

# Nintendo®

NINTENDO LE MAGAZINE OFFICIEL

OCTOBRE 2002

NUMÉRO 5

ETERNAL DARKNESS

Belgique/Luxembourg : 7,50 € - Suisse : 13 FS



NUMÉRO 5  
OCTOBRE 2002

## LE MAGAZINE OFFICIEL

100 % GAMECUBE &  
GAMEBOY ADVANCE

### LES GUIDES DE JEU !



#### SUPER MARIO SUNSHINE

Plongée inédite dans le hit de l'automne !



#### RESIDENT EVIL

Les plans de la mission Chris !



#### CASTLEVANIA HOD

Les plans du château (première partie) !

**ET AUSSI :**

- CAPCOM VS SNK 2 EO
- GOLDEN SUN (dernière partie)

## EN TEST !

- GameCube** • Super Mario Sunshine  
• Capcom vs SNK 2 EO • Soccer Slam • Beach Spikers  
• Aggressive Inline • Smuggler's Run Warzone...  
**GBA** • Football Mania • Go!go! Beckham • Crazy Chase  
• DBZ Legacy of Goku • Tennis Masters 2003...

## DOSSIER SPÉCIAL ETERNAL DARKNESS

Le premier  
jeu vidéo  
qui rend  
fou !

### AVANT-PREMIÈRES !

- Legend of Zelda
- Yoshi's Island
- Metroid Fusion
- Resident Evil 0

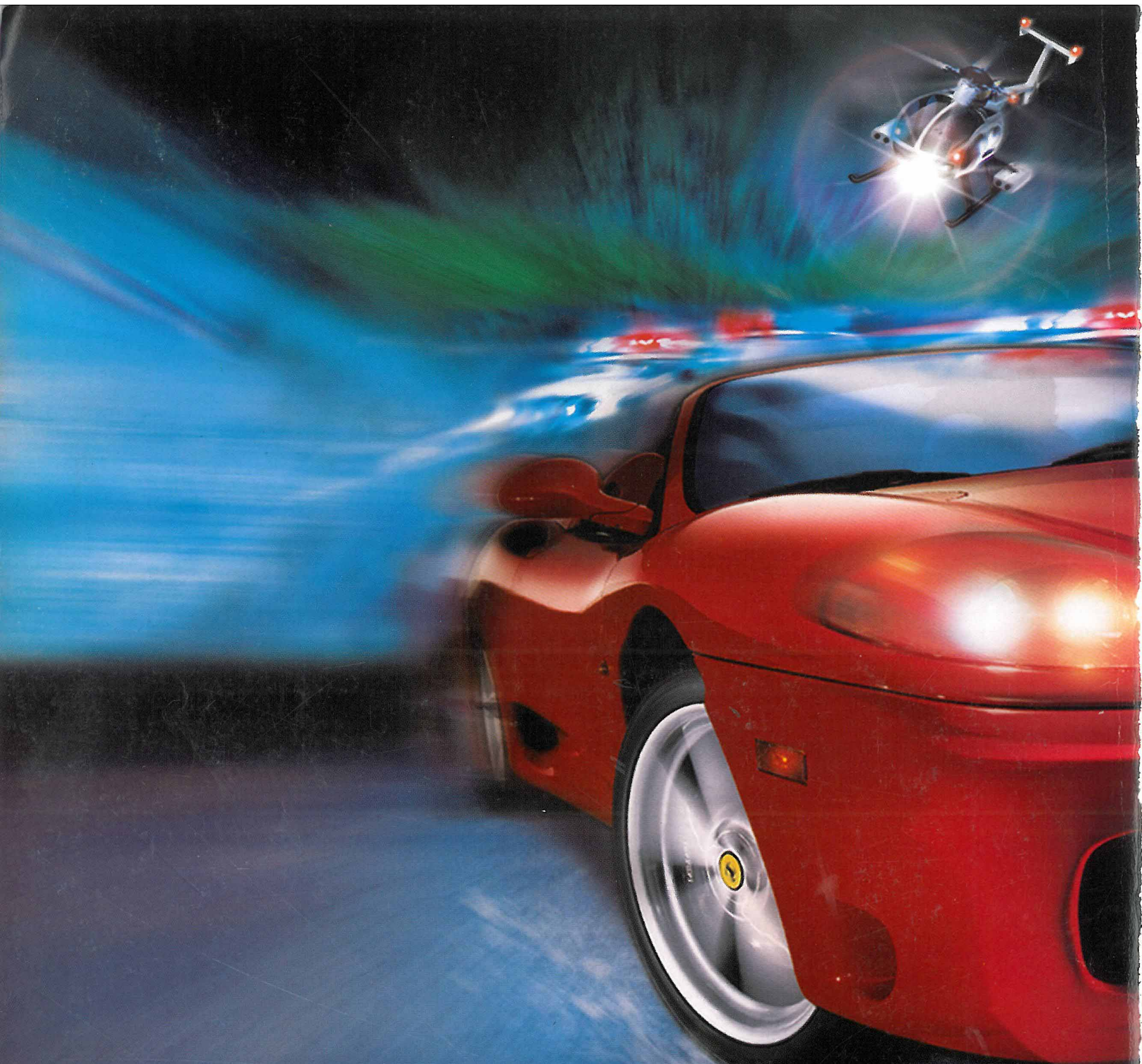
future  
france

Media with passion

T 05729 - 5 - F: 5,99 €

Printed in France/Imprimé en France





Certains bolides féroces tels que la Lamborghini Murcialego, la Porsche Carrera GT ou la Ferrari 360 Spider sont nées pour courir. Et courir vite. Faufilez-vous au cœur de routes au trafic intense et aux conditions imprévisibles. Mais attention : les patrouilles de police vous attendent au tournant et il faudra éviter de vous faire prendre si vous ne voulez pas passer les dix prochaines années en prison.



également disponible sur Playstation 2, X-BOX et PC

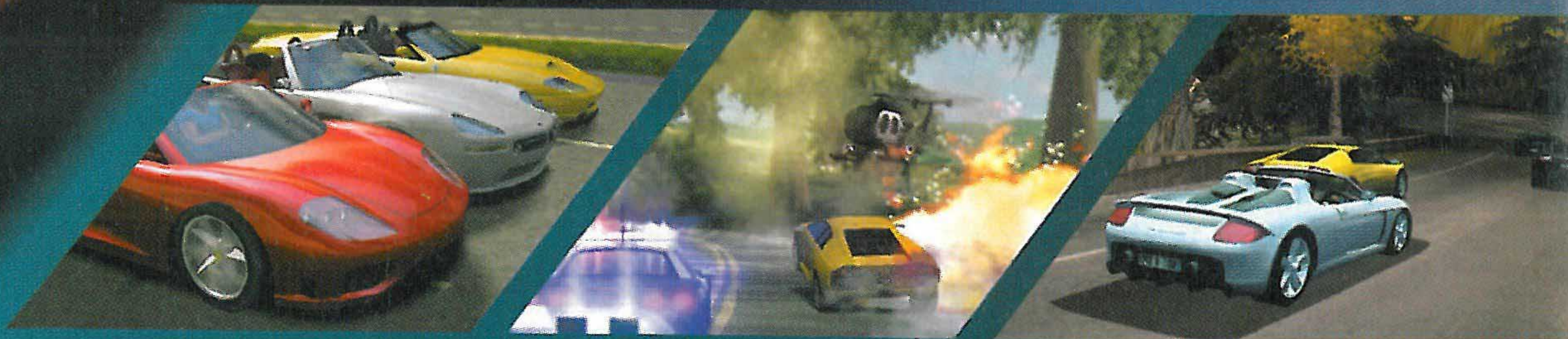
© 2002 Electronic Arts Inc. Need for Speed, EA GAMES, le logo EA GAMES et Electronic Arts sont des marques commerciales ou déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 360 Spider, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, tous les logos associés et les formes distinctives des Ferrari F50, Ferrari 360 Spider et Ferrari 550 Barchetta Pininfarina sont des marques commerciales de Ferrari S.p.A. Les marques commerciales Lamborghini, Diablo 6.0 Vt, Murciélago et tous les logos associés sont utilisés sous licence de Lamborghini Automobili S.p.A., Italie. Les marques commerciales de General Motors sont utilisées sous licence accordée à Electronic Arts Inc. Sous licence de Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG pour certains brevets. Porsche, 911 et Carrera sont des marques déposées de Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Le logo BMW, la police et les désignations de modèles sont des marques commerciales de BMW AG et sont utilisés sous licence. <sup>TM</sup>, <sup>®</sup> et le logo Nintendo GameCube sont des marques commerciales de Nintendo. ©2002 Nintendo. Toutes les autres marques appartiennent à leur propriétaire respectif.

MSL/DON B 351874 1/46



**3 SECONDES, 8 CENTIÈMES...**

**IL N'EN FAUDRA PAS PLUS POUR FAIRE DE VOUS UN FUGITIF.**



**NEED FOR SPEED**  
**POURSUITE INFERNALE 2**



france.ea.com



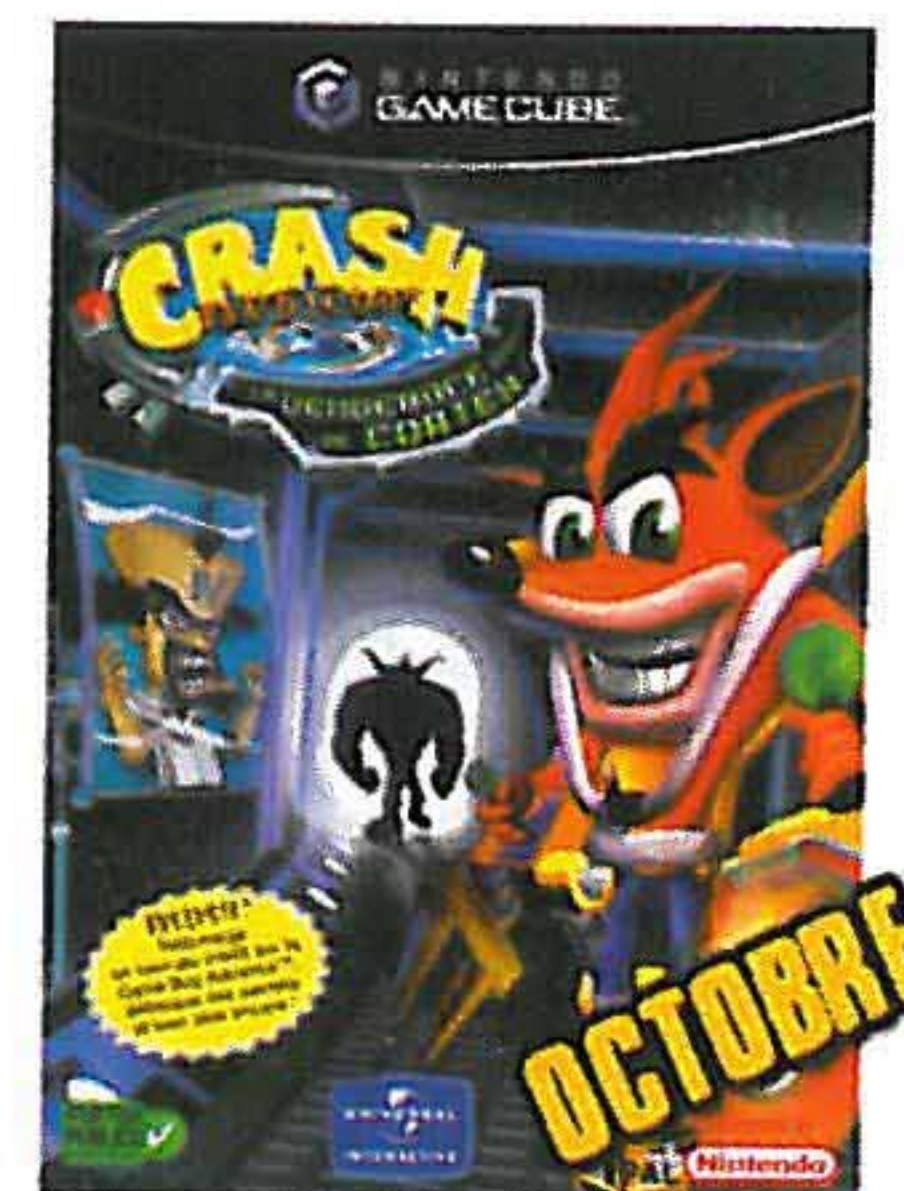
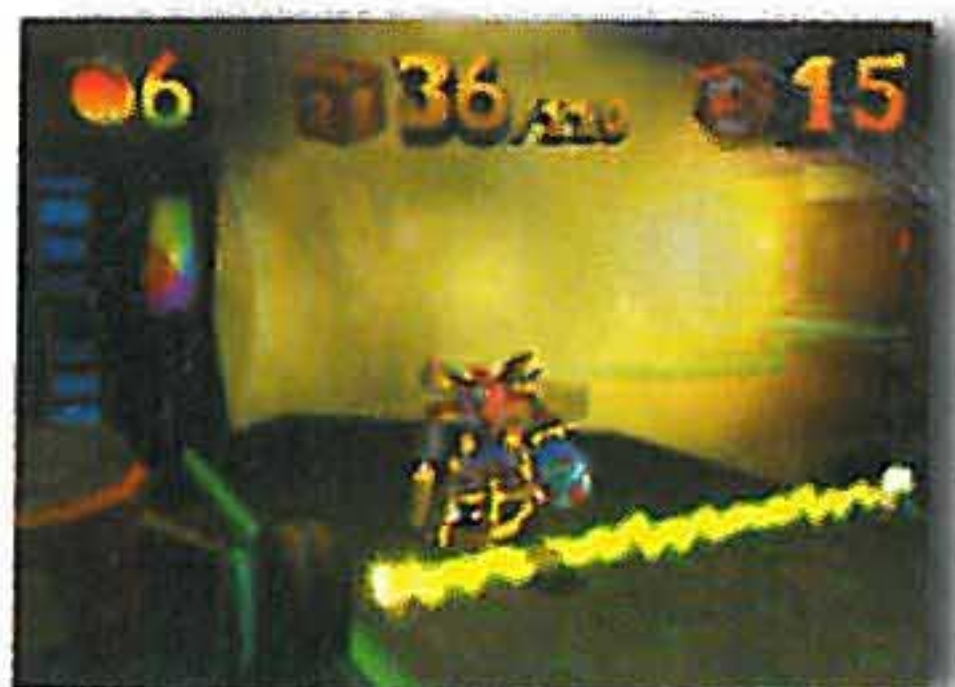


Il les lui faut toutes !

# CRASH BANDICOOT™

NINTENDO

GAMECUBE™ : ET UNE DE PLUS A SON PALMARES !



GAME BOY ADVANCE

NINTENDO  
GAMECUBE



**Nintendo®**

LE MAGAZINE OFFICIEL

Numéro 5 – Octobre 2002

101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret  
Tél. : 33 (0) 1 41 27 38 38  
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)**ABONNEMENTS**26, bd Paul-Vaillant-Couturier,  
94851 Ivry-sur-Seine Cedex.  
Tél. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55  
E-mail : futurenet@abocom.fr  
Tarif France 1 an : 55 € - Étranger : nous consulter**Directrice de la publication :** Saghi Zaimi  
**Directeur du magazine, éditeur :** Vincent Alexandre  
vincent.alexandre@futurenet.fr  
**Directeur du développement :** Xavier Levy (38 04)  
xavier.levy@futurenet.fr**RÉDACTION**Tél. : 33 (0) 1 41 27 38 38  
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39  
E-mail : lecteurs.nintendo@futurenet.fr**Rédacteur en chef :** Julien Van de Steene (66 05)  
julien.vandesteene@futurenet.fr**Chef de rubrique :** Axel Belliard (Akouel)  
axel.belliard@futurenet.fr**Premier rédacteur graphiste :** Franck Moccozet  
**Photographe :** Benoît Moyen**ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO**

William Audureau, Annick Chollat, Xavier Dominique, Arnaud Frey, Sandrine Grancher, Nathalie Jossa, Aymeric Lallée, Leflou, Misty, Stonehenge, Wonder.

**PUBLICITÉ**Tél. : 01 41 27 38 38  
Fax : 01 41 27 38 00**Responsable trafic :** Maguy Édouard (38 17)  
maguy.edouard@futurenet.fr**Ont participé à ce numéro :** Sidonie Collet, Nicolas Letier-Lacaze, Guillaume Pontoire, Vincent Saulnier.**FABRICATION****Responsable de la fabrication :** Jacqueline Galante  
**Assistants de fabrication :** Sabine Buchet (38 70),  
Bénédicte Hémerly (34 50)**DIFFUSION****Responsable abonnements :** Thibault Bechet  
**Chef de produit vente au numéro :** Sylvain Duburquois  
*Nintendo Le Magazine Officiel* est édité par Future France, S.A. à Directeur et Conseil de surveillance au capital de 6.566.162 euros.Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès -  
92300 Levallois-Perret - RCS Nanterre :  
B 388 330 417 - Principal associé :  
Future Holdings 2002 Ltd.**Présidente du Directoire :** Saghi Zaimi  
**Directrice marketing et commercial :** Saghi Zaimi  
**Directeur des magazines Entertainment :** Vincent Alexandre  
**Directrice des ressources humaines :** Catherine Bouvier  
**Directeur de la diffusion :** Thierry Cagnion  
**Directeur commercial :** Jérôme Adam  
**Directeur de la fabrication :** Jean-Michel Durand  
**Directeur administratif et financier :** Jane Wray  
**Directeur des systèmes informatiques :** Georges Pécontal  
**Directeur artistique :** Nicolas Cany**Distribution :** SAEM Transports Presse  
**Impression :** Didier-Québecor, 77000 Torcy  
Dépôt légal : à parution  
Copyright Future France 2002La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans *Nintendo Le Magazine Officiel* est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à *Nintendo Le Magazine Officiel*, publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'informations, sans aucun but publicitaire.Le numéro du *Nintendo Le magazine Officiel* contient : 1 supplément de 36 pages.

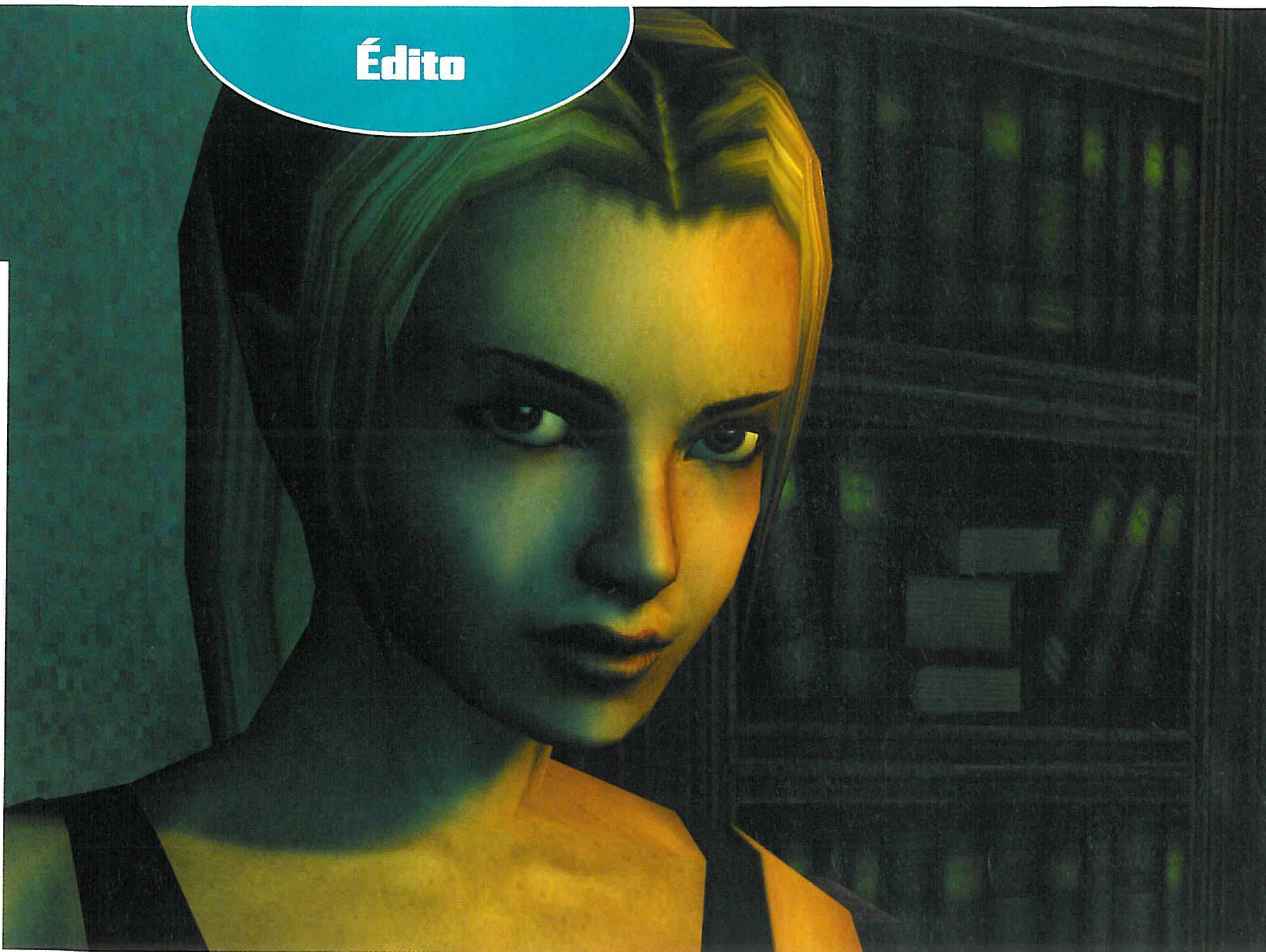
Future France est une filiale du groupe The Future Network plc. The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant des magazines et des sites Internet offrant une information fiable et de qualité et de nombreux conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes média dont la croissance est la plus forte dans le monde. Basé dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites Web, et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie également 42 magazines dans 30 pays.

The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code : FNET).

Media with passion

www.thefuturenetwork.plc.co.uk

Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco.



**L**a semaine de 35 heures, nous n'avons toujours pas fini d'en entendre parler. Mais à quand la remise en cause de la journée de 24 heures ? Car 24 heures, c'est court ! Beaucoup trop court ! La faute aux créateurs de jeux ! Prenez l'exemple des deux titres de la série *Mario* à sortir début octobre : *Super Mario Sunshine* sur GameCube (le 04/10) et *Yoshi's Island* sur GBA (le 11/10). Leur durée de vie se compte en dizaines d'heures de pratique... À défaut – revenons sur Terre – de pouvoir rallonger les journées, le problème de cette fin d'année devrait donc rapidement se formuler ainsi : comment trouver le temps de jouer ? Dormir moins ? C'est souvent la solution la plus naturelle, puisque, captivé dans un jeu commencé un soir, il n'est pas rare qu'un joueur se retrouve paddle en main, yeux cernés, sur les coups d'un cinq heures du matin. Mais ce luxe n'est pas donné à tout le monde et ne peut s'user qu'avec parcimonie. Et surtout pas en semaine ! Ne pas manger ? Une bonne heure de gagnée par jour, certes, mais la stratégie ne paie pas sur le long terme : le métabolisme ne suit pas.

Le joueur devant faire face aux défis toujours plus relevés proposés par les jeux, il se doit également d'être dans une forme optimale. Sécher les cours, le travail ? Une solution qui a l'avantage de vous offrir en plus une paix royale pour une journée entière. Hélas ! Le retour de manivelle est souvent catastrophique : avertissements, sanctions disciplinaires, déchéance sociale... Bref, pas brillant. Reste donc à chacun à trouver les petites solutions adaptées à son cas.

# LAISSEZ-NOUS JOUER !

Pour notre part, nous avons tout de même trouvé le temps – sans mal, avouons ce privilège – de terminer de fond en comble *Super Mario Sunshine* afin de vous livrer les plans les plus complets dès le prochain numéro. Vous le trouverez au plus tard en kiosque le 20 octobre. D'ici là, bonne lecture !

*Julien Van de Steene*

Rédacteur en chef





EN COUVERTURE !

## ETERNAL DARKNESS

36

Spécial

# ETERNAL DARKNESS

SANITY'S REQUIEM

Le Cube a de multiples facettes, dont l'une abrite les jeux les plus sombres et inquiétants. *Eternal Darkness* fait partie de ces aventures-là. Grandiose, sinistre, malsain, il vous poussera hors des limites de votre esprit. La plongée au cœur des ténèbres ne fait que commencer...

William Audureau

→ ETERNAL DARKNESS

Voici le manoir au cœur de l'intrigue. Son ambiance lourde et inquiétante vous frappera dès vos tout premiers pas.

Il n'est pas anodin qu'Alex se réveille à 1 h 31. D'ailleurs, ce chiffre reviendra à plusieurs reprises.

**S**ilicon Knights est de ce fait l'un des développeurs les plus grands du jeu vidéo indépendant. Jusqu'à aujourd'hui, la plupart du temps occultés par les proesses de Rare. Pourtant, il s'agit bel et bien d'un studio entièrement dévoué à Nintendo depuis 1999, et pas des moindres, comme en atteste leur toute dernière création, *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (ED). En chantier depuis maintenant près de quatre ans, ce titre a surtout brillé par son originalité.

**ETERNAL CRAFT**  
Tout d'abord, ED jouit d'un scénario très intéressant, écrit par des maîtres de la littérature fantastique qui sont Ed et Alan Prie. Mais ce n'est pas tout, car le jeu propose également de nombreux éléments de jeu, comme l'existence d'anciens, deux malédictions dans les ténèbres, et des pouvoirs surnaturels. Les Anciens sont au nombre de trois : Chatterbox, Luccifer et Kalkorin, et attendent le prochain agissement des mortels, en fait 2004, pour recommencer.

**AMBIANCE**  
Les développeurs n'ont pas hésité sur les moyens pour immerger le joueur. Les cinématiques sont nombreuses et leur mise en scène impressionnante et effrayante. Du fait d'une qualité de composition élevée à la barre et de l'utilisation du tout dernier moteur de jeu, le tout tient même sur un seul CD-ROM, tout en incluant l'excellent doublage réalisé par des acteurs professionnels. Enfin, l'ambiance sonore est impeccable, incarnant une terreur véritablement dense qui ne le cède en rien à la fin : ED est compatible avec le Dolby Pro Logic II !

**ED jouit d'un scénario très puissant, hérité des maîtres de la littérature fantastique, notamment Lovecraft.**

... et ils sont tenus prisonniers dans un manoir, sorte de lieu où ils sont la proie de ce dernier qui a écrit le scénario. Mais ce dernier est à bout de forces et un pointe à la mort. Cette quête est une véritable épopée. Cette quête est une véritable épopée. Cette quête est une véritable épopée.

OCTOBRE 2002 | Nintendo | 37

➔ Avant-goût du thriller psychologique qui va jouer sans vergogne avec vos nerfs !



GUIDE DE JEU

## CAPCOM VS SNK 2 ED

Guides

50

### CAPCOM VS SNK 2 ED

LA BASTON FIGHTING 2001

... et 2D ne sont pas encore morts !

... mais, Capcom, le prouve, une fois de plus, avec un fantastique melting pot des meilleurs jeux du genre issus de ses sagas et de celles de SNK. Ça va cogner sec sur le Cube !

Cette version de *Capcom vs SNK 2* vous permet de choisir entre deux modes de jeu : Arcade et GameCube. Le premier vous oblige à effectuer manuellement les coups spéciaux ; le second vous permet de les lancer, avec les boutons, d'une simple pression sur le stick C. Notez que l'effet de certains boutons varie en fonction du type de barre de force (ou *Gradius*) sélectionné.

**MODE GAMECUBE**

La barre de force est utilisée pour sélectionner les personnages et les attaques. Les boutons de la barre de force sont utilisés pour effectuer les coups spéciaux. Les boutons de la barre de force sont utilisés pour effectuer les coups spéciaux.

OCTOBRE 2002 | Nintendo | 51

➔ Tous les secrets du top de la baston 2D !



GUIDE DE JEU

## CASTLEVANIA HoD

Guides

68

### CASTLEVANIA HARMONY OF DISSONANCE

LE PONT-LEVIS

De nouveau, un membre de la famille Belmont est confronté au comte Dracula. Et vaincre ce dernier n'est pas évident. Alors pour vous aider, voici la première partie des plans complets du château de Dracula. Sortez votre fouet, ses sbires arrivent.

Wander

ENTRANCE

PARTIE 1

OCTOBRE 2002 | Nintendo | 69

➔ Le jeu GBA de la fin de l'été méritait bien ses plans !



CE MOIS-CI DANS Nintendo LE MAGAZINE OFFICIEL

Actualités 08 NFS: POURSUITE INFERNALE 2. Includes images of a yellow sports car and text about the game's features and developer.

Actualités..... 08 LES ACTUS DE A À Z
Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex ..... 18
Die Hard Vendetta ..... 12
Legend of Zelda..... 20
Mario Party 4 ..... 14
Metroid Prime ..... 16
Resident Evil 0 ..... 22
Skies of Arcadia ..... 28
Street Fighter Alpha 3 ..... 10
Turok Evolution ..... 30
Yoshi's Island ..... 26
Spécial Eternal Darkness ..... 36

Tests..... 101 LES TESTS DE A À Z
Aggressive Inline ..... 111
Beach Spikers ..... 107
Capcom Vs SNK 2 ED ..... 104
Eggo Mania ..... 112
Smuggler's Run ..... 113
Soccer Slam ..... 106
Super Mario Sunshine ..... 102
Zoocube..... 108
Dragon Ball Z : Legacy of Goku..... 110
Football Mania..... 108
Go! Go! Beckham! ..... 108
Kid Clown Crazy Chase ..... 108
Pinky and the Brain..... 112
Tennis Masters 2003..... 112
Tiny Toons Adventures : Buster's Bad Dream ..... 112

Pied au plancher avec la surprise de cette fin d'année !

102 Tests SUPER MARIO SUNSHINE. Features a large image of Mario and text describing the game's 128-bit graphics and new features.

Guides de jeu .... 44 LES GUIDES DE A À Z
Capcom Vs SNK 2 ED ..... 50
Castlevania HoD ..... 68
Golden Sun ..... 76
Resident Evil ..... 56
Super Mario Sunshine ..... 44

Tests DIX SUR DIX. A special section for Super Mario Sunshine with a large image of Princess Peach and a 'Sommaire' table.

Et le meilleur jeu GameCube testé à ce jour est...

88 Contact JURRIER. A section for reader correspondence and news, including a 'COURRIER' and 'CHALLENGES' sub-section.

Contact ..... 88
Courrier ..... 88
Challenges ..... 90
HiScores ..... 92
Top Lecteurs ..... 94
Astuces ..... 96

Et aussi...
Prochain numéro ..... 114
Prochaines sorties ..... 32
Pour les accessoires, voir le supplément de ce mois !

Pas moins de 10 pages rien que pour vous !



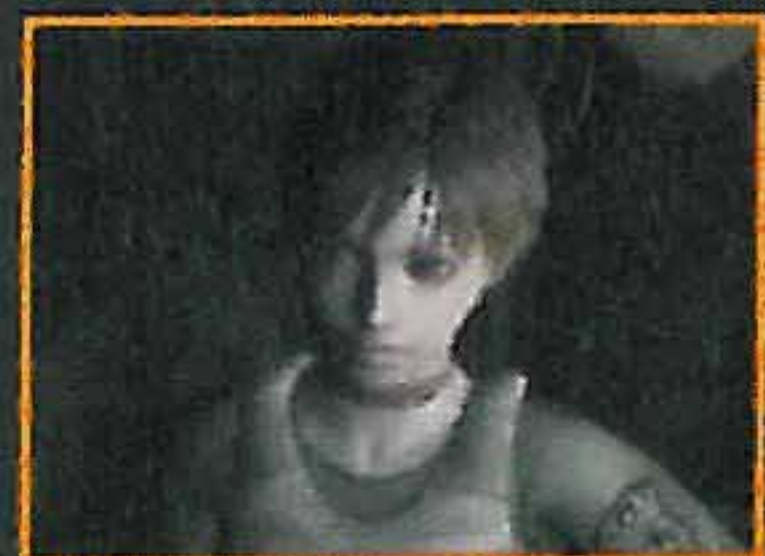
## À NE PAS RATER !

Yoshi's Island Super Mario Advance 3 ..... p. 26



Revenez aux origines de Mario avec ce must de la plate-forme sur la petite portable de Nintendo.

Resident Evil 0 ..... p. 22



La suite tant attendue du jeu d'action/aventure le plus flippant de tous les temps risque de faire des ravages !

Skies of Arcadia Legend ..... p. 28



Un classique de Sega arrive sur GameCube dans une version spécialement remaniée.



→ GameCube



→ GameBoy Advance

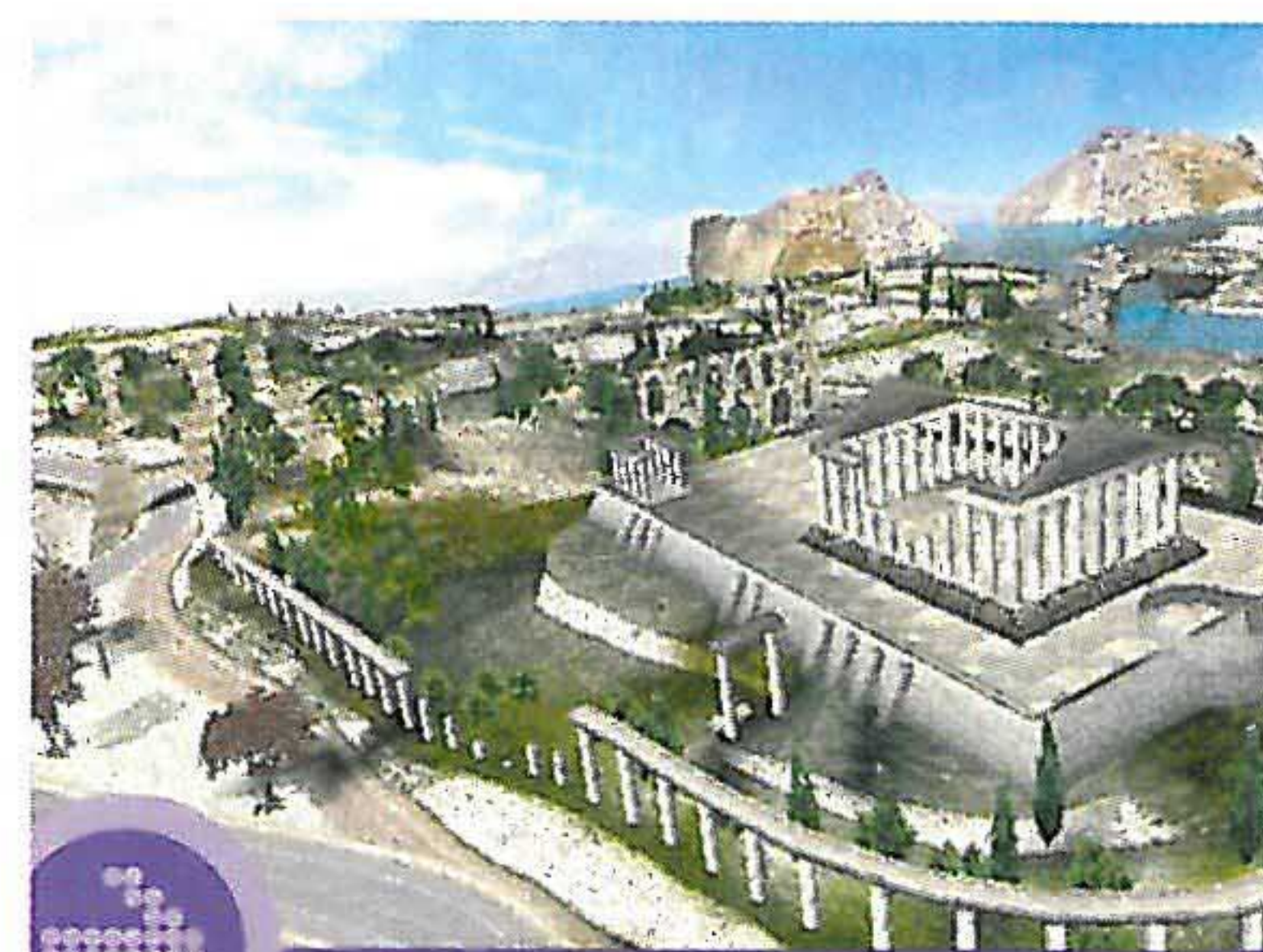
 **BESOIN DE RIEN, ENVIE DE TOIT OUVRANT !**

# NEED FOR SPEED POURSUITE INFERNALE 2

Marre des bouchons et de la domination de Schumi en F1 ? NFS va vous faire retrouver le plaisir du volant !

**L**adies and Gentlemen... Start your engines ! Avec un *Burnout* qui revient dans une nouvelle version encore plus spectaculaire, et, surtout, le dernier-né des *Need For Speed*, notre console fétiche se dote de deux des meilleurs jeux de course du moment. Plus beau, plus speed, plus fun... les qualificatifs ne manquent pas pour décrire les promesses de *Need For Speed Pursuite Infernale 2*.

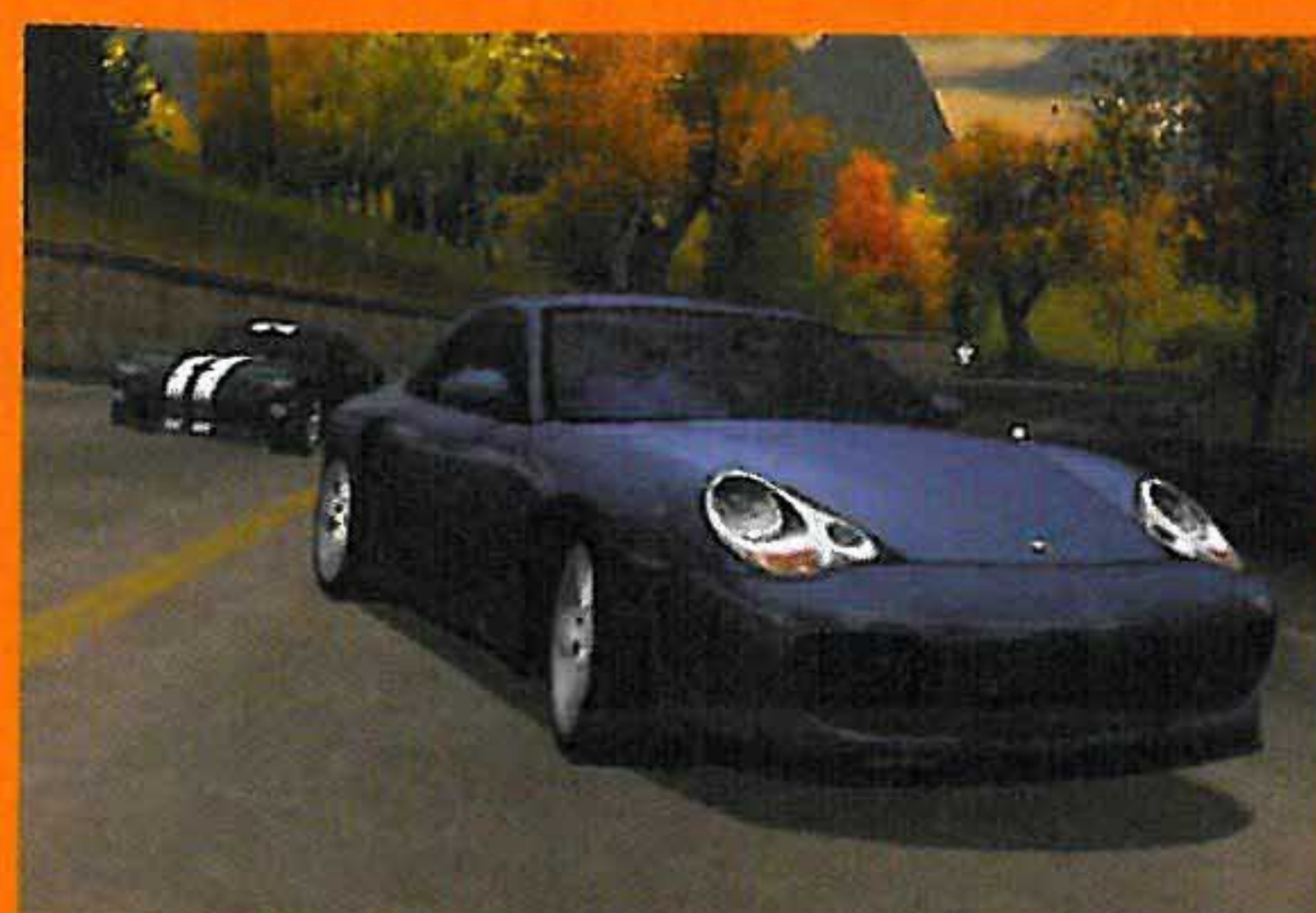
Pour ceux qui ne seraient pas familiers de la série des *NFS*, sachez qu'elle met en scène des bolides de rêve lors de courses endiablées sur des routes fréquentées, le tout sous la menace de la police qui ne laisse passer aucun excès de vitesse ! Ça, c'est pour la théorie des *Need For Speed* en général. En pratique, cette mouture sur GameCube apporte de nombreuses améliorations, et pourrait bien se placer en pôle position des jeux de course.



## TOURISME À 300 À L'HEURE !

Chaque environnement modélisé est immense et se compose de nombreux tracés. Les portions s'ouvrent et se ferment en fonction des courses pour dévoiler un nouvel aspect. Par exemple, on part d'une ville comme San Francisco, on prend l'autoroute, et l'on se retrouve dans un paysage qui rappelle les îles du Pacifique !





• Les replays permettent d'apprécier les moindres détails de votre course poursuite. Que c'est beau !!



• Un saut ou un dépassement spectaculaires vous donnent des points qui s'accumulent pour débloquer des caisses.



• Les carambolages sont fréquents. Les voitures peuvent se déformer, mais leurs performances n'en sont pas affectées.



On a envie de profiter du paysage, mais cela ne sera possible que si une mauvaise manœuvre, un concurrent malintentionné ou un flic belliqueux vous envoient dans le décor ! Car *Need for Speed* privilégie la vitesse et rien que la vitesse.

## MAIS QUE FAIT LA POLICE ?

Le pilotage est donc axé sur la recherche de la meilleure trajectoire pour être à fond le plus souvent possible. D'où le mécontentement de la police locale ! Au cas où vous résisteriez à ses interpellations, elle n'hésitera d'ailleurs pas à dresser des barrages, voire à vous envoyer un hélicoptère lance-missiles ! Pas réaliste, dites-vous ? Certes, pourtant on se prend au jeu. On appuie sur l'accélérateur comme si notre vie en dépendait ! On cherche des raccourcis, des routes parallèles pour échapper à la flicaille ou pour gagner du temps ! Et, si vous faire traquer par la police est trop stressant pour vous, *NFS* vous offre soit de courir sans les flics à vos trousses dans de vraies courses (la circulation en plus), soit d'incarner vous-même les forces de l'ordre pour arrêter les fous du volant de votre région. Côté mode de jeu, on est donc servi.



• Le radar à gauche montre où sont concurrents et policiers. Les points en dehors du tracé indiquent une autre route !

Un mode Championnat vous fait passer challenge sur challenge afin de débloquer tracés et voitures. Il est possible de créer sa compétition de toutes pièces en choisissant véhicules, circuits, densité de la circulation et conditions météo. Le tout, seul ou à plusieurs. Une vraie bombe en puissance, quoi !

• Vous pouvez aussi jouer les flics. Choisissez votre cible et rattrapez-la, si besoin avec l'aide d'un hélico ou d'un barrage.

**Akouel**

GENRE : COURSE

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SORTIE : 25 OCTOBRE

Au premier abord, c'est sa qualité graphique qui impressionne. Les voitures (Porsche, Ferrari, Viper, BMW, etc.) sont superbes et les routes sont incroyablement modélisées. Long et détaillé, chaque tracé se parcourt en plus de trois minutes en moyenne, même à 250 km/h ! Bords de mer, massifs alpins, ruines romaines, forêts, déserts, villes américaines, villages méditerranéens..., les environnements traversés sont d'une richesse inouïe.



## UN GARAGE DE RÊVE

La liste des voitures à piloter est exceptionnelle. En voici une partie, sachant que d'autres bolides devraient agrémenter la version finale du jeu. Chaque véhicule a ses propres caractéristiques d'accélération de freinage et de vitesse.

- Aston Martin Vanquish
- BMW M5
- BMW Z8
- Chevrolet Corvette Z06
- Dodge Viper GTS
- Ferrari F50
- Ferrari 360 Spider

- Ford Mustang Cobra
- Ford TS-50
- HSV Coupé GTS
- Jaguar XKS
- Lamborghini Diablo VT 6.0
- Lamborghini Murcielago
- Lotus Elise

- McLaren F1 LM
- Mercedes CL55
- Mercedes CLK-GTR
- Opel Speedster
- Porsche 911 Turbo
- Porsche Carrera GTR
- Vauxhall VX220



# POUR UNE POIGNÉE DE DOULEUR ! STREET FIGHTER ALPHA 3

## UNE MEMORY CARD GÉANTE !

• Comme pour le WaveBird, Nintendo a annoncé la sortie, au mois de novembre, d'une carte mémoire de 251 blocs. Celle d'origine n'en contient que 59 ! Sachant que certains jeux prennent plus d'une dizaine de blocs, voire une quinzaine, cette super carte mémoire arrive à point nommé vu la somme colossale de jeux de qualité qui arrivent sur GameCube en cette fin d'année.



Les « combattants de rue » vont encore enflammer nos Game-Boy Advance ! Après un *Super Street Fighter 2 Turbo Revival*, qui domine aujourd'hui haut la main sa catégorie sur la portable, Capcom est sur le point de sortir *Street Fighter*



• Fei-Long dans ses œuvres. Quelle classe !



• Dan vous fera mourir de rire avec ses mimiques désopilantes.

*Alpha 3*. Cet épisode est un best of de la série des *Alpha*. Au programme, des graphismes époustouffants encore plus fins que ceux de *SSF2 Turbo Revival* et une animation sans failles qui promet des combats intenses. Ce melting pot regroupe plus d'une trentaine de combattants parmi lesquels des références telles que Ryu, Ken ou Gouki, et aussi des petits nouveaux : Cody et Guy de *Final Fight* ainsi que Charlie, Adon, Gen, Karin, R-Mika, Eagle, Dan, etc. Le choix est vaste parmi les personnages tout comme dans les modes de jeu. Toutefois, le must reste la possibilité de choisir son type de barre de furie. Ce choix modifie le système de jeu. Chaque système a ses finesses, ses atouts et ses points faibles. Chacun vous oblige à adopter un type de jeu propre au personnage sélectionné. Il faut donc maîtriser chaque guerrier dans chaque système de jeu. Les fans de jeu de baston mettront donc pas mal de temps avant de faire le tour de cette version ultime de *Street Fighter Alpha*.

GENRE : COMBAT 2D

ÉDITEUR : CAPCOM

SORTIE : FIN 2002



• Les barres de furie (ISM) obligent à modifier votre style de jeu.



• Ryu demeure le maître du Ha-Do-Ken (la boule de feu) !



• Dee Jay fait toujours autant d'esbroufe !

## MICKEY VS TONY HAWK ! DISNEY ALL-STAR SKATEBOARDING

Les *All-Star*, reprenant tous les personnages phares de Disney pour les réunir dans des jeux de sport réalisés par Konami, n'en sont qu'à leurs débuts. Et pourtant le nombre de jeux de cette

série est étonnant. On en est déjà à trois : football, football américain et skateboard. L'ambition de Konami est la suivante : des jeux d'arcade fun à la prise en main aisée dans un univers amusant, légèrement déjanté. Le choix des personnages Disney paraît donc judicieux. Chacun d'eux aura ses propres aptitudes modifiant votre manière de jouer. Dans la version skateboarding, Mickey semble le plus à l'aise, mais Dingo, Donald et les autres nous réservent quelques bonnes surprises.

GENRE : SKATEBOARD

ÉDITEUR : KONAMI

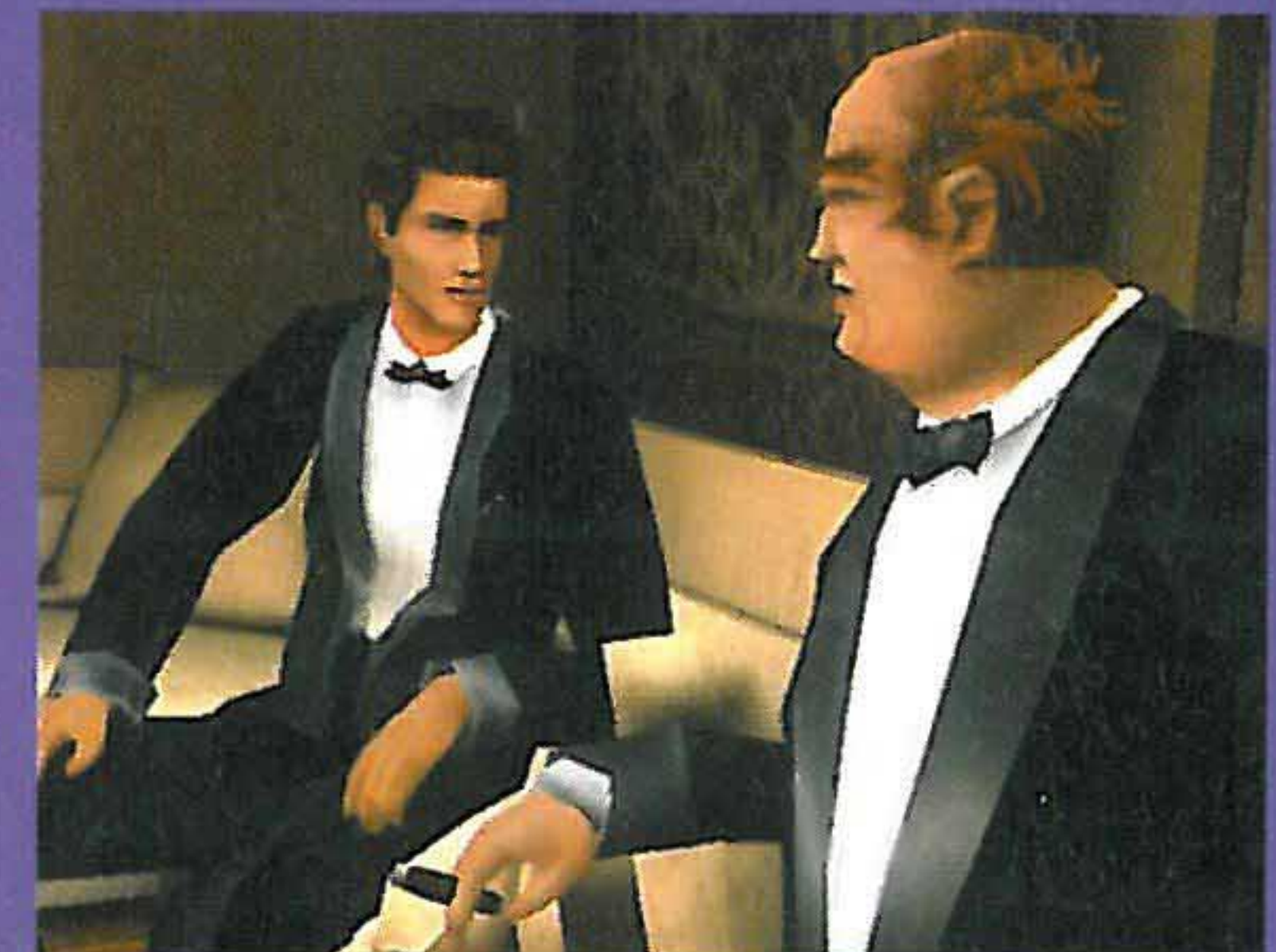
SORTIE : FIN 2002



• À force d'enchaîner des figures, votre personnage gagne en agilité sur sa planche.

## FILS À PAPA LARGO WINCH

Les sagas *Largo Winch* et *XIII* des dessinateurs et scénaristes Van Hamme et Francq se portent bien. En effet, Ubi Soft adapte ces deux monuments de la bande dessinée franco-belge en jeu vidéo et les deux titres verront le jour sur GameCube. Plus spécifiquement, *Largo Winch* s'annonce comme un jeu d'action/aventure très scénarisé parsemé de nombreuses énigmes. D'ailleurs, une histoire originale spécialement écrite pour cette version 3D de *Largo* rythmera vos pérégrinations sur le Cube. D'après les premières images, la réalisation promet d'être de qualité et les figures emblématiques de la saga sont facilement reconnaissables. Notez que *Largo Winch : Aller simple pour les Balkans* est en 3D mais pas en Cell Shading, contrairement à *XIII*.



• Quand on est un milliardaire, on se doit de sortir en costume. C'est ça l'étiquette !

GENRE : ACTION/AVENTURE

ÉDITEUR : UBI SOFT

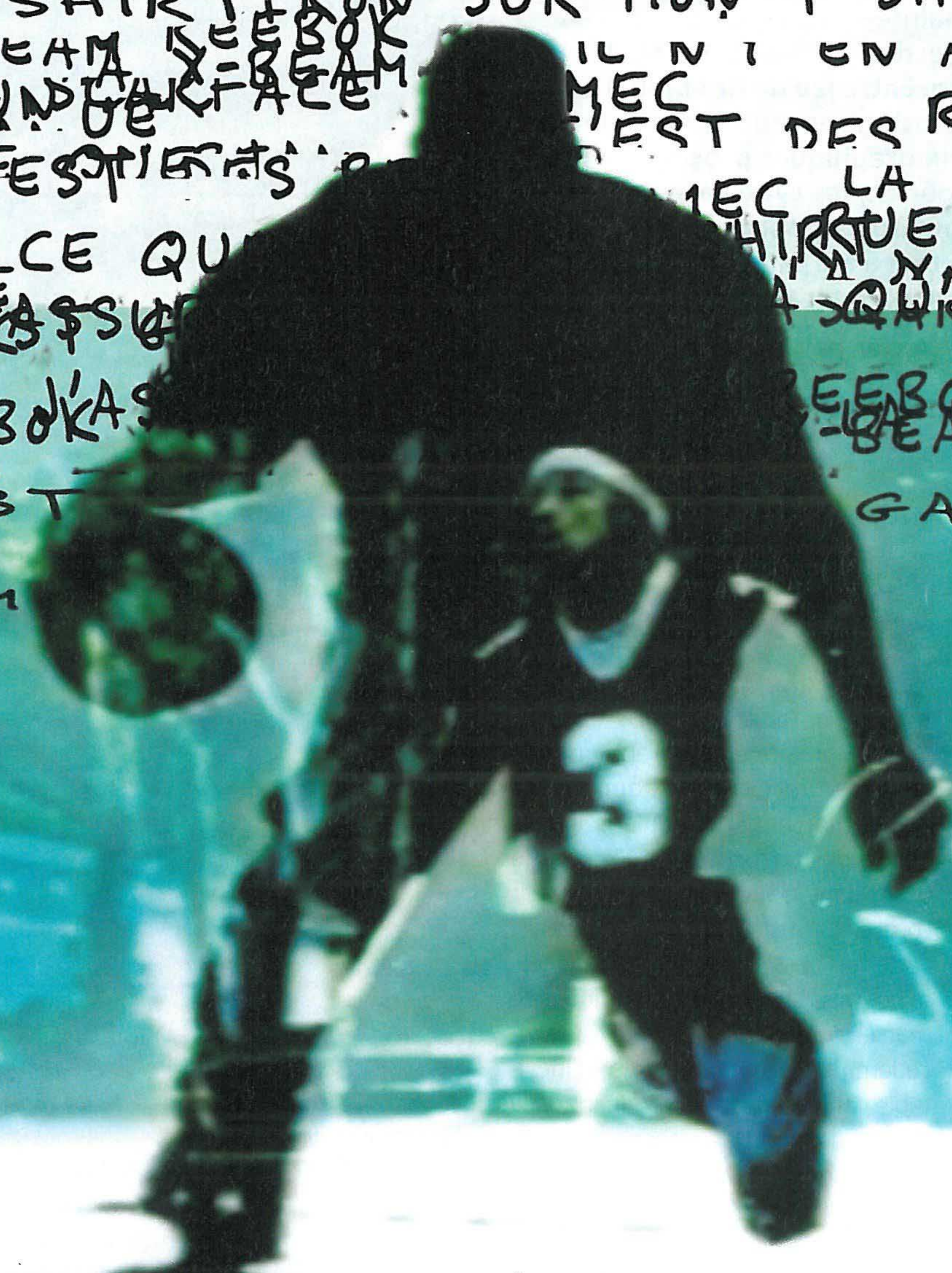
SORTIE : FIN 2002



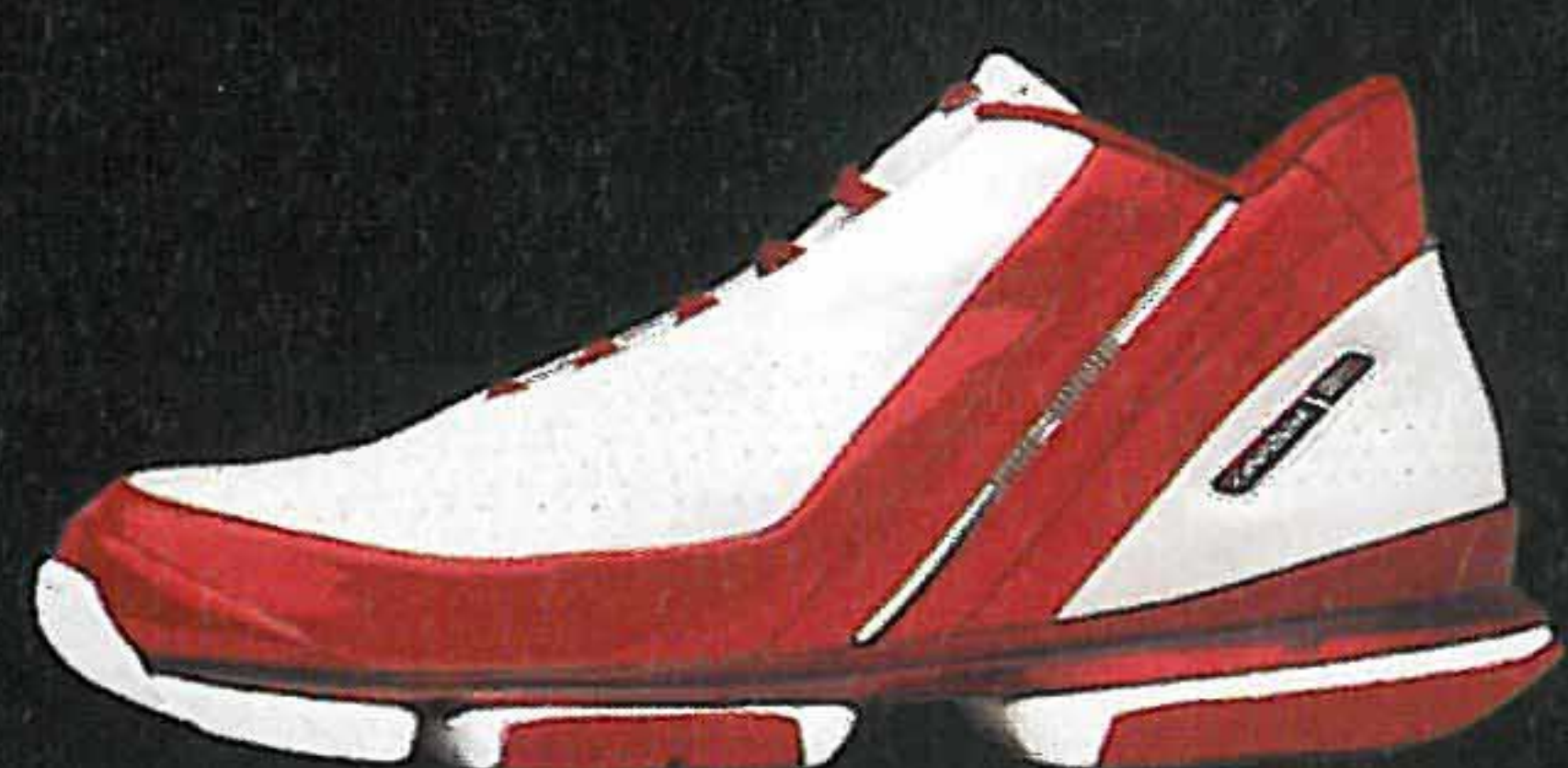


© 2002 Reebok. Tous droits réservés. Reebok, DMX et le logo vector (R) sont des marques enregistrées de Reebok, AD Anell Group

MOI, C'EST SCARFACE EN HOUTON MEC  
 ICI, C'EST T-SHIRT KON SUR MON T-SHIRT,  
 RUE X-BEAM REEBOK IL N'Y EN A QU'UN  
 SCARFACE QU'UN UN FACE MEC EST DES REEBOK  
 ET A MES PIEDS, C'EST LES X-BEAM MEC LA X-BEAM  
 ET LA RUE FAIT CE QU'ELLE VEUT RUE  
 AVEC LES X-BEAM REEBOK ASSURER A QU'ELLE  
 C'EST COMME UN REEBOK A S REEBOK  
 LES PIEDS REEBOK A S REEBOK  
 C'EST COMME SI  
 LE COMBAT EST  
 LA FRANCHISE  
 X-BEAM GAGNE



STEVE FRANCIS - NBA



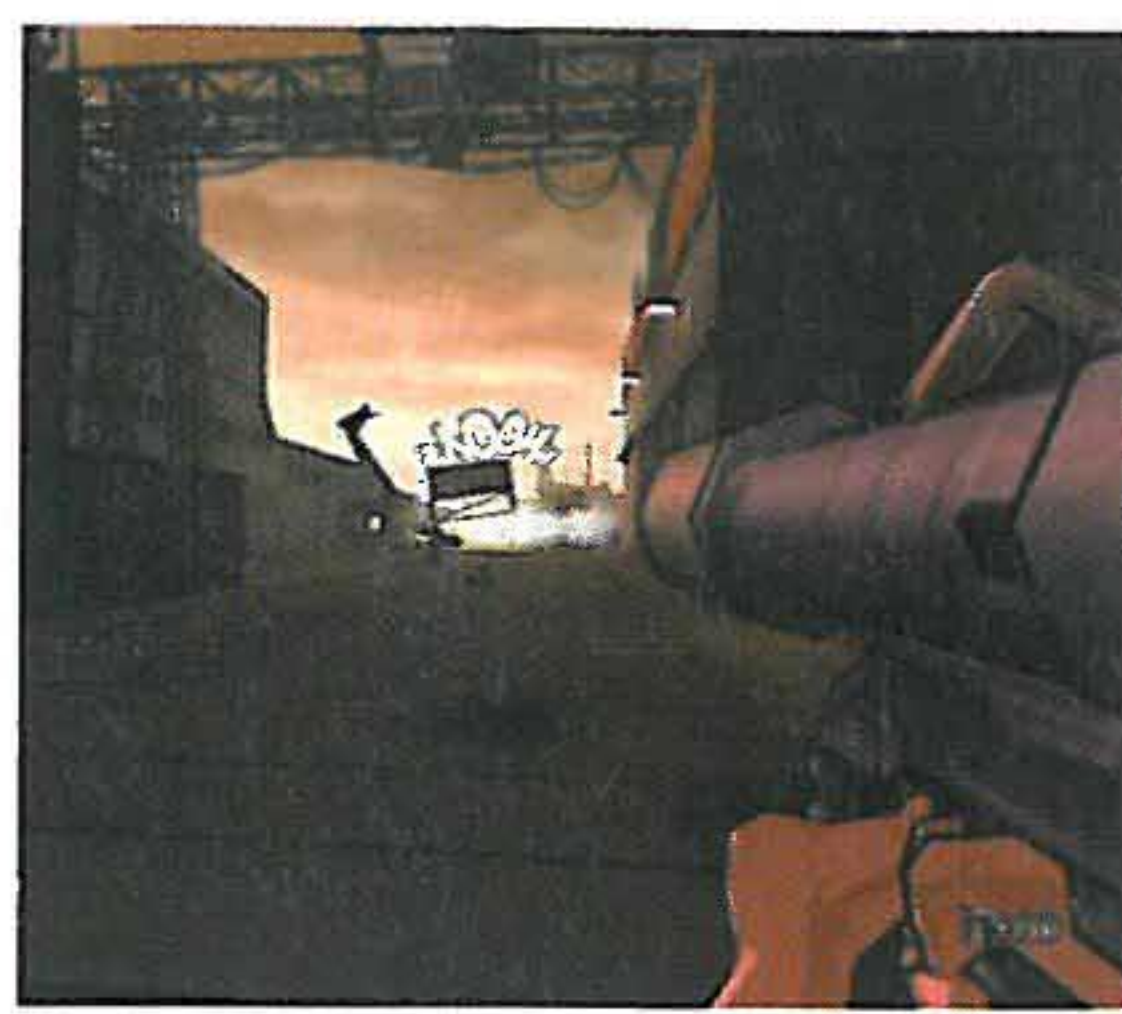
FRANCHISE X-BEAM





QUAND LA BD S'ANIME !

# XIII



• Les onomatopées renforcent l'atmosphère Bande Dessinée.

La célèbre bande dessinée de Jean Van Hamme et William Vance, XIII, se décline maintenant en vue subjective et en Cell Shading. Entre jeu de tir et jeu d'aventure, cette adaptation reprend complètement l'aspect BD. Choix graphiques proches de l'œuvre, cadrages spécifiques type case de dessin, apparition d'onomatopées pour illustrer l'action et les bruitages... tout a été pensé pour nous plonger au cœur d'une BD interactive. #

GENRE : DOOM-LIKE

ÉDITEUR : UBI SOFT

SORTIE : DÉBUT 2003

SANG POUR SANG

# DOOM 2



Le Champion du carnage revient sur nos portables. Après un premier épisode parfaitement réussi, Activision poursuit sa politique de conversion. Nous aurons donc droit à *Doom 2* sur GameBoy Advance.



• Un clone malveillant de *Duke Nukem* vous attaque !

Les premières images laissent penser que cette mouture sera quasiment identique à celle qui créa un genre, le Doom-like. L'ambiance trash, caractéristique de la série, y est renforcée et le sang coule à flots grâce à de nouvelles armes. Comme dans le premier opus, un mode multijoueur via le câble Link est à prévoir. La date de la sortie en France de ce titre n'a pas été annoncée, mais on l'espère avant Noël. #

GENRE : DOOM-LIKE

ÉDITEUR : ACTIVISION

SORTIE : NC

• Tous vos fans se précipitent sur vous, il va falloir les calmer !



SQUARESOFT REVIENT !

• Le plus grand développeur de jeu de rôle console revient, enfin, chez Nintendo ! Squaresoft prépare, en ce moment même, *Final Fantasy : Crystal Chronicle* sur GameCube. C'est une première puisqu'il s'agit non pas d'un RPG classique, mais d'un jeu de rôle/action dans l'univers de la saga. Ce titre devrait être disponible dans le courant de l'année 2003... au Japon. Il va falloir s'armer de patience... #

58 PIÈGES EN ENFER DE CRISTAL...

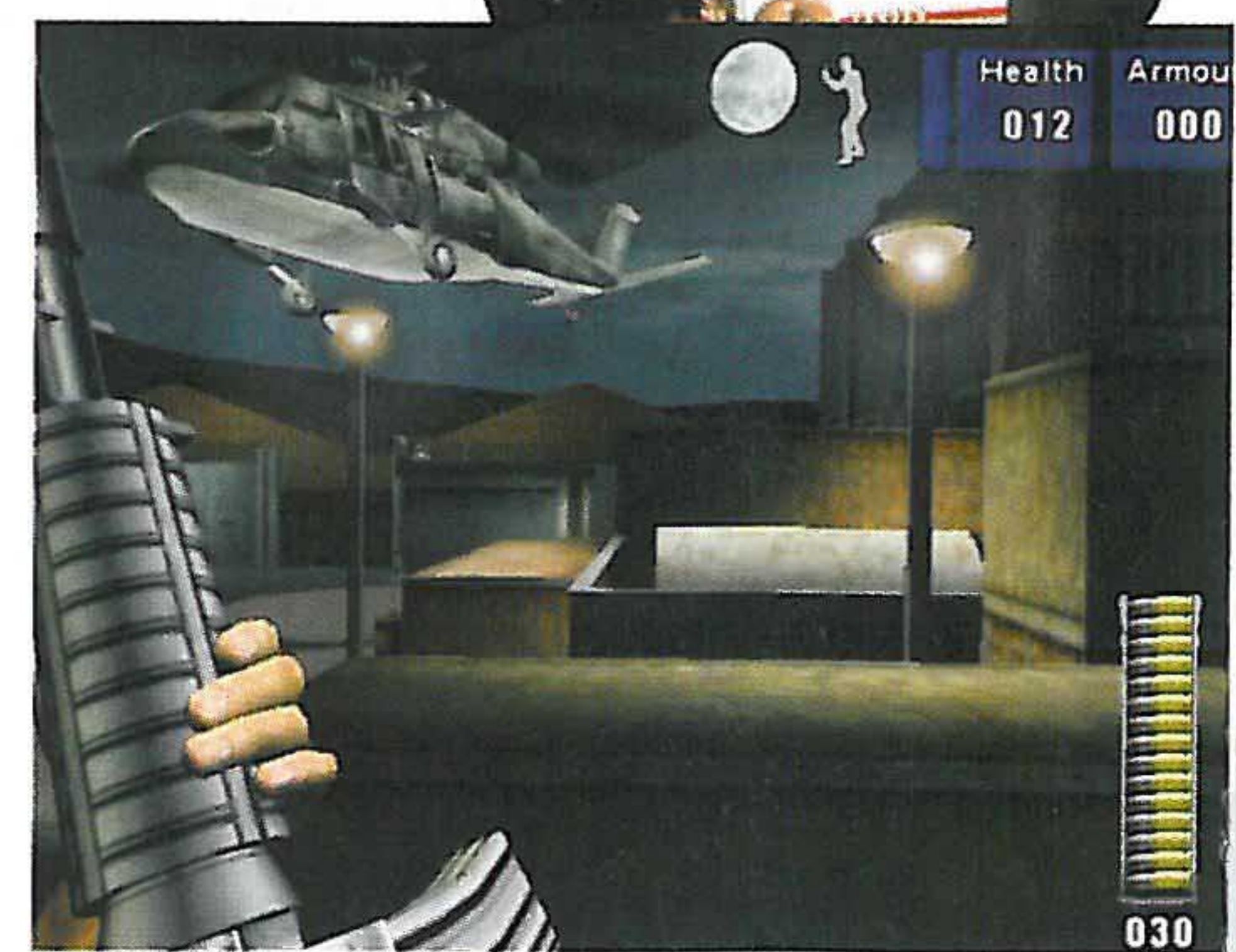
# DIE HARD VENDETTA

John McClane (le héros, incarné par l'ami Bruce Willis, de la trilogie cinématographique *Die Hard*) n'est pas homme à se laisser marcher sur les pieds. Aussi, quand des terroristes font régner le chaos dans la ville, il se doit de rétablir l'ordre et la justice à sa manière. Mais, cette fois, il faut reconnaître que certaines missions permettent de jouer de manière un peu plus discrète que précédemment. Du moins jusqu'à l'inévitable confrontation se terminant dans un bain de sang. Des mises en situation, comme les prises d'otages, font appel à vos compétences de tireur d'élite pour épargner la vie de civils. De même,



• Les terroristes sont de véritables tireurs d'élite !

quelques grammes de réflexion et de finesse seront nécessaires pour désamorcer des bombes ou passer dans le dos des gardes lorsque vous êtes désarmé. Pour le reste, c'est du classique : seul contre des commandos surarmés,



• Sans lance-roquettes, restez en planque !

