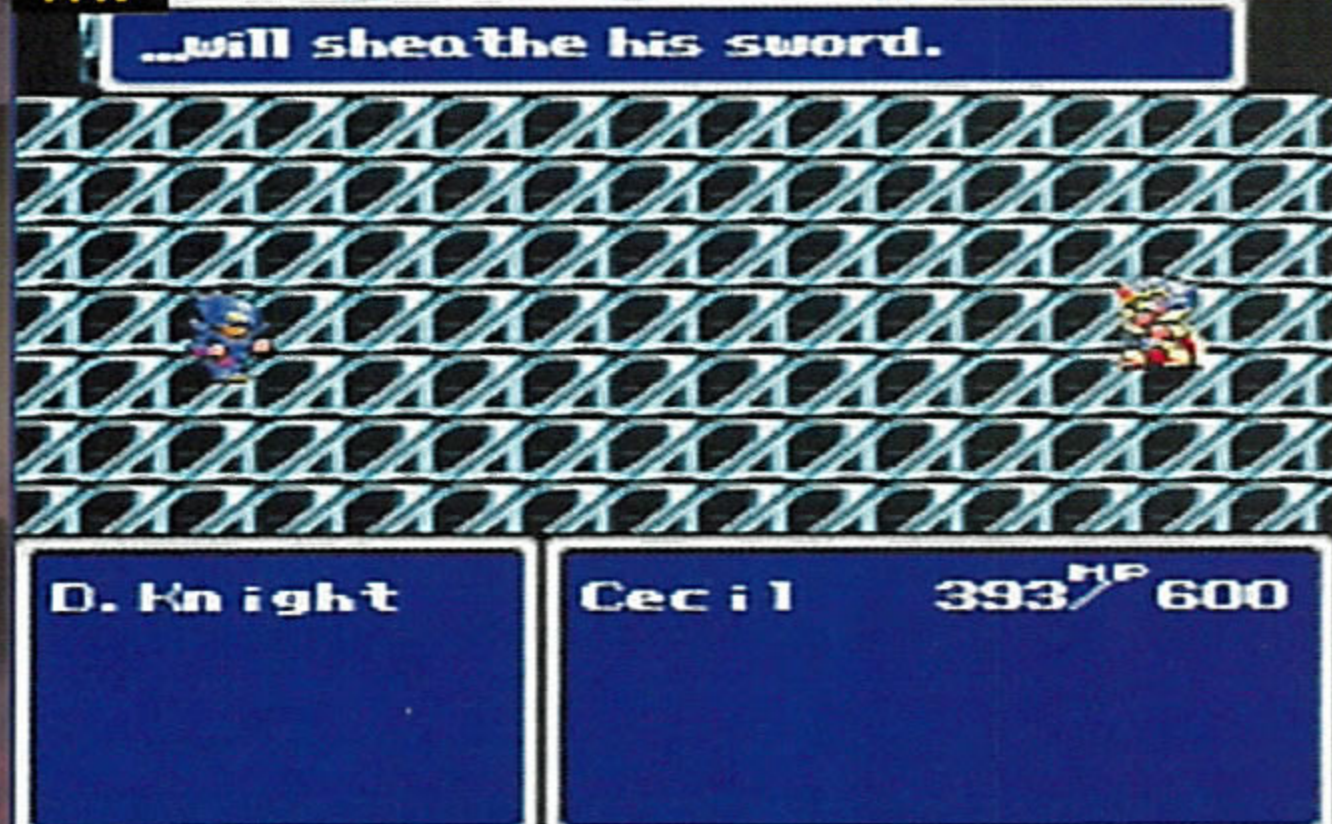


oui !

Kael

Voilà un coffret bien intéressant. Les joueurs PlayStation pourront enfin découvrir les épisodes antérieurs de la célèbre saga. Si les deux jeux sont graphiquement désuets, le plaisir est pourtant toujours présent. Pour ce qui du gameplay, lui aussi est d'époque : aucune diagonale, des menus très simples et un système de combat vraiment limité (magie, attaque et défense). Pour justifier ce portage sur PlayStation, les développeurs ont ajouté quelques cinématiques (une au début, et une autre à la fin). Elles sont assez pitoyables, et de toute façon inutiles.

FFIV



Le combat contre son double maléfique est un des grands moments du jeu.



les plus

- deux Final Fantasy
- le prix
- la nostalgie
- les musiques de FFV

les moins

- le graphisme
- la jouabilité
- les musiques de FFIV

intérêt

88%

Ce coffret à petit prix regroupant les deux premiers épisodes de FF sur Super Nintendo est une aubaine ! Un achat indispensable pour tous les fans de Final.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SQUARE
- Éditeur : SCEE
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

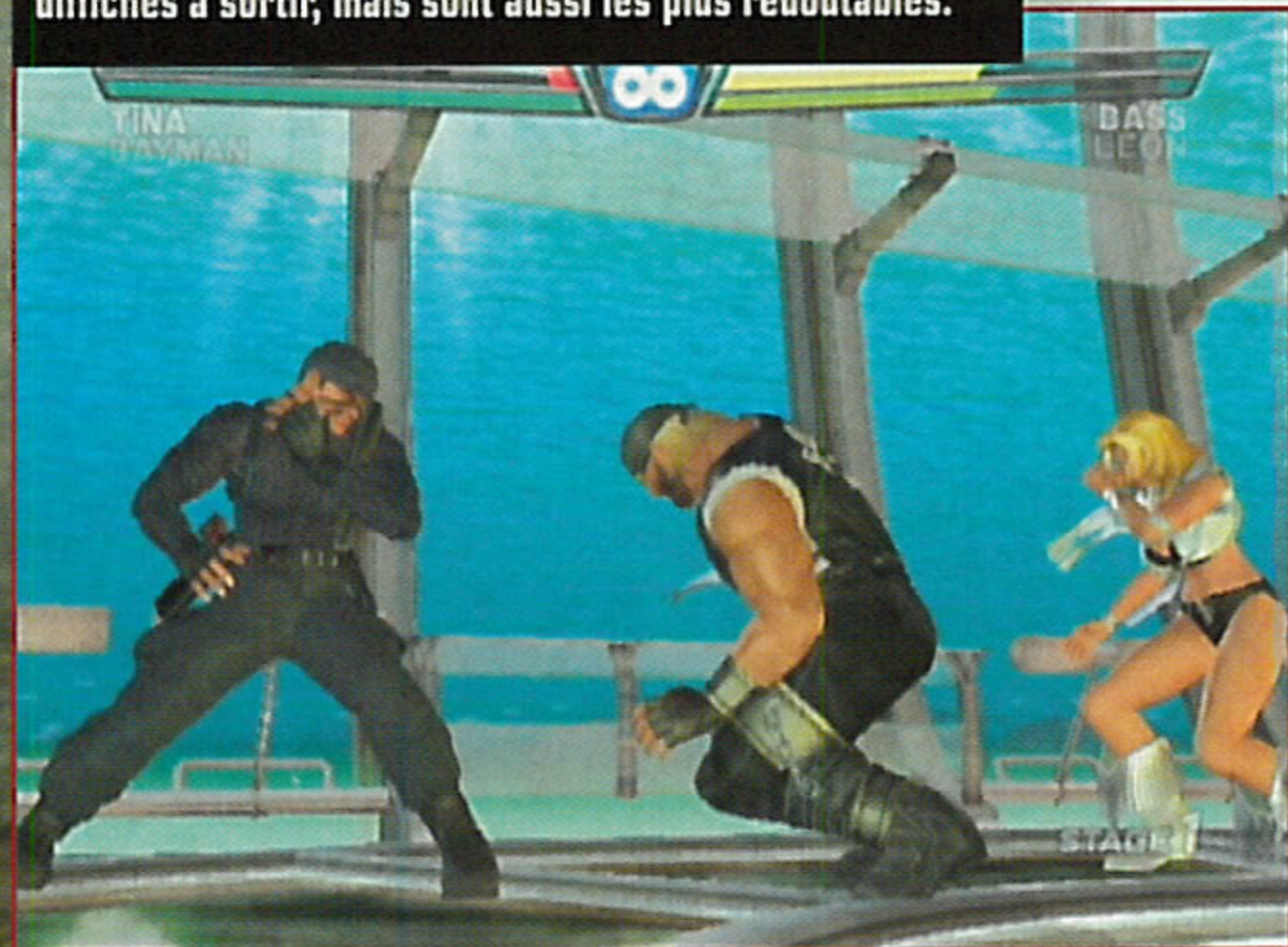


DEAD OR ALIVE 3



À l'instar de Virtua Fighter, et pour plus de réalisme, les adversaires se suivent constamment du regard.

Dans le Tag Battle, les prises à deux sont les plus difficiles à sortir, mais sont aussi les plus redoutables.



ON NE S'EN LASSE PAS...

Le premier argument qui a rendu célèbre DoA, c'est le tour de poitrine des combattantes. Ne dérogeant pas à la règle, ce troisième volet cultive la tradition et nous propose des volumes mammaires à rendre fou Niico. Voici quelques clichés pour le plaisir des yeux.



Aidez-moi, j'ai des crampes plein les jambes.



Tina est prête à se battre, sa détermination se devine.

Les Américains y ont eu droit dès la sortie de la Xbox. En Europe, nous avons dû attendre 15 jours après la mise en vente de l'onéreux joujou de Billoo. Heureusement, l'attente en valait la peine. Maintenant la Xbox a son jeu de combat, et quel jeu! Apparu en 1997, Dead or Alive avait fait une entrée remarquée, grâce à la poitrine impressionnante des combattantes. Mais c'est avec le deuxième opus sur Dreamcast et PlayStation 2 que cette série a acquis ses lettres de noblesse. Surtout par l'adjonction du mode tag et une très grande interactivité entre les joueurs. Mais ce n'était pas encore assez pour Itagaki (le créateur), qui voulait pousser ce concept beaucoup plus loin. Heureusement pour lui, la puissance monstrueuse de la Xbox arrive à point nommé pour combler ses désirs.

Tout en parade

Virtua Fighter 4 se distingue par son réalisme, Tekken 4 par ses combos démoniaques et Soul Calibur par ses armes blanches. Pour s'imposer face à ces mastodontes, DoA 3 joue à fond la carte de la parade et du contre. Dans ce jeu, hors de question de jouer les bourrins et de taper comme un sourd sur son adversaire en employant le même coup. À tout moment, celui-ci peut retourner l'attaque à son avantage. Mais, avant d'y parvenir, il faut d'abord travailler le timing. Heureusement, la prise en main est très facile et il est possible de progresser très rapidement, du moins au début.

Et tu casses, casses...

En plus de cette particularité des contres, DoA 3 se distingue par des aires de combat immenses, limitées par des murs. Mais il suffit que l'un des protagonistes soit projeté dessus pour les casser et découvrir une nouvelle partie du décor. De plus, des obstacles destructibles (rochers ou stalagmites)

sont disposés sur les surfaces de combat occasionnant à l'adversaire des dommages plus importants.

Pari réussi

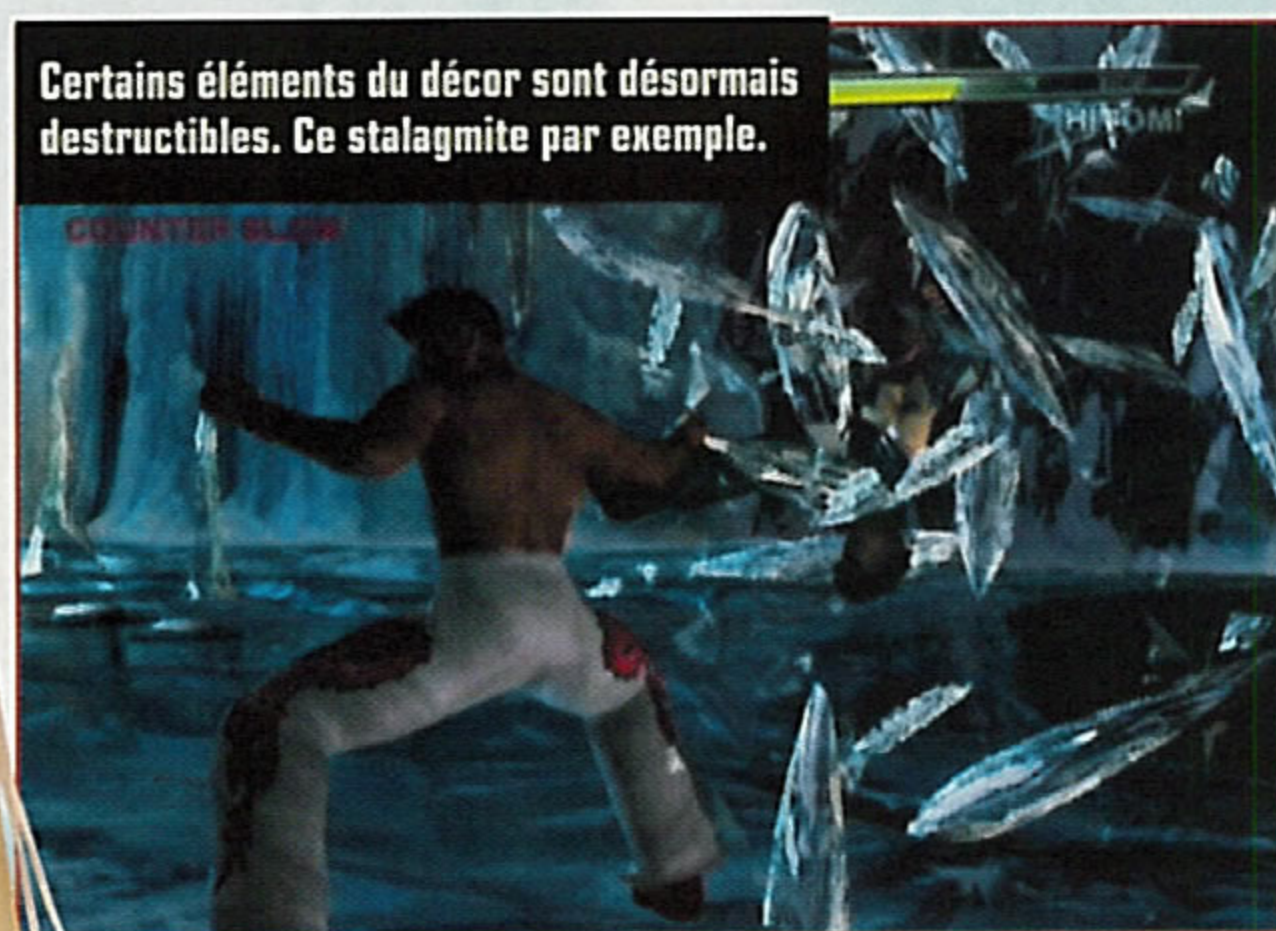
Lors de la mise en chantier de ce troisième épisode, Itagaki avait déclaré, qu'il voulait « réaliser le jeu de combat le plus puissant du monde et irréalisable sur d'autres consoles ». Eh bien le pari est gagné! Chaque élément est grandiose. Les graphismes sont en haute résolution; décors photoréalistes, comme le niveau en forêt; animation en 60 images/s. d'une fluidité ahurissante; personnages criants de beauté et de réalisme; et pour terminer, un nombre de coups disponibles très élevé, assurant des heures et des heures de bonheur. À part ça, côté modes de jeu, on reste au niveau des meilleurs: story, versus, time attack, team battle, practice et theater. Rien ne manque, mais c'est quand même normal pour un jeu de baston de notre époque.

Rayon nouveautés

Certes, on a attendu ce bijou en Europe; en contrepartie, on se consolera avec des nouveautés qui ne figuraient pas dans les versions US et Japonaise. Plusieurs costumes sont désormais débloquables, ainsi qu'un perso caché. De nouveaux coups ont fait leur apparition, et de nouvelles poses lors des victoires ont été ajoutées. Bref, il ne s'agit pas d'un simple portage comme il est trop souvent de mise. Enfin, comble de la perfection, l'animation est la même qu'en 60 Hz, et n'handicape en rien la jouabilité. Alors parfait?... En attendant qu'une équipe aussi talentueuse que la Team Ninja se lance dans la bagarre, Dead or Alive 3 est, avec Soul Calibur 2, le plus beau jeu de combat jamais réalisé sur console. Incontestablement, il justifie à lui seul l'achat de la Xbox. Grandiose! Magnifique! Ahurissant! Et nous pesons nos mots. ■

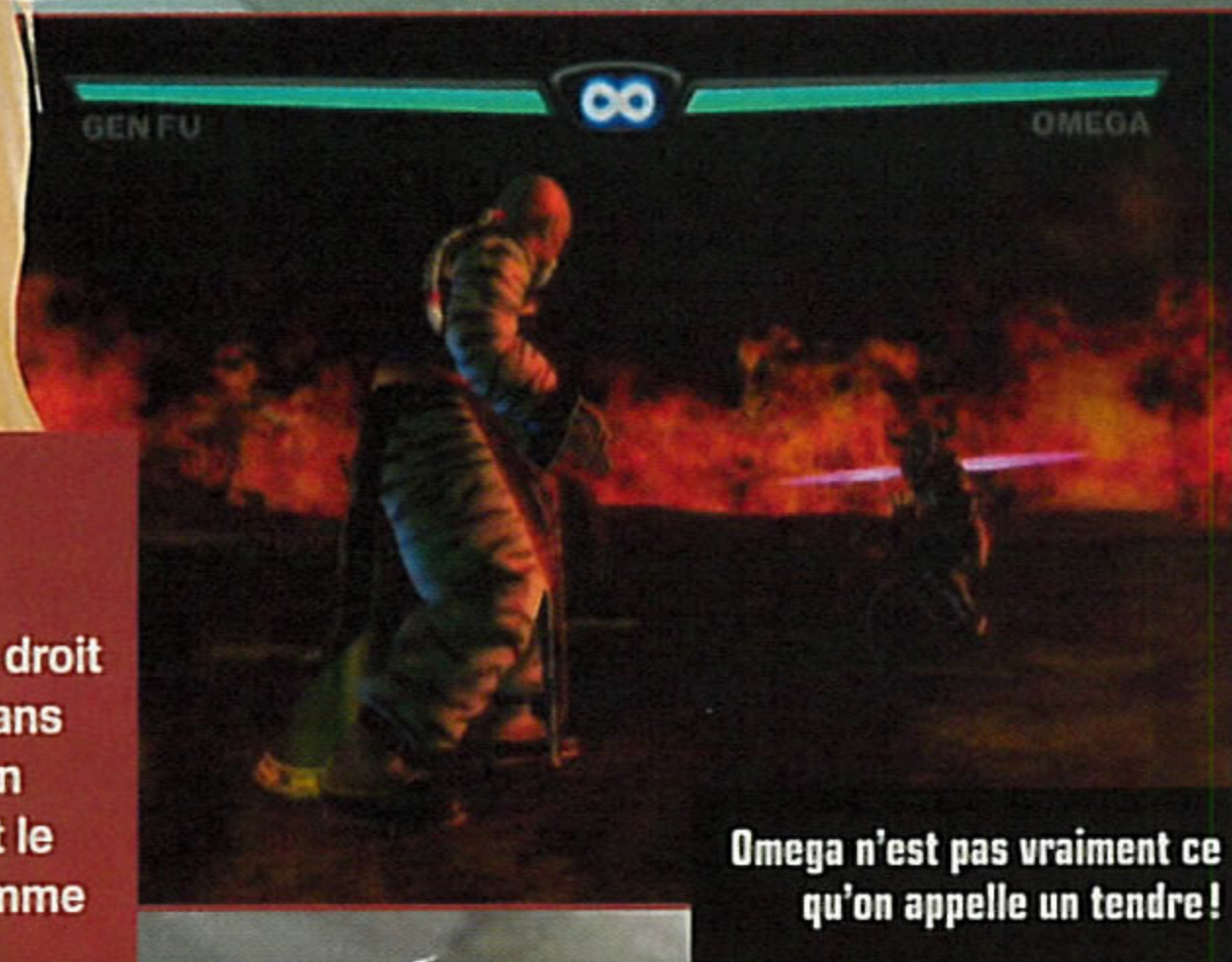


En mode Tag, il est toujours possible de faire une vilaine prise.



Certains éléments du décor sont désormais destructibles. Ce stalagmite par exemple.

Le retour des mamelles tueuses !



Omega n'est pas vraiment ce qu'on appelle un tendre !

TOUS AMÉRICAINS ?

Pour une fois que l'Europe est gâtée, on ne va pas se plaindre. Voici un petit aperçu de ce à quoi vous aurez droit et que ces pauvres Américains ne trouveront jamais dans leur version. Petit conseil : pour débloquer Ein, jouez en time attack avec Hayate après avoir fini complètement le mode story pour obtenir un rank A, puis entrez Ein comme nom et il devient jouable. Merci qui ?



Alors, on sèche les cours pour aller se battre ? Sauvageonne, va !



Le style « Matrix » a visiblement fait bon nombre d'émules...



Il y a 18 nouveaux costumes à débloquer, et certains sont très bien cachés.



oui !

Toxic

DoA 3 c'est la baston spectacle ! La réalisation ouvre de nouvelles voies pour les jeux à venir. Le système de parade et de contre est bien maîtrisé, et le jeu devient vite passionnant. Je reste un peu sceptique quant à l'orientation assez « manga » des graphismes. Mais force et de constater que l'équilibre entre la jouabilité et la réalisation de l'ensemble est plus qu'efficace. Le fun est bien là. Un régal de baston.



oui !

Kael

Après l'avoir testé en import, c'est avec joie que je me suis rué sur cette version européenne. Et je n'ai pas été déçu. Tout d'abord, la vitesse de jeu a été conservée. Ensuite, la réalisation, l'animation, la fluidité, la jouabilité, l'intérêt, la durée de vie... tout est excellent. Cette nouveauté Xbox fait assurément partie des meilleurs jeux de baston jamais sortis, même si la taille imposante de la manette rend parfois les manipulations peu aisées. Une référence qui le restera longtemps, à l'image de SoulCalibur sur Dreamcast.



les plus

- la réalisation
- le gameplay
- le tag battle

les moins

- la manette
- l'insomnie qui guette

intérêt

96%

Microsoft ne pouvait espérer mieux pour sa Xbox. Si vous ne deviez posséder qu'un jeu sur cette console, ce serait ce Dead or Alive 3.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : TEAM NINJA
- Éditeur : MICROSOFT
- BASTON BONNET G
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE

CONFLICT ZONE

LA GUERRE, C'EST MOUCHE !

Les missions vont vous entraîner dans une série de situations critiques et tendues. Il faut bien gérer ses effectifs pour parer les attaques et les pièges des ennemis. Les commandes vous permettent, après un temps d'adaptation, de quadriller le terrain comme bon vous semble.



Les statistiques précises vous informent sur la nature de vos troupes. Important pour une bonne gestion.



Un bon déploiement des troupes et des investissements judicieux s'imposent.



L'escarmouche ne laisse pas de place à la poésie !



Les cinématiques informent sur la nature des missions à accomplir.

Conflict Zone débarque sur PlayStation 2 pour satisfaire les mordus de stratégie militaire. Le scénario vous situe au cœur d'un conflit mondial dans lequel deux camps s'affrontent. D'un côté, l'ICP est une organisation internationale chargée de ramener la paix et d'instaurer la liberté dans les zones où les conflits ont lieu. Surnommés les gardiens de la paix, les soldats de l'ICP doivent défendre le bon droit et la justice dans tous les conflits armés. En face, on trouve l'organisation Ghost. Cette internationale du crime incarne ce qui se fait de plus vil et de plus fourbe. Conflict Zone oppose ces deux forces armées dans une série de campagnes qui vous demanderont d'élaborer une stratégie militaire adaptée aux situations.

Le choix des armes

Le mode campagne vous demande de choisir l'un des deux camps. Une fois votre choix effectué, une série de cinématiques informatives introduit la succession des missions essentielles à l'accomplissement de votre quête et à l'anéantis-

sement de vos ennemis. La nature variée des objectifs vous demandera d'investir des places fortes ou de réaliser des missions d'observation. Vous pourrez agencer un campement et créer votre propre groupe d'intervention pour mener à bien votre objectif. Le mode escarmouche, lui, vous impose des situations précises sans scénario préalable, et dans lesquelles vous devrez démontrer vos talents de stratège. La réflexion se doit d'être rapide et efficace. Alors que le mode campagne propose une difficulté progressive, ce mode escarmouche vous plonge au cœur du conflit.

Incontestable

Les options de jeu sont très complètes, et la gestion de vos effectifs apparaît comme l'une des plus précises jamais vues dans un wargame. L'intelligence artificielle, très évoluée, donne aux parties un intérêt incontestable. ■



Vos ordres doivent être précis.



Vous venez de construire une résidence secondaire... Bonnes vacances !



Une interface à la fois claire, simple et complète.



Tous en formation ! Je ne veux voir qu'une seule tourelle !...

L'art de la guerre.



C'est l'apocalypse ! L'ICP se doit de faire triompher la justice.



En formation
Oui mon Général

C'est l'arrivée dans la ville. L'armée impose le respect.



Le Ghost attaque la base de l'ICP avec ses forces volantes. Les hélicos ont une belle force de frappe.



Tel Moïse dans le désert, vos troupes avancent pour sauver les derniers espoirs de paix.



Unité perdue
Retraite

Une phase de combat où les fantassins prennent le dessus sur les tanks.



Unité perdue
Unité perdue

Votre vitesse de réaction vous permettra de prendre l'ascendant sur vos adversaires.

Ceux qui veulent de la blaste en auront pour leur argent.



OK
Destination atteinte



oui!

Niico

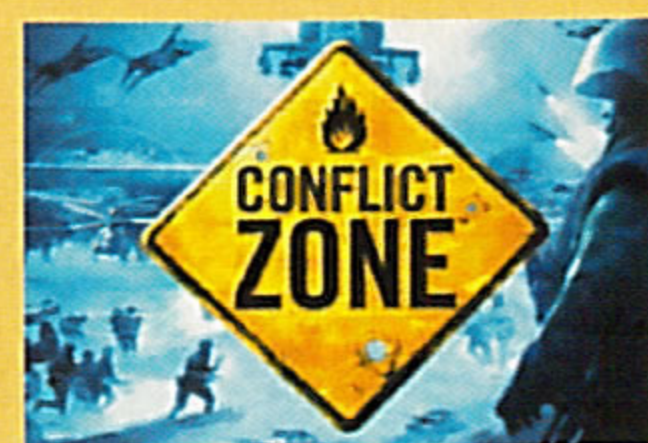
Voici un jeu dans la lignée d'un Command & Conquer. Si Conflict Zone n'apporte pas grand-chose de nouveau au genre (on construit des bâtiments militaires, on développe ses armées et ses unités...), il offre tout de même des graphismes en 3D temps réel, ce qui n'est pas négligeable. C'est également l'un des derniers jeux pour la Dreamcast, même si les graphismes sont un poil en dessous de ceux de la version PS2.



oui!

Toxic

Conflict Zone s'adresse aux stratèges. Les commandes sont un peu longues à prendre en main, et l'ergonomie de l'ensemble laisse parfois à désirer, mais la profondeur du jeu et les possibilités offertes aux petits généraux en puissance combleront les puristes de la guerre sur console. Il va falloir être très malin et observateur pour arriver à vos fins. Un jeu intelligent. Si, si...



les plus

- les possibilités
- l'intelligence artificielle
- l'intérêt des missions

les moins

- la prise en main
- la difficulté

intérêt

Un pur jeu de réflexion et de gestion militaire qui demande beaucoup de matière grise et d'application. Chauds les neurones!

89%

Un graphisme un peu plus léger, et une jouabilité en deçà de la version PS2, pour un jeu qui reste malgré tout intéressant.

84%

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : MASA
- Éditeurs : UBI SOFT (PS2)
BIG BEN (DC)
- WARGAME
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE

GRANDIA II

DES COMBATS TACTIQUES ET VIVANTS

Lors des battles, le joueur doit élaborer sa stratégie. Tout passe par la barre d'action sur laquelle on visualise le moment où un perso (allié ou ennemi) va pouvoir agir. Il faut ensuite faire le bon choix : attaquer, parer, gêner, soigner, etc. Les personnages bougent entre les attaques, se replacent, se protègent... L'amateur du genre sera comblé.



L'attaque « critique » est peu puissante mais retarde l'offensive de l'adversaire.



Maîtriser les différentes magies est bien sûr indispensable.



Lorsque les ennemis vont attaquer, la protection peut être une bonne solution.



Certaines rencontres avec des personnages clés ne se passent pas forcément bien.

Après avoir fait le bonheur des amateurs de RPG sur DC, l'excellent Grandia II débarque sur la PS2. Sans changements au niveau du scénario, ni du système de combat ni de l'aventure elle-même, ce volet ne comporte pas ou très peu d'intérêt pour ceux

qui y ont déjà joué sur la console Sega. Mais il pourra intéresser ceux qui recherchent un bon petit RPG pour leur PS2...

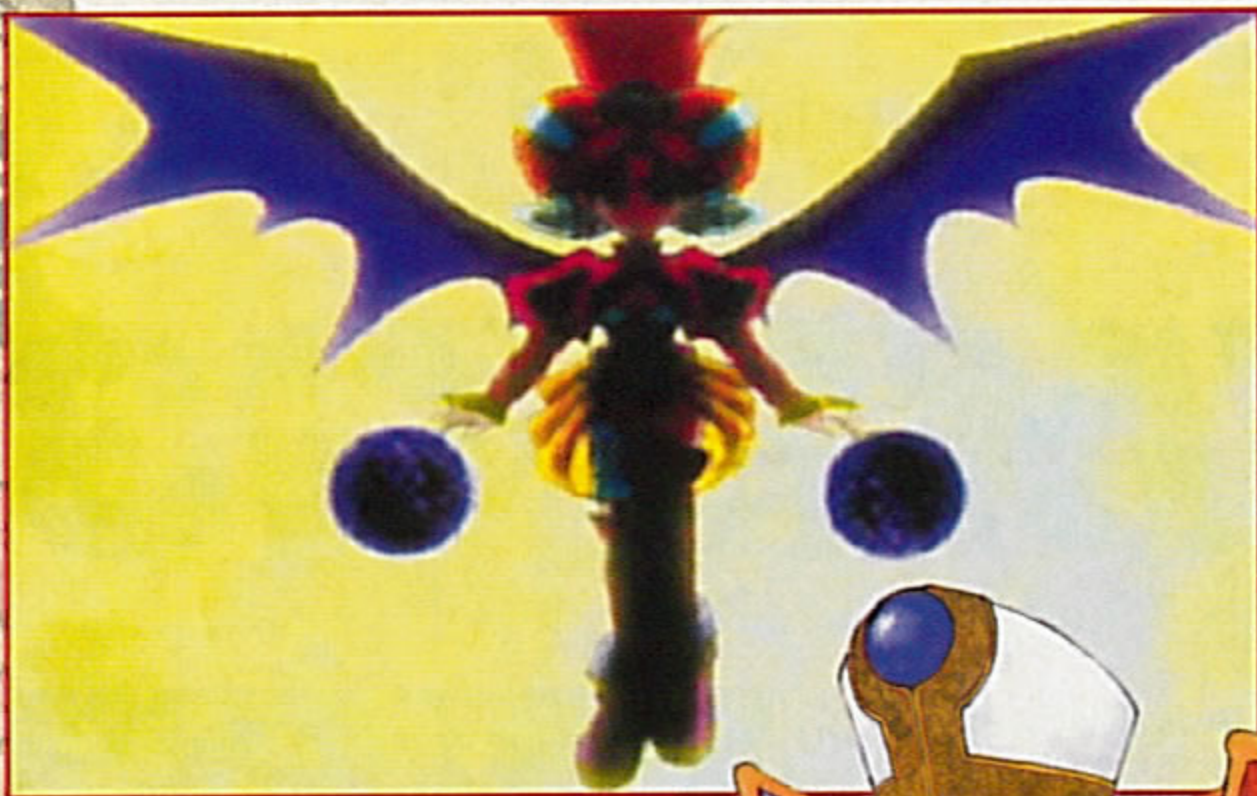
Un savoir-faire

Outre un scénario bien construit, travaillé jusque dans ses moindres détails, riche en rencontres et en événements, ce Grandia II se démarque de bon nombre de RPG par son système de combat. Une barre d'action, en bas à droite, permet de visualiser le moment où le(s) perso(s) va pouvoir déclencher son attaque. L'ennemi également y est visible, et on sait donc quand il va frapper. Au moment de choisir son action, on peut bien évidemment attaquer avec ou sans magie, ou encore effectuer une attaque critique. Cette dernière, si elle est moins puissante, présente quand même un gros intérêt : elle fait redescendre la barre d'action de l'ennemi. En clair, si ce dernier s'apprête à frapper l'un de vos persos, son attaque sera reportée, mais pas annulée. Ce système garantit des combats mouvementés et tactiques, ce qui ne devrait pas déplaire aux puristes du genre. Le reste du jeu est relativement classique : vous explorez des grottes et des donjons pour réaliser de petites missions, vous rencontrez des persos qui se joignent à votre quête, vous faites évoluer leurs différentes aptitudes, vous les équipez, les soignez, etc.

Un graphisme décevant

Souvenez-vous de la version Dreamcast... Grandia II proposait un ensemble visuel somptueux, lissé et coloré, ainsi qu'une modélisation des personnages particu-

lièrement réussie. Mais force est de reconnaître que cette version PlayStation 2 déçoit un peu. Le jeu reste joli, mais a perdu de sa superbe. Couleurs souvent fades, scintillements, pas ou peu d'anti-aliasing, persos moyennement détaillés... C'est bien dommage ! On a vu nettement mieux dans le genre sur PS2. Quoi qu'il en soit, cette faiblesse n'enlève rien à l'intérêt du jeu, qui reste captivant et remarquablement bien pensé. Seul le plaisir des yeux a diminué. Par contre, celui des oreilles est toujours bien présent, grâce à une bande-son magnifique, intense et variée, qui confère à l'aventure une ambiance exceptionnelle et envoûtante. Pour conclure, Grandia II reste un grand jeu, un vrai RPG pour les fans du genre. Mais ceux qui auront connu la version DC seront sûrement un peu déçus. ■



On peut voir les ennemis, et ainsi tenter de les éviter si l'on ne veut pas combattre.

Certaines magies déclenchent de jolies petites séquences.



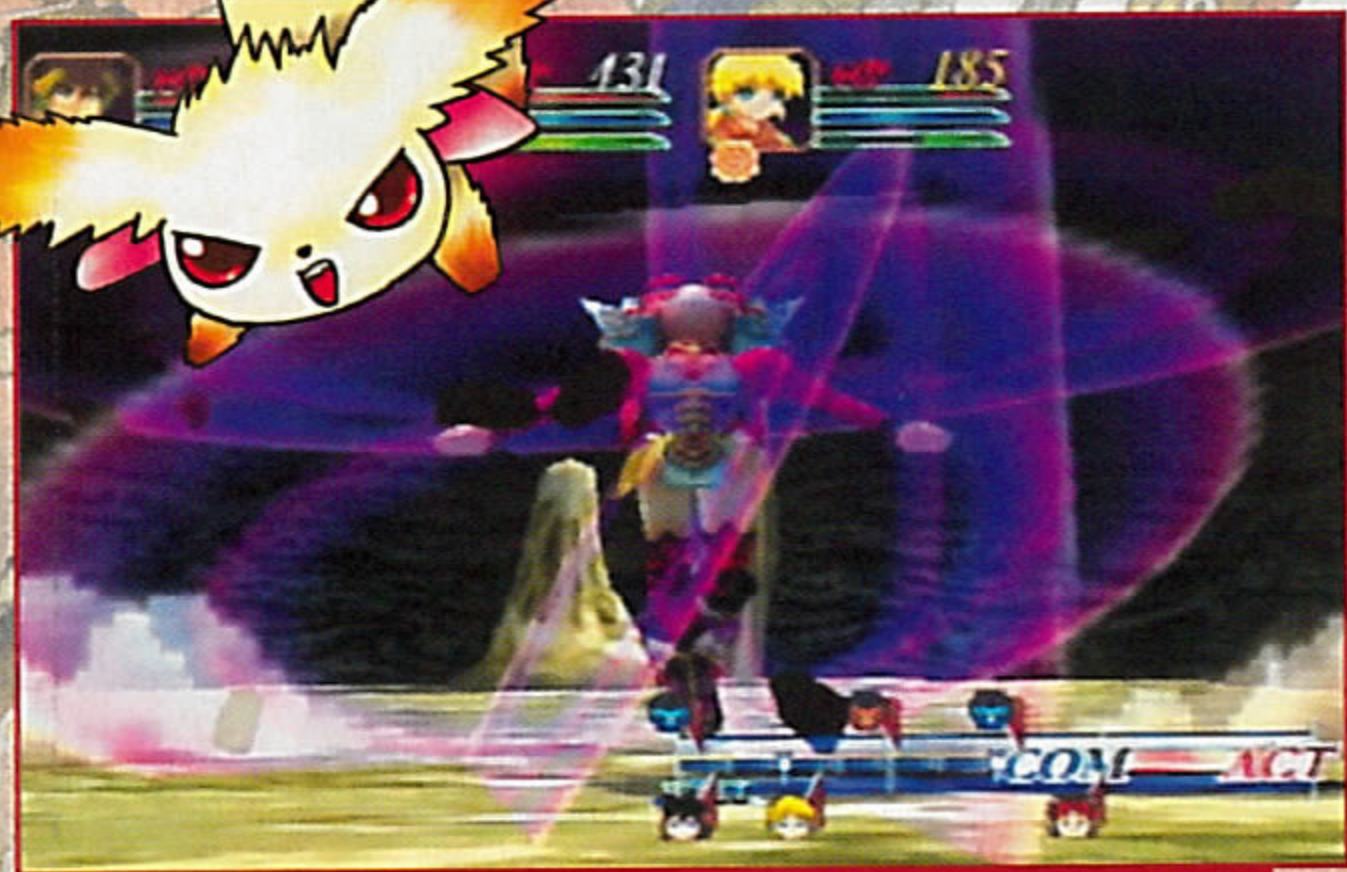
Les scènes de dialogues sont nombreuses et incontournables.



Les mouvements des persos pendant les battles sont soignés et stylés.



Les caves et les donjons sont constitués d'un ensemble de couloirs, comme d'habitude.



Ce perso féminin déclenche des magies automatiquement; il charge ce que l'on pourrait appeler une jauge de colère.



oui, mais...

Kael

Grandia II propose certainement le système de combat le plus intéressant à ce jour. Tout doit être pris en compte: de l'instant où chacun va attaquer à sa position sur le terrain. Quant à l'histoire, elle est identique à la version DC: les mêmes niveaux et les mêmes puzzles. C'est dommage, car les deux versions sortent à plus d'un an d'intervalle. Graphiquement, c'est la grande déception: l'aliasing est omniprésent et les couleurs sont ternes. Mais Grandia reste intéressant. Un bon RPG.

Moins beau, mais toujours aussi bon

Évidemment, de temps à autre on a droit à un petit boss.



oui!

Zano

En dépit d'un visuel nettement moins bon que celui de la version Dreamcast, ce Grandia II reste l'un des meilleurs RPG du moment. Personnellement, j'apprécie tout particulièrement le système de combat, vraiment intéressant et efficace. Et la possibilité d'éviter certains ennemis lorsqu'on explore une zone s'avère aussi plus agréable que les combats systématiques et inévitables de la plupart des titres du genre. Ajoutez à cela une histoire travaillée, des musiques divines, et une durée de vie conséquente...



les plus

- le système de combat
- le scénario bien ficelé
- la bande-son

les moins

- le graphisme décevant
- les dialogues longs

intérêt

92%

Sur PlayStation 2, Grandia II reste un très bon RPG. Les fans de ce type de jeu ne doivent pas s'en priver.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : GAME ARTS
- Éditeur : UBI SOFT
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

DES FLOTS D'ADRÉNALINE

Quelques écrans issus d'Extreme G3 Racing valent le détour. Voici donc un petit aperçu des réjouissances qui vous attendent. N'oubliez pas de garder votre sang-froid pour atteindre les plus hautes marches du podium.



Il va falloir user de vos armes pour éliminer vos concurrents directs.



La vue intérieure permet quelques beaux, très beaux clichés de nuit.



Le rétroviseur permet d'anticiper les attaques de vos poursuivants. Idéal dans la dernière ligne droite.



Certains parcours peuvent facilement donner la gerbe! À bon entendeur.

EXTREME G3

Dans ce jeu, vous incarnez des pilotes d'engins futuristes aux vitesses de pointe étourdissantes. Le scénario d'Extreme G3 Racing se situe à la fin du XXII^e siècle. Une ligue sans pitié regroupe les plus intrépides pilotes de l'univers qui s'affrontent dans des courses folles à travers des contrées répondant aux doux noms d'Atradaitoshi, Muon Harbor ou encore Verdegrand. À l'instar d'un F-Zero ou du plus récent WipEout, c'est sur des circuits sinueux aux décors étonnants que vous vous élançerez.

Aptitudes particulières

La ligue se divise en quatre niveaux de difficulté. Quatre tournois vous attendent dans chacun des niveaux de difficulté. Vous pourrez participer en solitaire ou à deux joueurs au mode league pour des courses dans la même équipe. En effet, pour relever ce défi, vous pourrez choisir une écurie parmi les six disponibles en début de partie. Chacune de ces équipes possède des aptitudes particulières susceptibles de correspondre à votre type de pilotage.

Autres petits plaisirs

Outre la principale ligue, vous pourrez vous élançer à la conquête du mode arcade. À chaque exploit réalisé, vous pourrez découvrir des passages secrets... Le time trial, quant à lui, est réservé aux plus rapides pilotes de la galaxie! Il est impératif de battre tous les records

des tours pour bien figurer au classement et récolter des bonus variés qui relancent l'intérêt de la partie. Un magasin est accessible pour acheter des accessoires et des pièces mécaniques essentielles afin d'optimiser vos performances. Une série d'armes, défensives et offensives, est accessible pour vous débarrasser de vos concurrents directs. Un bon choix des équipements s'impose donc pour gravir le sommet de la hiérarchie. De plus, un système de boost et de bouclier rechargeable en course pourra vous apporter la victoire. Enfin, les options disponibles vous faciliteront la prise en main en vous proposant de paramétrer les commandes à votre goût. ■

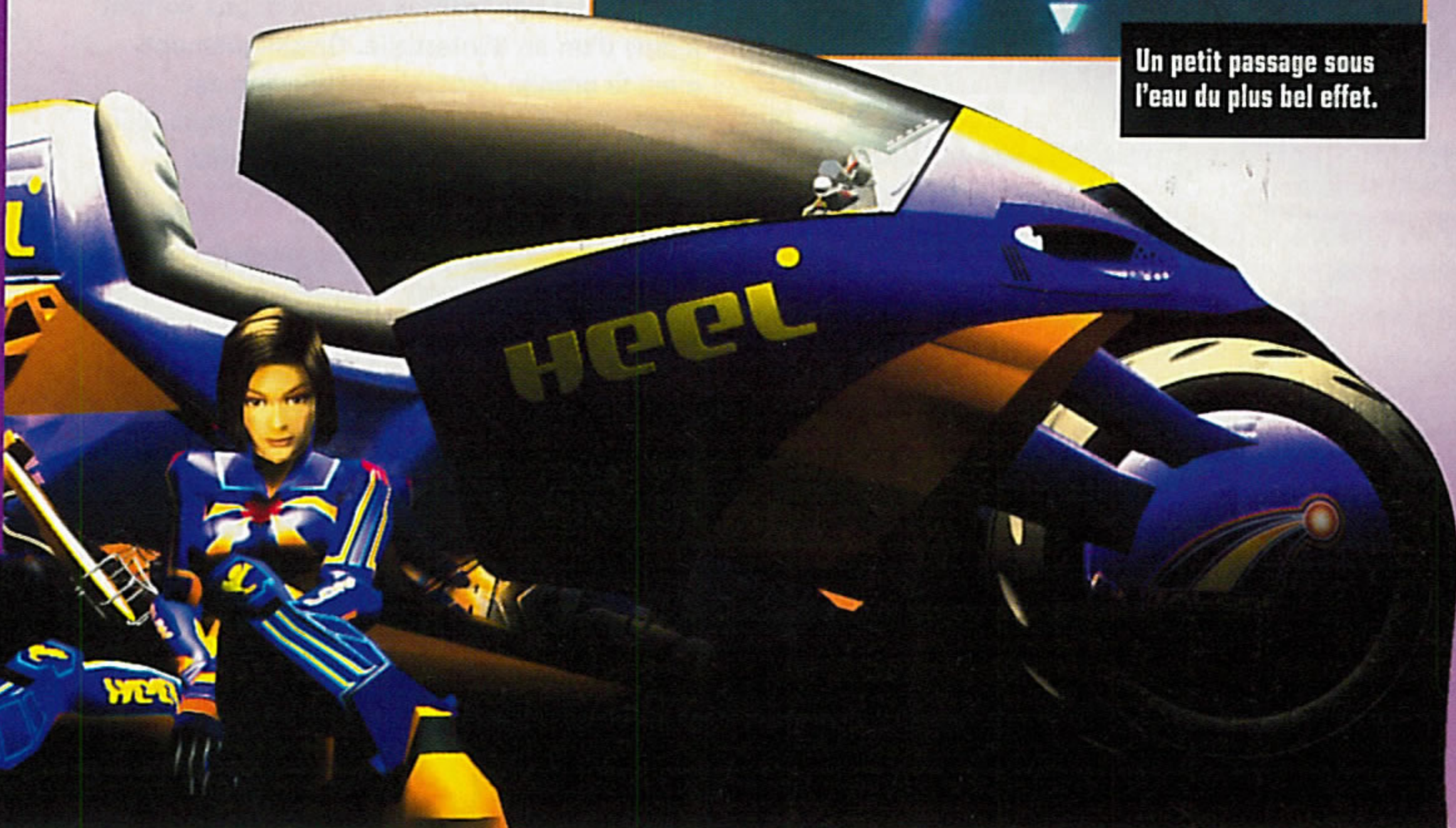
Le mode multijoueur offre de beaux challenges bien relevés.



Certains parcours vous permettront de réaliser des sauts d'anthologie!



Un petit passage sous l'eau du plus bel effet.



RACING



Si vous passez sur les bandes de couleurs sur le côté de la piste, vous pouvez recharger vos armes et votre turbo.



Les armes sont variées et efficaces.



Admirez ce virage de folie!... et prenez le temps de bien prendre la courbe.



oui!

Toxic

Extreme G3 est une bombe de dynamisme et de speed. Dans ce jeu, tout est résolument tourné vers les sensations fortes. Les bolides foncent à toute allure dans des décors de très bonne qualité, et l'animation ne souffre d'aucun défaut. Les modes de jeu proposent un condensé de ce qui se fait de mieux dans le genre. La maniabilité, même si elle demande un (court) temps d'adaptation, propose quelques subtilités. Au final, la réalisation et la jouabilité de ce soft lui confèrent une bonne et grande durée de vie.

C'était quoi ce truc qui vient de passer?



Les descentes sont le plus souvent vertigineuses. Attention aux sensations!



Ajustez vos tirs pour ralentir les pilotes les plus rapides.



oui, mais...

Kael

Les différences entre la version PS2 d'Extreme G3 et cette adaptation sur Game Cube sont minimes. Le jeu est très fluide et bien joli. Les parcours sont assez spectaculaires bien que peu diversifiés. Pour ce qui est des armes, elles ne servent pas beaucoup: la petite mitrailleuse effleure à peine l'adversaire. Bref, le jeu n'aurait rien perdu sans cet arsenal... La PS2 à son Wipeout et la Game Cube son Extreme G.

EXTREME G RACING

les plus

- les détails graphiques
- les sensations extrêmes
- la jouabilité

les moins

- le manque d'originalité
- quelques froideurs dans certains décors

intérêt

92%

Un bon jeu de course à la réalisation très soignée. Malgré un certain manque de diversité, l'ensemble s'avère diablement efficace.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : ACCLAIM
- Éditeur : ACCLAIM
- COURSE FUTURISTE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

RETOUR EN FORCE !

Comme dans Tekken 3, le Tekken Force est plus qu'une simple option, un jeu à part entière. Découpé en quatre niveaux, ce mode est le défi ultime. Vous avancez et vous exposez à grands coups de poing tout ce qui bouge.



Les ennemis arrivent généralement en nombre.



À certains moments, vos poings s'enflamment. Face à vos coups, l'adversaire ne peut rien faire.



En fin de niveau, un boss vous attend.

TEKKEN 4

An 2000. Pour la sortie de la PlayStation 2, Namco avait converti son Tekken Tag. Les fans furent déçus par cette version améliorée de Tekken 3. Une suite digne de ce nom s'imposait. 2002 : Tekken 4 arrive enfin et est à la hauteur de ce que les fans pouvaient attendre de cette conversion du hit d'arcade. Car c'est en arcade que ce jeu a vu le jour, et depuis, le monde s'est divisé en deux : les fans de Tekken et ceux de son concurrent le plus féroce, Virtua Fighter 4. Comble du bonheur et des lois du marché, ces deux titres se confrontent enfin sur la même machine.

Orgie de combos

Le gameplay est la marque de fabrique d'un jeu, et Tekken a su s'imposer dès ses débuts par une maniabilité très accessible et une facilité à sortir les combos. Pour ce volet, la jouabilité n'a pas changé : deux boutons pour les jambes et deux pour les poings. Côté coups, une cinquantaine de base sont disponibles, mais de nombreux autres restent à trouver. Bien sûr, les combos de folie restent de mise, et il vous faudra un sacré entraînement avant de les trouver et en tirer toute la quintessence. On reste en terrain connu. Les modes classiques sont présents : arcade, versus, time attack, team battle, practice ou theater (à débloquer). Comme à la

belle époque, vous admirerez les superbes fins en images de synthèse dans le mode story, et le training (équivalant à un didacticiel), vous permettra d'apprendre les différents coups. Par contre, exit la trentaine de personnages du Tag. Ici, vous avez dix persos de base et neuf à gagner en finissant le mode arcade, sans compter les cachés (cf. encadré).

Retour en force

Bonne nouvelle, le Tekken Force qui avait fait son apparition dans le troisième volet est de retour. Vous contrôlez un personnage dans un beat them all à travers quatre longs niveaux. Vous êtes assailli par les ennemis de la légendaire Tekken Force fondée par Heihachi. À la fin de chaque niveau, un boss vous attend jusqu'à ce que vous rencontriez le méchant final. Un véritable jeu dans le jeu, et pas facile en plus ! Mais ce sont surtout les nouveautés que les fans attendaient, et la première est de taille : des éléments destructibles, comme les piliers, statues ou arbres, parsèment désormais la surface de combat. Deuxième nouveauté : des aires de combat fermées sont apparues. Seul problème, que regretteront certains, on peut désormais se faire coincer contre un mur, comme dans Street Fighter, et recevoir une volée de coups



sans pouvoir répliquer. Heureusement, ceux-ci peuvent être contrés. Et encore plus fou, les contrés à leur tour peuvent être contrés, l'arroseur arrosé en quelque sorte.

Petits nouveaux

Côté personnages, quatre nouveaux font leur apparition. Tout d'abord, Steve le boxeur, pour qui les boutons coups de pied gèrent

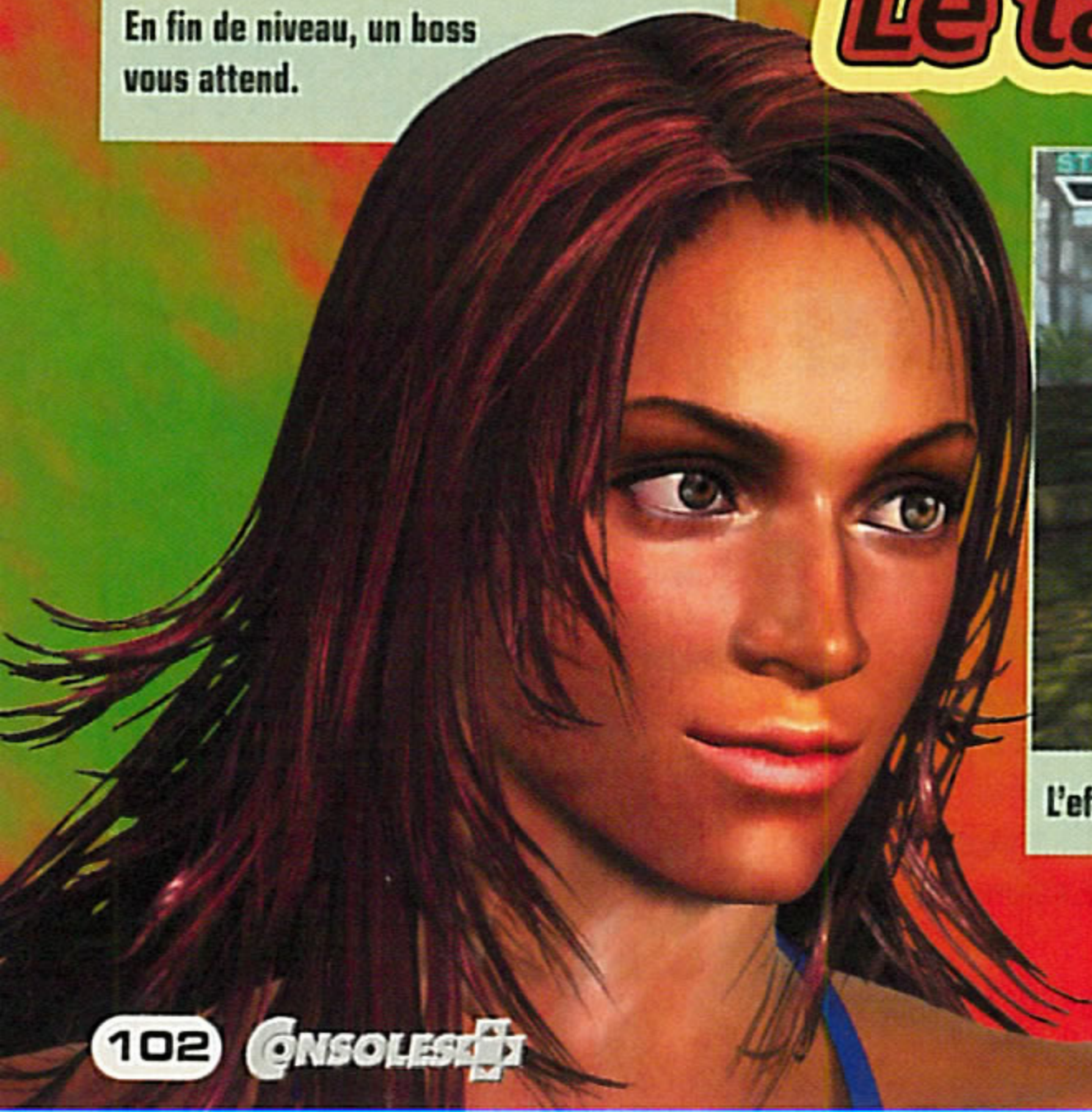
Le tant attendu



L'effet de l'eau est magnifique.



La caméra s'oriente de manière à toujours offrir une meilleure vue de l'action.





Dans ce niveau, les spectateurs peuvent être frappés. Il fallait y penser.

désormais les esquives. On se retrouve donc à disputer des combats inhabituels qui ajoutent du piment à l'action. Le deuxième se nomme Marduk; c'est une espèce d'énorme molosse, adepte des combats brutaux, et dont les coups sont bien entendu dévastateurs. Ensuite vient Christie, une superbe jeune fille aux courbes, euh... au charme certain. C'est une adepte de capoeira avec des coups identiques à ceux d'Eddy Gordo. Ce qui en fait un adversaire redoutable. Enfin, le quatrième est un demi-personnage à l'image de Mokujin. Sauf qu'en place et lieu d'un tronc d'arbre en kit, nous avons désormais un robot répondant au nom de Combot, et adoptant la technique de n'importe quel protagoniste.

Puissance PS2

Graphiquement, cette série connaît enfin la révolution 128 bits. Tout d'abord les personnages ont énormément gagné en polygones et donc en détail. Les muscles sont bien dessinés, et le rendu des vêtements, comme le design, est supérieur à Tekken Tag. L'animation est fluide et chaque mouvement bien détaillé. Du côté des effets, rien de nouveau: quelques boules d'énergie, un peu d'électricité lors de certains coups puissants comme ceux de Jin ou de Kazuya, du déjà-vu donc, mais en beaucoup plus beau. Par contre, au niveau des décors, le changement est total. Fini les fonds éloignés en 2D. C'est désormais une belle 3D renforcée avec des éléments au rendu excellent, comme celui de l'eau – tout simplement superbe – dans les niveaux de

la plage ou de la forêt. Les sources lumineuses sont nombreuses, et l'on peut voir plusieurs arrière-plans d'un même niveau sur un même tableau, à la manière de Dead or Alive.

Choc de titans

Et face à Virtua Fighter 4? Eh bien, le choc des titans est terrible et, encore une fois, chacun a de solides arguments. À la technique de VF4, Tekken répond par sa jouabilité riche en arborescence de combos. Graphiquement, les deux protagonistes sont superbes et l'animation est excellente. Quelques effets graphiques dans les décors avantagent VF4; mais, une fois au cœur de l'action, on n'y fait plus attention. Si bien que seule la technicité de VF4 lui donne un petit avantage. Il n'en reste pas moins que Tekken 4 est un achat indispensable pour tous les fans de cette saga qui trouveront enfin la révolution 128 bits qu'ils attendaient tant. Par contre, les aficionados de la série phare de Sega ne lui trouveront rien d'assez innovant pour justifier son achat. ■



Certains éléments des décors peuvent être brisés.

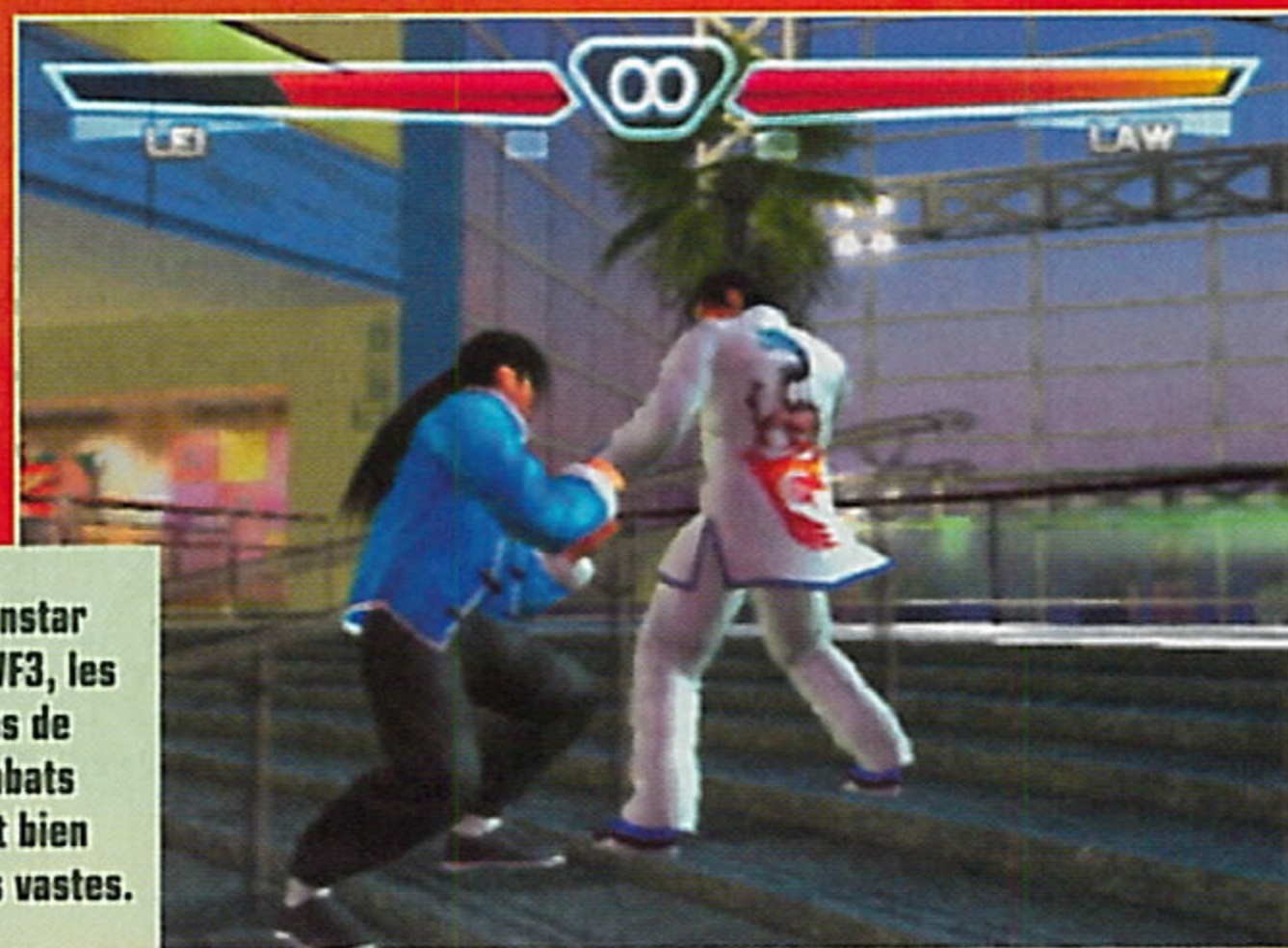
À l'instar de VF3, les aires de combats sont bien plus vastes.



Se retrouver le même mois avec trois jeux de baston (Tekken 4, DoA 3, VF4), c'est dur! Mais Tekken 4 est une vraie réussite graphique. Namco a fait du bon travail, et les nouveaux coups sont nombreux. Par contre, les combos, même s'ils sont très présents, ne sont plus aussi développés qu'auparavant. Tekken est le défouloir ultime auquel n'importe qui peut jouer. Les scènes cinématiques du mode story sont toujours aussi somptueuses. Enfin, force est de reconnaître que le nombre de persos est impressionnant, même si certains, comme Jack, ne sont plus là...



Kuma est le seul ours chaussé de belles baskets rouges (comme Gambas).





TEKKEN 4

HELP!

Devant le grand nombre de personnages et de modes, difficile de s'y retrouver. Ce Tekken ne déroge pas à la règle et propose moult secrets. Voici une petite liste de ce que vous pouvez débloquer.



Pour avoir le niveau du dojo, terminez le Tekken force.



Pour avoir Panda, placez-vous sur Kuma, et validez avec Rond.



Pour avoir Eddy, terminez le mode story avec Christie. Puis, dans le mode de votre choix, placez le curseur sur Christie, maintenez Start enfoncé et pressez Triangle.



Pour avoir le théâtre, terminez le mode story avec le personnage de votre choix.



Pour avoir Miharu, terminez le mode story avec Xiaoyu. Puis, dans le mode de votre choix, placez le curseur sur Xiaoyu, maintenez Start enfoncé et pressez Rond.



Pour avoir Violet, terminez le jeu avec Lee et, lors d'une nouvelle partie, sélectionnez Lee de nouveau, mais avec Rond.

Le tag battle a disparu. Dans Tekken 4, on retrouve le bon vieux team battle.



Les mouvements des vêtements sont très réalistes. Attention au vent lorsque l'on porte une robe.



Vous savez, moi, les jeux de baston, c'est pas trop mon truc. Juste une histoire de goût... Mais bon, de temps en temps, quand je ne retrouve plus mon GT3 ou mon MGS2 à la maison – ce qui a le don de me foutre les boules –, j'aime bien filer quelques tartes au premier venu. Pour ça, la série des Tekken a toujours été efficace : pas besoin de s'embrouiller la tête à réaliser des combinaisons de touches à vitesse grand V : la jouabilité est tout instinctive. Ce nouvel épisode ne déroge pas à la règle : n'importe quel crétin de base, hermétique au jeu vidéo, sera capable de sortir des coups exceptionnels. Voilà ce qu'on appelle un jeu valorisant.

On retrouve toujours les effets lumineux lors des attaques.



les plus

- la réalisation
- le nombre de persos
- les cinématiques

les moins

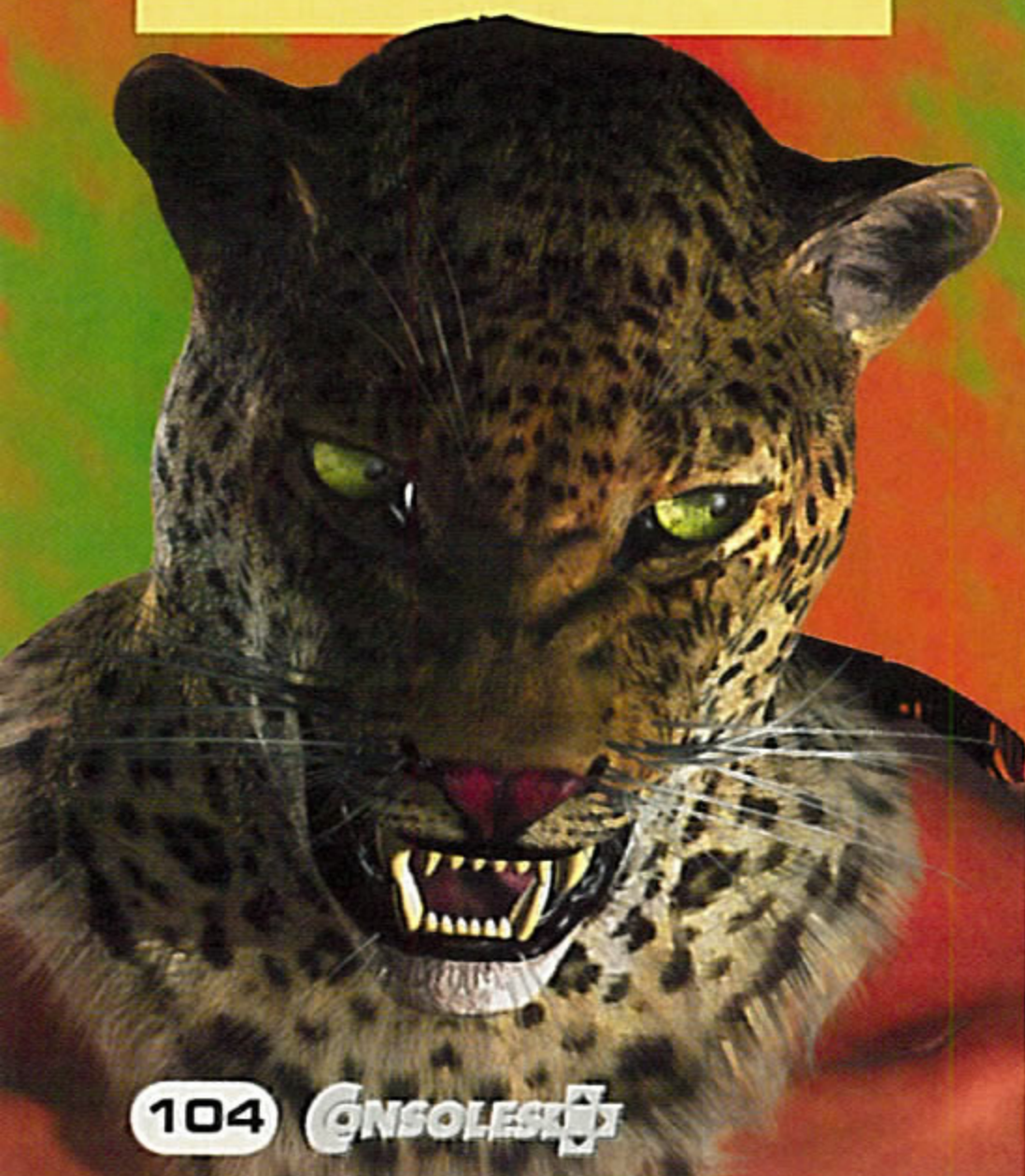
- le manque de nouveautés

intérêt

92%

Tekken reste Tekken. Même si cet épisode est bien mieux que TTT, il n'innove pas vraiment.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : NAMCO
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : VARIABLE





BURNOUT

Déjà disponible sur PS2, Burnout est un bon jeu de caisses, riche en sensations. Il propose de disputer des séries de runs au beau milieu de la circulation contre trois fous furieux. Au menu: grosses montées d'adrénaline et énormes crashes. Très arcade et très simple à jouer, il nous avait vraiment emballés sur la console de Sony. Ici, il s'agit d'une simple conversion, le titre restant identique en tous points, même graphiquement.

Une bonne réalisation

Visuellement, ce Burnout est plutôt réussi. Les décors sont travaillés et variés, et bon nombre d'effets d'ombre et de lumière sont au rendez-vous. Dommage que l'antialiasing soit si peu présent – comme

sur PS2 – l'ensemble aurait alors été de très haut niveau. Mais bon, l'animation est impeccable, et la sensation de vitesse totale, voire hallucinante par moments. De même, les accidents ont été soignés: violents et nombreux, il est difficile de reproduire deux fois le même. Les caisses s'explodent, partent en tonneaux, ou s'écrasent littéralement.

Match nul

Excellent! Enfin, si les voitures pilotables sont factices, elles sont quand même bien modélisées; on peut juste regretter que le choix soit si restreint. Seulement cinq modèles proposés, et il ne sera possible d'en débloquer que quatre au fil du jeu...

Cette version Xbox ne présente



On peut admirer ses cartons après les courses, et choisir son angle de vue.

donc pas de différence avec celle sur PS2. Elle s'adresse donc à ceux qui n'y ont pas joué sur la console de Sony, et qui désirent une bonne course arcade pour leur Xbox. Très fun, il n'est pas réservé aux seuls pilotes confirmés, n'importe qui peut s'y faire plaisir.

Par contre, les habitués de la trajecte et du pilotage musclé le trouveront sûrement trop court: moins de trois heures pour en faire le tour... Dommage. ■



Burnout est un de mes jeux de caisse préférés du moment. Il offre une sensation de vitesse excellente, et des montées d'adrénaline fréquentes. En vue intérieure, il est même quelquefois hallucinant (comme lorsqu'on enclenche le boost en sens inverse sur autoroute). Visuellement plutôt réussi, son seul réel défaut est sa durée de vie réduite. Mais bon, je ne peux que le recommander à ceux qui n'ont pas eu la version PS2, et qui veulent se taper de belles heures de courses folles.



Mettre le boost en sens inverse est toujours un grand moment.

Ça passe ou ça casse.



Parfois, ça frotte un peu, mais ça passe.



Les voitures possèdent des caractéristiques d'adhérence et de vitesse propres.

BURNOUT les plus

- la sensation de vitesse
- le fun des accidents
- la prise en main aisée

les moins

- la durée de vie
- le choix de caisses restreint

intérêt

93%

Rapide, fun et riche en sensations, Burnout ravira les fans de courses arcade spectaculaires.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: CRITERION
- Éditeur: ACCLAIM
- SIMULATION DE RUF
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: MOYENNE

test



GITAROO MAN

Il faut reconnaître que la PS2 est convenablement nourrie en jeux musicaux. Gitaroo Man en est un petit nouveau. Nouveau en Europe seulement, car il y a déjà quelque temps déjà que ce titre est disponible au Japon (juin 2001).

U-1 (prononcez « You-One ») est un jeune garçon très banal. Comme tous les jeunes de son âge (et comme Kael), il est amoureux d'une fille qui ne le remarque même pas, ses amis le maltraitent et il n'est pas très sportif: le parfait loser donc. Un jour, alors qu'il parle philosophie avec Pumo son chien, il se fait attaquer par un monstre. Cet événement révélera la véritable nature de son être: il n'est autre que Gitaroo Man, un super héros, et son fidèle Pumo est un chien-robot.

Rien ne va plus !

C'est à ce moment-là que vous entrez en jeu. À travers 10 niveaux, il va falloir affronter différents

adversaires sur diverses musiques (techno, rock, pop, gothique...). Ces manches se gagnent en plusieurs étapes: charge, attaque, défense et « final ». En bas à droite de l'écran se trouve un cercle. Grâce à l'analogique, vous faites apparaître un cône dans ce cercle.

est différente. Le cercle disparaît et laisse place à une croix traversant l'écran de part en part. Chaque extrémité de cette croix est dévolue à l'un des symboles de la manette PS (Rond, Triangle, Carré, Croix). Ses symboles arrivent de tous les côtés pour rejoindre le centre de la

Ils viennent de là, ils viennent du blues.

La « charge » sert à faire le plein d'énergie. Pendant cette charge, un trait ondulé rouge représentant les différents accords de guitare se rapproche. Vous devez déplacer le cône de manière à ce que le fil le traverse et passe par le centre du cercle. Il faut de plus maintenir le bouton Rond enfoncé et suivre les ondulations du trait. Les phases d'attaque et de « final » se jouent de la même manière. Quant à la partie défense, elle

croix, et il faut appuyer sur la touche correspondant au symbole qui atteint le centre de la croix. Si votre jauge d'énergie tombe à zéro, la partie est perdue et il faut recommencer.

C'est kitsch, c'est bon !

L'univers dans lequel vous évoluez est très mignon. Les couleurs sont vives et le design des personnages (limite SD) s'adapte parfaitement à l'esprit des jeux musicaux.

La tenue de U-1 d'inspiration héros américain des années 70 est vraiment à mourir de rire. Pour ce qui concerne les musiques, Koei a su donner dans l'éclectisme: il y en a pour tous les goûts. Par contre, comme c'est souvent le cas dans ce genre de titres, il ne faut pas beaucoup de temps pour arriver à la fin. ■



Entre chaque niveau, vous pouvez assister à une scène cinématique qui vous permet de mieux comprendre l'histoire.



Niico en train de draguer la copine de son meilleur ami. C'est du propre!



oui!

Kael

Il en aura fallu du temps avant de voir arriver ce Gitaroo Man en France. Tous les fans de jeux musicaux vont se régaler. Le gameplay est totalement innovant. Il n'est pas toujours évident de se retrouver dans cette orgie de touches qui apparaissent à l'écran, mais si vous avez le rythme dans la peau (pas comme Niico), c'est tout à fait possible. Les bonus à débloquer ne sont pas très intéressants. En revanche, le mode expert que vous obtiendrez après avoir terminé le jeu mettra vos nerfs à rude épreuve.



Les enchaînements à entrer ne sont pas toujours évidents.



Heureusement, les symboles ne sont pas mélangés. Ils arrivent du même côté que leur position sur la manette.



U-1, le personnage principal du jeu, a tout du héros bien kitsch.



les plus

- le système de jeu
- le graphisme rigolo
- la musique
- le multijoueur

les moins

- très difficile par moments
- la durée de vie

intérêt

89%

Si vous avez aimé Space Channel 5, Bust Groove et DDR, vous ne pourrez qu'accrocher à ce titre à la fois intéressant et innovant.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : KOEI
- Éditeur : THQ
- JEU MUSICAL
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



En général, votre voiture vit assez mal le fait de se faire prendre en sandwich.

CRASH



Le concours de saut ne nécessite qu'une voiture puissante.



Les courses classiques sont rares, mais délicates.

Fortement inspiré des Destruction Derby, Crash risque de tenter les adeptes de la tôle froissée. Que ce soit dans les arènes ou sur les circuits, le but du jeu est simple: cartonner ses adversaires le plus brutalement possible afin de ruiner leur caisse. Bien entendu, il faut aussi tenter de préserver la sienne aussi longtemps que possible. Il faut donc taper fort mais juste... Deux modes de jeu sont proposés: l'arcade vous invite à participer à de petites battles uniques, tandis que le mode carrière enchaîne diverses épreuves pour glaner de nouveaux véhicules, et débloquer de nouveaux lieux.

Décevant

Dans ce dernier mode, outre les bastons générales, il faudra aussi s'adonner au saut en longueur, au «pousse-tonneaux», et même à quelques courses classiques.

Amusant. Mais attention, ici seule la première place débloque des courses ou des autos.

Visuellement, la Xbox nous a déjà prouvé qu'elle pouvait faire beaucoup mieux. Sans être véritablement laid, ce titre n'offre pas non plus un confort visuel digne de ce nom. Arènes peu colorées et peu variées, mouvements de caméra brusques, animation souvent saccadée... Bref, rien de bien excitant de ce côté-là. Pad en main, si les voitures se dirigent relativement facilement, elles n'en sont pas pour autant précises. Très molles au démarrage, elles deviennent quasiment incontrôlables à grande vitesse. Et côté son, là non plus il n'y a pas de quoi sauter au plafond. Si la musique est énergique, les bruits de tôle sont peu pêchus et pas très variés. Bref, ce Crash est décevant et pas très motivant, même les fans du genre seront déçus. ■



bof...

Zano

Ce Crash ne m'a pas vraiment emballé. Si le mode carrière est amusant au début, il devient vite répétitif et donc lassant. Les minijeux et les nouvelles voitures ne réussissent pas à relancer le challenge, et les bastons dans les arènes finissent par trop se ressembler. D'autre part, l'animation manque de fluidité, et les rotations de caméra deviennent vite désagréables. Bref, même si casser des voitures est toujours plaisant, je vous conseille d'éviter ce titre.



Quelques arènes sont originales. Ici, un terrain de foot américain.