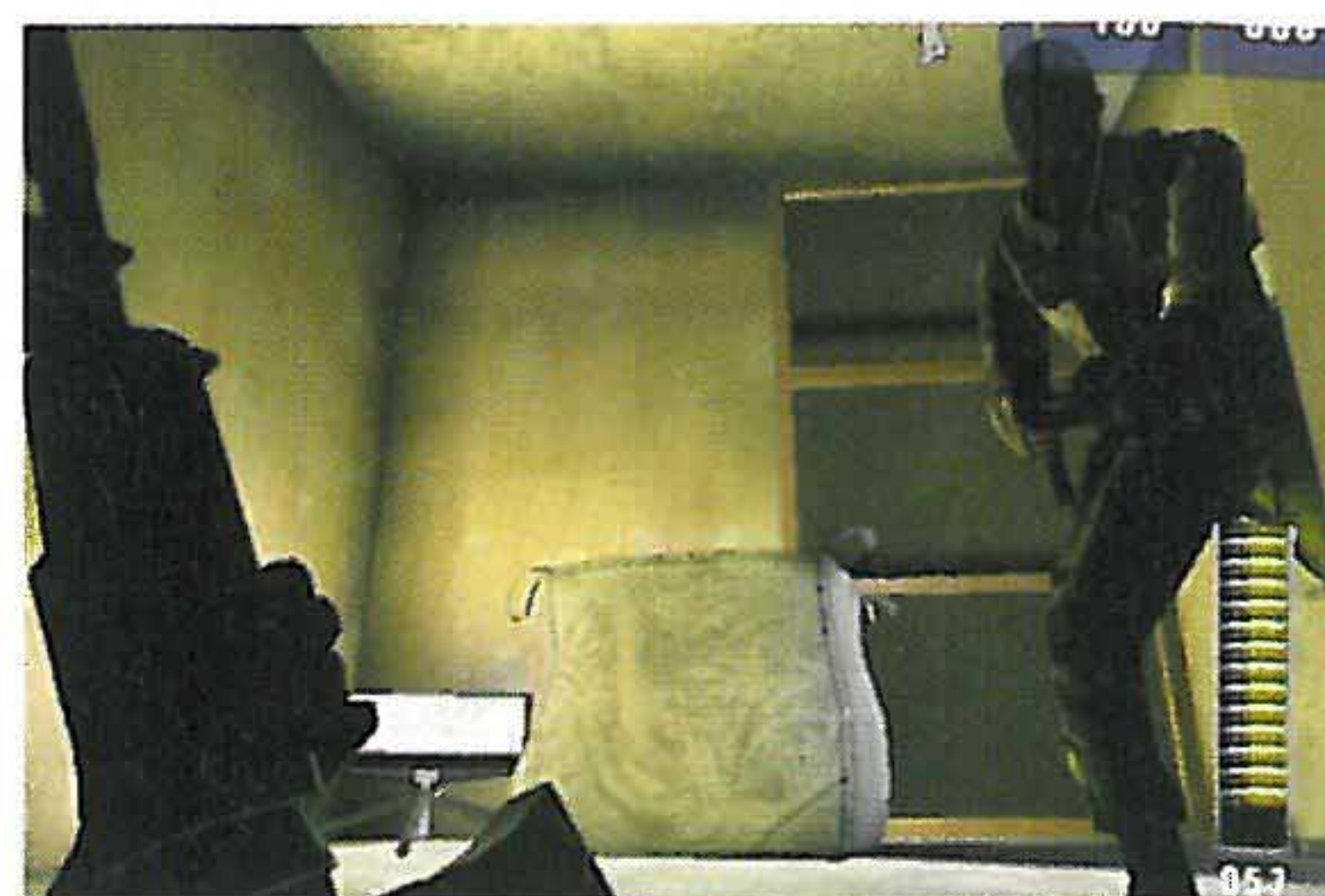
slalomant entre les rafales de tirs désordonnées, vous ne survivrez que grâce à votre dextérité et à la visée automatique de vos gros calibres. Seul désagrément, Vivendi vient d'annoncer que le mode multijoueur était finalement supprimé. On y avait pourtant joué sur une version bêta... Domage ! Malgré cette triste nouvelle, *Die Hard Vendetta* est un jeu techniquement au point et qui promet une action très intense. #

GENRE : DOOM-LIKE

ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL

SORTIE : 8 NOVEMBRE 2002

• Les clochards ne sont pas dangereux. Laissez-les couvrir leur vin en paix !



• On se croirait dans *Counter-Strike*, non ?





1

LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le 0899 706 377, entrez la référence de la sonnerie... (ex: 56143) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!
20 HITS DU MOMENT: Référence 1599!
CATALOGUE COMPLET: Plus de 2000 sonneries et logos: minitel 3617 MONMOBILE, téléphone 0899 706 377, web www.persomobiles.net.
NOUVEAUTÉS: Références en jaune!

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

0899 706 377

+ 0901 901 999 www.persomobiles.net 3617 MONMOBILE

FILMS

- 56 633 Amélie Poulain
56 489 Apocalypse now
56 794 Arizona dream
56 393 Blade 2
56 756 Blues brothers
56 808 Brazil
56 186 Buena vista
56 395 Cité de la peur-Carioca
56 958 Délivrance
56 024 Flash dance
56 754 Grease
56 875 Harry Potter
56 658 Il était une fois dans l'ouest
56 715 Indiana Jones
1583 + Tout James Bond!
56 792 Jeux interdits
56 990 L'arnaque
56 740 L'exorciste
56 655 La boum
56 040 La soupe aux choux
56 657 Le bon, la brute...
56 250 Le clan des siciliens
56 076 Le flic de Beverly hills
56 038 Le grand blond avec...
56 073 Le gendarme de St-Tropez
56 072 Le parrain
56 005 Le pont de la rivière Kwai
56 272 Les aventures de Rabbi Jacob
56 957 Les bronzés: Y'a du soleil...
56 948 Les bronzés font du ski
56 753 Matrix
1585 + Tout Men in black!
56 002 Midnight express
56 048 Mission Cléopâtre
1586 + Tout Morricone!
56 021 Pretty women
56 641 Pulp fiction
56 718 Rocky
56 037 Scarface
56 126 Spiderman
1570 + Tout Star Wars!
56 755 Terminator 2
56 888 The full monty
56 742 Titanic
56 890 Top Gun
56 524 Vanilla sky
56 695 Wild wild west
1553 + 100 films!

SÉRIES TV / ÉMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

- 56 826 Agence tous risques
56 704 Ally Mc Beal
56 603 Amicalement vôtre
56 851 Angel
56 844 Arnold et Willy
56 820 Benny Hill
56 616 Buffy
56 380 Caméra café
56 610 Candy
56 717 Capitaine Flam
56 738 Chapeau melon
56 650 Chapi-Chapo
56 852 Charmed
1577 + Tout Cauet!
56 789 Dragon Ball Z
56 617 Friends
56 654 Goldorak
56 818 Hawaï police
56 847 K2000
56 602 L'île aux enfants
56 733 L'inspecteur Gadget
56 893 La famille Adams
56 629 La panthère rose
56 815 La petite maison...
56 983 Les chevaliers du zodiaque
56 735 Les cités d'or
56 987 Les mondes engloutis
56 816 Les mystères de l'ouest
56 615 Les simpsons
56 986 Les schtroumpfs
1569 + Tout le loft!
56 943 Looney tunes
56 682 Magnum
56 730 Mac Gyver
56 601 Maya l'abeille
56 365 Mike Hammer
56 635 Mission Impossible
1578 + Tout Morning live!
56 944 Muppet Show
56 714 Olive et Tom
56 985 Princesse Sarah
1593 + Tout Pop star!
1594 + Tout Star academy!
56 843 Stargate SG-1
56 651 Starsky & Hutch
56 743 Taxi
56 728 Un gars, une fille
56 381 V
56 614 X-Files
56 947 Woody woodpecker
1551 + 120 séries!
1556 + 30 dessins animés!

POP / ROCK / GOLD / VARIÉTÉS / DANCE / DISCO

- 56 384 Allo maman bobo
56 536 À ma place
56 474 A thousand miles
56 228 Allumer le feu
1589 + Tout Antologigi!
56 300 Au soleil
56 202 Billie Jean
56 760 Californication
56 310 Ce soir on vous met le feu
56 940 Cocaine
56 314 Come back to me
56 297 Cum cum mania
56 642 Daddy DJ
56 298 Ding a dong
56 364 Fever
56 956 Gimme, Gimme, Gimme
56 321 Hands clean
56 488 Holiday
56 765 Hotel california
56 631 I will survive
56 096 J'ai demandé à la lune
56 113 J'aime regarder les filles
56 123 J'attend l'amour
56 113 J'aime regarder les filles
56 081 Je l'aime à mourir
56 418 Joe le taxi
56 508 L'alizée
56 097 L'aventurier
56 092 L'été indien
56 710 La lambada
56 876 La musique
56 473 La tribu de Dana
56 769 Le vent nous portera
56 316 Les choses
56 432 Les mots bleus
56 212 Libertine
56 063 Like a prayer
56 433 Love at first sight
56 127 Love don't let me go
56 124 Love united
56 312 Manhattan-Kaboul
56 128 Mister renard
56 441 My way
56 763 New year's day
56 486 Petite conne
56 094 Pop corn
56 448 Quand on n'a que l'amour
56 213 Sans contrafaçon
56 453 Sex machine
56 458 Sur la plage abandonnée
56 064 Stach stach
1575 + Tout Starmania!
56 199 Stayin' Alive
56 786 Still loving you
56 035 Tu trouveras
56 077 Un enfant de toi
56 095 Une belle journée
56 311 Va y avoir du sport
56 465 Vertige de l'amour
56 036 Whenever, wherever
56 299 Wherever you go
56 470 Zen
1559 + 50 Dance!
1580 + 20 Disco!
1561 + 20 Pop/rock!
1588 + 10 Soul
1564 + 50 Variétés

RAP / RnB

- 56 078 1m73, 62kg
56 303 5.9.1
56 101 À demi nu
56 083 Another say in paradise
56 086 Bad boy for life
56 971 Because I got high
56 612 Belsunce breakdown
56 622 Cendrillon du ghetto
56 080 Du rire aux larmes
56 315 Foolish
56 313 Full moon
56 359 Funky maxime
56 685 Gangsta's paradise
56 796 Ghost Dog
56 049 Got what you need
56 301 I need a girl
56 332 Red red wine
56 136 Redemption song
1563 + 10 Reggae
1592 + 10 Ska
56 698 Didi
1562 + 10 Raï
56 145 Je danse le mia
56 054 Le son des bandits
56 318 Mon papa à moi est un gangster
56 687 My name is
56 487 Nuff Respect
56 062 Perdono
56 906 Qui est l'exemple
56 621 R n'b 2 rue
56 399 El condor pasa
56 187 Mambo n° 5
1579 + 5 Latino
56 485 1er Gaou
56 302 Bomba 2002
56 953 Vas-y Franky
56 618 Real slim shady
56 634 Stan
56 632 The next episode
56 053 Tourner des pages
56 770 U remind me
56 047 What's love
56 143 Whithout me
1554 + 30 Rap!

REGGAE / RAÏ / ANTILLES-BRÉSIL / CLASSIQUE / JAZZ

- 56 296 Cover up
56 135 Get up, stand up
56 134 I shot the sheriff
56 066 Positive vibration
56 175 Mangez moi!
56 758 No woman no cry
56 332 Red red wine
56 136 Redemption song
1563 + 10 Reggae
1592 + 10 Ska
56 698 Didi
1562 + 10 Raï
56 399 El condor pasa
56 187 Mambo n° 5
1579 + 5 Latino
56 485 1er Gaou
56 302 Bomba 2002
56 953 Vas-y Franky
1579 + 5 Zouk
56 879 5ème symphonie
56 881 La lettre à Élise
1558 + 10 Classique
56 910 The girl from Ipanema
1560 + 10 Jazz

HYMNES NATIONAUX / PUB / PAILLARD / DIVERS / JEUX VIDÉO

- 56 668 Hymne Algérie
56 664 Hymne Allemagne
56 067 Hymne Brésil
56 670 Hymne Côte d'Ivoire
56 662 Hymne Espagne
56 666 Hymne États-unis
56 660 Hymne France
56 670 Hymne Israël-Hatikva
56 663 Hymne Italie
56 892 Lasciate mi cantare
56 667 Hymne Maroc
56 720 Hymne Portugal
56 669 Hymne Tunisie
56 951 L'internationale
1552 + 15 hymnes!
56 604 Pub Dim
56 620 Pub Levi's 2001
56 000 Pub Levi's 2002
56 703 Pub Nescafé
56 139 Pub Nike 2002
56 039 Pub Royal Canin
56 140 Pub Twingo
1557 + 10 Pubs
56 102 Bali balo
56 104 La digue du cul
1557 + 10 Chansons paillardes
56 119 La danse des canards
56 647 Pin pom: Pompier
1566 + 5 Bruitages/Divers!
1571 + Tout Metal gear solid
1572 + Tout Final Fantasy
1555 + 30 jeux vidéo!

2

EXCLUSIF: LE NÉGATIF

Affichez sur votre mobile un logo en négatif (le blanc devient noir et réciproquement). Le service propose automatiquement l'option quand vous avez choisi votre logo!

3

LOGOS

Choisissez votre logo, appelez le 0899 706 377 ou le 3617 MONMOBILE, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

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

Grid of various logos including Ferrari, Corsica, PSG, and others, each with a number and 'Logo GEANT!' label.

4

SPÉCIAL ALCATEL 511

Les Alcatel 511 et 512 ont deux caractéristiques originales: 1 Leurs sonneries sont polyphoniques: vous entendez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie). 2 Ils peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés (et bien sûr la totalité des logos de cette page)

Grid of logos for Alcatel 511, including various characters and symbols, with a mobile phone image on the left.



EN BREF...

BOXE ARCADE SUR GBA

*Victorious Boxer* est en développement pour la portable de Nintendo. Ce jeu de boxe, en vue subjective, est tiré d'un manga ultra connu au Japon. L'histoire conte la carrière d'Ippo, un jeune boxeur promis à un grand avenir. Au vu des premières images, le jeu reprend le concept original de *Punch Out* sur Super Nintendo.



« COLOONEEELL ! »

Malgré la mort de la mythique firme japonaise à l'origine de la Neo Geo, les conversions et autres exploitations de licences de SNK ne cessent de fleurir ces derniers temps. La bonne nouvelle, c'est que l'un des meilleurs shoot-them-up, réalisé par cette société, va être transposé sur GBA. Il s'agit de *Metal Slug*. Ce jeu fait de vous un spécialiste de la guérilla. La réalisation, l'animation sans faille de l'époque et, surtout, l'utilisation de véhicules en tout genre risquent de hisser ce titre au rang de n° 1 du genre sur la console.

CETTE FILLE-LÀ, ELLE EST TERRIBLE !

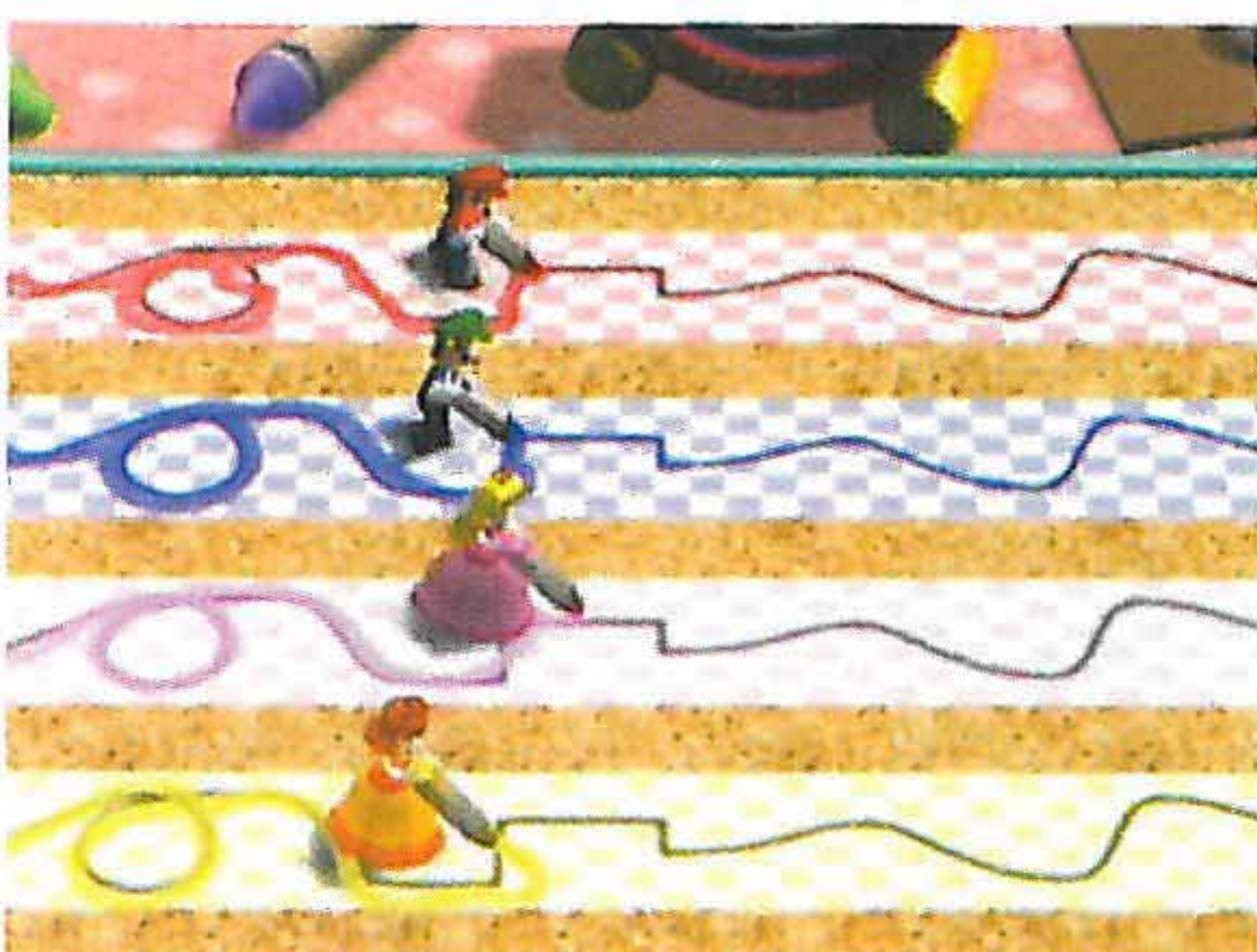
On vous en parlait déjà dans le numéro 3, *Tomb Raider : The Prophecy* sera une version GBA des aventures de miss Croft. Inutile de dire que ce titre est attendu tant la qualité de la version GameBoy Color avait de quoi surprendre. Ubi Soft prévoit la sortie du jeu fin 2002.



SEUL CONTRE TOUS !

MARIO PARTY 4

Dans la lignée des versions Nintendo 64, ce *Mario Party 4* est un jeu d'action ne proposant pas moins d'une vingtaine de



• Suivez la ligne à la perfection si vous voulez remporter cette épreuve.

minijeux, tous plus délirants les uns que les autres. Tout d'abord, vous sélectionnez un personnage issu de l'univers de Mario. Vous aurez l'embarras du choix puisqu'on y trouve, outre Mario, Luigi, la princesse Peach, Toad, Wario, Waluigi (le double maléfique de Luigi)... Ensuite, vous sélectionnez le minijeu sur lequel vous affronterez jusqu'à trois de vos amis (qui ne le seront bientôt plus !). Les enjeux sont

des plus variés : éviter des boules de neige (le dernier debout est le gagnant), suivre un trait avec un crayon géant... *Mario Party 4*, dont la réalisation est à la hauteur de nos espérances, s'inscrit dans la lignée de ses prédécesseurs, tout en proposant encore plus de minijeux. #

GENRE : ACTION

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : NOVEMBRE 2002



• Esquiver des boules de neiges tout en étant sur la glace n'est pas chose aisée...



• Évitez de vous faire écraser par les pages en vous plaçant sous les découpages.

COURS DE RATRAPAGE

PHANTASY STAR COLLECTION

Les fans de la saga *Phantasy Star* se réjouissent ! Les trois premiers épisodes de cette série mythique, sortie sur Master System, seront bientôt disponibles sur GameBoy Advance dans une seule et même cartouche ! Chaque jeu sera disponible



• L'univers de PS est à mi-chemin entre haute technologie et sorcellerie.

dans la version d'origine ou sous la forme d'un remake, adapté aux capacités de la console. Si les deux premiers opus sont splendides, le meilleur reste le troisième, puisqu'il propose de former un couple donnant naissance à un nouveau héros à chaque génération, lequel poursuivra l'aventure. Si vous n'y avez pas encore goûté, c'est l'occasion rêvée de combler une lacune impardonnable ! #

GENRE : JEU DE RÔLE

ÉDITEUR : SEGA

SORTIE : DÉBUT 2003



• Les combats sont particulièrement dynamiques.



• Voici l'introduction de *Phantasy Star 2*.



• Le design des personnages reste séduisant.





www.mcdonalds.fr



HIT MUSIC only!\*

# MENU HIT MUSIC only!\*

## + de 500.000 CADEAUX à gagner chez McDonald's™

Des places pour les NRJ Music Awards™, des concerts en VIP,  
des kits Orange plug, des baladeurs MP3, des CD-ROM multimédia,...



Jeu gratuit et sans obligation d'achat du 9/10 au 29/10/02. Pour participer gratuitement voir règlement complet du jeu affiché en restaurant.



 METROID FUSIONNE GC ET GBA

# METROID PRIME

*Metroid Prime* change de forme sur GameCube.  
Une compatibilité avec la version GBA est au programme.



• Cette reine alien n'est pas sans rappeler la série cinématographique du même nom.



• C'est en vue subjective que se déroule *Metroid Prime*.



• Dans les deux épisodes, Samus se transforme en boule dans certains passages.

de Nintendo sous l'appellation *Fusion*. Sur le Cube, l'immersion est totale, notamment grâce à une superbe réalisation que vous pouvez observer sur ces quelques clichés. L'opus GBA, quant à lui, fait preuve d'un dynamisme à toute épreuve grâce à une action intense. Les développements en simultané de ces deux hits de l'univers Nintendo nous réservent une surprise de taille. Lorsque vous interromprez une partie sur GameCube, il sera possible de la poursuivre, indirectement, sur la portable !

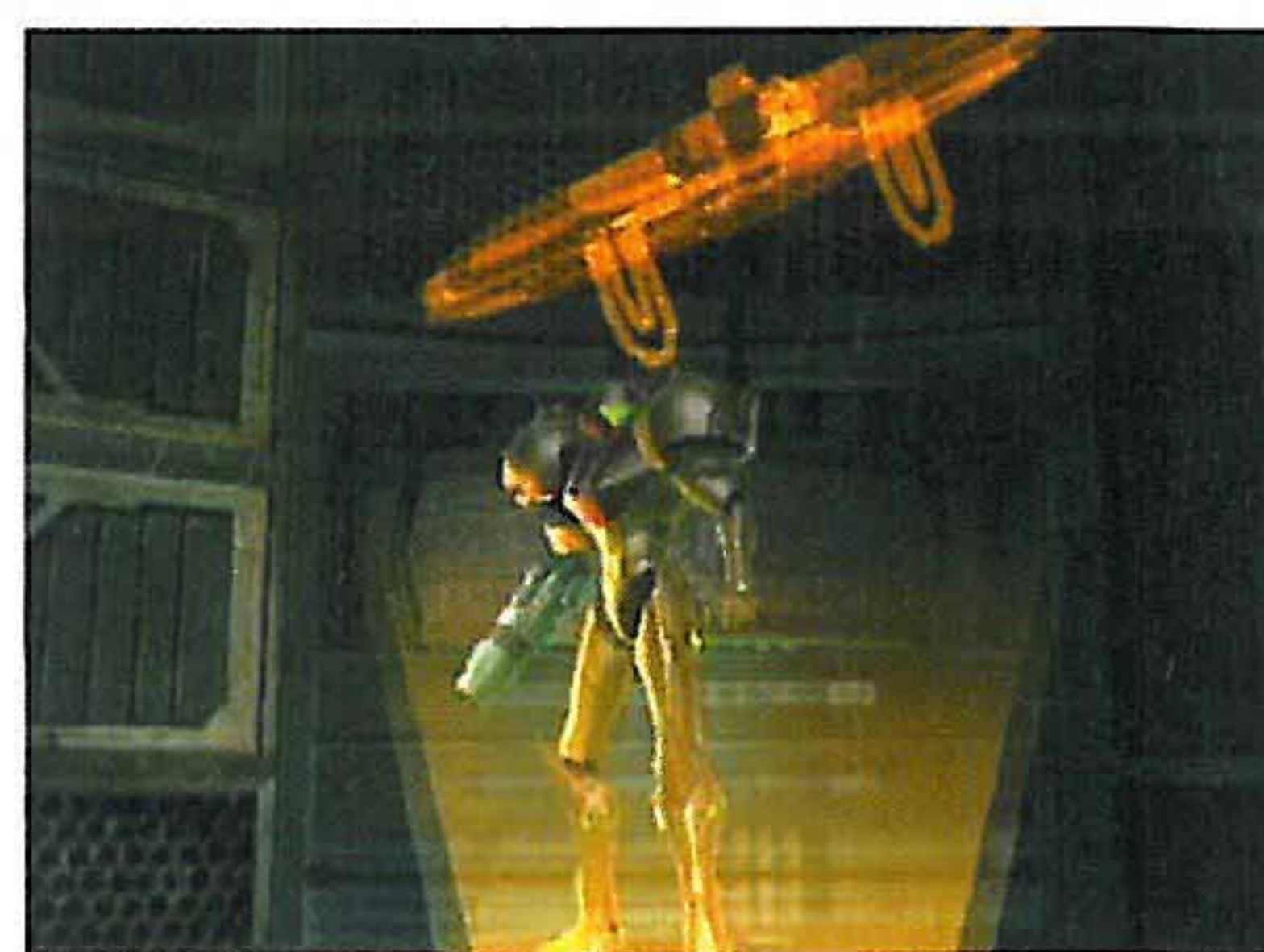
**L**es parasites qui contaminent l'univers n'ont qu'à bien se tenir ! La belle Samus Aran revient dans un nouvel épisode sur GameCube, en 3D, et de toute beauté. Elle fera aussi son apparition dans une version intégralement en 2D sur la petite portable

## UNE AFFAIRE DE FAMILLE

En effet, le *Metroid Fusion* sur GameBoy Advance sera compatible avec *Metroid Prime* sur GameCube. Comprenez par là que des bonus seront inter-



• Les aliens du Cube ont de quoi faire trembler.



• La puissance du Cube profite à cette version.

changeables d'une version à l'autre. Rien n'est encore sûr mais il semblerait que des armes ainsi que des options spéciales ne deviendront utilisables que lorsque les deux jeux seront mis en relation, au moyen du câble Link. Au vu du potentiel des deux titres, nos soirées ainsi que nos trajets dans les transports en commun risquent d'être particulièrement animés... début 2003 avec *Metroid Prime* et dès la fin de l'année avec *Metroid Fusion*. ■

**Aymeric**

GENRE : ACTION

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : 2003



## FUSION TOTALE !

Les deux versions sont complémentaires. La première, en 3D sur le Cube, promet une toute nouvelle expérience tandis que la seconde, en 2D sur GBA, reprend la forme et le fond qui ont rendu la série si célèbre.

Les joueurs de la dernière heure, comme les vieux de la vieille, pourront retrouver, sur la GBA, la fantastique jouabilité qui a fait le succès des anciens épisodes, et découvrir, sur le Cube, un tout nouveau jeu, en vue subjective.



• Les nouvelles possibilités de Samus seront expliquées dans le tutorial.

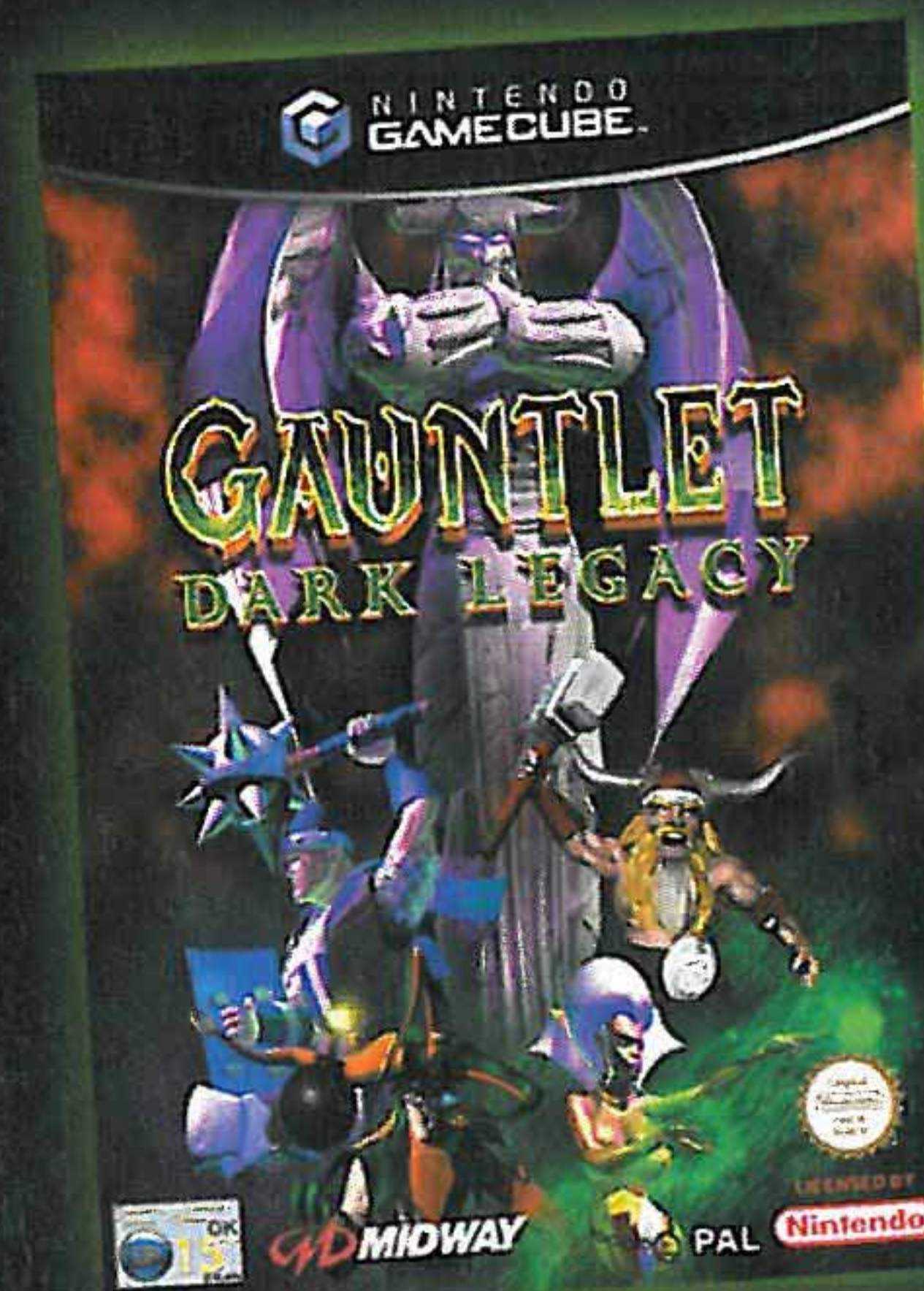


# L'aventure puissance 4 !



# GAUNTLET® DARK LEGACY

[WWW.GAUNTLETDARKLEGACY.COM](http://WWW.GAUNTLETDARKLEGACY.COM)



*Unique ! Jouez à 4 en même temps en mode coopératif et faites des alliances, vous verrez à quel point l'entraide est utile.*

**MIDWAY**

**GAME BOY ADVANCE**

**NINTENDO  
GAMECUBE**



Distribué par  
**NOBILIS**

**POUR TOUS  
PUBLICS**



 GAGMAN À POILS

# CRASH BANDICOOT LA VENGEANCE DE CORTEX

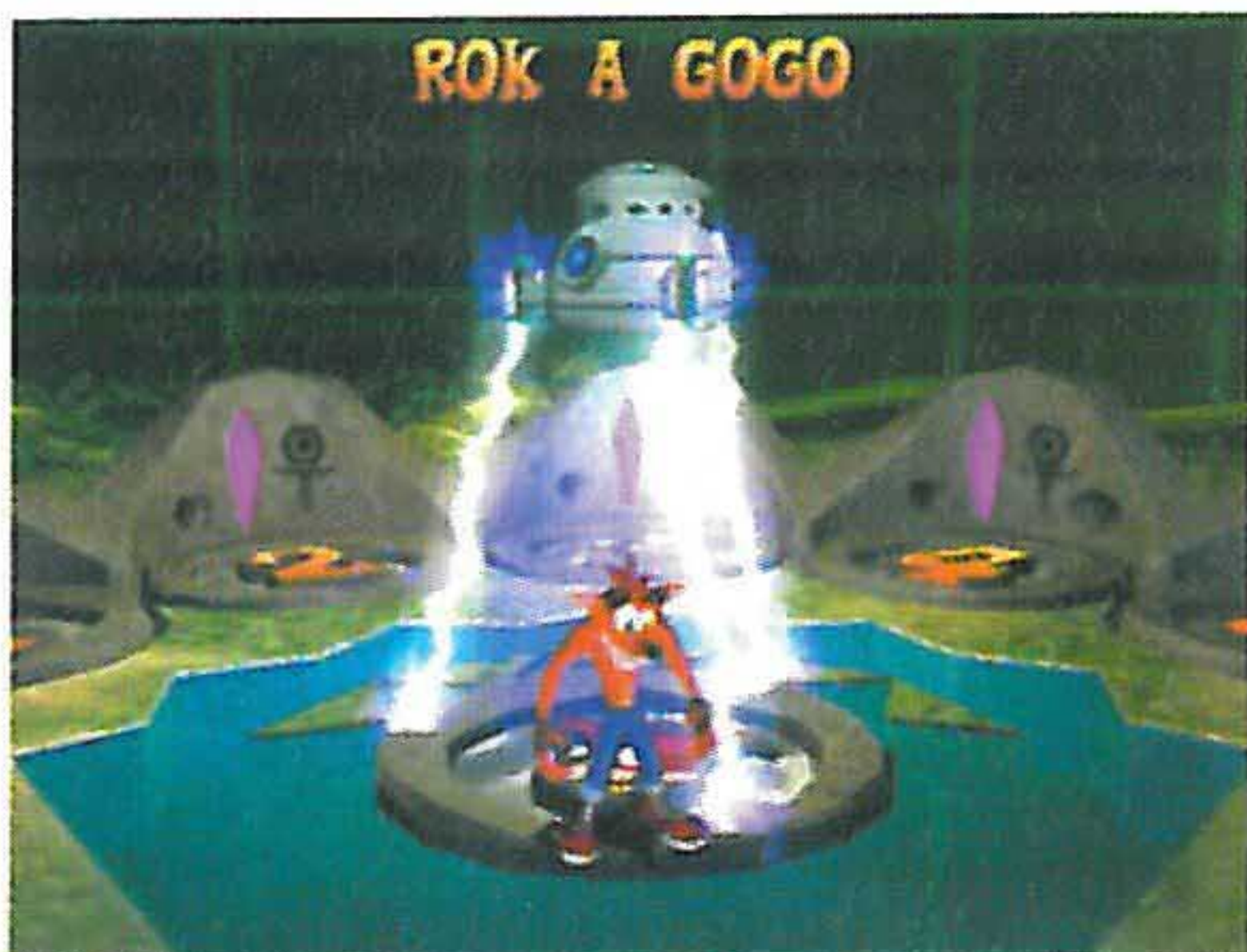
Complètement déjanté, Crash est aussi, et surtout, le héros d'un jeu de plate-forme qui mérite le détour...



**C**rash Bandicoot se décide enfin à pointer le bout de sa truffe sur GameCube. On connaît l'ambiance loufoque qui règne dans l'univers du marsupial, et force est de constater que cet opus ne fait que la transcender. Personnages délirants, mimiques du héros amusantes, décors imposants, et particulièrement vivants... vous l'aurez compris, tout est là pour que le joueur s'extasie à chaque partie.

## UN CRASH « AÉRIEN »

Si la réalisation réussie a de quoi attirer les amateurs d'univers délirants,



• Chaque chapitre se découpe en cinq sous-niveaux.



• Ce géant presque invisible est particulièrement difficile à battre.



• Crunch, le double maléfique de Crash, vous donnera du fil à retordre.



• On peut même faire du patinage... pas très artistique !

l'intérêt du jeu paraît tout aussi séduisant. Les fans de plate-forme auront de quoi s'occuper avec un très grand nombre de niveaux, dans lesquels les actions s'avèrent variées. Successivement, Crash se retrouve dans la peau d'un pilote d'hélicoptère, de robot, de sous-marin, de rallye ou encore d'avion. On le retrouve aussi faisant de la plongée sous-marine ou fonçant à travers des mines sur un chariot lancé à pleine vitesse ! De l'action en tout genre qui fera, sans doute, de

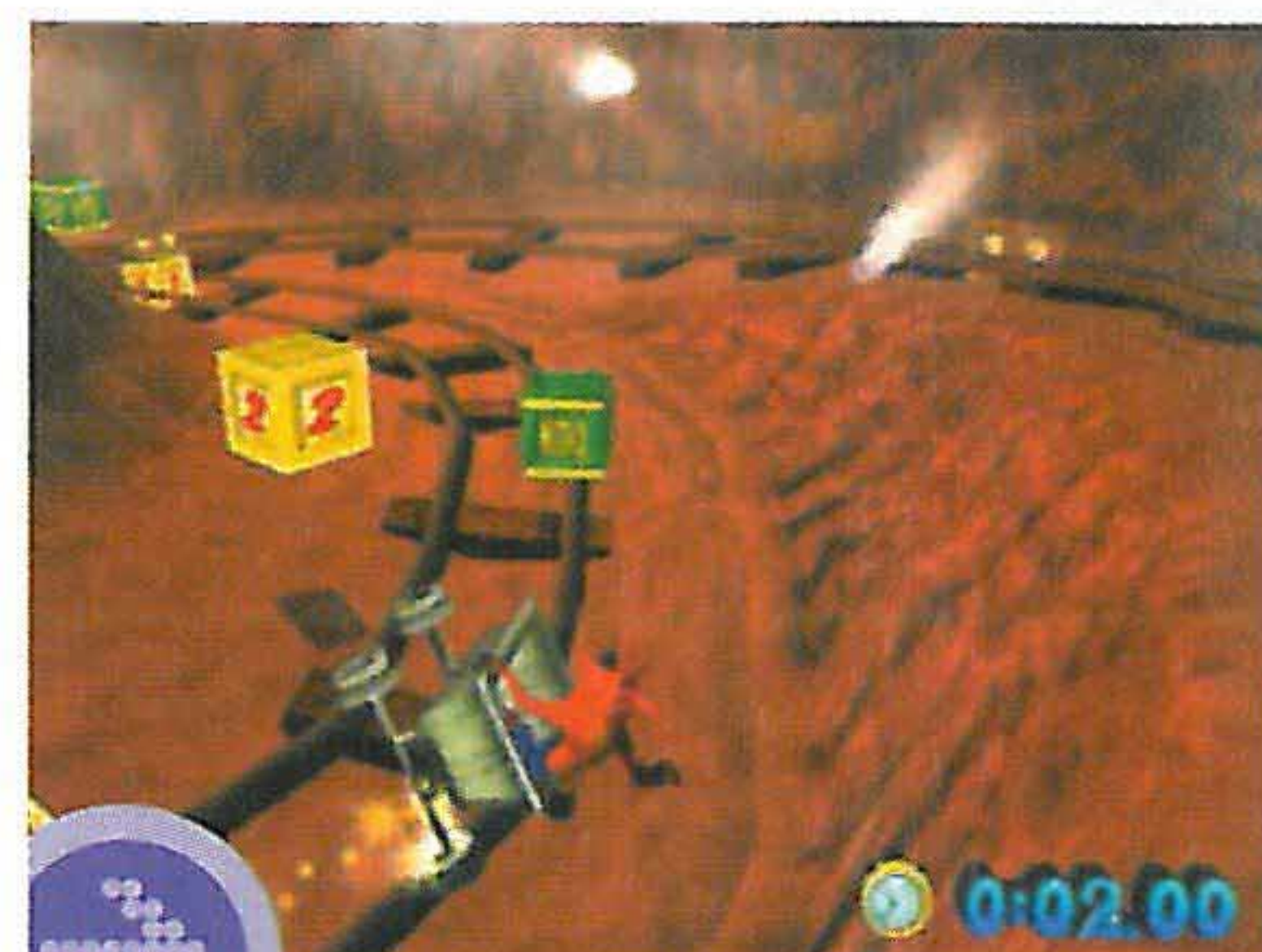
*La Vengeance de Cortex* un incontournable du genre. Comme cela est de plus en plus fréquent, une connexion avec la version GBA du jeu est possible. Ceci afin de vous laisser profiter d'un petit jeu d'action très rythmé, nommé *Crash Blast*, dans lequel le héros utilise un lance-roquettes !

Aymeric

GENRE : ACTION/PLATE-FORME

ÉDITEUR : VIVENDI UNIVERSAL

SORTIE : OCTOBRE 2002



PLUSIEURS  
JEUX EN UN !

*Crash Bandicoot, La Vengeance de Cortex* fait preuve d'une grande variété. Chaque niveau propose un jeu à lui tout seul. Ici, vous devez éviter les caisses de dynamite placées sur les rails, tout en attrapant celles apportant des points et bonus. Chaque niveau a ses propres finesses et subtilités. On ne risque pas de s'ennuyer tant il y a de véhicules à maîtriser.



• Aux commandes de votre deltaplane, vous devez abattre des structures aériennes.



• Crash se retrouve parfois enfermé dans une boule amusante à diriger.



 NINTENDO  
GAMECUBE™



 PIKMIN™

Les pikmin font  
votre sale boulot.

  
LA VIE EST UN JEU  
[www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)




**CULTE**

# LEGEND OF ZELDA

Il va falloir être patient avant de s'essayer au nouveau *Zelda*. Voici donc une nouvelle fournée d'images, à vous redonner le sourire...



• Quand Link se pose des questions, ça se voit !

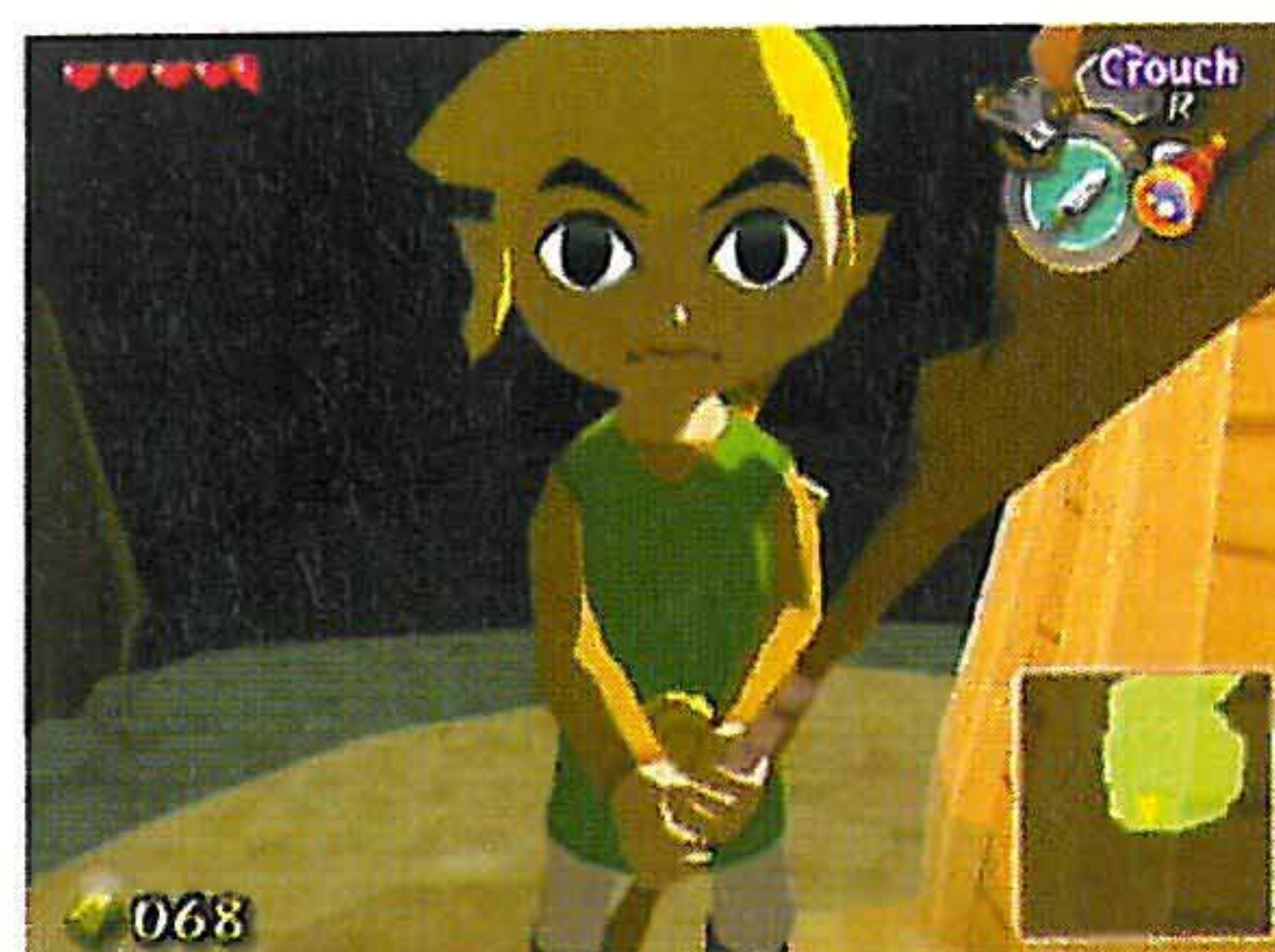


• Même ce dragon semble sourire... Quand on vous dit que les protagonistes sont expressifs !

**O**n vous le disait dans notre supplément E3 avant l'été, Shigeru Miyamoto a préféré utiliser le Cel-Shading (aspect dessin animé) pour son nouveau *Zelda*. Cela afin d'utiliser un grand nombre d'effets spéciaux mais aussi, et surtout, afin de rendre les expressions faciales des personnages particulièrement crédibles.

## UN DESSIN ANIMÉ INTERACTIF !

À la hauteur des meilleurs Disney en terme d'animations et de dessins, *Legend of Zelda* propose un univers incroyablement vivant. Ainsi, Link et tous les autres personnages rencontrés se révèlent très expressifs, comme vous pouvez le voir sur ces quelques images. Mais cette technique permet également de réaliser pléthore d'effets en tout genre. Jeux d'ombres subtils dans les phases d'infiltrations, brouillards modifiant l'aspect des struc-



• Remarquez le jeu d'ombres et de lumières.



• Les îles à explorer proposent des paysages verdoyants, absolument superbes.



## ET TA SŒUR !

A priori, la princesse Zelda ne semble pas être le personnage féminin principal de cette nouvelle aventure. Pour la première fois dans l'histoire de la série, *Legend of Zelda* nous permet de découvrir la sœur de Link ! Celle-ci sera enlevée dès le début de votre périple. Voilà qui oblige notre héros à partir explorer les océans et ses îlots pour retrouver sa cadette. C'est d'autant plus important qu'elle lui fournira plusieurs objets indispensables à l'accomplissement de sa quête.



tures lointaines et splendides, effets de fumées, ponctuant la défaite d'un adversaire, sont autant de détails qui rendent *Legend of Zelda* terriblement attractif d'un point de vue visuel. Si la forme est des plus séduisantes, le fond promet d'être tout aussi captivant, avec de nouvelles phases de jeu à découvrir : l'infiltration, en se plaquant sur les murs ou en se cachant dans les tonneaux à vin, ainsi que les



• Une curieuse fille interpelle Link...

courses en navire s'annoncent plus que jouissives. Notre patience sera donc récompensée ! #

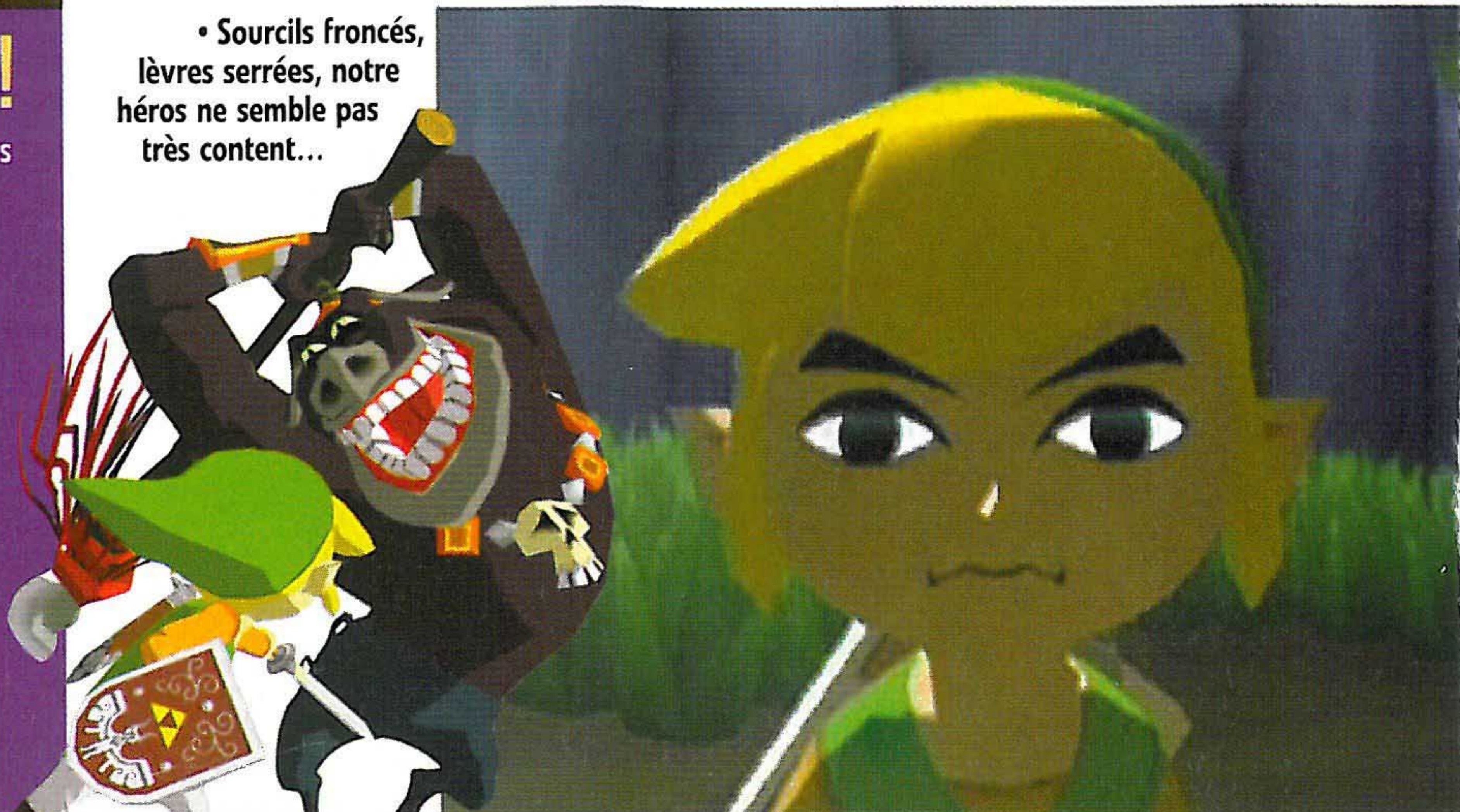
**Aymeric**

GENRE : ACTION/AVENTURE

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : 2003

• Sourcils froncés, lèvres serrées, notre héros ne semble pas très content...





NINTENDO  
GAMECUBE

CAPCOM

capcom-europe.com

Public Adulte  
DÉCONSEILLÉ  
aux moins de 16  
ANS

LES ADULTES AUSSI PEUVENT AVOIR PEUR



NINTENDO  
GAMECUBE

Resident Evil

CAPCOM

PAL Nintendo

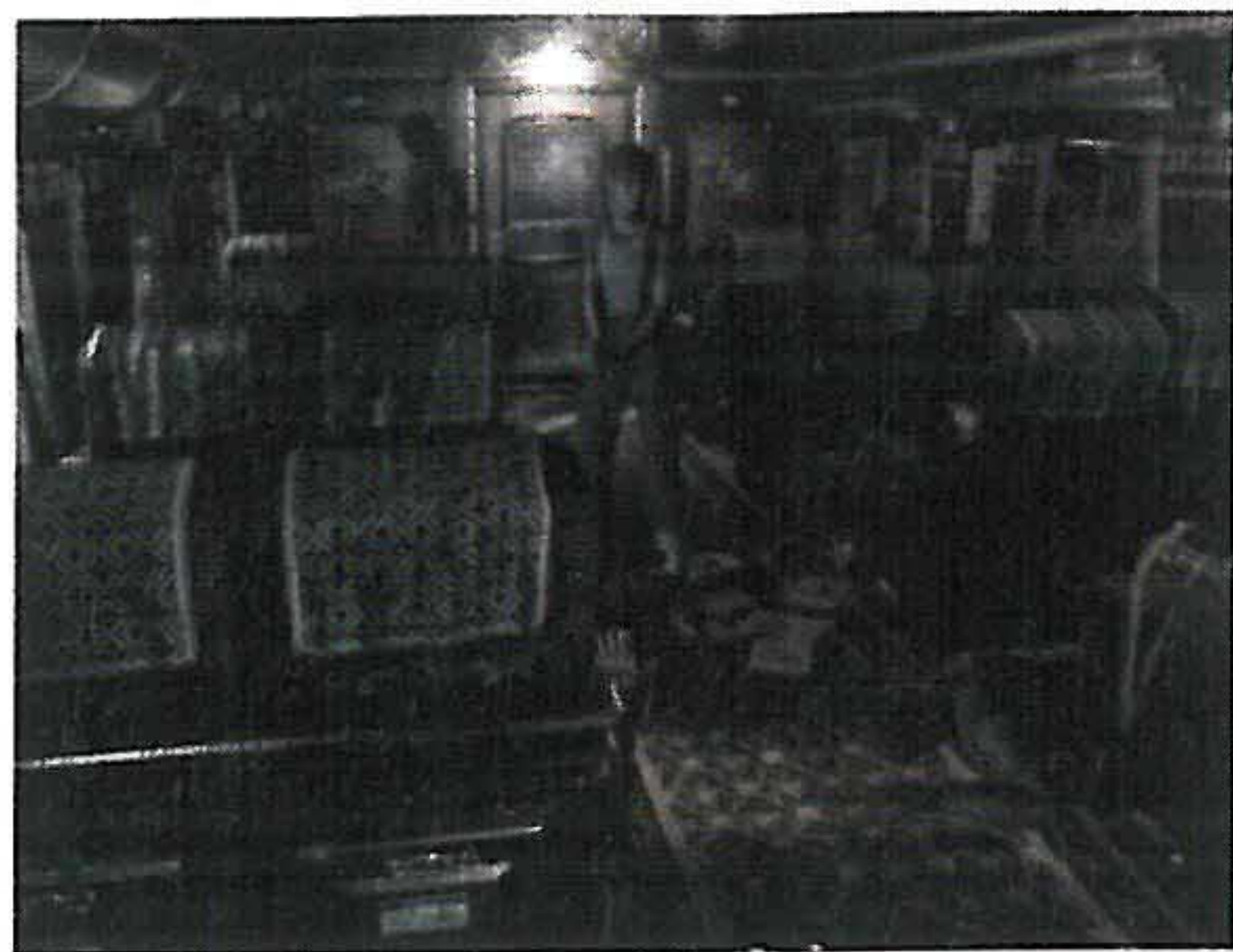
EXCLUSIVEMENT SUR NINTENDO GAMECUBE



 LES CROQUE-MONSIEUR VONT REFAIRE UN MALHEUR !

# RESIDENT EVIL ZERO

Le scénario de *RE 0* se déroule trois jours avant le premier *RE*. Nous allons enfin savoir ce qui a provoqué les événements du manoir de Raccoon City !



• Quelque chose nous dit que Rebecca ne va pas rester seule longtemps dans le wagon...



• Ces zombies sont maintenant enflammés... Dépêchez-vous de les achever !

**A**près le remake de *Resident Evil*, premier du nom, sorti courant septembre, Capcom vient de dévoiler les toutes dernières infos concernant le premier épisode 100 % inédit et exclusif au GameCube : *Resident Evil Zero*. Vous le savez peut-être, ce volet mettra en scène Rebecca Chambers, le plus jeune membre de la Bravo Team du premier opus, et Billy Coen, un détenu en cavale qui aurait liquidé pas moins d'une vingtaine de personnes. Un flic amateur et un dan-

gereux psychopathe réunis dans un train fou, rempli de zombies... Voilà qui promet !

## UN TRAVAIL D'ÉQUIPE !

La grande nouveauté de cet épisode est le « partner zapping ». Prévu au départ pour la N64 afin de bénéficier des faibles temps d'accès du support cartouche, qualité que possèdent également les mini-DVD GameCube, *Resident Evil Zero* permet de changer à volonté de personnage. Une simple pression sur le bouton X vous fait pas-



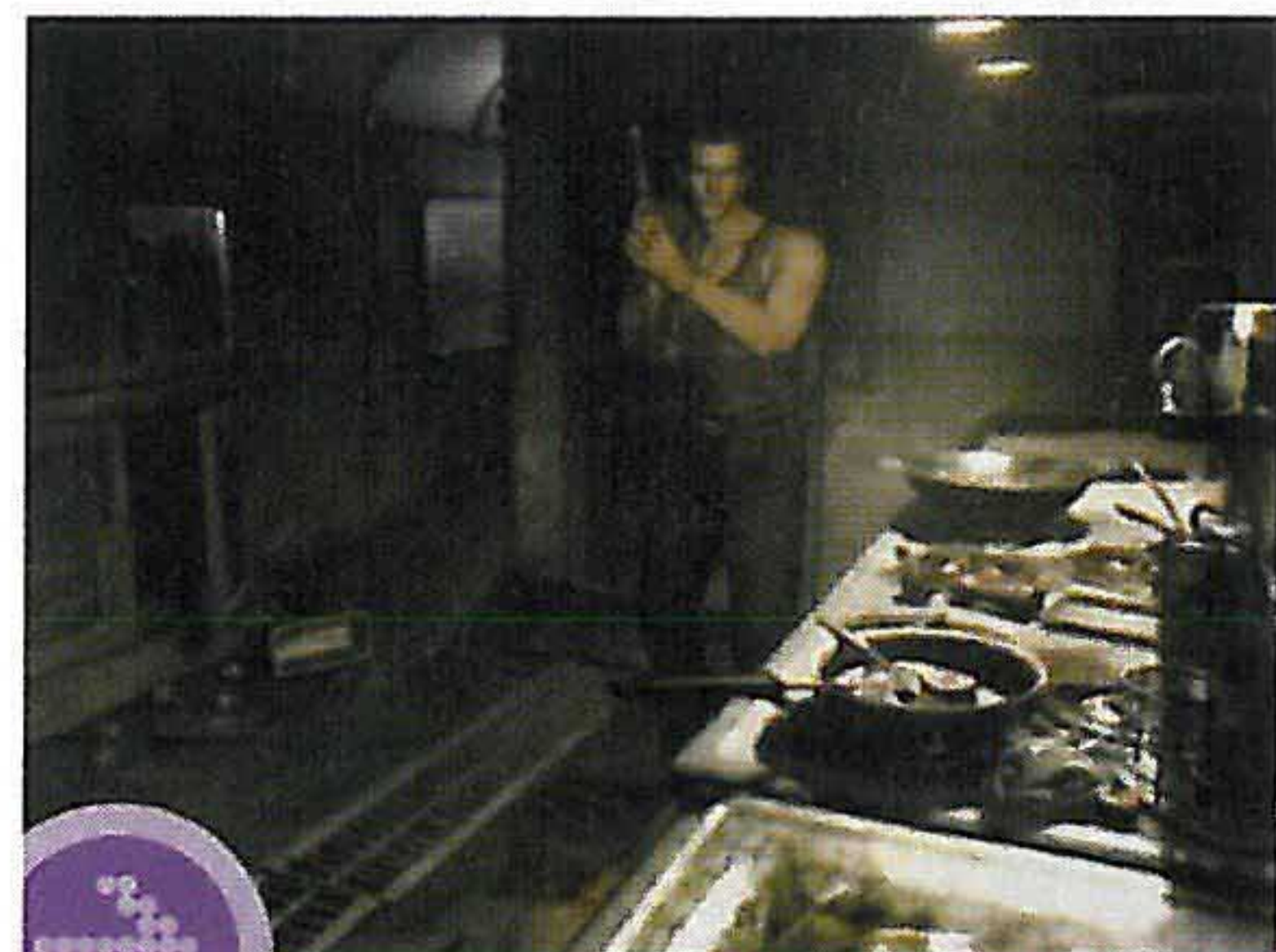
• Comme à l'accoutumée, une flaque de sang entourera un zombie si vous en venez à bout.

ser de l'un à l'autre en quelques secondes. Voilà qui implique un style de jeu original. Les deux héros pourront s'échanger des objets, voire même s'entraider s'ils se retrouvent dans une même pièce envahie de créatures zombifiées. Il vous sera même possible de définir le comportement du camarade que vous ne dirigerez pas (s'il doit tirer ou économiser les munitions dans les situations délicates par exemple).

Capcom a reçu de nombreuses remarques concernant la faible difficulté du premier *RE*. Et l'éditeur d'Osaka les



• Prenez garde à ne pas vous faire encercler !



## LE PETIT NOUVEAU...

Ce serial killer en puissance jouera un rôle clé dans *Resident Evil Zero*. Il semble avoir un lien direct avec les hirus, et peut les contrôler au moyen d'un pendentif bleu. Qui est-il vraiment ? Existe-t-il un lien entre ce mystérieux jeune homme et le T-Virus ? Réponse, dès le début de l'année prochaine !



• Même si les coffres ont disparu, les herbes sont toujours là. Ouf !

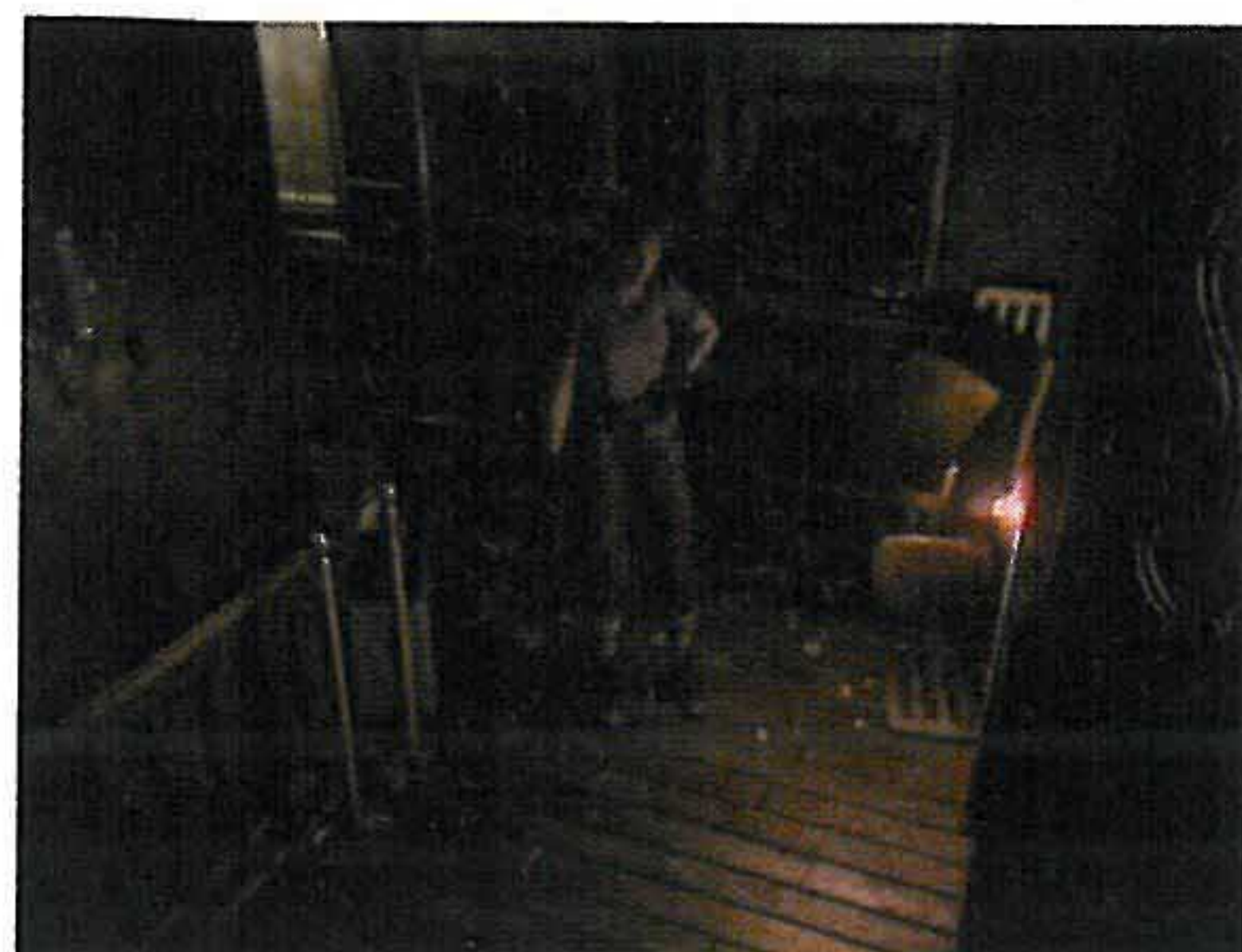


• Il faudra inspecter méticuleusement chaque recoin pour trouver des munitions et des indices.





• Le nombre de zombies différents est bien plus important dans cet épisode.



• La gestion de la lumière volumétrique force le respect, une fois de plus.



• Seul, vous n'aurez aucune chance de survivre...



• ... réunis, nos héros pourront affronter (presque) tous les dangers.



• Ce wagon contient-il des indices pour savoir qui est à l'origine de ce carnage ?

a enfin prises en compte ! Les zombies seront plus résistants, vous ne disposerez que de six emplacements pour gérer votre inventaire, et les coffres auront disparu ! Heureusement, il sera possible de poser les objets au sol ou de les passer d'un membre de l'équipe à l'autre. À condition, bien entendu, que les deux équipiers soient dans la même pièce. Et n'oubliez pas, si l'un de vos deux persos meurt, c'est fini !



• À l'extérieur du train, la pluie battante gêne votre avancée. Tout comme ce charmant monsieur.