CRASH

les plus

- la durée de vie
- la gestion des dégâts

les moins

- l'animation peu fluide
- le manque de fun
- la jouabilité approximative

intérêt

78%

Crash reprend l'esprit des Destruction Derby, mais il lui manque la pêche et le fun du célèbre jeu de casse automobile.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : RAGE
- Éditeur : MICROSOFT
- CASSE AUTO
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

Le premier qui raye ma caisse...



De temps en temps, on débloque un nouveau bolide qui ne demande qu'à finir à la casse.



Parfois, il ne faut pas réfléchir. Un coup de boost et on fonce dans le tas...

BLOODY ROAR



La série des Bloody Roar a su séduire nombre de fans de baston sur PSone et PS2. Le subtil équilibre entre grand spectacle et technique fine avait régalé les acharnés du pad. C'est désormais au tour de la Game Cube d'accueillir ce titre signé Activision. Bloody Roar se démarque de ses concurrents en matière de baston grand spectacle en mettant en scène des combattants capables de se métamorphoser en fauves sanguinaires.

Une grande maîtrise

Tout d'abord, le mode arcade vous propose de choisir l'un des personnages charismatiques présents en début de partie. Vous choisissez son apparence grâce au bouton Y du pad et affrontez une série de combattants dirigés par l'ordinateur dans des niveaux colorés et dynamiques. Vous franchissez les niveaux jusqu'au boss final. Le mode survival s'adresse à un joueur solitaire, qui devra terrasser le plus de combattants possible avec une seule et unique jauge de puissance en participant à une série d'affron-

tements de 60 secondes. Ce mode demande une grande maîtrise et un savoir-faire certain pour dégommer les adversaires avec les bonnes prises. Le mode team battle vous permet de choisir trois combattants dans la liste de ceux disponibles, et d'enchaîner les duels en utilisant un nouveau perso dès que le premier a été éliminé. Le but étant de réaliser l'enchaînement de combats le plus long possible.

Bestiaux et cruels

Un mode versus team battle permet à deux joueurs de s'affronter en ayant au préalable choisi trois personnages dans chaque camp. S'en suit une baston sans pitié; un membre de l'équipe en remplaçant un autre à chaque défaite. Le mode training, complet et précis, vous permettra d'apprendre toutes les possibilités de coups et d'appréhender les techniques essentielles pour enchaîner les combos et ne laisser aucune chance à votre adversaire. Les furies ont fait la réputation de Bloody Roar; cette version Game Cube ne fait pas exception à la règle. Les métamorphoses en plusieurs étapes permettront à vos combattants de réaliser des gestes et des figures extraordinaires. Les joutes en deviennent bluffantes et garantissent un spectacle permanent. ■



Matez un peu cette belle bête. Difficile de garder son sérieux...

Qui veut faire l'ange, fait la bête



Le team battle demande une bonne stratégie.



Les choppes ne manquent pas de style. Un pur régal.

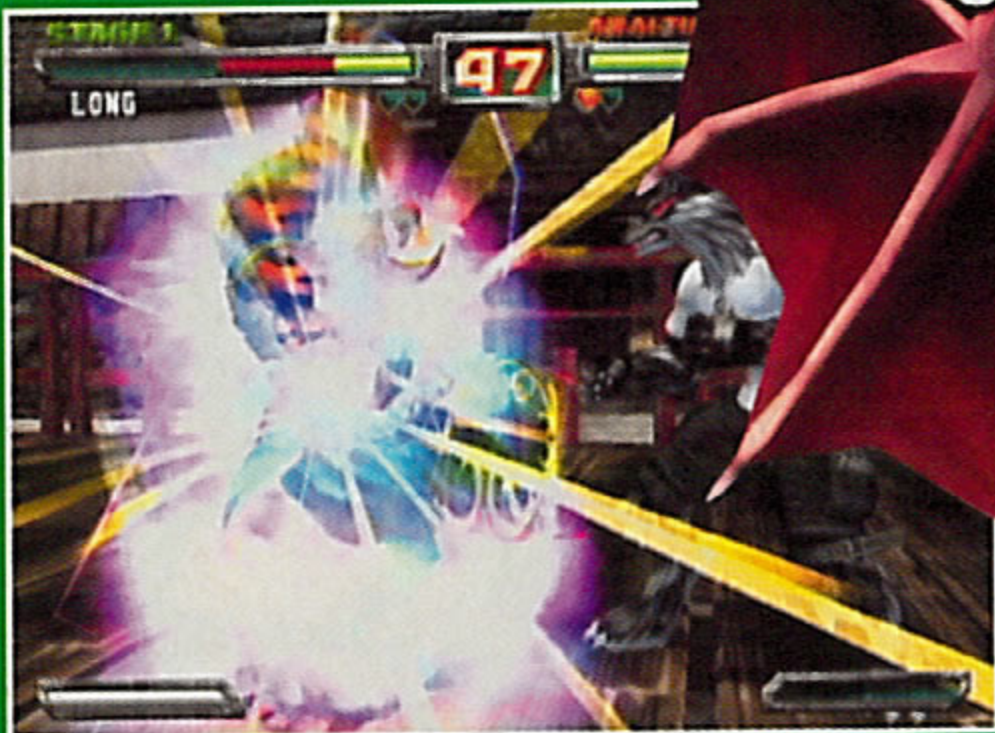


Le balayage latéral est un classique des jeux de baston.

PRIMAL FURY

MÉTAMORPHOSES

Bloody Roar assure quelques grands moments de combats épiques. Les métamorphoses animales sont impressionnantes et certains coups valent le coup d'œil.



Une belle transformation qui illumine l'écran.



Parfois, vous pourrez surprendre votre adversaire par la rapidité de votre mutation.



Et toc ! Prends donc un bon coup dans les noix !



Le corps à corps demande du sang-froid et de bons réflexes.



Un uppercut puissant dans les dents.

De bien beaux décors vous attendent dans les différents niveaux.



oui, mais...

Toxic

Bloody Roar est toujours un plaisir pour les yeux. Les effets et la réalisation de l'ensemble sont d'un niveau très convaincant. Je reste un peu sceptique quant à l'efficacité du pad Game Cube pour les jeux de baston. Les coups ne sortent pas facilement, et enchaîner les combos s'avère vite délicat. Les furies et autres coups spéciaux régaleront ceux qui adorent en prendre plein la vue, alors que les puristes de la baston regretteront le manque de précision et les aspects trop bourrins de certaines situations.

BLOODY ROAR® PRIMAL FURY

les plus

- le graphisme coloré et détaillé
- les modes multijoueurs

les moins

- le manque de finesse
- les combats répétitifs

intérêt

87%

Un jeu de baston qui assure le spectacle, mais qui ne permet pas de faire briller sa technique. Reste le fun bien présent.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : HUDSON
- Éditeur : ACTIVISION
- BASTON
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



oui, mais...

Kael

Les jeux de baston sur Game Cube ne sont pas bien nombreux. La venue de ce Bloody Roar est donc une bonne chose. Le principe ne change pas : on bastonne son adversaire transformé en monstre animal. Comme Toxic, je trouve que la manette GC n'est pas bonne pour ce genre de jeu. D'autant que dans Bloody Roar, les combos les plus violents sont aussi les plus difficiles à sortir. Vivement la sortie d'un nouveau Pad.

BIOHAZARD

Le teaser est un régal pour les yeux.
Effet électrique garanti sur les zombies.



DES ÉNIGMES BIEN TORDUES

Quelques petits casse-tête bien sympathiques vous attendent dans la partie. Un peu de méthode et un coup d'œil aux alentours permet souvent d'en venir à bout. Les objets récoltés vous serviront le moment venu.



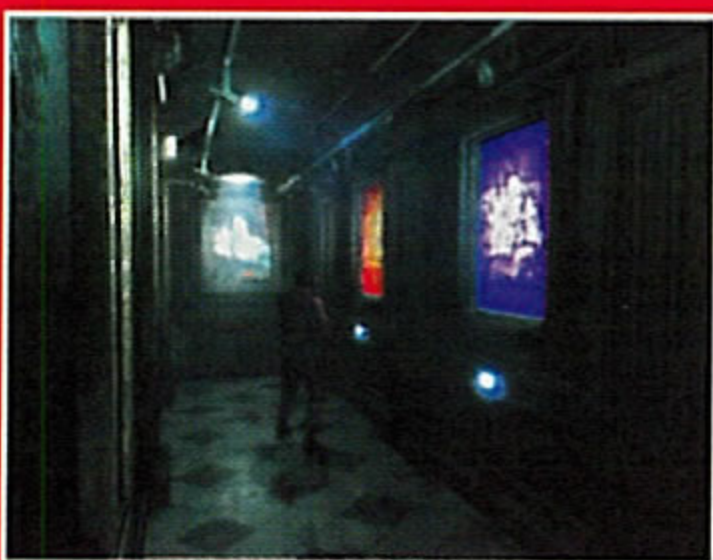
Chris ne sait pas jouer du piano.
Rebecca va devoir lui donner un coup de main pour ouvrir le passage secret.



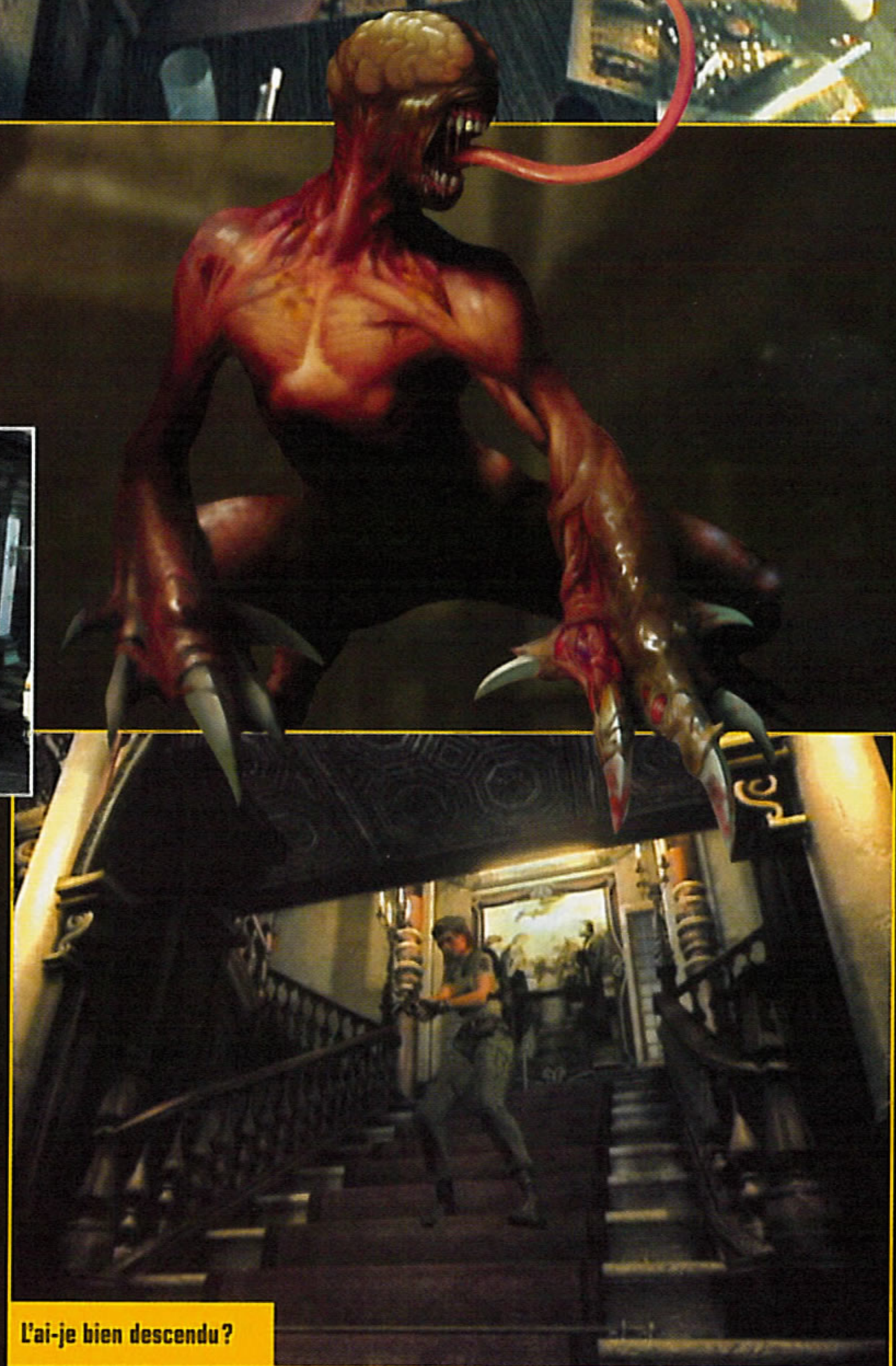
Régalez l'heure de l'horloge afin de la déclencher.



Poussez les statues dans l'ordre pour qu'elles soient toutes placées contre le mur du fond.



La galerie des portraits est un classique. Les deux tableaux de la jeune fille doivent être éclairés en vert, le vieil homme en violet et le guerrier en rouge.



L'ai-je bien descendu ?

Un pur moment d'horreur et de joie !

test

Qui ne connaît pas – en tout cas dans le monde sans pitié des gamers –, la série des Resident Evil?... Celle-ci a su régaler les possesseurs de PlayStation, PS2 et Dreamcast. Biohazard est en fait le nom japonais de cette série. Nos grands amis de chez Capcom nous proposent aujourd'hui un titre basé sur le scénario du tout premier volet, mais qui profite de nouvelles énigmes et d'un graphisme révolutionnaire. Avant de débiter la partie, vous devez choisir l'un des deux modes de jeu à l'aide du panneau d'avertissement (en japonais). La première option correspond au mode difficile, dans lequel les morts-vivants sont nombreux et très agressifs. La seconde option, en bas de page, permet de jouer dans un univers plus clément.

Chris ou Jill ?...

L'introduction du jeu vous place à bord d'un hélicoptère qui transporte à son bord l'Alpha Team. Ce commando sur-entraîné a pour mission de retrouver un autre groupe d'intervention dans la région de la paisible ville de Raccoon City. En effet, la Bravo Team n'a plus donné signe de vie depuis que les autorités lui ont donné l'ordre d'enquêter sur des événements extraordinaires et inquiétants survenus dans cette bourgade habituellement tranquille. Une fois sur les lieux, l'Alpha Team ne va pas tarder à se retrouver confronté à des créatures monstrueuses n'augurant rien de bon pour la suite des événements. Après une attaque de chiens zombies qui n'ont visiblement pas mangé depuis quelques siècles, l'équipe doit se réfugier dans un immense manoir caché dans les bois. L'aventure commence, et vous incarnez au choix Chris ou Jill dans un jeu qui risque fort de perturber votre santé mentale.

Le plaisir des yeux

Les habitués du premier Resident Evil ne seront dépaysés ni par les décors ni par les premiers instants de la partie. Seul le choc visuel est de taille ! Les détails et l'ensemble du manoir ont été entièrement retravaillés pour un résultat bluffant de réalisme. Votre personnage évolue dans une série de décors et de pièces à la recherche d'objets importants et de clés pour accéder à de nouveaux endroits. Le but étant de retrouver le plus de resca-

pés possible et d'échapper à l'enfer tapi dans les recoins sombres de l'obscur bâtisse. Vous possédez un inventaire pour gérer vos acquisitions, et un système de coffre permet de garder tous les objets essentiels ainsi que les armes que vous aurez récupérées.

Des machines à écrire apparaissent au hasard de votre progression, elles vous permettent de sauvegar-



der votre partie à l'aide de rubans encreur. Des plantes et des sprays de vie sont accessibles pour reprendre des forces en cas de blessure grave. L'adversité est de taille, et le bestiaire qui vous attend est conséquent. Les zombies, les araignées géantes ou encore les terrifiants hunters, sortes de gremlins diaboliquement agressifs et rapides, ne vous laisseront que peu de répit pour réfléchir à la résolution des énigmes. Un nombre important d'objets doit être récupéré pour résoudre les mystères de la demeure du diable. Il va donc falloir se creuser les méninges pour trouver les solutions aux nouveaux pièges que nous ont réservés les développeurs de Capcom. En effet, la plupart des intrigues ont été retravaillées pour une durée de vie encore accrue.

Ça blaste à tout-va

Les armes récupérées au hasard de votre parcours vous permettront de blaster en toute quiétude les cruelles entités génétiquement modifiées, mais les munitions devront être économisées pour progresser dans l'aventure. L'adversité se fait de plus en plus pressante à mesure que vous avancez, et le scénario se dévoile par courtes cinématiques qui s'enclenchent aux endroits clés du jeu. La plupart d'entre elles vous permettent d'anticiper le bon chemin et orientent vos choix et votre stratégie générale. Le choix du personnage que vous incarnez influence également le déroulement des événements. Le solide Chris résiste mieux aux attaques des agresseurs, mais possède moins de capacités à porter les objets. Jill est rapide, mais encaisse mal. Par contre, elle peut porter plus d'objets, ce qui permet bien souvent de gagner du temps. Les surprises ne manquent pas et les séquences effrayantes sont légion. Inspiré par les classiques des films d'épouvante et les meilleures productions horribles, Biohazard nous livre l'une des aventures les plus marquantes du jeu vidéo. Sur fond de manipulations génétiques et de quête désespérée, le scénario innove, surprend et finit par passionner. ■

TOUCHEZ MON BOSS !

Comme dans tout bon jeu d'aventure qui se respecte, vous allez affronter quelques beaux boss. Chacun a ses points faibles. À vous de les exploiter.



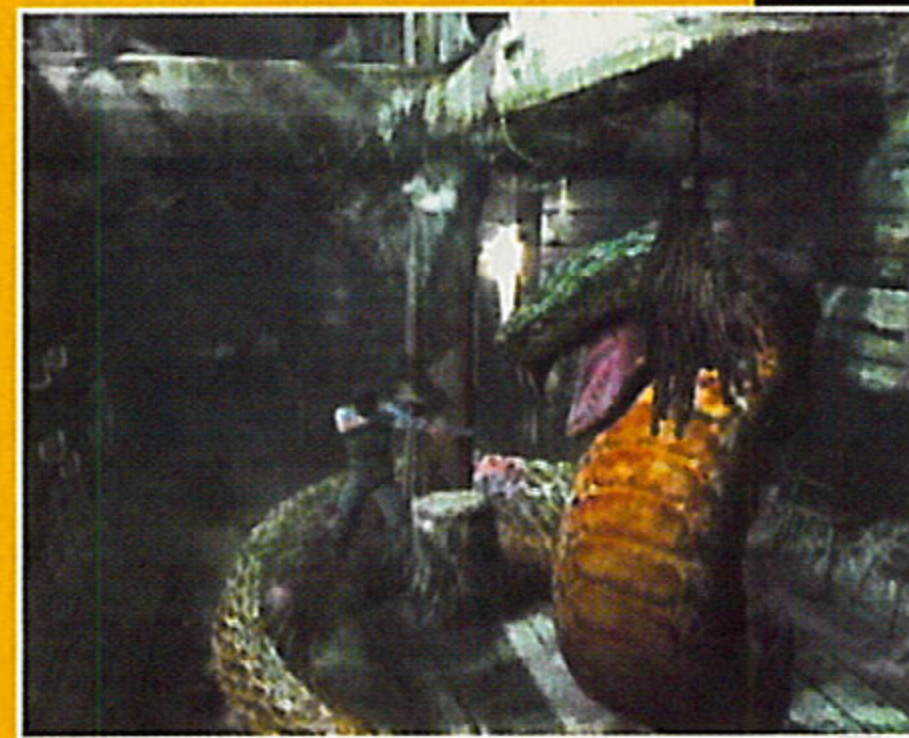
Oh ! le beau requin... Trouvez donc le moyen d'assécher la cuve.



Cette belle plante n'attend plus que vos cartouches ! Ne visez le centre que lorsque les pétales sont ouverts.



La bestiole des bois est assez coriace. Ne perdez pas de temps à la blaster...



Il est connu de tous que le serpent géant n'aime pas trop le shot gun !

UNE BELLE BOUCHERIE !

Biohazard assure de grands et beaux moments de blaste. Voici quelques situations très spectaculaires. Rien que pour vos yeux !



À attaque directe, réponse immédiate ! Ce zombie n'a plus de maux de tête.



Le sang appelle le sang. Il n'a même plus les yeux pour pleurer.



Les armes défensives sont impressionnantes. Les grenades font leur effet ! Ne restez pas à portée.

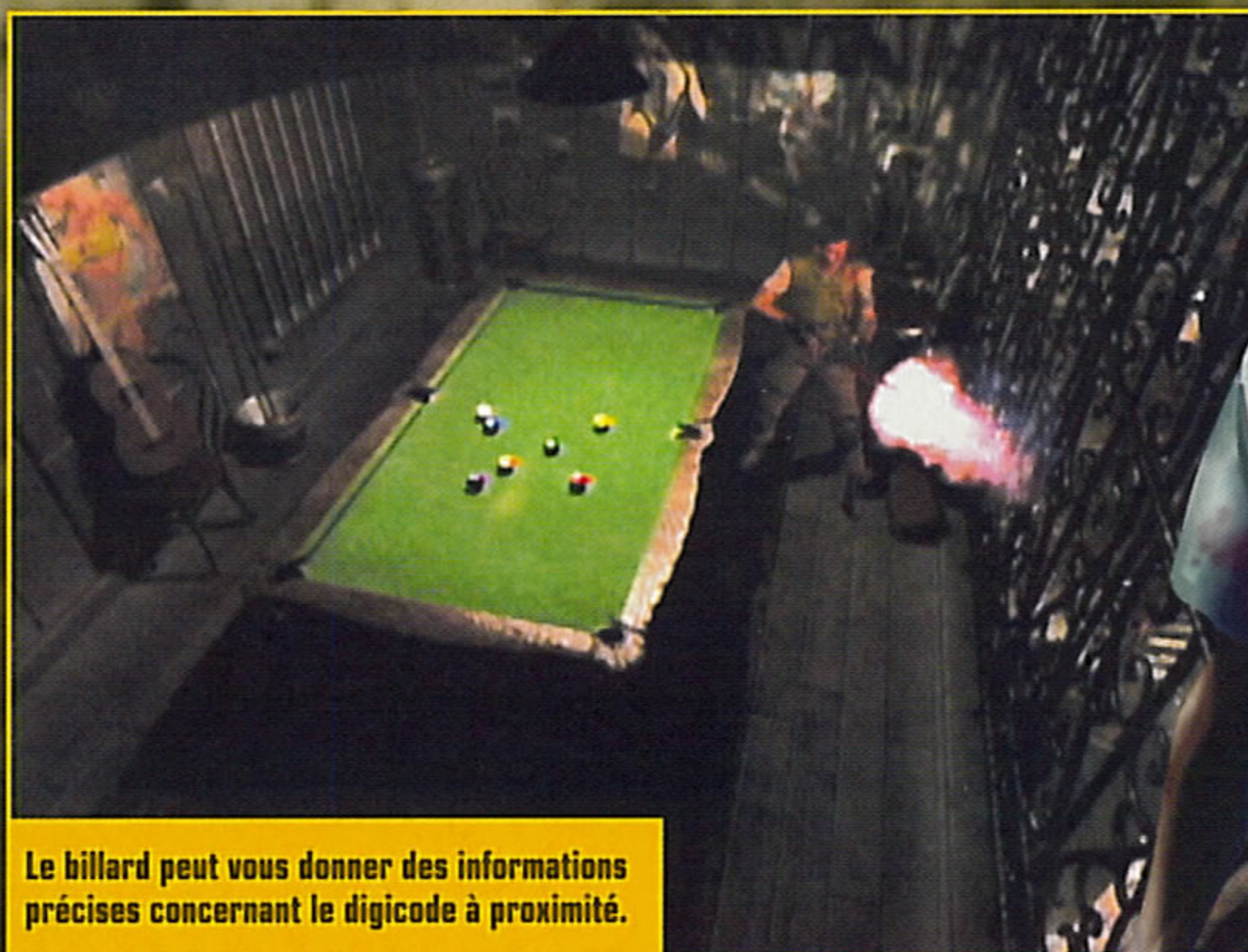


Jill est capable d'envoyer du pâté ! Vive le fusil à pompe.

BIOHAZARD



Un tête-à-tête en amoureux. Un couteau entre les deux yeux.



Le billard peut vous donner des informations précises concernant le digicode à proximité.



Poussez les éléments du décor pour récupérer des bonus...



oui!

Toxic

Grand fan devant l'Éternel, j'attendais avec impatience la sortie de ce « remake » sur Game Cube. Le plaisir est total ! Le graphisme éblouit et le nouvel agencement des énigmes donne du fil à retordre jusqu'à rendre l'aventure passionnante. Les combats sont saisissants et le système d'armes procure un plaisir réjouissant dans les corps à corps. Le rythme du jeu est très étudié et les temps morts sont inexistantes. Les idées et l'agencement des différentes quêtes en cours de partie n'en finissent pas de régaler le joueur. Un grand titre, une grande aventure, des sensations fortes... bref, le pied total !



DES DÉCORS SANS LIMITES

La beauté de Biohazard Game Cube est à couper le souffle. Tout est plus beau que partout ailleurs. De la belle ouvrage!



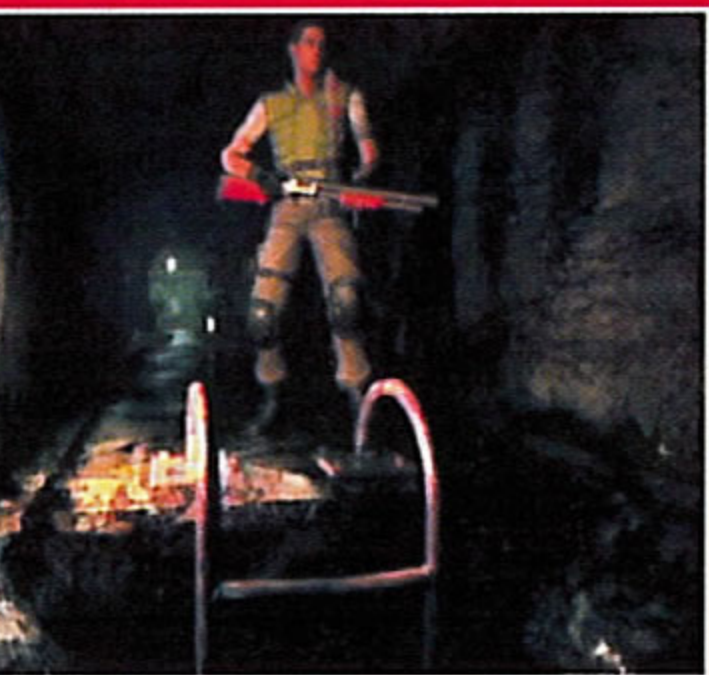
Les corbeaux du cimetière ne sont pas là uniquement pour faire joli. Baisse la tête, t'auras l'air d'un coureur!



Les décors sont tous soignés et splendides. Il faut le voir pour le croire.



Le jardin ne va pas vous permettre de vous reposer. Le mal rôde!



Il va falloir emprunter cette échelle pour descendre aux enfers!



La claque est violente! Même dans mes rêves les plus fous, je n'avais pas imaginé voir un Biohazard de cette qualité. Oubliez tout ce que vous avez vu dans la version PS! Graphiquement, les décors, les effets de lumière, les ombres, les personnages, tout est somptueux. Côté jeu, les similitudes avec le volet 32 bits son nombreuses, mais quantité d'énigmes et de nouveaux pièges viennent corser l'affaire. Capcom a clairement soigné son titre. Chapeau bas!



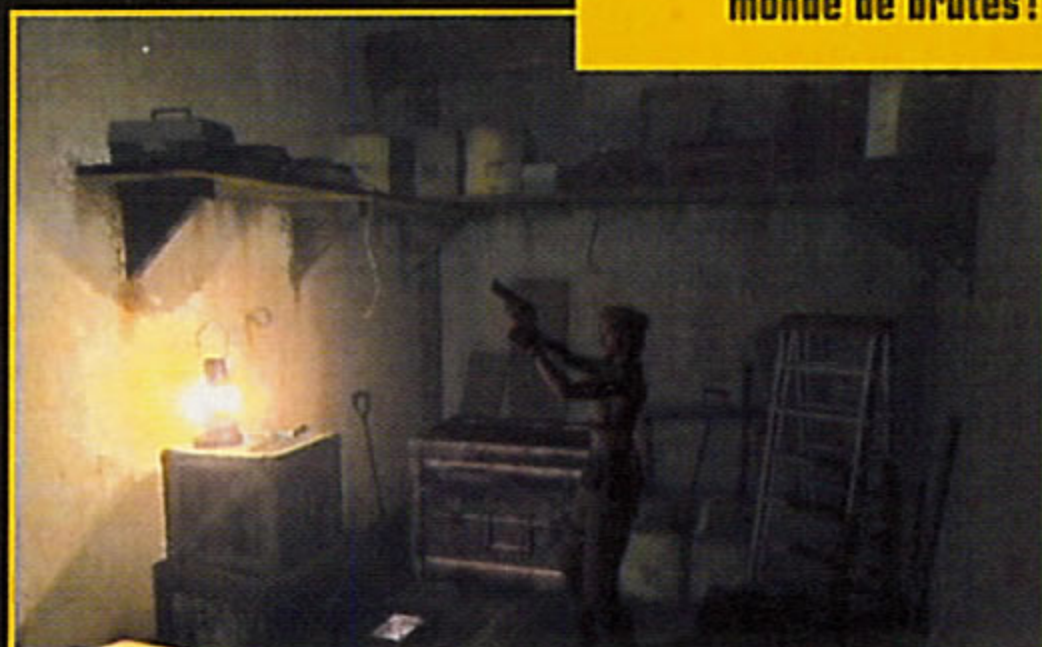
Jill a des arguments de poids...



Assurez vos déplacements pour éviter les mâchoires.

Un peu de répit dans un monde de brutes!

Cette plante ne demande qu'à être terrassée à grands coups de fongicide.

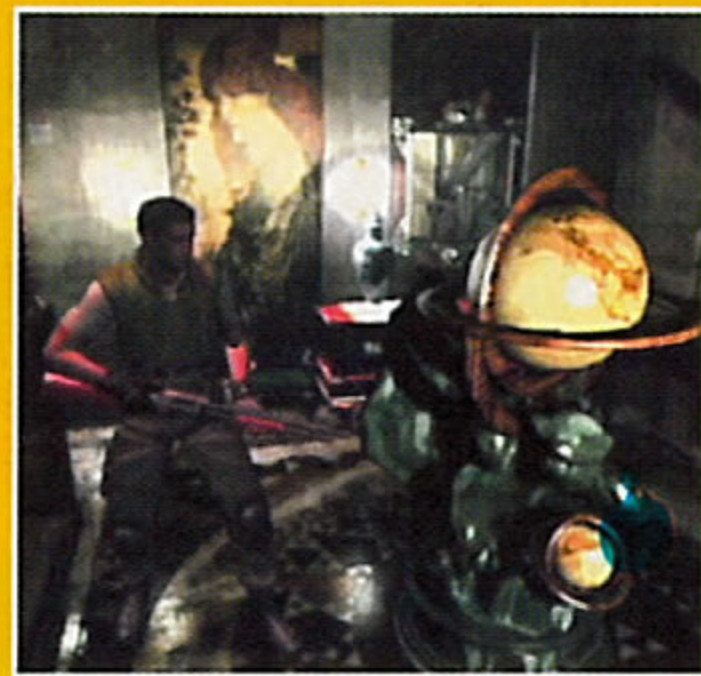


ATMOSPHÈRE, ATMOSPHÈRE!

Le savoir-faire de Capcom est sans égal dans le survival-horror. L'ambiance est à couper au couteau. Jill et Chris ne sont pas au bout de leur peine.



Vous avez une cigarette?... Finalement j'arrête de fumer! Au revoir...



Une exploration fouillée des lieux s'impose pour récolter tous les bonus.



Voici le genre d'ambiance qui vous attend dans les recoins sombres. Brrr!



Excusez-moi Monsieur, l'hôpital le plus proche SVP?

biohazard

les plus

- une réalisation en béton
- une aventure constamment relancée
- des combats dantesques

les moins

- la difficulté
- les mouvements de héros encore un peu raides

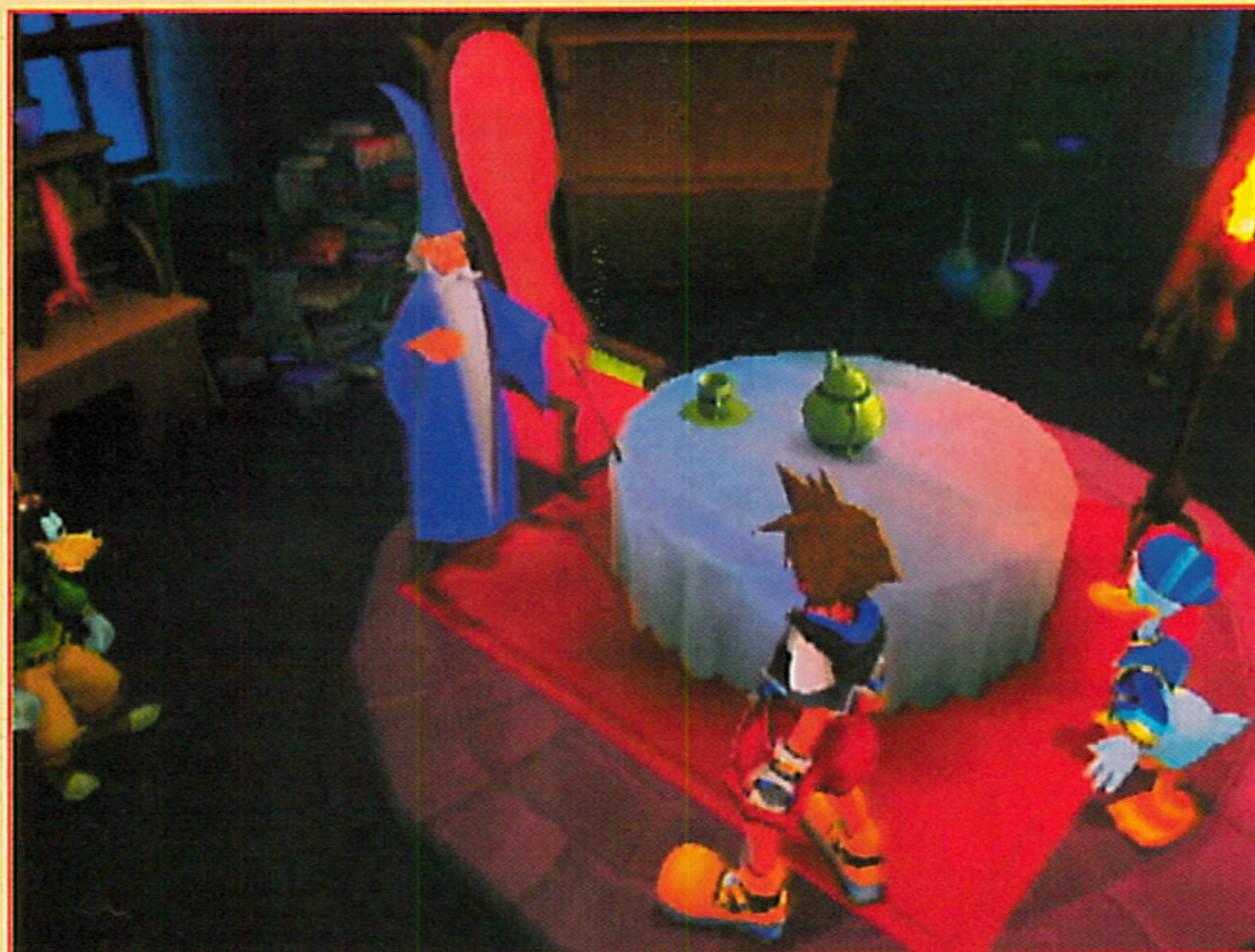
intérêt

97%

Une bombe sans commune mesure sur console. L'aventure est passionnante et les frissons garantis au moindre détour de couloir.

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

KINGDOM HEARTS



Dans son repaire secret, Merlin vous apprendra à bien utiliser la magie.



Pour circuler de planète en planète, vous devez utiliser la fusée de Donald et Goofy. Ces scènes se passent comme dans un shoot en 3D.

Voici un boss impressionnant. Imaginez ce cerbère colossal en mouvement. Grandiose!



Préésenté pour la première fois lors de l'E3 2001, Kingdom Hearts fut sans nul doute l'un des titres les plus étonnants: Square et Disney, travaillant main dans la main à l'élaboration d'un action-RPG. Il faut le voir pour le croire! Sora est un jeu garçon qui rêve de partir parcourir le monde. Voilà pourquoi, avec ses deux amis Riku et Kaira, il projette de quitter Temptation Island, un petit îlot perdu au milieu de nulle part. Alors que les préparations pour le grand départ vont bon train, d'étranges créatures débarquent dans son havre de paix et saccagent tout sur leur passage.

It's a beautiful world

Notre héros se trouve téléporté dans un monde inconnu, avec en sa possession la Keyblade, une arme redoutable et mystérieuse. De leur côté, Donald et Goofy, respectivement Magicien et Capitaine des chevaliers au château du roi Mickey découvrent une lettre leur indiquant que leur souverain est parti à la recherche de la clef capable de faire disparaître les Heartless, des êtres démoniaques qui puisent leur force dans le côté sombre des habitants de l'univers. Ils sont envoyés par la reine à la recherche du roi. Après quelques investigations, Donald, Goofy et Sora se rencontrent et décident d'unir leur force dans leur quête respective: retrouver le roi, Riku et Kairi et détruire les méchants. Pour arriver à ses fins, notre trio héroïque doit récupérer, à

travers le monde, les morceaux des notes d'Amsem qui renferment le secret des Heartless. Dans chaque lieu, ils rencontreront différents personnages issus du monde merveilleux de Disney: Tarzan, Peter Pan, Aladdin, on en passe et des meilleurs. Square ne s'est pas gêné pour exploiter au maximum la licence qu'il s'est vu confier. Les niveaux à traverser proposent des scènes identiques à celles que l'on trouve dans les dessins animés de Disney. Par exemple, vous assisterez au procès d'Alice (au pays des merveilles) et vous aiderez Tarzan à sauver les singes pris pour cible par un chasseur. Les couleurs, le design des persos, tout est fidèlement reproduit. En plus de cela, le développeur a décidé de faire revenir tous les personnages de sa série à succès, Final Fantasy. Ainsi, vous pouvez demander de l'aide auprès de Cloud, Wakka, Tidus ou encore Leon, et acheter des objets auprès de Cid qui tient la boutique. Sous ses faux airs de Sephiroth, Riku, qui disparaît au début du jeu, fera une entrée fracassante (ça nous rappelle quelques souvenirs).

À l'attaque!

Depuis Musashi Den, Square ne nous avait plus offert d'action-RPG digne de ce nom. Dans Kingdom Hearts, tout se déroule en temps réel. Vous ne contrôlez que Sora; Donald et Goofy étant pris en charge par l'ordinateur. Vous pouvez frapper, sauter et envoyer des magies. Pour plus de facilité dans



oui, mais...

Zano

Les action-RPG ne courent pas les rues. Alors quand Square décide d'en faire un, on peut s'attendre à du grand jeu. En plus d'une réalisation extraordinaire, ce Kingdom Hearts est très jouable. Les commandes répondent à doigt et à l'œil. Le système de « lock » est également bien pratique par moments. Par moments seulement, car lorsque l'on locke un ennemi, la caméra se tourne automatique vers ce dernier, et les passages de plateformes deviennent très difficiles.



Le lock est bien pratique pour viser l'adversaire. Les déplacements deviennent compliqués du fait des changements de caméra.

les attaques, vous pouvez « locker » l'un des ennemis par une simple pression sur le bouton R1. Alors que l'analogique permet de se déplacer, les options et inventaires se gèrent avec la croix directionnelle. Ceux qui ont trois bras seront avantagés. En effet, les combats ne sont pas évidents, et l'ennemi attaque efficacement. Il y a plusieurs sortes de magie. Au fil du jeu, elles deviendront de plus en plus puissantes et vous pourrez même invoquer quatre créatures issues de l'univers Disney (Simba, Bambi, Mushu et Dumbo) pour vous venir en aide.

On pouvait craindre que ce mélange de deux univers totalement opposés ne collerait pas, et pourtant ça fonctionne! Et Square nous confirme une fois de plus son immense talent. ■



Chaque pouvoir que vous obtenez a son importance dans l'aventure et vous servira à autre chose qu'à combattre.



La Keyblade renferme de nombreux secrets que vous découvrirez au fil du jeu.



Les symboles en forme de cœur sur le sol permettent d'obtenir des trésors ou de débloquer certains passages.

SOUVENIR, SOUVENIR!

De nombreux persos proviennent soit d'un ancien jeu Square, soit d'un film Disney. Voici un bref aperçu des personnages issus de Final Fantasy que vous rencontrerez et qui vous seront d'une grande aide.



Cloud est le héros de Final Fantasy VII. Il est votre ennemi jusqu'au moment où vous lui sauvez la vie.



Aeris provient également de Final Fantasy VII. Souvenez-vous, elle meurt à la fin du premier CD, tuée par Sephiroth.



Leon, alias Squall, nous vient du très moyen Final Fantasy VIII. C'était le héros.



Wakka est le meneur de l'équipe de blitzball dans Final Fantasy X. Ici, il est bien plus jeune.

oui!

Kael

Kingdom Hearts offre aux joueurs un univers stupéfiant. Malgré son côté « ultra commercial », la réalisation et le gameplay sont excellents. Les fans de Disney seront aux anges et ceux de Square ne pourront qu'apprécier. Tous les ingrédients d'un bon action-RPG à la Musashi sont réunis : action, difficulté, recherche et personnages charismatiques. De plus, on trouve quelques mini-jeux qui, sans être superbes, sont accrocheurs. Si vous êtes en manque d'action-RPG et que vous attendez désespérément le Zelda de la Game Cube, voilà de quoi vous faire patienter.



les plus

- la réalisation
- l'univers
- le gameplay
- les clins d'œil à FF

les moins

- répétitif par moments
- l'univers
- le lock

intérêt

89%

Kingdom Hearts est une vraie réussite. L'univers Disney semble être une bonne base de travail pour un jeu d'aventure. Ce titre en est une belle preuve.

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : SQUARESOFT
- Éditeur : SQUARESOFT
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



CHACUN SON POINT DE VUE

Quatre caméras sont proposées. Outre celle qui vous place dans le siège du pod, particulièrement riche en sensations, on peut aussi choisir celle entre les deux propulseurs. Là, si apprécier le tracé est délicat, la sensation de puissance et de vitesse est au maximum. Tout pour le kiff!



Quand on enclenche le boost avec cette vue, on a droit à un bel effet de flou.



La caméra placée juste derrière le pod permet de bien apprécier les dénivelés et les réactions de l'engin.



On peut se placer loin du pod. Là, on visualise bien le tracé, mais les sensations sont nettement diminuées.



On assiste à de jolis effets de lumière, surtout lorsqu'il y a deux soleils...

STAR WARS RACER

Après un volet particulièrement réussi sur Dreamcast, Star Wars Racer débarque sur la PS2. Pas de changements notoires, on participe toujours à des courses de pods musclées sur les différentes planètes... et on retrouve bien sûr l'ambiance et l'univers de la *Guerre des étoiles*.

En souplesse

Piloter un pod, c'est comme le vélo, ça ne s'oublie pas. Quand on y a goûté sur Dreamcast, on s'y retrouve très rapidement sur PS2. Ça va toujours aussi vite, parfois très vite. Ça rufe même... Et il faut toujours négocier les courbes en douceur. En clair, trajecter sévère, mais juste... Les tracés sont toujours hallucinants, riches en sauts, en dénivelés, en tunnels psychédéliques... Et l'on se demande souvent où est la route, voire même s'il y a une route... D'autre part, les adversaires sont toujours aussi hargneux. Antisportifs au possible, ils n'hésiteront pas à vous froter méchamment le réacteur. Là, il est déconseillé de se laisser faire, d'autant plus que si vous l'explosez, vous gagnez des thunes. Bref, une course de pod c'est rapide, étonnant, riche en sensations, et très musclé. On aime...

Le charme Star Wars

La magie Star Wars fonctionne toujours aussi bien. Si le jeu n'est pas d'une finesse ni d'une beauté particulières, il nous plonge tout de même dans l'univers Star Wars. Et ça marche : on oublie vite les petits

escaliers visibles sur chaque élément du décor pour profiter des effets de lumière, des ombres des pods, des jets d'eau ou de poussière. Et puis se tirer la bourre sur Tatooine n'est jamais déplaisant, non ? Au niveau sonore, pas besoin de vous faire un dessin. On retrouve les principaux thèmes, classiques mais toujours aussi bons. Bref, jouer à ce Star Wars

Racer Revenge est très agréable et bien défilant. On peut donc juste regretter que le visuel ne soit pas un peu plus fin, et surtout que la durée de vie soit si faible. Trois petites heures sont suffisantes pour exploser le championnat et ses treize courses, et ainsi débloquent tous les pods et les bonus : dessins et extraits de storyboards... ■



Les décors sont variés : désertiques, volcaniques, bucoliques, psychédéliques...

Enfoncez la podale !



Comme précédemment, il faut réparer ses moteurs pendant la course.

CER REVENGE



Pour piloter le pod de Sebulba, il faudra gagner le grand tournoi.



Watto vous vend des pièces détachées pour améliorer les performances de votre pod.



Dans les tunnels, on peut monter sur les parois.



Attendez-vous à de belles bastons avec les autres participants.



En débloquant tous les pods, on a le choix entre 18 machines.



OUI!
Zano

La version Dreamcast m'avait conquis, et c'est un plaisir de remettre ça sur PS2. La prise en main est immédiate, et on se fait plaisir très rapidement. Assez joli, il est surtout appréciable pour le design et la qualité de ses circuits. Évidemment, l'univers Star Wars omniprésent ne me déplaît pas non plus... Bref, un bon petit jeu. On peut juste lui reprocher d'être trop court et un peu facile. Un visuel plus fin aurait également été agréable, même si l'ensemble reste de très bonne qualité.



OUI!
Kael

Le premier Star Wars Racer était déjà un grand jeu de course. Celui-ci l'est tout autant. La sensation de vitesse est très impressionnante. Graphiquement, je trouve les décors un poil trop brouillon. Les musiques sont celles du film, un véritable bonheur donc. Le mode 2 joueurs a ma préférence dans ce titre. Même en écran splitté, le jeu n'a rien perdu de sa pêche. Identique au Racer 1, mais en bien mieux.



les plus

- l'ambiance Star Wars
- la sensation de vitesse
- le pilotage précis

les moins

- la durée de vie
- le manque de finesse graphique

intérêt

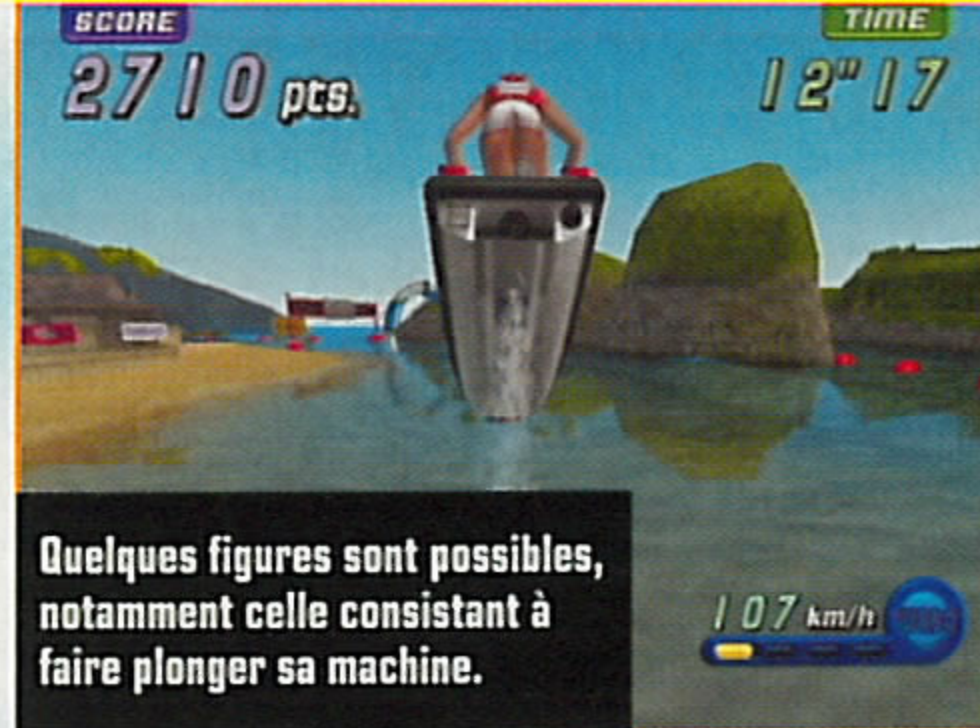
88%

En dépit d'une faible durée de vie, Star Wars Racer Revenge plaira aux fans de courses futuristes.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : LUCASARTS
- Éditeur : UBI SOFT
- COURSE DE PODS
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : FAIBLE



BLUE STORM WAVE RACE



Quelques figures sont possibles, notamment celle consistant à faire plonger sa machine.

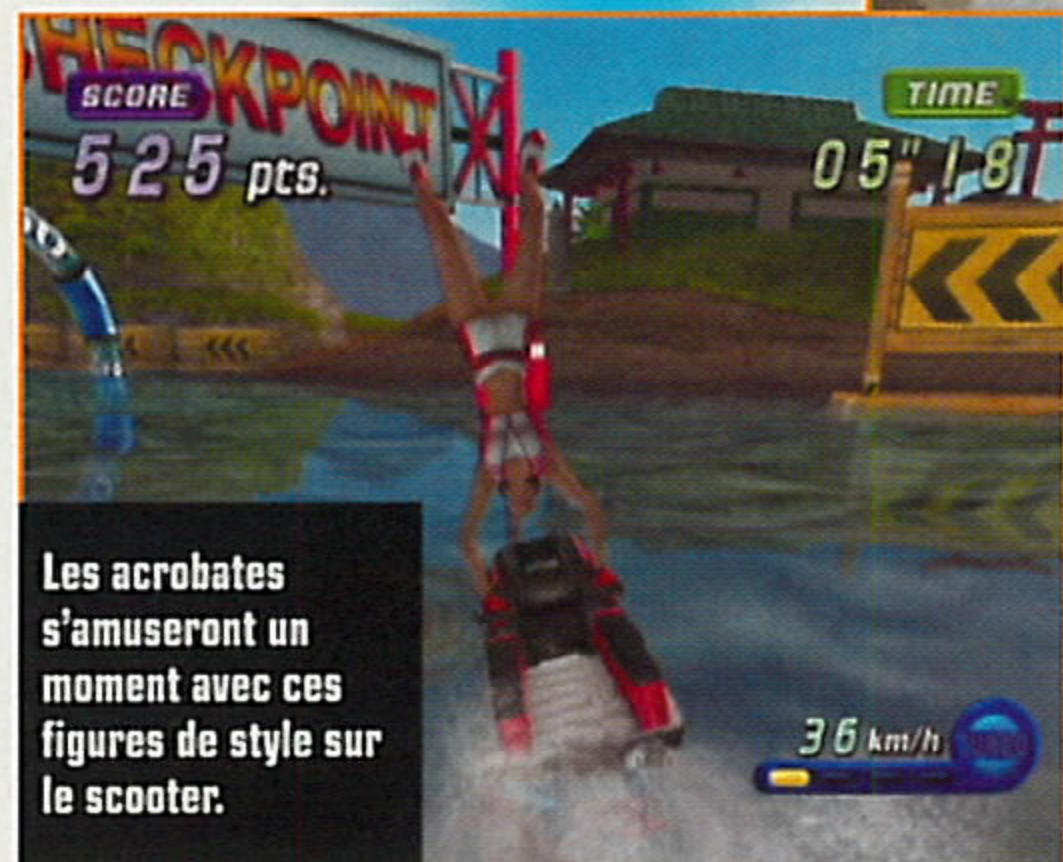
Testé en import (C+ n° 118 - 85%), Wave Race Blue Storm ne nous avait pas vraiment enthousiasmés. Idem pour cette version officielle, qui offre toujours un ensemble visuel très clean, mais une jouabilité délicate, et des modes peu entraînants. Hormis le championnat découpé en trois niveaux de difficulté, il est seulement possible de s'adonner à un concours de figures - assez limité - ou à des « free runs » sur de jolis plans d'eau... un peu vides. Bref, difficile de rester très motivé, à moins d'être un véritable passionné du genre.

Énergique et réaliste

Le rendu de l'eau de ce Wave Race surprendra agréablement plus d'un joueur. Que ce soit la mer, les étangs, les cascades ou les écla-boussures, tout est ultra réaliste. Côté pilotage, les scooters sont particulièrement instables et déli-

cats à placer en courbe. Sans doute comme dans la réalité; mais, pad en main, les sensations sont étranges, voire désagréables en cas de mer agitée. On peut également regretter que l'aspect sonore n'ait pas été plus soigné. Que ce soit le bruit des moteurs ou de l'eau, l'ensemble est trop timide. Bref, vous l'avez compris, ce Wave Race Blue Storm n'est pas exempt de défauts. Cependant, il plaira à ceux qui ont apprécié la version Nintendo 64, et à ceux qui aiment le genre. Les autres peuvent passer leur chemin... ■

Lorsque la mer est agitée, le scooter décolle fréquemment.

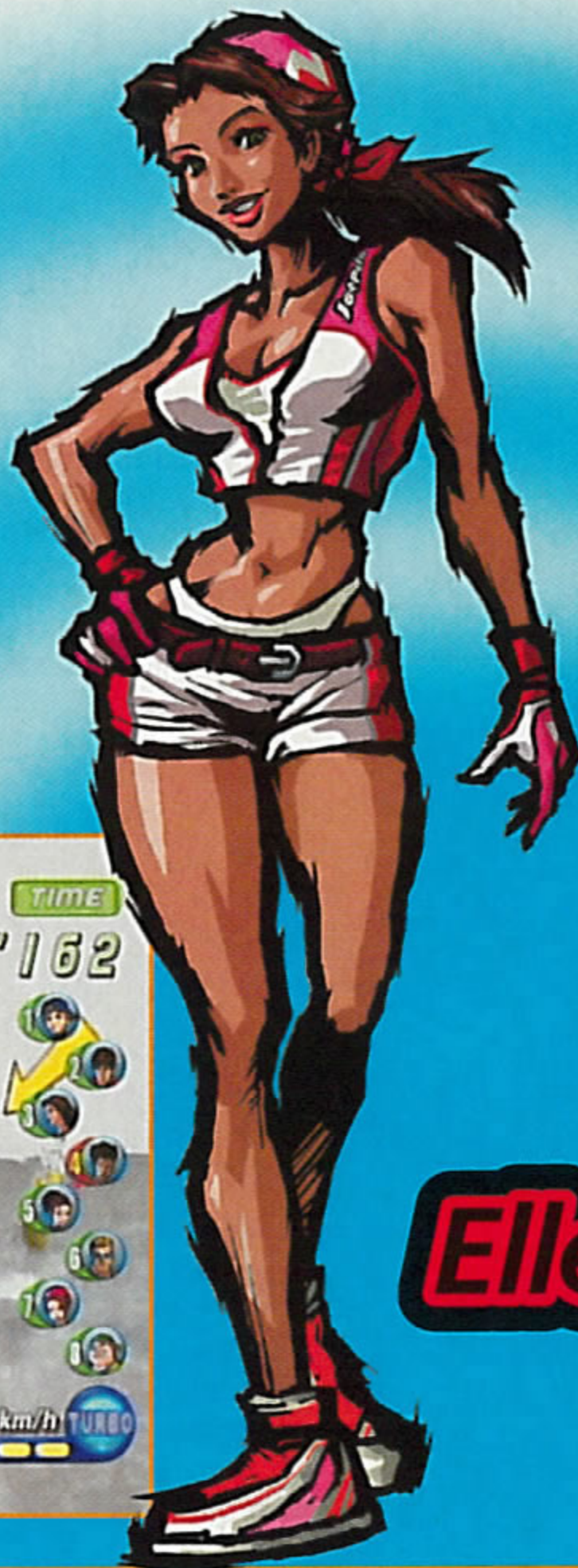


Les acrobates s'amuseront un moment avec ces figures de style sur le scooter.

Le maniement du scooter est complexe. Il faut jouer sur l'avant et l'arrière pour varier ses courbes.



Comme lors des vraies courses, il faut slalomer entre des bouées.



oui, mais...

Zano

Sans être véritablement emballé par le genre, je dois reconnaître que ce Wave Race est plutôt agréable et réussi. Cependant, au bout de quelques courses, il m'a lassé; le pilotage de l'engin s'avérant un peu trop approximatif. Pour ne rien arranger, les challenges proposés ne sont pas très motivants, et peu variés. Mais bon, ses qualités graphiques et son long championnat contenteront sans doute les passionnés de jet-ski virtuel.

Elle est bonne?

WAVE RACE BLUE STORM

les plus

- le visuel agréable
- le comportement réaliste

les moins

- le côté répétitif
- la prise en main délicate
- les figures limitées

intérêt

85%

Plutôt fun et joli, ce Wave Race plaira aux amateurs de glisse aquatique. Mais il risque de lasser les moins motivés.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- JET-SKI
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



BROKEN SWORD

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

Sans doute que certains possesseurs de PSone connaissent Les Chevaliers de Baphomet. Ce jeu de réflexion a scotché beaucoup d'entre nous il y a plusieurs années, et risque de faire la même chose sur la Game Boy Advance. Vous incarnez un détective amateur, perdu au beau milieu d'un dessin animé. Doté d'un scénario travaillé et réussi, d'une bonne dose d'humour, et d'un ensemble visuel très plaisant, ce titre mérite que vous y jetiez un coup d'œil.

Agitateur de neurones

Derrière son apparence cartoon, se cache un véritable jeu de réflexion et d'investigation. Chaque image est fixe et comporte généralement plusieurs actions à effectuer ou à coordonner. Comme vous êtes à la recherche d'un meurtrier, vous

devez questionner les gens, fouiller les différents lieux, réunir preuves et indices... Des icônes apparaissent à l'écran et vous indiquent quelles actions peuvent être effectuées. Il faut souvent récupérer et utiliser des objets, mais vous verrez que quelquefois leur utilisation est plutôt loufoque et inattendue. Ce qui colle bien avec le reste du jeu, très amusant et parfois surprenant. Certains personnages n'hésiteront pas à se moquer de vous si vous leur posez les mauvaises questions, tandis que d'autres vous enverront littéralement sur les roses... Simple à jouer et long à ter-

miner, vous auriez tort de vous en priver. D'autant plus que le genre n'est vraiment pas répandu sur GBA. Alors, si vos neurones prennent la poussière, agitez-les énergiquement avec les Chevaliers de Baphomet. ■

Un deuxième menu permet de choisir l'objet que l'on veut utiliser.



Je suis un gros nostalgique des Chevaliers de Baphomet et du second volet, Les Boucliers de Quetzalcoatl. À chaque fois, je suis resté scotché à mon téléviseur tellement ces jeux sont originaux et différents des autres. Ce n'est pas seulement joli à l'écran, c'est aussi captivant, astucieux, amusant et surprenant. Farfelu parfois, mais c'est ce qui fait le charme de la série. Forcément, il faut aimer le genre et être prêt à gamberger quelques heures, mais franchement ça vaut le détour. Et vivement le troisième volet!

Georges Stobbartest de retour!



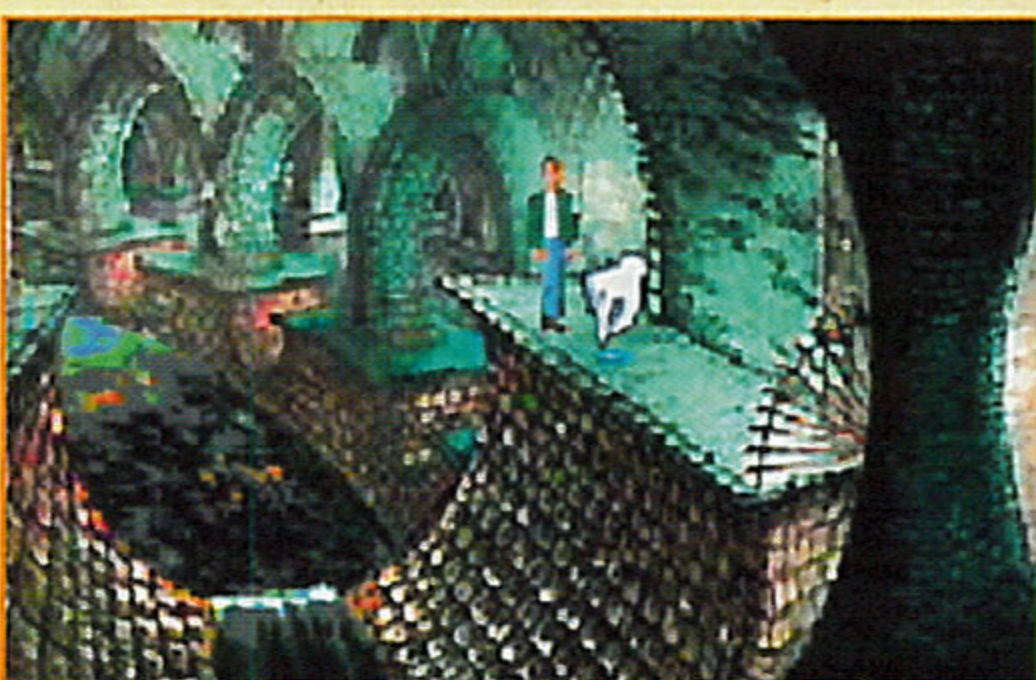
Un premier menu permet de choisir le sujet de la discussion avec vos interlocuteurs.



Il est nécessaire de s'entretenir avec la quasi totalité des personnages.



Nicole est votre associée. Dans un premier temps, elle vous aidera à progresser dans l'enquête.



Une main indique qu'un objet peut être récupéré.

Les Chevaliers de Baphomet

les plus

- le scénario béton
- l'humour
- le visuel agréable

les moins

- les quelques énigmes tirées par les cheveux

intérêt

91%

Joli, amusant, captivant, vous auriez tort de passer à côté si le genre vous branche.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : REVOLUTION
- Éditeur : UBI SOFT
- REFLEXION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



Dans l'espace, personne ne vous entend crier... sauf quand vous vous prenez une décharge électrique dans les fesses.

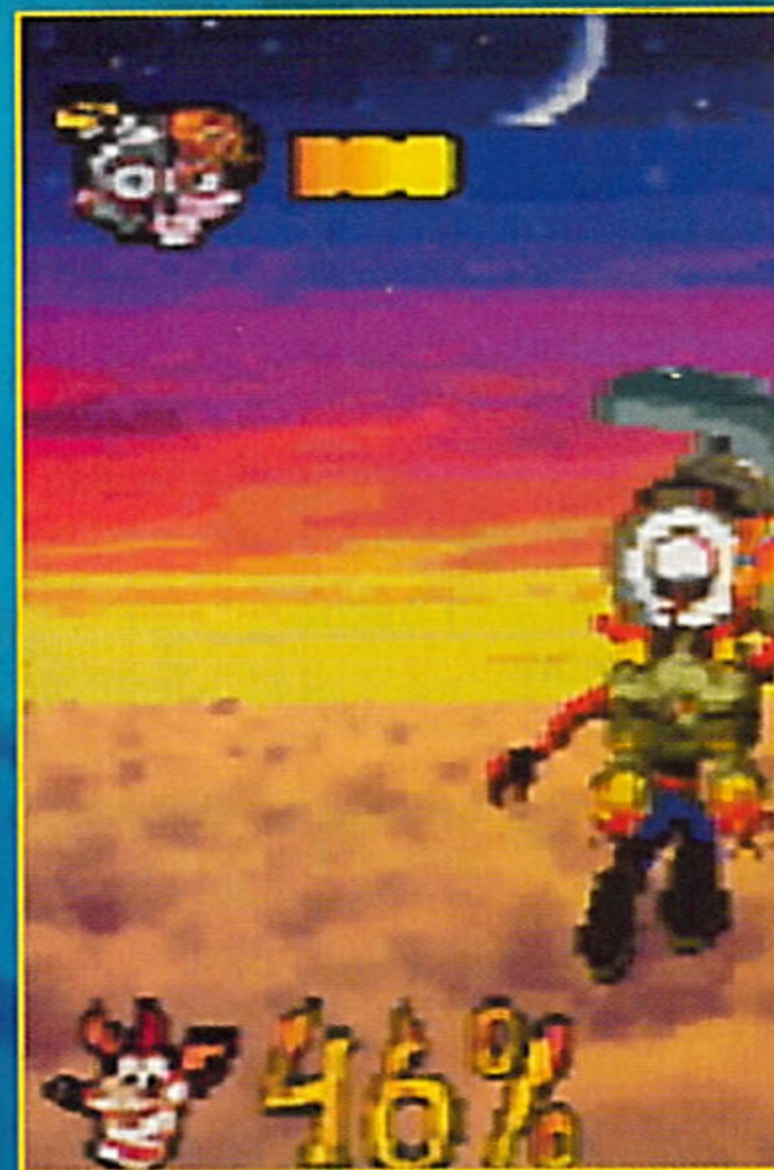
CRASH BANDICOOT XS



Sous l'eau, pas d'effet de déformation, mais des jeux de lumière réussis et des monstres dangereux.



Entre laser et robots, la vie dans l'espace est un vrai calvaire.



Un niveau façon Space Harrier, le shoot'em up référence de Sega du milieu des années 80.



Comme dans tous les épisodes de Crash Bandicoot, il faut récupérer différents cristaux dans les niveaux.

Après avoir fait les beaux jours de la PSone, et, plus récemment, s'être égaillé sur la PlayStation 2 et la Xbox, Crash arrive sur Game Boy Advance. Au menu, de la plate-forme en 3D façon Donkey Kong Country sur Super Nintendo alternant avec des phases de poursuite impressionnantes pour une console portable.

Bien fichu

Ce Crash Bandicoot est un jeu de plates-formes en vue de profil fidèle aux précédentes productions sur PSone, PlayStation 2 et Xbox (également testées dans ce numéro). Jungle, glace, mer, espace, niveaux bonus... on retrouve tous les éléments qui ont fait le succès du jeu autrefois. Même les phases de poursuite dans lesquels Crash est vu de face ont été conservées. Un exploit réel, pour une console portable, et qui prouve que la Game Boy Advance en a dans le ventre. Comme autrefois, on alterne niveaux vus de

profil et courses-poursuites pour affronter en fin de monde le boss final. Classique, mais bien fichu.

Des signes de fatigue

Cortex, le professeur fou, est donc de retour. À bord de sa mystérieuse station spatiale en orbite autour de la Terre, le savant termine la mise au point de sa toute dernière invention : un rayon capable de réduire à la taille d'un fruit n'importe quelle planète ! Votre tâche, vous l'aurez compris, consiste à mettre hors d'état de nuire l'appareil, et, si possible, Cortex avec lui. La prise en main est très bonne, même si les phases de poursuite demandent de sacrés réflexes et pas mal d'anticipation pour ne pas finir dans le décor. Le double saut, si pratique dans ce type de jeu, donne quelques signes de fatigue et ne répond pas toujours aussi bien qu'on le souhaiterait.

Mais c'est graphiquement que ce Crash Bandicoot surprend le plus : on est très proche, du graphisme insolite de Donkey Kong Country sur Super Nintendo. Un gros travail de modélisation 3D des personnages a été fourni, et ça se voit ! ■



Les phases de poursuite sont réussies, même s'il faut constamment anticiper l'arrivée des obstacles.



oui, mais...

Niiico

Crash Bandicoot sur Game Boy Advance, c'est comme Crash Bandicoot sur consoles PSone et PlayStation 2 : on aime ou on n'aime pas. On aime la qualité des graphismes et des animations, on aime la variété des niveaux et des situations mais on n'aime pas le côté répétitif du jeu. À part sauter et exploser les caisses, il ne se passe pas grand-chose. Crash est un bon jeu de plates-formes, mais n'a pas la profondeur d'un Mario Advance 2.

Le crash de la Game Boy Advance



les plus

- la qualité graphique
- la prise en main
- la variété des niveaux
- la souplesse de l'animation

les moins

- des passages très délicats
- le double saut aléatoire
- pas évident de voir où l'on saute

intérêt

89%

Sa très bonne jouabilité et son graphisme propre (qui rappelle ceux de Donkey Kong Country sur Super Nintendo) en font un bon jeu de plates-formes.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : VICARIOUS
- Éditeur : VIVENDI UNIVERSAL
- PLATES-FORMES
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

La Game Boy Advance n'est pas en reste en ce qui concerne le sport spectacle. Tony Hawk offre aux possesseurs de la plus petite des grandes console le troisième volet de sa célèbre série de jeu de skate. Un didacticiel est présent pour assurer une prise en main progressive et adaptée. Un passage approfondi par ce mode permet de bien maîtriser les figures et de réaliser des scores de fous. Tous les bonus et autres petits plus cachés deviennent alors disponibles. Le mode carrière demande de la persévérance pour mener à bien la progression dans la hiérarchie mondiale du jeune skateur que vous aurez au préalable choisi. Une série d'objectifs précis vous sont imposés et il faut impérativement les réussir pour avancer régulièrement dans les

compétitions proposées. Le free skate, lui, ne demande aucune contrainte et permet juste à votre skateur de s'adonner à des figures libres dans les décors accessibles.

Qui a vu ma planche ?

La session simple est une épreuve en temps imparti au cours de laquelle il faut réaliser le plus de figures. La pression du chronomètre vous oblige à assurer vos réceptions et à ne pas vous attarder en gestes inutiles. Le mode multijoueur se décompose en deux options. La première ne nécessite qu'une seule console, les parcours se disputant les uns après les autres. L'autre option permet de jouer avec plusieurs Game Boy Advance reliées entre elles. Dans les deux cas, quatre joueurs peuvent se lancer des défis. Des petites variantes apparaissent ensuite. Par exemple, vous choisissez de décerner le prix au joueur qui réalisera la plus belle figure ou

bien encore de participer à la recherche de la couronne de roi cachée quelque part. Il faut ensuite prendre en chasse le roi couronné pour récupérer l'objet de toutes les convoitises. Le skateshop vous permet de dépenser les crédits gagnés et de vous procurer un matériel toujours plus performant. Cette boutique vous facilitera également la vie dans le mode carrière. ■



oui, mais...

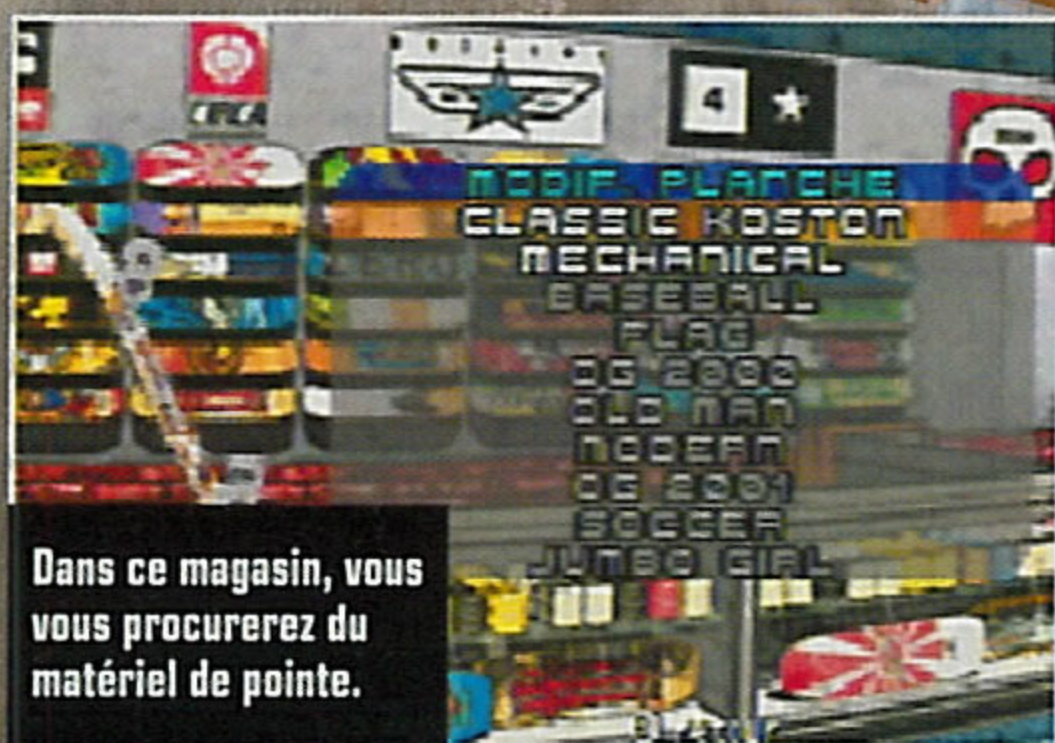
Toxic

Quel plaisir de réaliser des figures et de s'adonner au skate en compagnie des plus grosses pointures de la catégorie sur console portable ! Le graphisme assure le minimum de confort visuel, mais les divers modes garantissent de longues heures de régalade. Le point négatif tient à la relative imprécision des commandes. Même s'il est possible de réaliser de belles figures, on reste un peu frustré par la maniabilité.



Vous allez parcourir des décors variés et attirants.

Tony, c'est dans la poche !



Dans ce magasin, vous vous procurerez du matériel de pointe.



Enchaînez les figures pour épater la galerie et engranger les points.



L'escalator peut servir de rampe.



les plus

- Tony Hawk dans le bus, en camping, à la plage !
- les modes multijoueur

les moins

- la maniabilité
- le graphisme léger

intérêt

84%

Quelques heures de jeu bien sympathiques en compagnie de Tony l'as de la roulette. Une prise en main un peu chaotique cependant.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : VICARIOUS
- Éditeur : ACTIVISION
- SKATE-BOARD
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



**Même à Hong Kong,
la mafia ne conduit pas avec des baguettes**

Code du jeu © 2001-2002 Banbasha Publishing Co., Ltd. Publié et distribué par Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée et WRECKLESS - Mission yakusa est une marque déposée de Activision Inc. et de ses filiales. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans les autres pays. Toutes les autres marques commerciales et tous les autres noms de marque appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Photo © CORBIS STOCK MARKET.

XBOX

DÉCONSEILLÉ
aux moins de 12
ANS

ACTIVISION



"Les possibilités sont immenses compte tenu du moteur 3D du jeu vraiment impressionnant"

"C'est sans conteste l'une des plus intéressantes surprises dans la première fournée de titres Xbox"

L'OFFICIEL XBOX MAGAZINE



"C'est beau à pleurer !"

"Wreckless s'annonce comme un véritable petit bijou de savoir-faire"

"Wreckless semble promis à un avenir exceptionnel"

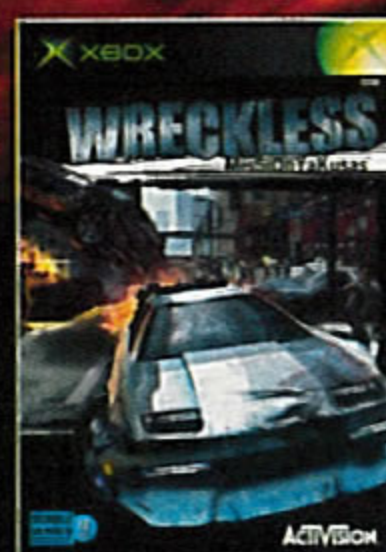
JOYPAD



"C'est un méga hit en puissance"

"Ce jeu mettra de sacrées claques"

100 % CONSOLES



WRECKLESS
The Yakuza Missions

L'autre façon de conduire sur XBOX

Ola amigos!

C'est devenu une habitude. Vous retrouverez dans cette rubrique des jeux déjà testés sur une autre machine. Place aux vraies nouveautés! Ce qui ne veut pas dire que ces jeux ne valent pas le détour, comme par exemple le Crash Bandicoot. J'ai également eu entre les pattes des titres qui m'ont posé problème: Qui veut gagner des millions et Mad Maestro. Ces derniers ont fait délirer tous ceux qui s'y sont essayés. Mais de là à les acheter... Bref, suivez votre instinct et vos envies, et jouez!

Speedy Gonzatest

FILA DECATHLON

Fila Decathlon est, comme son nom l'indique, une simulation d'athlétismes. Le but est d'enchaîner les 10 épreuves propres à cette discipline. 100 mètres, saut en hauteur, lancer de poids... chacune demande de taper comme un furieux sur les deux boutons de la pauvre petite GBA. La réalisation est excellente. Malgré cela, les épreuves sont bien trop compliquées. Pour exemple, il faut compter ses pas pour effectuer son saut en hauteur. Un de trop ou un de moins, et c'est raté! Dur dur...