Il faudra donc veiller à ne pas laisser celui que vous ne jouez pas dans une zone à risques. En cas de pépin, ce dernier vous appellera sur votre talkie-walkie. À vous de lui venir en aide au plus vite en prenant le contrôle. Le

stress sera à son comble puisque, dans cette nouvelle version, les zombies peuvent passer d'une pièce à l'autre, comme des grands !

Capcom nous a déjà dévoilé une partie des ennemis qui hantent *Resident*

*Evil Zero*. En plus du scorpion géant présent dans le train, du retour des hunters, une nouvelle créature va faire son apparition : le « hiru ». Cette petite bestiole s'apparente à de la gelée visqueuse, prête à se jeter sur Rebecca pour la dévorer de l'intérieur ! Les hirus se déplacent en groupe, par vagues entières plus précisément. Il va donc vous falloir les empêcher de vous coincer dans les petites pièces... et vous armer de beaucoup de courage. #

**Arnaud Frey**

GENRE : SURVIVAL HORROR

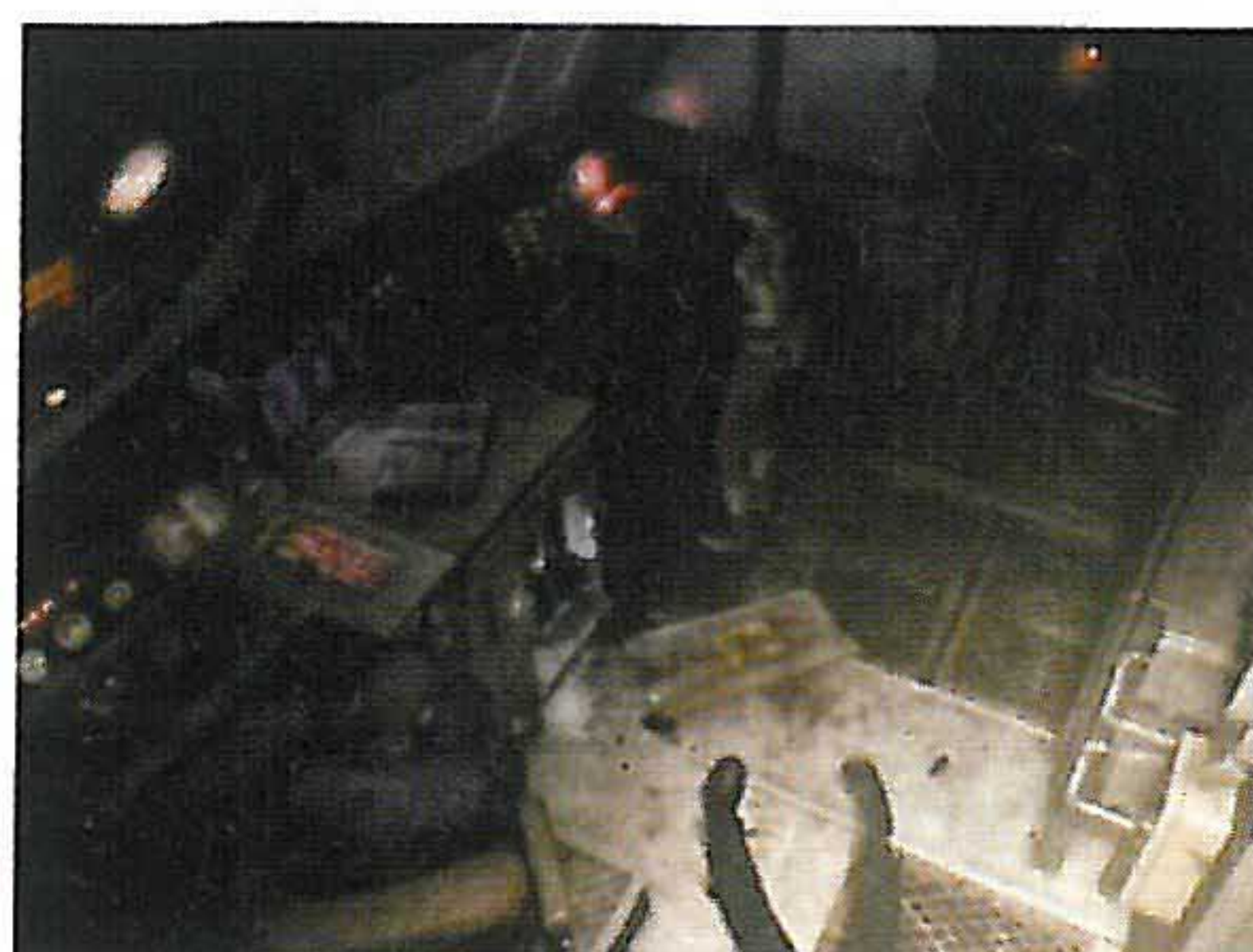
ÉDITEUR : CAPCOM

SORTIE : 2003

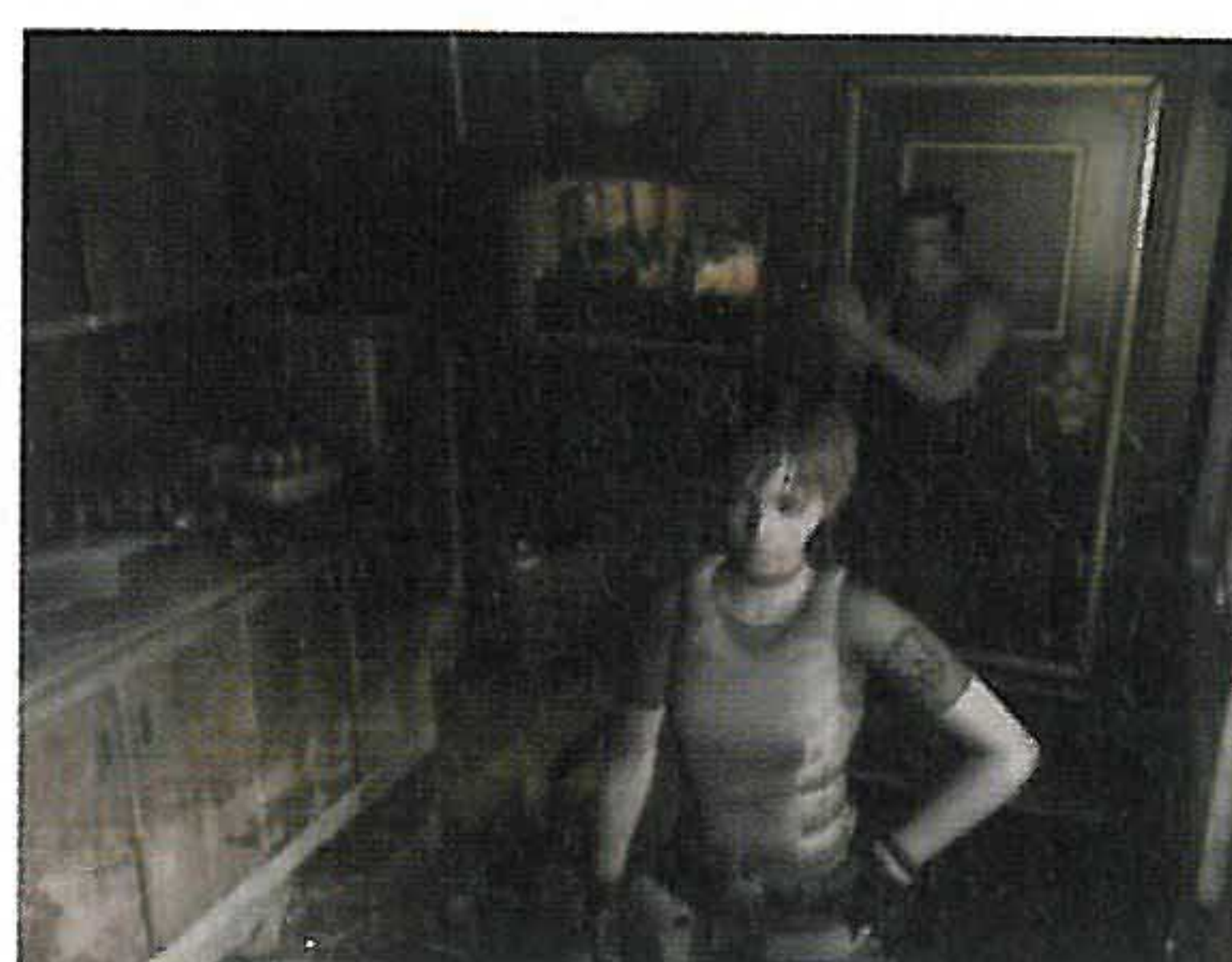


## LA CLAQUE GRAPHIQUE

D'un point de vue technique, Capcom a, une fois de plus, fait des merveilles. Certes, on interagit peu avec les décors (ce ne sont que des images fixes), mais le rendu impressionne toujours autant. Parfois, on a droit à des séquences vidéo reproduisant les mouvements de certains objets. Dans le train par exemple, les ballottements des bouteilles cassées sur le sol ou l'eau bouillante dans la cuisine donnent presque vie à la scène. Le rendu est encore meilleur que celui de *Resident Evil*. Du grand art !



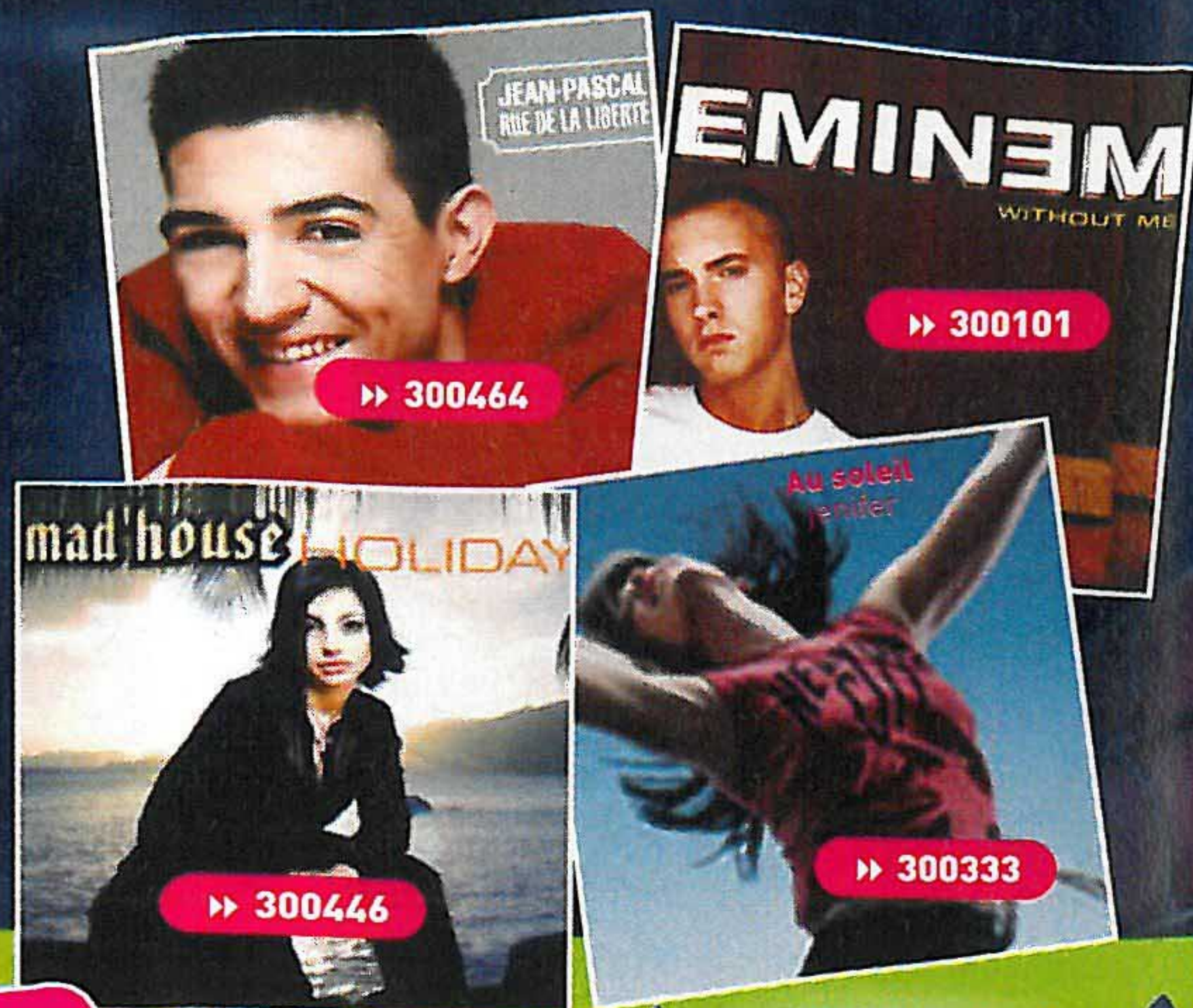
• On dirait qu'il y a quelques problèmes dans la locomotive...



• Nos deux héros se retrouvent tout au long de l'aventure. L'occasion d'échanger des objets.



# Votre mobile a des super pouvoirs !



## GAGNEZ DE FABULEUX CADEAUX EN JOUANT PAR SMS !

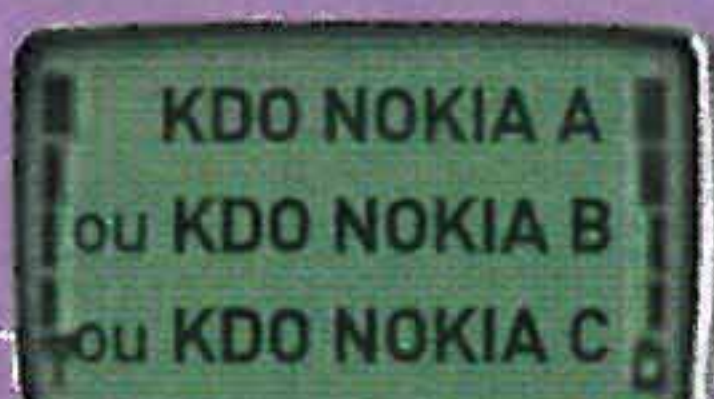
### JEUX SMS

#### Comment jouer ?

Pour participer et tenter de gagner un de ces super Kdo, envoyez un SMS au 61819 (0,35 € hors coût d'un SMS) avec le mot-clé suivant :

**KDO [espace] MOT-CLE [espace] votre réponse à la question**

Par exemple, pour gagner un Nokia, envoyez au 61819 le SMS suivant : C'est super facile ! Si vous gagnez, nous vous préviendrons par SMS !



**Jouez pour... 1 NOKIA 8310**

mot-clé : **NOKIA**

Le dernier single de Jenifer s'appelle ...

a) Au soleil  
b) J'attends l'amour  
c) Maintenant

**Jouez pour... 1 ARCHOS JUKEBOX STUDIO 10**

Comment s'appelle la nouvelle série qui passe sur TF1 le samedi ?

a) Alias  
b) La vie devant nous  
c) Jesse

mot-clé : **JUKEBOX**

**Jouez pour... 2 CD DE VOTRE CHOIX CHAQUE MOIS CHEZ VOUS PENDANT 1 AN !**

mot-clé : **CD**

Quel est le dernier film dans lequel Will Smith a joué ?

a) Men in Black 2  
b) Wild Wild West  
c) Ennemi d'état

**Jouez pour... 1 LECTEUR / ENREGISTREUR DE MINI DISC**

mot-clé : **MINI**

Quel est le dernier film d'O. Winter ?

a) Les jolies Choses  
b) Y-a-t-il un flic pour sauver l'humanité ?  
c) Tout doit disparaître

## L'HOROSCOPE DE LA SEMAINE !

Envie de savoir ce que les astres vous réservent cette semaine ? Recevez votre horoscope hebdomadaire directement sur votre portable ! Envoyez un SMS au 61819 (0,35 € hors coût d'un SMS) avec le message suivant :

**AST [espace] Les 3 premières lettres de votre signe**

Par exemple, pour avoir l'horoscope d'un bélier, envoyez au 61819 le SMS suivant :



### SONNERIES

seulement **1€35** PAR APPEL puis 0,34€ par minute

#### Variétés Françaises

Stach stach	300208
Au soleil	300333
Rue de la liberté	300464
Cum cum mania	300468
<b>J'ai demandé à la lune</b>	<b>300207</b>
J'attends l'amour	400031
L'agitateur	400032
Millésime	84238
Pas celle que tu crois	300452
Repenses-y si tu veux	300466
Un enfant de toi	300439
C'est aussi pour ça qu'on s'aime	300451
Comme je t'aime	56515
Ensemble	500149
En apesanteur	300441
J'ai tout imaginé	300450
Le kankan	300432
On va s'aimer	434
<b>Passer ton bac</b>	<b>300085</b>
Rue de la paix	21851
Comment lui dire	300302
A quoi tu joues	300045
Les rois du monde	531
aimer	301
Aussi libre que moi	45525
Brigitte Bardot	23217
Elle tu l'aimes	319
Femmes je vous aime	65736
Gimme gimme gimme	24809
J'ai tout oublié	65398
J'en rêve encore	74954
L'aventurier (Bob Moran)	439
La musique	87975
Mon frere	69854
On a tous besoin d'amour	76309
On se ressemble	26211
<b>Tomber la chemise</b>	<b>143</b>
Tu me manques depuis longtemps	266
Un homme anonyme	300025
L'erreur est humaine	500155

Like a prayer	300015
Live for love united	300300
Love at first sight	400262
Mambo n°5	127
Smooth criminal	42492
Soak up the sun	300445
Trackin'	29715
U remind me	83133
Uptown girl	23777
Us against the world	300047
We are all made of stars	300306
When you think about me	300307
Wherever you will go	500130
<b>Without me</b>	<b>300101</b>
Highway to hell	512
Sunday bloody sunday	41007
You rock my world	17247
I say a little prayer	51664
I will survive	349
I'm a slave for you	19606
<b>A little less conversation</b>	<b>400387</b>
Ding a dong	300467
Eternal flame	23198
Fallin'	66624
How you remind me	400087
I am what I am	300449
Angel	34632
Baby one more time	42809
Lady Marmalade	11924
Ain't it funny	22677
With or without you	30853
Cover up	300470

#### Ciné / TV / Pub

James Bond	306
Pulp Fiction	309
Scoubidou	21090
Star Wars	273
Star wars - La marche impérial	311
The Simpsons	274
X-files	313
Le caméléon	44567
Indiana Jones	305
Buffy	183
Beverly hills 90210	176
Albator	19562
Apocalypse now	19717
Chapeau melon et bottes de cuir	400389
Charmed	11008
Darla dirladada	39208
Dirty dancing	499
Friends	194
Ghostbusters	503
Le flic de Beverly Hills	307
Les chevaliers du zodiaque	38740
L'île aux enfants	46805
Mission impossible	228
Magnum	224
Maya l'abeille	25284
Melrose place	227
Tom Sawyer	18778
Un gars une fille	71867
Titanic	312
Starsky et Hutch	242
So mad	100015
Pretty Woman	308
Spiderman	238
Muppet show	210
K 2000	199
La panthère rose	204
La valse d'Amélie	18943
Drôles de dames	190
E.T.	500
Fame	300048
Famille Adams	202
Capitaine Flam	33114
Rocky	11195
Alerte à Malibu	11334

#### Variétés internationales

Cleanin' out my closet	300471
Whenever wherever	400022
All rise	45621
Come back to me	300447
Holiday	300446
I need a girl	500146
Can't get you out of my head	11601
Murder on the dance-floor	300444
The next episode	533
Tainted love	400148
Stan	99097
Si tu te vas	220529
I'm real	67329
In too deep	300016
Island in the sun	400027
It's raining men	18508
<b>Because I got high</b>	<b>58975</b>

**Sonnerie**  
In too deep » 300016

**Logos**  
SUM 41 » 300010  
All Stars de France » 30011

Service édité par Avedya - 13, rue de la Censeie 75004 PARIS. En envoyant un SMS au 61819 (0,35 € hors coût d'un SMS) avec le mot-clé CONTACT, vous recevrez toutes les informations nécessaires pour nous contacter. Jeu gratuit et sans obligation d'achat. Les gagnants seront tirés au sort parmi les joueurs ayant donné la bonne réponse à la question posée. Le coût de participation peut être remboursé sur demande écrite (timbre remboursé sur demande) à « Jeux-Concours SMS » - 13, rue de la Censeie, 75004 Paris. Le règlement de jeu est déposé en l'étude de SCP Guérin & Bourgeac, Huissiers de Justice à Paris, et peut être adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande à l'adresse ci-dessus.

Nouveautés, exclusivités : découvrez-les





## REPONDREURS



Pour télécharger ces messages de répondeur :

# 08 99 70 8 7 6 5

### SPIDER-MAN

- » Fais gaffe à toi Bouffon vert ..... 96953
- » En train de sauver le monde ..... 98185
- » Ton copain essaie ses nouveaux pouvoirs ..... 42919

### Jenifer

- » C'est toi que j'attendais ..... 98580
- » Ton ami n'est pas là ..... 98579
- » Ma voix sur ton phone ..... 98577

### Jean-Pascal

- » Si t'as le sommeil un peu agité ..... 98583
- » My name is Jean-Pascal ..... 98581
- » Sur sa ligne privée ..... 98585

### David Charvet

- » It's not a wrong number ..... 98520
- » Je t'attendrai jusqu'au bout ..... 98516
- » On t'embrasse ..... 98519

Les messages de répondeur par les artistes en personne !

## FONDS D'ÉCRAN

### Disco, Dance & Techno

- » Anthem 4 ..... 50505
- » Lucky star ..... 267
- » Barbie girl ..... 303
- » Can't get you out of my head ..... 11601
- » Holiday ..... 300446
- » In your eyes ..... 300040
- » **Love don't let me go ..... 300046**
- » Tourne-toi Benoît ..... 300202
- » Music is the One-t odc ..... 21801
- » Paid my dues ..... 89700
- » Supa dupa fly ..... 26404
- » Let's groove ..... 397
- » **Like a prayer ..... 300015**
- » Love at first sight ..... 400262
- » Bein' a star ..... 33775
- » Blue ..... 275
- » Boogie wonderland ..... 396
- » **Bring the beat back ..... 83246**
- » All I do ..... 47389
- » All rise ..... 45621
- » Am I wrong ..... 25589
- » Don't stop moving ..... 49252
- » Enlève ton maillot ..... 300331
- » Up and down ..... 271
- » Us against the world ..... 300047
- » You ..... 51974
- » **Music ..... 541**
- » K.K.O.Q.Q. ..... 53011
- » La Bomba ..... 539
- » I will survive ..... 349
- » In the navy ..... 19973
- » Celebration ..... 444
- » Daddy Dj ..... 45035
- » Becassine is my cousin ..... 58011

### Rap, R'n'B & Groove

- » Mission Cleopatra ..... 300209
- » 1m 73, 62 kg ..... 300024
- » **R'n'B de Rue ..... 35203**
- » Say my name ..... 35203
- » Stan ..... 99097
- » Still dre ..... 151
- » All for you ..... 27325
- » Dans la peau d'un dealer ..... 13684
- » I'm real ..... 67329
- » Independent woman ..... 15763
- » It wasn't me ..... 41173
- » Jackpotes 2000 ..... 475
- » Family affair ..... 11306
- » **Foolish ..... 400172**
- » Get the party started ..... 400021
- » Got what you need ..... 300206
- » I need a girl ..... 500146
- » Always on time ..... 38332
- » Angela ..... 547
- » Bad intentions ..... 49125
- » 5, 9, 1 ..... 500144
- » A demi nue ..... 500140
- » A quoi tu joues ..... 300045
- » **Belsunce breakdown ..... 477**
- » Case of the ex ..... 48134
- » Cendrillon du ghetto ..... 84896
- » Cleanin' out my closet ..... 300471
- » Le bon choix ..... 300039
- » Let me blow ya mind ..... 45640
- » Livin it up ..... 63501
- » Miss California ..... 18063
- » One minute man ..... 17601
- » Pas celle que tu crois ..... 300452
- » **Qui est l'exemple ? ..... 83115**
- » Rap business ..... 26390
- » The real slim shady ..... 481
- » The world greatest ..... 300041
- » Tourner des pages ..... 300469
- » Motivation ..... 300305
- » No more drama ..... 400026
- » U got it bad ..... 300023
- » U remind me ..... 83133
- » What's luv ..... 400134
- » Without me ..... 300101
- » Maria Maria ..... 11664
- » Come back to me ..... 300447

<b>Star</b>	300004	34270	14472	300003	500673	300010	500306
<b>Top</b>	300080	300081	300082	67272	500433	10148	24406
<b>Fun</b>	34721	11766	12212	18443	69497	26568	41582

## LOGOS

<b>Star</b>	300004	300086	32060	300003	44086	220053
<b>Top</b>	94850	300113	11320	93271	400004	400005
<b>Fun</b>	68557	21561	45232	67905	55091	81930

# EMINEM

**Sonnerie**  
Without me » 300101  
Cleanin' out my closet » 300471

**Fond d'écran**  
 » 400012

**Logos**  
 » 44086  
 » 400016

Pour télécharger sonneries, logos et fonds d'écrans :

# 08 99 70 12 14

yourmobile.fr  
by UNIVERSAL

**COMPATIBILITÉ :**  
Sonneries et logos : NOKIA : 2110, 3110, 3210, 3310, 3330, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 7110, 8110, 8210, 8250, 8310, 8850, 8810, 8850, 8890, 900, 9000, 9000i, 9110, 9210  
Sonneries uniquement : SAGEM séries MW3xxx, série MY3xxx, MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, PHILIPS Xenium 900, Azalis 223, Sawy Mel, Sawy Black, Show melody, Xenium Melody, Azalis 238 Melody, Fisiso 311, Fisiso 316, MOTOROLA P250, V50, V51, V100, T191, T192, SAMSUNG R210, R200 S, ALCATEL 07511  
Fonds d'écran : Nokia 3310, 3330 et 5510  
Messages de répondeur : tous téléphones mobiles et fixes

chaque jour sur [www.yourmobile.fr](http://www.yourmobile.fr) !

Retrouvez tous ces CD chez votre disquaire  
Tarif : 1,35€ l'appel puis 0,34€ la minute depuis un téléphone fixe. Si vous êtes mineur, demandez l'accord de vos parents avant d'appeler. Service édité par Centenary France RCS 414945188 - 20-22 rue des Fosses - Saint-Jacques 75 005 Paris



 MARIO EN COUCHE-CULOTTE

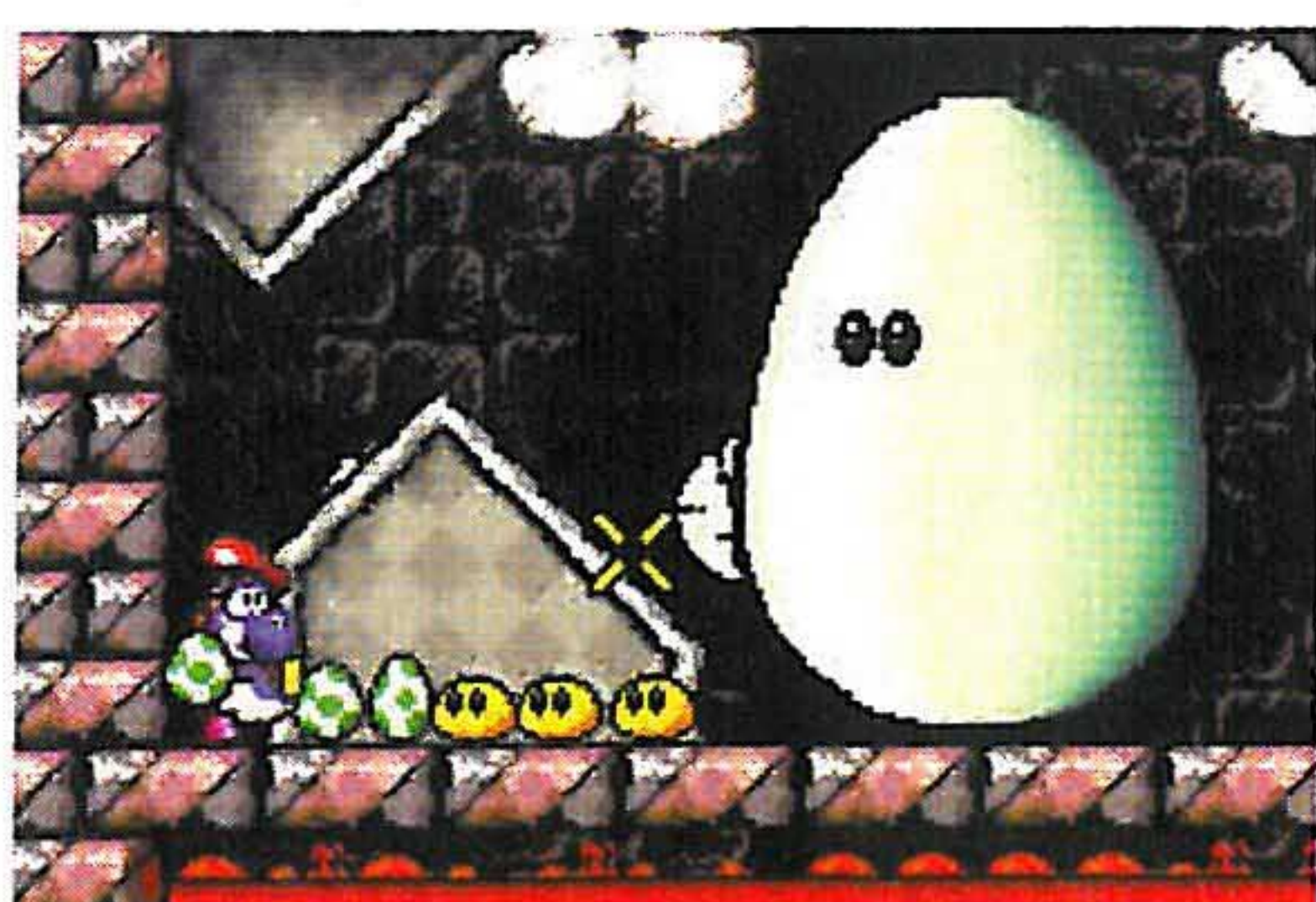
# YOSHI'S ISLAND SUPER MARIO ADVANCE 3

Original, long, beau, jouable et plein d'idées : pas de doute, ce *Yoshi's Island* est bel et bien un volet de la série *Mario* !



• Des couleurs pastel servent à merveille un univers enchanteur.

**Q**ui n'a jamais rêvé de connaître les origines des personnages les plus connus du monde vidéo-ludique ? Avec *Yoshi's Island* vous allez enfin savoir comment Mario et Luigi ont rencontré les petits Yoshis. Transportés par une gigantesque cigogne, les bébés jumeaux sont attaqués par un maléfique magicien. Nos deux héros sont alors séparés, et Baby Mario tombe sur le dos d'un dragon vert. Ce



• Utilisez le viseur pour atteindre les ennemis avec les œufs.

n'est donc pas le plombier que vous dirigez dans ce titre, mais bel et bien les Yoshis ! Ces derniers doivent re-



## ON N'EST PAS LÀ POUR BULLER !

Lorsqu'un Yoshi transportant Baby Mario se fait toucher par un ennemi, le petit plombier s'envole dans une bulle. Le dragon n'a que quelques secondes pour récupérer le petit, sinon les acolytes du magicien malveillant l'enlèveront pour l'amener jusqu'à leur maître et lui faire subir les pires tortures. Baby Mario compte sur vous, ne le laissez pas tomber !



• Le jeu profite de graphismes d'un style unique, façon peinture.

trouver Baby Luigi, tout en protégeant Baby Mario des infâmes sbires du magicien, pour finalement amener les deux frères italiens jusqu'au royaume Mushroom. Une tâche ardue, réalisable grâce à une batterie de pouvoirs variés.

### UNE ÎLE PAS COMME LES AUTRES...

Les habitants de l'île, les Yoshis, sont capables d'avalier leurs ennemis pour les transformer en œuf, qu'ils pourront ensuite projeter sur des adversaires, inaccessibles jusqu'alors. Ce pouvoir sert aussi à atteindre des serrures ou des bumpers permettant de progresser plus avant. Grâce à certains bonus, les dragons ont même l'opportunité de se métamorphoser en divers véhicules ! L'hélicoptère donne



• Comme Mario dans les autres volets, Yoshi peut tuer ses ennemis en leur sautant dessus.



• Des phases de plate-forme dantesques attendent les pros du paddle !



• Ne laissez pas ce pauvre bambin tout seul !





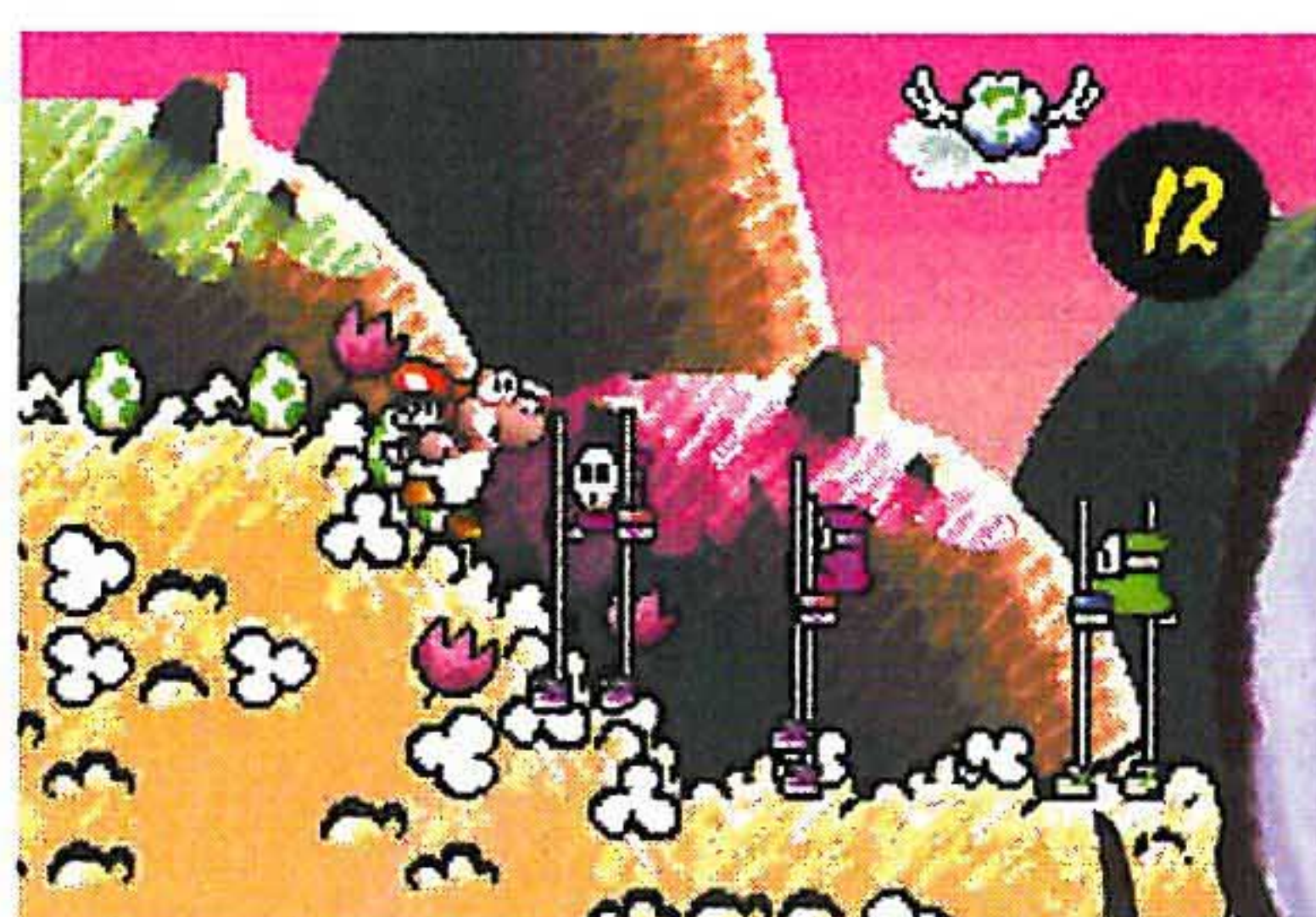


## MÉTAMORPHOSE

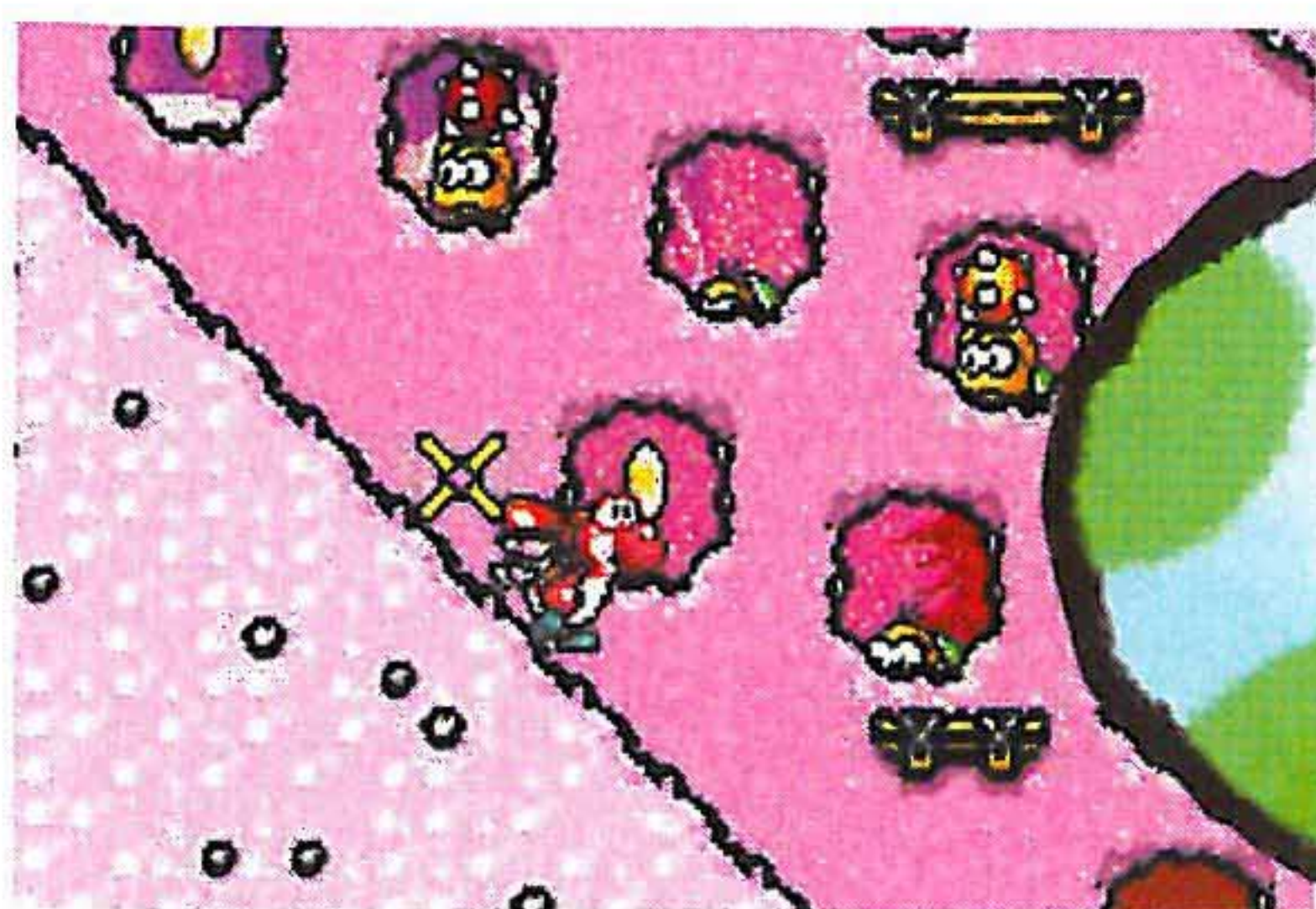
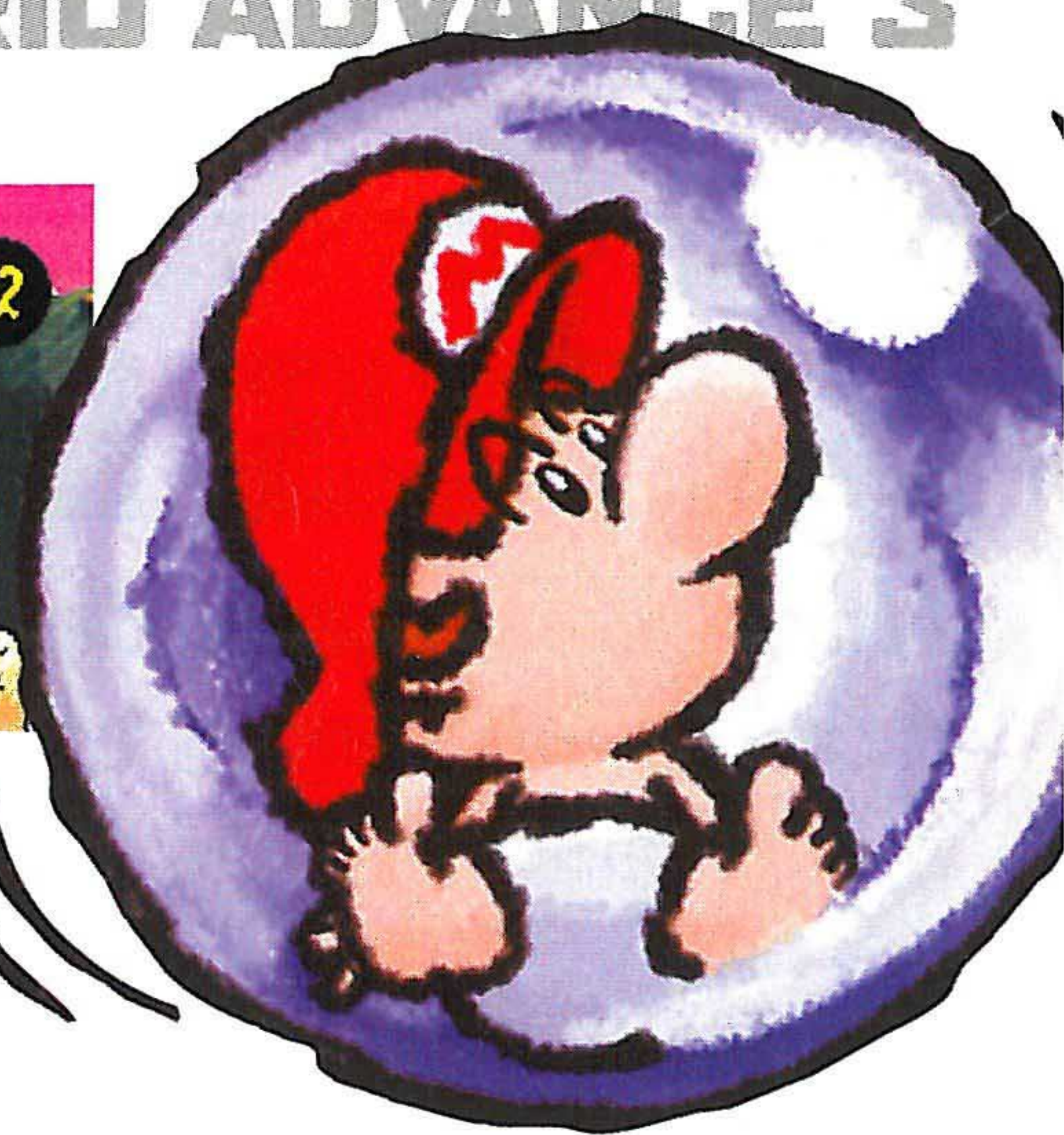
Les Yoshis peuvent se transformer en divers véhicules afin de progresser plus facilement dans les niveaux. Chaque machine possède son lot de pouvoirs exclusifs permettant de venir à bout des multiples ennemis que compte l'île. Les bonus de transformation sont souvent bien cachés, tâchez d'ouvrir l'œil pour ne pas les rater et passer à côté d'une bonne partie de l'aventure.



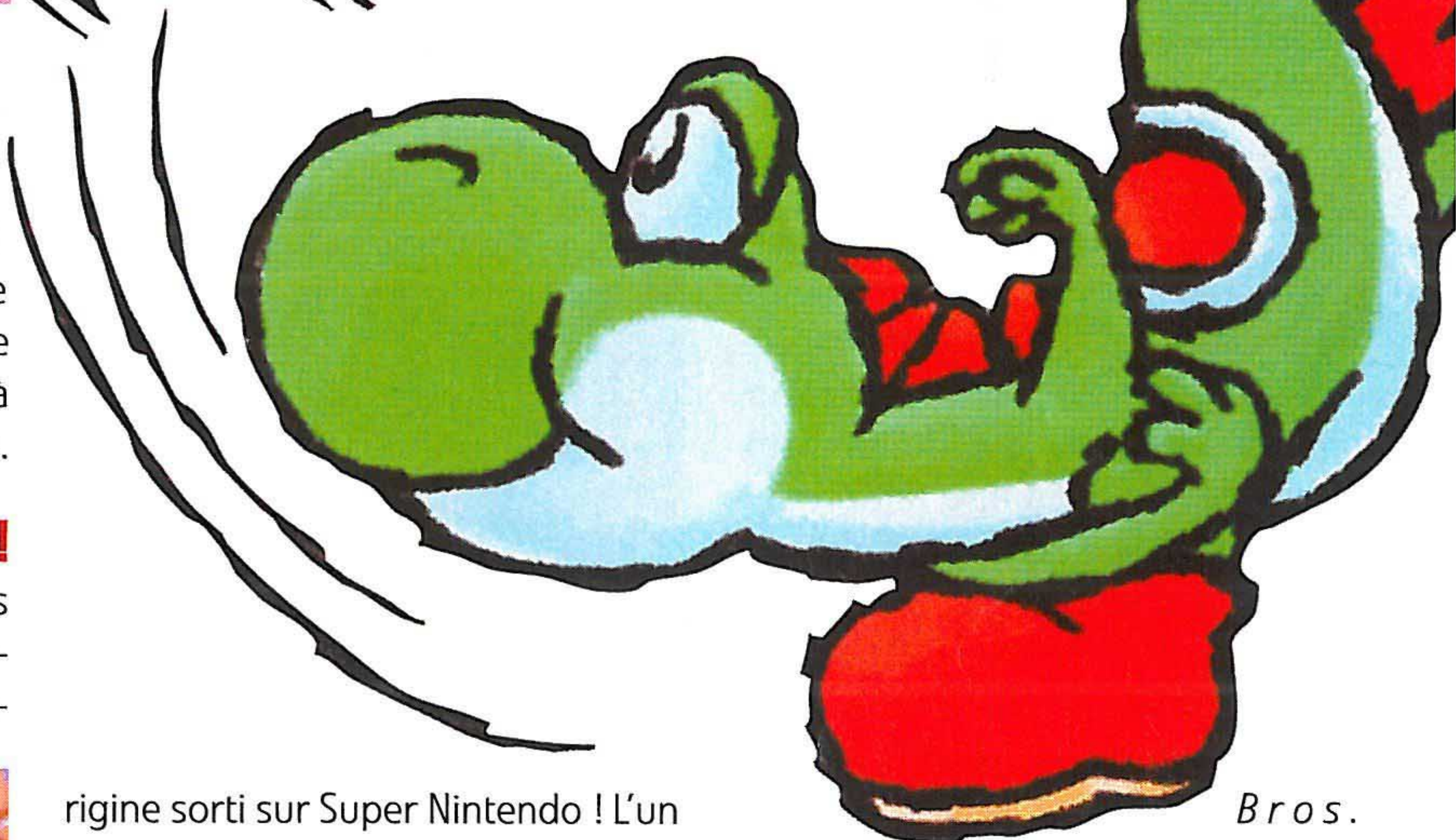
• Yoshi est confronté à de gigantesques boss, qui ont chacun leur point faible.



• Les ennemis sont prêts à tous les stratagèmes pour désarçonner Mario.



• Baby Mario porte sa légendaire casquette rouge !



accès aux cieux, tandis que la foreuse vous laisse découvrir les merveilles cachées en plein cœur de l'île. Et puisqu'il s'agit d'une île, les fonds marins vous attendront lorsque vous aurez trouvé comment vous transformer en sous-marin. En terme de taille, le jeu est tout aussi vaste qu'un *Mario* classique, et les environnements se révèlent incroyablement riches d'un point de vue graphique. Comme pour

le nouveau *Legend of Zelda* sur GameCube, Shigeru Miyamoto a choisi de donner un aspect bande dessinée à ce *Yoshi's Island*. Voilà qui confère une ambiance féerique particulière à ce titre d'une profondeur gigantesque.

## TOUJOURS PLUS POUR LA GBA !

Nintendo a pensé à introduire dans *Yoshi's Island* quelques bonus supplémentaires par rapport au jeu d'o-

rigine sorti sur Super Nintendo ! L'un des plus attendus n'est autre que la version complète du premier *Mario*



• Les œufs permettent d'atteindre des adversaires ou les bonus suspendus.



• La foreuse vous fera progresser dans des endroits autrement inaccessibles !

*Bros.*  
On pourra s'y affronter à plusieurs grâce au câble Link. L'environnement sonore, déjà de grande qualité, a été remanié pour s'enrichir de nouveaux sons. Jeu original à l'ambiance unique, *Yoshi's Island* est l'ultime épisode 2D que Nintendo vous propose de découvrir. #

**Aymeric Lallée**

GENRE : PLATE-FORME

ÉDITEUR : NINTENDO

SORTIE : 11 OCTOBRE



• Attention, si vous perdez Mario, vous devez le récupérer immédiatement.





 AU SEPTIÈME CIEL !

# SKIES OF ARCADIA LEGEND

Alors que les jeux de rôle manquent sur le Cube, Sega entame la conversion d'un des meilleurs titres du genre, qui a fait autorité sur la Dreamcast.



• Dès le début de l'histoire, votre équipe se trouve dans une position délicate.

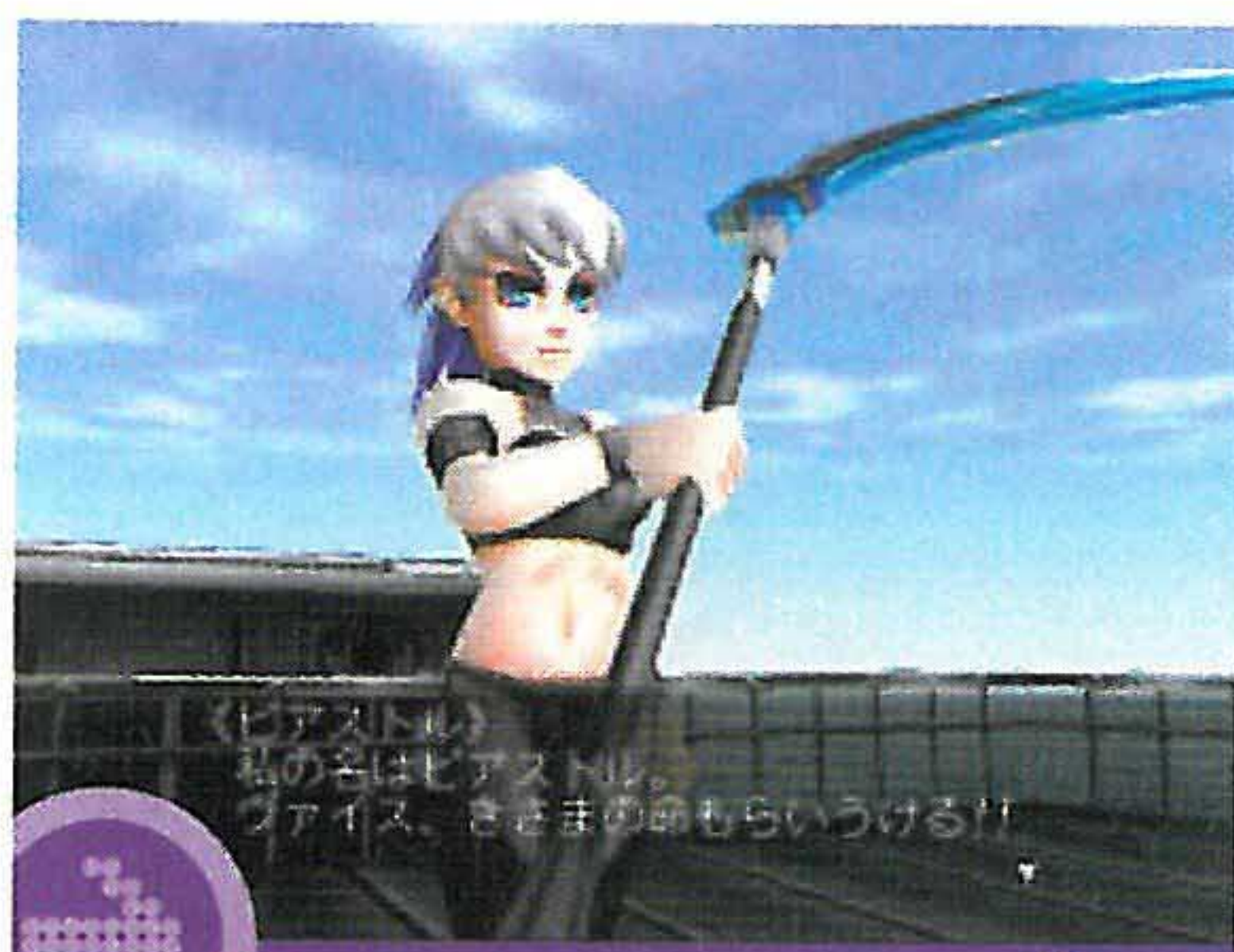
**L**es équipes de Sega ne cessent de faire des merveilles sur la console de Nintendo. Et elles vont encore le prouver avec cette conversion, remise au goût du jour, du fabuleux *Skies Of Arcadia*. Ce titre fait preuve d'originalité dans son univers comme dans son scénario. L'ensemble de l'histoire se déroule dans les cieux. Nuages et superbes couchés de soleil sont les compagnons de la bande de pirates que vous allez incarner dans un jeu des plus dépayés.

## UNE VERSION SPÉCIALE !

Les héros de *Skies Of Arcadia Legend* se déplacent en navires volants. À ce propos, notez que les batailles par bateaux interposés sont possibles. Le ciel bleu est loin d'être vierge puisque des îlots, flottants dans l'air, accueillent les voyageurs. On y trouve de nombreux villages et autres donjons. Les systèmes de combat et d'évolution restent très classiques, avec des affrontements



• Certains boss remplissent entièrement l'écran.



## EXCLUSIVITÉ GAMECUBE !

Un nouveau personnage féminin fait son apparition dans cette version nommée *Legend*. Cette jeune pirate, répondant au doux nom de Piaster, modifie à elle seule une bonne partie du scénario original. Ses compétences dans le registre des armes à feu font d'elle une redoutable ennemie ou une fantastique alliée. Tâchez d'être gentil avec elle, cela pourrait peut-être vous servir plus tard dans l'aventure...

aléatoires et de nombreuses spécialités pour les membres de votre équipe. À ce sujet, un nouveau personnage,



• Le système de combat sera plus dynamique sur GameCube.



• Les enfants admirent les navires volants !



• Voici les deux principaux protagonistes de *Skies Of Arcadia Legend*.

exclusivement conçu pour la version GameCube, sera ajouté. On peut aussi compter sur quelques bonus inédits. Même si le titre date quelque peu, l'opus GameCube profite d'un moteur graphique entièrement remanié nous faisant profiter d'images encore plus

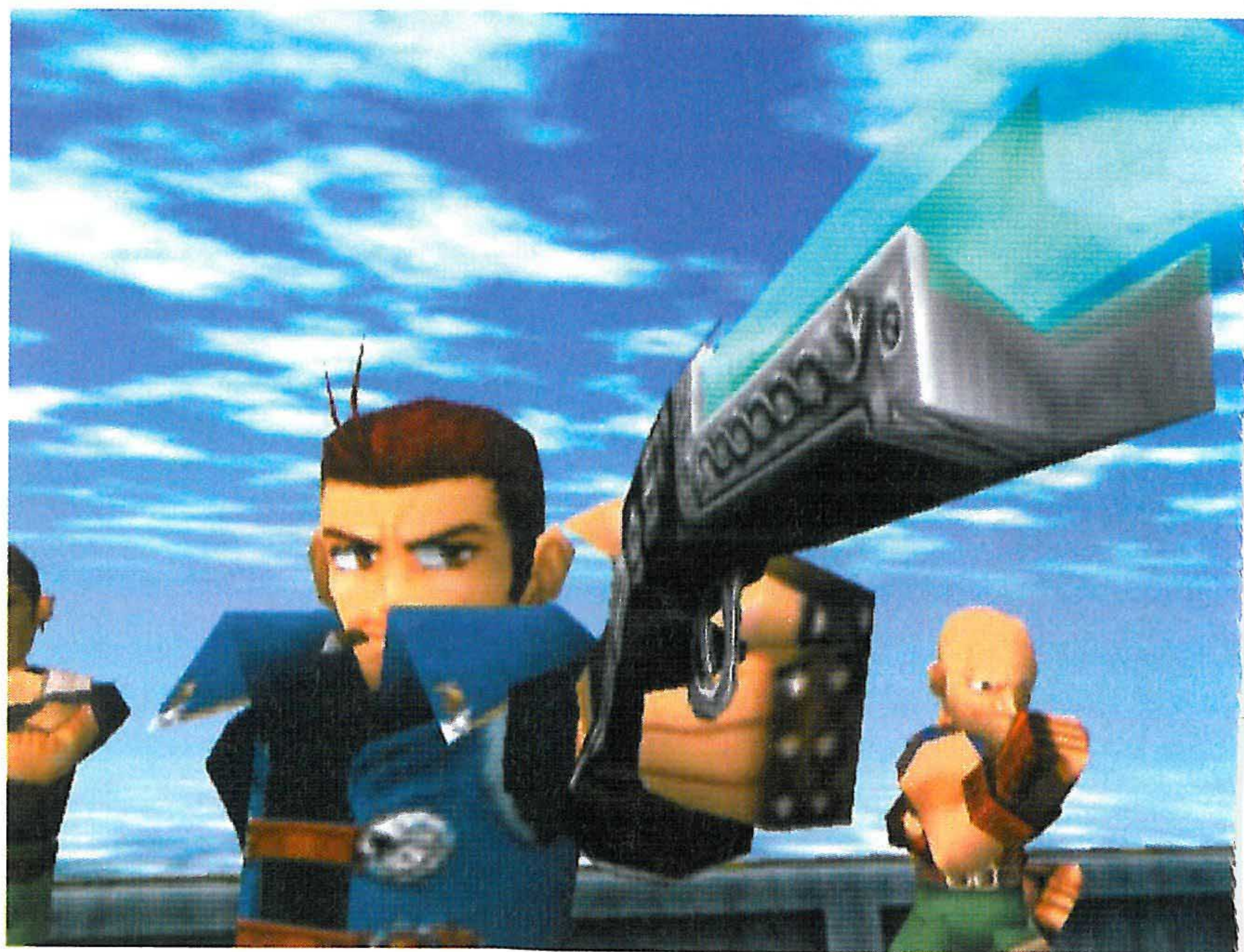
belles que celles de la version d'origine ! #

**Aymeric**

GENRE : JEU DE RÔLE

ÉDITEUR : SEGA

SORTIE : 2003



• Attention à ne pas vous faire piller par les pirates de l'air !



# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

NOUVEAUTÉS - ACTUALITÉS  
BOUTIQUE EN LIGNE - TESTS...  
WWW.SCOREGAMES.COM  
36-15 SCOREGAMES\*  
08 92 685 686\*

# NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

\*VOIR MODALITÉS EN MAGASIN

## LISTE DES MAGASINS

### Paris

- **ST LAZARE (8ème)**  
6 RUE D'AMSTERDAM  
☎ 01 53 320 320
- **JUSSIEU (5ème)**  
C. COIAL DES FOSSÉS SAINT BERNARD  
☎ 01 43 29 59 59
- **ST MICHEL (6ème)**  
55 BOULEVARD ST MICHEL  
☎ 01 43 26 85 55
- **VAUGIRARD (15ème)**  
365 RUE DE VAUGIRARD  
☎ 01 53 688 688
- **VICTOR HUGO (18ème)**  
137 AVENUE VICTOR HUGO  
☎ 01 44 05 00 55

### Région Parisienne

- **(77) CARRE SENART**  
C. COIAL CARRE SENART - LIEUBANT  
☎ 01 60 60 67 67
- **(77) CHELLES**  
C. COIAL CHELLES 2 - N34  
☎ 01 64 26 70 10
- **(78) ORGEVAL**  
C. COIAL ART DE VIVRE NIV. 1  
☎ 01 39 08 11 60
- **(78) PLAISIR**  
C. COIAL PLAISIR SABLONS  
☎ 01 30 55 24 28
- **(78) VERSAILLES**  
16 RUE DE LA PAROISSE  
☎ 01 39 50 51 51
- **(78) VELIZY**  
37 AVENUE DE L'EUROPE  
☎ 01 30 700 500
- **(91) CORBEIL-VILLARE**  
C. COMMERCIAL VILLARE A6  
☎ 01 60 86 28 28
- **(92) ANTONY**  
25 AV. DE LA DIVISION LECLERC - N20  
☎ 01 46 665 666
- **(92) BOULOGNE**  
60 AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - N10  
☎ 01 41 31 08 08
- **(92) LA DEFENSE**  
C. COIAL LES QUATRES TEMPS  
RUE DES ARGÈDES EST - NIV. 2  
☎ 01 47 73 00 13
- **(93) AULNAY SOUS BOIS**  
C. COIAL PARINOR - NIV. 1  
TÉL : 01 48 67 39 39
- **(93) MONTREUIL**  
C. COIAL LA GRANDE PORTE  
☎ 01 48 97 05 54
- **(93) PANTIN**  
63 AVENUE JEAN LOUVE - N. 3  
☎ 01 48 441 321
- **(93) ST DENIS**  
C. COIAL ST DENIS BASILIQUE  
C. PASSEGE DES ABALETRIERS  
☎ 01 42 43 01 01
- **(93) DRANCY**  
C. COIAL DRANDY AVENIR  
220, RUE DE STALINGRAD - N.186  
☎ 01 43 11 37 36
- **(94) CHENNEVIÈRES**  
C. COIAL PINCE-VENT N. 4  
☎ 01 45 939 939
- **(94) CRETEIL VILLAGE**  
5 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC  
☎ 01 49 51 93 93
- **(94) CRETEIL SOLEIL**  
C. COIAL CRETEIL SOLEIL NIV. 1  
☎ 01 49 56 06 06
- **(94) KREMLIN BICETRE**  
30 BIS AV. DE FONTAINEBLEAU NAT. 7  
☎ 01 43 901 901
- **(94) FONTENAY SOUS BOIS**  
C. COIAL VAL DE FONTENAY  
☎ 01 48 76 6000
- **(95) ARGENTEUIL**  
C. COIAL CÔTÉ SEINE  
OUVERTURE OCTOBRE 2002
- **(95) GERGY**  
C. COIAL GERBY 3 FONTAINES  
☎ 01 34 24 98 98
- **(95) CONSESSE**  
C. COIAL USINE CENTER - ZAC PARINOR 2  
OUVERTURE OCTOBRE 2002
- **(95) L'ISLE ADAM**  
C. COIAL GRAND VAL  
☎ 01 34 69 17 96
- **(95) SANNIS**  
C. COIAL CARREFOUR  
☎ 01 30 25 04 03
- **(95) ST BRICE**  
C. COIAL CARREFOUR  
☎ 01 39 33 46 46

### Province

- **(13) MARSEILLE**  
C. COIAL GRAND LITTORAL  
☎ 04 91 09 80 20
- **(14) HEROUVILLE ST CLAIR**  
C. COIAL ST-CLAIR  
☎ 02 31 951 952
- **(21) DIJON**  
C. COIAL BEANT CHENOVE  
OUVERTURE OCTOBRE 2002
- **(26) VALENCE**  
C. COIAL VALENCE 2  
☎ 04 75 86 04 04
- **(27) EVREUX**  
18 RUE DE LA HARPE  
☎ 02 32 39 18 18
- **(31) TOULOUSE**  
14 RUE TEMPONIÈRES  
☎ 05 61 216 216
- **(35) RENNES**  
20, RUE DU MARECHAL JOFFRE  
☎ 02 99 78 25 25
- **(51) REIMS**  
44, RUE DE TALLEYRAND  
☎ 03 26 91 04 04
- **(59) LILLE**  
82 RUE ESQUERMOISE  
☎ 03 20 519 559
- **(59) DOUAI - FLERS**  
C. COIAL CARREFOUR DOUAI-FLERS RN 43  
☎ 03 27 98 05 05
- **(80) COMPIÈGNE**  
37, 39 COURS GUYNEMER  
☎ 03 44 20 52 52
- **(69) LYON**  
5, RUE VICTOR HUGO  
☎ 04 72 409 405
- **(69) ST GENIS LAVAL**  
C. COIAL ST GENIS 2  
☎ 04 78 67 90 90
- **(72) LE MANS**  
44, 48 AV. DU GÉNÉRAL DE GAULE  
☎ 02 43 23 4004
- **(73) ALBERTVILLE**  
C. COIAL BEANT CASINO - Z.A. DU CHIRIAC  
☎ 04 79 31 20 30
- **(80) AMIENS Console**  
19 RUE DES JACOBINS  
☎ 03 22 97 88 88
- **(80) AMIENS PC**  
1, RUE LAMARCK  
☎ 03 22 80 06 06
- **(84) AVIGNON**  
C. COIAL CAP BLUD - ROUTE DE MARSELLE  
☎ 04 90 87 00 77
- **(80) POITIERS**  
12 RUE GASTON HULIN  
☎ 05 49 50 58 58
- **(87) LIMOGES**  
C. COIAL ST MARTIAL - AVENUE GARIBOLDI  
☎ 05 55 12 63 63

● SALLE DE JEU EN RÉSEAU  
● OUVERT LE DIMANCHE

## NINTENDO GAME CUBE

RESIDENT EVIL 	NEED FOR SPEED PI2 	TUROK EVOLUTION 
SUPER MARIO SUNSHINE 	MAGICAL MIRROR 	ETERNAL DARKNESS 
CAPCOM VS SNK 2 	STAR WARS CLONE WARS 	TIME SPLITTERS 2 

## OCCASION

LUIGI'S MANSION  <b>49.99€</b>	STAR WARS ROGUE LEADER  <b>49.99€</b>	WAVE RACE  <b>49.99€</b>
--------------------------------------	---	--------------------------------

## GAMEBOY ADVANCE

CASTLEVANIA HARMONY... 	STREET FIGHTER ALPHA 3 	SPYRO SEASON OF FLAME 
YOSHI'S ISLAND 	MAGICAL QUEST 	DRIVER 2 

DU 21 OCTOBRE AU 9 NOVEMBRE 2002

## PARTICIPEZ AU CONCOURS MULTIJOUEURS TIME SPLITTERS 2



UN SYSTÈME "HOME CINÉMA"  
LECTEUR DVD + AMPLI + 5 ENCEINTES  
& DES CENTAINES DE T-SHIRTS ET DE PORTE-CLEFS\*

## A GAGNER !

FREE RADICAL XBOX PlayStation 2 NINTENDO GAMECUBE EIDOS

## GAGNEZ

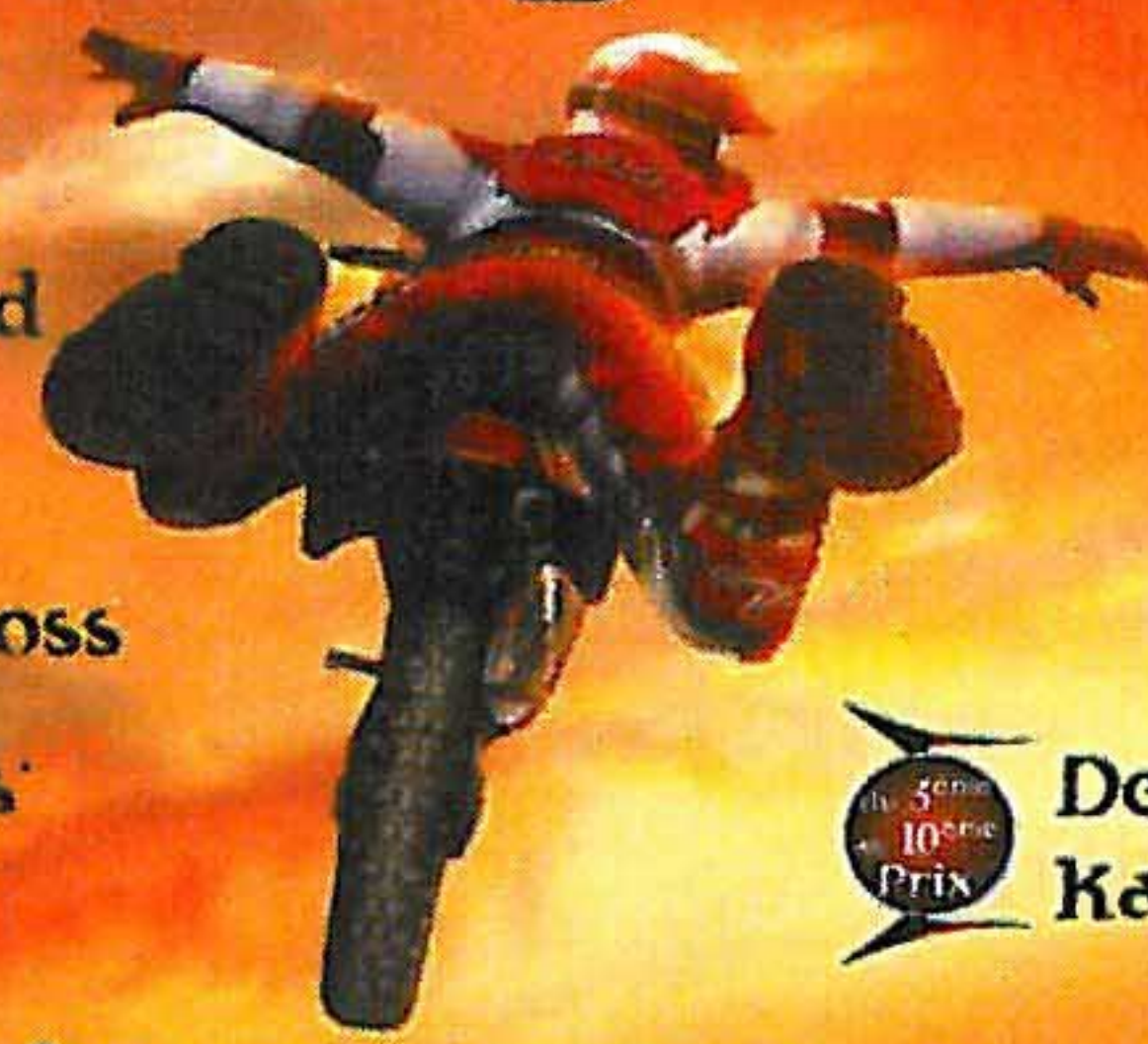
1<sup>er</sup> Prix Un Voyage pour 2 à



## LAS VEGAS

2<sup>ème</sup> Prix Un Week-End

d'initiation au  
Pilotaie Moto-Cross  
pour 2 personnes\*



3<sup>ème</sup> Prix Des T-Shirts  
Kawasaki™

en participant au concours

Du 27 Septembre au 19 Octobre

## MX Superfly

FEATURING RICHY CARMICHAEL



Jeu gratuit sans obligation d'achat. Réserve aux personnes majeures. Voir modalités en magasin.