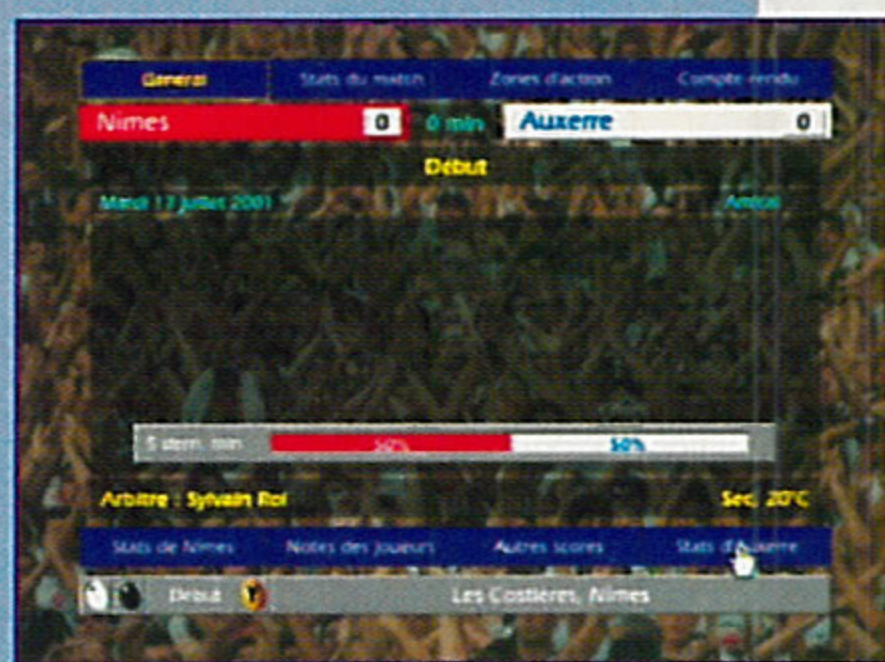
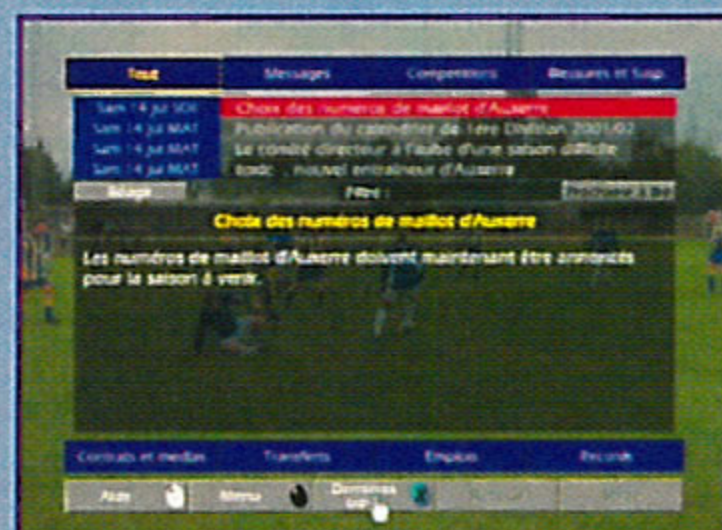
Éditeur: THQ.



L'ENTRAÎNEUR

La Xbox étoffe sa ludothèque avec une simulation de gestion d'équipe de foot. Dans l'entraîneur, vous incarnez le manager principal d'une équipe que vous aurez préalablement choisie parmi les meilleurs clubs européens. Vous organisez les entraînements, planifiez les matchs et effectuez les transferts nécessaires. Rien de très original et une interface très froide pour ce titre sans relief.

Éditeur: Eidos.



ESPN NBA 2 NIGHT 2002

Dans la grande tradition de ce style de simulation, vous allez retrouver les plus grandes équipes de la ligue nationale américaine de basket-ball. Vous participez aux plus grandes compétitions aux quatre coins des parquets les plus reconnus des États-Unis. La jouabilité est un peu délicate, et les sensations sont un peu longues à venir. Reste que les parties peuvent devenir endiablées après un temps d'adaptation. Un bon titre, mais qui ne renverse pas tout sur son passage.

Éditeur: Konami.



ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2

Konami nous propose une simulation des épreuves les plus funs des sports d'hiver. Au programme: super pipe, big air ou encore freestyle dans un univers détaillé et dans une série de niveaux variés. Vous vous entraînez aux mouvements de base dans le mode tutorial avant d'aspirer au titre de meilleur snowboarder du monde; alors que le mode duel est réservé aux joueurs avides de défis entre amis. La réalisation est très correcte, avec une jouabilité assez souple, mais l'ensemble reste assez froid et finalement pas assez réjouissant pour un titre qui se veut divertissant.

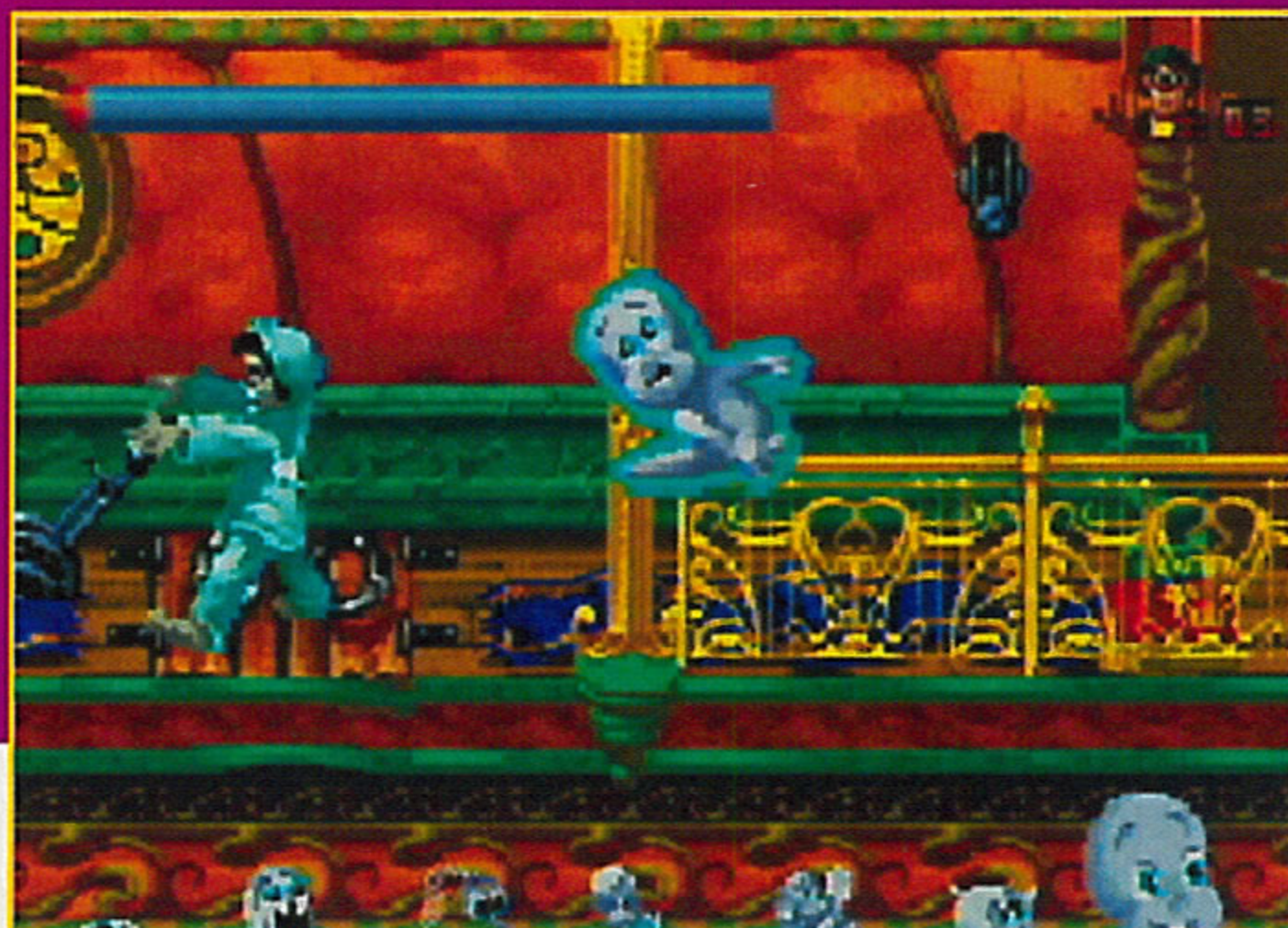
Éditeur: Konami.



CASPER

Casper, le gentil fantôme, revient sur Game Boy Advance. Crado, Teigneux et Bouffi sont aussi de retour, et souhaitent s'en prendre au pauvre Dr. Harvey. Ce dernier souffre de somnambulisme, et notre héros doit tout faire pour qu'il ne lui arrive rien. Ce titre propose un graphisme très mignon. Les épreuves à franchir sont assez faciles au début, mais se corsent au fil du jeu. Casper peut se transformer en diverses choses comme une planche, un coussin, ou encore en monstre hideux. Cette cartouche est réservée aux plus jeunes (et à Kael) qui trouveront avec ce fantôme un compagnon de route idéal.

Éditeur: Microïd.



HEAVY METAL – GEOMATRIX

Heavy Metal Geomatrix est un jeu de baston signé Capcom. Douze combattants hard-rockeurs s'affrontent dans des aires de combats très vastes. Diverses armes peuvent être ramassées pour fracasser l'adversaire. Hélas, ce titre est l'un des pires jeux de combat que Capcom nous ait offerts. Les coups sont aussi rares que les cheveux sur la tête à Niiico, et la jouabilité n'est pas top. Pour cette sortie sur console, le développeur a inclus un nouveau mode: le Geomatrix. Mais le principe reste le même qu'en arcade, rien d'intéressant donc.

Éditeur : Big Ben.



SHEEP!

Sheep reprend le principe du volet sur PlayStation. Le but est donc toujours de faire monter dans un camion un troupeau de moutons bien crétins. Ensuite, direction l'abattoir. Il existe différentes sortes d'ovidés: le mouton lambda est à la fois niais et timide, le rose est un peu plus finaud et docile; quant au jaune, il est carrément stupide et méchant. De nombreux obstacles se dresseront pour vous empêcher de gagner. Cet excellent jeu de réflexion trouvera facilement sa place dans votre ludothèque GBA.

Éditeur : Ubi Soft.

MAD MAESTRO

Voici un petit jeu comme savent les faire nos amis japonais. C'est-à-dire idiot en apparence, mais trop amusant à jouer. Là, vous êtes un chef d'orchestre, et devez diriger en rythme tout un ensemble d'instruments. Les musiques sont des grands classiques (Brahms, Schubert, Mozart...). Toute l'originalité de la chose tient dans l'impulsion sur les touches. En effet, il faut respecter la dynamique de la musique, et presser avec plus ou moins d'intensité les touches. À quand la baguette analogique?

Éditeur : Eidos.



X BLADEZ : INLINE SKATER

Autant être clair tout de suite: X Bladez n'a de bien que le nom. Vous contrôlez un skateur fou qui doit accomplir les deux seuls objectifs des quelques niveaux. Graphiquement, c'est lamentable. Les développeurs ont dû travailler 20 minutes sur leur soft. Pour ce qui est du gameplay, ce n'est pas mieux. Votre personnage avance tout seul et vous n'avez qu'à tourner à gauche et à droite. Enfin, il n'existe en tout et pour tout que 4 tricks. Difficile de varier les acrobaties. À fuir.

Éditeur : Crave.



ALFRED THE CHICKEN

Alfred est un poulet qui doit sauver sa poulette. Il va donc traverser plusieurs mondes à la recherche de sa bien-aimée. Dans chaque niveau, il devra récupérer un certain nombre de ballons disséminés un peu partout. Pour se défendre, notre héros est armé de son bec. La réalisation n'est pas vraiment le point fort de ce jeu. Les décors, comme les différents ennemis, sont très grossiers. C'est moche. En revanche, contrôler le volatile est très agréable. On regrette simplement le nombre de mouvements très limité.

Éditeur : Sony.



QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS? – SECONDE ÉDITION

Jean-Pierre est de retour pour vous faire gagner des euros. C'est la fête. Franchement, c'est un jeu sans l'être. On se demande qui va l'acheter. Le pire, c'est qu'à la rédaction on s'est bien amusés avec pendant 20 minutes. Tout y est: la pression, l'angoisse, la joie... Une remarque: dommage qu'il ne soit pas gratuit, car à près de 55 euros la galette, votre PS2 mérite mieux, non?

Éditeur : Eidos.



MR. MOSKEETO

Dans cette simulation de moustique, vous devez pourrir les vacances de toute une famille de Japonais moyens. Simple en apparence, on se rend vite compte que la vie d'un moustique n'est pas faite que de bons bols de sang. Il se prend aussi un nombre important de claques, et ses journées s'avèrent franchement périlleuses. Amusant et presque attirant en apparence, quelques minutes de jeu suffisent à démotiver les plus acharnés... À éviter.

Éditeur : Eidos.



SHREK

Nous avons essayé Shrek pour la sortie de la Xbox aux States. Pour cette version officielle, même constat : le jeu est particulièrement fin et détaillé graphiquement, mais sa jouabilité laisse un tantinet à désirer, par manque de simplicité et de précision. S'il reste un jeu d'aventure/plates-formes classique, découpé en niveaux dans lesquels il faut récolter des objets et combattre des boss, il a le mérite de nous plonger dans une aventure sympathique. Mais son univers enfantin et ses phases de jeu un peu trop simples ne nous convainquent pas vraiment. Sympathique, sans plus...



82%



les plus

- la réalisation soignée
- l'humour

les moins

- la faible durée de vie
- les niveaux trop courts

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : TDK
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE

TIGER WOODS PGA TOUR 2002

Tiger Woods nous revient sur PS2 dans une nouvelle simulation de golf. La jouabilité a été entièrement revue pour une précision accrue et des sensations encore meilleures le club en



main. Il faudra néanmoins passer par le mode tutorial pour affirmer sa technique avant de se lancer dans les modes compétition. Toutes les figures du golf et les principaux modes de jeu sont présents. Les connaisseurs du genre ne seront pas déçus par la profondeur de ce titre. Les challenges sont relevés et intéressants, et les compétitions multijoueur réservent quelques belles heures de golf en toute liberté. Il manque juste un brin de folie à ce Tiger Woods pour atteindre des sommets.



87%

les plus

- le tigre en personne
- la richesse des modes de jeu

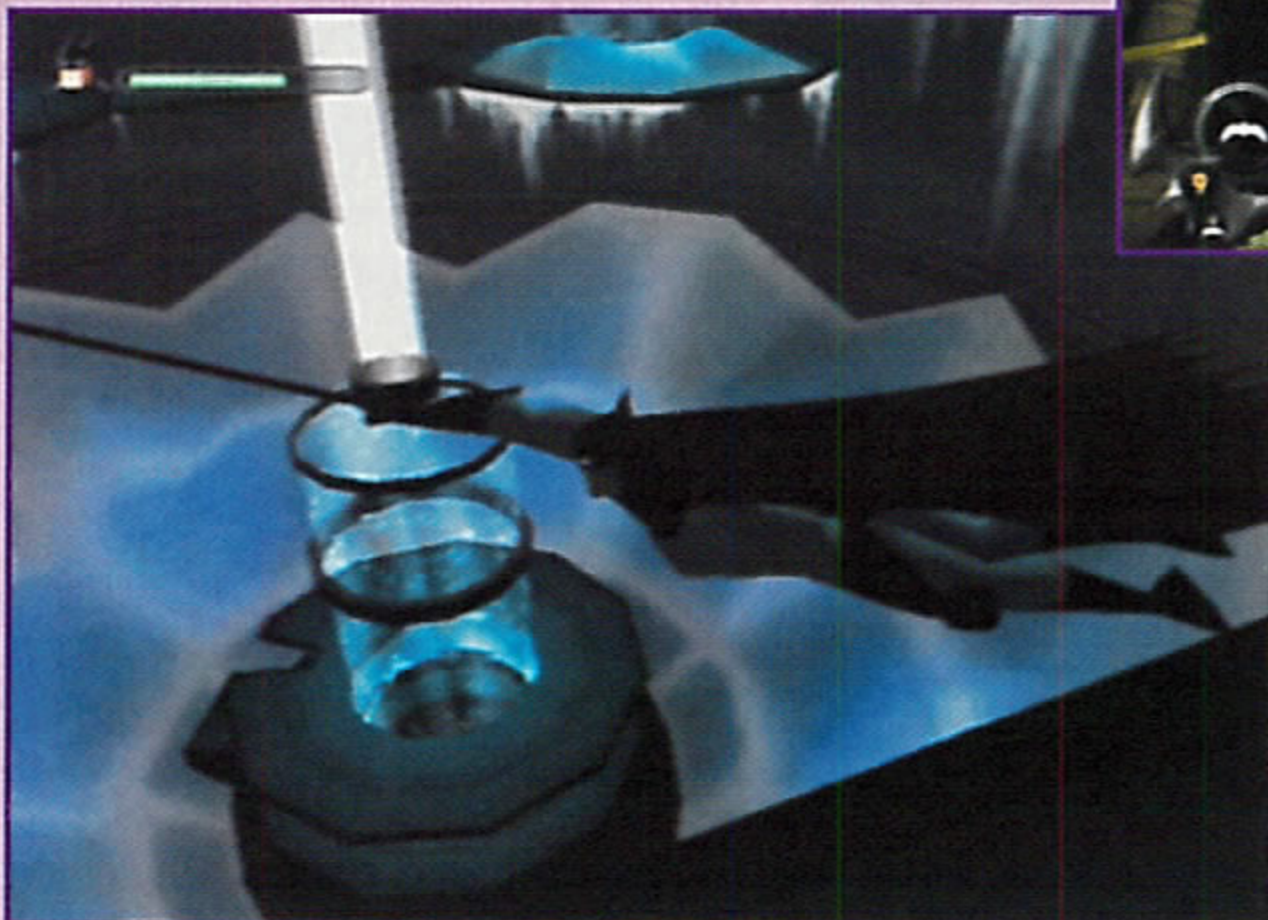
les moins

- l'austérité de l'ensemble
- le graphisme léger

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : E.A.
- GOLF
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

BATMAN

Dans cette fidèle conversion du titre PS2, Ubi Soft nous permet de retrouver le héros milliardaire qui devra, une fois de plus, sauver Gotham City des super vilains complotant dans l'ombre. Pour y arriver, il faudra résoudre des petites énigmes à base de clef et affronter à la fin de chaque niveau le traditionnel boss. Graphiquement, le confort est de taille, et l'ambiance du comics est bien retranscrite. Malheureusement, la jouabilité et la répétition des actions gâchent un petit peu le plaisir.



88%

les plus

- l'ambiance 100 % comics

les moins

- la jouabilité
- le manque de variété

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : UBI SOFT
- AVENTURE-ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

PIRATES – KATE LA ROUGE

mégahit

Testé le moins dernier sur PS2, Pirates nous avait agréablement surpris (92 %). Là, le jeu est sur Xbox, mais reste totalement identique. Et une conversion, une ! C'est rare en ce moment... On retrouve donc les deux parties qui font le charme du jeu : les combats de navires et les phases d'exploration terrestre. Lors de ces dernières, le but est de récupérer des trésors, ce qui ne se fait pas sans distribuer quelques coups d'épée. Comme sur PS2, le jeu est assez joli et de plus en plus captivant au fil de l'aventure toujours aussi longue...



les plus

- la prise en main aisée
- l'originalité
- les combats

les moins

- les décors un peu vides

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : E.A.
- AVENTURE-ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



CRASH BANDICOOT – THE WRATH OF CORTEX

mégahit

Après un passage remarqué sur PS2, notre ami Crash débarque sur la Xbox. Même jeu, et donc même intérêt pour celui qui aime le célèbre mangeur de pommes. Par contre, celui qui s'est déjà tapé l'aventure sur la console de Sony passera son chemin. C'est une conversion, comme on en voit beaucoup en ce moment. Malgré tout, ce quatrième volet des aventures de Crash reste un jeu de plates-formes très fun avec ses nombreuses séquences de pilotage. Plutôt réussi graphiquement, il se joue sans problème, et dure suffisamment longtemps pour plaire au plus grand nombre de joueurs.



les plus

- le visuel agréable
- la variété des épreuves

les moins

- le perso un peu imprécis
- l'absence de nouveauté

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : UNIVERSAL
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



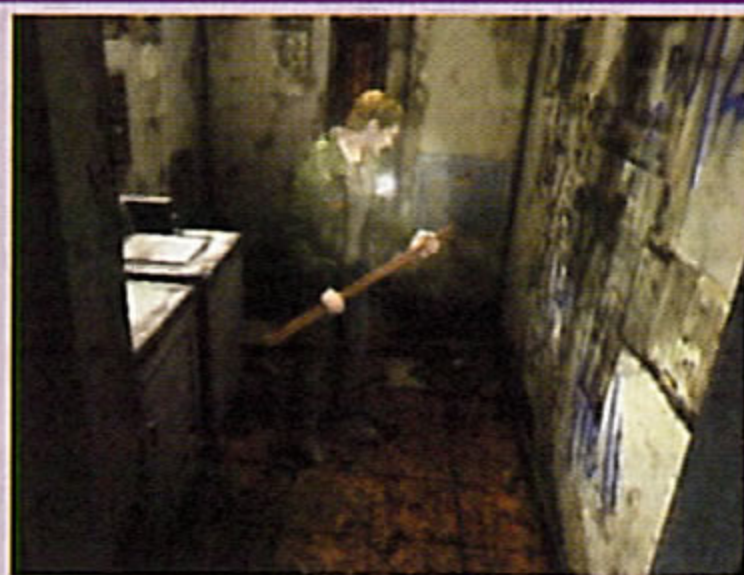
L'arrivée des beaux jours correspond aussi à une flopée de nouveaux jeux. Et c'est bien là le problème ! Un jeu médiocre, et il y en a plus qu'on ne le croit, est rapidement acheté et encore plus vite oublié. Pour vous éviter d'avoir une mauvaise surprise à la maison, Consoles+ vous propose la liste des meilleurs jeux disponibles actuellement sur les consoles du moment. À vous de choisir...

SURVIVAL HORROR SILENT HILL 2



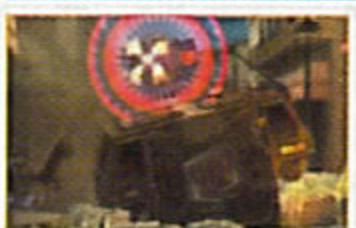
- Konami
- 1 Joueur
- Dual Shock 2
- Carte-mémoire

Silent Hill 2 est un véritable chef-d'œuvre. Les développeurs de Konami ont eu carte blanche pour réaliser ce jeu d'aventure à l'ambiance incroyablement tendue. La réalisation assure un visuel remarquable et terrifiant. Vous incarnez ici James, un jeune homme dont la femme est décédée il y a trois ans. Pourtant, elle vous donne rendez-vous à Silent Hill, petite ville perdue des États-Unis. Dès votre arrivée, d'étranges phénomènes se produisent... Vous allez devoir combattre et résoudre bon nombre de mystères dont la



complexité est, heureusement, paramétrable. Attention, les monstres par contre ne vous feront aucun cadeau. Notez que le jeu est vendu dans un coffret magnifique contenant également un DVD bonus : le making-of du jeu. Tous les secrets de fabrication de Silent Hill y sont dévoilés. Une excellente raison de craquer.

TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS 2



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Fidèle au jeu d'arcade du même nom, Time Crisis 2 vous invite à une partie de shoot très musclée. Le nouveau Guncon se révèle d'une excellente précision. Kill them all !

DIABLO-LIKE BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE



- Virgin Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Jeu de rôles pur et dur sur PC, Baldur's Gate devient un Diablo-like sur PlayStation 2. Armes blanches et magie vont vous accompagner tout le long de votre quête. Diable !

SKATE TONY HAWK'S PRO SKATER 3



- Activision
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Le roi du skate déboule à fond les roulettes sur PS2. Effectuez les plus spectaculaires figures qui existent, à travers les États-Unis, le Japon ou même le Canada. Timber !

AVENTURE / ACTION JAK AND DAXTER



- SCEE
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La Nintendo 64 a son Zelda, la PlayStation 2 a son Jak and Daxter. Les créateurs de Crash Bandicoot signent ici un magnifique jeu d'aventure/action en 3D temps réel.

ACTION 3D METAL GEAR SOLID 2



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Le jeu le plus attendu de la PlayStation 2 est enfin là ! Kojima signe un nouveau chef-d'œuvre au graphisme somptueux, aux scènes cinématiques en Dolby Digital 5.1, à l'action soutenue et à la jouabilité quasi parfaite. Snake est donc de retour dans une mission d'infiltration pas piquée des hannetons. Raiden, le second personnage que l'on dirige une grande partie du jeu, fait une apparition



remarquée. Votre but, une fois de plus, déjouer les plans de dangereux terroristes et libérer leurs otages. Viennent alors se mêler au scénario très complexe l'armée, les services secrets ainsi qu'une milice paramilitaire... Bref, la routine !



AVENTURE ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Issu d'une série à succès sur PC, Monkey Island est un jeu d'aventure bourré d'humour, original et à la durée de vie conséquente. Il faut dire que les énigmes sont salées !

FOOTBALL ARCADE PRO EVOLUTION SOCCER



- Konami
- 1-8 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La référence du foot arcade arrive sur PlayStation 2, et avec elle un graphisme magnifique, des attitudes hyperréalistes et une précision hors du commun. Le top !

SIMULATION DE GANGSTER GTA 3



- Take two
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

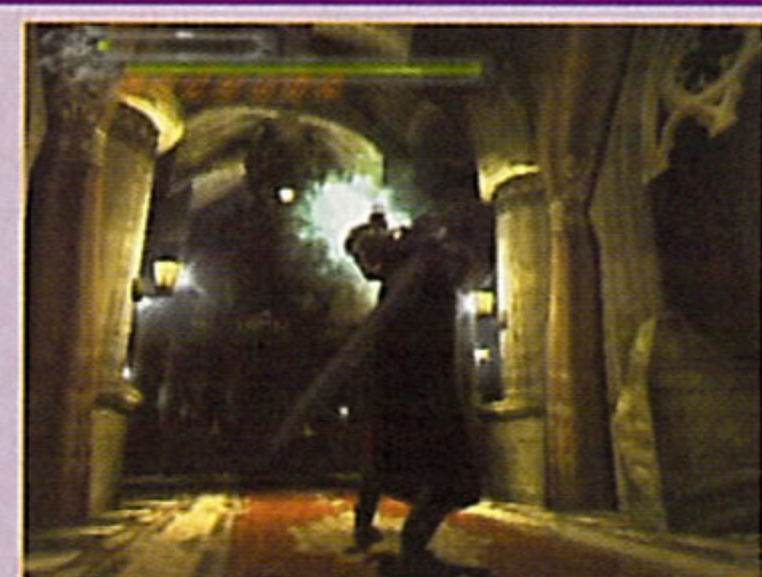
Après deux épisodes remarquables sur PSone, Grand Theft Auto fait son retour sur PS2. Désormais le jeu est tout en 3D et offre un graphisme absolument superbe. Le principe n'a pas évolué depuis le premier opus. Il s'agit toujours d'effectuer pour les caïds du coin différentes missions : vols de voitures, livraison de coke, attentats... tout est permis. Pire : on peut même rouler sur les trottoirs ! Un jeu sans aucune moralité mais qui procure des sensations de jeu particulièrement réussies. Amis sauvageons, GTA 3 vous attend.

ACTION 3D DEVIL MAY CRY



- Electronic Arts
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Capcom renouvelle un genre qu'il maîtrise parfaitement : l'action 3D. Vous incarnez Dante, un héros qui souhaite venger la mémoire d'un ancêtre assassiné par une créature cachée dans les profondeurs des douves d'un château hanté. Les combats font rage et chaque pièce se transforme en véritable arène de combat. Votre armement, qui évolue en fonction de vos trouvailles, ou les magies, toujours plus puissantes, vous permettent de calmer rapidement vos adversaires. Graphiquement parlant, ce Devil May Cry est



certainement le plus beau jeu disponible actuellement sur PlayStation 2. Les textures sont aussi fines que variées et colorées avec des animations d'un réalisme saisissant. La caméra tourne autour des personnages de manière impressionnante et donne aux combats un dynamisme étonnant. Plus gore, tu meurs !

GLISSE SSX TRICKY



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

SSX Tricky reprend les circuits de son prédécesseur en y ajoutant de nombreux raccourcis, de nouveaux éléments et surfeurs. Le plaisir de glisse est désormais total.

BASTON DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE



- Sony
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

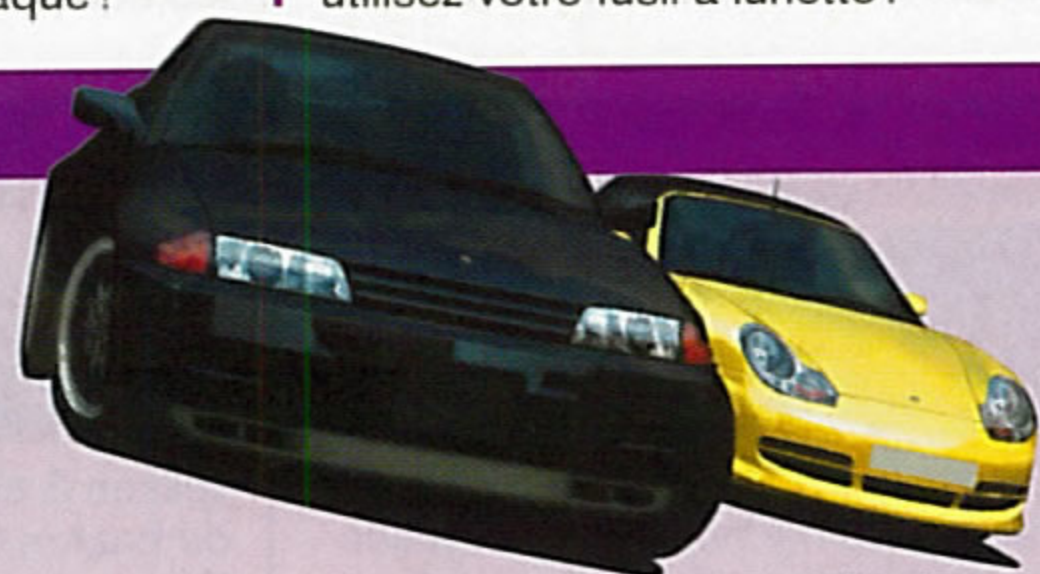
Enfin un jeu de baston qui profite au mieux des capacités graphiques de la PS2. Combats sur plusieurs niveaux, enchaînements dévastateurs... quelle claque !

COURSE DE GRAND TOURISME GRAN TURISMO 3



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Gran Turismo 3 est enfin là sur PlayStation 2. Épaulé par un graphisme magnifique et une prise en main toujours aussi sensible, cette simulation de courses de grand tourisme va vous étonner. Des dizaines de circuits proposés, aussi bien en ville que sur piste, et des centaines de voitures des plus grands constructeurs vous attendent. Une merveille !



du genre ! Ce must est de plus compatible avec le volant à retour de force et offre une jouabilité ultra réaliste.



BOXE READY 2 RUMBLE ROUND 2



- Infogrames
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ready 2 Rumble 2 est la suite du jeu de boxe le plus populaire du moment. Voici enfin une simulation qui n'a pas la grosse tête et qui ne se prend pas au sérieux. Cependant, le graphisme est d'une grande qualité, tout autant que les animations des différents personnages. Les boxeurs, que ce soient des hommes ou des femmes, sont tous capables de balancer des coups spéciaux complètement farfelus mais néanmoins dévastateurs. On en prend plein la tronche, mais on rigole franchement ! Que demander de plus, hein ?

COURSE ARCADE BURN OUT



- Acclaim
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Voici un jeu de course tout en puissance. À travers différents circuits pilotez le bolide de votre choix en évitant, si possible, les chocs. Gare à votre burnomètre !

BEAT'EM UP DYNASTY WARRIORS 2



- THQ
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ce beat'em up vous propose de conduire une véritable armée à la conquête de nouveaux territoires infestés d'ennemis. Les combats entre troupes ennemies font rage.

FOOTBALL FIFA 2001



- Electronic Arts
- 1-8 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

La simulation de football la plus célèbre sur console se dote d'un nouvel épisode sensationnel, tant au niveau de la prise en main que des animations. Champions !

SHOOT SILENT SCOPE 2



- Konami
- 1 joueur
- Souris USB
- Dual Shock 2

Silent Scope reprend du service. La menace terroriste est toujours présente et on compte sur vous pour la réduire à zéro. Pour cela, utilisez votre fusil à lunette !

RESIDENT EVIL-LIKE ONIMUSHA WARLORDS



- Electronic Arts
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Dans la lignée des Resident Evil, Onimusha arrive en force sur PS2. Le principe est simple : vous errez dans des décors en images de synthèse magnifiques à la recherche de votre bien-aimée. Hélas ! une foule de monstres en a décidé autrement. Pour les éliminer, vous trouverez différentes armes blanches. Il est possible de les faire évoluer en éliminant les ennemis et en absorbant leur énergie. Il faudra impérativement résoudre de nombreuses énigmes pour retrouver votre belle. Attention, elles ne sont pas toujours évidentes...

BASKET DE RUE NBA STREET



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Voici une simulation de basket de rue franchement délirante et incroyablement spectaculaire. Un jeu d'arcade pur et dur comme on n'en fait plus de nos jours. Yo !

COURSE DE MOTOS MOTO GP



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Première simulation de moto sur PlayStation 2, Moto GP va vous retourner les oreilles dans le casque ! Sensations de conduite uniques et prise en main réaliste.

PLATES-FORMES 3D CRASH BANDICOOT 4



- Vivendi
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Crash Bandicoot avait fait les beaux jours de la PSone, gageons qu'il en sera de même avec ce Wrath of Cortex sur PlayStation 2. L'animal le plus poilant des jeux vidéo, après Kael, vous réserve de nouvelles surprises : séquences de plates-formes de plus en plus folles et adversaires à la taille et à l'agressivité démesurées. Des véhicules sont également disponibles de temps à autre : biplan, jeep ou sous-marin sont de la partie. On pourra même endosser une armure, façon Ripley dans le film *Alien*. Démentiel !

DOOM-LIKE HALF-LIFE



- Vivendi
- 1-2 Joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La référence en matière de Doom-like sur PC investit la PS2. Durant toute la partie, vous incarnez le scientifique Gordon Freeman. Lors d'une expérience dans un labo secret américain, une brèche spatio-temporelle s'est ouverte dans le bâtiment, et des extra-terrestres venus de nulle part en profitent pour débarquer. L'armée est envoyée sur place pour tout nettoyer... Votre but : échapper aux marines et aux aliens. Notez que cette version PS2 dispose d'un mode deux joueurs en coopération inédit à ce jour. Du grand art !

DOOM-LIKE MULTIJOUEUR 007 ESPION POUR CIBLE



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Si son mode solo est excellent, bien qu'un peu court, c'est par son mode multijoueur que 007 Espion pour cible brille de tous feux. Prise en main démente et action à gogo.

COURSE DE FORMULE 1 FORMULA ONE 2001



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Les amateurs de formule 1 vont se régaler avec cette licence exclusive FIA. Retrouvez tous les circuits, pilotes et écuries officielles de la saison 2001 sur votre PS2.

SIMUL'ACTION STAR WARS STARFIGHTER



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Pour son premier titre PS2, LucasArts fait fort ! Ce shoot 3D s'inspire de l'épisode I de *Star Wars* et propose des scènes de combats variées et dynamiques.

SHOOT'EM UP SILPHEED



- Virgin Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

L'un des tout premiers shoot'em up sur PlayStation, mais le seul à exploiter les capacités de la machine : séquences 3D magnifiques et action à gogo.



GLISSE TONY HAWK'S PRO SKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Au programme de cette nouvelle simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveaux est également disponible.

MULTIJOUEUR BOMBERMAN



- Hudson Soft
- 1-5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater à 5 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Rigolade assurée.

COURSE FUTURISTE WIPEOUT 3



- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! Wipeout 3 est trois fois plus efficace. Un graphisme au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vue, c'est le must sur PS !

FOOT ARCADE ISS PRO EVOLUTION 2



- Konami
- 1-8 Joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ce nouvel ISS Pro Evolution chamboule l'univers des simulations de foot. Gain de fluidité, nouveau moteur d'animation, mise en place d'actions percutantes... Le top !

ACTION AUTOMOBILE DRIVER 2



- GT Interactive
- 1-2 joueurs
- Pad analogique
- Dual Shock

Quatre nouvelles villes à explorer en long, en large et en travers, 40 missions inédites, un mode 2 joueurs en simultané et la possibilité de changer de voiture !

EXPLORATION 3D TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Lara Croft pointe le bout de ses seins une nouvelle fois. À nouveau, la plus pulpeuse des aventurières va risquer sa vie pour découvrir des trésors cachés. Quelle femme !

ACTION 3D METAL GEAR SOLID



- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de l'agent spécial Solid Snake, infiltrez une base en Alaska pour déjouer les pièges des terroristes. Au programme : espionnage et trahison. Comme en vrai...

RPG FINAL FANTASY IX



- Virgin
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années quatre-vingt, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL 3



- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

COURSE ARCADE RIDGE RACER TYPE 4



- Sony
- 1-2 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur PlayStation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

DOOM-LIKE MEDAL OF HONOR RESISTANCE



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Rares sont les Doom-like à dégager une ambiance comme ce nouvel épisode de Medal of Honor. Bruitages formidables, prise en main exceptionnelle... le fin du fin !

FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SIMULATION AUTOMOBILE GRAN TURISMO 2



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur PlayStation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir inoxydable...

BASTON 2D STREET FIGHTER ALPHA 3



- Virgin
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des furies et des combos qui déchirent. Sans oublier les effets à couper le souffle...

COURSE DE MOTO MOTO RACER



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la course sur piste. Malgré son grand âge, ce titre est toujours le meilleur de sa catégorie.

ACTION/RÉFLEXION L'EXODE D'ABE



- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play permet une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

WARGAME VANDAL HEARTS



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Éclatez-vous avec ce wargame fantastique au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous. À vous de choisir la meilleure tactique.

PLATES-FORMES 3D APE ESCAPE



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Un jeu de plates-formes, jouable uniquement au pad analogique. De par ses qualités graphiques et ses idées excellentes, ce jeu constitue un excellent investissement.

SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La version 99 de Fifa reste aujourd'hui encore une référence en la matière. C'est foot, non ? Sous licence officielle, retrouvez toutes les équipes et joueurs du moment.