## Vente par Correspondance

01 46 735 720

36-15 SCOREGAMES (0,11€/11)

WWW.SCOREGAMES.COM

JEUX VIDEO  
POUR TOUTE  
COMMANDE SUPÉRIEURE A  
**50€**  
LES FRAIS DE PORT SONT  
GRATUITS\*



 INDIEN VAUT MIEUX QUE DEUX TU L'AURAS

# TUROK EVOLUTION

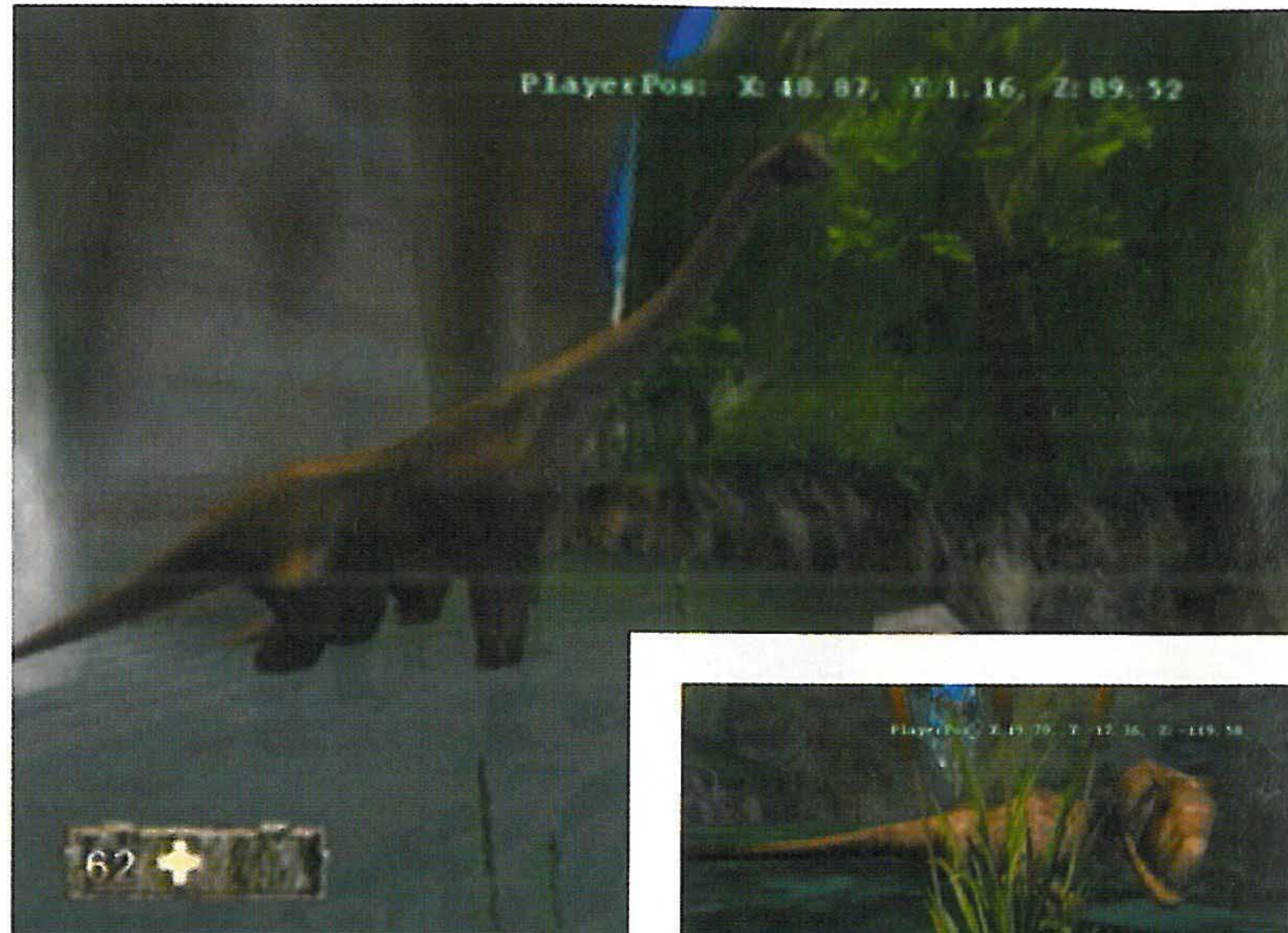
Après une carrière bien remplie sur N64, Turok n'est pas encore prêt à raccrocher son arc. Il a même soigné un retour très attendu sur GameCube.



• La première rencontre : le stégosaure.



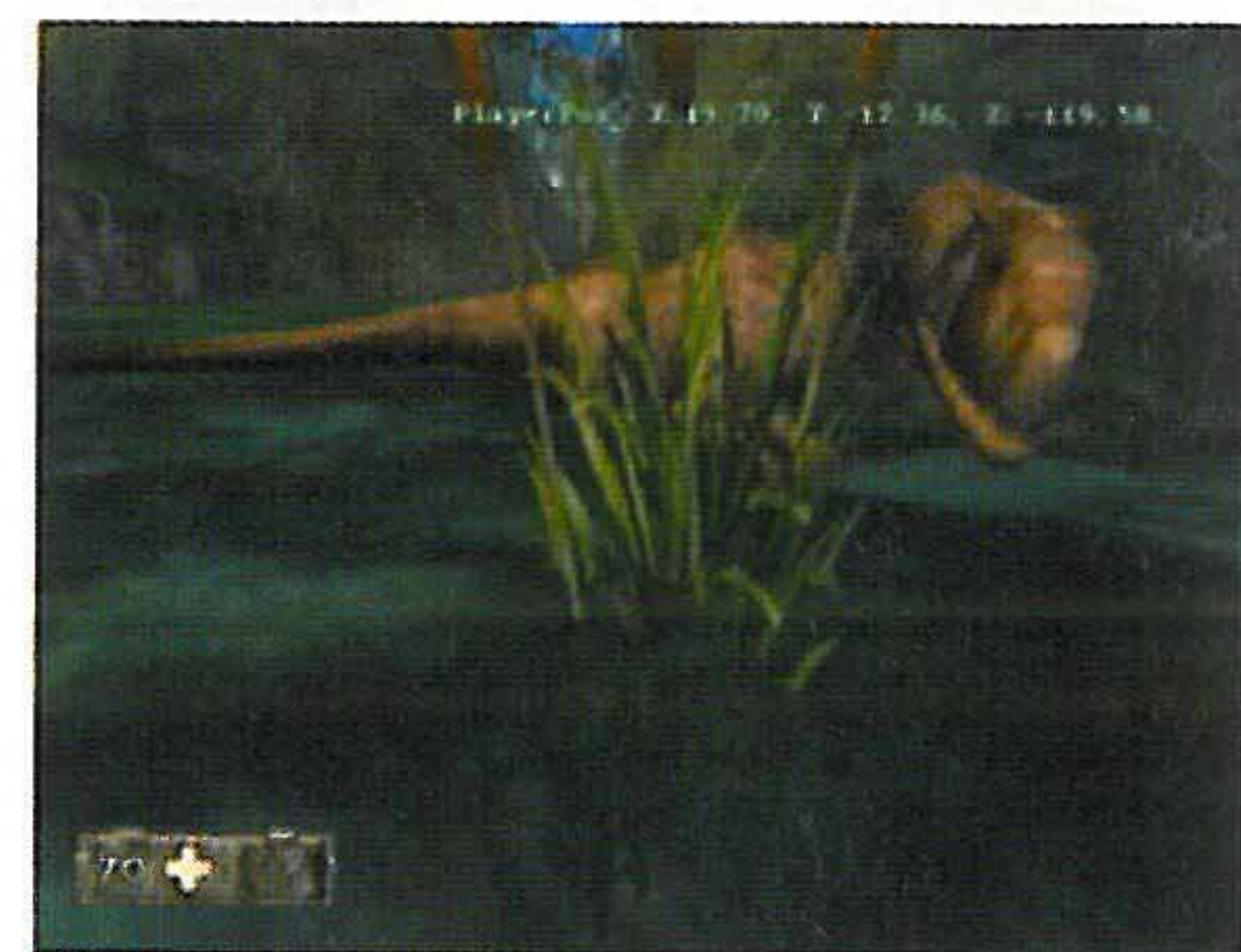
• Mieux vaut laisser en paix ce tricératops...



• Le brachiosaure est un paisible herbivore.



• La jungle, plus vraie que nature, précède les niveaux de type industriel.



• Les raptors, rendus célèbres par *Jurassic Park*.

**L'** Indien le plus célèbre de l'histoire du jeu vidéo est de retour après une refonte totale. L'évolution du titre est donc notable, le plus marquant étant, sans aucun doute, l'augmentation considérable de la profondeur du champ de vision. La révolution visuelle est donc, comme on s'y attendait, au rendez-vous. L'ambiance sonore n'est pas en reste. La jungle grouille de vie : on la voit, on l'entend, on l'appréhende. Il ne manque que l'« odorama ».

## VA TE FAIRE EMPLUMER !

Pour ce qui est du principe de jeu, on reste dans la lignée des *Turok*. L'Indien a toujours son tempérament de boucher des Halles qui débite de la barbaque au quintal : les phases de réflexion sont très rares (les casse-tête sont, pour *Turok*, des objets destinés à briser des crânes). *Turok Evolution* reste résolument un jeu d'action pure, rythmée par d'in-



• Combat avec le tomahawk traditionnel.



## UN ARMEMENT FOLKLORIQUE

Comme tout Indien qui se respecte, Tal'Set, dit Turok, possède un tomahawk et un arc de chasse. Mais Tal'Set n'est pas un vulgaire sauvage emplumé, non. On pourrait même dire que c'est un Indien civilisé comme l'atteste sa capacité à utiliser les armes à feu. En fait, Tal'Set est un Indien franchement moderne. Son tipi étant connecté au Net, il a beaucoup joué à *Quake*, et l'utilisation d'un bazooka nucléaire, ou d'un lance-missiles, n'a plus de secret pour lui.

cessants combats utilisant des armes allant du coutelas du fils de Crao au bazooka nucléaire. La nouveauté est l'apparition d'une phase de vol sur le dos d'un ptéranodon lourdement armé. Il subsiste cependant quelques bugs, mineurs, qui se-

ront, n'en doutons pas, résolus lors de la sortie commerciale. Une chose est sûre, les fans des épisodes précédents ne seront pas dépayés. #

**Stonehenge**

GENRE : DOOM-LIKE

ÉDITEUR : ACCLAIM

SORTIE : DÉBUT NOVEMBRE





• appelle le **08.99.70.89.89** • entre le code logo ou sonnerie de ton choix  
 • compose le numéro de portable destinataire • valide, et raccroche

**0.899.70.89.89**

# Basta la morosité !



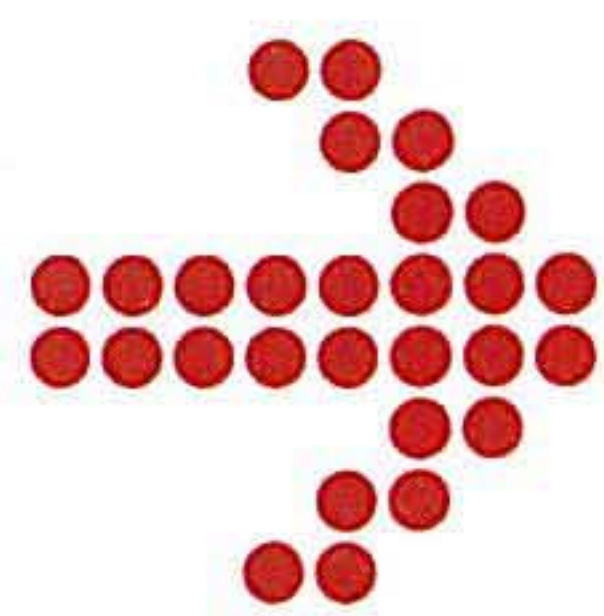
et aussi sur  
**www.jingletel.com**

in your eyes	20817	american dream	20684	roxanne	23175
star guitar	20816	under the shower	20683	belle	23174
whenever, wherever	20815	open your heart	20682	sans contrefaçon	23173
from am to pm	20814	seems so far	20681	libertine	23171
on the radio	20813	she bangs	20617	le loir et cher	23170
hero	20812	you rock my world	20604	rock collection	23169
hi you remind you	20811	la primavera	20603	les cactus	23168
son of a gun	20810	mr. bobby	20602	la fille du père Noël	23167
boom	20808	me gustas tu	20601	et moi et moi	23166
so flute	20807	frozen	20599	l'aventurier	23165
breathe	20806	get get on	20597	les yeux revolvers	23164
what i mean	20805	turn around	20596	la tribu de dana	23163
my precious thing	20804	are you ready	20595	macarena	23161
i was a ye-ye girl	20799	lillali	20594	le soleil donne	23160
wrong impression	20798	are you ready	20593	lambada	23159
hands clean	20797	king of my castle	20592	melissa	23158
tempovision	20796	autour de toi	20591	je te donne	23156
hey baby	20795	easy love	20590	au bout de mes rêves	23155
sunshine	20794	you don't know me	20589	j'aime les filles	23154
in my life	20793	you're my high	20588	il est 5 heures	23153
freeek	20792	move your body	20587	ne me quitte pas	23152
gazelle	20791	blue da ba dee	20586	laliza	23151
fallin's	20783	good feelin'	20585	il est libre max	23150
a woman's worth	20782	fill me in	20584	i'm outta love	23147
emotion	20781	tattoo moi	20583	not that kind	23146
sexual feeling	20780	fell the beat	20582	je ne veux pas travailler	23145
sexual revolution	20779	push the music	20581	earthsong	23143
feeling good	20777	electronic funk	20580	dieu m'a donné la foi	23140
stay together for the kid	20776	get it on	20579	crack boom hu	23138
imitation of life	20774	do you love me	20578	could you be love	23137
get this party started	20773	saving mary	20577	comme toi	23136
enter	20772	bootylicious	20575	alexandrie alexandra	23135
one minute man	20771	let love be your energy	20574	children	23134
regarde moi en face	20770	la isla bonita	20573	chez laurette	23133
l'air du temps	20769	porcelain	20572	cette année là	23131
immortelle	20767	elevation	20571	c'est la meme chanson	23130
paid my dues	20766	cendrillon du ghetto	20570	cendrillon	23129
let me blow ya mind	20765	girl in red	20569	casser la voix	23128
eternal flame	20764	miss california	20568	baby one more time	23127
something stupid	20763	la la la	20566	boomboomboom	23125
etincelle	20762	clint eastwood	20565	bonnie and clyde	23124
la musique	20761	the way you love me	20564	billy jean	23123
razzmatazz	20748	gentelman	20563	belle belle belle	23122
mes rêves	20747	va y avoir du sport	20562	bel le en mer	23121
smooth criminal	20746	stronger	20561	believe	23120
come along	20745	oops i did it again	20560	beat it	23119
calling	20744	supernature	20559	barbie girl	23118
don't stop moving	20743	give me love	20558	bad	23117
unite	20742			alors regarde	23116
un monde à refaire	20741	RAP		allez plus haut	23115
let me blow ya mind	20740	without you	21330	all by myself	23114
family affair	20738	i need a girl part one	21329	osez Joséphine	23113
on a tous besoin d'amour	20737	inch'allah	21328	l'aigle noir	23112
live for love united	20861	breakdown	21313	aicha	23111
spanish eyes	20860	lettre ouverte	21312	1 2 3 maria	23110
perdono	20859	go back	20732	it wasn't me	21311
stach stach	20858	jeanny	20731	angela	21310
cette nouvelle vie	20857	sous le vent	20730		
toute seule	20856	quand je serais jeune	20729	FOREVER	
tous ensemble	20855	le dilemme	20728	no woman no cry	23269
tu trouveras	20854	rue de la paix	20727	the show must go on	23268
jusqu'au bout	20853	i'm like a bird	20713	boogie wonderland	23267
brigitte bardot	20852	vivre la vie	20712	we come one	23241
au pays de mes rêves	20851	fiesta and fiesta	20711	tout	23238
un homme anonyme	20850	another day in paradise	20710	dans ma rue	23237
on se ressemble	20849	j'y crois encore	20709	viens voir le docteur	23236
l'agitateur	20848	celle qui a dit non	20708	too long	23235
adam et yves	20847	family affair	20707	around the world	23233
u got it bad	20846	u remind me	20706	da funk	23232
qui est l'exemple	20845	le vent nous porteras	20704	the child	23231
because i got high	20844	chatelet les halles	20703	sing it back	23230
j'ai tout oublié	20843	it's my life	20702	be happy	23229
j'attends l'amour	20842	les rois du monde	20700	time strecher	23228
a new day has come	20841	i'm a slave for you	20697	sonar	23227
tra te e il mare	20840	on the move	20695	doin't it again	23226
what about us	20839	trop peu de temps	20694	come back	23224
donner tout	20838	mister writer	20693	yellow submarine	23220
all rise	20837	have a nice day	20692	only you	23218
paid my dues	20836	just a little more love	20691	just a gigolo	23213
un monde à nous	20835	get up	20690	the logical song	23210
i'm real	20834	stealing around	20689	walking of the moon	23206
gimme, gimme, gimme	20833	another chance	20688	message in the bottle	23205
ice land in the sun	20820	dance to the music	20687	la vida loca	23195
chery lips	20819	music is the one	20686	wonderful life	23184
movies	20818	intro	20685	marcia baila	23176

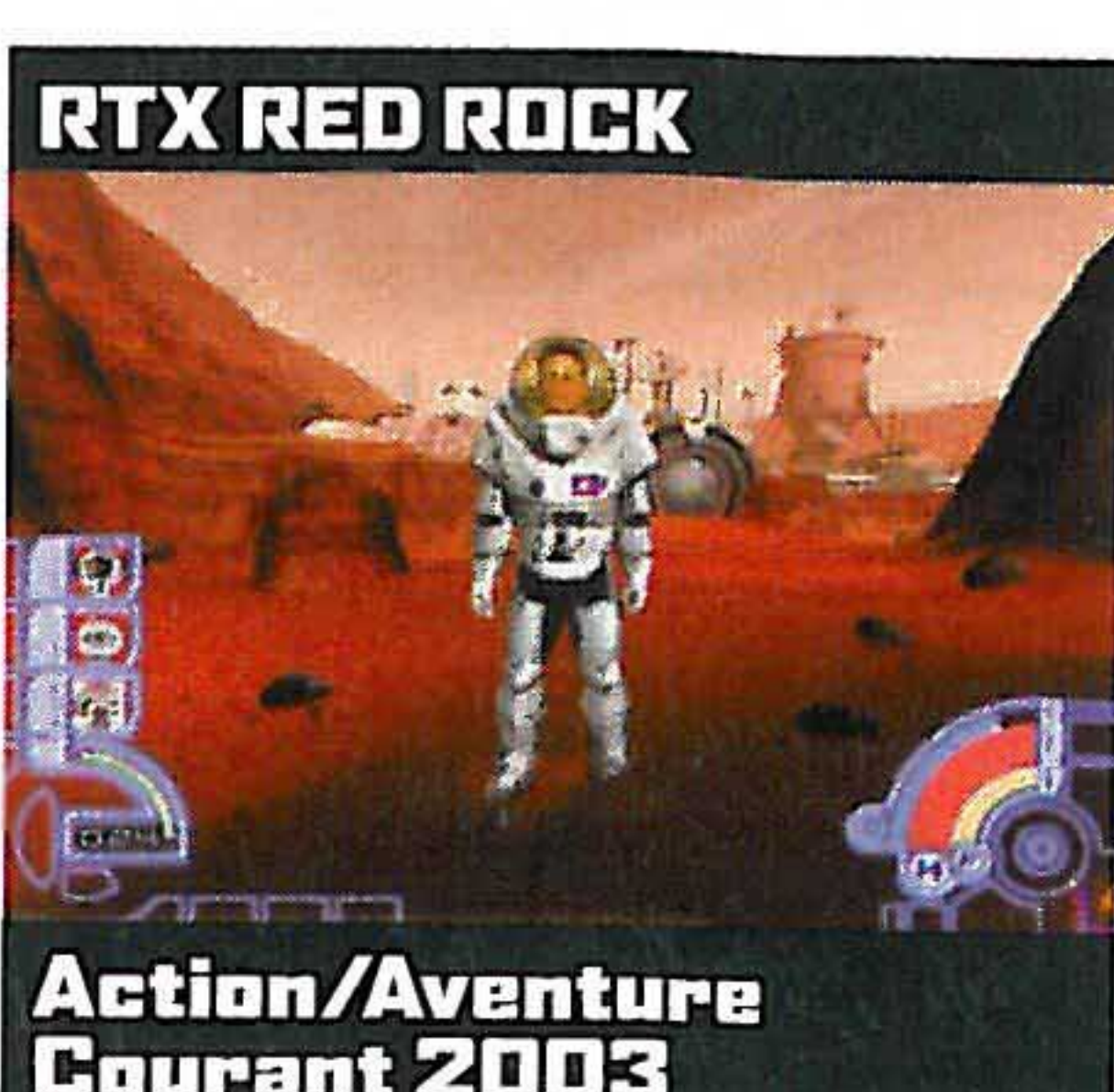
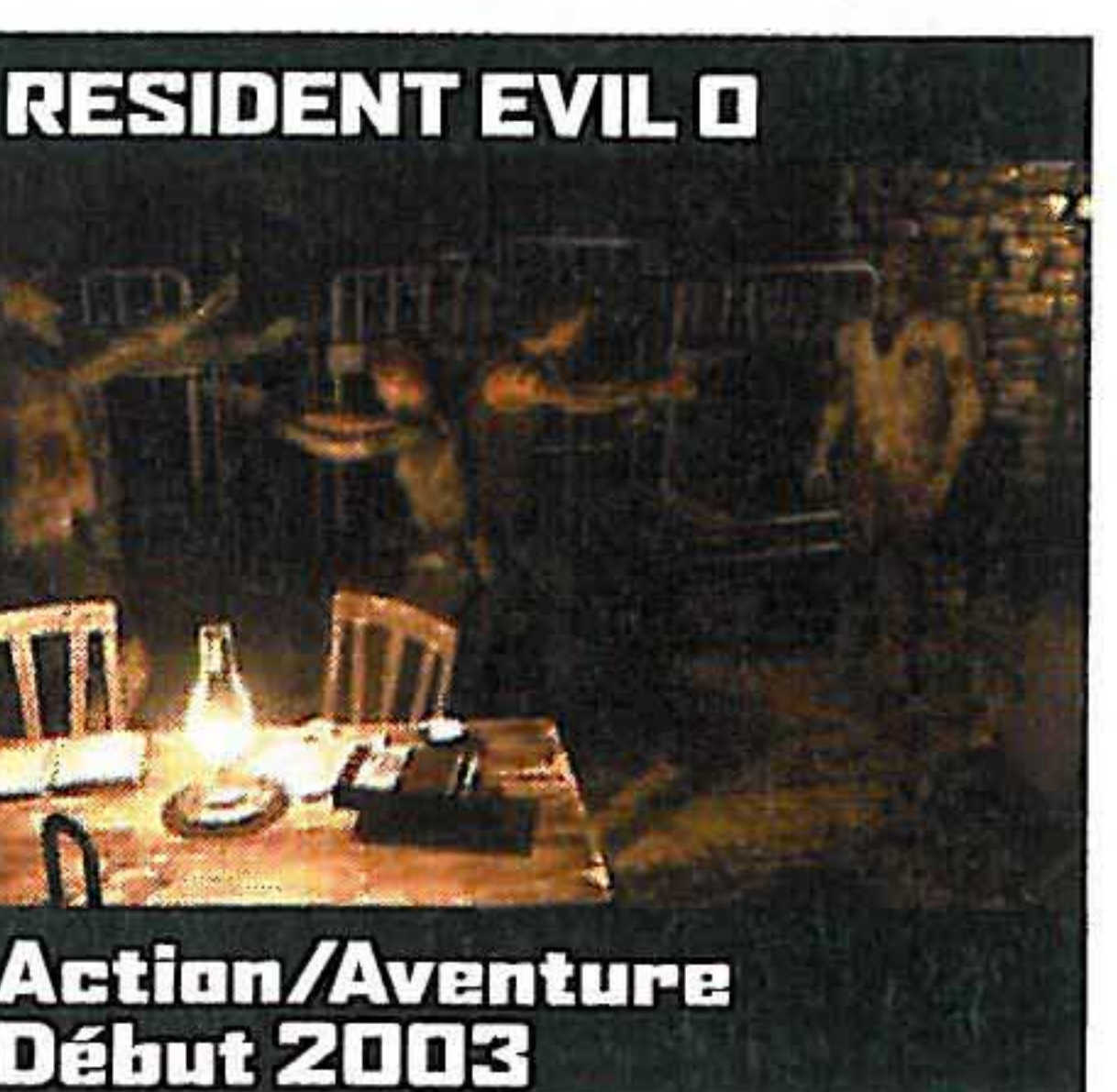
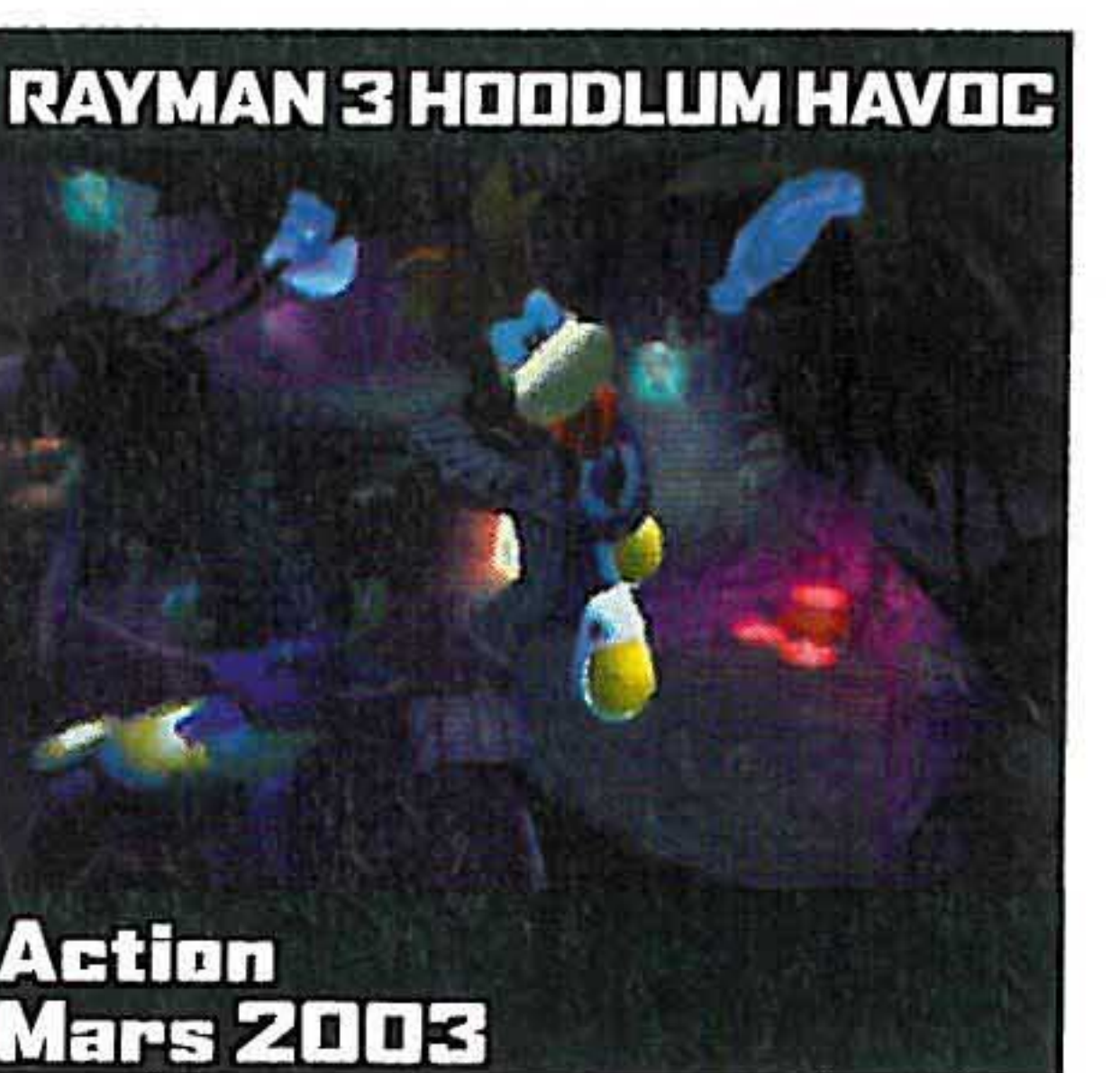
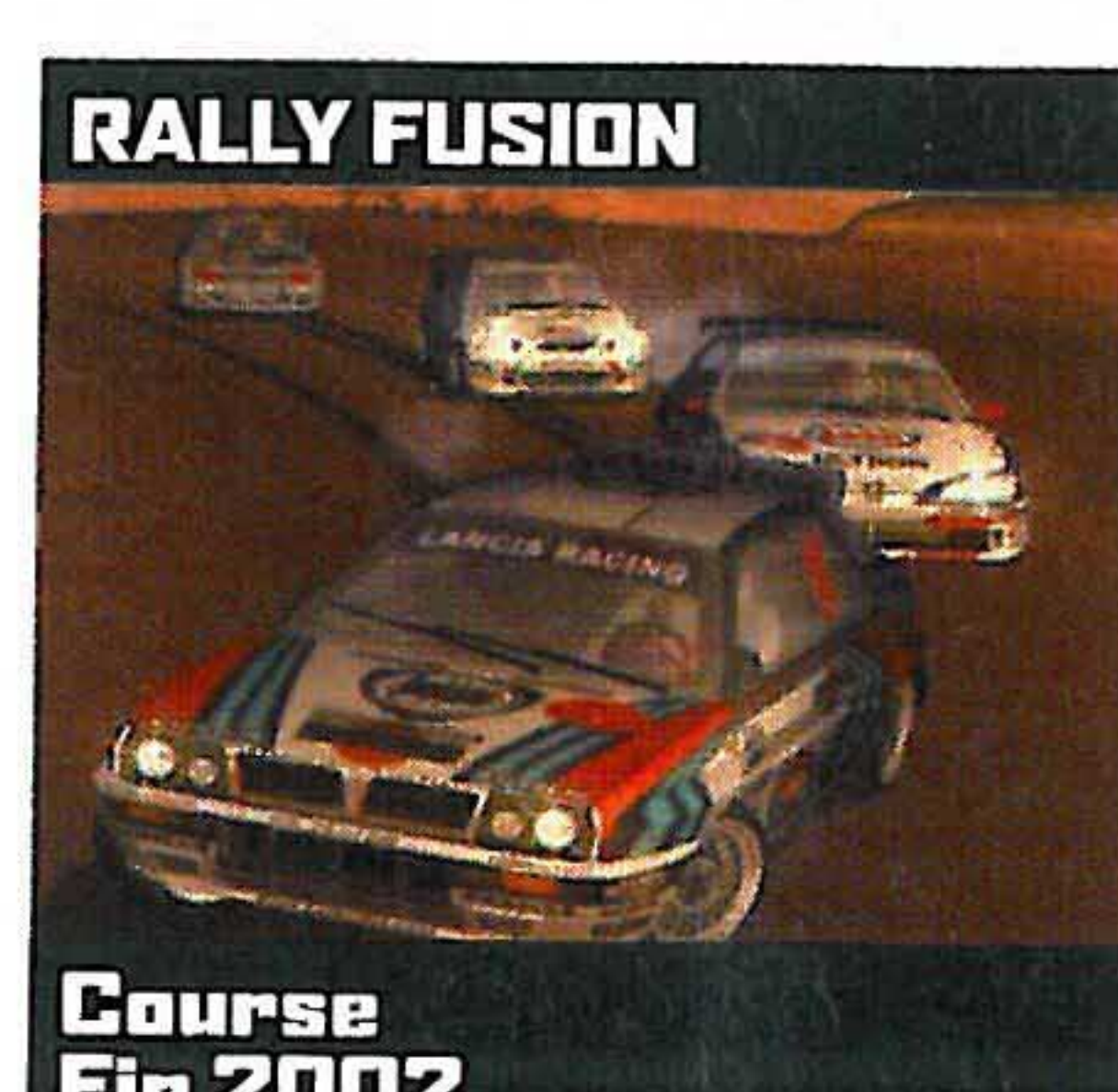
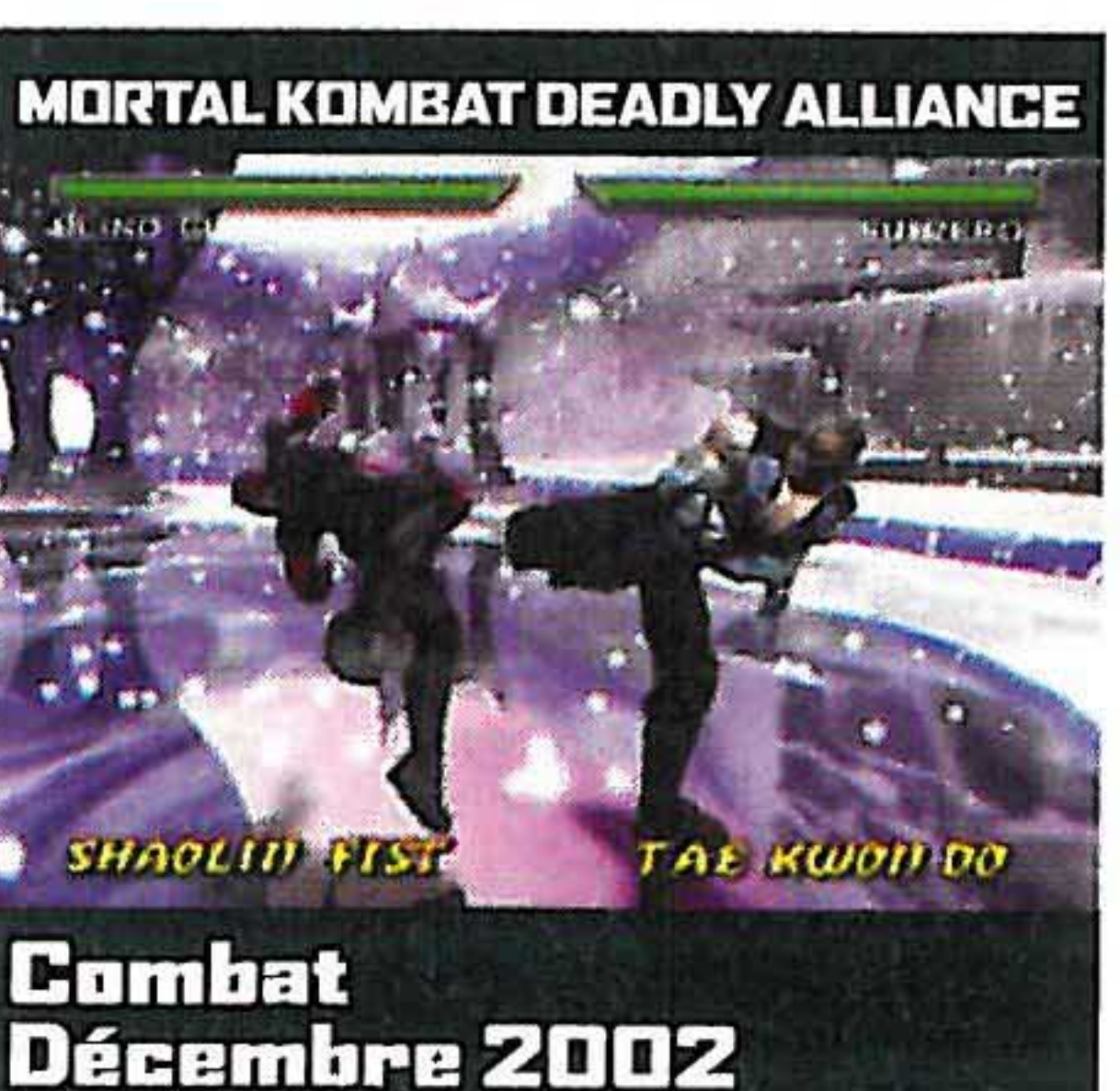
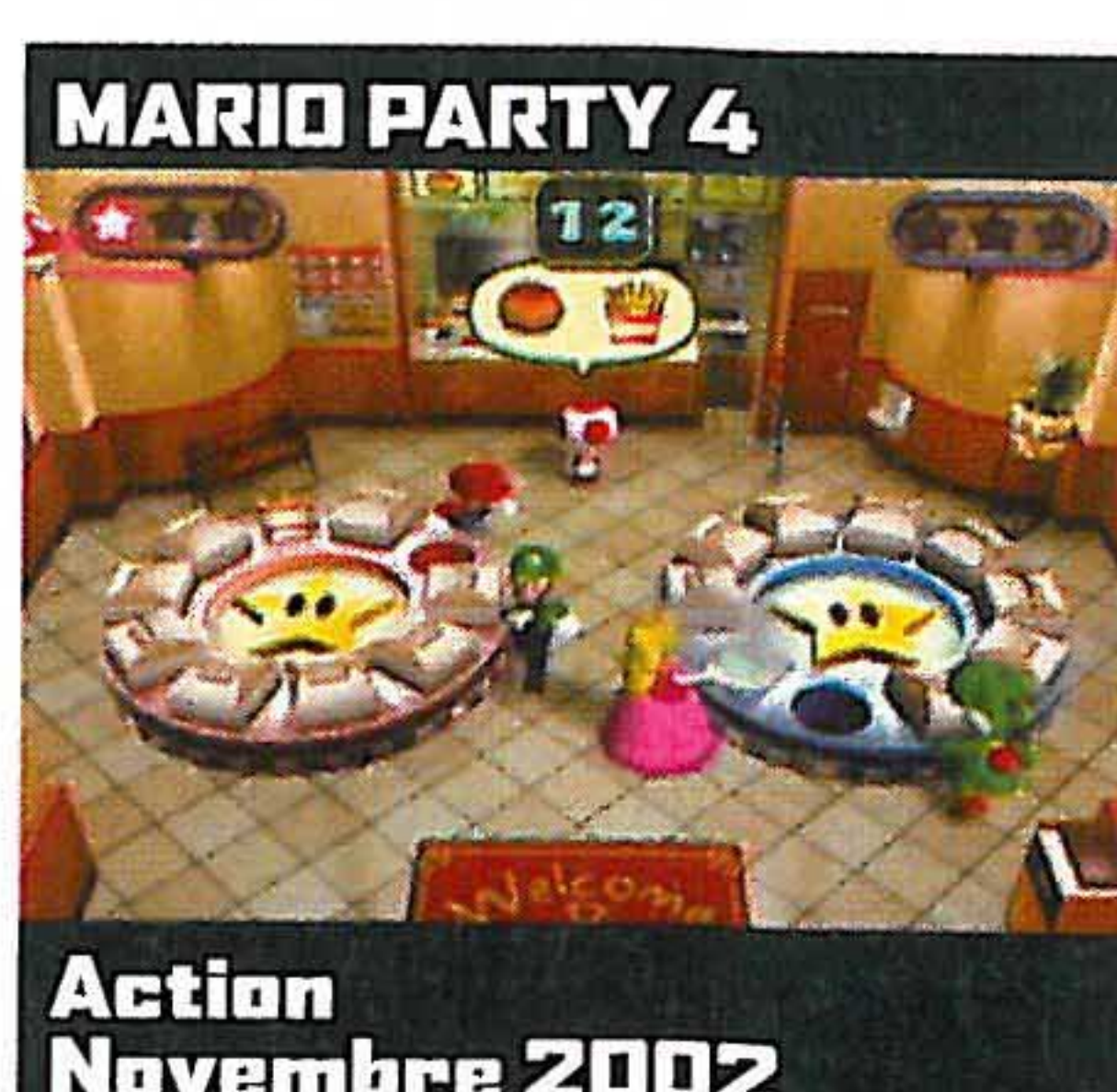
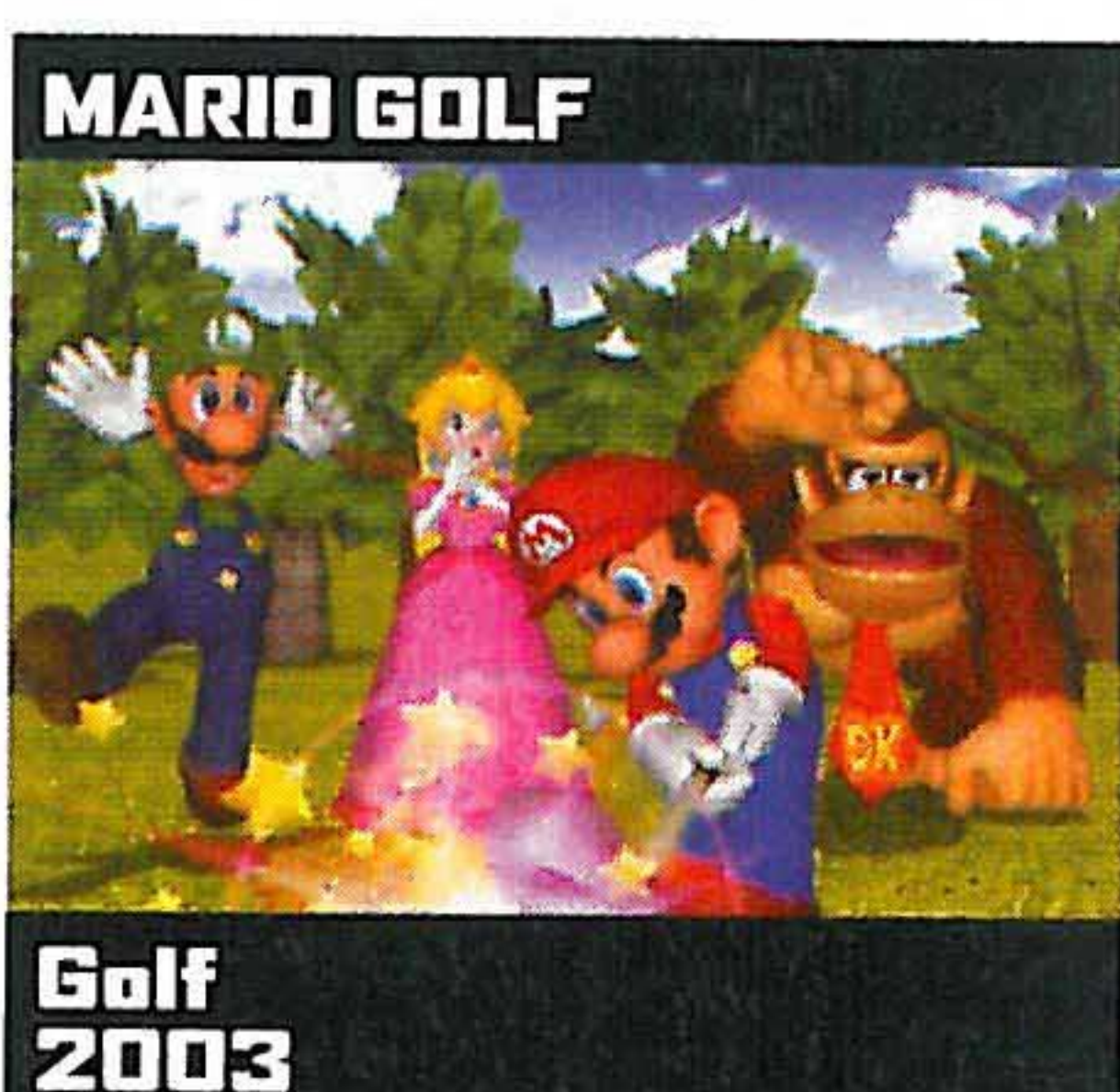
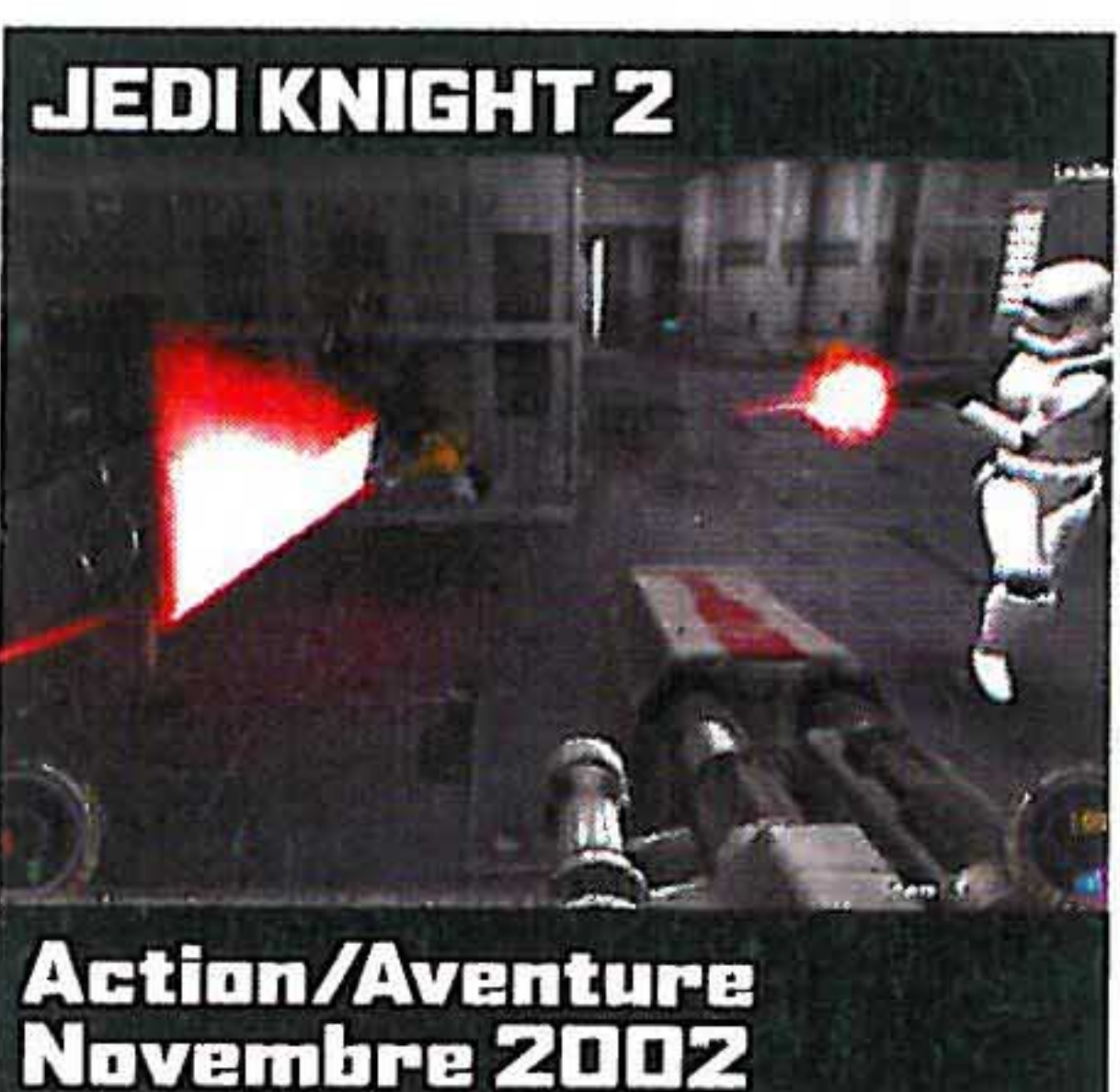
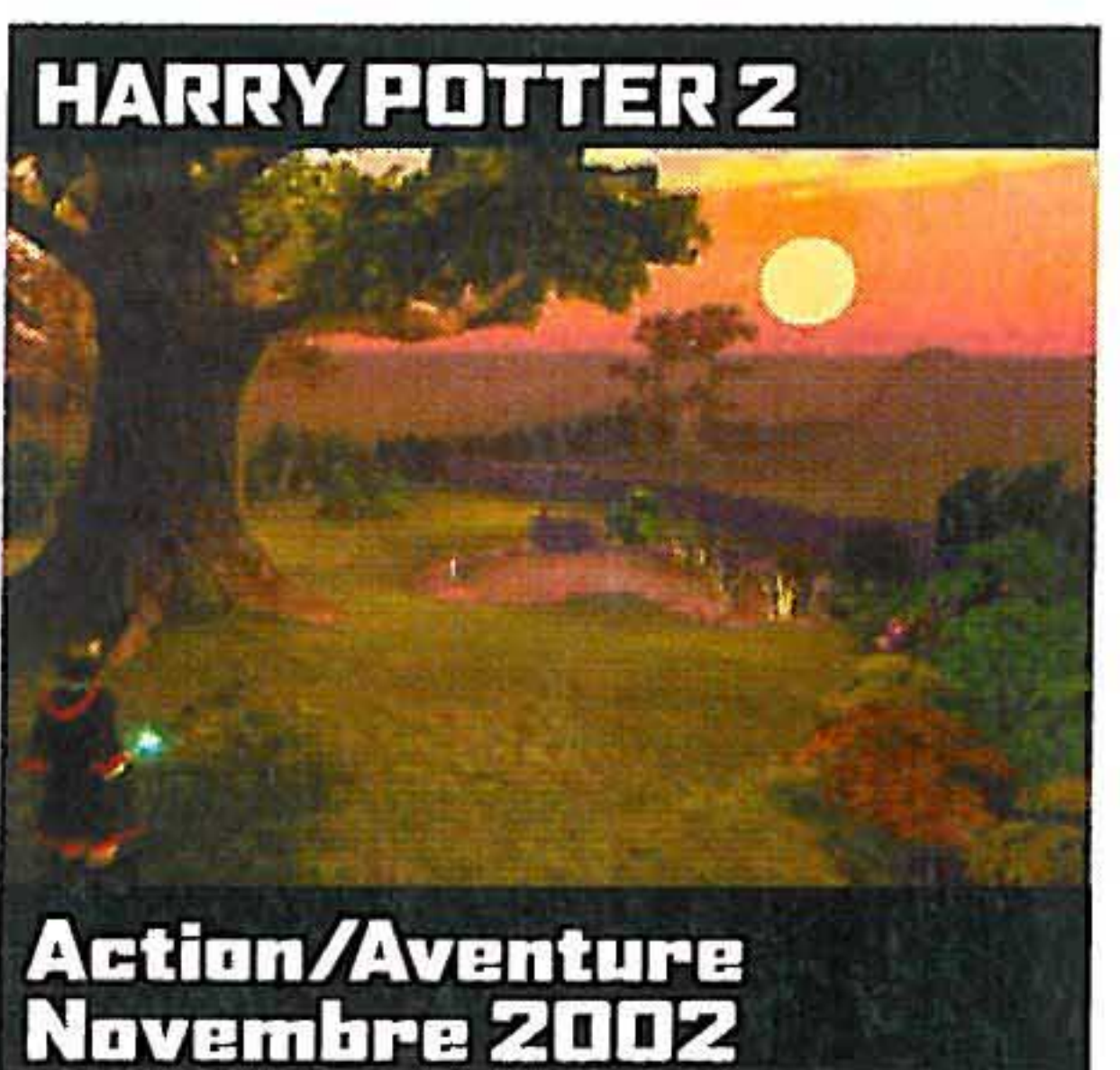
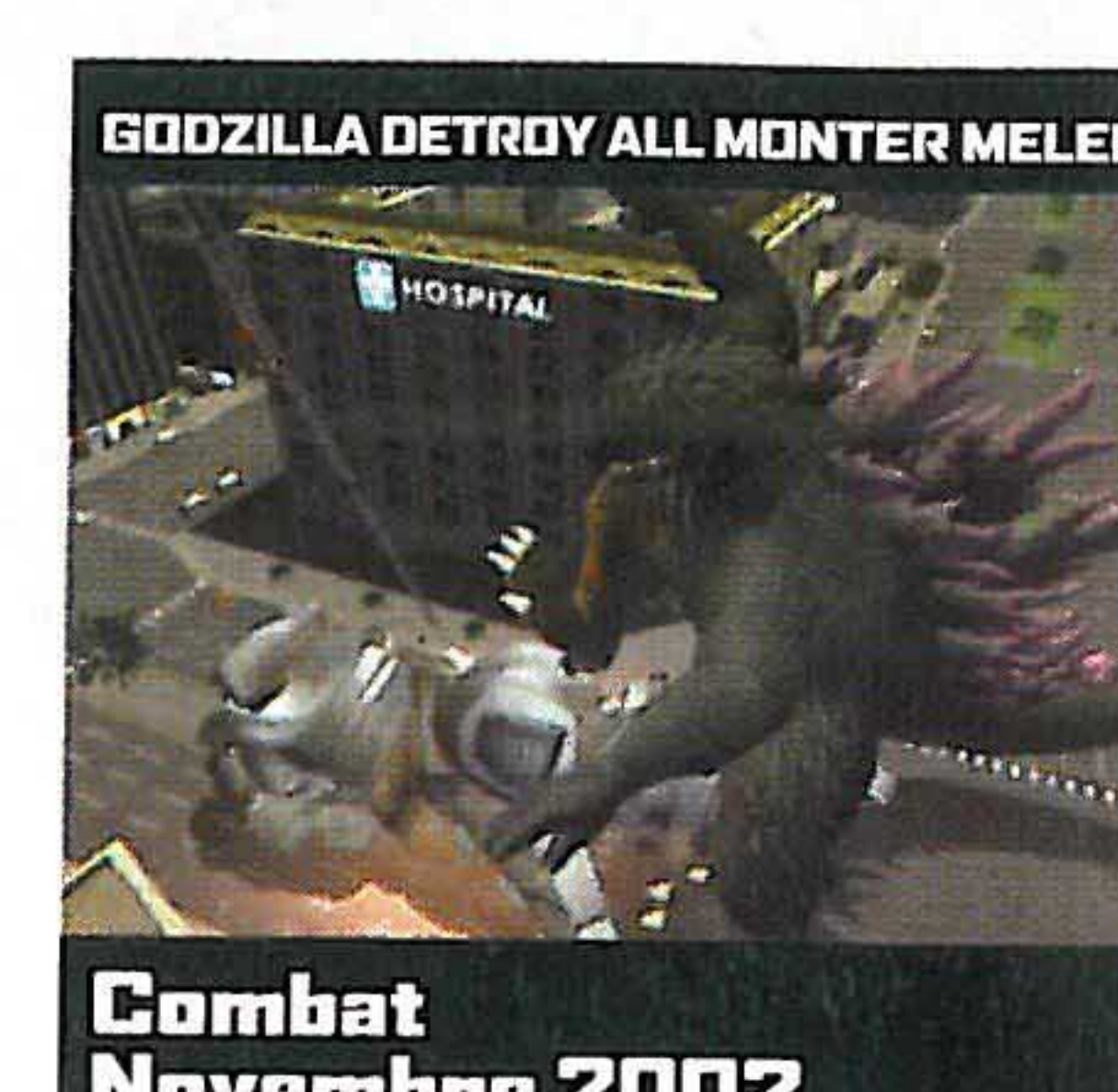
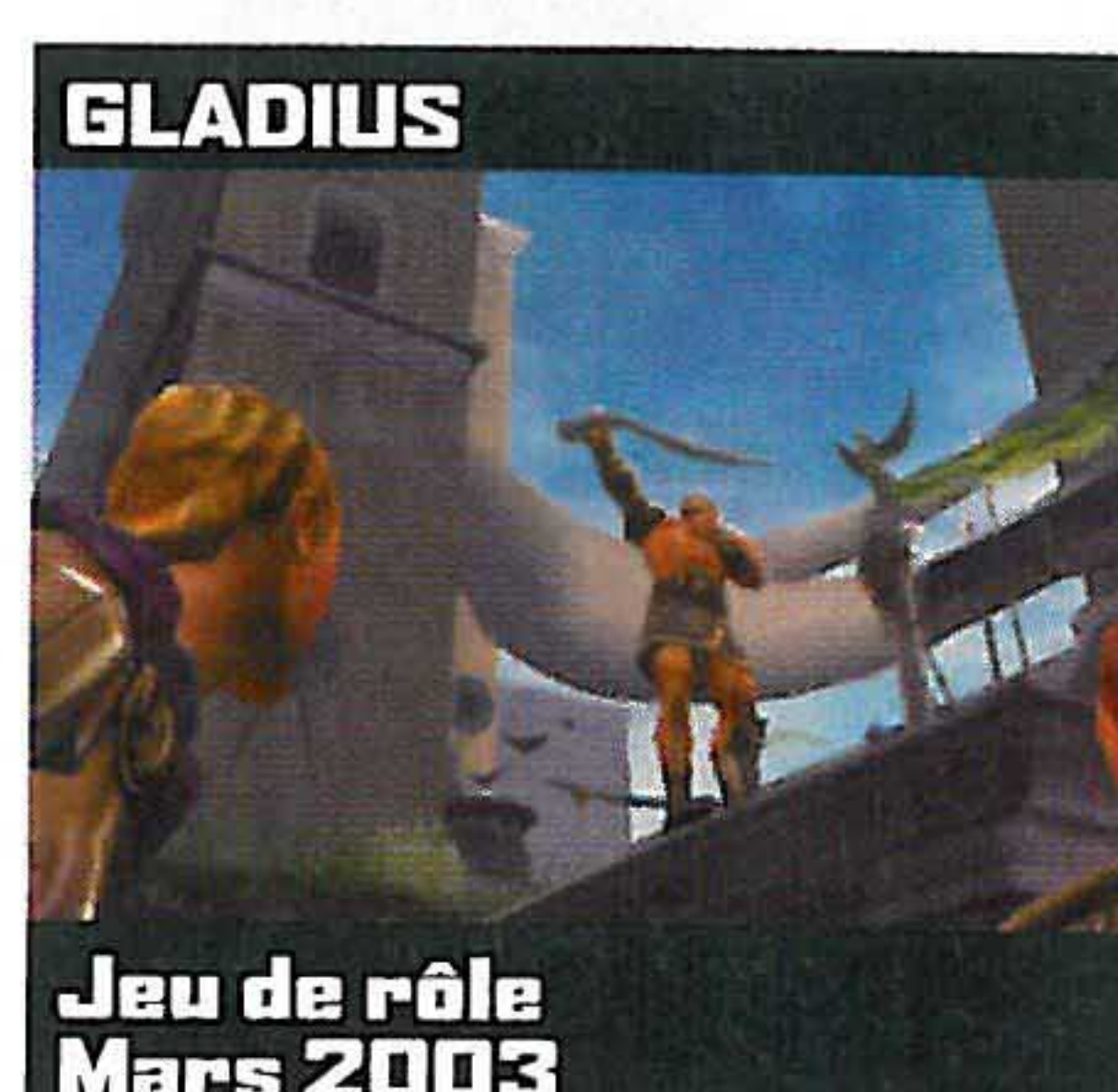
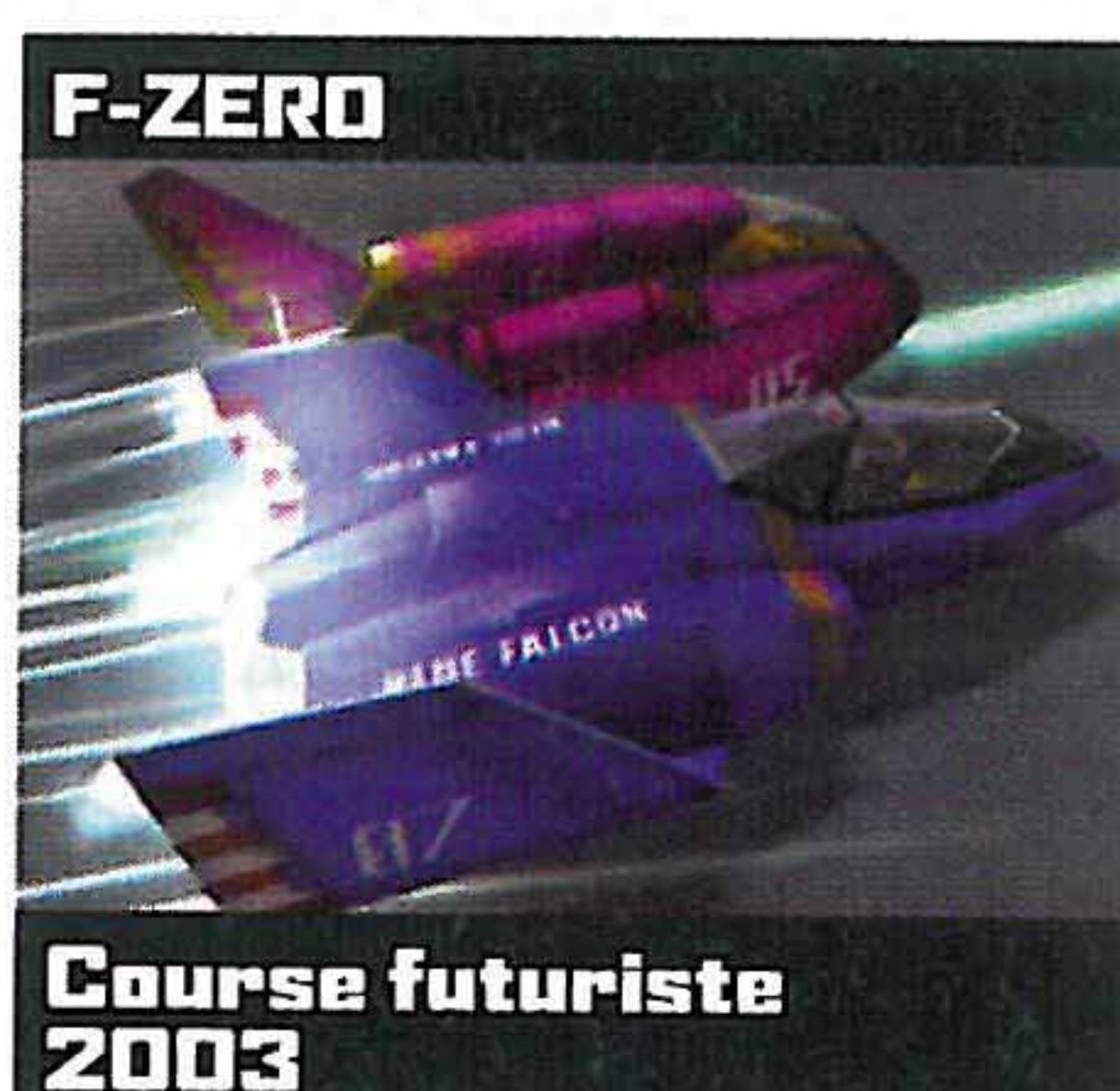
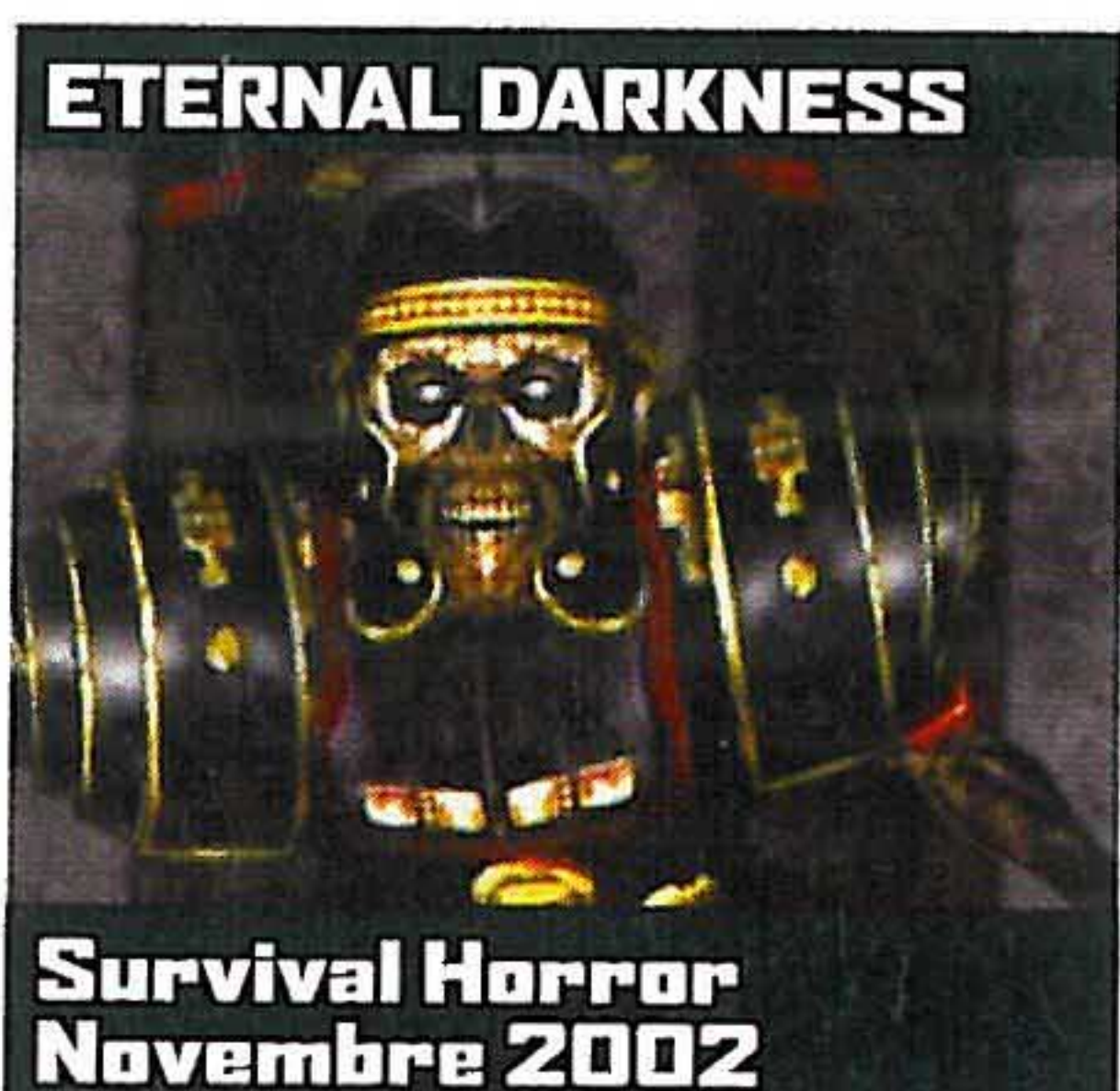
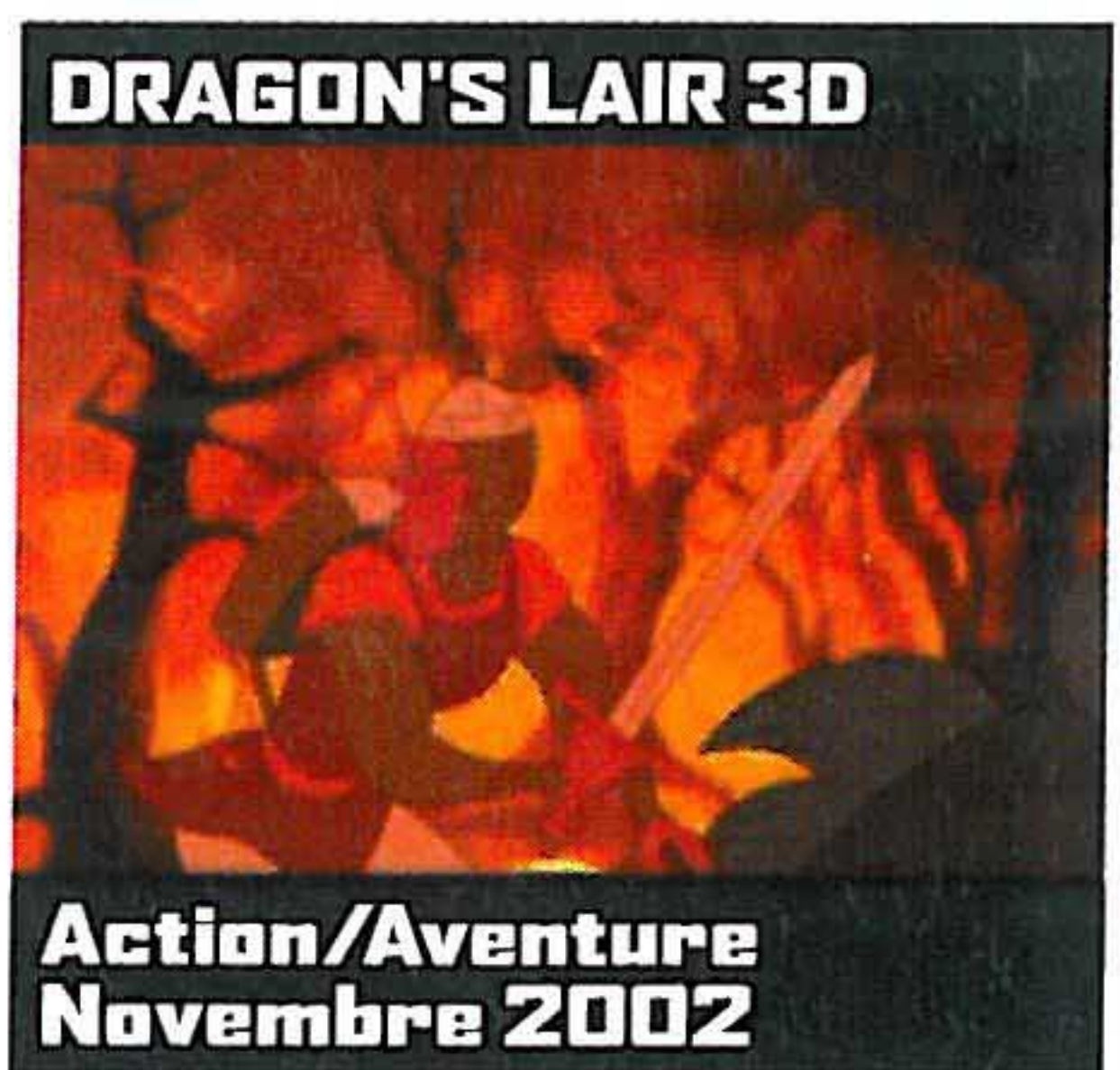
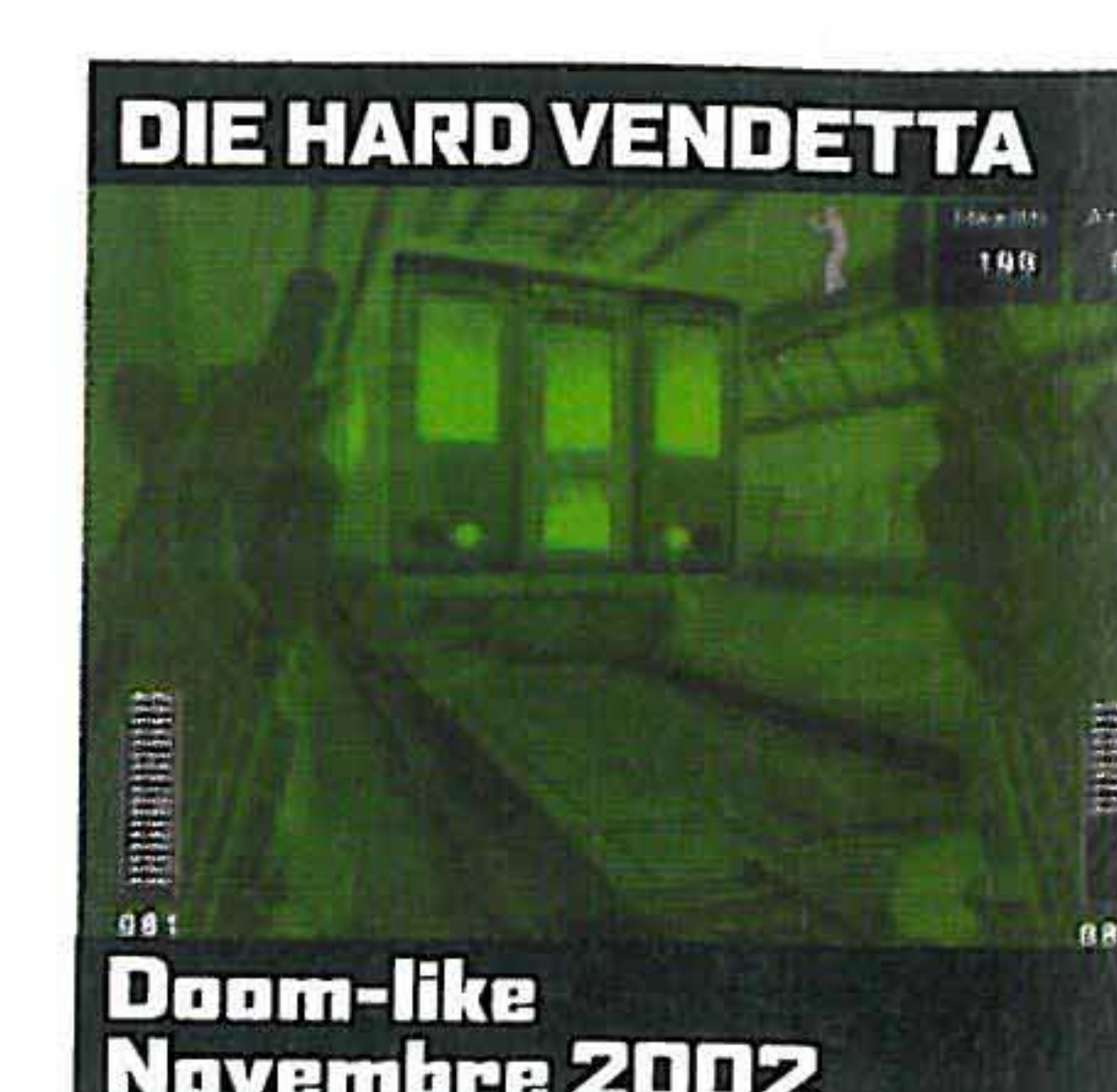
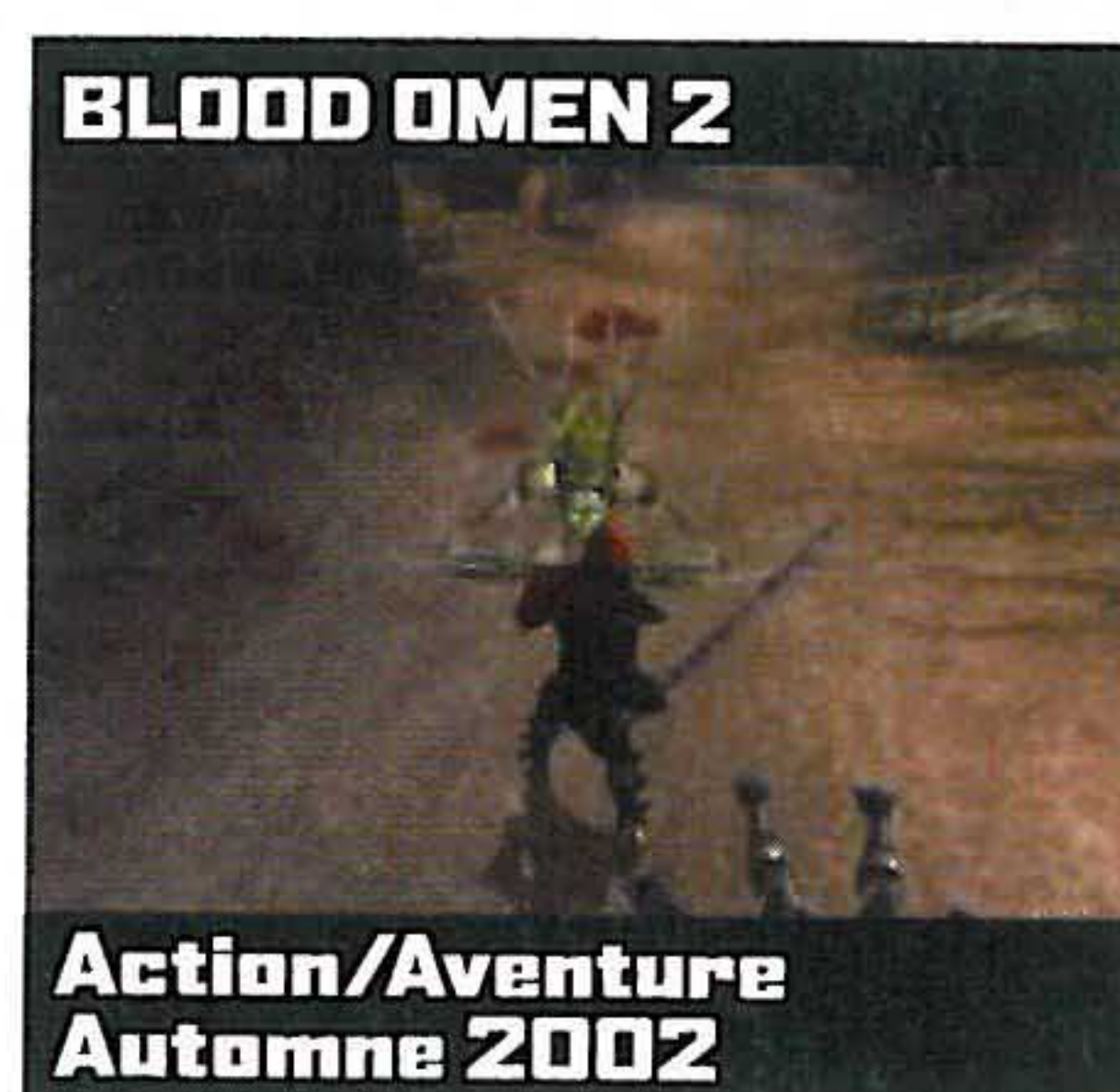
11307	11311	11313	007	11401
11402	11403	11404	11405	11406
11407	11501	11502	11503	11507
11508	11509	11511	11515	11516
11520	11522	11601	11602	11603
11801	11802	11803	11804	11808
11810	11811	11812	11813	11814
11816	11818	11819	11821	11823
11826	11828	11829	12062	12117
12119	12120	HIPPY	CASSE TOI	MACHO
10804	10806	10808	10810	10811
SEXBOMB!!!	RELAX	VOLUME+	ZEN	10819
10812	10815	10816	10817	10819
10822	20%	10824	10834	10835
10838	10840	BISOUS	10842	10843
10844	10845	10846	HELL	10848
10849	10850	10852	10862	10863
10873	10874	10876	10886	10894
10895	10896	10897	10932	10933
10937	10951	10956	10965	10966
10969	10970	10971	10976	10977
10979	10981	10986	10987	12018
12028	12053	I LOVE YOU	11001	11004



# PROCHAINES SORTIES

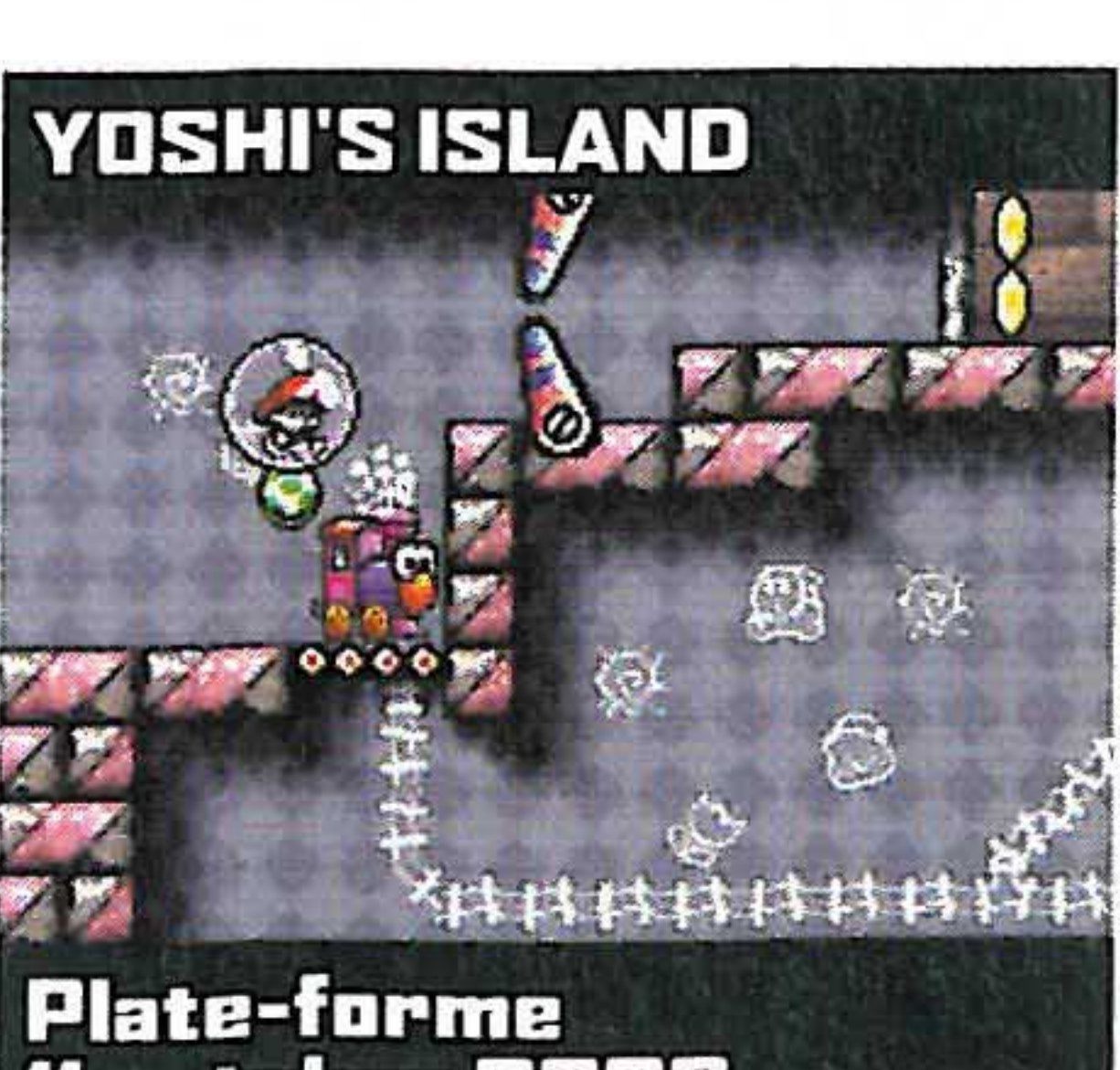
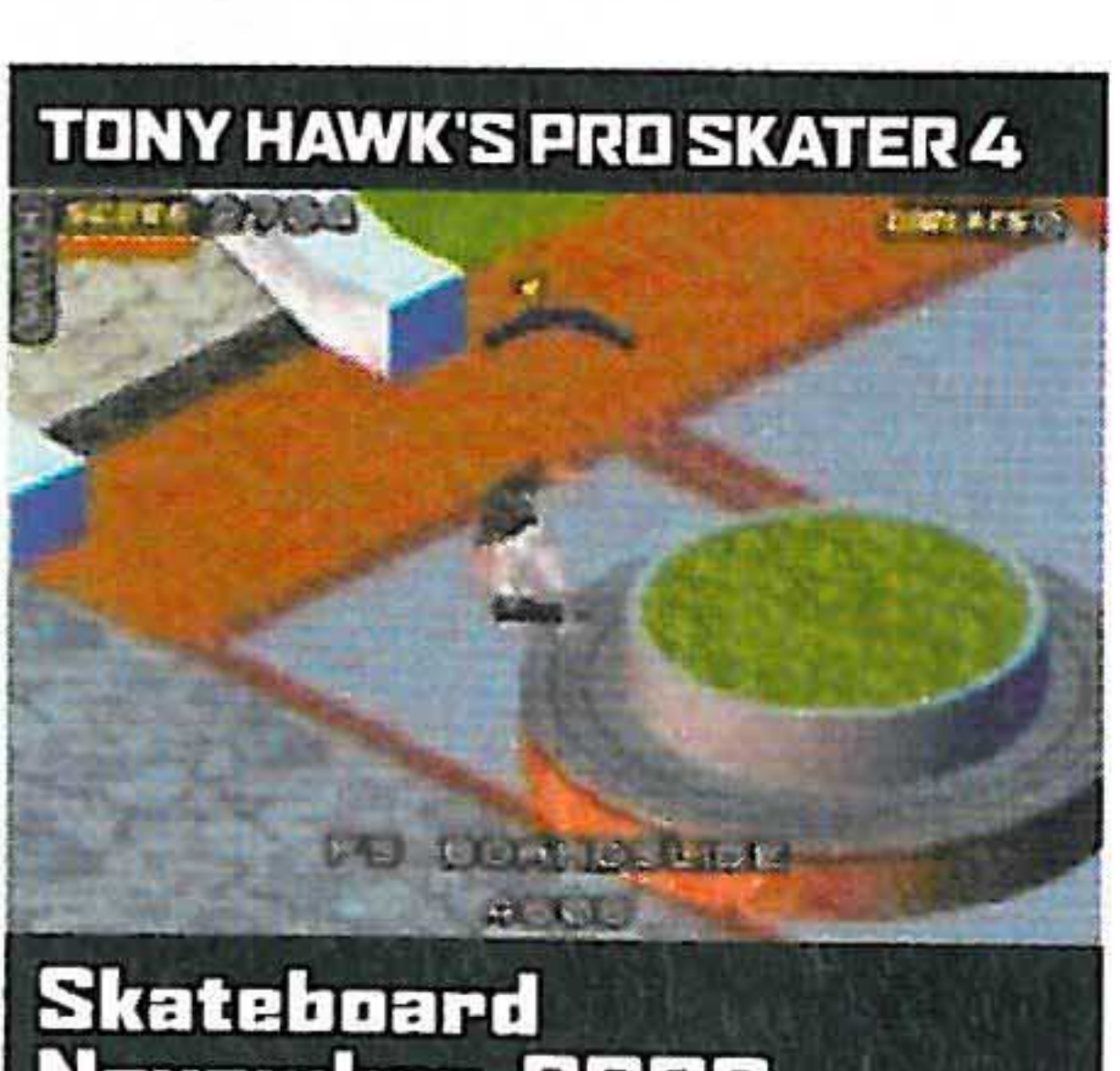
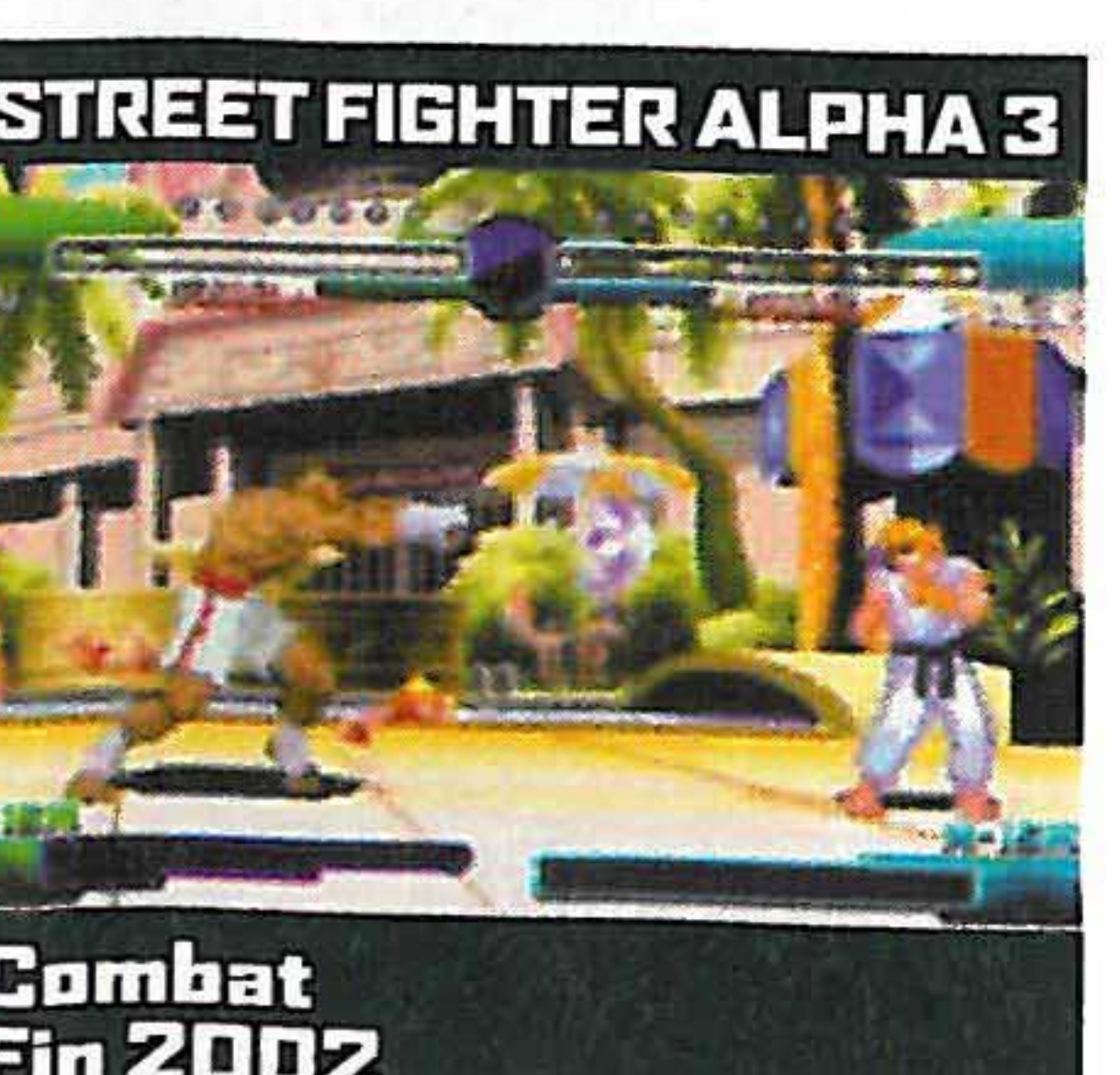
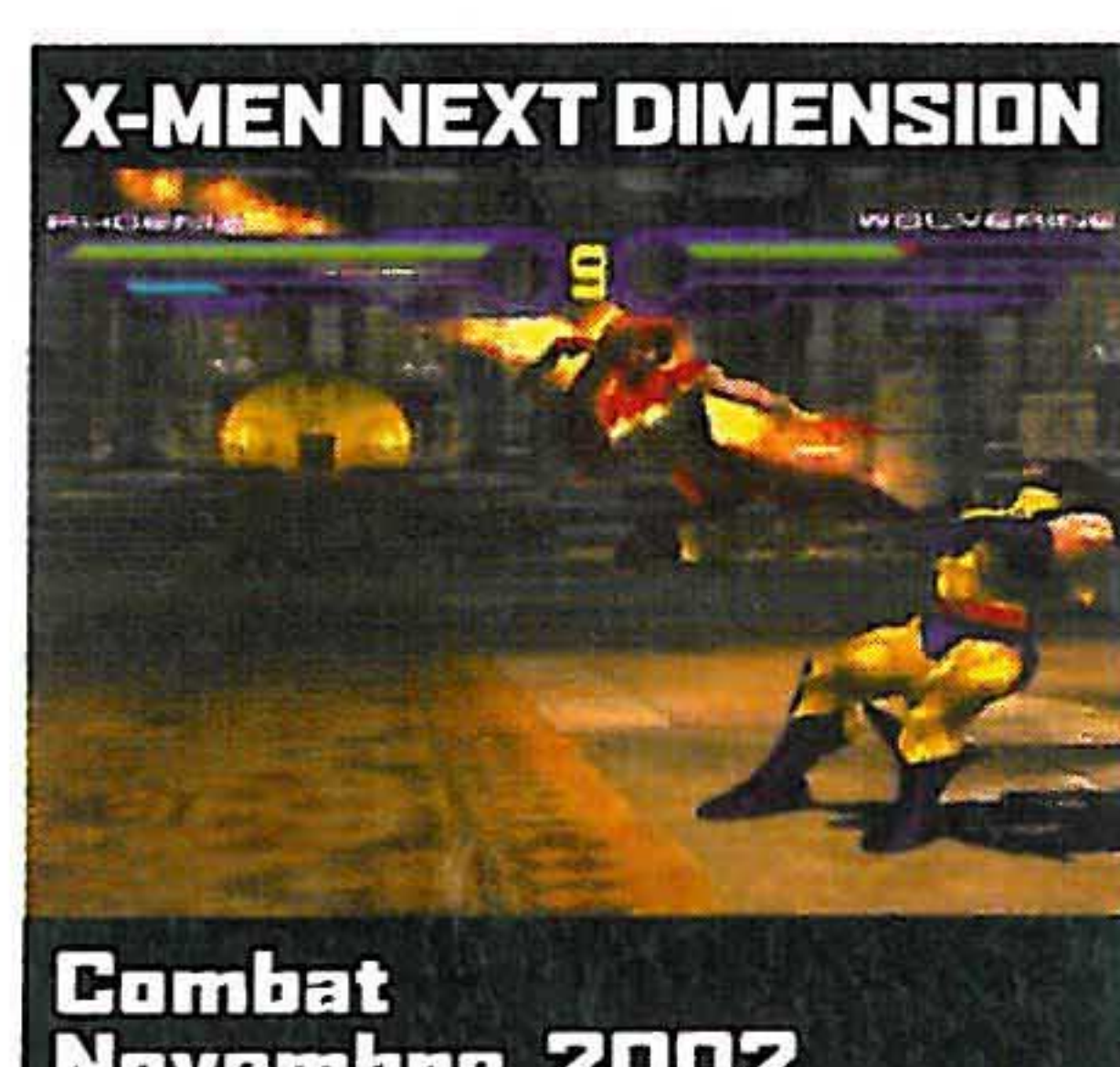
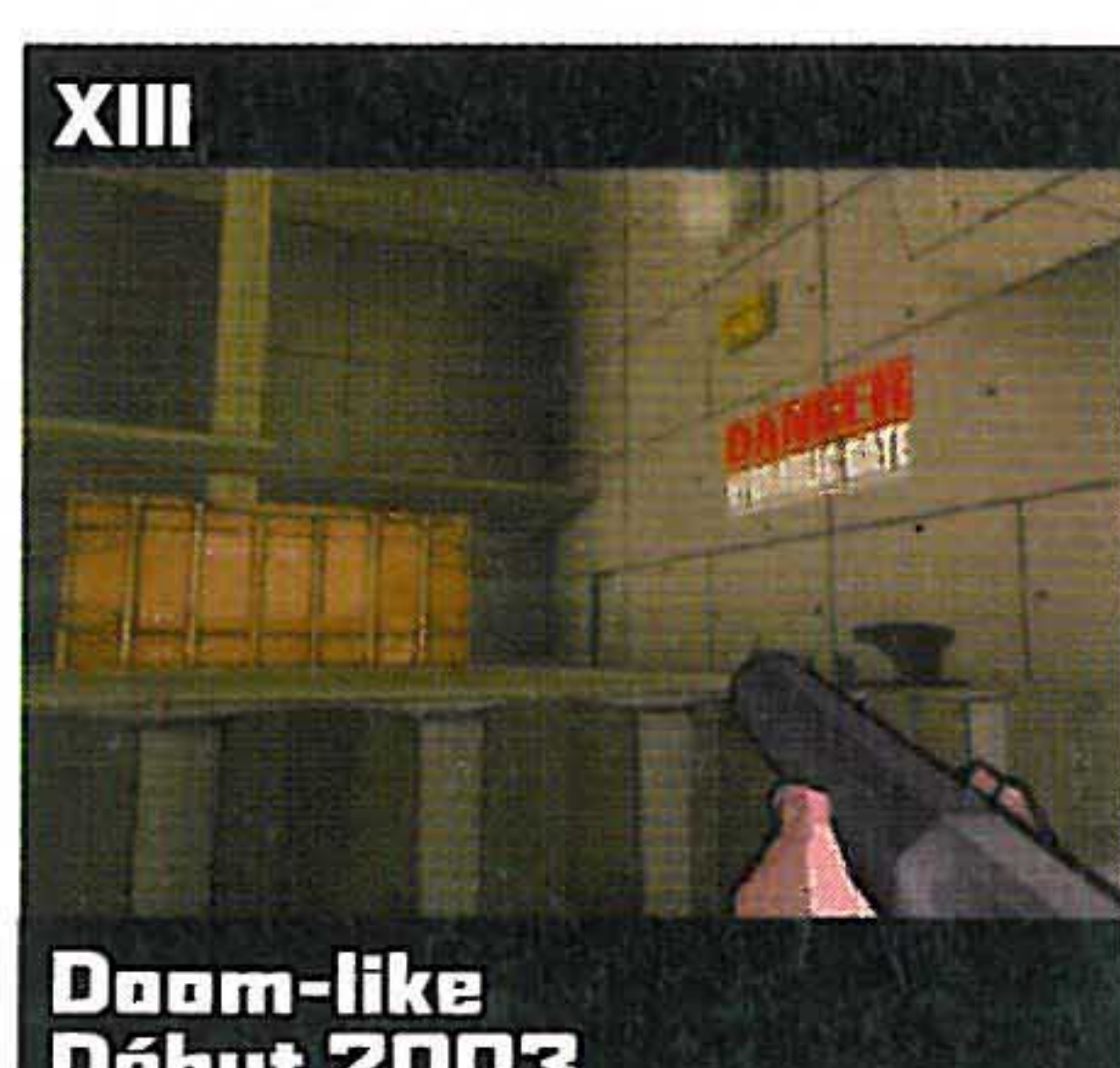
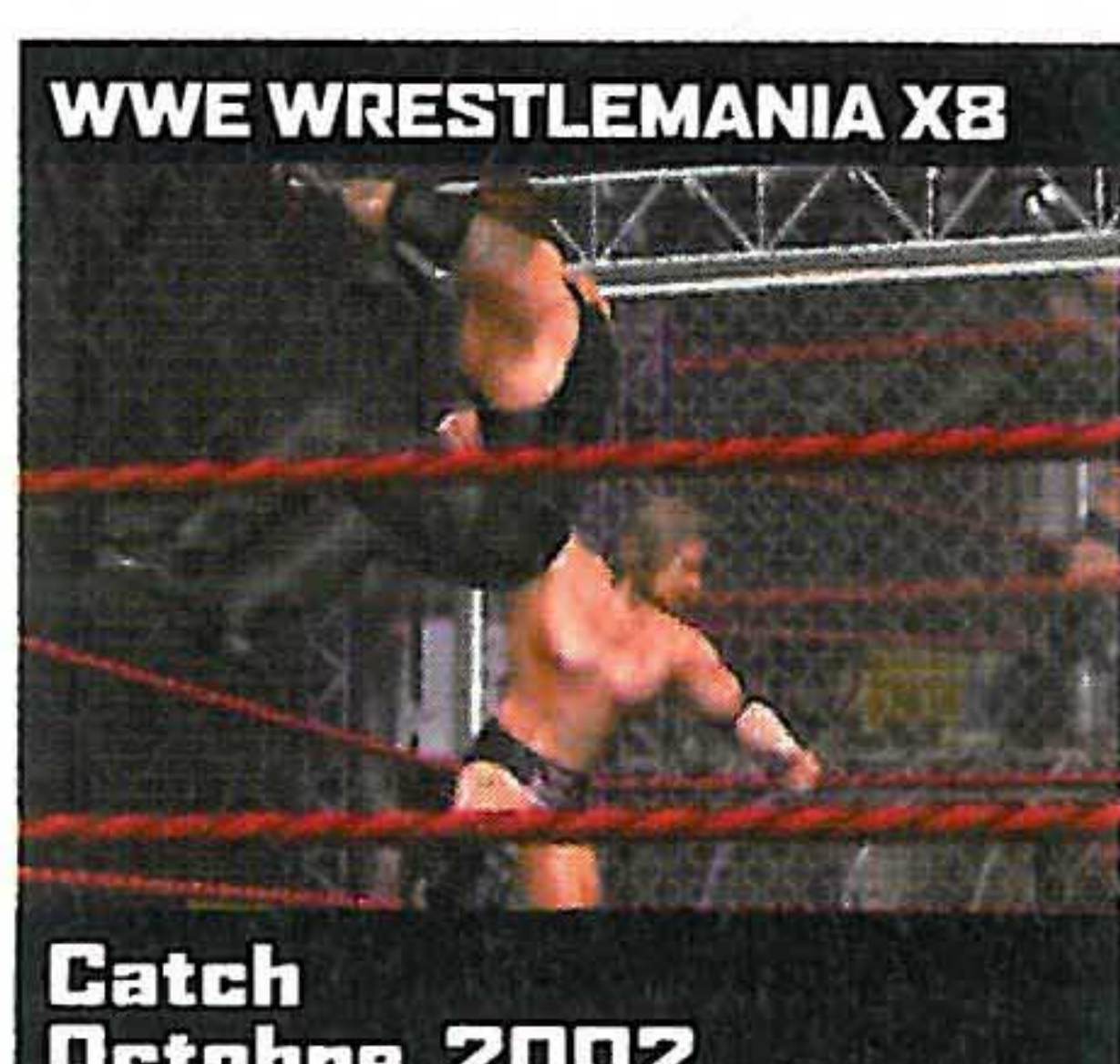
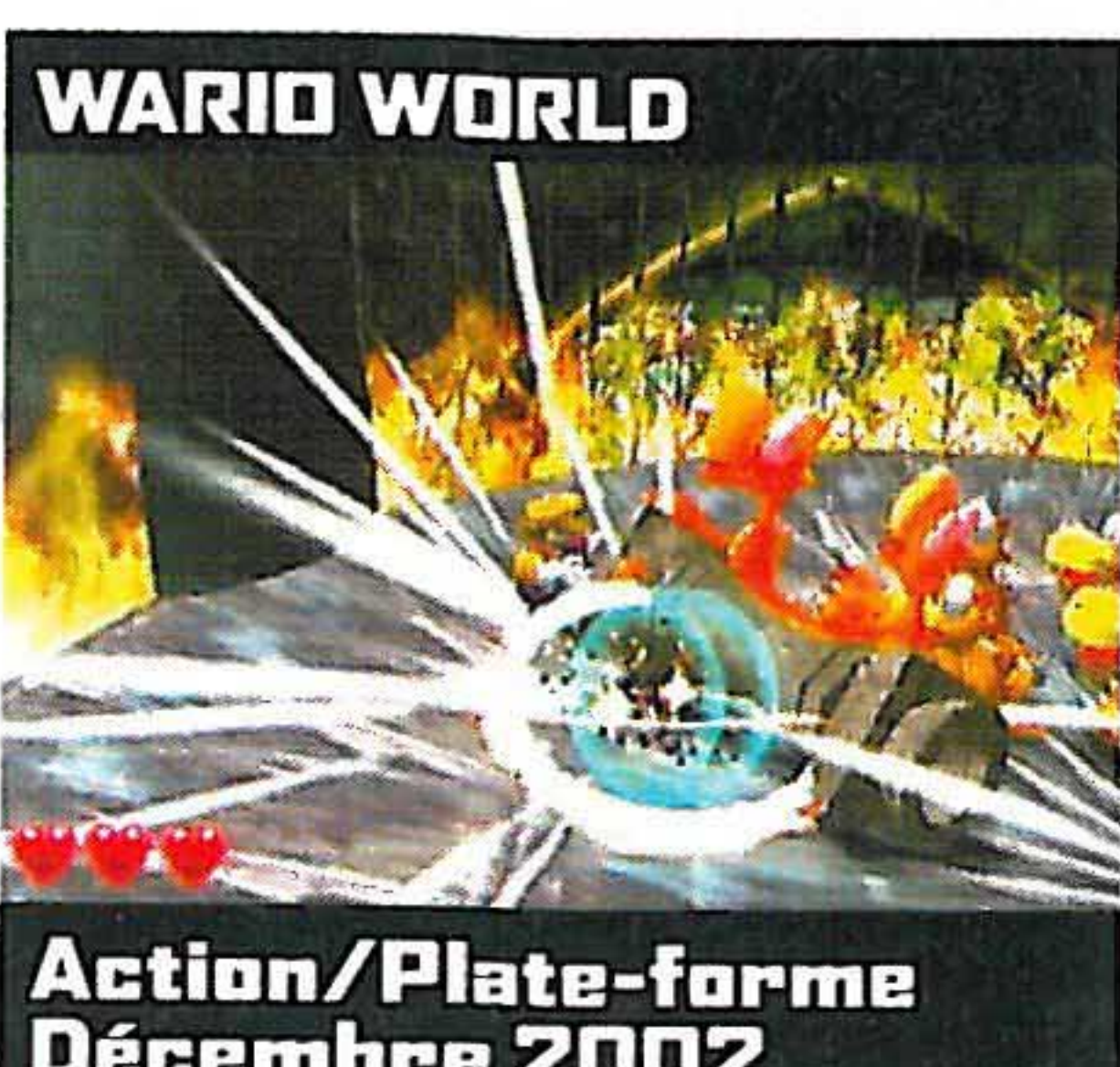
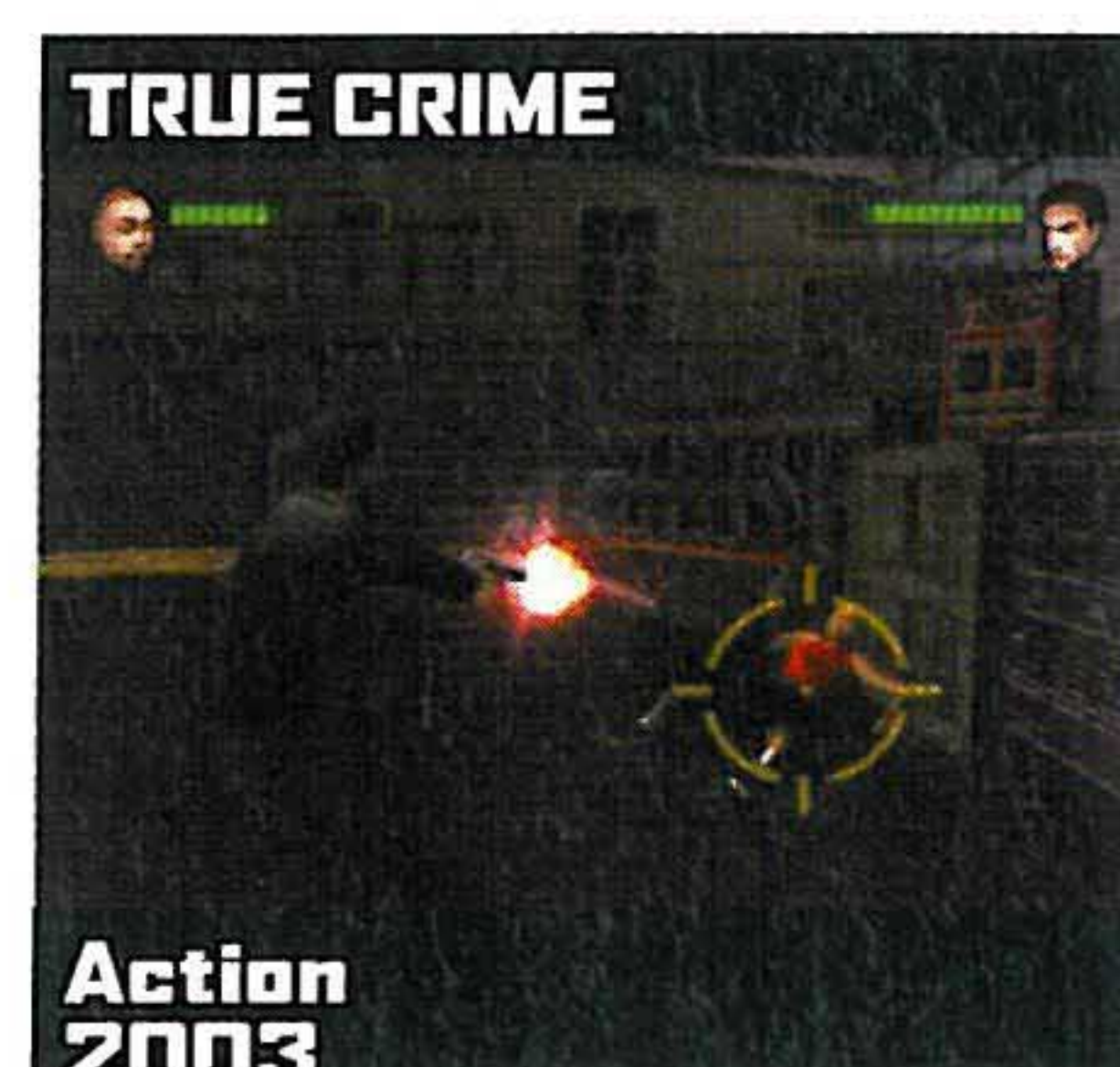
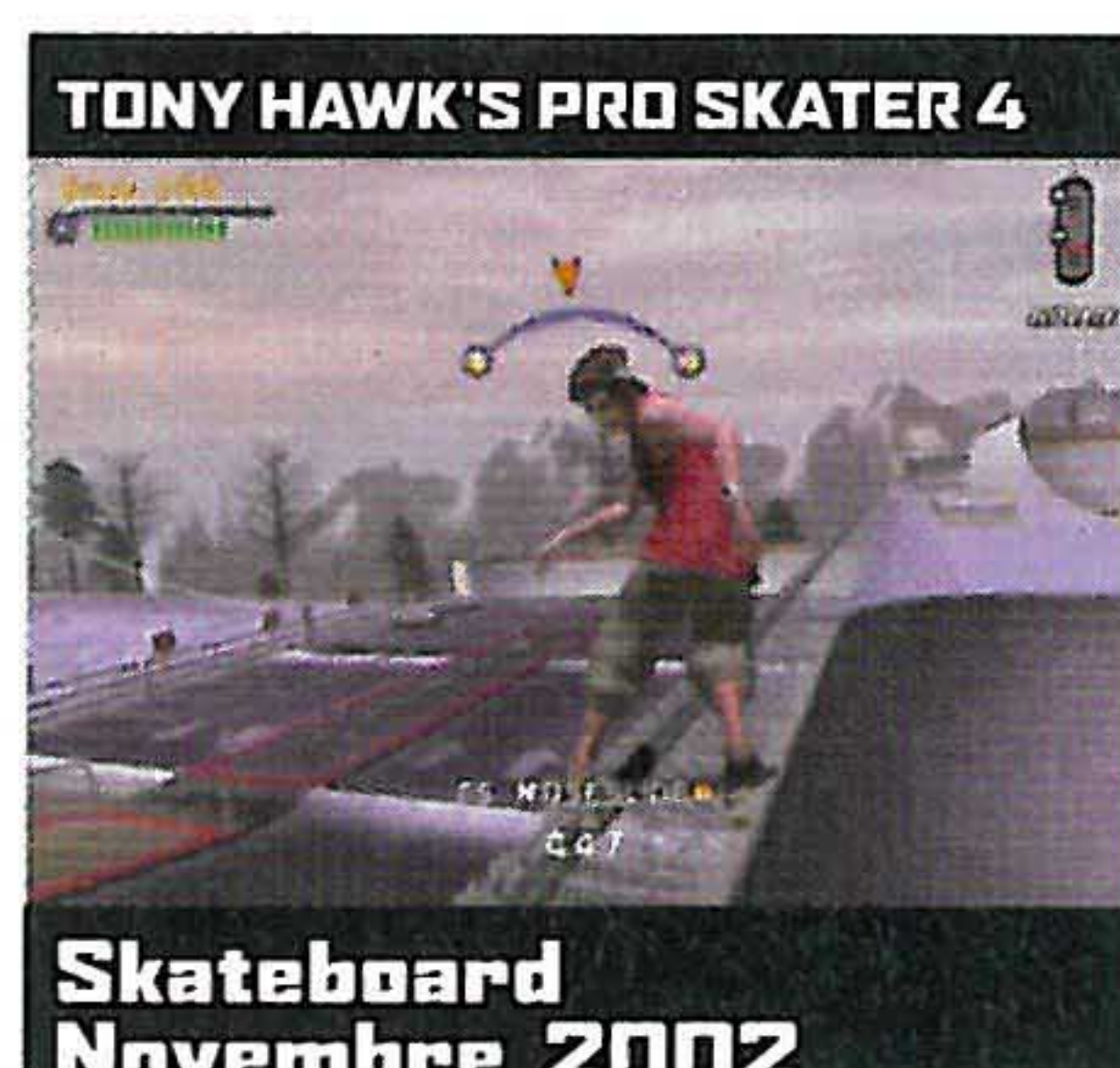
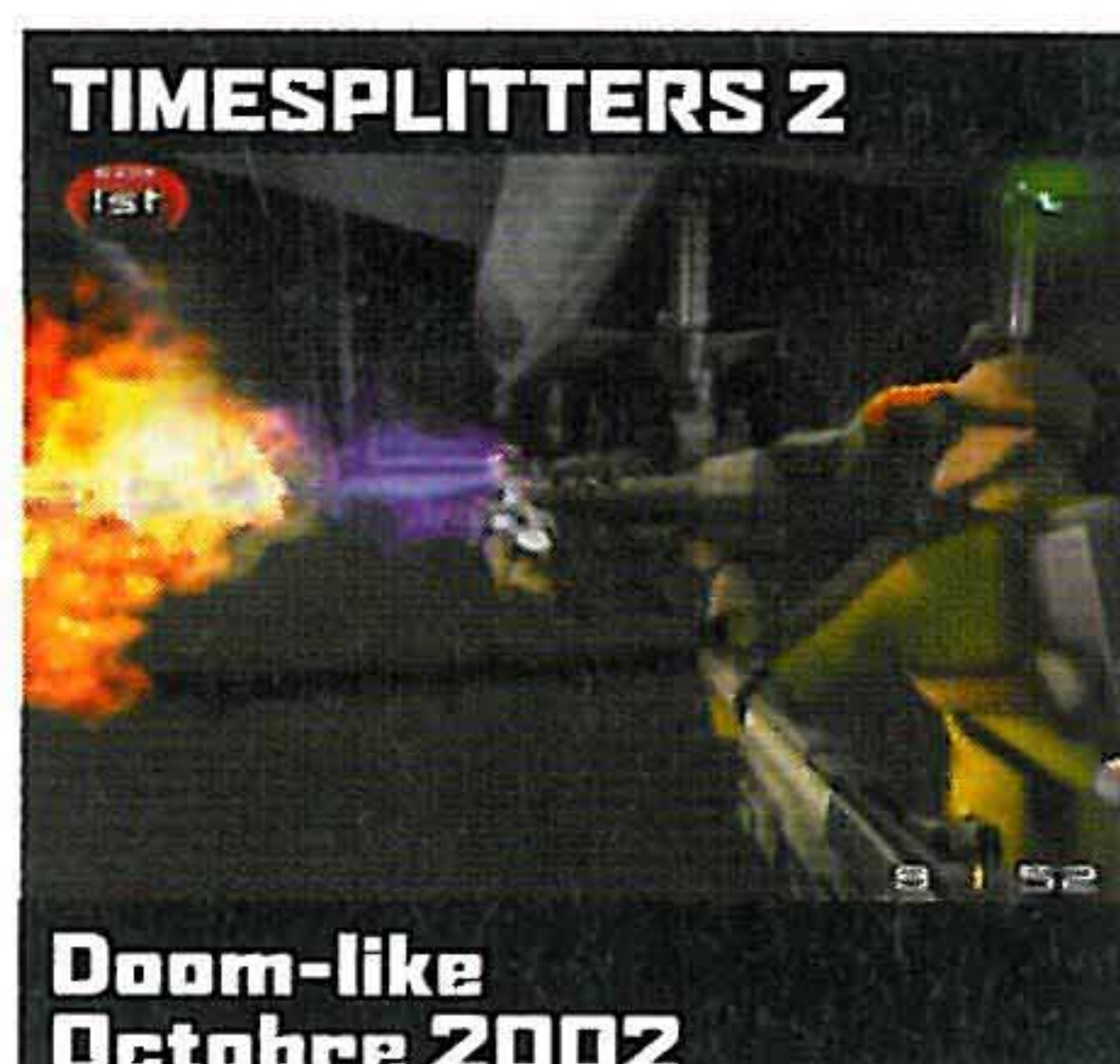
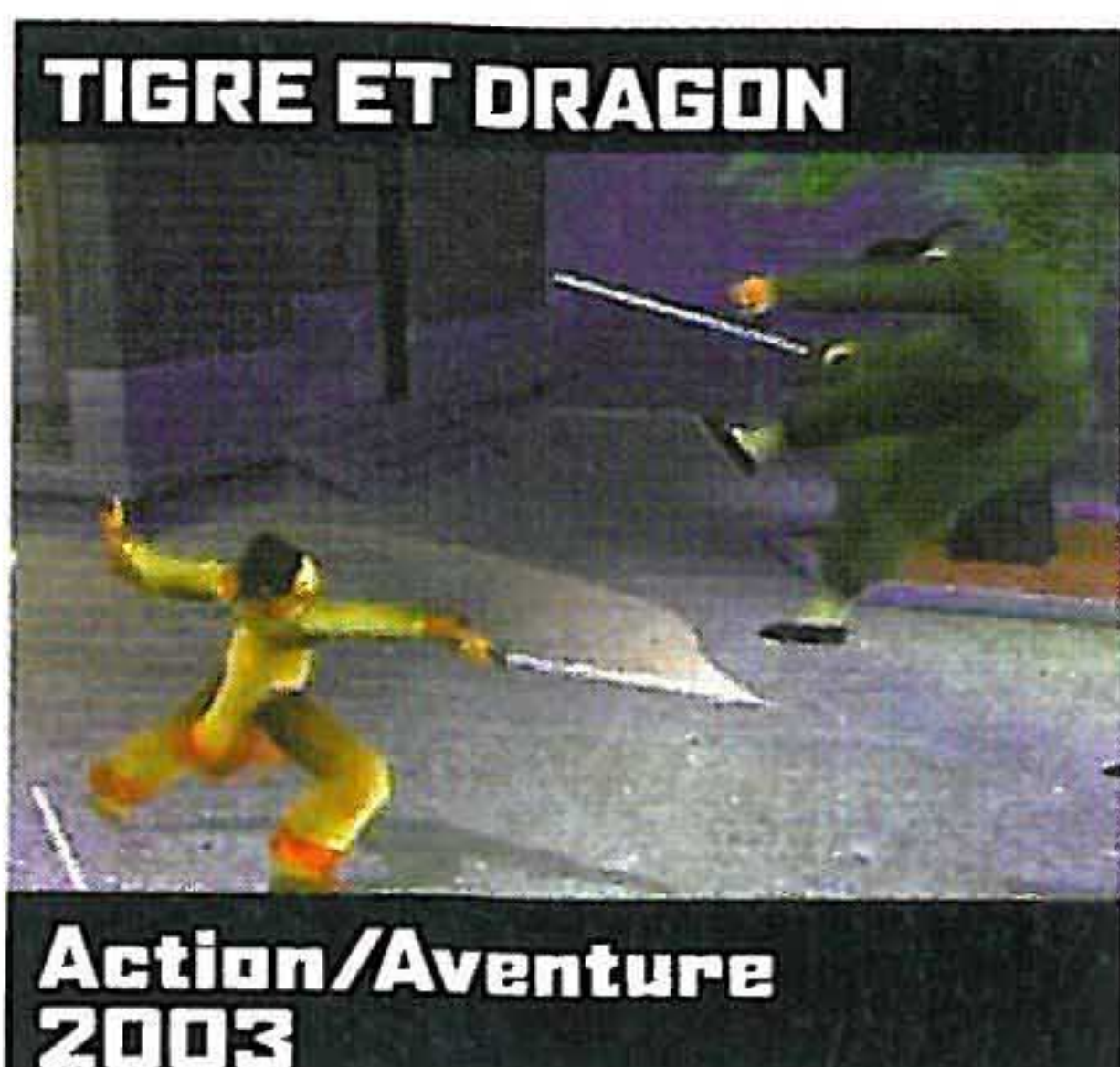
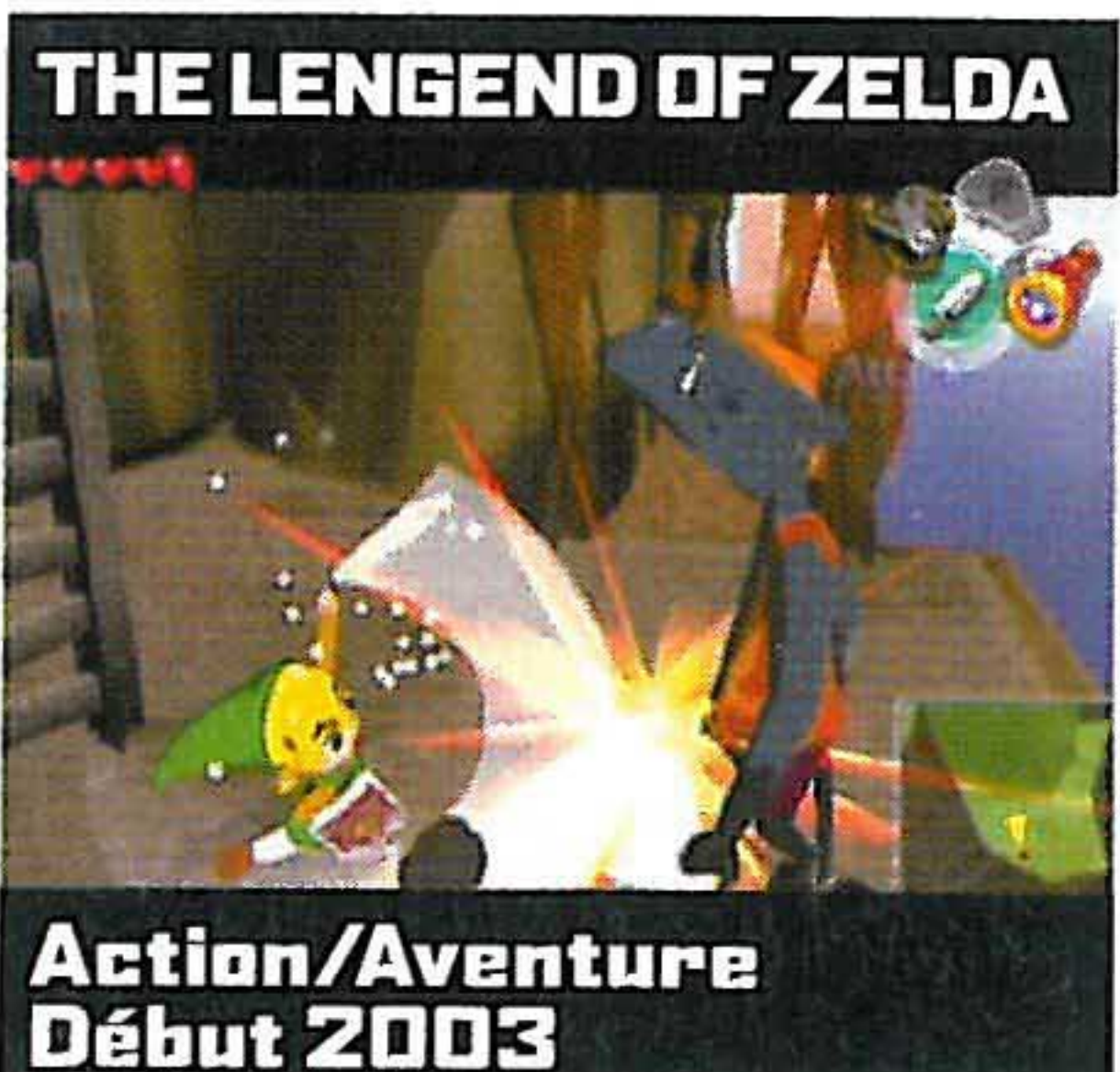
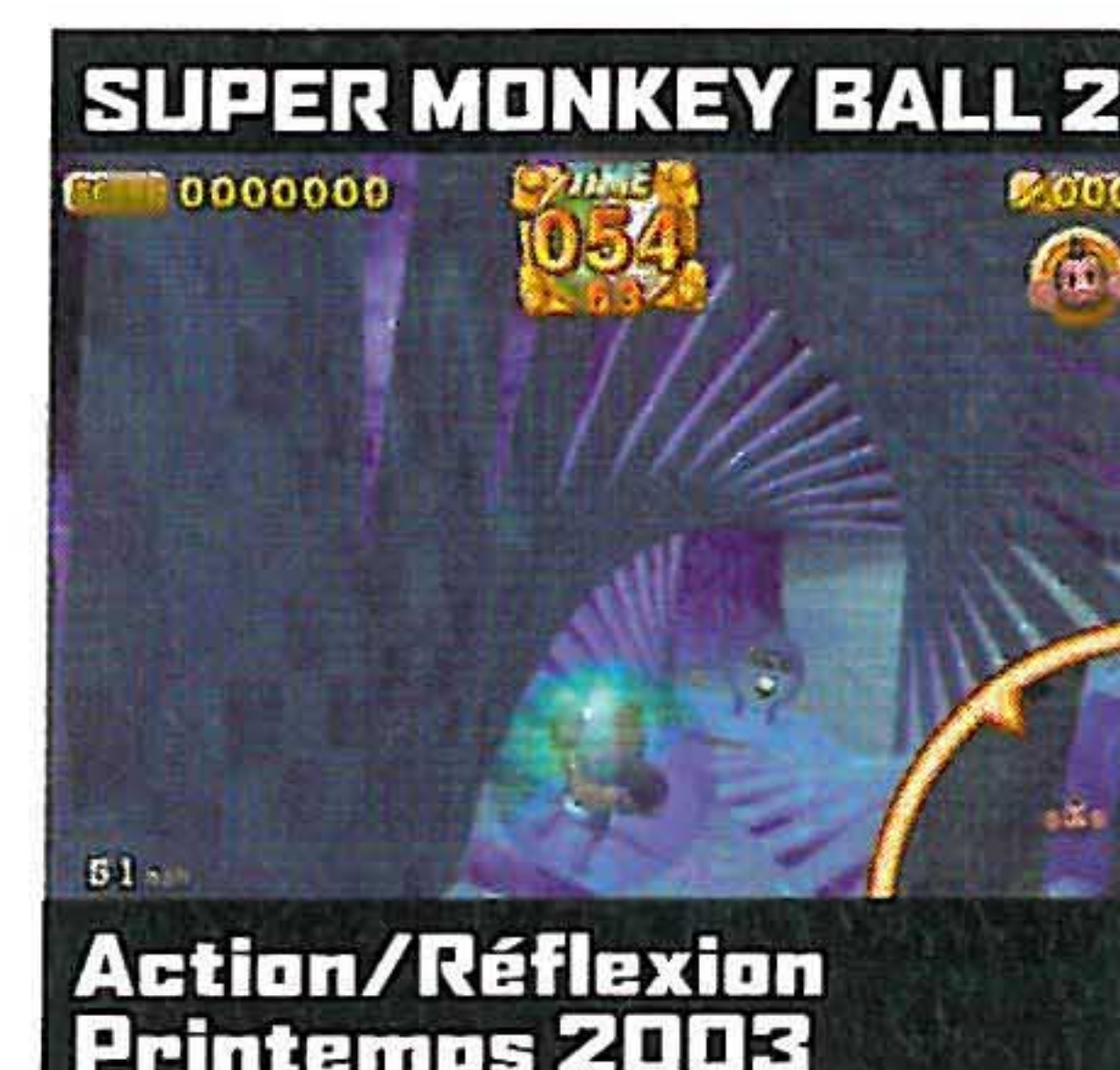
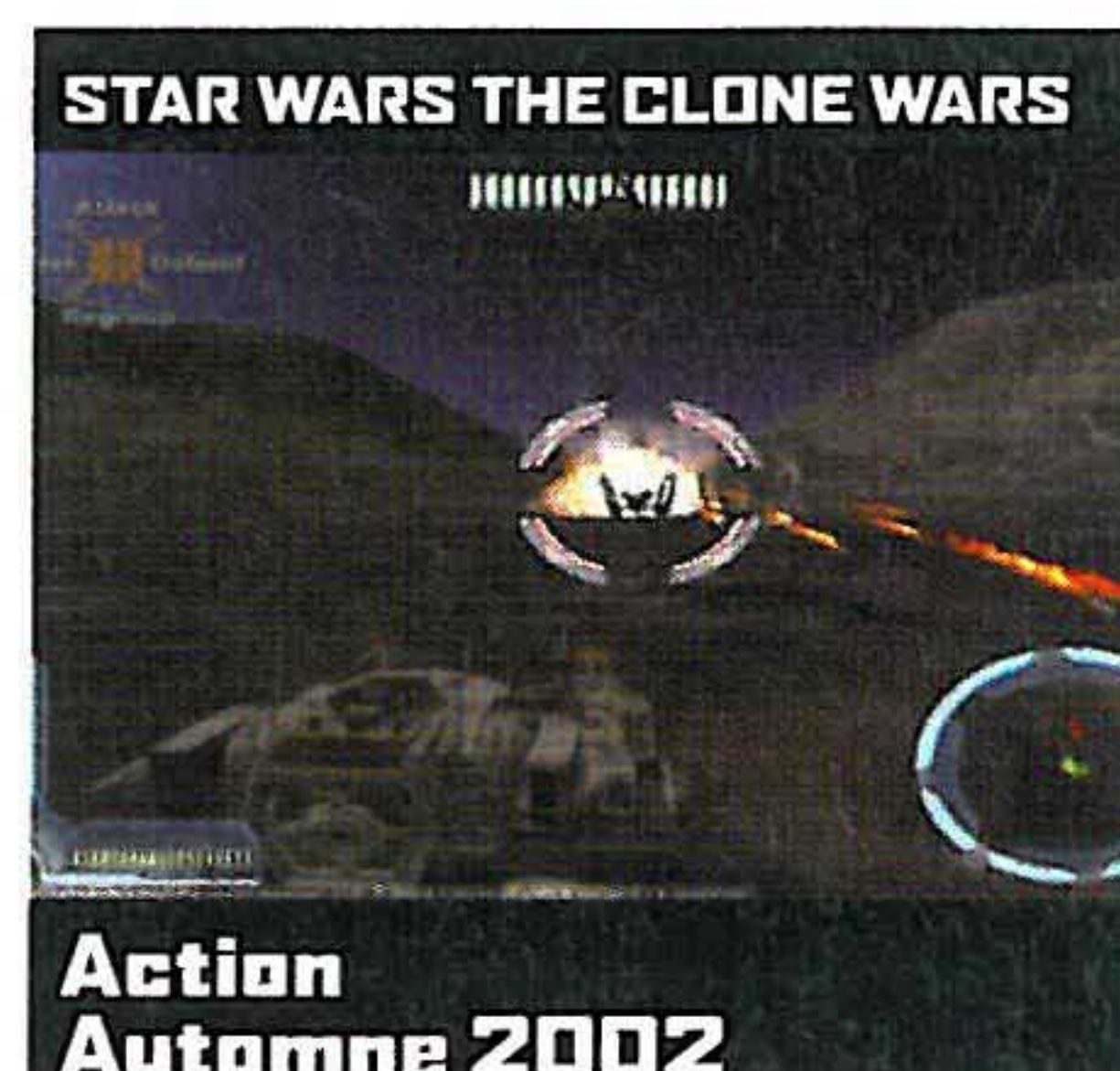
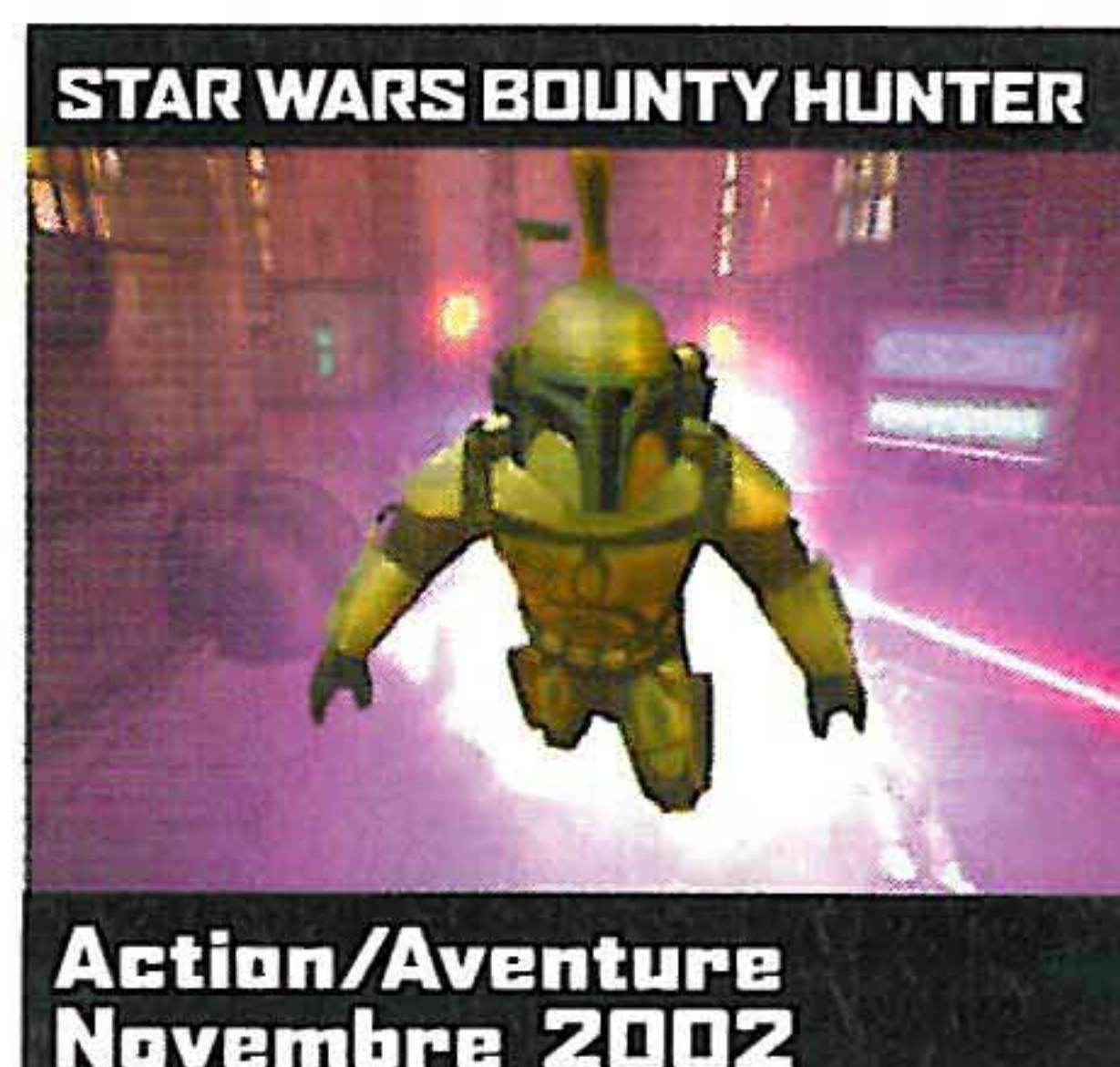
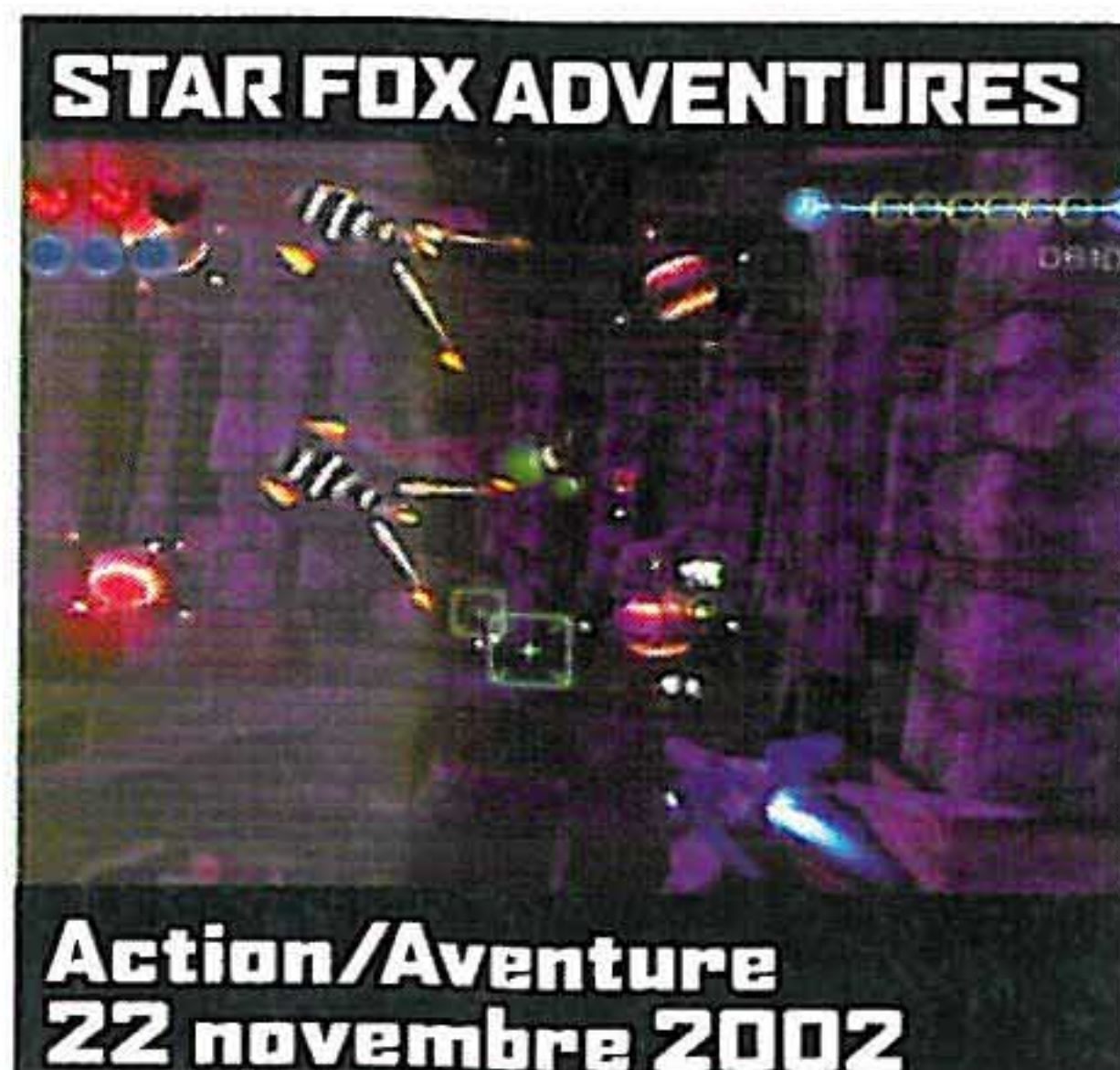


Que des bombes à sortir sur GameBoy Advance et GameCube !  
Les prochains mois seront chauds dans l'univers Nintendo !  
En attendant, rincez-vous l'œil avec ces quelques images...