BASTON 3D TEKKEN 3



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

COURSE DE RALLYE COLIN MCRAE RALLY



- Codemasters
- 1-2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae, un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL MISSION TESLA



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviétiques continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun allié à la finesse du jeu en fait un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

JOUEZ MOINS CHER



addon

Vos nouveaux loisirs!

jeux vidéo

DVD

NEUF ET OCCASION

Pour toute réservation de la

GAMECUBE™

addon vous offre

25 € en bon d'achat**

et recevez en cadeau

le **DVD**

des meilleurs jeux***



Venez, en avril
la découvrir

dans votre magasin **addon**

et recevez

• le guide officiel*

• le CD-ROM*



**5 bons d'achats d'une valeur unitaire de 5 €, non cumulables, hors promotions.
*** DVD non compatible avec Nintendo GameCube

Serez-vous prêt le 3 mai ?



AIX-EN-PROVENCE
68, rue des Cordeliers
Tél. : 04 42 93 00 70

ANNECY
14, rue Sommeiller
Tél. : 04 50 52 80 11

AUXERRE
Carré du Temple
25 rue du Temple
Tél. : 03 86 51 57 59

BORDEAUX
203-205, rue
Sainte-Catherine
Tél. : 05 56 92 85 11

BALARUC
Ctre Cial Carrefour
Tél. : 04 67 43 64 16

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

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

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

MELUN
12, rue Paul-Doumer
Tél. : 01 60 68 55 70

MONTPELLIER
Le Triangle
Tél. : 04 67 92 97 59

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

SENS
27, rue de la République
Tél. : 03 86 83 01 91

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

TOULOUSE
11, rue des Lois
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
Tél. : 05 61 61 54 00

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

NEURROMEDIA RCS 423 889 773. Toutes les marques citées sont déposées. *Photos non contractuelles. Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks. Dans les points de vente Addon participant à l'opération, voir modalités en magasin. Offre valable jusqu'au 31/05/02.



SKATE TONY HAWK'S PRO SKATER



- Activision
- 1 joueur

Tony Hawk débarque sur la nouvelle portable de Nintendo. Tout comme sur PSone ou PlayStation 2, les niveaux proposés sont l'occasion d'effectuer des figures complètement folles et d'engranger les points. Le top !



PLATES-FORMES ACTION CASTLEVANIA



- Konami
- 1 joueur

L'un des grands classiques de Konami fait son apparition sur GBA. Explorez un château peuplé d'affreuses créatures qui ne pensent qu'à vous sucer le sang.

FOOTBALL ISS ADVANCE



- Konami
- 1-4 joueurs

Le jeu de football par excellence arrive à grandes foulées sur GBA. Dribbles, passes courtes et longues, têtes, reprises de volée, tous les coups sont permis.

DOOM-LIKE DOOM



- Activision
- 1-4 joueurs

L'ancêtre des jeux d'action fait son retour sur GBA. Doom débarque avec tout son attirail de monstres pour vous faire passer les pires moments de votre existence. Le top.

JEU DE RÔLE GOLDEN SUN



- Nintendo
- 1 joueur

Un excellent jeu de rôle aux graphismes détaillés et colorés. Prenez part aux multiples combats bourrés de magie, façon Final Fantasy, et partez sauver le monde.

BEAT'EM UP SPIDERMAN LA MENACE DE MYSTERIO



- Activision
- 1-2 joueurs

Spiderman est le héros principal de ce beat'em up très coloré et très musclé. Utilisez votre toile pour arrêter les super méchants ou voler de building en building.

MULTIJOUEUR BOMBERMAN TOURNAMENT



- Konami
- 1-4 joueurs

Retrouvez le plus fun et le plus explosif des jeux multijoueurs. C'est à coups de bombes que vous éliminez vos adversaires. Sens tactique et dextérité obligatoires !

ACTION RÉFLEXION KURUKURU KURURIN



- Nintendo
- 1-4 joueurs

Voici l'un des meilleurs jeux de réflexion et d'action du moment. Le principe est simple : faire franchir la ligne d'arrivée à votre hélice sans heurter les murs des labyrinthes.

COURSE FUTURISTE F-ZERO MAXIMUM VELOCITY



- Nintendo
- 1-4 joueurs

Adapté de la version Super Nintendo, F-Zero vous met aux commandes d'un véhicule futuriste sur des dizaines de circuits. Une sensation de vitesse étonnante.

KARTING MARIO KART SUPER CIRCUIT



- Nintendo
- 1-4 joueurs

Huit des plus célèbres personnages de Nintendo sont proposés dans ce jeu de kart. Utilisez les différents gadgets mis à votre disposition sur les circuits pour ralentir vos adversaires et tentez de rapporter l'une des quarante courses proposées dans cette simulation. Trop bien !



PLATES-FORMES SUPER MARIO ADVANCE 2



- Nintendo
- 1-4 joueurs

Super Mario World, le plus grand jeu de plates-formes de la SNES est adapté sur la Game Boy Advance et devient désormais Super Mario Advance 2. Jouez avec Mario ou Luigi, sautez sur le dos de Yoshi et ses amis et affrontez Bowser, le plus terrifiant de vos adversaires à travers plus de cent niveaux exceptionnels.

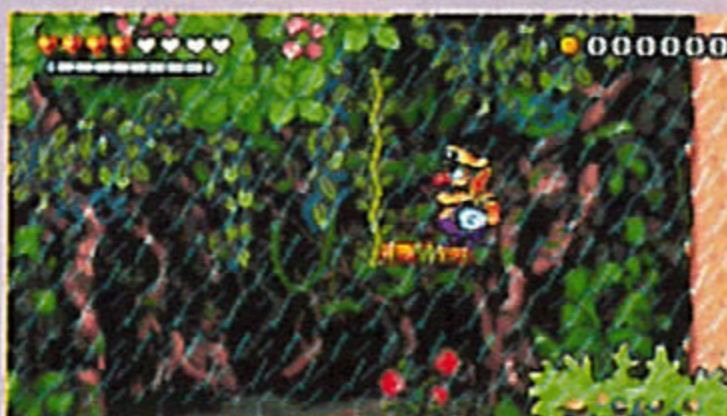


PLATES-FORMES RÉFLEXION WARIO LAND 4



- Nintendo
- 1 joueur

Wario, l'ennemi juré de Mario, est le personnage principal de ce jeu de plates-formes et de réflexion. Votre but : récolter les quatre parties d'un gigantesque diamant pour parvenir au boss final... et ça n'est pas toujours évident. Graphisme magnifique et animations réussies.



BASTON SF2 TURBO REVIVAL



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs

Le jeu de baston 2D le plus célèbre au monde arrive en force sur GBA. Street Fighter 2 Turbo Revival va vous en mettre plein les dents et plein les yeux. Retrouvez Ken, Ryu, Shun Li, la bande à Bison ainsi qu'une multitude de coups spéciaux. Chaud devant !



AVENTURE ZELDA ORACLE OF AGES / ZELDA ORACLE OF SEASONS



- Nintendo
- 1 joueur

Les jeux Game Boy Color étant compatibles avec la Game Boy Advance, on ne peut pas s'empêcher de parler des deux



nouveaux épisodes de Zelda : Oracle of Ages et Oracle of Seasons. Link doit à nouveau affronter les forces du Mal et visiter de nombreux donjons remplis de monstres et d'énigmes à résoudre. Le top de l'aventure !



tips

Action Replay, cheat codes, astuces...



DARK SUMMIT

Et en plus, ce mois-ci: Simpsons Road Rage (Xbox), Cel Damage (Xbox), State of Emergency (PS2), Pirate (PS2)...



DARK SUMMIT

Dark Summit est le premier jeu de snowboard à proposer un vrai scénario. Compléter tous les objectifs est une épreuve très longue et laborieuse. Que ce soit sur Xbox ou sur PS2, ce titre propose des graphismes très réussis et une jouabilité qui le rend accessible à tous. Les codes qui suivent vous permettront de progresser dans les niveaux et peut-être d'accéder à la terrible avalanche.

PLUS DE POINTS (PS2)

À l'écran principal, maintenez Select et Start enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Triangle, Carré, L1, Rond, R1, Croix, R1 et Croix.

PLUS DE POINTS (XBOX)

À l'écran principal, maintenez les boutons Back et Start enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Y, L, X, B, R, A, R, A.



Vous voilà crédité de 9000000 points dès le début du jeu.

TOUS LES PERSOS (PS2)

À l'écran principal, maintenez Select et Start enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Triangle, Carré, L1, Rond, R1, Croix, R1 et Triangle.

TOUS LES PERSOS (XBOX)

À l'écran principal, maintenez les boutons Back et Start enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Y, L, X, B, R, A, R, B.

TOUS LES CHALLENGES REMPORÉS (PS2)

À l'écran principal, maintenez Select et Start enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Triangle, Carré, L1, Rond, R1, Croix, R1 et Carré.

TOUS LES CHALLENGES REMPORÉS (XBOX)

À l'écran principal, maintenez les boutons Back et Start enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : Y, L, X, B, R, A, R, Y.



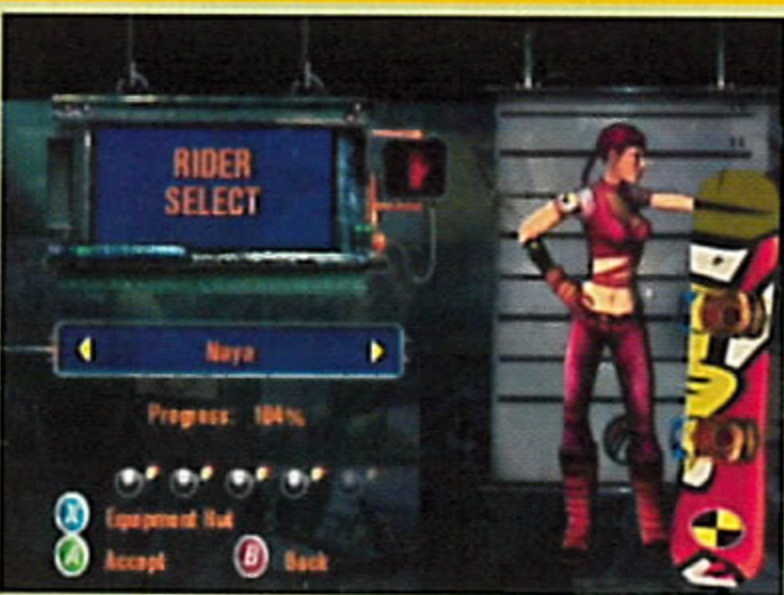
Vous pouvez atteindre tout de suite le sommet de la montagne.

DÉBLOQUER L'ALIEN (PS2)

À l'écran principal, maintenez Select et Start enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Triangle, Carré, L1, Rond, R1, Croix, R1 et Croix.

DÉBLOQUER L'ALIEN (XBOX)

À l'écran principal, maintenez les boutons Back et Start enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Y, L, X, B, R, A, R, X.



AVOIR DES MUNITIONS (PS2)

À l'écran principal, maintenez Select et Start enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Carré, Cercle, Triangle et R1.

AVOIR DES MUNITIONS (XBOX)

À l'écran principal, maintenez les boutons Back et Start enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Y, X, B, R.



Pressez R2 pour lancer des projectiles sur les barils qui vous barrent la route.

SLOW MOTION (PS2)

À l'écran principal, maintenez Select et Start enfoncés et effectuez les manips suivantes : Carré, Cercle, Triangle et L1.

La vérité est ailleurs, et les extraterrestres sont parmi nous.



SLOW MOTION (XBOX)

À l'écran principal, maintenez les boutons Back et Start enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Y, X, B, L.



Le code s'annule lorsque vous arrivez en bas de la piste.



Plus la peine d'arriver à la fin pour débloquer les autres personnages.

PIRATES : THE LEGEND OF BLACK KAT



Dans *Pirate : The Legend of Black Kat*, vous incarnez une belle chasseuse de trésors. En plus de proposer une durée de vie astronomique, ce jeu est très difficile. Pour vous aider à progresser dans l'aventure et ainsi ne plus avoir besoin d'acheter de l'aspirine par carton, voici une bonne grosse dose de tips.

Note : L3 et R3 représentent les deux analogiques du pad PS2.

DEVENIR INVINCIBLE (KATARINA)

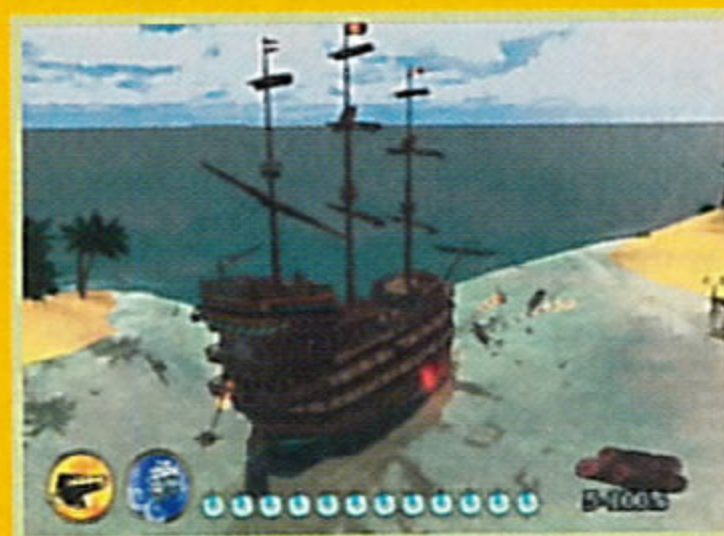
Maintenez R1 + R2 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Croix, Rond, L3, Triangle, R3, Select, R3, L1, L2 et Carré.



Vous ne pouvez plus mourir.

DEVENIR INVINCIBLE (WIND DANCER)

Maintenez R1 + R2 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Select, Triangle, L1, Croix, R3, L2, Carré, R3, Rond et L3.



Votre navire ne peut pas couler

FAIRE APPARAÎTRE LES COFFRES ENTERRÉS

Maintenez R1 + R2 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Rond, Croix, Carré, Triangle, L1, Select, L3, L2, L3 et R3.

Les coffres cachés sont marqués d'une croix verte sur la carte.

FAIRE APPARAÎTRE TOUS LES COFFRES À TRÉSORS

Maintenez R1 + R2 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : R3, Croix, Triangle, L3, Rond, L1, Select, L3, Carré et L2.



Les coffres sont indiqués clairement sur la carte.

AVOIR TOUTES LES CLÉS POUR LES COFFRES

Maintenez R1 + R2 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Rond, Select, Croix, Carré, R3, L1, L3, L2, Triangle et L3.



Vous pouvez ouvrir tous les coffres.



JOUER AVEC LE WIND DANCER

Maintenez R1 + R2 enfoncés et effectuez les manipulations

suivantes :

L2, Triangle, R3, L3, Croix, Carré, R3, Select, L1 et Rond.



Le Wind Dancer est le plus gros bateau.



OBJETS INFINIS

Maintenez R1 + R2 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : Triangle, L1, Select, L2, R3, L3, Carré, Croix, R3 et Rond.



Tous les objets que vous ramassez seront infinis.

NOUVELLE ÉPÉE POUR KATARINA

Maintenez R1 + R2 enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : R3, Select, L2, L3, Carré, Croix, L1, Rond, L3 et Triangle.



Vous pouvez désormais lancer des combos de trois coups.

0836688477

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

0900 70 233

36 17 TIPS

Tips et solutions par MINITEL

Mise à jour permanente !

PlayStation 2



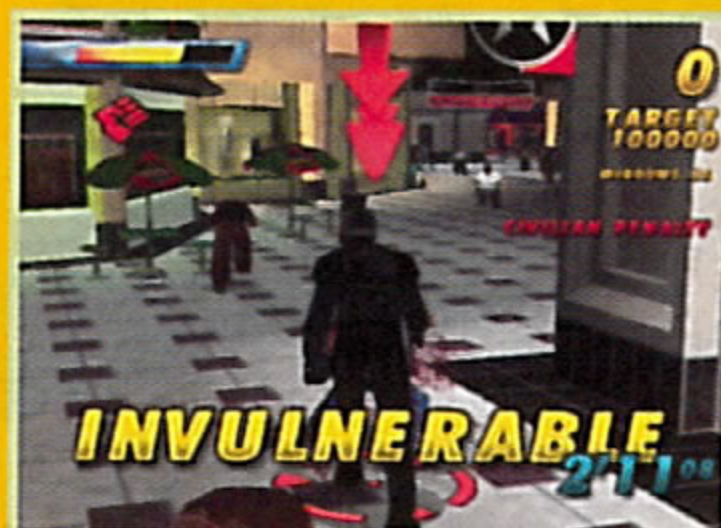
STATES OF EMERGENCY

Carton du moment, State of Emergency vous propose de jouer les hooligans virtuels et de remplir une énorme quantité de missions. À la longue, ce titre devient très répétitif. Pour progresser tranquillement dans les niveaux ou donner un nouveau visage au jeu, voici les codes indispensables.



DEVENIR INVINCIBLE

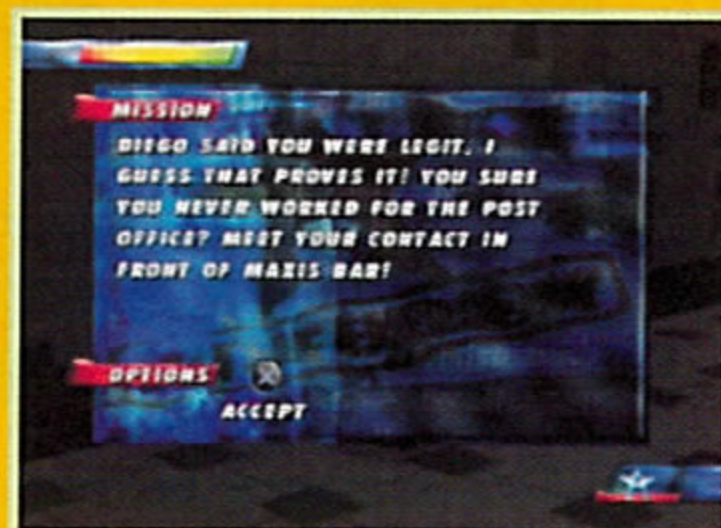
Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : L1, L2, R1, R2 et X.



Vous êtes désormais invulnérable.

PASSER SA MISSION

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Gauche, Gauche et Triangle.



Avec ce code, une seconde suffit pour passer la mission qui pourrait vous poser problème.

GROS JOUEURS

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : R1, R2, L1, L2 et Triangle.



Votre personnage est gigantesque.

AVOIR BULL

Pendant le jeu en mode Chaos, effectuez les manipulations suivantes : Droite, Droite, Droite, Droite et Croix.



TEMPS INFINI DANS LE MODE CHAOS

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : L1, L2, R1, R2 et Rond.



Le temps n'est plus limité dans ce mode.

COUP DE POING MEURTRIER

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : L1, L2, R1, R2 et Carré.



Vous tuez vos adversaires en un seul coup de poing.

JOUEURS NORMAUX

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : R1, R2, L1, L2 et Rond, ou R1, R2, L1, L2 et Carré.



Ce code annule les effets des deux précédents.

AVOIR FREAK

Pendant le jeu en mode Chaos, effectuez les manipulations suivantes : Droite, Droite, Droite, Droite et Rond.



MUNITIONS INFINIES

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : L1, L2, R1, R2, Triangle.



À vous les carnages à la mitrailleuse ou au fusil à pompe.

PETITS JOUEURS

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : R1, R2, L1, L2 et Croix.



Petit prix, petite taille... mais il fait le maximum!

INVASION DE PILLARDS

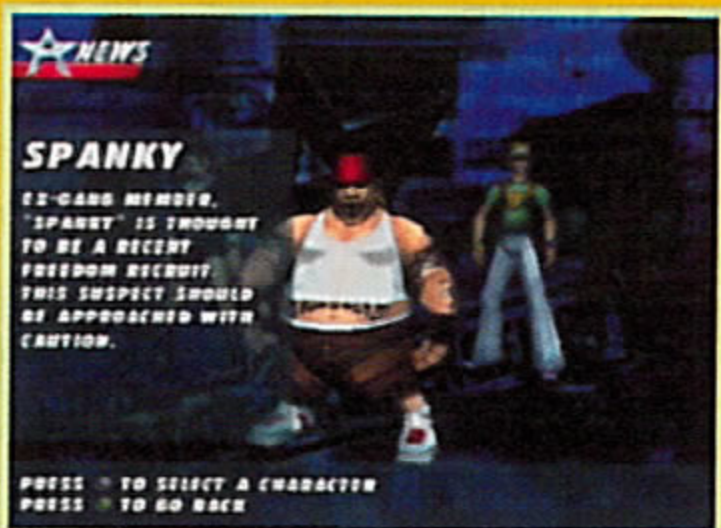
Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes : R1, L1, R2, L2 et Triangle.



Les pillards sont partout.

AVOIR SPANKY

Pendant le jeu en mode Chaos, effectuez les manipulations suivantes : Droite, Droite, Droite, Droite et Triangle.



POLICEMAN

Pendant le jeu, maintenez L1 enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : R2, R2, L2 et R1.



36 17 TIPS

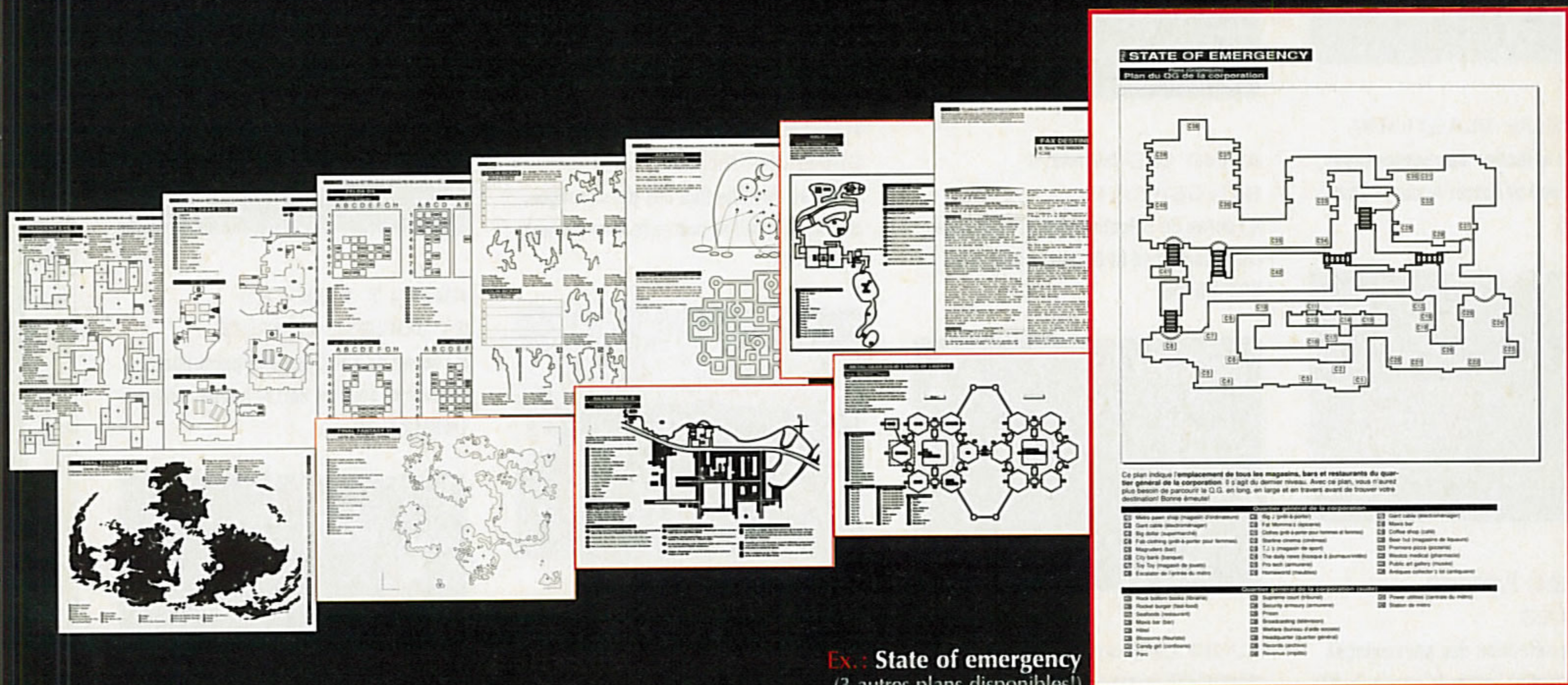
Tout Tips par FAX ou COURRIER !

Plans, astuces, solutions
directement par FAX !

Prixel 0,51€ par...

**+700 SOLUTIONS
PAR FAX / COURRIER!**

3617 TIPS



Ex.: State of emergency
(3 autres plans disponibles!)



COMMENT ÇA MARCHE?

1. Sélectionnez sur le minitel 3615 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3615 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté dès le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant midi.

0892688477 3615 TIPS

Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

Astuces/solutions par MINITEL

0900 70 233

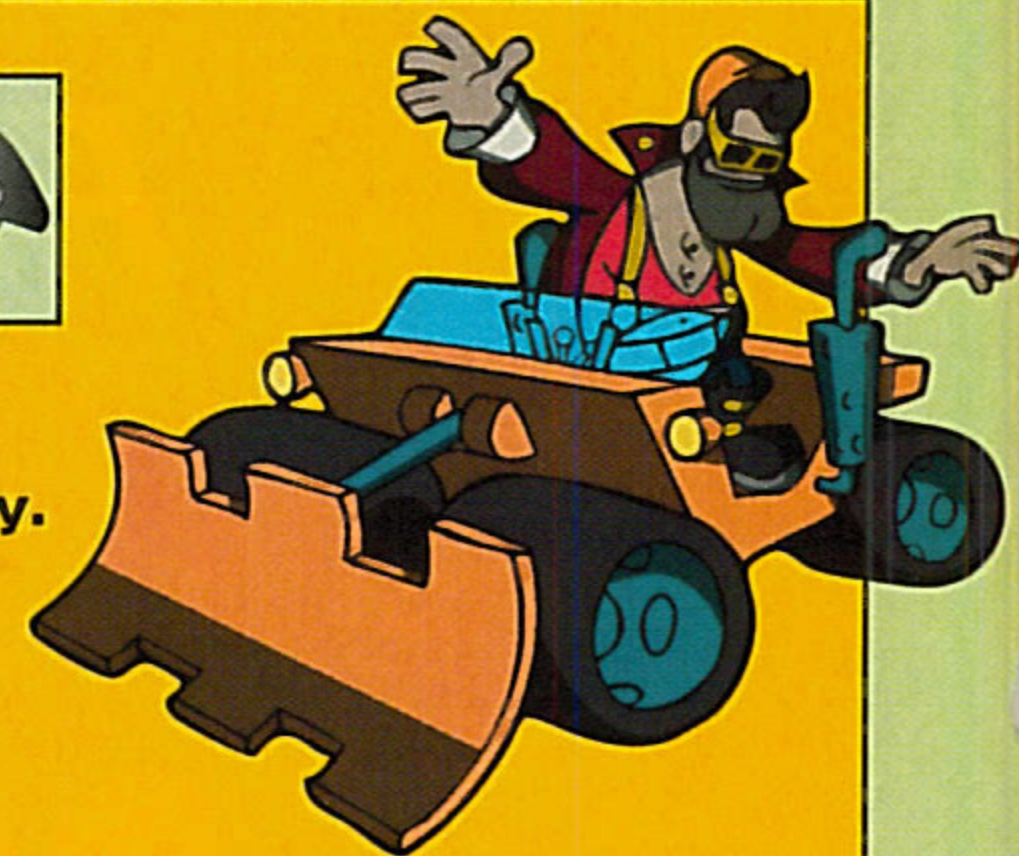
Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo PC et Consoles.



CEL DAMAGE



Cel Damage est un jeu totalement dingue dans lequel le seul objectif est de blaster les autres concurrents. Sur Xbox (on commence à être habitués), c'est une grosse réussite graphique. Le Cel shading est partout et l'on se croirait devant un bon Tex Avery.



AVOIR PEN ET INK

À l'écran de sélection des personnages, choisissez Load et entrez le nom suivant: PENCILITIN



AVOIR LES ARMES BLANCHES

À l'écran de sélection des personnages, choisissez Load et entrez le nom suivant: MELEEDATH



MOUVEMENTS RAPIDES

À l'écran de sélection des personnages, choisissez Load et entrez le nom suivant: MOVEITNOW



AVOIR COUNT EARL ET TRANSYLVANIA

À l'écran de sélection des personnages, choisissez Load et entrez le nom suivant: EARLSPLACE



GRAPHISME PLASTIQUE

À l'écran de sélection des personnages, choisissez Load et entrez le nom suivant: FANPLASTIC



AVOIR LES ARMES BIOLOGIQUES

À l'écran de sélection des personnages, choisissez Load et entrez le nom suivant: HAZARDOUS



TOUTES LES SCÈNES CINÉMATIQUES

À l'écran de sélection des personnages, choisissez Load et entrez le nom suivant: MULTIPLEX!



AVOIR T. WRECKS ET JUNGLE WORLD

À l'écran de sélection des personnages, choisissez Load et entrez le nom suivant: TWRECKSPAD



AVOIR LES ARMES SPÉCIALES

À l'écran de sélection des personnages, choisissez Load et entrez le nom suivant: GUNSMOKE!

AVOIR LES ARMES PERSONNELLES

À l'écran de sélection des personnages, choisissez Load et entrez le nom suivant: UNIQUEWPNS



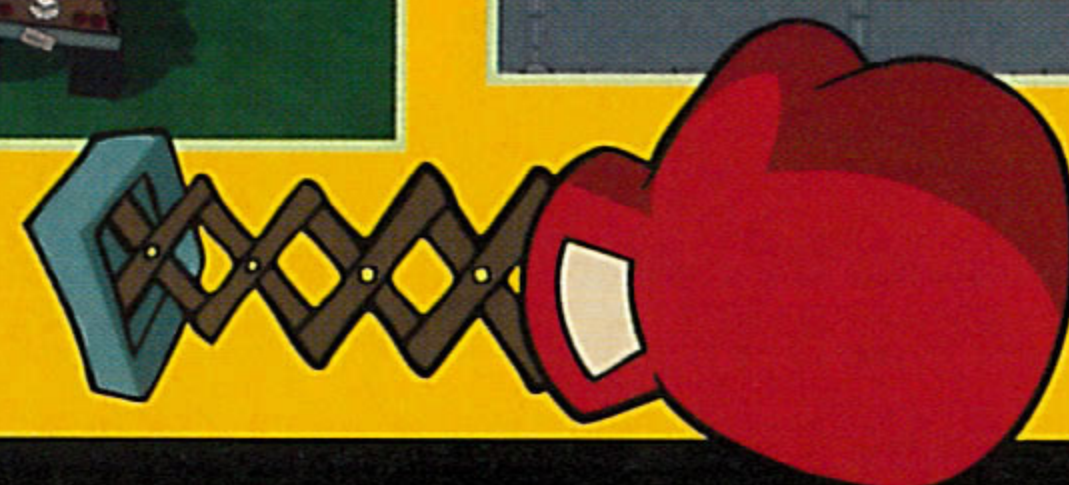
AVOIR BRIAN THE BRAIN ET SPACE WORLD

À l'écran de sélection des personnages, choisissez Load et entrez le nom suivant: BRAINSALAD



AVOIR WHACK ANGUS ET DESERT

À l'écran de sélection des personnages, choisissez Load et entrez le nom suivant: WHACKLAND



3615 TIPS

Tips et solutions par MINITEL

0836688477

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et solutions de 2 800 jeux!

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

08 926 88 926

 **0900 702 11**

(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  3615 0,34 €/mn
0892 0,34 €/mn
0900 0,45 €/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



THE SIMPSONS : ROAD RAGE

Les Simpsons font un détour sur Xbox pour un jeu de caisses inspiré de Crazy Taxi. Sur la console de Microsoft, ce titre est graphiquement très proche de la version PS2 sortie il y a quelques mois. Par contre, les tips sont bien plus nombreux. Voici de quoi vous amuser encore plus avec Simpsons Road Rage.



PLEIN DE POGNON

Dans les menus, maintenez les boutons L + R enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : B, B, B et B.



Vos courses vous rapportent plus d'argent.

NOUVELLE VUE

Dans les menus, maintenez les boutons L + R enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : B, B, B et X.



Cette vue est assez fun...

ROULER LA NUIT

Dans les menus, maintenez les boutons L + R enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : A, A, A et A.



La nuit, tous les chats sont gris.

PERSONNAGES PLATS

Dans les menus, maintenez les boutons L + R enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : X, X, X et X.



Un peu comme dans Parrapa, les clients sont plats.

MODE DEBUG

Dans les menus, maintenez les boutons L + R enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : B, B, A et A.



Les polygones de collisions sont visibles à l'écran.

CONDUIRE UNE CAISSE À SAVON ROUGE

Dans les menus, maintenez les boutons L + R enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : B, B, Y et X.

Ce véhicule est ultra rapide et maniable.



CONDUIRE LA VOITURE DE SMITHERS

Dans les menus, maintenez les boutons L + R enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : B, B, Y et Y.



La limousine conduite par Smithers est maintenant jouable. Elle est très solide.

CONDUIRE UN BUS NUCLÉAIRE

Dans les menus, maintenez les boutons L + R enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : B, B, Y et A.



Attention aux collisions avec les autres véhicules. Ça pourrait exploser!

FIGER LE TEMPS

Dans les menus, maintenez les boutons L + R enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : B, Y, X et A.

Pressez « Y » pour arrêter ou redémarrer le défilement du temps.



HALLOWEEN

Dans les menus, maintenez les boutons L + R enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : B, B, X et A.



Bart déguisé en Frankenstein dans un véhicule effrayant.

MODE THANKSGIVING

Dans les menus, maintenez les boutons L + R enfoncés et effectuez les manipulations suivantes : B, B, X et X.



Marge dans une voiture décorée à la gloire de cette fête bien américaine.

MODE NOËL

Allez dans les réglages de la console et changez la date pour celle de Noël.



Apu dans une belle voiture de Noël.



CONCOURS



Gagne un week-end exceptionnel au Mans !!!

1^{er} PRIX: 1 PACK VIP
pour participer aux 24 heures
de GT3 les 15 et 16 juin

(transport et hébergement compris)

- 24 heures de course non stop sur le jeu GT3.
- La découverte en avant-première de "GT Concept 2002 Tokyo - Genève", le nouvel opus de la série des GT (sortie en France fin juillet 2002).
- Toutes tes questions aux développeurs de Gran Turismo.
- Invité privilégié, tu auras la possibilité d'assister à la course des 24 Heures du Mans, visiter l'écurie, et rencontrer les membres de l'équipe ORECA.

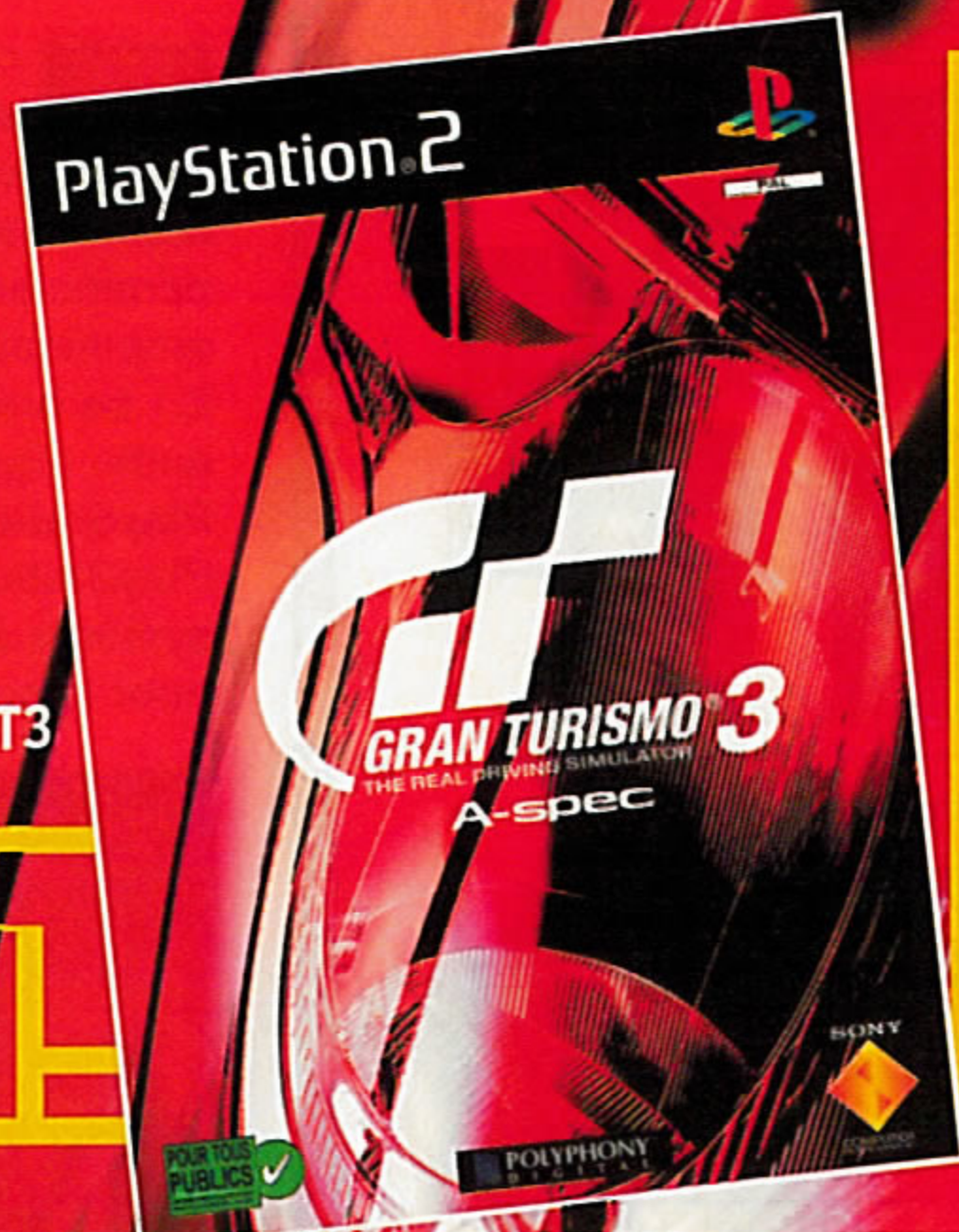
2^e AU 10^e PRIX:
1 jeu GT3 sur PS2

Pour la deuxième édition des 24 heures de GT3



CONSOLES+

Joue et gagne
au
0892.687.387



EXTRAIT DU RÈGLEMENT:
Sony Computer Entertainment et Consoles+ organisent un concours du 24/04/02 au 23/05/02 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat et réservé aux personnes majeures résidant en France métropolitaine. La participation aux 24 heures de GT3 qui se dérouleront les 15 et 16 juin n'est pas compensable financièrement. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0892.687.387*. Les gagnants seront déterminés d'après les 10 meilleurs scores obtenus. Les règlements sont déposés aux études SCP Philippe Klein-Gérard Sulis-Maitre Klein 24, place Carnot, 93110 Rosny-sous-Bois; et Simonin et Le Marec, 54, rue Taitbout, 75009 Paris. Disponibles sur simple demande écrite à: Consoles+, Concours GT3, 43, rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.