# Actualités

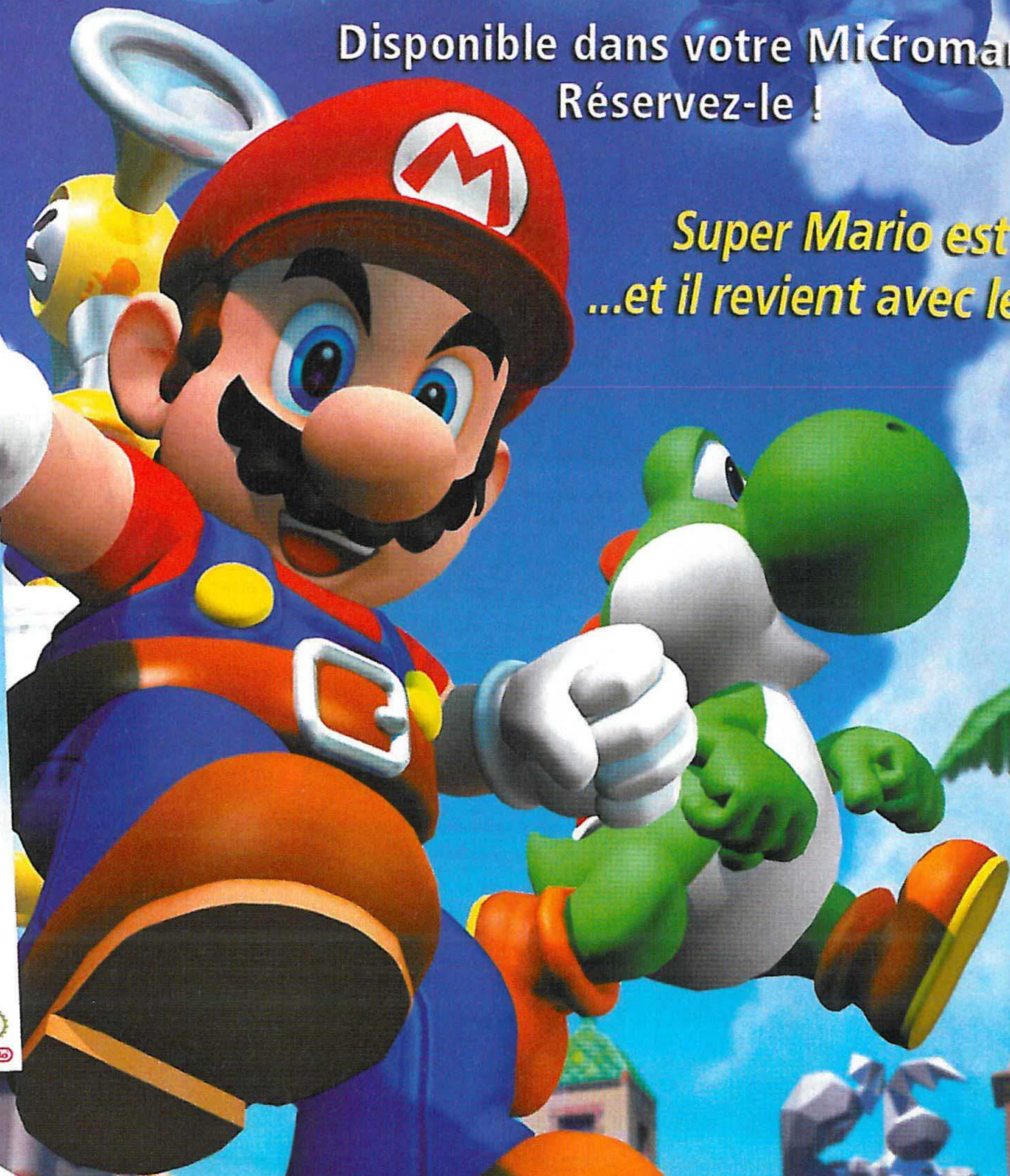
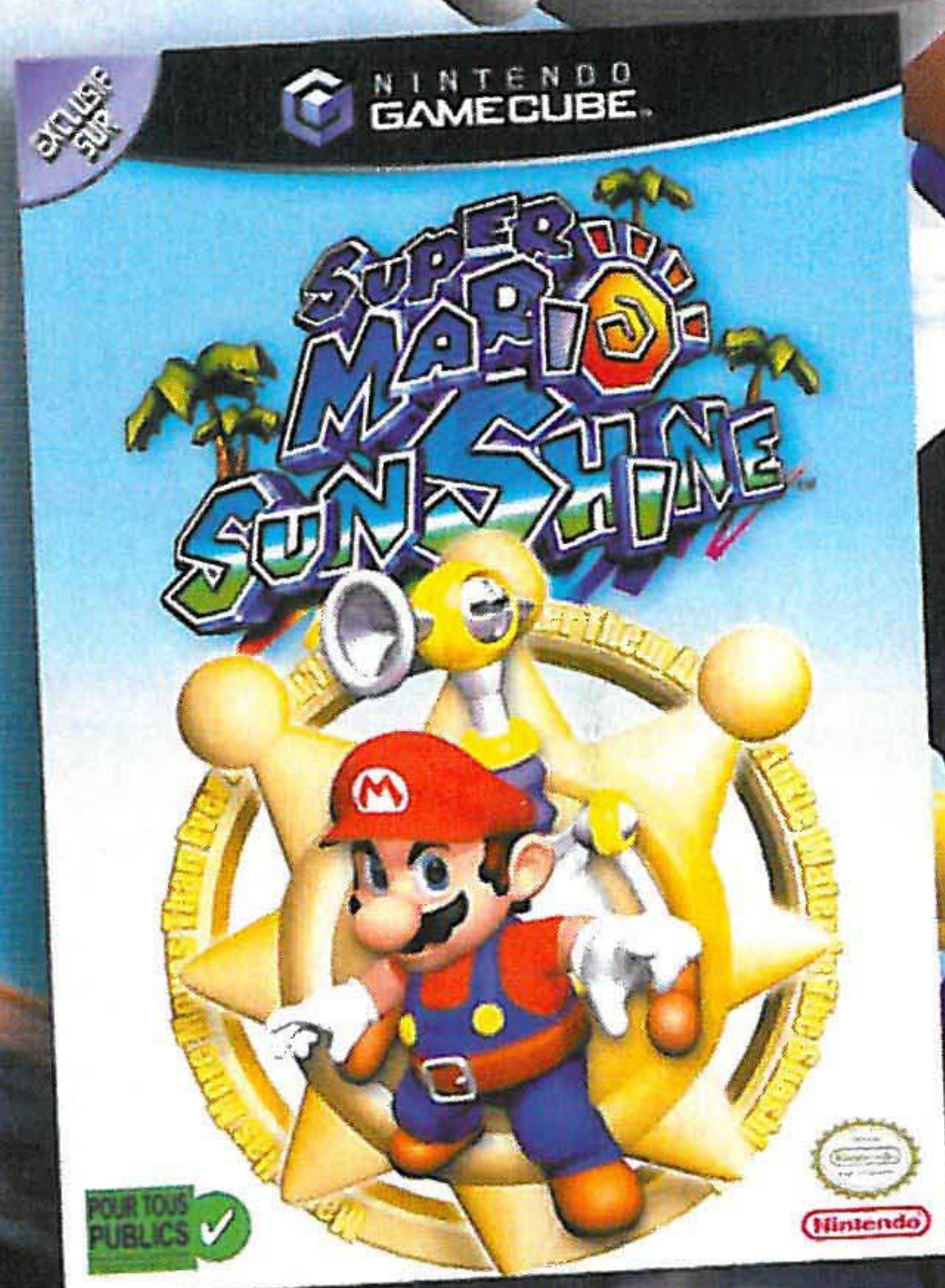






Disponible dans votre Micromania le 4 octobre.  
Réservez-le !

Super Mario est enfin de retour...  
...et il revient avec le soleil !



ATTENTION ! Les dates de sortie des jeux sont susceptibles d'être modifiées.



Découvrez **REPLAY**,  
l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !

Écoutez **SUNSYSTEME** du lundi au vendredi de 16 h 30 à 21 h  
et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !



**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 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
- 77 MICROMANIA BOISSENET  
Tél. 01 64 19 00 36
- 77 MICROMANIA VAL D'EUROPE  
Tél. 01 60 42 40 68
- 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
- 93 MICROMANIA LES ARCADES  
Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL  
Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE  
Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL  
Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2  
Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY  
Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES  
Tél. 01 34 24 88 81
- 95 MICROMANIA OSNY  
Tél. 01 30 38 48 18

**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
- 29 MICROMANIA QUIMPER  
Tél. 02 98 10 06 14
- 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 CHATEAUX  
Tél. 02 54 27 44 40
- 37 MICROMANIA TOURS  
SAINT-PIERRE DES CORPS  
Tél. 02 47 44 15 87

**42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE**

- Tél. 04 77 80 09 92
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU  
Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN  
Tél. 02 51 79 08 70
- 44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN  
Tél. 02 28 07 22 52
- 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
- 49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE  
Tél. 02 41 39 99 76
- 50 MICROMANIA CHERBOURG  
LA GLACIERIE  
Tél. 02 33 20 53 04
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL  
Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY  
Tél. 03 83 37 81 88
- 56 MICROMANIA LORIENT  
Tél. 02 97 87 01 88
- 56 MICROMANIA VANNES  
Tél. 02 97 40 50 98
- 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 EURALILLE**

- Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2  
Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES  
PETITE FORÊT  
Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE  
Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT  
Tél. 03 21 20 52 77
- 62 MICROMANIA BOULOGNE  
Tél. 03 21 31 63 51
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN  
PORTE D'ESPAGNE  
Tél. 04 68 68 33 21
- 67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES  
Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH  
Tél. 03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE  
Tél. 03 88 07 27 18
- 67 MICROMANIA HAUTEPIERRE  
Tél. 03 88 27 72 51
- 68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLEON  
Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST  
Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU  
Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST  
Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS  
Tél. 04 72 67 02 92

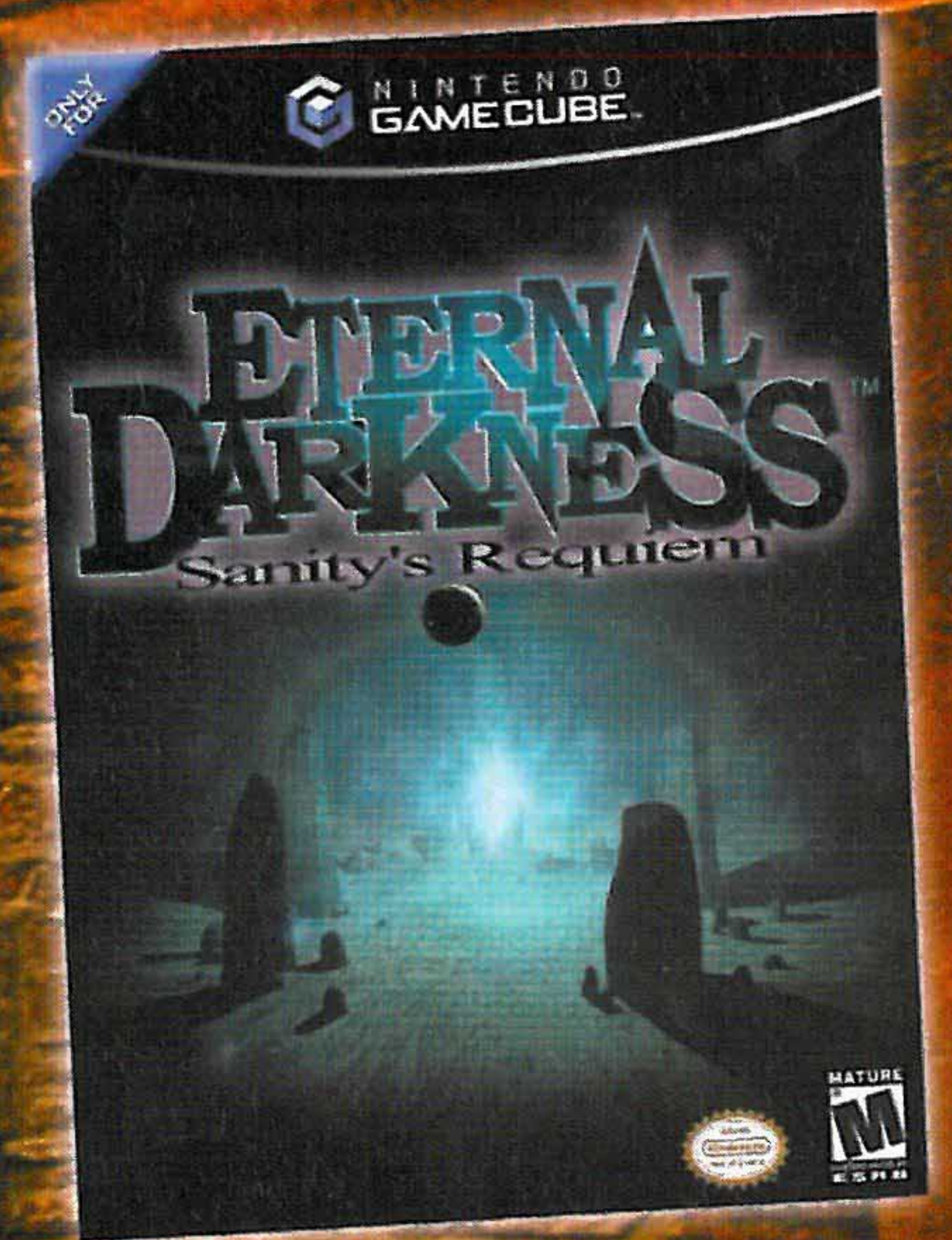
**72 MICROMANIA LE MANS SUD**

- Tél. 02 43 84 04 79
- 72 MICROMANIA LE MANS  
LA CHAPPELLE SAINT-AUBIN  
Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY  
Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTIN  
Tél. 02 35 91 98 88
- 76 MICROMANIA DIEPPE  
Tél. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE  
MONTVILLIERS  
Tél. 02 35 13 86 98
- 76 MICROMANIA ROUEN  
Tél. 02 35 88 68 68
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER  
Tél. 02 32 18 55 44
- 76 MICROMANIA  
GONFREVILLE L'ORCHER  
Tél. 02 34 47 41 14
- 83 MICROMANIA MAYOL  
Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR  
Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON  
LE PONTET  
Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD  
MISTRAL 7  
Tél. 04 90 81 05 40
- 86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL  
Tél. 05 49 41 38 08



Disponible dans votre Micromania le 1er novembre.  
Réservez-le !

*Terreur, angoisse, folie...  
...Eternal Darkness joue avec vos nerfs !*



TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR  
**micromania.fr**

*Réservez vos jeux !*

- dans votre Micromania
- sur micromania.fr



**La Mégacarte**  
5% de remise\* différée  
sur les jeux et accessoires.

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

# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

## Les nouveaux Micromania !

**78 MICROMANIA CHAMBOURCY OUVERT**

C. Cial Carrefour - RN 13 - 78260 Chambourcy  
Tél. 01 30 74 54 09

**95 MICROMANIA OSNY OUVERT**

C. Cial Osny Nord - 95520 Osny - Tél. 01 30 38 48 18

**83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS OUVERT**

C. Cial Carrefour - 83480 Puget/Argens - Tél. 04 94 45 63 84

**77 MICROMANIA TORCY OUVERT**

C. Cial Val Maubuée - Route de Croissy - 77200 Torcy  
Tél. 01 60 05 63 09

**76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE**

C. Cial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon **OUVERT**  
Tél. 02 35 81 16 16

**62 MICROMANIA SAINT-OMER NOUVEAU**

C. Cial Auchan - 62219 Longuenesse

**64 MICROMANIA PAU NOUVEAU**

C. Cial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98

**77 MICROMANIA CARRÉ SENART NOUVEAU**

C. Cial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint

**06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE NOUVEAU**

C. Cial Carrefour - Route de Grenoble - 06200 Nice

**91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS NOUVEAU**

C. Cial Continent - 91620 La Ville-du-Bois

**13 MICROMANIA AVANT CAP NOUVEAU**

C. Cial Avant Cap - 13480 Cabris



Spécial

# ETERNAL DARKNESS

S A N I T Y ' S R E Q U I E M

Le Cube a de multiples facettes, dont l'une abrite les jeux les plus sombres et inquiétants. *Eternal Darkness* fait partie de ces aventures-là. Grandiose, sinistre, malsain, il vous poussera hors des limites de votre esprit. La plongée au cœur des ténèbres ne fait que commencer...

**William**





Voici le manoir au cœur de l'intrigue. Son ambiance lourde et inquiétante vous frappera dès vos tout premiers pas.



La salle de réception, avec ses superbes jeux de lumière, dégage une atmosphère glaciale.



Il n'est pas anodin qu'Alex se réveille à 3 h 33... D'ailleurs, ce chiffre reviendra à plusieurs reprises.

**S**ilicon Knights est de ces développeurs exclusifs à Nintendo, peu connus, la plupart du temps occultés par les prouesses de Rare. Pourtant, il s'agit bel et bien d'un studio entièrement dévoué à Nintendo depuis 1999, – et pas des moindres –, comme en atteste leur toute dernière création, *Eternal Darkness : Sanity's Requiem* (dit *ED*). En chantier depuis maintenant près de quatre ans, ce titre a surtout brillé par

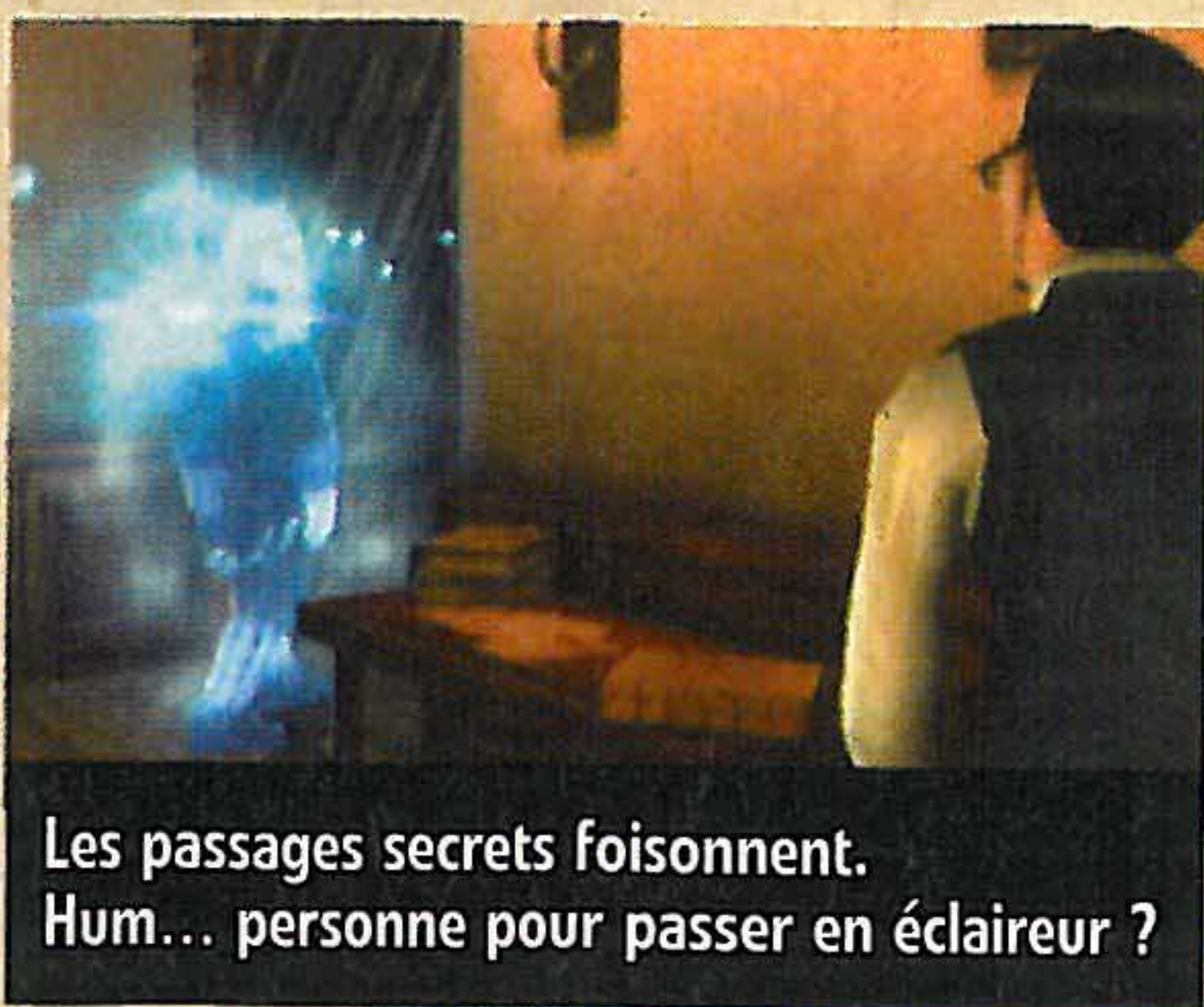
sa discrétion, choyé dans le plus grand secret par des développeurs pour le moins perfectionnistes. Aujourd'hui que nous avons pu goûter à la version définitive, force est de reconnaître que l'attente en valait la peine : le titre de Silicon Knights impose le respect, pour ne pas dire qu'il glace l'échine !

### ETERNAL LOVECRAFT

Tout d'abord, *ED* jouit d'un scénario très puissant, directement hérité des maîtres de la littérature fantastique que sont Edgar Allan Poe, Maupassant, mais aussi et surtout Lovecraft. On retrouve de l'univers de ce dernier de nombreux éléments, comme l'existence d'Anciens, dieux maléfiques tapis dans les ténèbres, et qui guettent l'heure de leur retour. Ces Anciens sont au nombre de trois (Chattur'gha, Ulyaoth, et Xel'lotath), et attendent le prochain alignement des planètes, en l'an 2000, pour ressurgir.

**« ED jouit d'un scénario très puissant, hérité des maîtres de la littérature fantastique, notamment Lovecraft. »**

Mais, en l'instant, ils sont tenus prisonniers par Mantorok, sorte de dieu immatériel, dont la tâche est de protéger l'humanité. Mais ce dernier est à bout de force, et un gigantesque complot se profile dans l'ombre. Cette guerre entre les Ténèbres et la Lumière s'étale sur 2 000 ans, et est consignée dans le Grand Livre de l'Eternal Darkness. Vous y incarnez Alexandra Roivas, dernière descendante d'une lignée maudite, précipitée dans le complot à son insu. Rien ne préfigure ce qui vous attend, si ce n'est une introduction faite de scènes sibyllines de sacrifice et la voix d'outre-tombe du narrateur, le grand-père défunt de la jeune fille, qui vous informe du proche retour des Anciens. Autant que vous le sachiez : vous êtes le dernier espoir de l'humanité ! L'aventure



Les passages secrets foisonnent. Hum... personne pour passer en éclairé ?

### AMBIANCE

Les développeurs n'ont pas lésiné sur les moyens pour immerger le joueur. Les cinématiques sont nombreuses, et leur mise en scène angoissante et efficace. Au prix d'une qualité de compression revue à la baisse et de l'utilisation du (très bon) moteur du jeu, le tout tient même sur un seul miniDVD, tout en incluant l'excellent doublage réalisé par des acteurs professionnels ! Enfin, l'ambiance sonore est saisissante, instaurant une tension tellement dense qu'on la croirait palpable. Et le fin du fin : *ED* est compatible avec le Dolby Pro Logic II !







Voici le Grand Livre de l'Eternal Darkness, dernier témoin de 2 000 ans de complot.

Le destin est un thème récurrent dans ce scénario. Quand on connaît l'histoire de ce spectre centurion, il y a de quoi frémir !



Les premières énigmes sont plutôt simples. Pourtant on se creuse souvent et longtemps la tête pour comprendre l'astuce.

**« Le système de progression de l'histoire par chapitre, donnant lieu à de nombreuses ellipses, est absolument fascinant. Le joueur se sent manipulé. »**



**SORCELLERIE INVOCATOIRE**

Le système de magie est original. Il se réfère aux anciens alphabets germanique et scandinave, les runes. Chaque rune est investie d'une signification propre, intelligible grâce aux codex : par exemple, l'une signifie Soi-même, l'autre Puissance, une autre encore : Protection. En mêlant ces trois runes avec un Cercle de Puissance de 3, vous obtiendrez l'invocation du Bouclier. Avec d'autres runes, vous pouvez également révéler des murs invisibles, restaurer l'une de vos barres, ou encore invoquer et diriger un zombi.

**MÉMOIRES D'OUTRE-TOMBE**

En consignait chacune des 12 aventures dans le Grand Livre des Ténèbres Éternelles (Tome of Eternal Darkness), les développeurs ont trouvé une formidable astuce de scénario. Ainsi, l'histoire peut, en toute cohérence, passer d'une époque à une autre, au prix de larges ellipses et de retours chronologiques, grâce à la forme littéraire de l'aventure. Par ailleurs, le livre est d'une grande importance pratique, puisqu'il suffit que votre aventurier le trouve pour accéder à toutes les informations et magies de ses aînés. Enfin, la simple idée de jouer un chapitre déjà écrit donne la sensation étrange et intrigante, d'être soi-même « joué » par quelqu'un...

commence alors qu'Alex est tirée d'un cauchemar par la sonnerie du téléphone, à 3 h 33 précises du matin. Votre grand-père est mort, assassiné. Sur les lieux du crime, une grande demeure appartenant à la famille depuis plusieurs générations, vous découvrez un amas de

l'Eternal Darkness. En le lisant, elle revit l'aventure de Pious Augustus, un centurion loyal, attiré par d'étranges voix dans un temple mystérieux. Après seulement quelques minutes de jeu, vous voici dans la peau d'un second personnage, vivant dans l'Antiquité ! Ce valeureux centurion est armé d'un glaive, ce qui est grandement appréciable pour faire face aux charmants cadavres qui se dressent devant vous, manifestement peu enthousiasmés par votre présence.

chair à peine identifiable. Devant l'incompétence du représentant des forces de l'ordre, Alex décide de mener l'enquête. Vous voici donc seul, au beau milieu de cette vaste et lugubre demeure.

Quelques énigmes et coups de glaive plus loin, le centurion découvre une salle cachée. Sur chacun des trois podiums repose une relique, rouge, bleue, ou verte. Pious s'avance. Il s'empare de la relique de la couleur de votre choix. Mais de celle-ci émane soudain une étrange énergie qui frappe Pious au buste, le fait se plier de douleur, et finalement rendre l'âme. La salle vide, silencieuse, la caméra se dirige alors doucement vers l'un des podiums, derrière lequel une silhouette se dessine lentement. Brusquement,

**LA MALÉDICTION DES RELIQUES**

Une fois qu'elle a compris comment accéder à une pièce secrète, Alex tombe sur le fameux Grand Livre de



Pious est un homme robuste et armé. Mais de là à affronter ces combattants d'outre-tombe...





## LES ÉLUS DE MANTOROK

Dans *Eternal Darkness*, les Élus, protagonistes que vous pourrez incarner, sont au nombre de douze, rien que ça ! Revue de troupe :



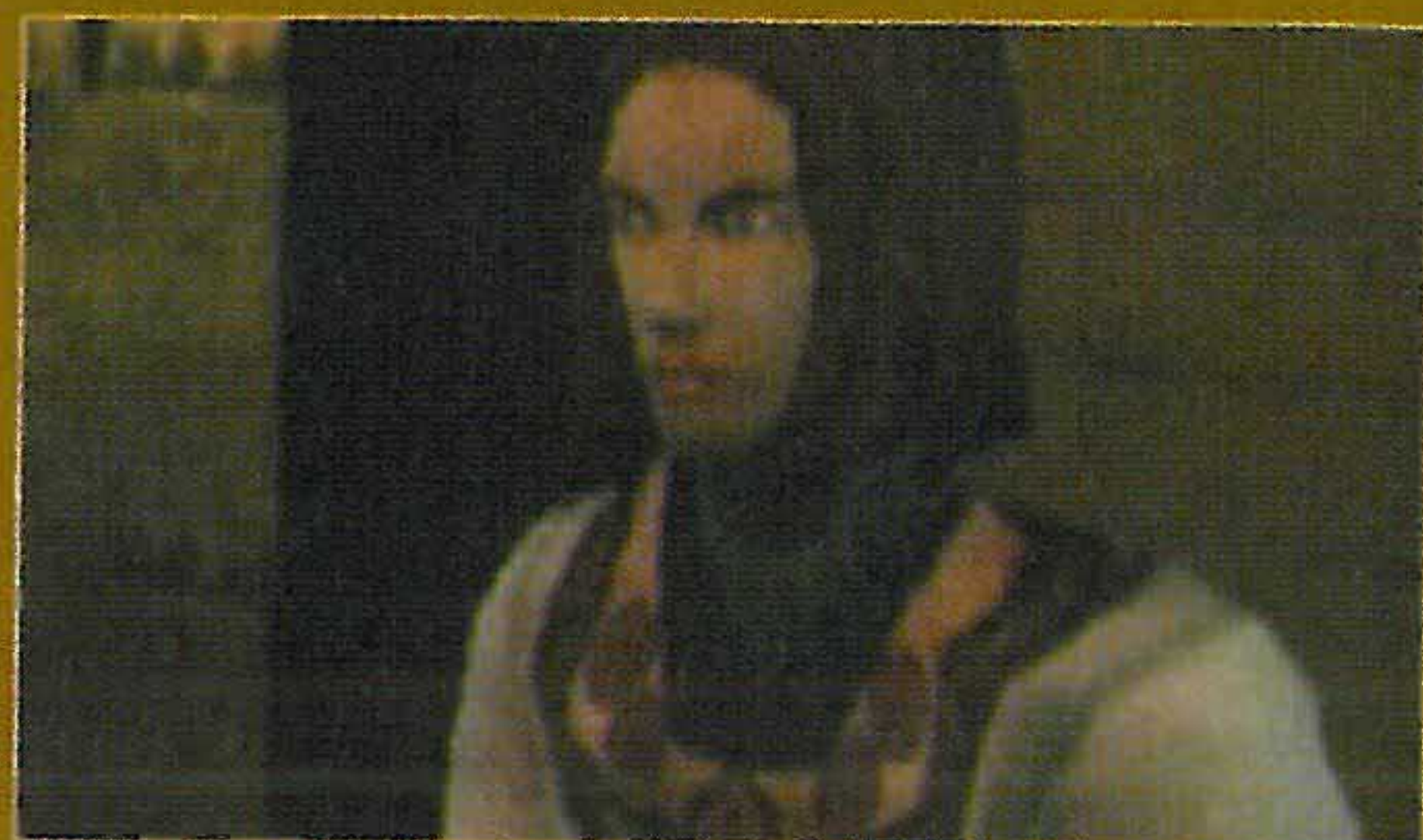
**ALEXANDRA ROIVAS** (an 2000, Rhode Island, États-Unis) est une jeune étudiante au physique athlétique, qui découvre la conspiration en même temps que vous. Elle est le personnage central, la seule à pouvoir sauver l'humanité, grâce au savoir contenu dans le Grand Livre de l'Eternal Darkness.



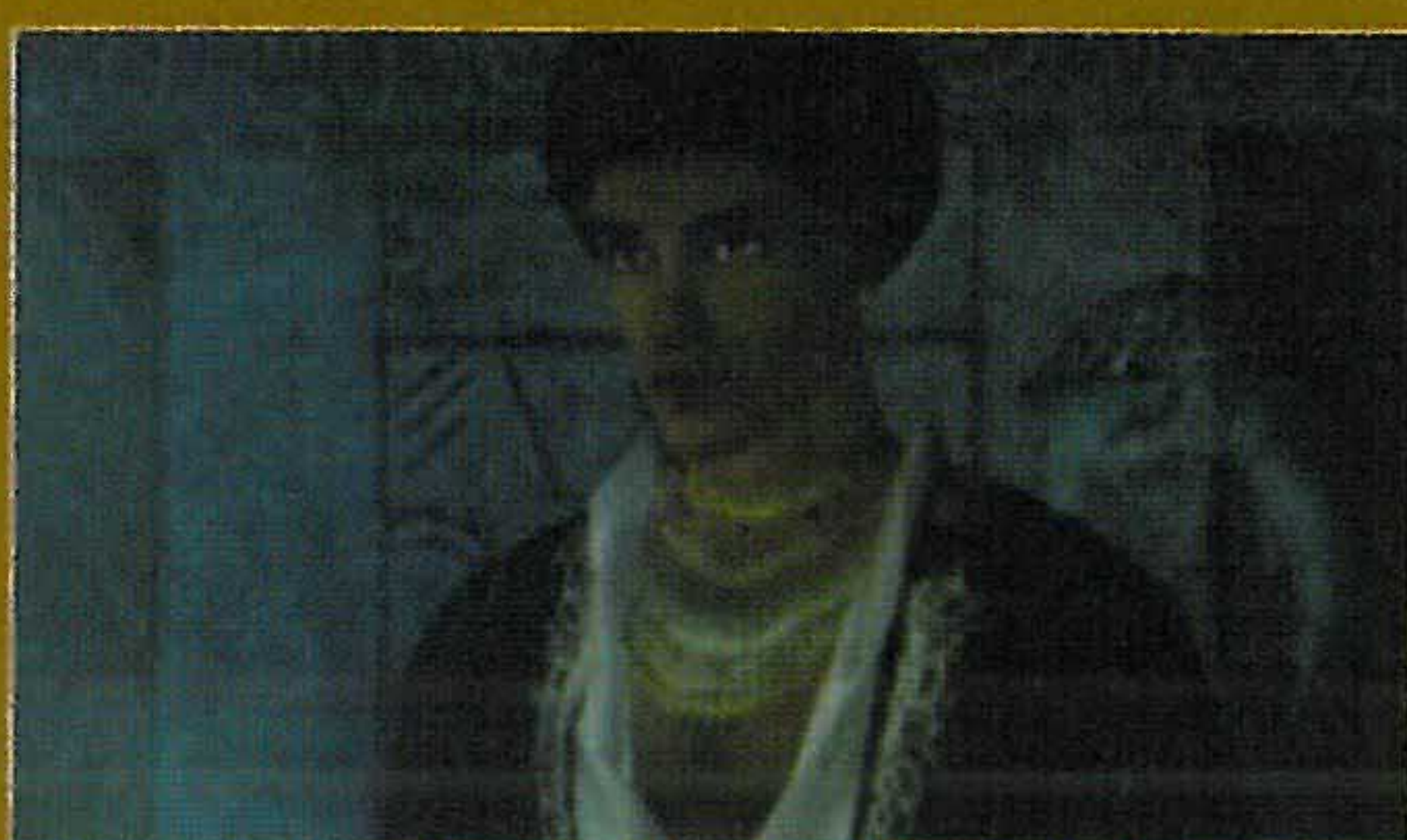
**PIOUS AUGUSTUS** (26 avant J.-C., Perse) est un centurion modèle, exemplaire de bravoure et de loyauté. Transporté par une étrange énergie dans un temple maudit, il n'a que son glaive pour défendre sa vie. À moins qu'une ambition sinistre ne sommeille en lui...



**ELLIA** (1150, région d'Angkor Thom, Cambodge) est une jeune danseuse ingénue et fougueuse. Née esclave, sa curiosité ne peut s'empêcher de s'éveiller à la lecture d'un mystérieux livre de mythologie. L'aventure lui réservera plus qu'elle ne l'aurait jamais imaginé...



**ANTHONY** (814, Amiens, France) est un coursier dévoué, mais qui a une fâcheuse tendance à poser son doigt là où ça fait mal. Porteur d'un message réservé à Charlemagne, il cède à la tentation de le lire, et se voit empoisonné par le sort réservé à l'empereur.



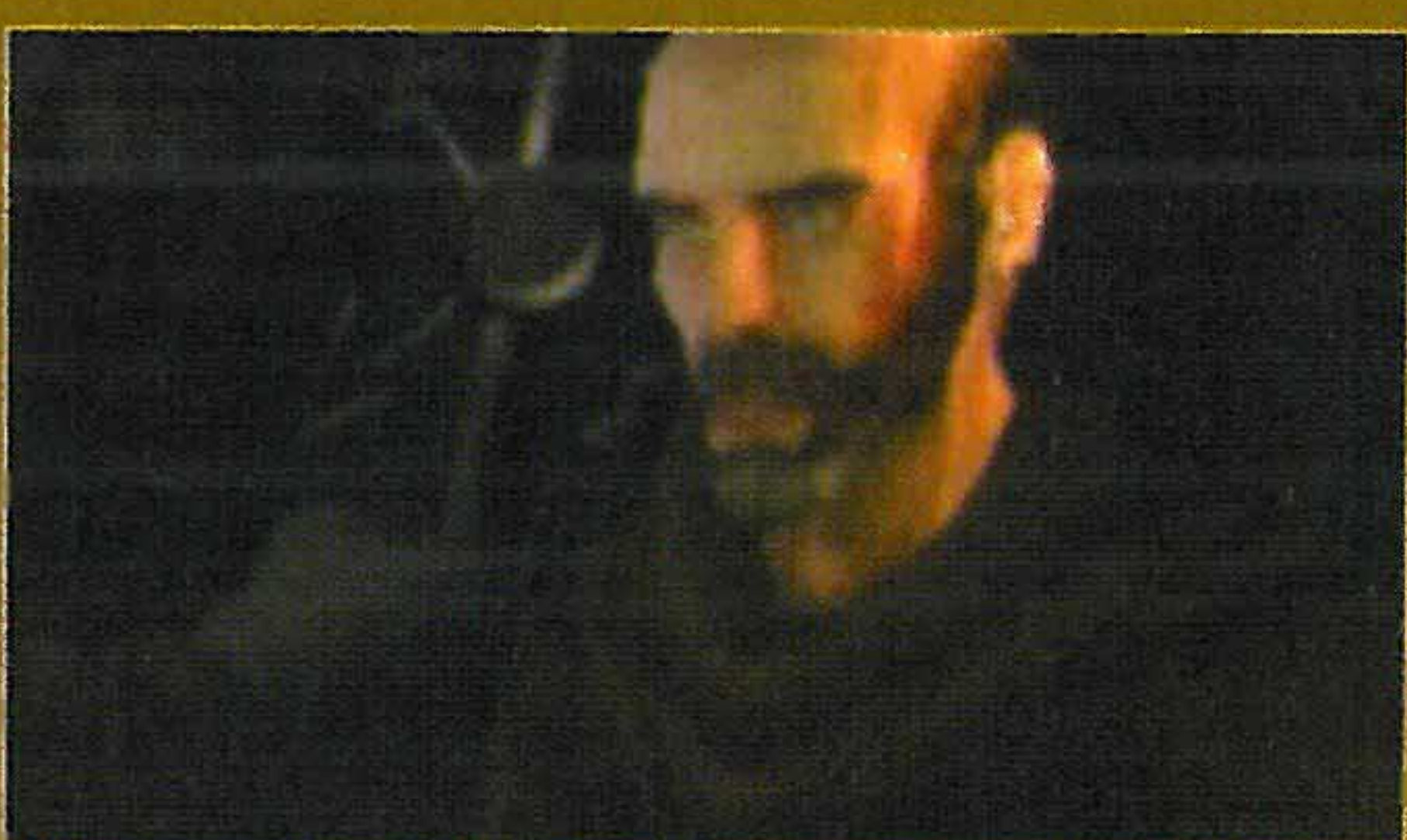
**KARIM** (565, Perse) est un jeune homme noble et valeureux, désespérément épris de Chandra, une jeune femme étrange. La cruelle lui propose son amour si, toutefois, Karim parvient à lui ramener une relique cachée dans le temple. Heureusement, Karim est un maître du sabre.



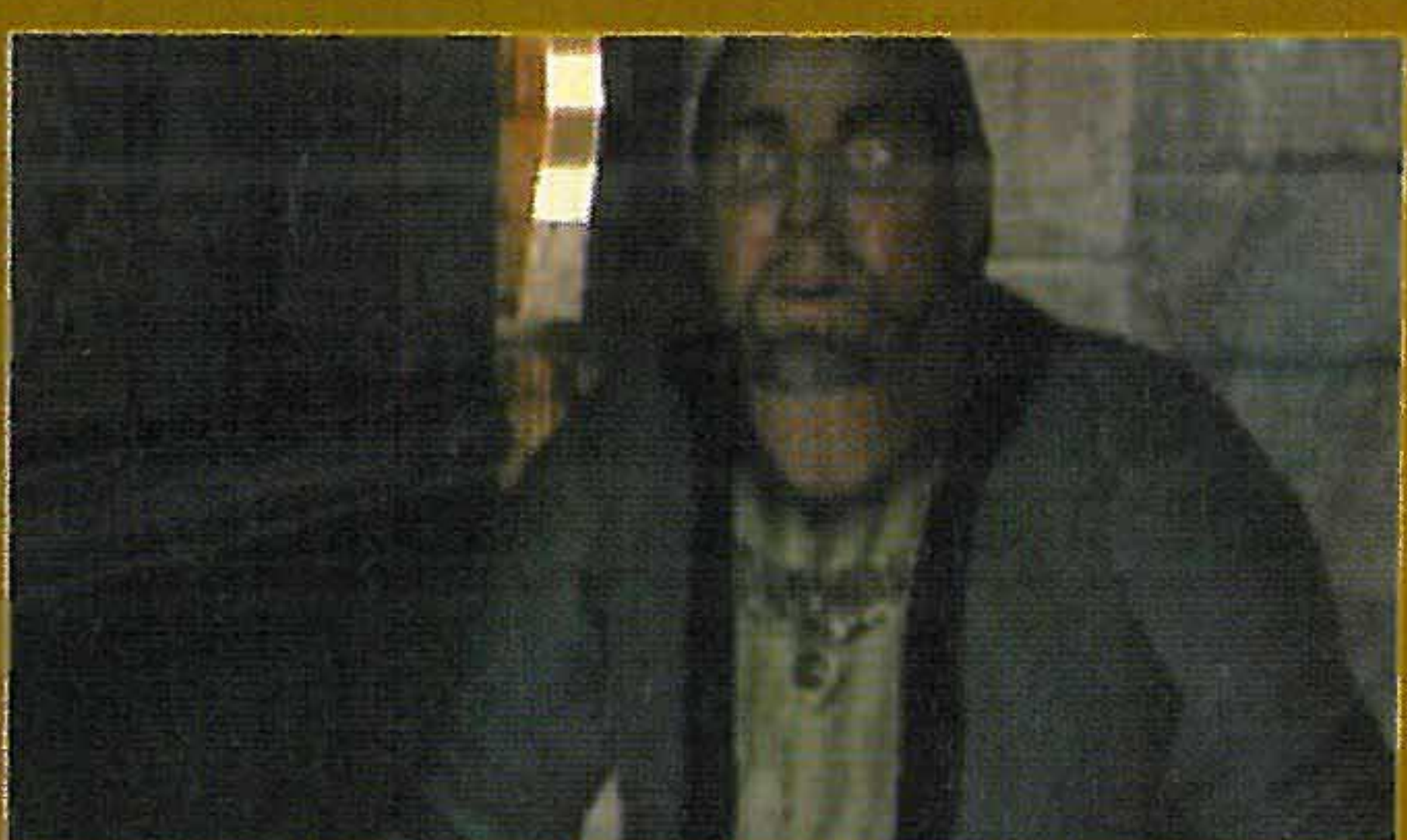
**LE DR. MAXIMILLIAN ROIVAS** (1760, Rhode Island, États-Unis) est l'ancêtre d'Alexandra et le premier héritier de leur lugubre demeure. Ce sont d'ailleurs les secrets de cette dernière que va tenter de percer le médecin intrépide. Avec l'idée de faire quelques autopsies instructives...



**EDWIN LINDSEY** (1983, Région d'Angkor Thom, Cambodge) est un archéologue respecté par tous, parti en explorateur avec son mécène, Paul Augustine. Mais les intentions de celui-ci semblent aussi sombres que le temple qu'ils s'appêtent à visiter.



**PAUL LUTHER** (1485, Amiens, France) est un respectueux moine franciscain parti, en pleine chasse aux sorcières, rendre visite aux moines de l'Église de l'Oubli, à Amiens, afin d'étudier la Main de Jude, une célèbre relique sacrée. Mais les démons, eux aussi, ont la foi...



**ROBERTO BIANCHI** (1460, Moyen-Orient) est un talentueux architecte vénitien. Il est employé par un seigneur qui veut bâtir une immense tour. Mais pour le moment, Roberto Bianchi est investi d'une mission : sonder les fondations de la sinistre demeure.



**PETER JACOB** (1916, Amiens, France) est un reporter anglo-saxon particulièrement sensible. En pleine guerre 1914-1918, il prépare un article sur une cathédrale transformée en hôpital d'appoint. Bien vite, le journaliste se rend compte de l'étrangeté du lieu...



**LE DR. EDWARD ROIVAS, LE NARRATEUR**, (1952, Rhode Island, États-Unis) n'a que 30 ans à cette époque, et sa petite-fille Alex n'est pas encore née. Ce psychanalyste, spécialiste de Freud et de Jung, tient de sa famille un rationalisme implacable. On connaît la suite...



**MICHAEL EDWARDS** (1991, Moyen-Orient) avait pour mission de mettre fin à la folie de la guerre du Golfe. Mais il va perdre tout son équipage dans une explosion. En fait de folie, c'est lui qui risque d'y plonger, car il vient de pénétrer malgré lui dans la tour de Chair...





Aux passages à l'architecture majestueuse se succèdent de longs couloirs, étroits et lugubres. Atmosphère...

de la masse sombre se dégage une tête, laissant apparaître le visage cadavérique et décharné du centurion défunt, animé d'une lueur nouvelle. Pious Augustus est mort, et revenu à la vie, désormais possédé par l'un des trois Anciens. Les Ténèbres sont en marche...

La cinématique s'achève, vous reprenez le contrôle d'Alexandra Roivas. Étonné ? Attendez, vous n'êtes pas au bout de vos surprises...

Pour accéder à une nouvelle aventure, Alex doit retrouver la page suivante du Grand Livre, qui a été arrachée.

Même lors des cinématiques qui utilisent le moteur 3D du jeu, les protagonistes s'avèrent extrêmement expressifs, attachants et humains.



### DU SANG, DE LA CHAIR ET DES OS

Malgré son caractère insolite, *Eternal Darkness* ne se rapproche pas moins des jeux d'horreur. L'allusion récurrente à des rites sacrificiels, la profusion de sang et de membres arrachés, ainsi que les ravissantes créatures qui arpentent les chemins, sans peau ni forme définissable, ont de quoi le faire croire. Âmes sensibles s'abstenir donc, car ça tâche et ce n'est pas du gros rouge...



### UN MILLÉNAIRE D'OUBLI

Autre originalité d'*ED* : vous reviendrez souvent aux mêmes endroits, 500 ou 1 000 ans plus tard. Vous ne visiterez évidemment pas le niveau à l'identique mais des salles nouvellement bâties, dans une ambiance différente. Ainsi, la cathédrale de l'Oubli, à Amiens, n'est d'abord qu'une petite paroisse au Moyen Âge avant de prendre de l'ampleur au XV<sup>e</sup> siècle pour finalement se convertir, en 1916, en hôpital plutôt chaotique. Notez au passage à quel point l'architecture et l'atmosphère sont criantes de réalisme.



Ce système de progression de l'histoire, par chapitre, est absolument fascinant. Le Grand Livre vous emmène d'une époque à une autre, parfois sur les mêmes lieux, mais 500 ou 1 000 ans plus tard. Les ellipses sont nombreuses, le complot se dévoile peu à peu, comme un puzzle où chaque

lieux de culte obscur, abritant maintes reliques sacrées, et dont la protection est assurée par ces énigmes. Ainsi, de nombreuses allées suintent de cadavres, restes d'anciens explorateurs, voire même de personnages que vous dirigiez précédemment... Que voulez-vous, personne n'est invincible, pas même un Élu...

**« Les combats crédibles, stressants, participent de l'atmosphère oppressante du jeu. »**

### DES AVENTURIERS VULNÉRABLES

Quelques chapitres achevés et l'enthousiasme né de la construction narrative mis à part, il est alors possible de tirer une première conclusion de la jouabilité : réalisme et efficacité prévalent. *ED* est un jeu... jouable ! En effet, contrairement à la plupart des titres du genre, il suffit de pousser le stick vers le bas, pour aller... vers le bas ! Par ailleurs, tous les éléments du décor sont entièrement en 3D. La caméra oscille entre angle imposé et prise de vue dynamique, suivant vos déplacements et la taille du lieu que vous visitez. Les déplacements gagnent en souplesse tout en respectant la mise en scène inquiétante.

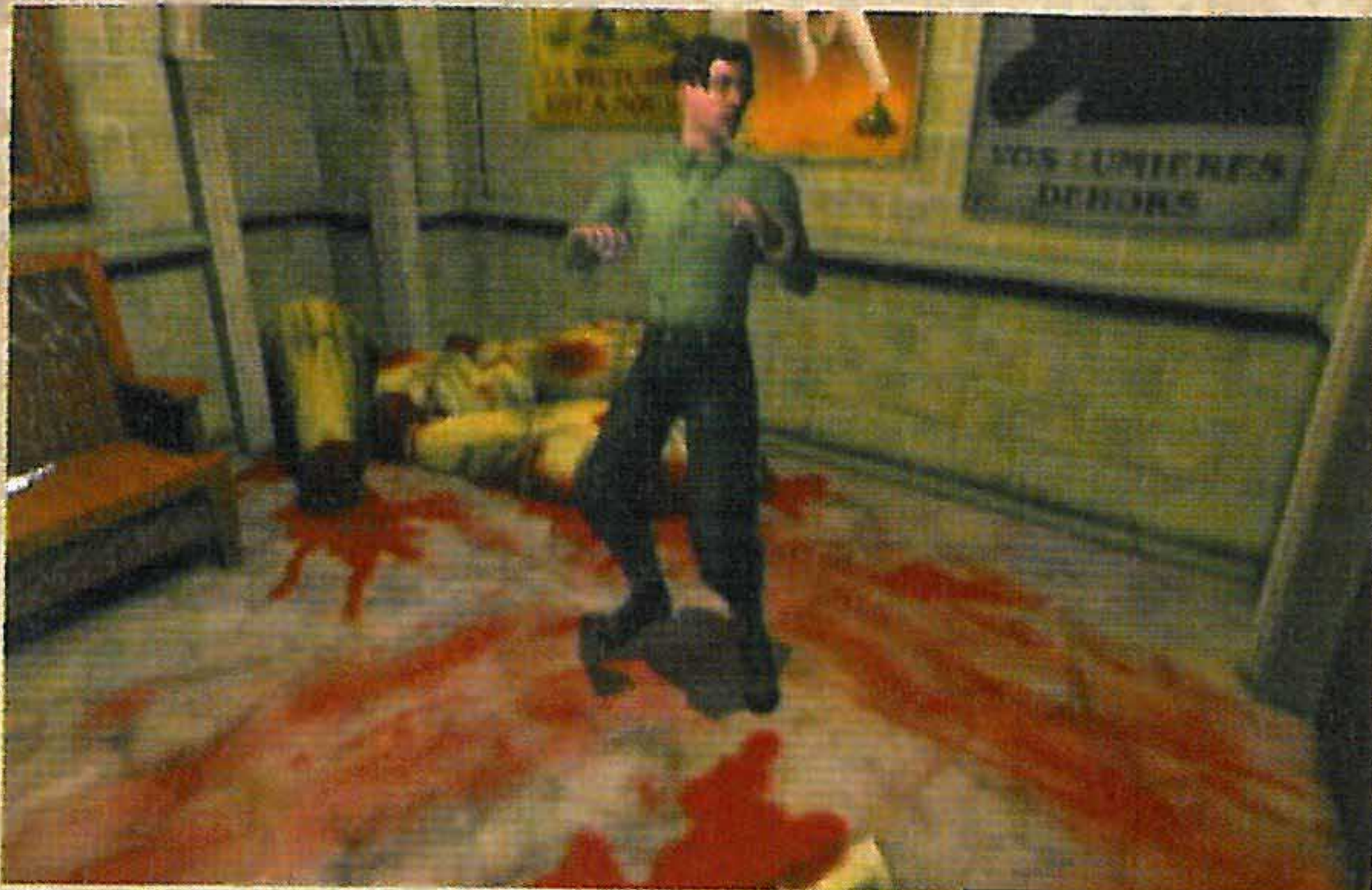
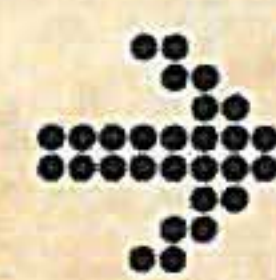
Chaque niveau réserve son lot d'énigmes à résoudre et de pièges à surmonter. Ceux-ci s'intègrent parfaitement dans le scénario, puisque les lieux que vous visitez sont bien souvent des

aventure est une pièce qu'il faudrait relier à une autre. Chaque épisode va avec son lot de révélations et de mystères. Le joueur, ballotté, manipulé, opprimé, ne peut que recoller tant bien que mal les différents éléments qui se recourent d'aventure en aventure. Diabolique !



Grâce à certaines invocations, vous appellerez des créatures qui vous terrifiaient auparavant !





Le passage d'une époque à une autre apporte une grande diversité, tant dans l'ambiance que dans l'approche des niveaux.

Nos héros ont peu d'aisance, le nombre de leurs mouvements étant plutôt restreint. Mais, loin de limiter la profondeur du gameplay, cette sobriété sert, au contraire, la crédibilité des situations. Inutile, donc, de chercher le bouton pour réaliser un triple salto arrière ou un coup de pied sauté. Le vieux scientifique bedonnant, ou encore le moine à la quarantaine bien entamée, ne pourraient décemment pas se lancer dans de telles acrobaties. Ainsi, voir le prêtre se hâter au petit pas de course, le buste penché en avant pour gagner de la vitesse, puis s'essouffler au bout de quelques foulées renseigne sur le réalisme des mouvements des personnages. On dirige des aventuriers improvisés, non des surhommes dopés. De même, à mesure que les blessures s'accumulent, votre personnage se traîne, courbé par la douleur, jusqu'à ne plus pouvoir marcher, puis s'écroule... En définitive, il s'agit bien de mettre en scène des hommes du commun face à des situations qui dépassent et leur entendement et leur capacité physique. Angoisse garantie...

## POUR QUI SONT CES SERPENTS...

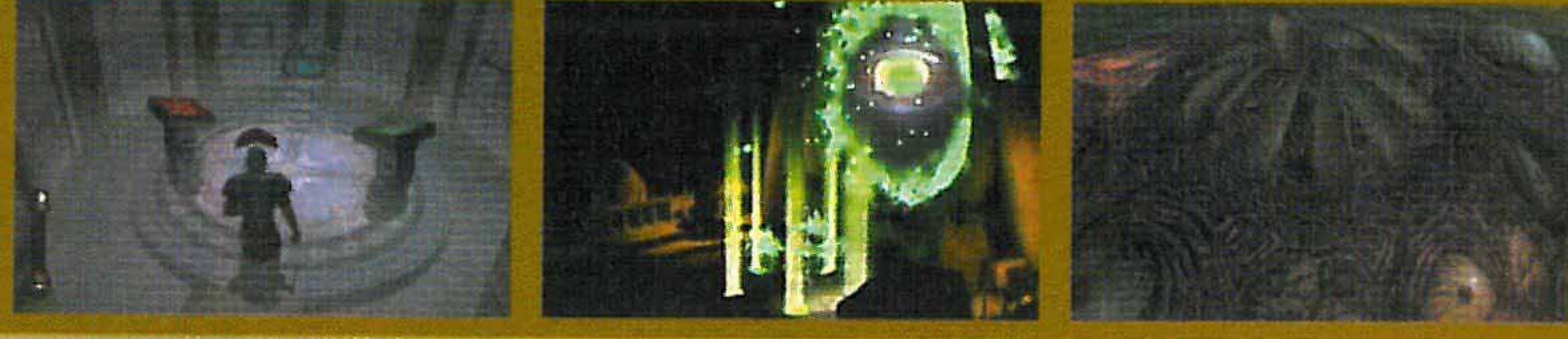
Aussi se surprend-on à appuyer sur le bouton d'attaque frénétiquement pour repousser les morts vivants, tant bien que mal. Là encore, seul votre bon sens vous aidera : utilisez le système de visée. En déplaçant le stick, vous pourrez alors cibler précisément le buste, les bras, ou encore la tête (ou les têtes, selon les cas !). Mais attention : la torche n'a aucune précision, et une balle dans la tête d'un mort vivant sera moins efficace qu'un bon coup d'épée, capable de le décapiter et de le désorienter. Profitez donc de votre luci-

La musique envoûtante, les créatures mugissantes et l'appréhension de devenir fou réunies vous feront atteindre le summum de l'effroi.



## L'APPEL DES ANCIENS

Les trois Anciens sont voués à se haïr : Chatur'gha, le dieu sanguinaire est plus puissant que Xel'otath, le dieu de la folie, qui surpasse Ulyatoh, le dieu sorcier, lui-même plus fort que le Chatur'gha, selon le système du jeu Pierre, Feuille, Ciseau. Seul Mantorok, l'entité mauve, gardienne de l'humanité, canalise les trois Anciens à la fois ; mais pour combien de temps ? Sachez que pour obtenir la vraie fin cachée de *Eternal Darkness*, il vous faudra finir l'aventure trois fois, chaque fois en affrontant un Ancien différent.



dité aussi longtemps que possible avant que, à votre tour, vous ne perdiez la tête...

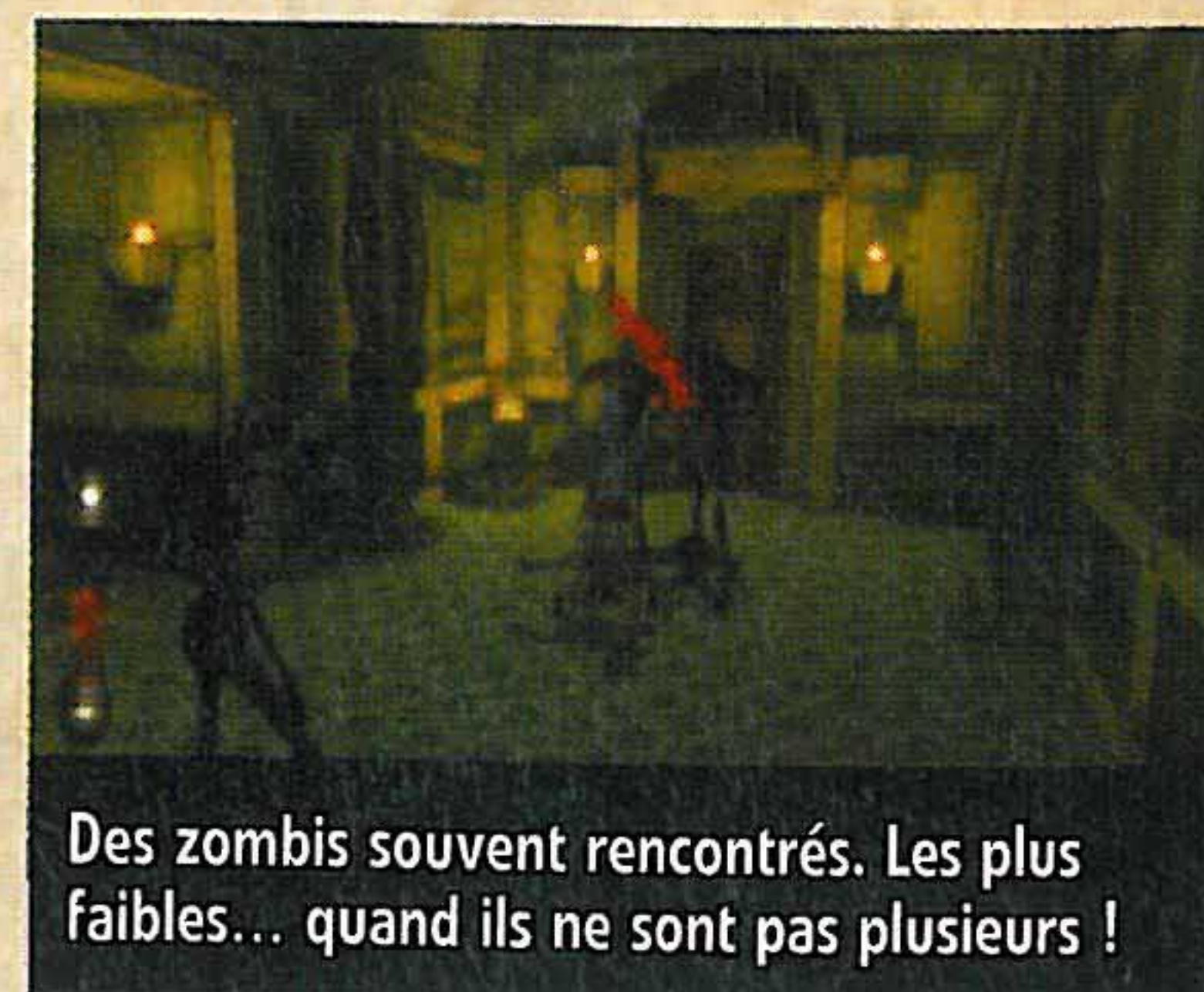
La magie, quant à elle, s'inscrit tout naturellement dans le scénario. Chaque rune représente une idée qui,

couplée avec d'autres runes et un codex pour les lire, peut être transformée en invocation avec le parchemin correspondant. De plus, chaque invocation se fait au nom d'un des trois dieux. La magie rouge bat la verte, mais la verte bat la bleue, et la bleue bat la rouge, ce qui multiplie le nombre d'invocations possible, douze, par trois, selon la situation. Cette hiérarchie s'ancre dans l'histoire elle-même, puisqu'en fonction du joyau choisi par Pious, vous aurez à convoquer tel Ancien plutôt que tel autre. Ce système

**« La magie apporte de la diversité à votre quête, accentuant son aspect fantastique. »**



L'éclairage à la torche est une réussite. Mais comment se défendre dans le même temps ?



Des zombies souvent rencontrés. Les plus faibles... quand ils ne sont pas plusieurs !





de magie, par combinaison, invocation runique et jeu de domination, apporte de la diversité à votre quête tout en accentuant son aspect fantastique et noir. Une aide salvatrice dans cette aventure où pièges et monstres n'aspirent qu'à une chose : vous faire devenir littéralement fou...

Nous abordons là l'un des points les plus intéressants d'*Eternal Darkness* : à côté des barres rouge (santé physique) et bleue (ressources en énergie Magick), existe un troisième indicateur, celui-ci vert, vous renseignant sur votre santé mentale. À mesure que vous croisez des créatures, celles-ci tenteront de s'emparer de votre esprit afin de vous aliéner. Là se situe le point le plus troublant de ce jeu : votre personnage deviendra réellement fou, en proie à des hallucinations. Les premières seront relativement douces : sang dégoulinant sur les murs, angle de vue déformé, ou encore livres qui traversent les pièces... Au fur et à mesure de votre dépérissement psychologique, les hallucinations se feront

Alterner la carabine en l'an 1983 et l'épée perse en 565 a de quoi déconcerter. Mais au final, c'est réjouissant.

**« Un jeu éprouvant psychologiquement. Les hallucinations et l'ambiance sonore, sinistre, y contribuent. »**

plus franches et plus angoissantes. Pour n'en citer qu'une, lorsque votre barre est vidée de moitié, la musique de fond s'efface pour laisser place à des cris de douleur d'hommes et de femmes torturés. Sachez d'ailleurs qu'il

n'existe pas moins d'une cinquantaine d'hallucinations ! Mais n'en abusez pas : une fois votre barre définitivement vide, votre indicateur de santé la suivra aussitôt, et vous mourrez...

#### UNE EXPÉRIENCE UNIQUE

Ainsi, le grand mérite des développeurs est d'avoir réussi à créer une atmosphère psychologique perpétuellement oppressante. L'idée de cette

barre de folie en est en partie responsable ainsi que la bande sonore, sinistre, qui fera probablement date. Tout en restant sobre, celle-ci vous fera frémir plus d'une fois par ses rythmes hypnotisants ou ses chants déchirants. De même, la mise en scène, grâce à un mariage réussi entre une 3D intégrale, des angles de caméra imposés et dynamiques, et un doublage de haute volée, donne vie à cet univers macabre et fantastique. La comparaison avec *Resident Evil* n'est pas réellement pertinente : ce dernier s'oriente vers les films gore à la Carpenter tandis que la violence d'*Eternal Darkness* provient plus de son raffinement psychologique, grâce à la richesse de sa construction narrative et à son atmosphère lourde et fantastique, comme dans les meilleures œuvres de Poe ou Lovecraft.

Ce petit bijou de scénario et d'angoisse est bien parti pour s'imposer comme l'une des expériences ludiques les plus marquantes de cette année. The Darkness comes... ✦

#### HALLUCINATIONS

Requiem pour la santé mentale : *Eternal Darkness* n'usurpe pas son sous-titre, *Sanity's Requiem*. En effet, à mesure que l'histoire progresse, vous découvrirez une conspiration de l'ombre qui dépasse les limites de l'entendement. Vous n'en ressortirez d'ailleurs pas intact, assailli de multiples hallucinations. Votre barre verte chute ? Vous pouvez commencer à essayer vos lunettes ! Frissons garantis.



Le prélude pose le style d'*ED* : les flashes de scènes de rite sacrificiel, inintelligibles, préfigurent pourtant de la suite du jeu.



Autrefois, « l'esprit soufflait sur le bronze, et l'architecture était le prolongement des songes ».



# la récréation oooo selon Bigben Interactive !

français  
RANGE CD

mathématiques  
CARTE MEMOIRE

éducation physique  
VOLANT

langues vivantes  
ECRAN LCD

physique  
chimie  
SACOCHE  
DE  
TRANSPORT



philo  
MANETTE  
VIBRANTE

histoire  
MANETTES SANS FIL

géographie  
JOYSTICK

musique  
AMPLI avec ENCEINTES

GameCube est une marque déposée par NINTENDO

Leader Européen de l'accessoire pour console de jeux vidéo,  
Bigben Interactive a créé pour vous la "Gamme Cube" !



# SUPER MARIO SUNSHINE

Les vacances ne sont pas terminées ! Nintendo et Shigeru Miyamoto réservent à leurs fans de belles journées ensoleillées avec leur tout nouveau *Super Mario Sunshine*. Mais que vous ont-ils concocté ? Quels sont les nouveaux pouvoirs de Mario ? Sur quelle plage peut-on espérer le croiser ? Pour avoir la réponse à ces questions qui ne cessent de vous hanter, nous vous invitons à parcourir ce guide Spécial Vacances de Mario... En attendant les plans du jeu le mois prochain !

Aymeric



## SEA, MARIO AND SHINES!

**P**lus de vingt ans maintenant que le plombier moustachu nous fait rêver ! De longues années de bons et loyaux services pour sauver la princesse Peach des griffes du terrible Bowser. Il fallait s'y attendre, la fatigue commence à se faire sentir, et Mario a donc bien mérité quelques vacances. C'est pourquoi le voilà embarqué sur le vol pour Dolphic Island. Une île paradisiaque où le tourisme est roi. Alors que Mario se réjouit déjà des mille et une merveilles qui l'attendent sur son lieu de repos, la princesse se renseigne sur les activités proposées. Sur l'écran personnel de son siège (Eh oui ! Mario voyage en business class...), Peach regarde le spot publicitaire de l'île. Si tout semble parfait pour passer les vacances les plus tranquilles qui soient, un détail saute pourtant aux yeux de la princesse : un petit être bleuté sautille à l'arrière-plan. Et, à bien y regarder, il ressemble étran-

gement à Mario... Mais l'atterrissage brutal de l'avion de ligne vient couper court au reportage et envoie valser Mario, Peach et tous leurs amis dans la cabine ! Une monstrueuse tache colorée encombre la piste d'atterrissage. Pendant que notre héros cherche des explications, la princesse aperçoit un Mario liquide, tout bleu, ricanant près de l'aéroport... Mais qui est-il donc ? Mario part en vadrouille et dénêche une pompe à eau, robotisée et douée d'intelligence, négligemment déposée sur le sol. Cet appareil, hi-tech, permet de nettoyer la flaque qui entachait la piste d'atterrissage. Alors que tout le monde se félicite de l'exploit réalisé par Mario, la police s'approche de nos héros. Contre toute attente, ils embarquent... notre plombier ! Il est tenu pour responsable des tags et autres pollutions visuelles perpétrés par son sosie bleuté. Alors qu'il prévoyait des vacances enchanteresses, Mario est accusé de vandalisme et condamné à quelques mois de travaux d'intérêt général : il doit nettoyer Dolphic Island ! L'occasion rêvée pour coincer son double maléfisant et tirer cette histoire au clair.

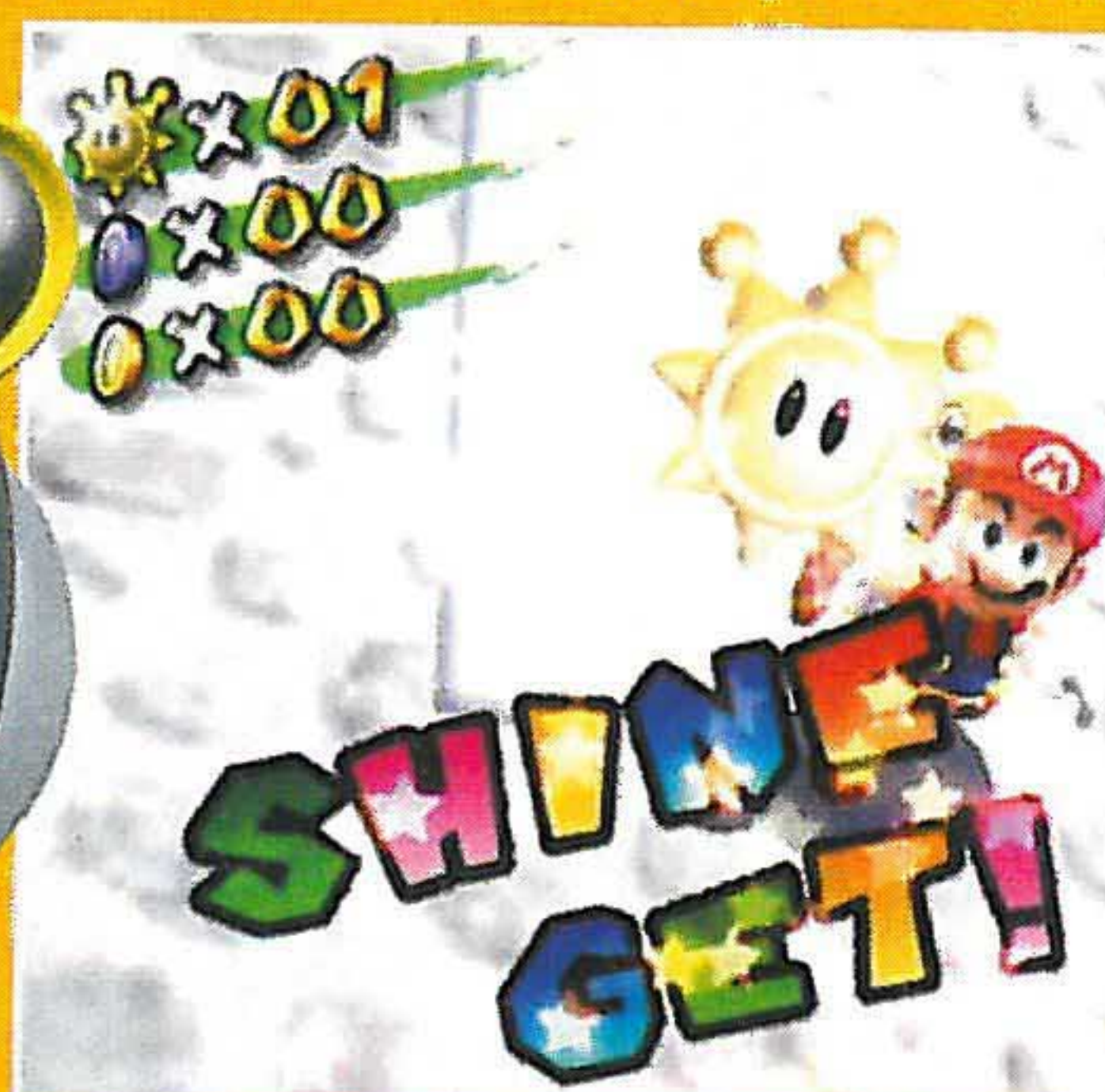
### MARIO BIS

Le double de Mario possède un sceptre magique lui permettant d'accomplir une multitude de fonctions. De plus, ce sosie maléfique possède tous les pouvoirs de Mario ! Il intervient souvent dans le déroulement du jeu pour voler la pompe à eau du plombier, et ainsi lui rendre sa peine judiciaire encore plus ardue à accomplir.



### À LA POURSUITE DU SUNSHINE PERDU...

Dolphic Island est une île ensoleillée toute l'année grâce aux Sunshines. Ces soleils ont été dérobés et répartis dans les sept niveaux du jeu. Au total, plus de



120 Sunshines ont été perdus. Une vingtaine dans la ville de base, Dolphic Town, et 11 par niveau. Sans compter la collecte des 30 pièces bleues de chaque niveau, à échanger contre des soleils (1 Sunshine équivaut à 10 pièces bleues). Et il en reste encore quelques-uns de cachés. Mario peut oublier ses vacances !



## COURS MARIO, COURS !

Comme toujours, Mario devra se déplacer à l'aide de ses petites jambes ! Le stick analogique permet de mouvoir le plombier tout en finesse sans le moindre problème ! Vous en aurez bien besoin puisque le jeu comporte de nombreuses séquences de plate-forme.



## SURFER SUR LA VAGUE !

L'eau est l'élément qui revient le plus souvent dans le jeu. D'ailleurs, le rendu de celle-ci est incroyablement réaliste. Mario peut glisser sur les

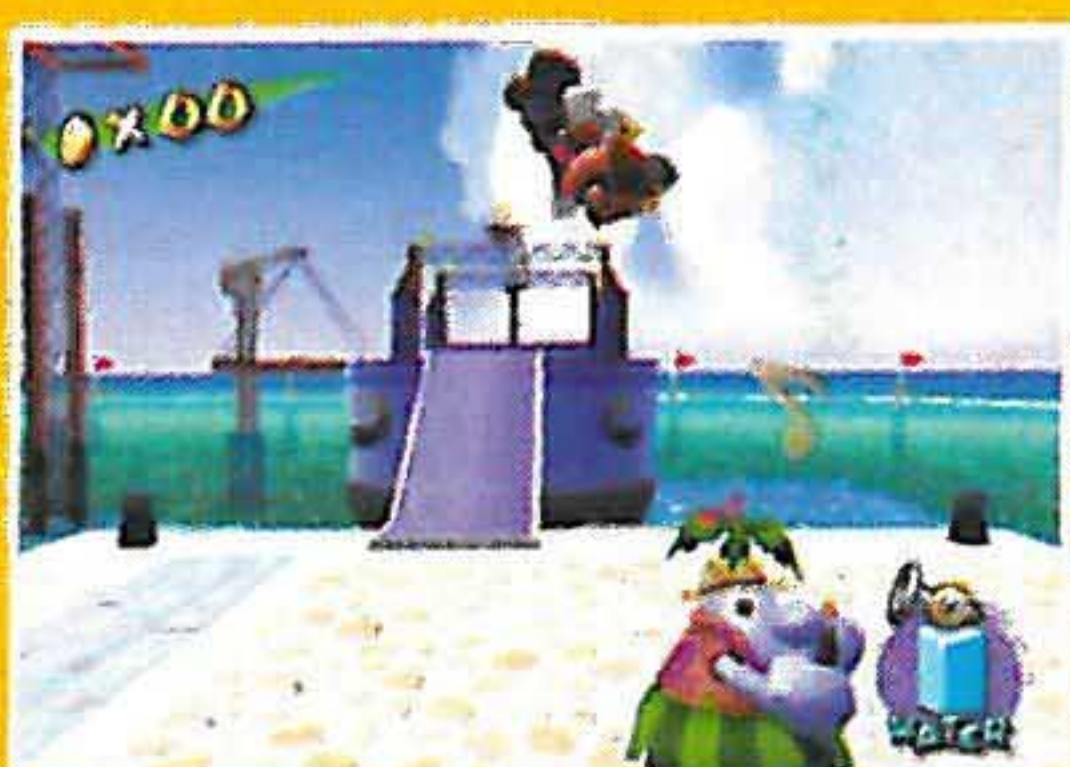
liquides pour aller encore plus vite, et gagner ainsi un temps précieux. Dans le même ordre d'idées, des courses (à dos de seiches notamment) rythment l'exploration de l'île.



## MONTÉ SUR RESSORTS !

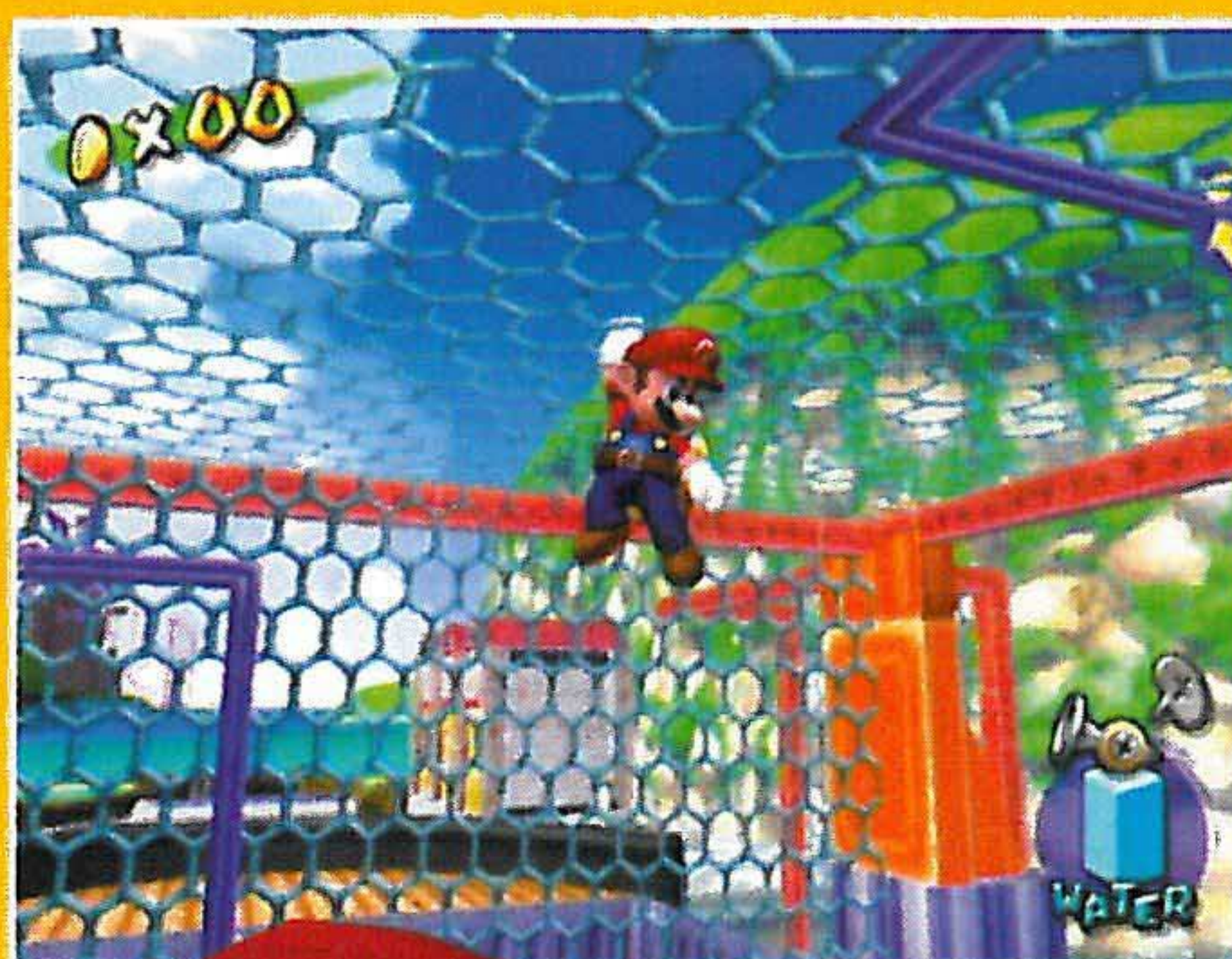


Mario a la danse de Saint-Guy ! Il saute partout, et ses sauts offrent de nombreuses variantes. Son triple saut, par exemple, permet d'atteindre des hauteurs vertigineuses ; son tournoiement d'aller très haut en tournoyant ; son saut de côté de se projeter tout aussi haut en exécutant un salto. Mario glisse également sur les murs et rebondit de l'un à l'autre pour gagner les sommets. Enfin, notre champion peut écraser ses ennemis.



## UN VÉRITABLE ATHLÈTE !

On se croirait aux JO tant Mario peut accomplir d'actions ! Il s'accroche aux rebords, marche sur les câbles à haute tension, grimpe aux arbres pour en décrocher les fruits. Il peut même se suspendre aux grillages situés au-dessus de lui, à la force de ses petits bras musclés !



## LES FRUITS DE LA PASSION !

Mario est une personne très avenante. Il lie facilement conversation, et se soucie de tous. D'ailleurs, il apporte des fruits aux villageois qui en ont besoin. Et il leur trouve aussi plein

d'autres utilisations. Il transporte les fruits, les tire comme à la pétanque, les lance, ou encore, shoote dedans comme dans un ballon de foot, etc.



## PAS DE VACANCES POUR YOSHI !

Le petit dragon est jouable pour la première fois en 3D. On aperçoit les œufs de Yoshi un peu partout. Il faut sélectionner certains fruits pour obtenir un reptile. Les monstres, arrosés par Yoshi, se transforment en plate-forme dont le mouvement dépend du fruit mangé. Enfin, il peut sauter très haut, attraper ses ennemis avec la langue, et peut même planer quelques secondes !



## PETITE BAIGNADE ENTRE AMIS...

C'est à la plage qu'on passe les meilleures vacances, c'est bien connu ! Aussi Mario plonge-t-il souvent dans la mer ou dans la piscine. Détail étonnant, on peut utiliser la pompe à eau, comme un moteur, dans les profondeurs pour atteindre certains adversaires.





## UNE POMPE À EAU POUR TOUS LES LIQUIDES !

Si on dit communément que « l'eau, c'est la vie », ici, le liquide signifie plutôt « la fin des haricots » pour les monstres qui peuplent Dolphic Island. En effet, Mario peut tirer de l'eau pour détruire ses ennemis et déclencher des mécanismes. Ce qui frappe, c'est l'aisance avec laquelle on dirige le jet. On tire plus ou moins fort avec la touche analogique R : en la pressant légèrement, on peut tirer tout en continuant à courir ; en appuyant à fond, Mario reste immobile, mais lance davantage d'eau. Il est même possible de passer en vue interne pour viser encore plus précisément. Notez que Mario doit régulièrement remplir sa pompe pour ne pas être à sec.



## SHIGERU MIYAMOTO, PROF DE PHYSIQUE...

Le moteur physique de *Super Mario Sunshine* est étonnant de logique ! Pour preuve, sur une barque, un nénuphar ou une balançoire, il est possible de tirer dans une direction pour déplacer ces éléments à l'opposé et ainsi progresser plus avant. Accroché aux filins, Mario peut même tourner autour d'eux en projetant de l'eau dans son dos pour ensuite effectuer un saut encore plus loin !



## TOUJOURS PLUS VITE !

On vous le disait sur la page précédente, Mario peut glisser sur l'eau. Quoi de plus normal donc de projeter un peu d'eau devant lui avec la pompe, et de glisser ensuite dessus pour aller encore plus vite ! Ce moyen de déplacement est le plus rapide du jeu, et assure la victoire dans la plupart des courses. De plus, on peut à tout moment revenir sur ses pieds à l'aide du saut. Pratique !



## YOUPLA BOUM !

Des caisses cachées un peu partout transforment la fonction jet pack de la pompe. Ainsi, on trouve des roquettes projetant Mario toujours plus haut à la verticale ! Si la roquette ne peut être utilisée dans l'eau, il existe une petite subtilité pour contourner ce problème : déclenchez la roquette et, pendant qu'elle se charge, sautez hors de l'eau ; la poussée s'accomplit bel et bien puisque vous êtes hors du liquide. *Super Mario Sunshine* est bourré de petites finesses de ce genre...



## UN APPAREIL MULTITÂCHE !

Outre effacer les tags et nettoyer certaines surfaces, modifier la forme de la pompe peut permettre de gagner quelques secondes. En pressant la touche X, elle se transforme en jet pack et permet à Mario de se maintenir en l'air durant plus de trois secondes. Combiné aux divers sauts, cela rend accessible les lieux les mieux cachés.



## METTEZ UN MARIO DANS VOTRE MOTEUR !

Comme pour la roquette, des hélices sont disponibles dans certains lieux. Elles viennent remplacer votre jet pack hydraulique et vous font aller encore plus vite sur l'eau comme sur terre. En projetant du liquide derrière lui, Mario se déplace à la vitesse d'un offshore, et rejoint rapidement n'importe quel endroit. Si ce système de propulsion se révèle particulièrement efficace, méfiez-vous des murs, la vitesse est telle que les virages sont difficiles à négocier...





# VENEZ PASSER VOS VACANCES SUR DOLPHIC ISLAND !



## MARE BAY

Les amoureux de la nature ne pourront qu'être conquis par ce lieu laissé à l'état sauvage. On peut y faire de la varappe pour découvrir les Rocheuses. Mais si c'est la plongée qui vous botte, un monde sous-marin vous attend sous la baie...



## SIRENA BEACH

La plage privée du club de vacances est la plus calme de l'île. On y fait de superbes balades en amoureux au coucher du soleil. Cela dit, ne tardez pas trop en rentrant à l'hôtel, une rumeur veut que le lieu soit hanté par les premiers habitants de l'île.



## PINNA PARK

Si vous n'êtes pas du genre à lézarder sur la plage, venez vous éclater dans le parc d'attractions ! Le grand huit promet des sensations fortes, et le maître des lieux vous réserve une surprise de taille !



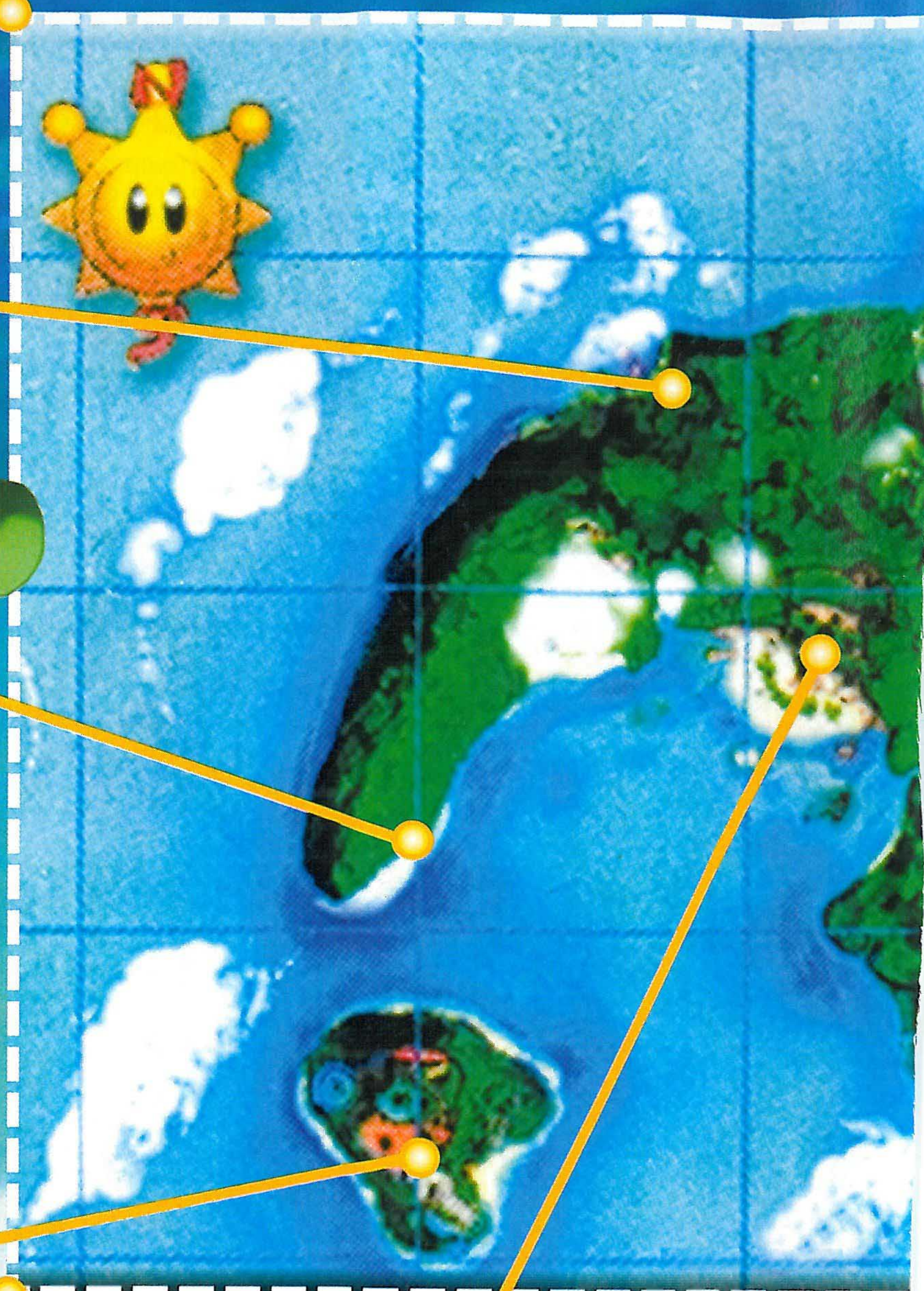
## MAMMA BEACH

Si toutes les conditions sont réunies pour faire bronzette sur cette plage, la chenille qui sommeille au pied de la montagne n'augure rien de bon...

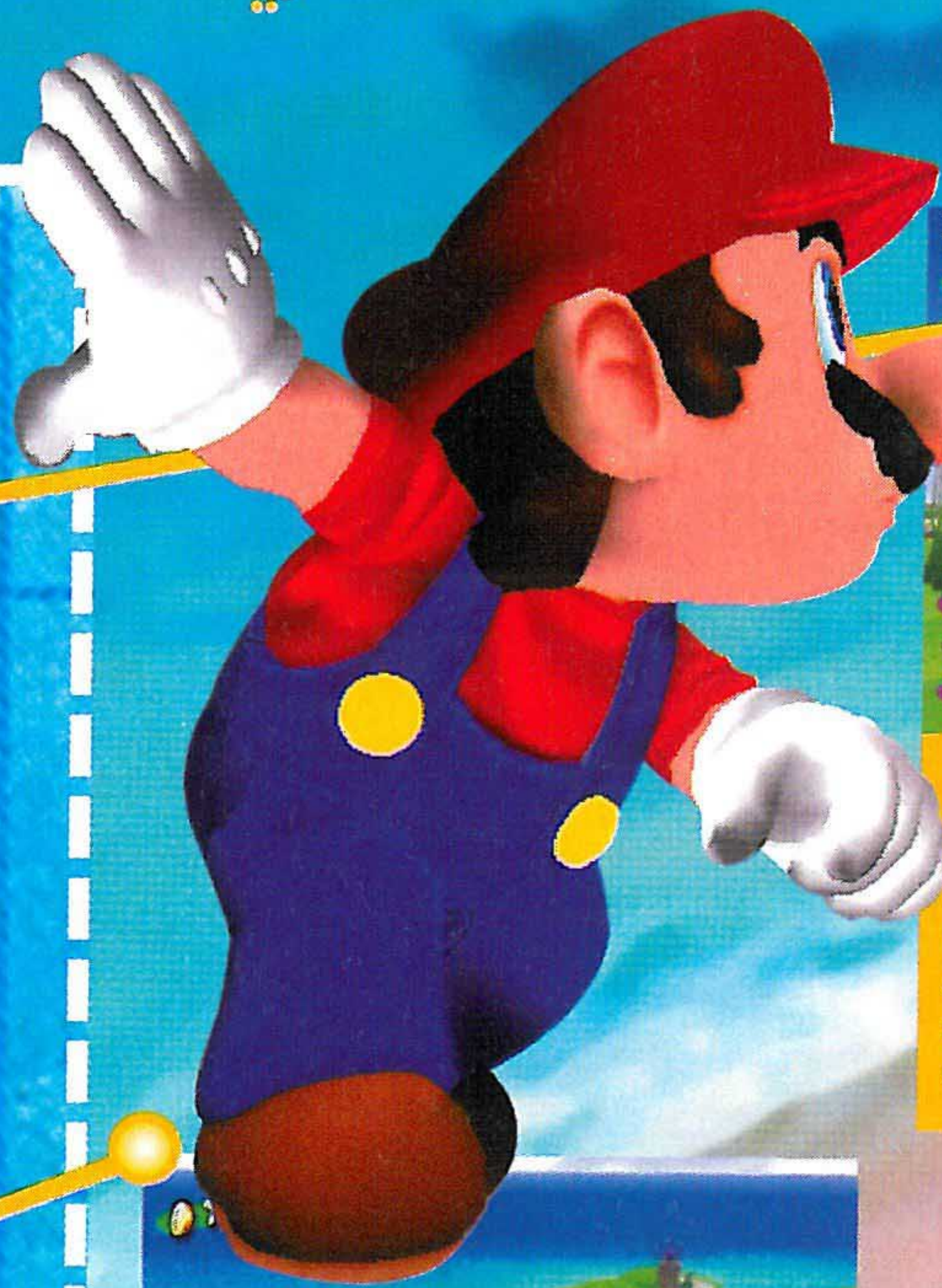
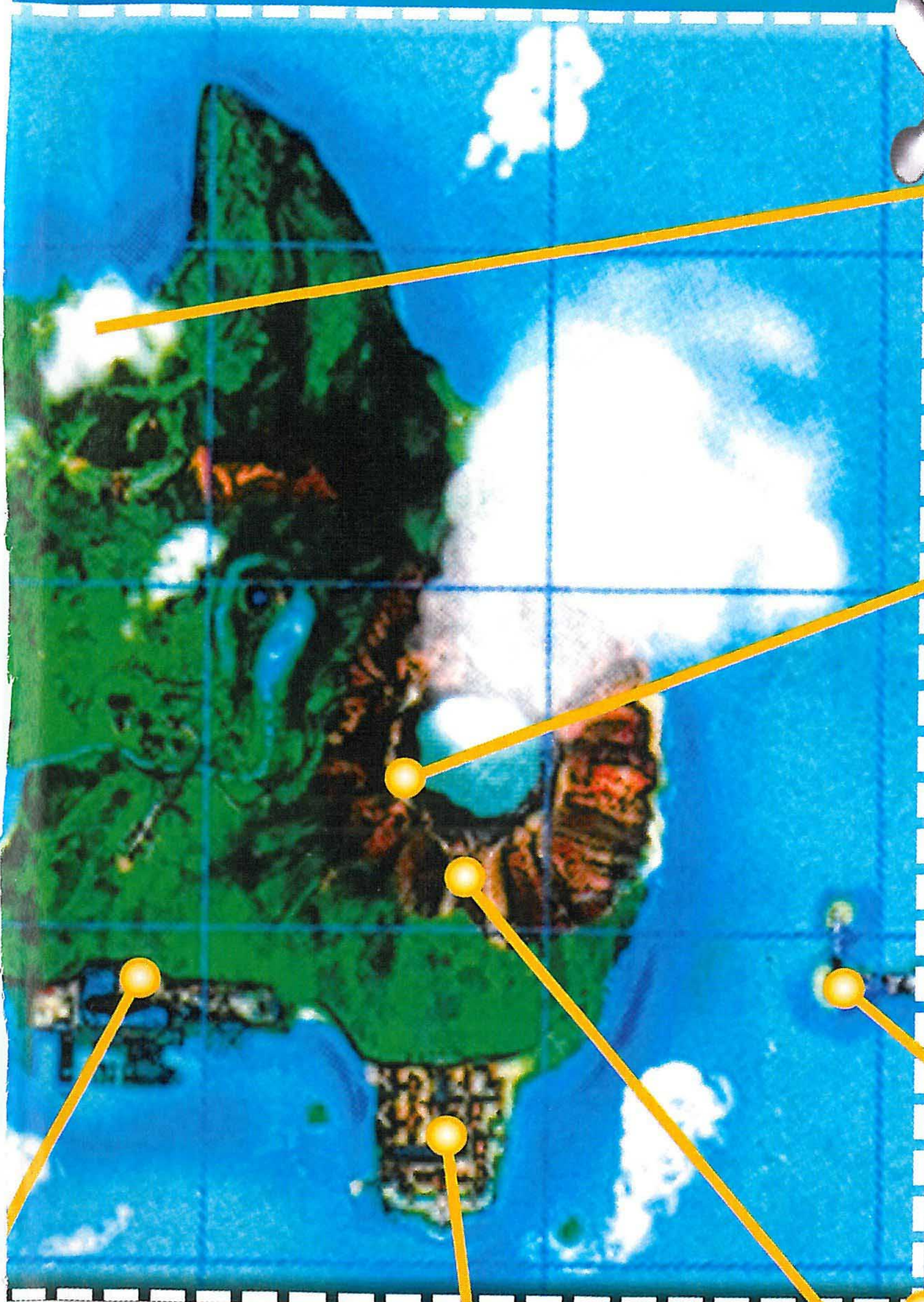


## RICCO HARBOR

Le port principal de l'île est perpétuellement en chantier, et les nombreux bateaux à quai assurent le ravitaillement des insulaires. Prudence, un poulpe géant semble y avoir élu domicile...







## MONTE VILLAGE

Ce jardin géant est parfaitement entretenu, et toutes les variétés de plantes de l'île y sont représentées. Il arrive parfois que des coulées de lave envahissent les allées. Mais les habitants contrôlent la situation, rassurez-vous...



## BIANCO HILLS

Au bas de ces collines se trouve un village aux moulins à vent. Sur la droite, un grand lac alimente la bourgade en eau. Un des moulins est investi par une plante monstrueuse...



## DOLPHIC TOWN

Depuis la grande cité de l'île vous accédez aux différents lieux. Cette grande ville possède un réseau d'égouts très développé, dans lequel il est facile de se perdre. De nombreux Sunshines s'y cachent...



## CORONA MOUNTAINS

Cette grotte, interdite au public, mène au cœur de la montagne de l'île. Apparemment, l'entrée a été forcée il y a quelques jours. Il va être difficile de trouver les coupables puisque personne ne se risquerait à entrer dans ce volcan fumant...



## AÉROPORT

Votre avion vous déposera à l'aéroport sans encombre. C'est de là que vous prendrez le bateau pour accéder à Dolphic Island. Les hôtesses vous accueillent chaleureusement bien que, ces derniers temps, un petit être bleuté soit venu perturber le calme ambiant...

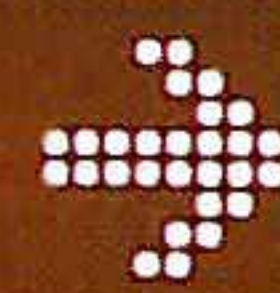


# CAPCOM VS SNK 2 EO MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Les jeux de combat en 2D ne sont pas encore morts !  
L'éditeur japonais, Capcom, le prouve, une fois de plus, avec  
un fantastique melting pot des meilleurs jeux du genre issus de  
ses sagas et de celles de SNK. Ça va cogner sec sur le Cube ! Aymeric Lallée







Cette version de *Capcom vs SNK 2* vous permet de choisir entre deux modes de jeu : Arcade et GameCube. Le premier vous oblige à effectuer manuellement les coups spéciaux ; le second vous permet de les sortir, ainsi que les furies, d'une simple pression sur le stick C. Notez que l'effet de certains boutons varie en fonction du type de barre de furie (ou Groove) sélectionné.

## MODE GAMECUBE



**L :** À la manière du bouton R, vous déclenchez les types de coups de pied : léger, moyen ou fort en fonction de la force avec laquelle vous appuyez sur ce bouton.



**R :** Ce bouton sert à déclencher les types de coups de poing : léger, moyen et fort en fonction de la force avec laquelle vous appuyez.



**Z :** Il s'agit de la provocation que vous pouvez faire en match. Un moyen efficace, après un bon enchaînement, de prendre un ascendant psychologique sur votre adversaire.



**Y :** Manière spéciale de se relever. Celle-ci dépend du type de barre de furie sélectionné.

**X :** Déclenche un pouvoir spécial, qui rend votre personnage plus puissant, mais qui dure plus ou moins longtemps selon le type de barre de furie sélectionné.

**A :** Contre spéciale dont les effets changent selon la barre de furie sélectionnée.



**Stick analogique :** Permet uniquement de déplacer votre personnage. Notez que si dans le mode Arcade il faut effectuer une manipulation précise pour sortir un coup spécial, dans le mode GameCube, vous ne pouvez exécuter les coups spéciaux qu'avec le Stick C.



**Stick C :** Suivant la direction dans laquelle vous placez le stick, vous déclenchez un coup spécial ! Les enchaînements deviennent alors beaucoup plus simples à réaliser. Suivant l'état de vos points de vie et de votre barre de furie, vous pouvez aussi utiliser les furies d'une simple pression en diagonale. Vous connaissez, à présent, la grande nouveauté de *Capcom VS Snk 2 EO*.



**B :** Effectuez une roulade ou une esquive selon le type de barre de furie sélectionné.



# GROOVY !

Réunissant tous les styles de jeu de SNK et de Capcom dans le même titre, *CVSS2EO* vous laisse choisir quel type de barre de furies et d'actions spéciales vous pouvez réaliser. Ceci en fonction du groove que vous sélectionnez avant l'affrontement.

## CAPCOM

### 1 C-GROOVE. Le C-Groove correspond au style de combat de la série Street Fighter Alpha 3.

#### SYSTÈME DE FURIE DU C-GROOVE

Votre barre de furie augmente au fur et à mesure que vous tapez votre adversaire. Il existe trois niveaux permettant de rendre plus ou moins puissante la furie déclenchée.

#### ACTIONS SPÉCIALES DU C-GROOVE

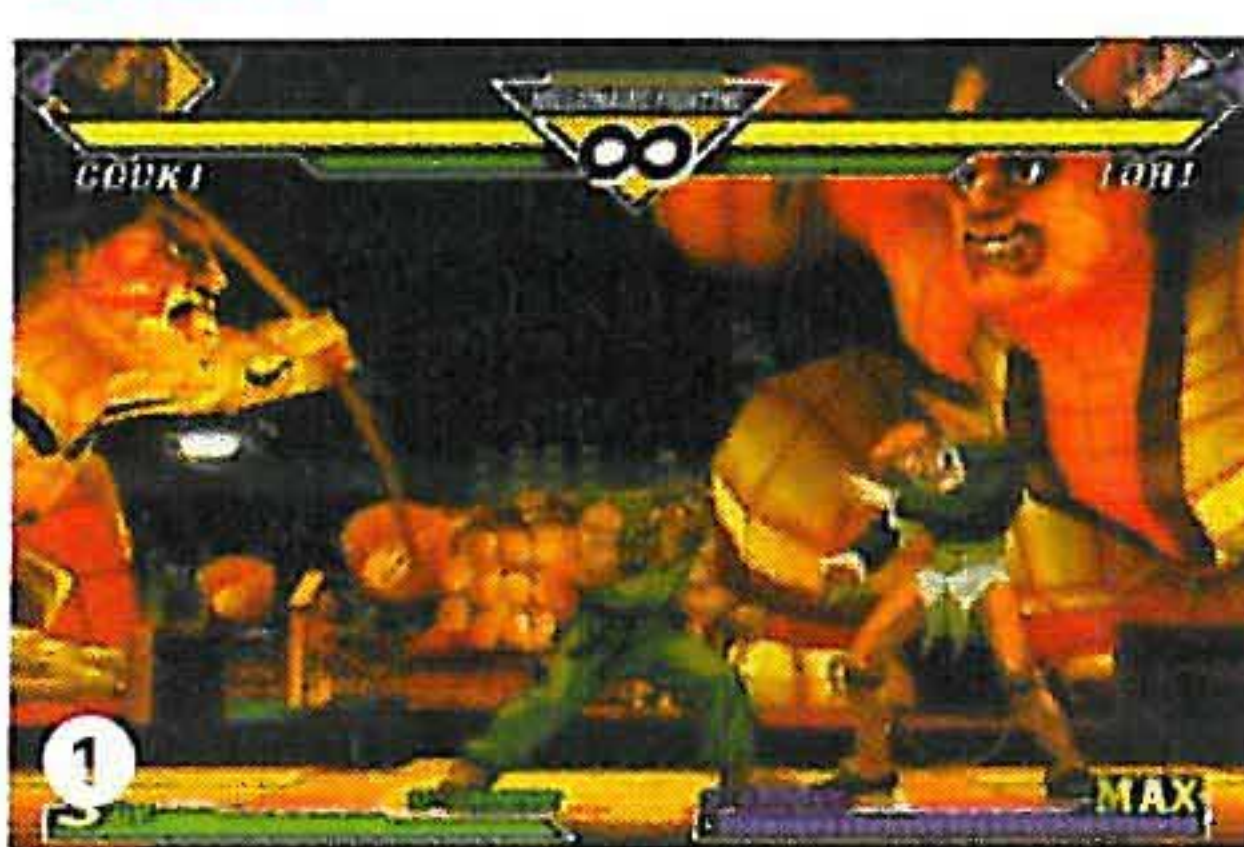
**Dash :** Petit pas vers l'avant ou vers l'arrière. Ne permet pas de courir. ①

**Air Guard :** Vous pouvez utiliser votre garde lors d'un saut pour vous défendre contre les attaques aériennes. ②

**Counter Attack :** Permet de déclencher un coup prioritaire ou une roulade juste après avoir bloqué une attaque. De quoi casser l'enchaînement de l'adversaire et reprendre l'avantage. ③

**Rolling :** Effectuez une roulade afin d'éviter une attaque ou de passer dans le dos de l'adversaire sans risquer d'être touché. ④

**Tactical Recovery :** Permet de se relever une demi-seconde plus tard après s'être fait jeter au sol. Histoire de se relever au bon moment ! ⑤



### 2 A-GROOVE. Le A-Groove correspond au style d'enchaînement spécial de Street Fighter Alpha 2.

#### SYSTÈME DE FURIE DU A-GROOVE

La barre de furie se remplit lorsque vous frappez l'adversaire. Une furie utilise 50 % de la barre. Quand cette dernière est pleine, vous pouvez accélérer la vitesse de votre personnage et ainsi enchaîner tous les types de coups que vous désirez. Cet effet dure quelques secondes. À vous de les exploiter au mieux !

#### ACTIONS SPÉCIALES DU A-GROOVE

**Dash :** Petit pas vers l'avant ou vers l'arrière. Ne permet pas de courir. ①

**Counter Attack :** Permet de déclencher un coup prioritaire ou une roulade juste après avoir bloqué une attaque. De quoi casser l'enchaînement de l'adversaire et reprendre l'avantage. ②

**Rolling :** Effectuer une roulade afin d'éviter une attaque ou pour passer dans le dos de l'adversaire sans risquer d'être touché. ③

**Safe Fall :** Permet de se relever tout de suite après être tombé sur le sol lors d'une attaque ennemie. ④



### 3 P-GROOVE. Le P-Groove correspond au système de jeu de Street Fighter III.

#### SYSTÈME DE FURIE DU P-GROOVE

La barre se remplit au fur et à mesure des coups que vous portez à l'adversaire. Celle-ci remplie, vous pouvez déclencher une furie aux dégâts maximaux.

#### ACTIONS SPÉCIALES DU P-GROOVE

**Dash :** Petit pas vers l'avant ou vers l'arrière. Ne permet pas de courir. ①

**Small Jump :** Un petit saut permettant de tromper l'adversaire et d'attaquer rapidement tout en étant dans les airs. ②

**Tactical Recovery :** Permet de se relever une demi-seconde plus tard après s'être fait jeter au sol. Histoire de se relever au bon moment ! ③

**Parry :** La parade vous autorise à contrer n'importe quelle attaque ! Allez vers l'avant au moment exact où l'adversaire vous frappe. Si vous manquez de précision, votre garde n'est pas activée et vous prenez les coups ! Mais, ce mouvement très difficile à réaliser vous permet de contrer l'attaque adverse tout en bloquant votre ennemi une demi-seconde. Ceci vous laisse le temps de placer un enchaînement dévastateur ! ④







**1 S-GROOVE. Le S-Groove correspond au style de combat de Art Of Fighting !**

**SYSTÈME DE FURIE DU S-GROOVE**

Chargez votre barre de furie. Lorsqu'elle est pleine, vos attaques sont plus puissantes et vous pouvez déclencher une furie. Quand votre barre de vie est au plus bas et que vous pouvez déclencher une furie, cette dernière est deux fois plus puissante.

**ACTIONS SPÉCIALES DU S-GROOVE**

- Run** : Appuyez deux fois vers l'avant pour faire courir votre personnage. ①
- Small Jump** : Un petit saut permettant de tromper l'adversaire et d'attaquer rapidement tout en étant dans les airs. ②
- Counter Attack** : Déclenche un coup prioritaire ou une roulade juste après avoir bloqué une attaque. De quoi casser l'enchaînement adverse et reprendre l'avantage. ③
- Tactical Recovery** : Permet de se relever une demi-seconde plus tard après s'être fait jeter au sol. Histoire de surprendre l'adversaire ! ④
- Dodge** : Une esquive permettant d'éviter n'importe quel assaut ! ⑤



**2 N-GROOVE. Le N-Groove correspond au style de combat de The King Of Fighter 98 Dream Match Never Ends.**

**SYSTÈME DE FURIE DU N-GROOVE**

La barre de furie se remplit au fur et à mesure des coups. Quand elle est pleine, vous pouvez lancer une furie. Vous stockez jusqu'à trois barres de furie. Ceci permet donc de lancer trois furies d'affilée. Il est aussi possible de dépenser une barre de furie stockée pour devenir plus fort un court instant et ainsi lancer des furies encore plus puissantes.

**ACTIONS SPÉCIALES DU N-GROOVE**

- Run** : Appuyez deux fois vers l'avant pour faire courir votre personnage. ①
- Small Jump** : Un petit saut permettant de tromper l'adversaire et d'attaquer rapidement tout en étant dans les airs. ②
- Counter Attack** : Permet de déclencher un coup prioritaire ou une roulade juste après avoir bloqué une attaque. De quoi casser l'enchaînement adverse et reprendre l'avantage. ③
- Rolling** : Effectuez une roulade afin d'éviter une attaque ou de passer dans le dos de l'adversaire sans risquer d'être touché. ④
- Safe Fall** : Se relever immédiatement après une attaque ennemie. ⑤



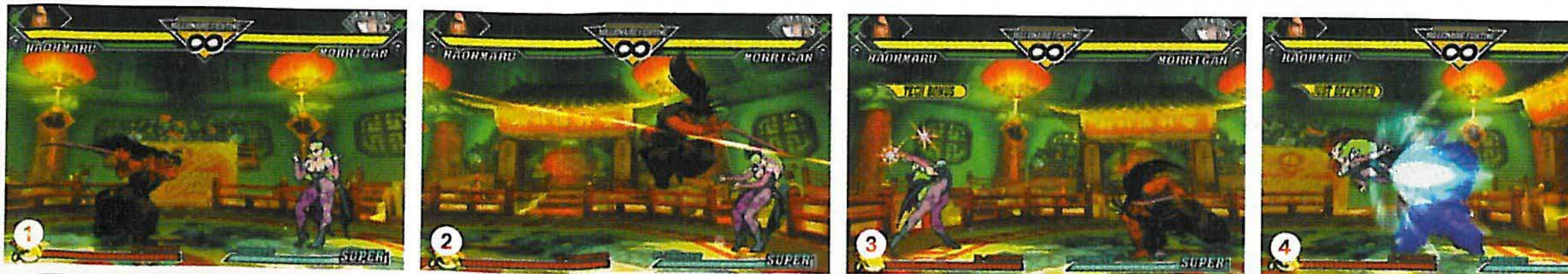
**3 K-GROOVE. Le K-Groove correspond au style de combat de Samurai Shodown IV Amakusa's Revenge.**

**SYSTÈME DE FURIE DU K-GROOVE**

La barre de furie n'augmente que lorsque vous prenez des coups ou quand vous bloquez des attaques. Quand vous êtes au maximum, votre personnage devient rouge, frappe plus fort et peut lancer une furie.

**ACTIONS SPÉCIALES DU K-GROOVE**

- Run** : Appuyez deux fois vers l'avant pour faire courir votre personnage. ①
- Small Jump** : Un petit saut permettant de tromper l'adversaire et d'attaquer rapidement tout en étant dans les airs. ②
- Safe Fall** : Vous permet de vous relever tout de suite lorsque vous tombez au sol lors d'une attaque ennemie. ③
- Just Defend** : Il s'agit d'une garde particulière. Il faut se mettre en défense juste avant d'être frappé. Si vous y parvenez, vous ne prenez aucun dégât et votre personnage attaque plus vite juste après cette défense. ④







Voici quelques exemples d'enchaînements en modes Arcade et GameCube. Vous voyez que les manipulations en mode GameCube sont beaucoup plus simples à réaliser. Les amateurs auront enfin une chance de rivaliser avec les meilleurs joueurs du genre !

## ENCHAÎNEMENT 1



Mode Arcade : →, ↘, ↓, ↙, ←, → + Poing, ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + Poing

Mode GameCube : Avec le Stick C, faites ↗. Plus simple, non ?

## ENCHAÎNEMENT 2



Mode Arcade : Dans un coin, faites ↓, ↘, → + Poing, ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Poing, ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ↓ + Pied.

Mode GameCube : Avec le stick C, faites →, ↗, ↙. Quand on vous disait que c'était plus simple...

## ENCHAÎNEMENT 3



Mode Arcade : Dans un coin, faites Poing, Poing, ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + Pied, ↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + Poing.

Mode GameCube : Appuyez sur R, puis avec le Stick C, faites ↙, ↓. Un maximum de dégâts pour un minimum d'efforts !

## ENCHAÎNEMENT 4



Mode Arcade : Maintenez →, faites Poing, ←, →, ← + Poing. Maintenez ↓, et à la fin la première furie, faites ↓, ↙, ↓, ↘, ↙ + Pied.

Mode GameCube : Dans le coin gauche, faites Poing, puis ←, et enfin ↘. Il faut savoir se ménager !



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®

☎ 08 923 50 923

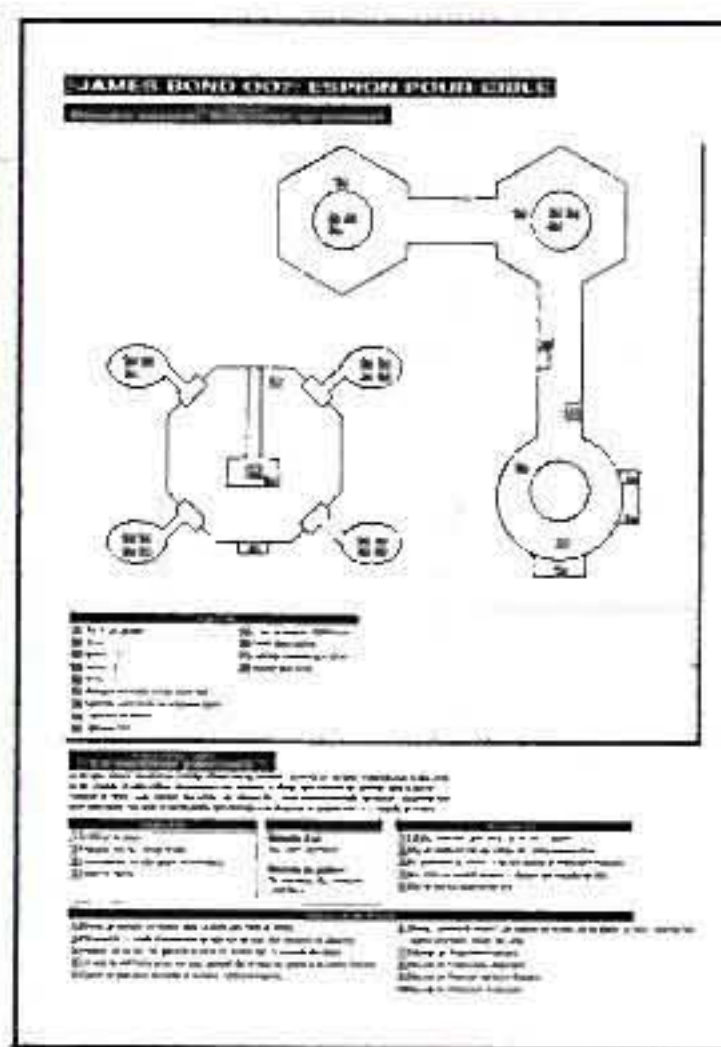
 0901 701 501  0900 70 200

## NOUVEAU

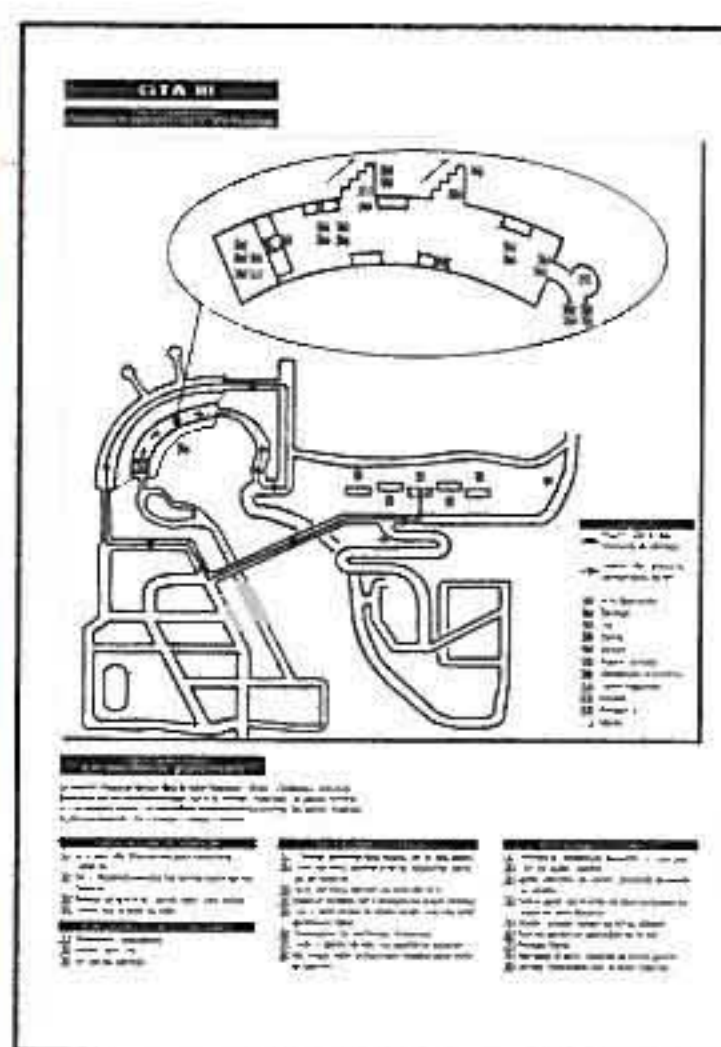
Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par courrier. Vous pouvez aussi recevoir une copie des astuces et solutions consultées: c'est plus rapide que de recopier!



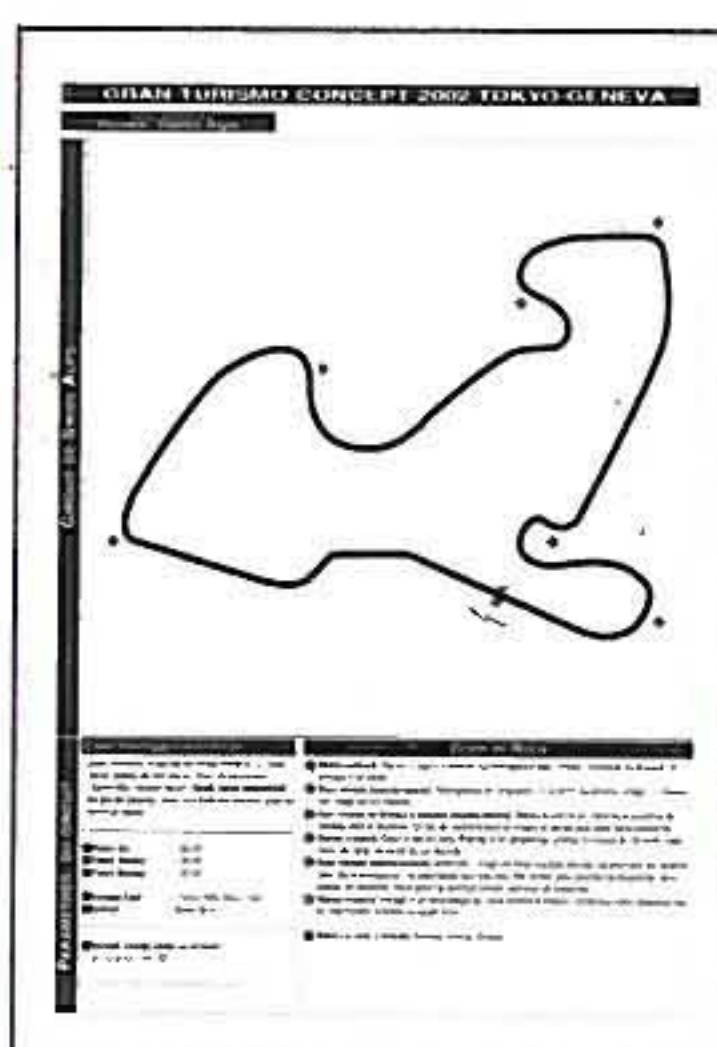
Exemple: Metal Gear Solid 2, Synthèse de la solution.



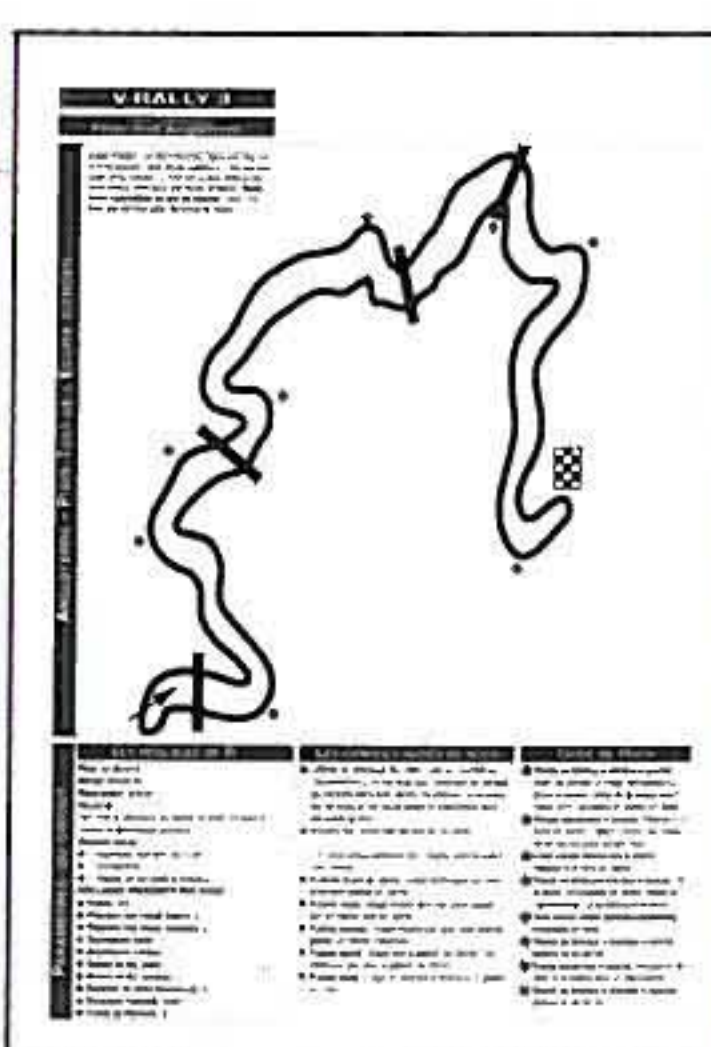
Exemple: Espion pour cible, La carte!



Exemple: GTA 3, Plan de la dernière mission



Exemple: GT Concept, Passer le permis



Exemple: V Rally 3, Guide du test Citroën

## 3617 ASTFAX

# ASTUCES, CODES, TIPS DE 3000 JEUX

## SOLUTIONS COMPLÈTES ET GUIDES DE 800 JEUX JEUX CONSOLES ET PC, MISE À JOUR PERMANENTE

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

vos services 7j/7, 24h/24: par téléphone -0892350923 ou par minitel: 3615 astuces.



# RESIDENT EVIL

Voici la dernière partie de notre solution sur *Resident Evil*. La vie de Chris Redfield vous appartient, mais vous voilà bien armé avec des plans particulièrement complets. Bon jeu et bonne chasse !

Aymeric

## À LIRE ABSOLUMENT

■ Nous avons choisi de vous donner les plans complets du scénario de Jill en attendant ceux de Chris le mois prochain. Pour vous y retrouver, suivez simplement le cheminement des numéros sur les plans dessinés (pastilles rouges). Lors d'un événement majeur ou d'une action particulière à accomplir, nous avons ajouté des commentaires (pastilles noires). Avec ça, vous ne devriez pas vous perdre !





## LES DIFFÉRENTES FINS DE CHRIS

### LA MEILLEURE FIN :

- 1) Rebecca ne meurt pas durant le jeu.
- 2) Sauver Jill de la prison dans le laboratoire à la fin du jeu.

### UNE TRÈS BONNE FIN :

- 1) Rebecca ne meurt pas durant le jeu.
- 2) Ne pas sauver Jill de la prison du laboratoire.

### UNE BONNE FIN :

- 1) Rebecca est tuée par le Tyrant à la fin du jeu.
- 2) Sauver Jill de la prison dans le laboratoire à la fin du jeu.

### UNE MAUVAISE FIN :

- 1) Rebecca est tuée par le Hunter au 1<sup>er</sup> étage (plan 2).
- 2) Sauver Jill de la prison dans le laboratoire à la fin de l'aventure.

### UNE TRÈS MAUVAISE FIN :

- 1) Rebecca est tuée par le Tyrant à la fin du jeu.
- 2) Ne pas sauver Jill de la prison du laboratoire.

### LA PIRE DES FINS :

- 1) Rebecca est tuée dans la bataille finale contre Lisa.
- 2) Ne pas sauver Jill de la prison du laboratoire.

## LES SECRETS DU SCÉNARIO DE CHRIS

☛ **Once Again** : finissez le jeu une première fois. Ce mode vous permet de refaire le jeu dans n'importe quel niveau de difficulté. Plus c'est dur, plus il y a d'ennemis, et plus rares sont les munitions.

☛ **Real Survival Mode** : terminez le mode normal ou hard. Le placement des ennemis est différent. Vous disposez de moins de munitions. La visée automatique est désactivée. Les coffres ne sont plus liés entre eux !

☛ **Invisible Mode** : terminez le Real Survival Mode ou finissez les scénarios de Chris et Jill en Normal. Vous ne pouvez sauvegarder que sur un seul emplacement. Tous les ennemis sont invisibles ! Vous obtenez tous les costumes du jeu en terminant ce mode.

☛ **La Clé Spéciale** : terminez le jeu une fois pour l'obtenir. Elle ouvre une salle au rez-de-chaussée donnant accès aux costumes spéciaux.

☛ **Les Costumes Spéciaux de Chris** : le Mexicain, terminez le jeu une fois ; Le Chris du jeu Code Veronica, terminez le jeu deux fois.

☛ **Barry Burton's Custom Samurai Edge** : cette cartouche de Beretta vous permet de ne pas recharger et de tirer à l'infini. Pour l'avoir, terminez le jeu en moins de cinq heures.

☛ **Lance-roquettes Infini** : pour l'avoir, terminez le jeu en moins de trois heures.

☛ **Le Zombie qui tue** : terminez le scénario de Chris puis celui de Jill l'un après l'autre en utilisant le même emplacement de sauvegarde. Cela fait apparaître un zombie kamikaze, plein d'explosifs, qui fait péter le manoir si vous le touchez. Une véritable course-poursuite !

### PLAN 1

**2** : Dès que le zombie se lève, allez dans le hall d'entrée en 3 en passant par la salle à manger (salle 1).

**3** : Ramassez le pistolet qui est à droite du tapis et entrez en 4.

**4** : Poussez le petit meuble du fond une fois à droite. Entrez dans la pièce aux rideaux rouges pour ressortir en poussant ce même meuble jusqu'à la statue centrale. Ensuite poussez le meuble deux fois à droite et montez dessus en pressant A. La carte du rez-de-chaussée est à vous. Retournez en salle 2 fouiller le corps de votre comparse en passant, dans l'ordre, par les salles 3 et 1.

**5** : Prenez les deux herbes vertes et montez les escaliers pour vous retrouver sur le plan 2 dans la salle 6.

### PLAN 2

**6** : Prenez la flèche d'or, les munitions et allez en 7.

**7** : Prenez le couteau de défense. Déplacez la statue devant la rambarde cassée et poussez-la dans le vide. Allez en 8.

**8** : Descendez les escaliers pour revenir en salle 3 sur le plan 1.

### PLAN 1

**3** : Passez la porte qui est entre les deux escaliers pour atteindre la salle 9.

**9** : Placez-vous devant le tombeau du fond et détachez la pointe de la flèche d'or en l'examinant dans l'inventaire. Placez la pointe de la flèche sur le tombeau. Celui-ci s'ouvre. Descendez les escaliers.

**10** : En bas, prenez le livre maudit dans le fond. Examinez l'arrière de ce livre dans votre inventaire. Vous y trouvez une clé jaune.

Maintenant, allez en salle 1, sur ce même plan, en passant, dans l'ordre, par les salles 9, 3 et 4.

**11** : Dans ce couloir, deux petits meubles doivent être poussés pour trouver une dague et des munitions. Poursuivez en 12.

**13** : Videz la baignoire pour trouver une vieille clé grise. Si vous manquez de place, utilisez une plante verte. Allez en 14 en déverrouillant la porte à l'aide de la clé grise que vous venez de trouver.

**14** : Ici, prenez l'engrais chimique et remarquez les trois plantes du fond pour plus tard. Allez en 15.

**16** : Vous voilà dans une salle de sauvegarde. Posez vos herbes, le couteau et l'engrais chimique. Prenez la bouteille de fuel, votre pistolet, votre clé jaune, votre vieille clé grise et allez en 17 sur le plan 2 en empruntant les escaliers.

### PLAN 2

**18** : Prenez le morceau de bois dans ce couloir et contournez le zombie pour atteindre la porte du fond et entrer en salle 19.

**19** : Prenez le sifflet à chien à côté de la première lampe ainsi que le livre de botanique sur le bureau. Allez en salle 20 en passant par le couloir 17.

**20** : Ne prenez pas la plante, vous en aurez besoin plus tard. Placez le morceau de bois sur le tableau situé au-dessus de la cheminée. Allumez le feu avec votre briquet. Vous obtenez

la carte du 1<sup>er</sup> étage. Allez en salle 21 en passant, dans l'ordre, par les salles 17, 18, 8, et enfin 7.

**21** : Utilisez votre vieille clé grise pour ouvrir la porte menant en salle 22.

**22** : Utilisez le sifflet à chien sur la baie vitrée. Tuez les deux chiens. L'un porte un collier, ramassez-le. Examinez ce collier pour trouver un bijou à l'intérieur. Regardez derrière ce bijou dans le menu Examiner pour que celui-ci se transforme en fausse clé grise. Cela fait, soignez vos blessures avec les plantes vertes d'à côté. Allez en 23 en passant par la salle précédente, la 21 puis la 6.

**23** : Montez les escaliers.

**24** : Au milieu du couloir se trouve un bloc de pierre sur lequel vous découvrez la vraie clé grise. Remplacez-la par la fausse clé grise pour déjouer le piège. La vraie clé grise en votre possession, revenez sur vos pas jusqu'à la salle 21. Une fois dans celle-ci, descendez les escaliers pour atteindre le couloir 25. Rendez-vous en salle 26 sur le plan 1.

### PLAN 1

**26** : C'est une salle de sauvegarde. Posez votre sifflet à chien. Gardez votre pistolet, vos deux clés, la jaune et la grise, et votre bouteille de fuel. Sortez et allez en 28 en passant par les salles 25 puis 27.

**28** : Brûlez le zombie qui est sur le sol, prenez les munitions sur le lit et examinez la note sur le bureau. Tuez le zombie et prenez la vieille clé grise dans le placard. Allez en 29 (dont vous ouvrez la porte avec votre vieille clé grise) en passant par les salles 27 et 25.

**29** : Prenez la grenade de défense, le fusil à pompe cassé et le ruban d'encre. Remplissez votre bouteille de fuel avec le kérosène. Allez poser le ruban en salle 26 et allez en 31 en passant, dans l'ordre, par les salles 25, 27, 2, 1, 3, 4, 11, 12 et 30.

**31** : Prenez le couteau de défense. Remplacez le fusil à pompe sur le mur par le fusil à pompe cassé pour éviter de déclencher un piège mortel en salle 30. Allez en 32 en passant par les salles 30, 12, 11, 4, 3, 1 (ici, prenez la gemme bleue qui était dans la statue que vous avez fait tomber au début du jeu) et 2. Il y a du monde sur le trajet, mais on peut passer sans tirer un coup de feu, en esquivant. Au passage, vous pouvez déverrouiller la porte au fond du couloir 2. Quoi qu'il en soit, rendez-vous en salle 32.

**32** : Dans ces sous-sols, vous obtenez une vieille clé grise et une dague. Maintenant, remontez. Évitez le zombie en contournant la table et allez en 33 en passant par les salles 2 et 27.

**33** : Placez la gemme bleue sur la tête de tigre et récupérez les munitions pour le fusil. Retournez en 26 en passant par les salles 27 et 25. Remplissez votre bouteille de fuel en 29 au passage. Dans la salle de sauvegarde (26), posez tout ce que vous avez en poche à l'exception de votre pistolet et de votre clé grise. Sortez et montez les escaliers pour atteindre le plan 2, salle 21. Ensuite, suivez les salles 7, 8, 18 et 17 pour atteindre l'antichambre en salle 34. Rendez-vous en 35 sur le plan 2.

### PLAN 2

**35** : Prenez la vieille clé grise, le kit de premiers soins (à examiner en vue de dessus pour obtenir un spray). Allez en salle 36 (dont vous



## REZ-DE-CHAUSSÉE (plan 1)



ouvrez la porte avec votre vieille clé grise), c'est juste en face.

**36 :** Prenez les notes sur le bureau. Prenez l'hameçon sur le tableau à droite de l'aquarium et le leurre d'abeille sur le tableau à gauche de l'aquarium. Combinez ces deux éléments pour compléter le leurre. Prenez le spécimen d'abeille sur le tableau à gauche de la porte. Placez le leurre sur ce même tableau. Maintenant, placez le spécimen d'abeille sur le tableau à gauche de l'aquarium. Pressez le bouton et récupérez le Wind Crest (artefact du vent). Allez en salle 37 en suivant les salles 34, 17 et 18.

**37 :** Ici, poussez l'armure du fond à droite dans son renforcement, puis celle qui est la plus près de la caméra, à gauche. Ensuite, poussez celle en face de la précédente. Le piège évité, pressez le bouton au milieu sur le socle central, et prenez la boîte au fond de la salle. Examinez-la. Pressez les boutons des faces situées au-

dessus et en dessous de la face sur laquelle se trouvent une lune et un soleil. Vous obtenez le masque sans rien. Allez en 38 en passant par le couloir 18.

**38 :** Votre camarade Richard a besoin de sérum. Allez en salle 26 (plan 1) au rez-de-chaussée en suivant les salles 18, 8, 7, 21 et descendez les escaliers. Entrez dans la salle 26 (salle de sauvegarde) et prenez le sérum sur l'étagère. Retournez jusqu'à la salle 38 en gardant uniquement votre fusil, des munitions, le sérum, votre clé grise et une plante pour remonter votre niveau de vie en cas de besoin. Une fois Richard sauvé, vous retournez automatiquement dans le couloir 25 sur le plan 1. À présent, vous pouvez retourner en 26 pour trouver Rebecca. Elle est infirmière, et vous soignera trois fois entièrement si vous lui demandez. Si Richard meurt avant que vous ne lui apportiez le sérum, Rebecca ne vous soigne pas, mais vous aide pendant certaines batailles.