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

CONSOLES+

free shop

POWER GAMES

OUVERT du lundi au samedi de 10h à 19h
 31 rue de Reuilly
 75012 PARIS
 Tél : 01 43 79 12 22
 Métro Reuilly - Diderot

REPRISE DE VOS JEUX **CA\$H**
REPARATIONS

SYSTEME D' **ECHANGE**

VENTE PAR **CORRESPONDANCE**

JEUX OCCAZ A PARTIR DE **7,47 € (49F)**

Pour nos prix, nous contacter en magasin ou par téléphone au 01 43 79 12 22

Jeux vidéo
 du mois
 sur PS2
 bientôt
 disponible :



renseignements au 01 43 79 12 22



Disponible le 5 mai 2002



LUIGI'S MANSION



SONIC BATTLE 2



WAVERACE

N I N T E N D O
 GAMECUBE



CM-FIFA 2002



SUPER SMASH BROS.



BLOODY ROAR



NBA 2002



STAR WARS



ROGER LEMERRE



SPIDER-MAN



BARBARIAN

PlayStation.2



VIRTUA FIGHTER 4



STAR TREK



SOLDIER OF FORTUNE



FINAL FANTASY X



CM-FIFA 2002



UFC TAPOUT



SPIDER-MAN



NEW LEGEND

XBOX



SUPERSTAR SOCCER 2



BURNOUT



MIKE TYSON BOXING



GUN VALKYRIE



CM-FIFA 2002

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER À :
POWER GAMES - 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	Console	Qté	Prix
Total +6,10 € (40F) (+1,50 € (10F) par article suppl.)			

Nom : Prénom :
 Adresse :
 CP : Ville : Tél. :
 Je joins impérativement mon règlement de € par :
 Chèque bancaire Mandat lettre Carte Bleue N° Expire
 PORT EXPRESS 24H : 9,15 € (60F pour un jeu) - 1,52 € (10F par article suppl.)



Accessoires

Powerpad Pro

Xbox

Interact fait partie des fabricants qui ont acquis la licence de fabrication Xbox. Ce qui est un gage de qualité non négligeable. D'ailleurs, c'est écrit sur l'emballage : « Officially licensed for Xbox™ »... Et effectivement, cette manette impressionne par sa finition. La prise en main est plutôt agréable, avec la matière grip qui épouse parfaitement les paumes de la main. Elle a l'air très robuste. Et surtout, il est possible de régler

la puissance des vibrations : fort, normal, ou rien du tout. Et pour finir, le point d'orgue : le Powerpad Pro propose des fonctions de programmation très pratiques. Dommage que la croix de direction soit aussi raide, et, au final, pas très précise. Enfin, vous aurez tout de même compris qu'il s'agit d'un excellent choix. ■

Par Interact.

Prix : 38 euros.

Intérêt : ★★★★★



Ensemble enceintes 2.1

PS/PS2

Composé de deux satellites et d'un caisson de basses actif (c'est-à-dire bénéficiant de sa propre amplification), cet ensemble 2.1 se branche sur les sorties audio classiques de la PlayStation et de la PlayStation 2. Grâce à un système étudié spécialement pour la console, vous pourrez

enfin profiter d'un son plus ample, sans trop vider votre porte-monnaie. Ce système permet aussi de profiter d'un son meilleur lors de la lecture d'un DVD vidéo - sans toutefois atteindre l'excellence du home-cinema de Gia. Enfin, si c'est pour la télé de sa chambre, cela suffira largement. La puissance de chaque satellite est de 8 watts RMS. La puissance du caisson de basse est de 20 watts RMS. Le résultat est très satisfaisant, et le rapport qualité-prix, honorable. Une très bonne idée! ■

Par Bigben.

Prix : 79 euros.

Intérêt : ★★★★★



Pad analogique vibrant

Game Cube

La Game Cube n'est pas encore sortie que Bigben attaque déjà le marché. Cette manette n'offre rien d'exceptionnel, juste le minimum syndical. Elle

propose une croix de direction légèrement plus grande que l'originale et des boutons A, B, Y et X plus petits. À part cela, rien à redire. Il s'agit d'une manette moins chère que celle de Nintendo. Par contre, la prise en main est assez bizarre. Il s'en dégage une impression de plastique un peu toc. Cela dit, pour 20 euros, on ne va pas demander la lune.

Par Bigben.
Prix: 20 euros.
Intérêt: ★★★★★



Arcade Stick

Xbox

Les puristes de la baston et de l'arcade ne jurent que par les sticks. C'est pour ces fans que Gamester sort cet accessoire. Branché à la place de la manette, l'arcade stick remplace donc les commandes classiques de la manette. De plus, cet accessoire bénéficie de la licence officielle Xbox. À noter: il est possible de changer la forme du stick, et on peut aussi régler la résistance de la commande. Enfin, il dispose aussi de deux

boutons programmables. L'ensemble semble assez robuste, paré pour les mauvais traitements qui lui sont réservés. ■

Par Gamester.
Prix: environ 45 euros.
Intérêt: ★★★★★



Lightmax

GBA

Voici enfin la loupe officielle de Nintendo pour la Game Boy Advance. Elle est néanmoins fabriquée par le géant de l'accessoire en France, c'est-à-dire, Bigben. Pour l'éclairage, elle nécessite deux piles bâtons LR03 fournies. Elle se clippe sur la console simplement et

elle vous permet de jouer dans le noir ou dans des conditions d'éclairage exécrables. De plus, avec la loupe amovible, vous bénéficierez aussi d'une image légèrement plus grande. À l'usage, le résultat est honorable, mais l'écran de la Game Boy Advance reste trop sombre. Mais c'est mieux que rien... ■

Par Bigben.
Prix: 20 euros.
Intérêt: ★★★★★



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



X BOX : Tous les accessoires sont déjà disponibles !



Rallonge Pad XB : 10.50 €



Cable Link Xbox : 15.00 €



Cable RGB Xbox : Tél.



GunCon2 PS2 : 59,30 €



PS-X-Change 2 : 22,00 €



GBA Vitre de Recharge : 12,00 €



BIPOLAR : 12,00 €



GBA Film Protection + Filtre UV : 12,00 €



Tapis de Danse PSX : 25,70 €



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



Pad PS2 -> Xbox : 30.30 €



Cable AV+S Video : 19.65 €



Joypad Xbox JAP : 57.75 €



Joypad Xbox US : 60.80 €

XBOX VGABOX Tél.

XBOX S-Video Cable Tél.

XBOX HI. Def. Pack .. 60.80 €

XBOX AV Pack 60.80 €

DREAMCAST :

- Cable de liaison NeoGeo POCKET-Dreamcast 45,55 €
- DC Gun..... 45,55 €
- Cartes Mémoires 1mo/2mo/4mo..... 10,5/12/15 €
- Nexus 2mo/4mo/16mo avec cable ! 22,7/30,3/45,55 €
- Modem 56K avec navigateur 53,20 €
- Gachettes de remplacement 7,45 €
- Carte mémoire vibrante 4Mo 30,30 €
- Coque console translucide 21,20 €
- Canne à Peche SEGA 37,95 €
- Cable S-Video 8,95 €
- Rallonge manette 5,95 €
- Cable DC to PC..... 53,20 €
- Maracas..... 45,55 €

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+Ralentir 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 €

JEUX IMPORT :

Tarifs imbattables alors Contactez-Nous !!!



W. Eleven 6 PS2 82.95



Pad PS2 sur NGC : 30,30 €



Ecran TFT 5" : 152,00 €



Advance TV : 137,00 €



Kit de modification GameCube : 45,55 €



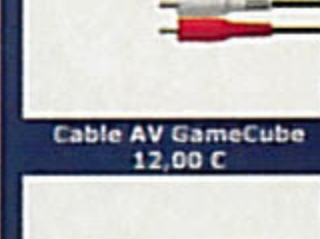
Cable GBA - Gamecube 30,30 €



Cable AV GameCube 12,00 €



Cable S-Video NGC 15,00 €



Manette NGC : 53,20 €

Livraison sous 24h/48h
Pour toutes questions, n'hésitez pas à nous contacter !

Tous nos prix sont TTC hors frais de port. Offres dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Tel : 01.60.16.42.32
Fax : 01.60.16.19.77
Ouvert du Lundi au Samedi de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

WWW.FL-GAMES.COM

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

Articles

Nom, Prénom _____ Téléphone _____

Adresse _____

Code Postal, Ville _____

+4.50€ de frais de port
Option contre-remboursement + 6.10€

Move'n Play Bag

Game Cube

Reprenant la forme de la console Game Cube, le Move'n Play Bag est un sac de



rangement qui permet de transporter, sans risquer de l'abîmer, sa belle console Game Cube, ainsi que plusieurs manettes, les câbles de connexion et une bonne dizaine de jeux. Les sangles s'accrochent de deux manières différentes afin que le sac soit porté, indifféremment, sur le dos ou en bandoulière. Idéal pour les trajets et les départs en vacances.

Par Thrustmaster.
Prix : environ 26 euros.
Intérêt : ★★★★★

Manette PX5000

PS2

Après le modèle PX4500, testé le mois dernier, Saitek renouvelle sa gamme et propose cette manette futuriste pour PlayStation 2. Équipée d'un écran à cristaux liquides, cette manette est entièrement programmable et offre ainsi, pour les jeux de baston par exemple, la possibilité de rentrer en mémoire différents combos et autres coups spéciaux. Efficace ! Mais attention, toute cette électronique

embarquée ne fait pourtant pas oublier la trop grande souplesse des sticks analogique.

Par Saitek.
Prix : NC.
Intérêt : ★★★★★



Console Rack

Game Cube

Le Console Rack est destiné à ceux qui ne savent pas où ranger leurs jeux Game

Cube. Ce support se clippe sous la console et permet, grâce à plusieurs tiroirs, de caser plusieurs

cartes-mémoire, une demi-douzaine de mini-DVD ainsi que les câbles de connexion.

Astucieux !
Par Thrustmaster.
Prix : environ 10 euros
Intérêt : ★★★★★



Controller

Xbox

Il est étonnant de constater que les fabricants de manettes Xbox reprennent à peu de choses près la forme pharaonique des manettes officielles de Microsoft. Étonnant, car c'est leur principal défaut. Le

controller de Gamester est donc une imposante manette. Cependant, les grips disposés judicieusement offrent une prise en main agréable. Les doigts se placent de manière naturelle sur les boutons L et



R, par ailleurs excellents de précision. Mais, une nouvelle fois, attention à la souplesse des pad analogiques !
Par Gamester.
Prix : NC.
Intérêt : ★★★★★

Porte mini-CD

Game Cube

Encore plus astucieux et moins onéreux que la boîte de rangement, le Porte mini-CD est un range-CD qui permet aux joueurs de transporter une grande partie de leur ludothèque Game Cube. Un clip de fixation, situé sur le haut de la pochette, permet de le fixer sur une ceinture mais aussi sur le Move'n Play Bag ou, pourquoi

pas, sur le cadre d'un vélo, le rétroviseur de la voiture ou à la perruque de votre grand-père. Au choix...

Par Thrustmaster.
Prix : environ 8 euros.
Intérêt : ★★★★★



Ominfo.Com
<http://www.ominfo.com>

Playstation™
Dreamcast™
Playstation2™
GB Advance™
XBox™ ...

S-Box
32.90€

5 Goldwater
58€

DVD Region X + RGB
+ télécommande
+ une Neo2.2 Pro offerte !
59.90€

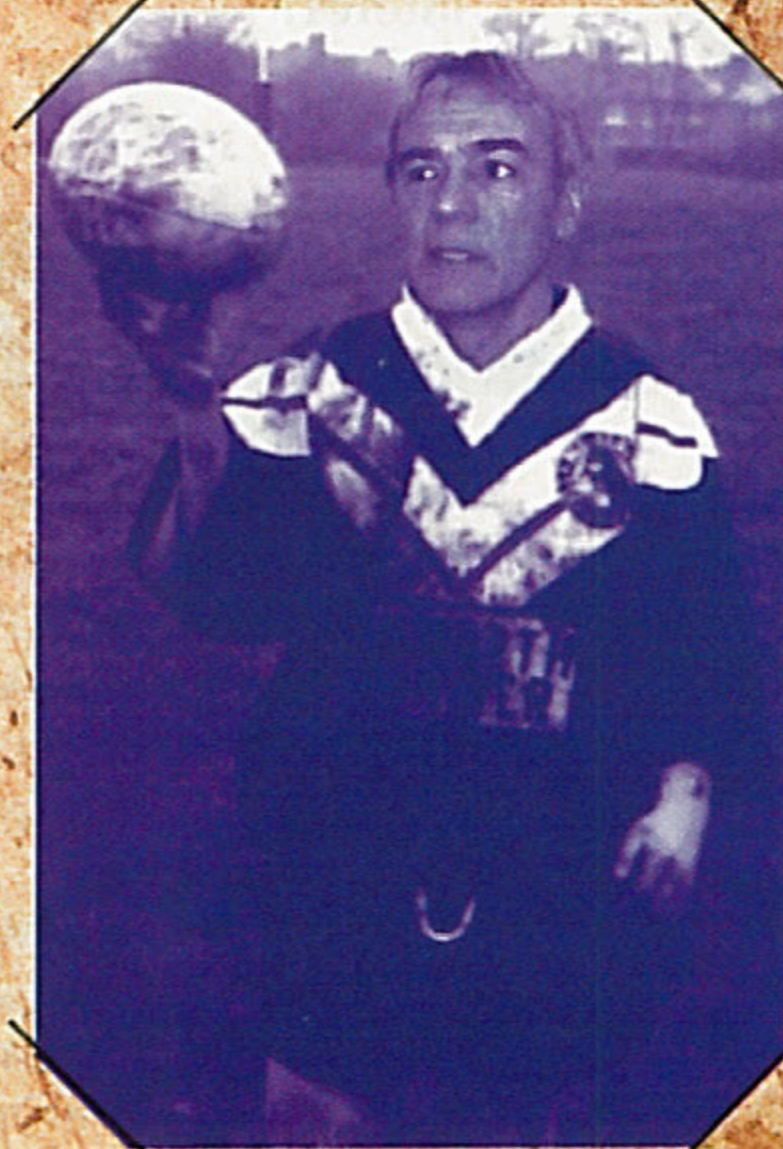
PlayStation 2
22€

Tout l'univers
des jeux vidéo

+ de 200 références
Promos & nouveautés



Après de multiples péripéties, nous sommes parvenus à mettre la main sur le bulletin scolaire d'A.H.L. Il est conservé au Musée d'histoire naturelle de Londres, depuis plus de deux cent cinquante ans. Un duplicata du précieux document nous a été fourni par l'aimable Sir Wilfried Brighton, conservateur en titre du musée. Un grand moment d'émotion.



Finale de la cent vingt-quatrième course des Grandes Ecoles. Arrivée dans la douleur pour les barreaux de l'équipe du Château d'Arcubelievezis.



Château d'Ouyoubelievezis

Nom: Sir Alan de Huyghues de Courtyard
 Année scolaire: 1756-1757
 Elève: Interne

Lecture

A+

Elève dissipé. Passe son temps à lire des pamphlets érotiques et à regarder des gravures de jeunes vierges nues.

Écriture

A

Sir Alan manie la plume avec agilité et souplesse. Oublie souvent son taille-plume. Be careful Alan!

Latin

C

À du mal à se concentrer sur la traduction de Cicéron. Préfère errer dans les couloirs, armé jusqu'aux dents, à la recherche d'un dénommé Alien the Boss.

Géographie

A+

Alan nous conte de merveilleuses histoires rapportées de ses nombreux voyages en Asie en compagnie de son destrier Super Mario Polo.

Jonglerie

C

Le petit Alan n'est pas doué pour ce genre d'activité. Mauvaise coordination des gestes. Do you believe it?

Musique

A+

Joue de la mandoline et du luth avec obstination.

Gymnastique

A

Sir Alan se révèle être un parfait cavalier et un très bon chasseur à courre. Les élèves le surnomment Lacour. Alan Huyghues de Lacour.

Cuisine

A

L'art de la cuisine anglaise ou française (en option cette année) n'a plus de secret pour ce charmant élève. Attention à l'embonpoint qui guette!

Tir à l'arc

C

Elève dissipé. Passe son temps à bavarder avec son ami Robin Hood. Aucun avenir dans cette discipline.

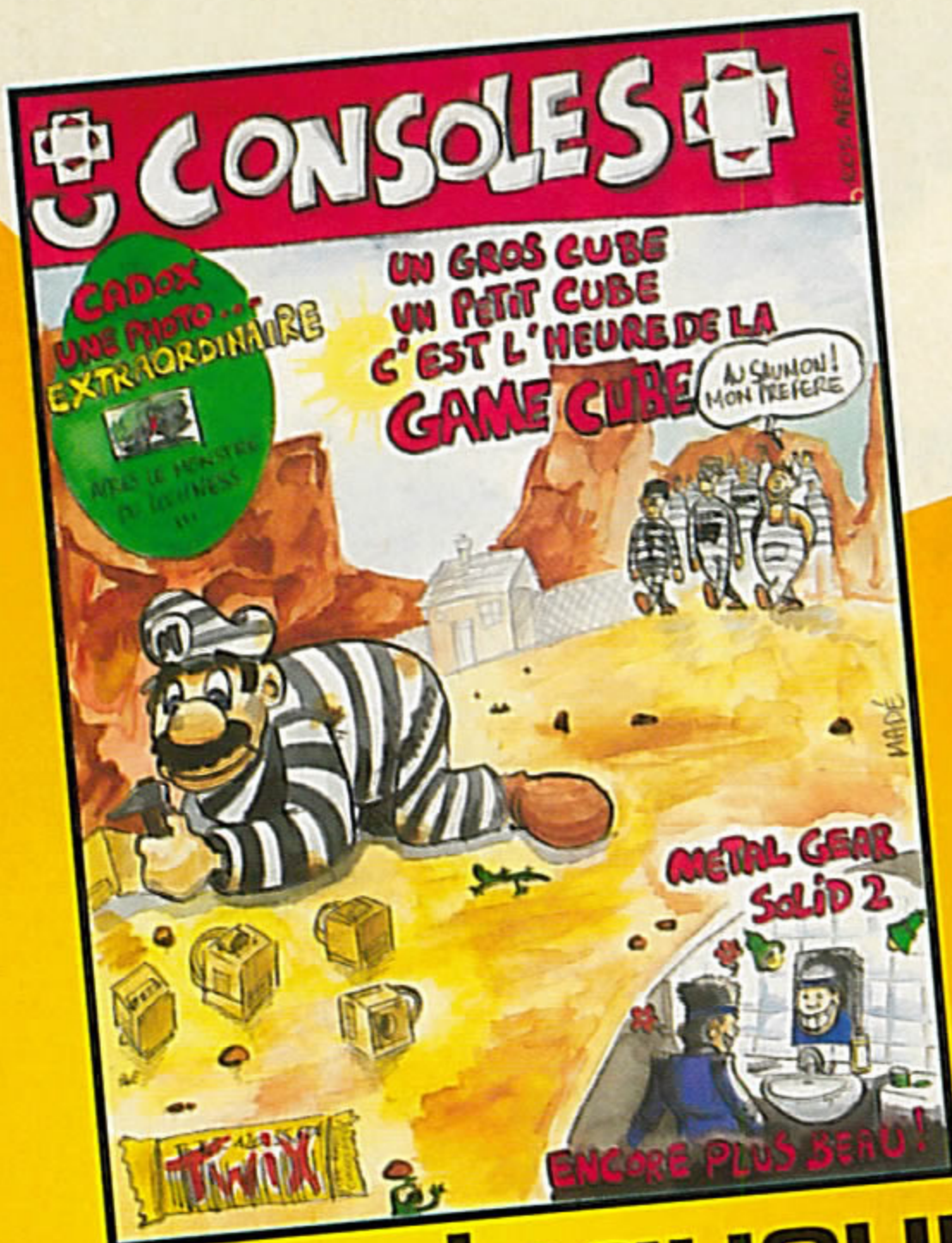
Aviron

A

Alan a un solide coup de rein et les mains bien cornées.

The Headmaster,
 Hugh Grant





le vainqueur

Le grand vainqueur du concours de ce beau mois de mai, et c'est incontestable, est Julien Madérou. Non seulement la qualité est au rendez-vous, mais en plus l'humour n'est pas en reste. Et l'humour, c'est comme les disques de Chantal Goya, je m'y connais! En résumé: talent + humour + originalité = un abonnement gratos à Consoles+. Bravo kéké!

COULI

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du C



Vous l'aurez certainement remarqué, l'élection présidentielle approche à grands pas. Partout des affiches, des débats, à la télévision, à la radio, dans les journaux, vantant les mérites des candidats. De tous les candidats. Tous, sauf un, moi, Bomboy. Ce n'est pas juste! Je profite donc de l'occasion qui m'est donnée ici pour vous proposer mes engagements pour la France. Tout d'abord, faire en sorte que les filles se promènent en maillot de bain « Alerte à Malibu » dans les rues. Ensuite, qu'il fasse beau tous les jours, du soleil pour tout le monde. Mes propositions, c'est aussi, les contractuelles à poil, de l'essence à volonté pour votre scooter, du foot tous les soirs à la télé, pas d'école le mercredi, ni le lundi, ni le vendredi après-midi et, enfin, les jeux vidéo à 1,50 euro (moins de dix balles). Votez utile, voyez grand, votez Bomboy!

Bomboy, candidat du changement de taille.



Thomas Gougay,
grosdingue@multimania.com



Il a du goût notre gai Thomas. Beaucoup de goût!

rier

olonel Pierre-Avia. 75754 Paris Cedex 15

PAS VRAIMENT CLÉMENT

Q Clément
garam10@voila.fr

me demande: « 1/ Depuis plusieurs mois les tests de Switch se font rares. D'où ma question: qu'arrive-t-il à Switch? 2/ J'aime bien la Xbox, et vous? 3/ Vous dites que son pad n'est pas vraiment ergonomique mais la prise en main est bonne. Peux-tu m'expliquer quels genres de jeux vont bien avec cette manette? 4/ Que me conseilles-tu? Amped, Halo, Oddworld Munch's Oddyssey ou bien Project Gotham Racing? 5/ Tu votes pour qui aux présidentielles? 6/ Depuis quand AHL est-il rédacteur en chef de Consoles+? 7/ Bon, je ne suis pas un kéké ».

■ Salut gentil kéké. 1/ Bien vu. En effet, Switch ne travaille plus à Consoles+ pour le moment. Comme tu le sais, Switch est un fan de glisse en tout genre: snowboard, skate, roller, et les trottoirs parisiens n'ont plus de secrets pour son menton. Il a donc décidé de partir quelque temps vivre d'une autre de ses

passions à la montagne, respirer l'air (trop) pur et tester le bitume des stations de sports d'hiver. 2/ Oui, nous aussi, même si on estime qu'elle coûte trop cher. 3/ À part les simulations de rallye, je n'ai pas vu de jeux difficiles à manier à cause de la manette. Même si elle est d'une taille imposante, les sensations sont bonnes. Sur Halo, par exemple, on prend le jeu rapidement en main bien que ce soit un Doom-like. Idem pour Amped: surfer en toute liberté n'est pas un problème. C'est une question de taille. Comme disent les Américains (entre deux McDo à la vanille transgénique): *size does matter*. 4/ Je ne peux pas vraiment te conseiller, je ne connais pas tes goûts. Ce sont des bons jeux, ma préférence va toutefois à Halo. 5/ Pour moi, pardi! Dès que j'aurai récolté les 500 signatures nécessaires, je promets plein de changements dans votre vie quotidienne, comme je l'ai déjà écrit en début de courrier: des filles en maillot de bain moulant dans les rues, les pizzas gratos, les skieurs à poil, les jeux vidéo à 1,50 euro et

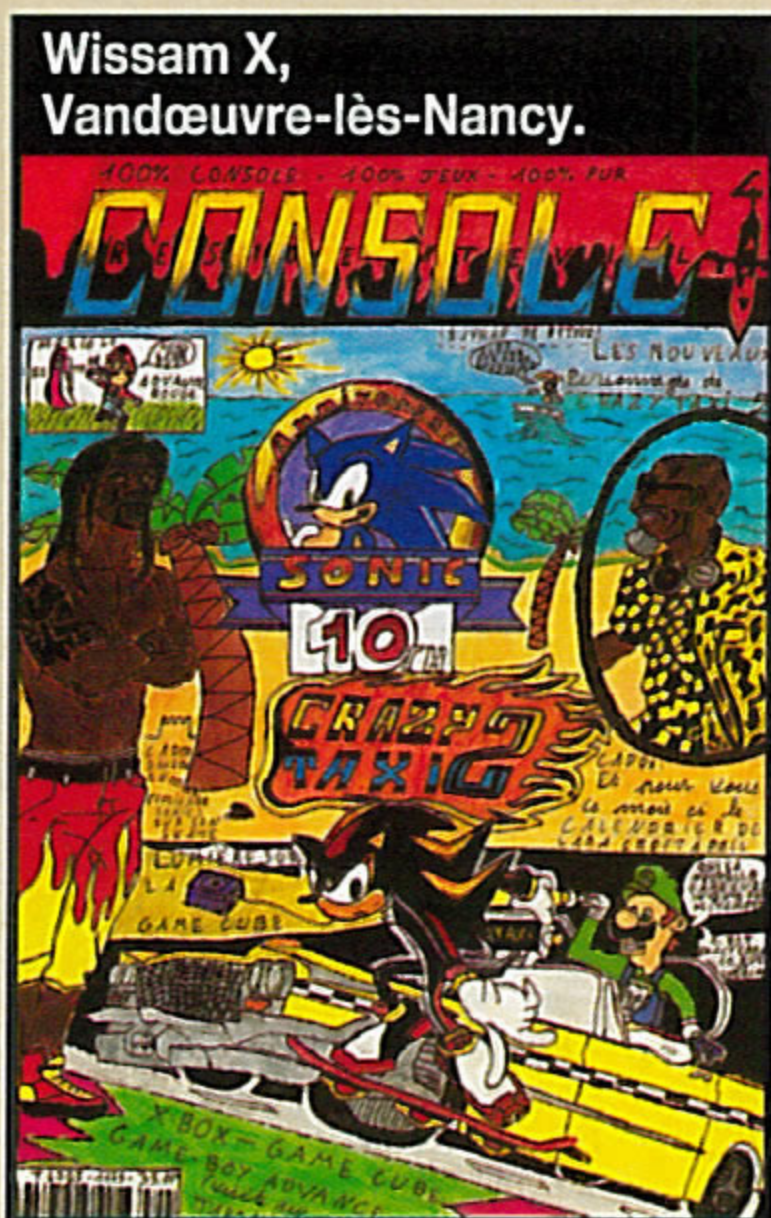
du carburant à volonté pour votre Peugeot 103 SP. 6/ Depuis février 1994. Ça fait un bail, n'est-ce pas? 7/ Ben si forcément.

L'HABIT FAIT LE MOINE

Q Jonathan Moine a plusieurs questions à me poser: « 1/ Est-ce que GTA 3 est prévu sur Game Boy Advance? 2/ Dead or Alive 3 sortira-t-il sur PlayStation 2? 3/ Est-ce que la Xbox est aussi grosse qu'on le dit? 4/ Avec quelle console est-il le plus facile d'aller sur internet: la Dreamcast, la Xbox ou la PlayStation 2? 5/ La Xbox est-elle plus puissante que la PlayStation 2? Si oui, pourquoi? ».

■ Salut l'abbé kéké. 1/ Heu, alors là mon coco, je ne crois pas. GTA3 sur PlayStation 2 est un jeu entièrement en 3D, et il me paraît difficile de le porter sur la Game Boy Advance. 2/ Dead or Alive 3 est une licence exclusive Xbox, ce qui signifie que le jeu, pour l'instant, n'est prévu que sur cette console. Mais les exclusivités ne

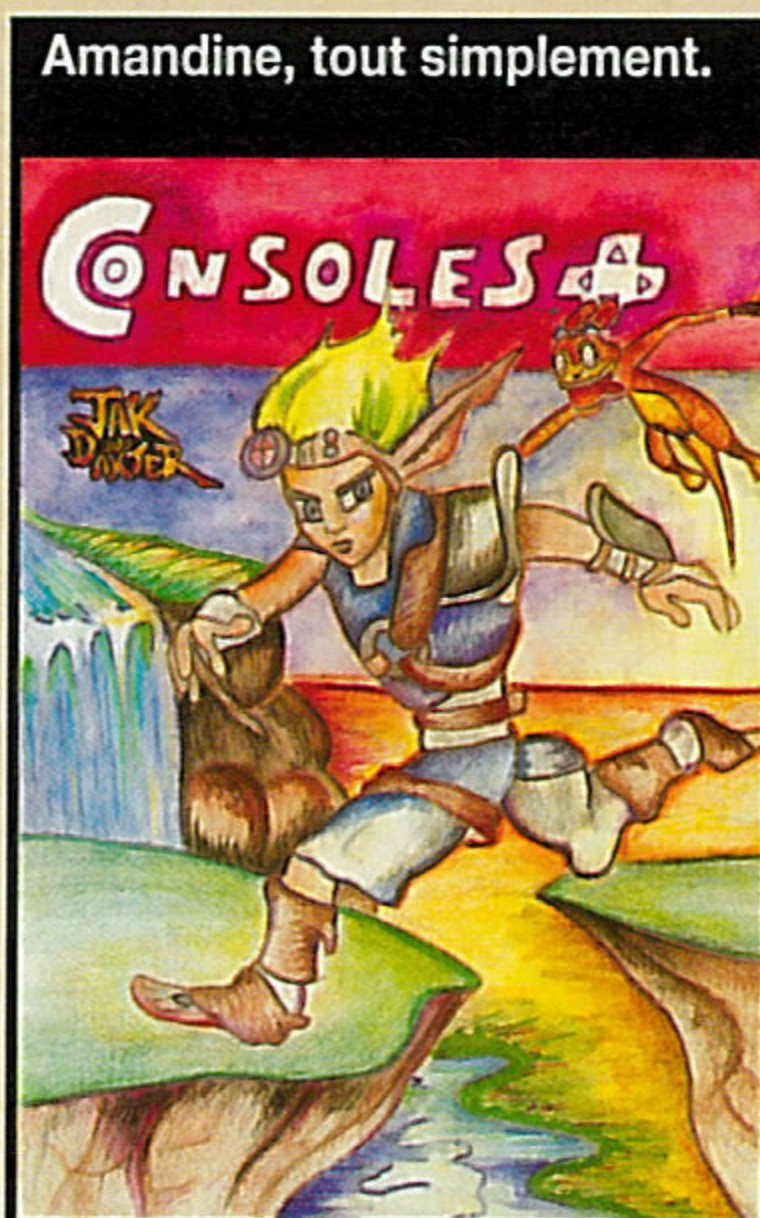
sont pas toujours définitives, à savoir qu'il arrive qu'elles soient limitées dans le temps: six mois, un an... Donc, j'imagine, et j'espère, que Dead or Alive 3 sortira sur une autre console (PlayStation 2 ou pourquoi pas Game Cube) dans quelques mois. 3/ C'est vrai! La Xbox est non seulement très grosse mais elle est aussi très lourde: elle pèse exactement 4 kg, ce qui en fait la console la plus encombrante du moment. 4/ Actuellement, y a pas photo, c'est sur Dreamcast. C'est en effet la seule console qui soit équipée en standard d'un modem. On trouve également un clavier et une souris pour cette console afin de faciliter la navigation sur le net. Dans quelques mois, sortira pour la Xbox et pour la PlayStation 2 tout ce qu'il faut pour naviguer. 5/ Si tu parles de performances pures, oui, la Xbox est effectivement plus puissante que la PlayStation 2: processeur central plus rapide (733 MHz contre 295 MHz) et processeur graphique également plus véloce (233 MHz contre 148 MHz). La Xbox anime plus de polygones à la seconde (116 millions contre 66 millions pour la PS2) et la mémoire vidéo de la Xbox est bien supérieure à celle de la PlayStation 2: 64 Mo contre 4 Mo. Mais je le répète, ce qui importe le plus, c'est la qualité des jeux, et pas la puissance de la machine. Il existe des titres exceptionnels sur PlayStation 2 et on trouve aussi des jeux très très moyens sur la Xbox. Et inversement...



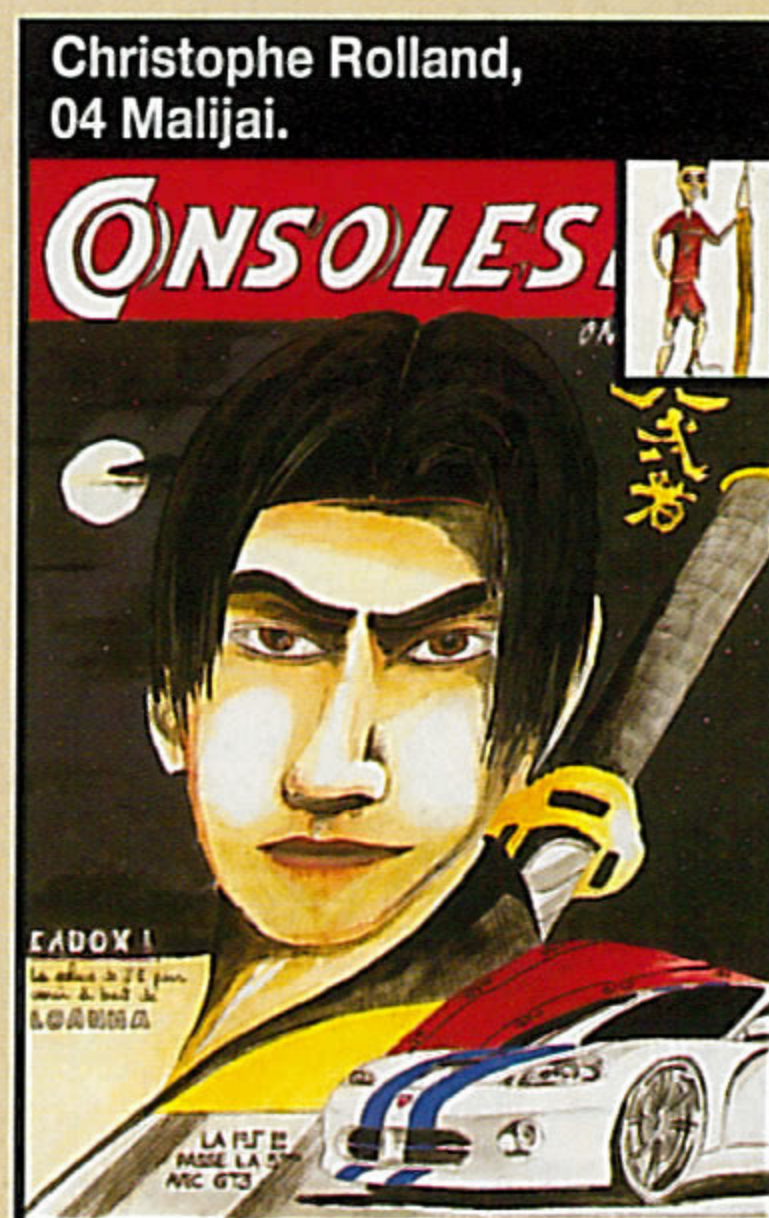
Le calendrier de Lara Croft à poil? Pas pour tout de suite, l'ami!



Les photos de Loana et Zano dans la piscine... bravo!



Et les accroches cocotte! Qu'est-ce que t'en fais? Hein!



Loft Story vous perturbe!... C'est quoi comme cadox? Dis-nous!

JULIEN D'AMITIÉ

Q Julien ssteefler@caramail.com un lecteur de Strasbourg, m'écrit : « 1/ J'aimerais savoir si une adaptation de Halo est prévue sur PlayStation 2? 2/ J'ai entendu dire que Virtua Tennis allait sortir sur PlayStation 2. Info ou intox? 3/ Entre Roland Garros 2002 sur PlayStation 2 et Smash Court Tennis Pro Tournament, également sur PS2, lequel me conseilles-tu? 4/ Est-ce que tu as aimé Matrix? Sais-tu quand le 2 sortira en France? 5/ Peux-tu me publier? ».

■ Salut kéké à la choucroute. 1/ L'histoire d'Halo est peu commune. Le jeu a été développé par l'équipe de Bungie, spécialiste des jeux d'action 3D sur Macintosh. Le jeu devait sortir à l'origine sur Macintosh, il y a plus de trois ans maintenant. Depuis peu, Bungie a été racheté par Microsoft. Le jeu est ainsi une exclusivité Xbox et ne sera a priori pas porté sur d'autres supports. 2/ C'est de l'info. Sega adapte petit à petit ses hits sur PS2, et Virtua Tennis n'échappera pas à la console de Sony. 3/ Sans hésiter: Smash Court Tennis Pro Tournament. 4/ Absolument. J'ai eu la chance de voir Matrix en avant-première mondiale dans les locaux de la Warner à Paris. Il m'avait fait une forte impression! J'attends donc la suite avec impatience. Par contre, je n'ai

aucune idée de sa date de sortie. Il me semble que le tournage en Australie est terminé. Le film doit désormais être en postproduction et devrait être sur les écrans d'ici la fin de l'année en France. 5/ Pas question.

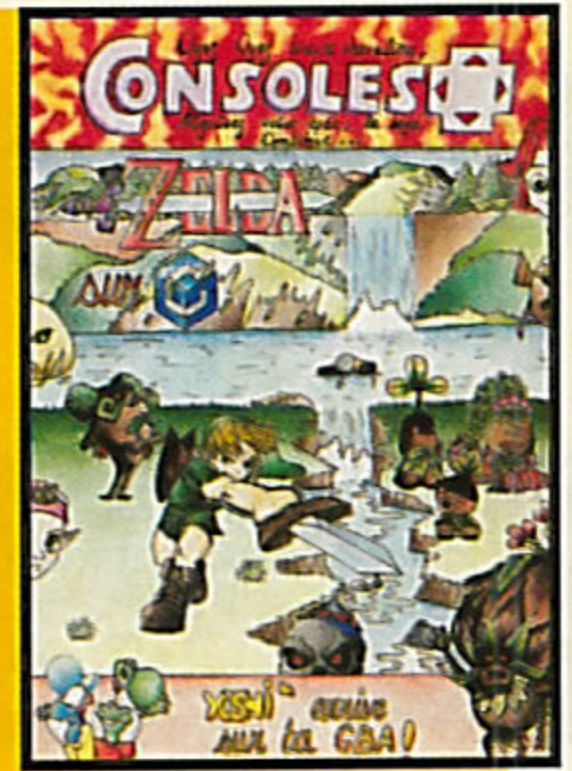
CANALS PLUS

Q David Canals goukileboss@yahoo.fr est fan de Consoles+. Il me pose les questions suivantes : « 1/ Je voudrais savoir si la Game Cube de Panasonic sera un jour en vente dans les magasins d'import. Si oui, y a-t-il à ton avis des chances de lui installer une puce pour la rendre compatible avec les jeux français? 2/ Je trouve assez scandaleux les agissements de Sony qui impose une exclusivité pour certains jeux. Pourquoi Nintendo ne fait-il pas pareil? 3/ Je ne sais pas pourquoi, mais je sens que Nintendo est mal barré à cause de la concurrence. Qu'en penses-tu? 4/ J'espère que tu me répondras... ».

■ Salut kéké sans décodeur. 1/ Hélas, il y a peu de chance pour que tu en trouves dans les boutiques d'import. C'est un produit très recherché et les rares magasins qui en ont ne gardent jamais très longtemps cette splendide console! Attention, autant te prévenir tout de suite, tu risques de la payer très cher, si tu en trouves une. Bien que l'architecture interne de la console de Panasonic soit légèrement différente de la Game

LE PRIX D'EDDY KACE

Une fois de plus, le vainqueur du concours d'Eddy Kace est une vainqueuse. Florine, une jeune et jolie lectrice de Consoles+, habite Nantes. Son dessin le prouve, c'est aussi une grande fan de Zelda et de Yoshi. Bravo ma chérie, tu recevras le prochain numéro de Consoles+ dédié par toute l'équipe. Bisous!



Cube officielle, il y a de fortes chances qu'il soit possible de la modifier à l'aide d'une puce pour la rendre compatible avec les jeux français. 2/ Sonic n'est pas le seul à imposer des exclusivités sur ses produits. Microsoft fait de même avec Halo ou Dead or Alive 3, par exemple. Quant à Nintendo, ils le font aussi d'une certaine manière: les jeux de Miyamoto ne fonctionnent que sur console Nintendo. Jamais Nintendo n'a sorti de jeu sur une autre console que les siennes ou sur un quelconque ordinateur. La seule exception que je connaisse est un jeu éducatif avec Mario qui fonctionnait sur Mac et PC. Pas de quoi faire baver un hardcore gamer. 3/ Pourquoi dis-tu ça? La Game Cube est une excellente console, avec de très bons jeux. Avoir Miyamoto dans son équipe est toujours (et a toujours été) un atout. Dis-toi bien une chose: Nintendo n'a pas que la Game Cube, as-tu oublié la Game Boy Advance? Nintendo est la société qui fait le plus de bénéfices depuis des années! 4/ J'hésite...

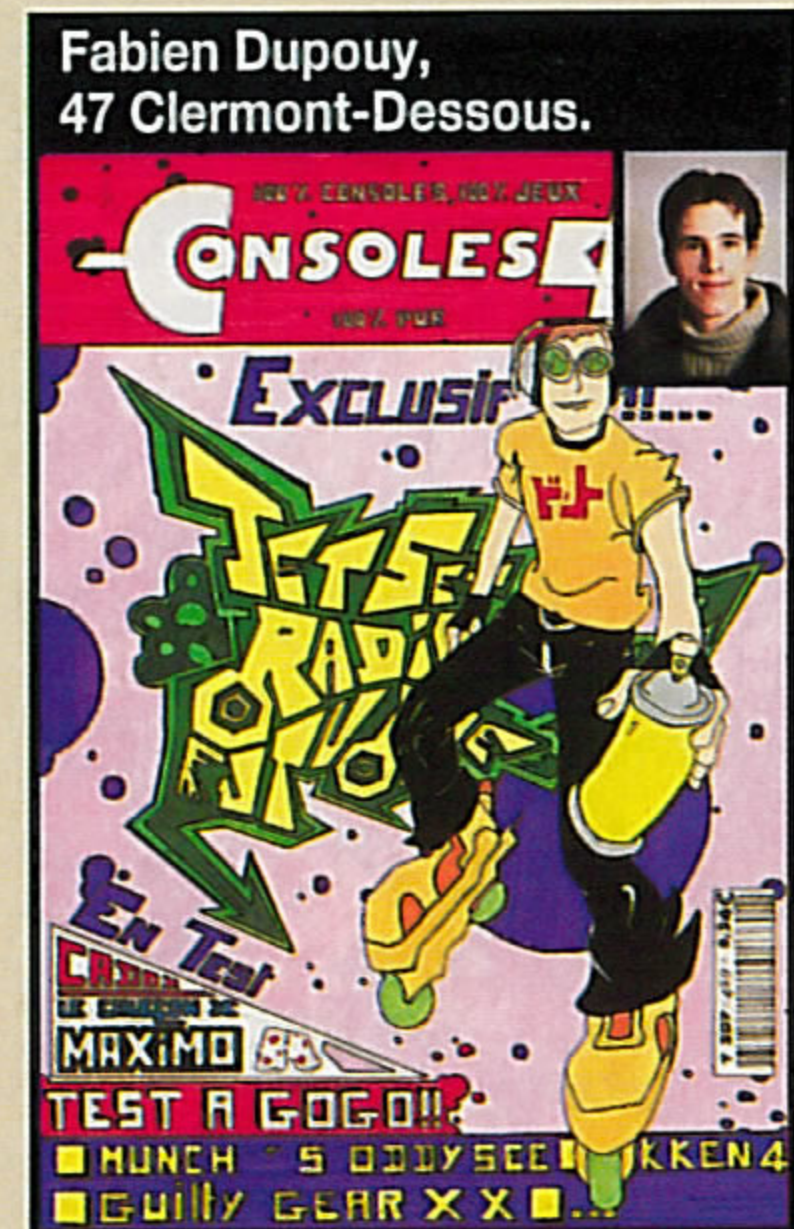
VIVE LEROY

Q Benjamin Leroy benjisport@ifrance.com est un lecteur heureux. Il possède une PlayStation, une Dreamcast, une PlayStation 2 et une Game Boy Advance. Voici ses questions : « 1/ Quand sortent Virtua Fighter 4 et Tekken 4 sur PlayStation 2? Lequel préfères-tu? 2/ SoulCalibur sortira-t-il un jour sur PlayStation 2? 3/ Est-ce qu'un Medal of Honor est prévu sur PlayStation 2? 4/ Même question concernant Driver 3. 5/ Deus Ex vaut-il le coup? 6/ Quels sont les bons titres à venir sur PS2? 7/ Quelle console préfères-tu entre la Xbox, la Game Cube et la PlayStation 2? 8/ Au bout de combien de temps un jeu passe-t-il dans la game Platinum? 9/ Quel est le meilleur jeu de plates-formes et le meilleur RPG sur Game Boy Advance? ».

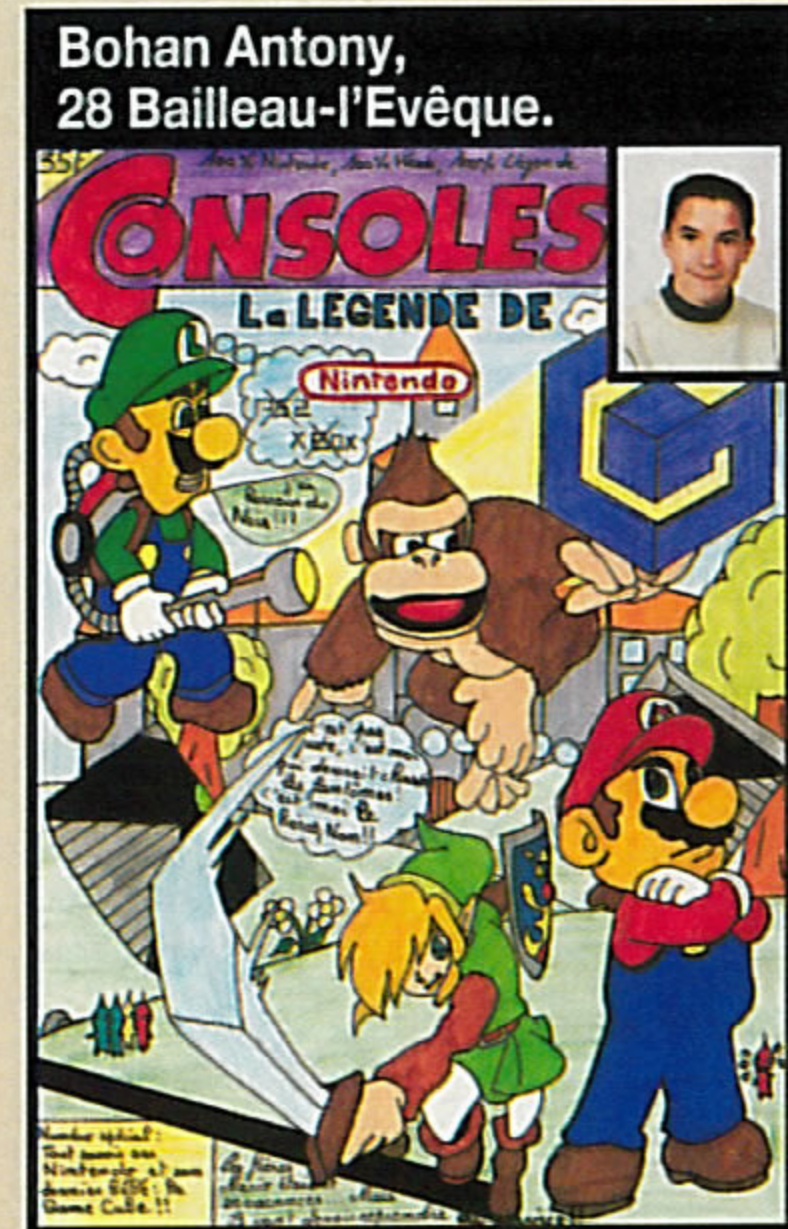
■ Salut kéké fortuné. 1/ Virtua Fighter 4 est disponible au Japon depuis le mois dernier et sort en France le 7 mai. Le test en version officielle de ce jeu de baston est d'ailleurs dans ce



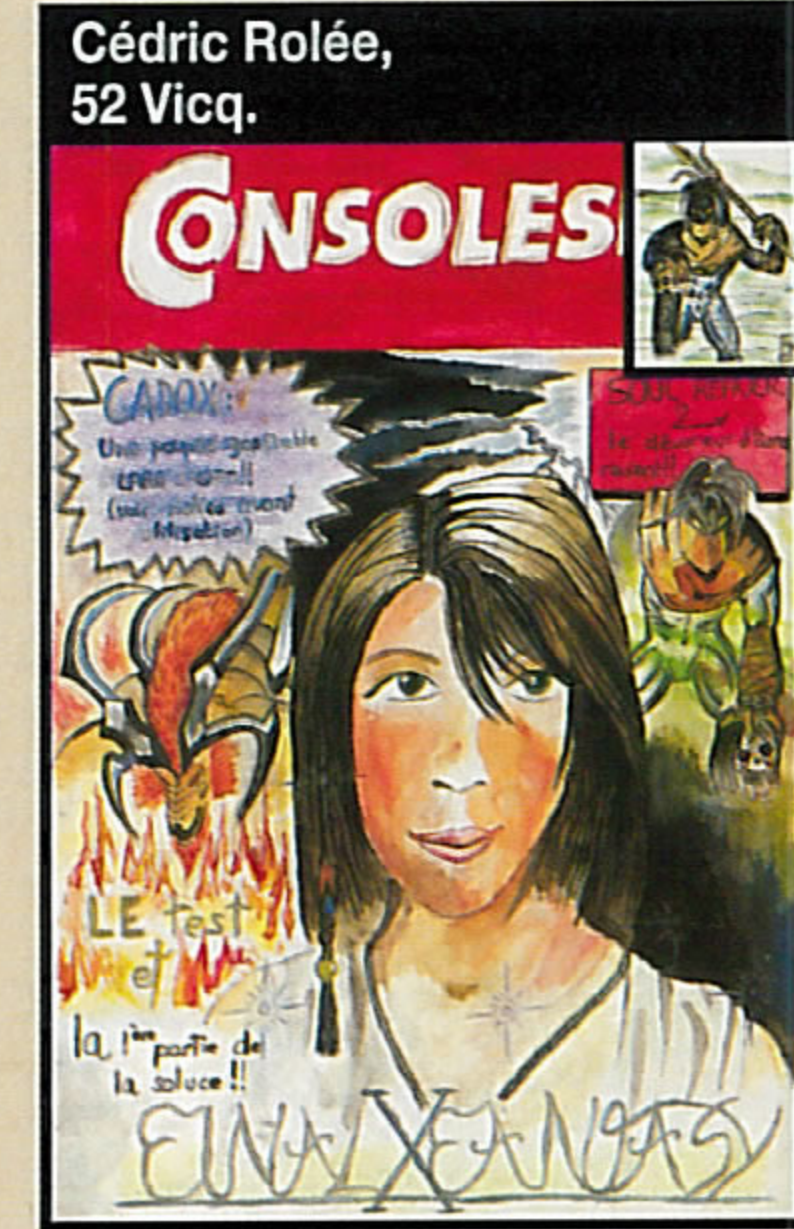
Sympa. Par contre, tes mains sur la photo, elles gâchent tout!



Et un caleçon à cœurs, un! Mortel comme cadox! Encore!



Encore un lecteur traumatisé par Nintendo... le pauvre!



La poupée gonflable Lara Croft. De mieux en mieux!

abonnement

48,60 €*

12 NUMÉROS POUR LE PRIX DE 9 !



Les 5 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- être informé en avant-première des futurs **jeux** et **machines**
- avoir les **tests**, **soluces**, **tips** des meilleurs jeux
- faire des économies : recevoir **12 numéros** pour le prix de **9**
- recevoir à domicile son magazine

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

OUI, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je joins mon règlement de 48,60 €* au lieu de 64,80 €

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : _____

Nom Prénom

Adresse

Code Postal _____ Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature obligatoire :

CT124

* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 70,35 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 66,25 €. Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,40 €.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre :

numéro. Tekken 4 est disponible au Japon depuis peu et devrait arriver en France durant l'été. Le test est dans ce numéro, mais en version import. La version officielle de Tekken 4 est prévue pour la prochaine rentrée des classes, c'est-à-dire en septembre. J'ai toujours eu une préférence pour les jeux de baston bourrin. J'aime beaucoup Tekken 4. Cependant, je ne suis pas insensible aux charmes de Virtua Fighter 4! 2/ Je l'espère. Le jeu d'arcade est terminé, et une version Game Cube est en préparation. Je ne sais toujours pas si le jeu sortira sur PlayStation 2. 3/ Oui. Ce Doom-like a rencontré le succès sur PSone, et le dernier épisode sur PC est fabuleux. Electronic Arts développe actuellement un nouvel épisode de Medal of Honor sur PlayStation 2. Il est annoncé pour le mois de juin me semble-t-il. 4/ Driver 3 n'existe pas. Par contre, Stunt Man est pratiquement la suite de Driver, et sa sortie est imminente: le 24 mai prochain sur PlayStation 2. 5/ Deus Ex est un excellent jeu. Il est le parfait hybride d'un Doom-like et un jeu d'aventure. Si tu avances en tirant sur tout ce qui bouge à l'écran, tu peux être certain que tu ne survivras pas plus de 10 minutes. Par contre, si tu te montres patient, si tu te faufiles sans te faire remarquer, tu as de grandes chances d'avancer dans le jeu. 6/ Pff! Difficile de te répondre. Mes goûts ne sont pas forcément les tiens. Regarde les news du numéro et fais ton choix! 7/ Pitié... Ces trois consoles sont toutes trois excellentes. Elles ont chacune leurs qualités et leurs défauts. Je les aime toutes. 8/ Sur PSone, pour qu'un jeu passe en gamme Platinum, il faut deux conditions: la première, que le jeu soit sorti depuis plus d'un an. La deuxième, qu'il se soit vendu à plus de 150 000 exemplaires. Sur PlayStation 2, une exception semble avoir été faite avec certains jeux (qui ont moins d'un an et qui n'ont pas été vendus à plus de 150 000 exemplaires). 9/ Meilleur jeu de plates-formes, sans aucun doute Mario Advance 2. Meilleur jeu d'aventure: Golden Sun ou Breath of Fire.

LAMOTTE TOUFFUE

Q Jean-Baptiste Lamotte me demande: « 1/ Combien de données peut-on enregistrer sur une carte-mémoire PlayStation 2 de 8 Mo? 2/ Est-il vrai que GTA 3 sur PlayStation 2 est vendu 46 euros? 3/ Peux-tu me donner des tips pour le jeu 007 Espion pour cible sur PlayStation 2? ».

■ Salut petit kéké, ou ras-la-motte, comme tu préfères. 1/ Voici une question qui me paraît bien étrange! Sur une carte-mémoire de 8 Mo on peut enregistrer, tiens-toi bien... 8 mégaoctets de données. C'est fou non? 2/ Oui, c'est tout à fait exact. Take 2, l'éditeur, vend tous ses jeux à ce prix: State of Emergency, May Payne... Sympa non? 3/ Absolument pas! Si tu cherches des tips sur un jeu, envoie un courrier à Kael, la puissance kabyle au service de vos consoles (l'adresse est dans le sommaire du magazine).

OUI MAÎTRE

Q Gérald de Reims pousse un coup de gueule, normal, il n'est pas content. Voici ce qu'il m'écrit: « Je constate que la bombe de Sony, la PlayStation 2 (hi! hi!) occupe 70 % de votre magazine. Que fait-on des maîtres que sont Nintendo et Sega? Je trouve la PlayStation 2 très décevante, soyons francs. Les jeux sont courts, ils manquent de couleur, y a de l'aliasing... Je pense donc que noter de tels jeux plus de 75 % n'est pas normal, et que tester des jeux Game Cube serait plus intéressant, vu leur qualité. Enfin, je suis déçu qu'un magazine comme le vôtre délaisse Nintendo, qui est le maître dans le domaine des jeux vidéo. ».

■ Salut kéké de Reims. Je peux comprendre qu'on soit en colère ou qu'on soit déçu par une console, mais je ne supporte pas qu'on raconte n'importe quoi! Dire que les jeux PlayStation 2 manquent de couleur et qu'ils ne méritent pas plus de 75 % c'est un ramassis de sottises! Que fais-tu de Metal Gear Solid 2, de Gran Turismo 3 ou de May Payne pour ne citer qu'eux? Que fais-tu de WipEout Fusion, de Jak &

Daxter et de Virtua Fighter 4? Que fais-tu de Onimusha 2, de Devil May Cry et de Half-Life? Prends un cachet, les rouges sont plus puissants que les bleus, et allonge-toi, ça ira mieux dans quelques heures... Sache aussi que nous ne délaissions pas Nintendo. Nous testons les jeux qui sortent en import et désormais en version officielle. Tu remarqueras que dans ce numéro, commercialisation de la Game Cube en France oblige, il y a énormément de tests pour cette console. Toutes les machines ont leur place dans Consoles+. L'actualité fait parfois que certaines consoles sont mieux représentées certains mois. Ça varie et ce n'est pas dépendant de notre volonté, kéké!

JÉRÔME NIE MOT

Q Jérôme, un lecteur de Nantes, m'écrit: « Avant de poser mes questions, je voudrais juste dire aux joueurs qui posent la question "quelle est la meilleure console?" ou "quelle est la plus puissante?" la chose suivante: sans maîtrise, la puissance n'est rien. Ma question est toute simple, pourquoi écrivez-vous la Game Boy Advance et non pas le Game Boy Advance? ».

■ Salut kéké de l'Académie Française. Je suis tout à fait d'accord avec toi. Je me tue à le répéter à tout le monde: il n'y a pas de mauvaise console, il n'y a que des mauvais jeux! Pour répondre à ta question, sache que nous avons toujours parlé des consoles au féminin, comme dans les cours de récré. Donc on écrit la Game Boy Advance, la Nintendo 64, la Game Cube, la PlayStation 2, la Xbox, la Super Nintendo, la Megadrive, l'Atari 2600 (ah! ah! ah!).

KING QUENTIN

Q Quentin (reverrai-je) me demande: « 1/ Personne ne dit la même chose! Combien coûtera la Game Cube? 2/ Combien coûtera une carte-mémoire pour cette console? 3/ Quand sortiront en Europe les jeux Super Smash Bros Melee et Bloody Roar Extreme? 4/ Combien coûtera une manette de jeu Game Cube? 5/ Un câble AV est-il vendu avec la Game Cube? 6/ Savez-vous si le prix de la Game Cube aura baissé en 2003? ».

■ Salut roi des kékés. 1/ J'ai le communiqué officiel de Nintendo sous les yeux. La Game Cube sort en France le 3 mai prochain, et coûtera 249 euros. Les jeux sont annoncés à 60 euros. Quant à la carte-mémoire, aucune information n'est disponible pour l'instant. 3/ Super Smash Bros Melee sera disponible à la sortie de la console et Bloody Roar Extreme très rapidement. 4/ idem, je n'ai pas encore d'informations à ce sujet. 5/ Bien évidemment! Toutes les consoles, quelles qu'elles soient, sont vendues avec un câble AV et un câble d'alimentation. T'es pas un peu kéké sur les bords, toi? 6/ Oh, certainement... Elle aura en tout cas baissé en 2004. On pense savoir qu'elle aura encore plus baissé en 2005. Des scientifiques ont même prouvé que la console sera gratuite en 2023.

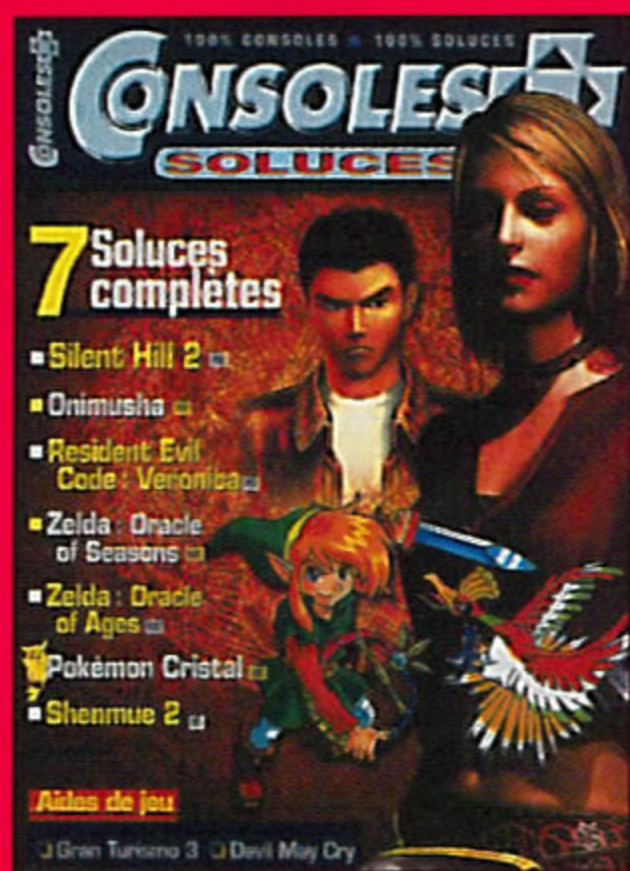
LECTEUR SPÉCIAL

Q Guibond 007 guibond007@voila.fr se pose les questions suivantes: « 1/ Pourquoi Nintendo et Microsoft sortent-ils leurs consoles au printemps? Il est évident qu'ils auraient engrangé plus de bénéfices à Noël. Franchement, je ne les comprends pas. 2/ Miyamoto aurait-il abusé du saké? Pourquoi a-t-il décidé subitement de passer d'une version Zelda Game Cube super belle à une version de Zelda qui ressemble plus à un vieil animé japonais qu'à un jeu vidéo 3D? PS: ne m'appelle pas kéké ou je te balance un super virus sur ton PC. ».

■ Salut kéké 007. 1/ Nous non plus... Au Japon et aux États-Unis, ces deux consoles sont disponibles depuis la fin de l'année 2001. 2/ Je ne crois pas que Miyamoto abuse de quelque alcool que ce soit. Ce n'est pas trop son genre. Les premières images que l'on a vues de Zelda étaient en effet magnifiques. Mais rappelle-toi, quand à l'époque de la Nintendo 64 on nous a montré Mario, les images étaient elles aussi magnifiques, mais n'étaient pas tirées du jeu. Il s'agissait d'images fabriquées à partir de station de travail Silicon Graphics. Il est fort probable que les premières images de Zelda aient été aussi réalisées sur de puissantes machines. Miyamoto nous a prévenus: attendez le

100% soluces

NUMÉRO 123
SON SUPPLÉMENT 24 pages
Metal Gear Solid 2
LA SOLUCE



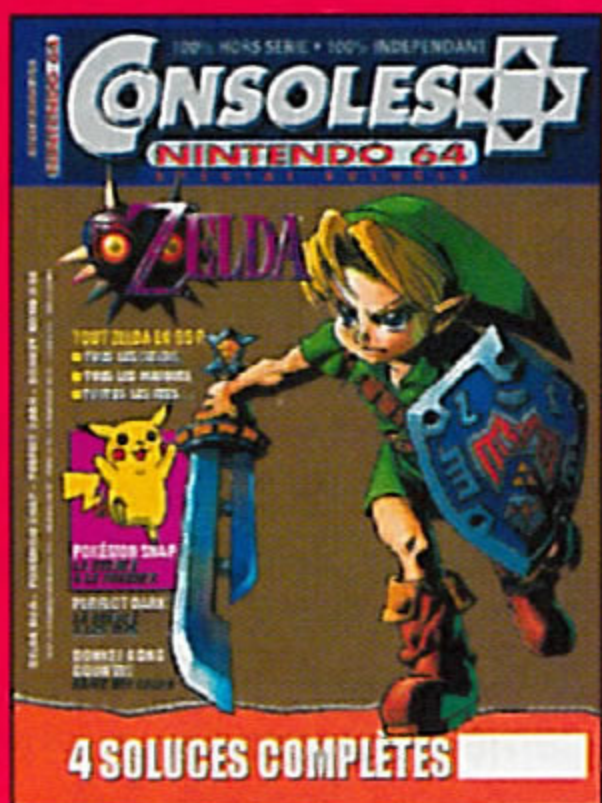
HORS SERIE N°14

- SILENT HILL 2 • ONIMUSHA
- RESIDENT EVIL CODE : VERONICA
- ZELDA : ORACLE OF SEASONS
- ZELDA : ORACLE OF AGES
- POKEMON CRISTAL • SHENMUE 2



HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

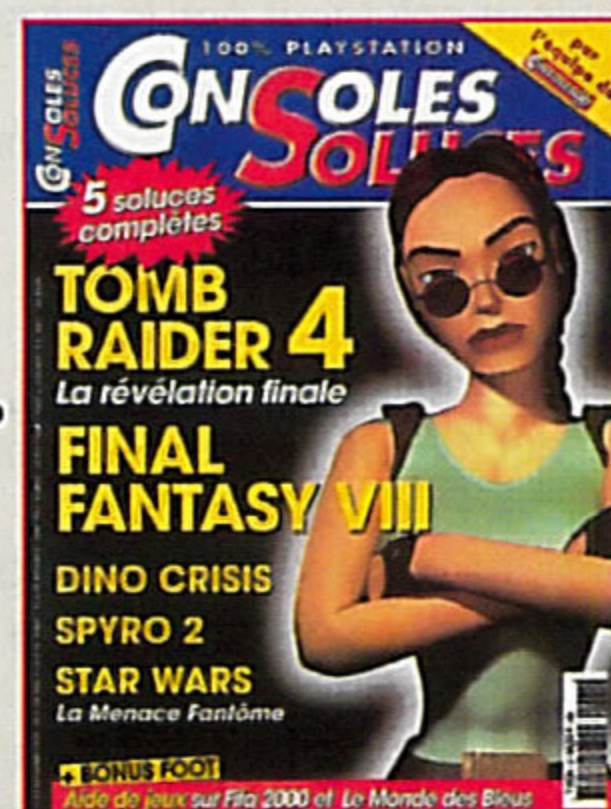


HORS SERIE N°13

- TOUT ZELDA EN 95 PAGES
- POKEMON SNAP
- PERFECT DARK
- DONKEY KONG COUNTRY

CONSOLES SOLUCES N°2

- TOMB RAIDER 4 LA RÉVÉLATION FINALE
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS LA MENACE FANTÔME



CONSOLES + N°110

- LA SOLUCE COMPLÈTE DE FINAL FANTASY IX

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+
 BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ n° 123 / 451123	7,80 €	X	
HS14 / 450029	8,55 €	X	
HS13 / 450022	8,55 €	X	
HS12 / 450016	7,80 €	X	
C+ Soluces N°2 / 450021	7,80 €	X	
C+ n° 110 / 451110	7,80 €	X	
	Total		

Nom Prénom

Adresse

Code Postal [] [] [] [] Ville

Date de Naissance

Signature :

NB : LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

* Offre valable jusqu'au 31/06/2002. Je recevrai ma commande dans un délai de 4 semaines après enregistrement de mon règlement

salon de l'E3, qui se tient au mois de mai à Los Angeles, et jouez à Zelda avant de le critiquer. C'est ce qu'on va faire, et c'est l'attitude que je te propose également d'adopter. Kéké! (quant à ton virus, je m'en tape le coquillard, j'ai pas de PC au boulot, je bosse sur un Mac, comme les grands...).

MAROC À BILLY

Q Lednic, un lecteur marocain et abonné au magazine depuis plus de quatre ans maintenant, me demande : « 1/ Ayant déménagé au Maroc, j'aimerais savoir si la Game Cube y sera commercialisée et quel sera son prix. 2/ Nintendo ayant adopté le DVD 8 cm, n'est-ce pas pour contrer le piratage? En effet, il me semble que ce format n'est presque pas piratable. 3/ Nintendo compte-t-il conclure des contrats avec des distributeurs pour mettre des films sur ses DVD 8 cm? 4/ Nintendo opte pour la qualité des softs. N'est-ce pas un moyen de faire oublier que la Game Cube est la console 128 bits la moins puissante du marché? ».

■ Salut kéké au kébab. 1/ Je ne connais absolument pas le marché des jeux vidéo au Maroc ni leur mode de distribution. Je suis donc incapable de te dire si la Game Cube sera commercialisée au Maroc ni à quel prix! 2/ Pas du tout. Le piratage, de tout temps, a existé sur n'importe quel format: disquette, CD, DVD-Rom. Rien n'arrête les pirates. Les CD vierges de 8 cm existent, et je ne donne pas 6 mois avant qu'on voie apparaître des DVD vierges de ce format sur le marché. Nintendo se protège du piratage par une protection spéciale, à même le DVD. As-tu déjà essayé de mettre un jeu Game Cube sur ton PC? Essaie, c'est le plantage assuré! 3/ Je n'en ai aucune idée. C'est une hypothèse comme une autre, mais je n'y crois pas. Nintendo, à la différence de ses concurrents, se positionne avant tout comme un fabricant de « jouets ». Je doute donc qu'un jour on puisse voir des films DVD sur sa Game Cube. 4/ Heu, coco, ne raconte pas n'importe quoi. La Game Cube n'est pas la moins puissantes des consoles. Si on compare la vitesse de son processeur à celui de la PlayStation 2, les chiffres parlent

d'eux-mêmes: 485 MHz pour la Game Cube contre 295 MHz pour la PS2. Par contre, il est vrai qu'elle affiche moins de polygones à la seconde que sa consœur de chez Sony. Ce qui, c'est certain, ne rendra pas les jeux moins beaux, ni moins bons! Rappelle-toi de la qualité de titres comme Zelda ou Mario sur la N64 (qui affiche 150 000 polygones par seconde) et dis-toi que la Game Cube peut en afficher 12 millions. On ne peut attendre de la part de Nintendo que des bonnes surprises! Une dernière chose, concernant ta proposition en fin de courrier: impossible pour toi d'aller à l'E3. C'est un salon interdit aux moins de 18 ans (véridique) et tu n'as que 16 ans... sorry!

SCNATCHIS PARMENTIER

Q Scnatchis, 16 ans et fidèle lecteur, m'écrit : « 1/ Qu'est devenu le CD-i de Philips, qui à l'époque, offrait un graphisme superbe? Même question concernant l'Atari 64 et le système 3DO. 2/ Que deviennent les consoles exploitant la réalité virtuelle? 3/ À quand une adaptation 128 bits du célèbre et mythique Doom? 4/ Je sens que les éditeurs-tiers sont peu enthousiastes pour la Game Cube. Est-ce une volonté de Nintendo ou bien pensent-ils qu'elle n'a rien à offrir? 5/ À quand une adaptation Doom-like sur 128 bits de Star Wars, d'une qualité aussi bonne que Rogue Leader? ».

■ Salut purée de kéké. 1/ Le CD-i de Philips n'est plus vendu depuis longtemps. J'en possède un et il me permet de regarder des films au format MPEG1 et d'écouter de la musique. Je t'avouerai que je n'ai jamais vraiment joué avec: la prise en main était trop mauvaise. L'Atari 64? Tu veux certainement parler de la Jaguar? C'est une console qui n'a pas rencontré le succès. C'était la première 64 bits du marché, mais les jeux n'ont pas suivi (mis à part quelques merveilles comme Alien versus Predator ou Doom). Sans bons jeux, une console ne survit pas, aussi puissante soit-elle. Idem pour la 3DO: trop chère, pas assez de bons jeux, un positionnement console/plate-forme multimédia mal défini, et pan! à la trappe. 2/ Je n'en entends plus parler. C'était la grande mode il y a quelques années. Aujourd'hui, plus personne n'en parle... 3/ Aucune idée. Tout ce que je sais c'est que Doom III est en développement sur PC et qu'il y a de fortes chances qu'il voie le jour sur une console (Xbox certainement). 4/ Je crois que tu te trompes. La GC disposera du plus grand nombre de jeux à sa sortie: pas moins d'une vingtaine! Parmi eux, seuls quatre ou cinq sont signés Nintendo. C'est la preuve que les éditeurs-tiers croient en elle. 5/ Deux choses, l'ami. Rogue Leader sort sur GC le 3 mai. C'est un shoot'em up tout en 3D. En ce qui concerne les Doom-like, rien n'est annoncé pour l'instant. Jedi Knight 2 est disponible sur PC depuis la fin mars, et, pour l'instant, je n'ai pas entendu parler d'une adaptation sur console.

N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo; elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Niico au boulot. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur grande sœur à la plage. Autre chose: on ne peut pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les scanner!
 - Vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette ou par e-mail à Niico: nicolas.gavet@emapfrance.com
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format Jpeg est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niico (l'ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par e-mail à l'adresse sus-mentionnée.
 - Si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème: envoyez vos coordonnées à Niico.

RÉDACTION • PUBLICITÉ
43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél.: 01 41 86 16 00
Fax rédaction: 01 41 86 17 67
Fax pub: 01 41 86 16 92

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghues-Lacour (AHL)

Secrétariat

Juliette van Paaschen (16 72)

Chef de rubrique

Nicolas Gavet (Niico)

Secrétariat de rédaction

Ivan Gaucher (Premier SR)

Maquette

Virginie Auvertin,

Olivier Mourgeon (Premier maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (Kago, correspondant au Japon),
Jean-Pierre Labro (Jipi), Bomboy (Kéké), Julien Frainaud (Zano),
Pierre Koch (Toxic), Karim Lazla (Kael), Ryoko,
Seghira Maouche (maquette), Danièle Stantchéva (SR),
Cynille Baudin (SR).

PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Witochynsky (16 24)

Directeur de publicité

Nicolas Boulange (18 39)

Directrice de clientèle

Sophie Bazin (16 32)

Fax: 01 41 86 16 92

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING / ABONNEMENTS

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (16 45)

Responsable promotion

Shirley Decupère (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

Responsables abonnements

Gisèle Taldir (18 68)

Françoise Bensaïd (18 89)

Maquette marketing

Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication

Roger Grosjean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS / ANCIENS NUMÉROS

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tél.: 01 64 81 20 23

E-mail: abo.imageson@emapfrance.com

France: 1 an (12 numéros): 48,60 euros

Autres pays (tarifs avion): nous consulter

Règlements: chèque bancaire/postal ou carte bancaire

Editeur-locataire gérant: EMAP ALPHA.
Siège social: 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes.
Société anonyme. P-DG: Arnaud Roy de Puyfontaine.
Principal actionnaire: EMAP FRANCE. Propriétaire: EM-IMAGES.
P-DG et directeur de la publication: Arnaud Roy de Puyfontaine.
Directeur délégué Emap Live et Directeur de la publication délégué:
Marc Auburtin.
Directeur d'édition: Vincent Cousin.
Responsable administratif et financier: Patricia Faggiano.
Contrôle de gestion: Marie-Alice Da Mota, Laurent Lesèche.
N° de commission paritaire: 0405 K73201.
Dépôt légal: à parution.
Photogravure: Key Graphic, PPD.
Imprimerie: Tarcy Québecor.
77200 Mame-la-Vallée.
Distribution: Transport Presse.
EMAP DIFFUSION. Directeur du département:
Jean-Charles Guérault.
Directeur adjoint: Dominique Redon.
Responsable diffusion: Philippe Brunie.
Réserve aux dépositaires de presse:
modifications de service et réassortis:
19-21, rue Emile-Duclaux 92284
Suresnes Cedex. Tél.: 01-41-33-52-95.
La reproduction, même partielle, de tous les articles
parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations
réactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité.
ISSN 1162-8669.
Printed in France - Imprimé en France.



THE GAME



ENTRAÎNE-TOI COMME / JOUE COMME LUI / SOIS LUI



PlayStation 2



Rage
www.rage.com

DX DEUS EX

Vivez l'expérience sur PlayStation 2



" Deus Ex sur PlayStation 2 s'annonce comme un chef-d'oeuvre à découvrir " Consoles +

" Deus Ex pousse le concept de libre arbitre à un niveau jamais vu jusqu'ici " PSM2

" Un Gameplay qui a 3 ans d'avance sur tout le reste " PlayStation 2 Magazine

EIDOS
www.eidos.com



13^{eme} RUE
LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSÉ

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de 16 ans

PlayStation 2

www.deusex.com