À vous de voir ce qui vous paraît le plus important. Notez que vous récupérez un fusil à pompe spécial plus tard dans le jeu si vous sauvez Richard. Nous vous conseillons donc de sauver ce brave homme. Maintenant que vous êtes dans le couloir 25 sur le plan 1, retournez dans la salle de sauvegarde, prenez l'engrais chimique et rendez-vous en 39 en passant par le couloir suivant (27).

### PLAN 1

**39 :** Placez l'engrais chimique dans le bac d'eau à droite. Placez la manette sur rouge. Une fois la plante morte, prenez les cinq plantes médicinales vertes (mélangez-les si besoin) et prenez le masque sans yeux. Retournez à la dernière salle de sauvegarde, posez le masque et prenez juste le flingue, des munitions, la clé grise et la bouteille de fuel. Allez en 40 sur le plan 2. Pour cela, sortez de la salle de sauvegarde (26), montez les escaliers (vous êtes alors sur le plan 2), suivez les salles 21, 7 puis 8

pour atteindre le couloir extérieur en 40 sur le plan 2.

### PLAN 2

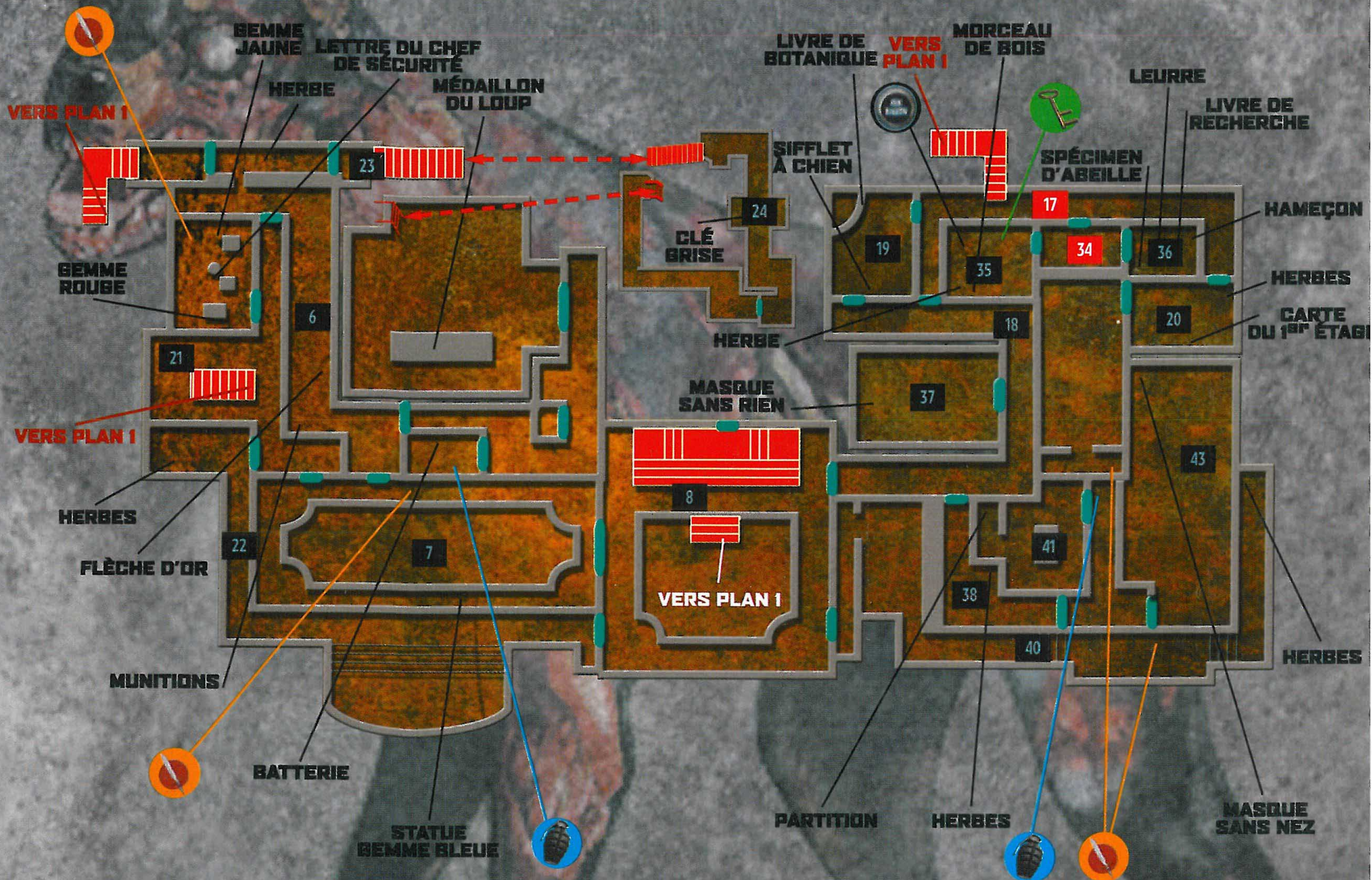
**40 :** Prenez le couteau de défense sur le banc. Après la scène, prenez les deux herbes dans le fond et revenez au plus vite en 8 en esquivant votre camarade. Allez en 41 en passant par les salles 18, 38 et 39.

**41 :** Prenez les munitions pour le flingue sur la table. Allumez le chandelier avec votre briquet et prenez les munitions dans l'armoire qui est à gauche du chandelier. Poussez l'armoire qui est à droite du chandelier pour trouver un renforcement dans lequel vous attendent un zombie et la première partie de la partition de musique. Sortez et allez en 42 (plan 1) en suivant les salles 38, 18, 8. Descendez les escaliers pour revenir au hall d'entrée sur le plan 1, puis suivez les numéros 3, 1, et 2. Vous voilà en 42 sur le plan 1.





## PREMIER ÉTAGE (plan 2)



### PLAN 1

42 : Poussez l'armoire située dans le renforcement à gauche du piano pour trouver la seconde partie de la partition de musique. Combinez les deux partitions pour obtenir la partition complète. Placez-la sur le bureau. Ensuite, laissez Rebecca s'entraîner sur le piano et allez voir comment va Richard en salle 26. Après cette cinématique totalement inutile, mais qui a laissé le temps à Rebecca de s'entraîner, retournez en salle 1. Prenez le bouclier (emblème) au-dessus de la cheminée et retournez voir Rebecca en salle 42. Après la cinématique, entrez dans le passage secret. Ramassez la note. Prenez le bouclier doré (emblème d'or). Placez le bouclier (emblème) à sa place. Retournez en salle 1. Placez le bouclier doré (emblème d'or) au-dessus de la cheminée. Allez jusqu'à l'horloge dans cette même salle. Là, placez les aiguilles sur 18 h 00. Pour cela, déplacez la petite aiguille deux fois à droite. Vous obtenez la clé orange. Retournez en salle

26 (salle de sauvegarde). Sauvegardez votre partie. Prenez le fusil et des munitions, de quoi remonter entièrement votre barre de vie ainsi que vos deux clés : la grise et la orange. Retournez jusqu'à la salle 38, là où vous avez rencontré Rebecca et Richard pour la première fois. Pour y aller, passez par la salle 25, montez les escaliers, vous voilà en 21 sur le plan 2. Poursuivez par les salles 7, 8, 18 et enfin 38. De là, allez en 43.

### PLAN 2

43 : Commencez par prendre les munitions sur l'étagère de droite. Avancez de quelques pas dans la pièce, un serpent géant vous attaque. Vous n'êtes pas obligé de l'affronter. Allez dans le fond de la pièce, prenez le masque sans nez et sortez. Si vous désirez abattre le serpent, tirez-lui dans le cou ou la tête avec votre fusil. Bougez en permanence pour éviter les morsures. Une fois victorieux, prenez le masque et sortez. Si vous avez été mordu, Chris perd

conscience et vous incarnez Rebecca, le temps d'aller chercher une fiole de sérum et de la ramener jusqu'à Chris. Vous connaissez déjà le chemin : passez par les salles 18, 8, 7, 21, descendez les escaliers et prenez le sérum en 26. Faites le chemin inverse pour rejoindre Chris. Dépêchez-vous sinon notre héros risque d'y rester. L'idéal est de ne pas affronter le serpent, de prendre le masque et, ainsi, d'éviter de gâcher des balles et de se faire mordre inutilement. Maintenant, allez en salle 16 (salle de sauvegarde, plan 1) en passant par les salles 38, 18, 17, descendez les escaliers pour atteindre le plan 1. En salle 16 (plan 1), prenez les munitions que Wesker vous a laissées. Prenez les trois masques, votre fusil, la vieille clé grise et la vraie clé grise. Allez en salle 44, en passant par les salles 15 et 14. La porte vous bloque, faites le tour par l'étage en passant par la salle 15, montez les escaliers jusqu'au plan 2, traversez les salles 17, 18 et 8. Descendez les escaliers du hall pour rejoindre le plan 1. Passez

par les salles 4, 11, 12, et enfin 14. Rendez-vous en salle 44 sur le plan 1.

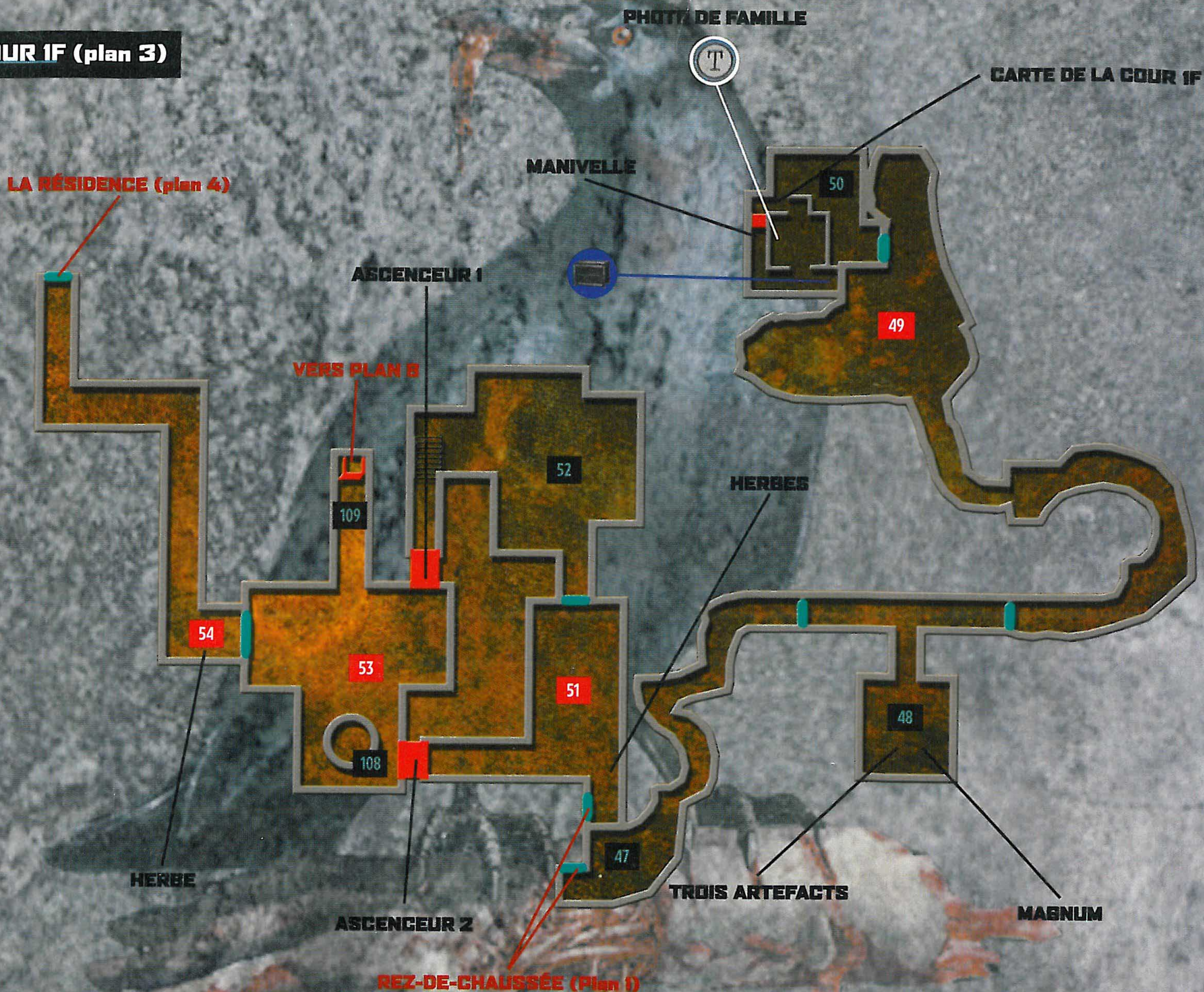
### PLAN 1

44 : Ici, ne courez pas sinon les corbeaux vous agressent. Appuyez sur le bouton de la première peinture jaune située en face de la porte d'entrée. Elle devient orange. Faites le tour du mur qui sépare la pièce en deux. Appuyez sur les boutons des deux premiers tableaux (le jaune et le rouge). Ces tableaux deviennent respectivement vert et violet. Maintenant, pressez le bouton de la peinture blanche au fond du couloir. Le mur se soulève. Dehors, le masque sans bouche vous attend. Sortez par la porte de la grille grâce à votre vieille clé grise. Vous voilà en salle 9. Retournez dans la tombe au fond du jardin en salle 10. En bas des escaliers, à gauche, se trouvent quatre tombes correspondant aux masques. Si vous examinez chaque masque, vous remarquez que l'un n'a pas de nez, l'autre pas d'yeux, le



## COUR 1F (plan 3)

### LA RÉSIDENCE (plan 4)



suivant pas de bouche et enfin le dernier aucuns des trois éléments précédemment cités. Placez de gauche à droite le masque sans yeux, celui sans rien, celui sans nez et enfin celui sans bouche. Regardez dans le cercueil. Abattez le zombie avec votre fusil à pompe. Il y a des munitions à droite du cercueil. Appuyez sur le bouton et prenez l'objet de métal et de pierre situé deux dans le cercueil. Sortez et allez en salle 45 en passant par les salles 9, 44 et 14.

**45 :** Placez l'objet de métal et de pierre dans l'encoche sur le mur à gauche de la porte et passez en 46. Gardez en tête l'endroit où vous venez de placer l'objet de métal et de pierre, vous en aurez besoin plus tard.

**46 :** Prenez les munitions, la grenade de défense, le spray et descendez les escaliers pour vous retrouver sur le plan 3, intitulé la cour 1F, en 47.

### PLAN 3

**47 :** Sur le chemin vous trouvez deux girouettes. Placez la rouge vers l'ouest (W) et la bleue vers le nord (N). La grille du fond est maintenant ouverte, suivez le trajet imposé jusqu'à la maison (50).

**50 :** Ici, prenez le plan de la cour 1F, en haut des escaliers. Prenez la photo sur le bureau ainsi que la manivelle dans le couloir du fond, en face du coffre. Gardez la manivelle sur vous ainsi que votre fusil. Prenez le Wind Crest (artefact du vent). Revenez sur vos pas jusqu'aux tombes en 48.

**48 :** Placez le Wind Crest (artefact du vent) sur la tombe de droite. Prenez les trois artefacts et examinez-les. Retournez-les pour déclencher leur mécanisme et placez-les ensuite sur la tombe de gauche. Vous obtenez le Magnum. Allez en salle 52 en passant par les salles 47, 46 (plan 1) et 51.

**52 :** Utilisez la manivelle sur la tourelle de pierre à gauche du bassin pour le vider. Traversez le bassin et prenez l'ascenseur du fond. Allez jusqu'à la salle 55 dans la résidence (plan 4) en suivant les numéros dans l'ordre.

### PLAN 4

**55 :** Remarquez le stock de plante bleue antipoison dans le fond. Entrez dans la salle 56.

**56 :** Sauvegardez votre partie. Prenez la grenade de défense. Posez tout ce que vous avez dans le coffre et prenez uniquement le flingue et des munitions. Allez en 58.

**58 :** Allez sur la gauche pour trouver une lampe sur une petite table. Allumez-la avec votre briquet. Un symbole apparaît alors sur la table, juste en dessous de la lampe. Ce symbole et sa couleur changent à chaque partie, notez-les et ne les oubliez pas. De l'autre côté, montez les escaliers. Allumez la seconde lampe et notez le

symbole ainsi que la couleur qui lui est associée. Descendez les deux escaliers et allumez la lampe sur la table de droite. Notez tout. Prenez le kit de premiers soins et le livre rouge sur le bar. Remontez les deux escaliers et regardez les boules de billard. Chacune possède une couleur correspondant à celles des trois lampes. Associez le chiffre de chaque boule dont la couleur correspond au symbole de chaque lampe. Sortez de cette pièce par là où vous êtes entré.

**57 :** Poussez la caisse pour boucher le trou au milieu du couloir. Montez dessus et poursuivez.

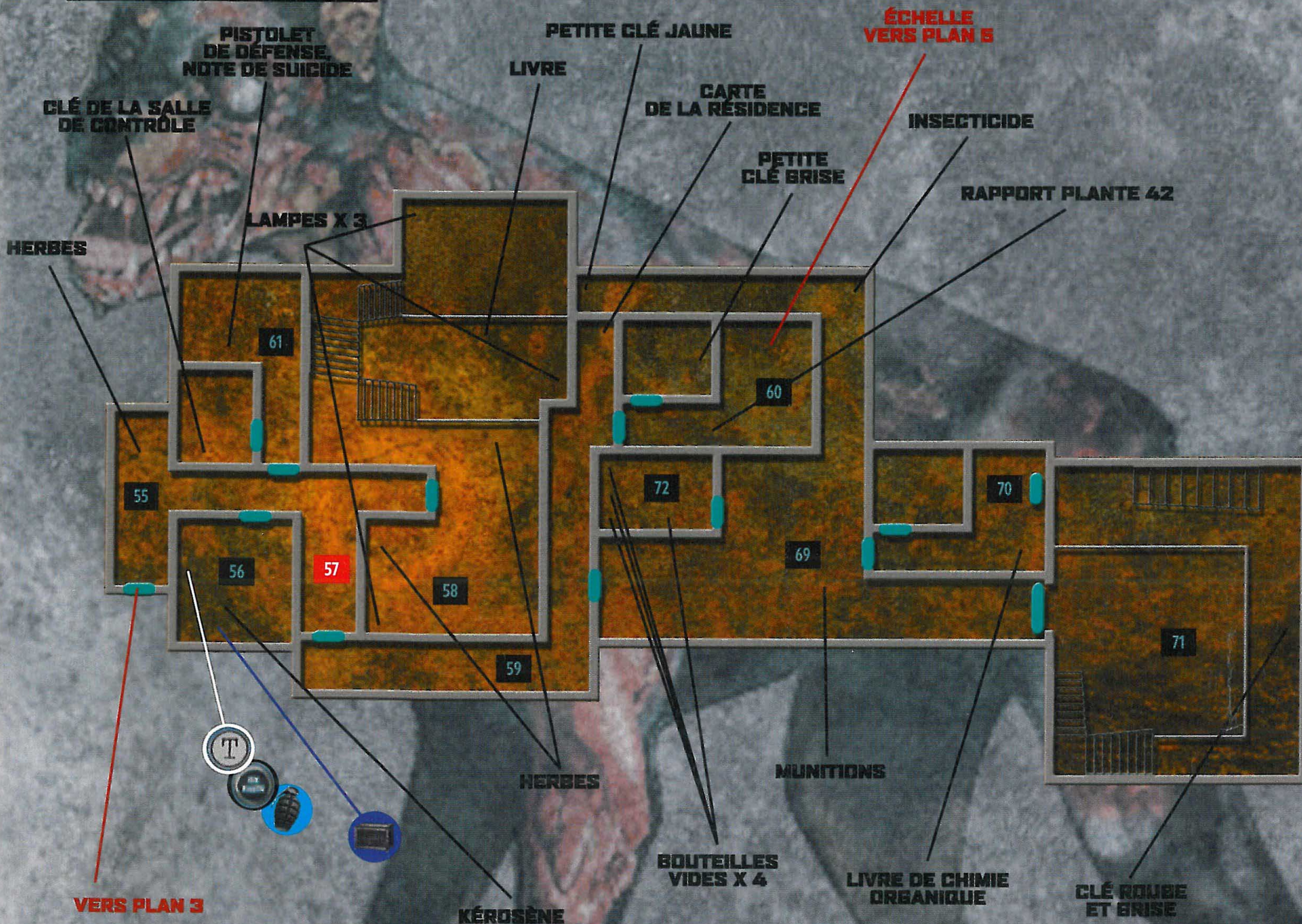
**59 :** Au fond du couloir se trouve la carte de la résidence. Prenez la main, ne regardez pas dans le trou situé derrière. Entrez dans la salle 60.

**60 :** Prenez le rapport sur le bureau. Poussez les armoires du fond de cette manière : celle de gauche dans le fond et celle de droite le plus à





## LA RÉSIDENCE (plan 4)



droite possible. Vous trouvez une échelle menant au sous-sol. N'y allez pas pour le moment. Entrez dans la salle de bain pour trouver une petite clé grise. Utilisez-la pour ouvrir la porte de la salle 61, à l'entrée de la résidence.

**61 :** Prenez la note et le pistolet de défense sur le bureau. Entrez dans la salle de bain. Brûlez le zombie et videz la baignoire. Vous y trouvez la clé de la salle de contrôle. Allez dans la salle de sauvegarde, prenez uniquement votre flingue, le livre rouge et la clé de la salle de contrôle. Retournez en salle 60 et empruntez l'échelle, découverte derrière les armoires, pour atteindre la salle 62 sur le plan 5.

### PLAN 5

**62 :** Poussez les trois caisses dans l'eau pour pouvoir passer. Commencez par la caisse la plus près de l'eau. Poussez ensuite la seconde. Enfin, la plus éloignée de l'eau doit être poussée

contre le mur du fond et, par la suite, dans l'eau. Si vous vous emmêlez les pinceaux, remontez l'échelle puis revenez. Les trois caisses seront remplacées comme à votre première venue.

**63 :** Si vous sauvez Richard, vous aurez droit à une scène digne des *Dents de la mer*. Quoi qu'il en soit, foncez en salle 64.

**64 :** Descendez l'échelle pour atteindre la salle 65 dans le sous-sol B2F.

**65 :** Prenez la carte et le kit de premiers soins. Activez la console complètement à droite lorsque vous êtes en face de l'échelle. Activez la console à droite de la vitre que le requin a frappée. Ensuite, activez la console à gauche de la vitre que le requin a frappée. Un rideau mécanique se ferme à moitié. Sortez de la salle pour aller sur la gauche et trouver des valves. Activez les trois. L'une relève le rideau, mais elle

change à chaque partie. À vous de jouer. Cela fait, actionnez la console à droite de la vitre que le requin a frappée. Enfin, actionnez la console à gauche de la vitre que le requin a frappée. Cette fois, le rideau se ferme complètement. Ce n'est pas fini ! Actionnez la première console que vous avez activée pour vider les réservoirs d'eau. Vous êtes sauvé ! Sortez par la porte au fond du couloir et allez en 67.

**67 :** Au fond, contournez le requin géant et montez sur l'estrade. Lorsque vous tentez de prendre la clé de la galerie, le squalo attaque une dernière fois et fait tomber la clé dans l'eau. Poussez la console électrique dans l'eau et actionnez le levier de gauche. Une fois le requin électrocuté, vous ne risquez plus rien. Allez chercher la clé de la galerie dans l'eau. Revenez sur vos pas et prenez le fusil d'assaut (uniquement si vous avez sauvé Richard avec le sérum tout à l'heure). Allez en 68 en passant

par la salle 66.

**68 :** Prenez les munitions et montez l'échelle du fond. Passez la porte pour vous retrouver en salle 62. Remontez dans la résidence par là où vous êtes venu et allez en salle 69 sur le plan 4 en passant par les salles 60 et 59.

### PLAN 4

**69 :** Dans cette pièce, des abeilles vous poursuivent. Allez dans le couloir et trouvez le corps du scientifique. Fouillez-le pour trouver l'insecticide. Sortez de cet endroit par là où vous êtes entré. Dans le couloir, allez dans le fond, là où vous avez trouvé la carte de la résidence, et utilisez l'insecticide dans le trou. Revenez dans la salle 79. Les abeilles sont mortes. Au fond du couloir se trouve une clé jaune servant à ouvrir la porte 003 menant en 70.

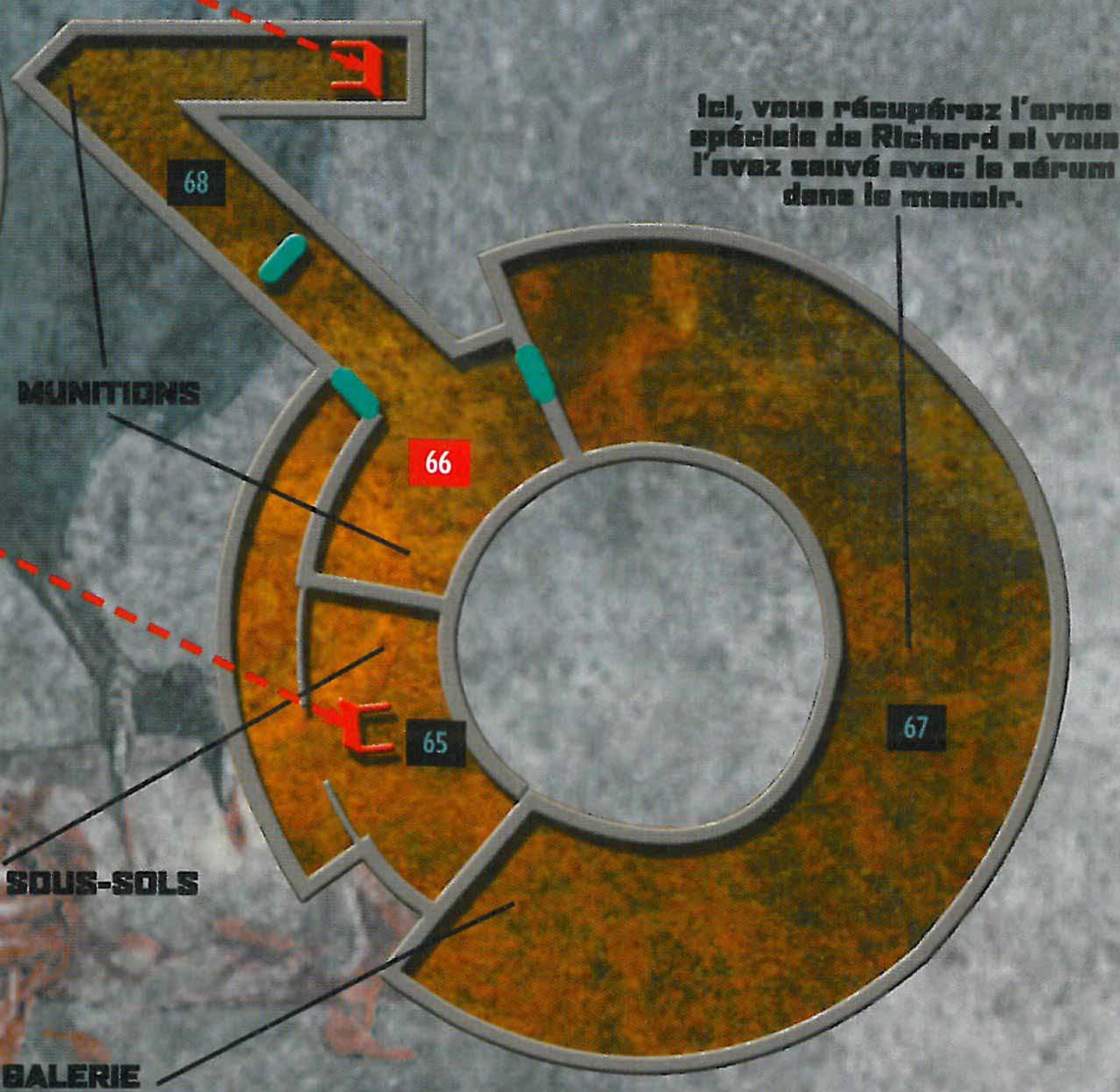
**70 :** Dans la bibliothèque, prenez le livre de



## SOUS-SOL DE LA RÉSIDENCE B1F (plan 5)



## SOUS-SOL DE LA RÉSIDENCE B2F (plan 5)



Ici, vous récupérez l'arme spéciale de Richard si vous l'avez sauvé avec le sérum dans le manoir.

CARTE DES SOUS-SOLS

CLÉ DE LA GALERIE

chimie organique. Remplacez-le par le livre rouge trouvé dans le bar, là où vous avez vu un billard. Un puzzle vous permet de reconstituer une Vénus avec les tranches des livres rouges. Pour cela, vous devez échanger deux livres de place à chaque fois. Vous pouvez répéter l'opération plusieurs fois. Lorsque la Vénus est reconstituée, une porte apparaît sur la gauche. Le boss de la résidence vous attend derrière cette porte. Allez sauvegarder en salle 56. Prenez le Magnum, des munitions, le fusil à pompe et deux ou trois remontants ainsi que quelques plantes bleues. Rendez-vous en salle 71.

**71** : Ici, il y a deux options. Vous avez sauvé Richard de l'empoisonnement dans le manoir et vous devez combattre seul la plante géante. Dans ce cas, rendez-vous directement en 71 Bis. Si vous n'avez pas sauvé Richard de l'empoisonnement, la plante vous prend en otage. Vous incarnez alors Rebecca qui doit

fabriquer un virus pour diminuer la taille et la résistance de la plante. Dans ce second cas, rendez-vous en salle 72.

**71 Bis** : Vous affrontez la plante géante. Montez les escaliers. Combattez la plante au premier étage. Restez éloigné du bord pour ne pas tomber à cause des racines. Tirez dans le cœur de la plante avec votre Magnum. Six coups bien placés devraient suffire. Si vous êtes empoisonné, utilisez une plante bleue. Bougez constamment et gardez un œil sur votre jauge de vie. Une fois la plante morte, prenez la clé rouge et grise dans la cheminée et sortez par la double porte. Retournez dans le couloir 59 pour trouver Wesker. Il vous oblige à explorer plus encore le manoir. Retournez-y par le chemin qui vous a mené à la résidence. Rendez-vous en salle 76 sur le plan 6, intitulé le rez-de-chaussée 2. Au passage, prenez les munitions et autres artifices laissés par Wesker en salle 74.

**72** : Soyez sûr d'avoir au moins quatre emplacements de libre avant d'entrer. Pour entrer, vous devez résoudre une énigme. Cliquez sur un symbole, il illumine tout le panel. Ensuite, cliquez sur le chiffre qui correspond à la couleur de chaque lampe. Vous avez dû les noter sur le billard en salle 58. Faites cela pour chaque symbole et vous pourrez entrer. Prenez les quatre bouteilles vides. Utilisez le manuel de chimie organique et les papiers indiquant les formules sur les murs pour faire le V-Jolt. Sinon, voilà comment faire : remplissez une bouteille d'eau au robinet. Prenez du UMB N° 3 dans la jarre rouge. Mélangez l'eau et le UMB N° 3 pour obtenir du NP-004. Prenez du Yellow-006 et combinez-le avec le NP-004 pour faire du UMB N° 10. Collectez du Yellow-006 à nouveau et mélangez-le avec de l'eau pour faire du UMB N° 7. Mélangez le UMB N° 10 avec le UMB N° 7 pour avoir du VP-017. Enfin, combinez le VP-017 avec du UMB N° 3 pour créer le virus V-

Jolt. Allez en salle 73 dans le sous-sol de la résidence B1F (plan 5) en passant, dans l'ordre, par les salles 69, 59, 60. Descendez le long de l'échelle et passer par les salles 62, 63 et, enfin, 73.

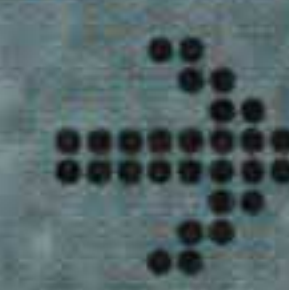
**73** : Ici, marchez dans les racines et utilisez le V-Jolt. Maintenant, remontez jusqu'à la salle 71 pour aider Chris. Il se peut aussi que vous passiez automatiquement à Chris. Quoi qu'il en soit, rendez-vous en 71 Bis pour en finir avec la plante géante.

### PLAN 6

**76** : Un Hunter vous suit. Tirez quelques salves avec votre fusil pour en venir à bout. Allez dans la salle de sauvegarde 78.

**78** : Poussez tout ce que vous avez sauf votre fusil à pompe et la clé rouge et grise. Sortez et montez les escaliers pour rejoindre le couloir 79 sur le plan 7, nommé le premier étage 2.





## REZ-DE-CHAUSSÉE 2 (plan 6)



### PLAN 7

79 : Foncez dans le couloir en évitant le Hunter pour atteindre la salle 81.

81 : Poussez la statue jusqu'au bout de la pièce suivante. Revenez en arrière et passez sur le côté droit du mur. Au bout, pressez le bouton. Faites le tour pour atteindre au plus vite la statue et la pousser vers la gauche pour qu'elle bloque les murs et se remette à sa place. Vous avez déjoué le piège. Descendez dans le trou du fond menant à la salle 82 sur le plan nommé le rez-de-chaussée 2.

### PLAN 6

82 : Prenez le livre rouge sur le sol. Examinez les pages pour trouver le médaillon de l'aigle. Pressez le bouton sur la tombe au fond du couloir. Descendez l'échelle pour atteindre la salle 83 sur ce même plan.

83 : Prenez la carte de cette cave, les munitions

et passez en 84.

84 : Ici, il s'agit juste d'activer la boîte de fusibles. Faites-le et entrez en salle 85.

85 : Prenez l'ascenseur qui est maintenant actif. Il vous emmène en salle 86 sur le plan 7.

### PLAN 7

87 : Récupérez d'abord la batterie et, ensuite, les munitions. Sortez et allez à gauche. Suivez les numéros pour atteindre la salle 92, dans laquelle vous allez affronter le serpent pour la dernière fois. Faites un tour par un point de sauvegarde si besoin.

92 : Le serpent revient ! Descendez l'échelle au bout du couloir. Utilisez votre fusil à pompe. Pour le reste, bougez constamment et soyez sûr de toucher avant de tirer. La bête vaincue, fouillez dans le tas de bouquin derrière la bibliothèque pour trouver un livre bleu dans

lequel se trouve le médaillon du loup. Sortez par là où vous êtes venu et allez en salle 94 en passant par les salles 91, 90, 89, 88 et 93.

94 : Commencez par éteindre la lumière. Une caméra cachée sous un aigle vous suit. Deux têtes d'animaux contiennent les gemmes jaunes et rouges. Dès que la caméra pointe sur l'une ou l'autre des gemmes, vous ne pouvez pas les récupérer. Poussez chacune des tables sous les têtes d'animaux et attirez la caméra (donc l'aigle) en vous plaçant à côté de l'une des têtes. À présent, courez à l'opposé de la pièce en passant sous l'aigle et montez sur la table pour prendre la gemme. Si vous atteignez la gemme avant que la caméra ne pointe vers la tête devant laquelle vous êtes, vous pouvez obtenir le bijou. Répétez la même opération dans le sens inverse pour obtenir la seconde gemme. Cela fait, prenez les objets de la salle et sortez. Retournez à la salle de sauvegarde 96 sur le plan 6.

### PLAN 6

96 : Sauvegardez, prenez votre fusil à pompe, quelques munitions, la clé rouge et grise ainsi que vos gemmes rouges et jaunes. Allez en salle 98.

98 : Placez la gemme jaune sur la statue en tête de tigre. Vous obtenez un MO Disk. Rendez-vous en salle 103. Suivez les numéros sur le plan pour l'atteindre.

103 : Ici, récupérez la boîte à bijoux et combinez-la avec la gemme rouge. Un puzzle apparaît. Prenez la première pièce en haut à gauche et placez-la comme sur la photo 1 (voir page 64). Faites de même avec la dernière pièce en bas à droite. Prenez la pièce du milieu et placez-la comme sur la photo 2. Enfin, placez la pièce d'en bas à droite comme indiqué sur la photo 3. La dernière est évidente à placer. N.B. : placez-les très précisément pour qu'elles s'imbriquent bien l'une dans l'autre. Vous









## LE SOUS-SOL 1 ET 2 (plan 8)



prudent, pendant ce temps, les ennemis pleuvent comme des petits pains. Avant de passer la porte après le précipice, sauvegardez impérativement la partie et prenez votre fusil à pompe, des munitions, de quoi vous soigner entièrement une fois au moins et une plante bleue contre le poison. Allez en 114.

**114 :** Prenez le lance-flammes. Allez vers la pierre au fond du couloir. Faites demi-tour et retournez jusqu'à la porte en courant pour éviter la pierre qui vous fonce dessus. Prenez les munitions pour le fusil à pompe à gauche de l'endroit où est partie la pierre et passez la double porte de l'autre côté.

**115 :** Armé de votre fusil à pompe, tournez en permanence autour de la bête pour éviter ses assauts. Tirez sur la bête rouge en priorité. Ne tirez pas deux fois d'affilée, pour éviter qu'elles aient le temps de s'approcher de vous, et gardez toujours vos distances. Lorsque toute la

famille est au sol, utilisez le lance-flammes pour enlever les toiles de la double porte du fond. Passez. Si vous n'avez plus d'essence dans le lance-flammes, utilisez le couteau pour enlever la toile.

**116 :** Utilisez les plantes bleues si nécessaire, prenez le plan. Posez le lance-flammes sur le mur à droite de la porte pour l'ouvrir. Passez en 117.

**117 :** Devant le précipice, utilisez votre nouvelle manivelle dans le petit trou de gauche, à trois reprises. Dès que vous sortez du menu, la pierre qui est au fond vous fonce dessus. Faites demi-tour et cachez-vous dans le renforcement par lequel vous êtes venu. Prenez le kit de premiers soins à l'endroit d'où la pierre est partie et passez la porte pour aller en 118.

**118 :** Poussez la statue le long du mur jusqu'à atteindre la marque brune sur la pierre du fond.

Là, utilisez votre manivelle dans le petit trou du mur d'en face de manière à pousser la statue. Placez-la sur le socle central. Poussez-la hors du rond central et remplacez-la une deuxième fois afin qu'elle soit dans le même sens que sa consœur. Enfin, poussez-la dans le renforcement prévu à cet effet. Vous récupérez un cylindre à combiner avec le manche doré. Examinez la pièce que vous venez d'obtenir et tournez-la jusqu'à reconstituer les chiffres romains. Remplacez le manche doré combiné au cylindre à l'endroit où vous aviez trouvé le manche doré, soit en 112. Entrez le code suivant 4, 2, 3, 1. Prenez le monte-charge pour atteindre les sous-sols 2 (toujours sur le plan 8).

**121 :** Au fond de cet endroit se trouvent des caisses empilées. Montez tout en haut de celles-ci pour trouver des munitions. Ensuite, poussez la caisse centrale sur le monte-charge 2 et activez-le à l'aide du panel de contrôle sur votre droite. Retournez en 119 et descendez

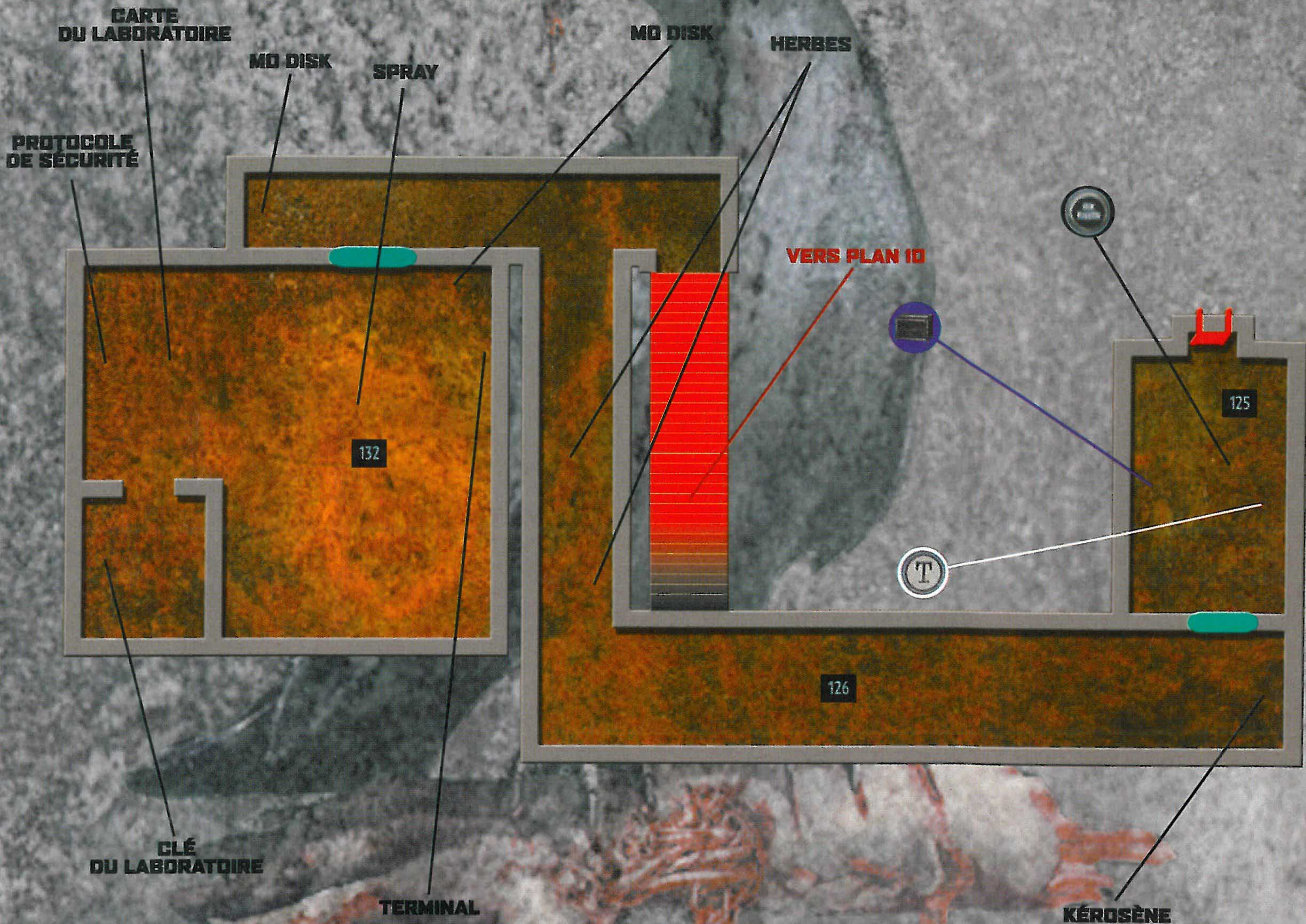
l'échelle à côté du coffre pour atteindre la salle 122.

**122 :** La caisse mise dans le monte-charge 2 vous attend. Poussez-la jusque dans le compacteur au fond à droite. Activez le compacteur pour qu'il écrase la caisse et prenez le lance-flammes cassé. Retournez en 120, près du levier. Attendez Lisa. Dès qu'elle est proche de vous, abaissez le levier. Suivez le chemin qui n'est pas bouché par Lisa (ne l'affrontez pas, elle est immortelle). Allez près de la porte de la salle 123 au plus vite. Placez le lance-flammes cassé à droite de la porte. Si vous n'êtes pas assez rapide, vous devez recommencer.

**123 :** Traversez le canal rempli d'eau le plus vite possible pour éviter les serpents. Prenez la boîte à bijoux sur le bureau et ouvrez-la en l'examinant pour trouver un anneau de pierre. Montez l'échelle du fond et allez à gauche pour continuer votre ascension via une dernière



## LABORATOIRE B2F (plan 9)



échelle. Vous voici de retour dans la résidence. Sauvegardez votre partie et prenez l'objet de métal dans la malle. Combinez l'anneau de pierre et l'objet de métal pour obtenir l'objet de métal et de pierre. Retournez jusqu'au hall d'entrée du manoir sur le plan rez-de-chaussée 2 (plan 6). Au passage, n'oubliez pas le deuxième objet de métal et de pierre placé en 75 sur le plan rez-de-chaussée 2 (plan 6). Il est indispensable ! Allez sous l'escalier central du hall d'entrée du manoir (124) pour ouvrir la double porte grâce à vos deux objets de métal et de pierre.

## PLAN 6

**124** : Une fois la grille en 124 franchie, sauvegardez la partie. Prenez votre fusil à pompe, votre Magnum et toutes leurs munitions. Prenez de quoi vous refaire une santé à deux reprises et suivez le trajet imposé jusqu'à Wesker. S'en suit un combat contre Lisa. La technique est la suivante : tirez avec le

fusil à pompe sur Lisa. Elle est immortelle, mais ça l'affaiblit. Ensuite, prenez le Magnum et tirez sur elle. Lorsque Lisa tombe et se rattrape au bord du précipice, approchez-vous d'elle et tirez à bout portant avec le Magnum pour qu'elle finisse sa chute dans les abîmes. Ne restez jamais près d'elle sinon elle vous éjecte de la plate-forme et c'est la mort ! Protégez Wesker en attirant Lisa. Une fois seul avec Wesker, parlez-lui. Remontez jusqu'au coffre et prenez le médaillon du loup et celui de l'aigle avec vous. Retournez à l'endroit où vous avez affronté Lisa. Poussez les quatre pierres hors de la plate-forme pour dégager le passage. Prenez l'ascenseur du fond. Enfin, placez les médaillons sur les statues autour de la fontaine. Descendez les escaliers et prenez l'ascenseur. En bas, repérez la double porte avec le panneau *Emergency* et descendez l'échelle de gauche. Rendez-vous dans la salle 125 sur le plan 9, nommé le laboratoire B2F.

## PLAN 9

**125** : Sauvegardez, prenez votre pistolet, des munitions et votre bouteille de fuel. Passez en 126.

**126** : Prenez le MO Disk au bout du couloir. Descendez les escaliers. Rendez-vous en 127, plan 10.

## PLAN 10

**127** : Tuez les deux zombies du coin et passez en 129.

**129** : Prenez les deux radios. L'une est dans les cartons, l'autre sur le mur de gauche. Prenez la lettre sur le bureau, notez le nom John Ada. Placez la radio de Clark entre les deux premières sur le mur blanc. Placez celle de Gail Holland sur la droite du mur blanc. Sur le mur d'en face, juste à côté de l'entrée, changez la lumière grâce à l'interrupteur. Chaque radio vous montre un organe digestif différent : le

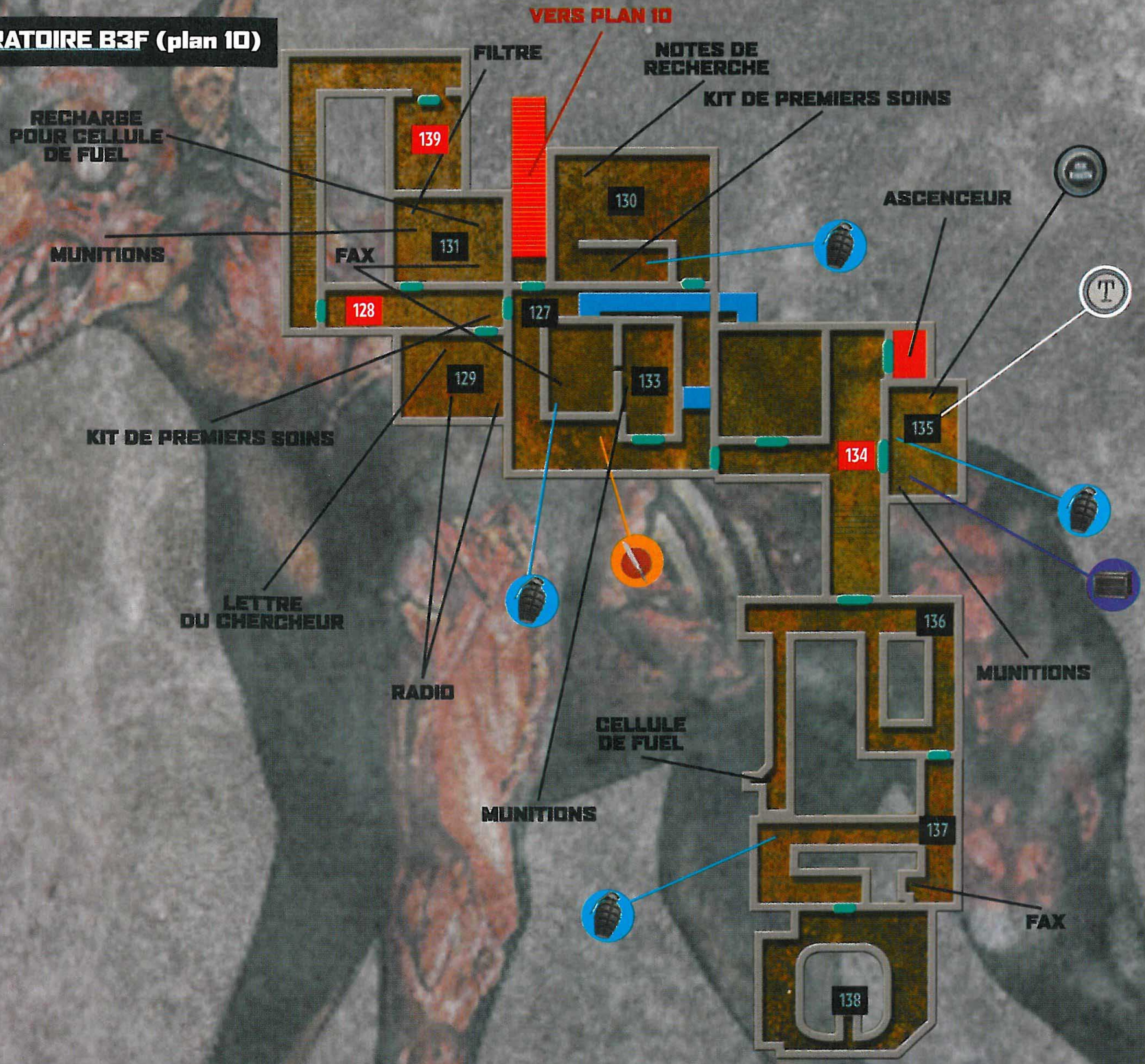
colon, l'œsophage, le foie, les poumons. En anglais, c'est *Colon, Esophagus, Liver* et *Lungs*. Les initiales de ces mots anglais forment le mot Cell (cellule en français). Rappelez-vous du mot Cell. Allez en 130 en passant par le couloir 127.

**130** : Prenez la note près de l'ordinateur et connectez-vous à celui-ci, Login : John et Password : Ada. Ouvrez d'abord les portes du laboratoire B3F. Pour ouvrir ensuite celles du laboratoire B2F, tapez le mot de passe Cell. Prenez un kit de premiers soins dans les armoires derrière les cadavres ainsi qu'une grenade.

**131** : Ici, prenez les filtres transparents et remarquez le fax sur le bureau. Placez-y un MO Disk. Retournez le chercher si besoin. Sortez et retournez en 125 sur le plan 9. Prenez uniquement le MO Disk, votre pistolet, ses munitions, les filtres transparents et votre



**LABORATOIRE B3F (plan 10)**



bouteille de fuel. Allez en 132 sur dans le laboratoire B2F (plan 9).

**PLAN 9**

132 : Prenez le Spray et le MO Disk. Utilisez votre filtre sur le projecteur. Les photos apparaissent en fond rouge au lieu de blanc. La dernière montre un code-barres donnant une série de chiffres : 8, 4, 6, 2. Entrez ce code dans le terminal. La porte du fond est maintenant ouverte, entrez et prenez la clé du laboratoire. À présent, retournez sur le plan 10 et allez en 133. En passant par la salle 126, descendez les escaliers pour atteindre le plan 10. Passer ensuite par les salles 127 et 133.

**PLAN 10**

133 : Poussez l'étagère vers le fond, prenez les munitions sur la gauche et montez sur l'estrade de droite. Passez dans le conduit d'aération. Évitez les deux mutants et prenez le conduit sur le mur à gauche de Chris lorsqu'il est entré.

Ensuite, poussez l'étagère, et placez votre deuxième MO Disk dans le second fax. Sortez et allez en 135 sur ce même plan.

135 : Prenez les munitions et le spray. Sauvegardez. Armez-vous de votre fusil. Prenez le MO Disk. Allez en 136.

136 : Pacifiez cette salle de ses deux ennemis. Prenez la cellule de fuel vide et revenez sur vos pas. Allez en 131 jusqu'à la recharge de fuel. La cellule de fuel pleine, allez la replacer là où vous l'avez trouvée en 136 en marchant. Si vous courez ou si vous combattez sur le trajet, la cellule explose. Assurez-vous que la voix est libre avant de commencer le trajet et allez en 137.

137 : Placez le dernier MO Disk dans le fax et allez en 138.

138 : Activez la console du fond. Retournez en

salle de sauvegarde 135. Prenez votre fusil à pompe, toutes ses munitions, votre Magnum et toutes ses munitions. Et de quoi remonter votre vie à deux reprises ! Prenez l'ascenseur au fond du couloir 134. En bas, prenez les munitions pour le fusil et entrez dans le labo.

**La bataille finale !**

La bête est lente mais meurtrière. Gardez vos distances et tirez deux coups maximum pour ne pas lui laisser le temps de vous approcher. Cinq ou six coups de fusil suffisent pour l'abattre. Finissez-le au Magnum si besoin. Ensuite, fouillez le corps de Wesker pour trouver un mémo. Il y a une clé à côté de lui si Rebecca n'est pas avec vous. Enfin, réveillez Rebecca si elle est avec vous. Activez l'ordinateur au fond à côté du grillage et sortez. Après la cinématique, allez en 139 (plan 10) en passant par le couloir 128. Activez les trois leviers pour ouvrir la porte. Sauvez Jill. Retournez au laboratoire B2F par la salle de sauvegarde en

125. Sauvegardez ! Prenez toutes vos meilleures armes et deux potions de vie. Gardez impérativement une place dans votre inventaire ! Remontez l'échelle et ouvrez la double porte marquée d'un Emergency avec la clé trouvée près de Wesker (si Rebecca est morte, sinon c'est elle qui a déjà ouvert la porte). Dans le couloir, prenez la batterie, les munitions si besoin. Placez la batterie dans l'encoche à droite de l'ascenseur. Après la cinématique, vous voilà sur l'héliport. Prenez la roquette de signalement et placez-la au centre. Avant que le Tyrant ne soulève Rebecca, tirez votre stock de munitions de Magnum sur le monstre pour libérer votre camarade. Ensuite, esquivez les attaques de votre ennemi en tournant constamment autour de lui. Tirez toutes les munitions de votre Magnum, puis de votre fusil. Le pilote de l'hélicoptère vous balance un lance-roquettes à utiliser sur le Tyrant. Il faudra persister, le Tyrant est plein de ressources... La victoire est entre vos mains !



# CASTLEVANIA HARMONY OF DISSONANCE

De nouveau, un membre de la famille Belmont est confronté au comte Dracula. Et vaincre ce dernier n'est pas évident. Alors pour vous aider, voici la première partie des plans complets du château de Dracula. Sortez votre fouet, ses sbires arrivent.

Wonder







## LE PONT-LEVIS

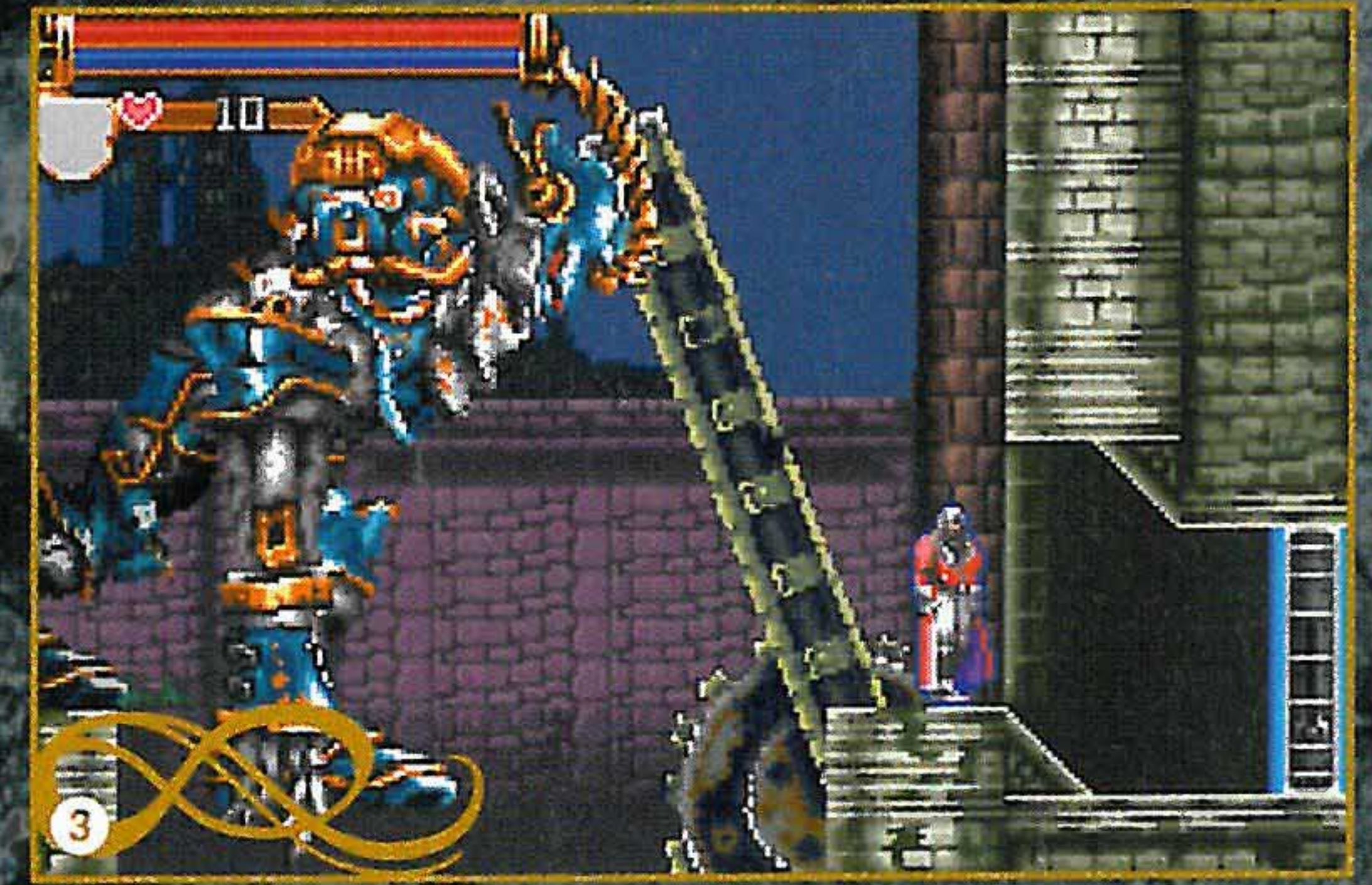
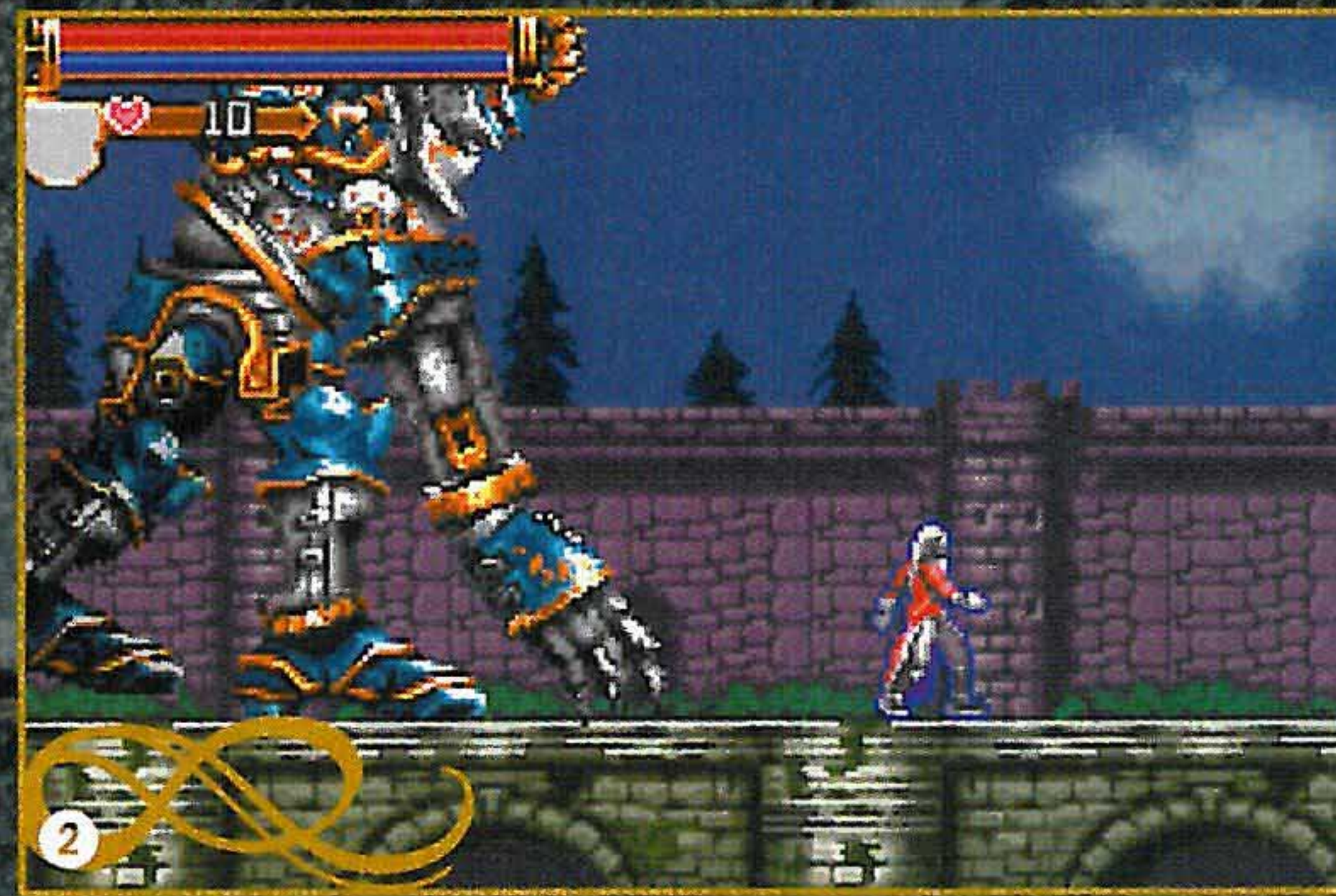


Tout commence par l'habituel chemin du pont-levis. Vous y rencontrez Maxim ①, votre ami qui vous a mené jusque-là. Il est désespéré car il a abandonné votre petite amie dans cet antre de l'enfer. Vous partez sur le champ la sauver mais vous êtes rapidement confronté à un gigantesque

gardien qui se réveille à votre passage ②. Vous ne pouvez pas le tuer, alors foncez jusqu'au pont-levis. Franchissez-le, et le gardien chutera dans les douves en tentant de vous rejoindre ③.



Juste  
So you truly believe that  
Lydie was b



## ENTRANCE

Vous n'avez quasiment rien à craindre dans ce niveau. Les zombies, squelettes et chauves-souris qui le peuplent ne devraient guère vous causer de problèmes. Profitez-en pour vous familiariser avec le maniement du fouet et pour récupérer vos premiers objets utiles.



**Un pilier gênant**  
Ce pilier vous empêche de passer. Donnez-lui un bon coup de fouet pour le faire tomber et poursuivre votre chemin.



**Sauter sur la bibliothèque**  
Certains éléments du décor ne sont pas là que pour faire joli. Ainsi vous devez sauter sur la bibliothèque, puis sauter de nouveau pour atteindre une autre partie du niveau.



**L'armure de cuir**  
Voici votre premier objet. N'oubliez pas de vous équiper de cette armure de cuir avant de continuer votre progression, vous perdrez moins de points de vie quand vous vous ferez toucher.



**Les bottes de cuir**  
Autre objet intéressant qui se trouve sur votre chemin. Équipez-vous des bottes pour augmenter votre défense.

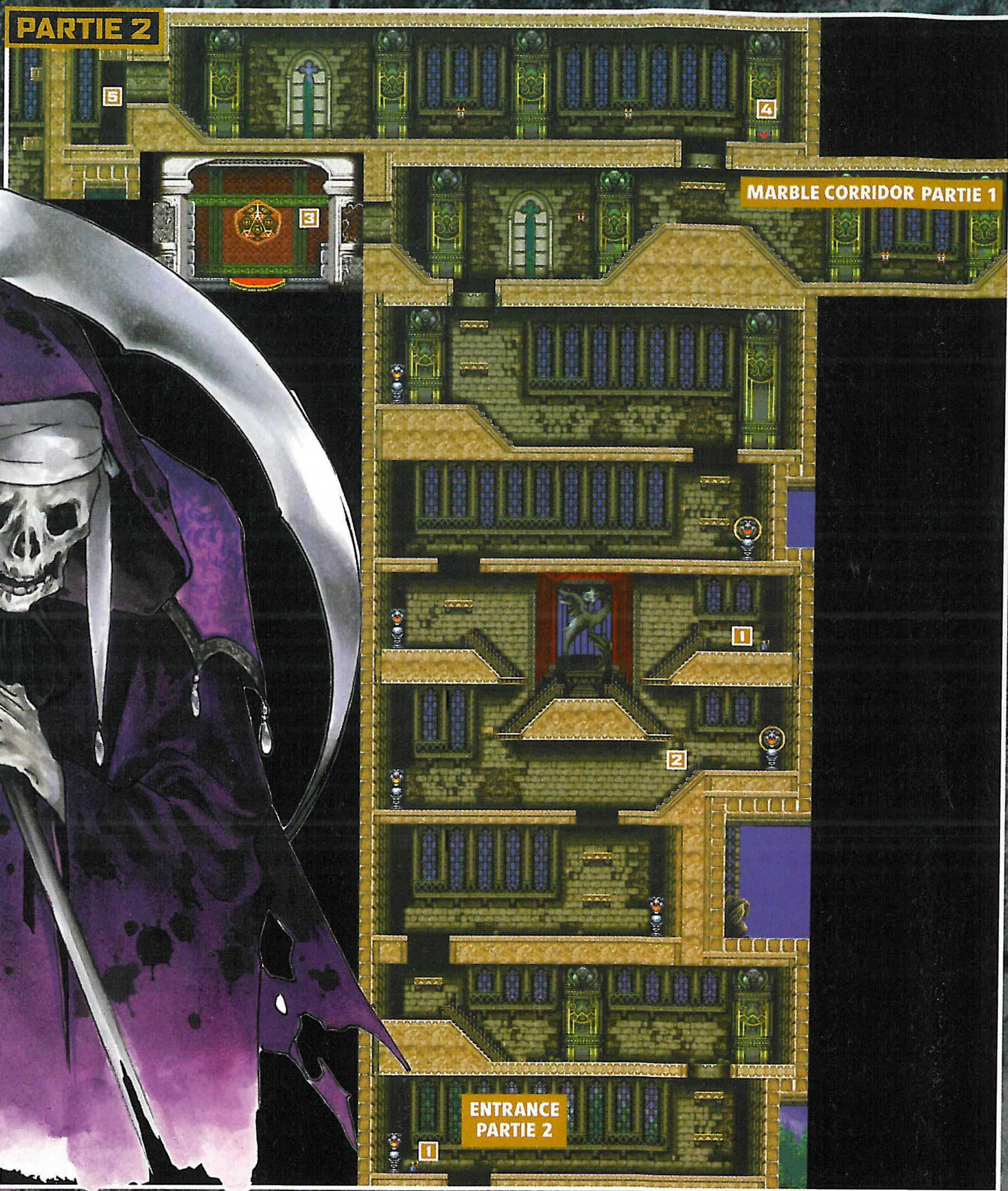


**Soul Orb**  
L'Orbe des âmes est la première relique du jeu. Elle vous permet de savoir combien de points de dégâts vous infligez à vos ennemis. Très utile pour connaître l'efficacité de vos armes ou de vos sorts.



**Conteneur de vie**  
On ne pense pas forcément à aller là tout de suite. Placez-vous sur la plate-forme au milieu de ce couloir, maintenez Bas, puis sautez pour atteindre ce tunnel. Lequel contient un conteneur de vie qui augmente votre nombre de points de vie maximum. Malheureusement, ce tunnel est bloqué un peu plus loin en contrebas.





**Potions abandonnées**

Des gens bien intentionnés à votre égard (peut-être Maxim) ont laissé de nombreuses potions de vie dans le château. N'hésitez pas à les collecter en prévision des futures batailles.



**Armor Knight**

Cette espèce de lancier mort vivant est le premier ennemi qui résiste à votre premier coup. Attendez qu'il fasse tourner sa lance, et tente de vous percer avec, avant de lui donner deux bons coups de fouet bien sentis.



**Les chambres de sauvegarde**

Disséminées à de nombreux endroits du jeu, elles ont aussi la propriété de vous régénérer en vie et en magie. N'hésitez pas à abuser de cette possibilité, et revenez sauvegarder régulièrement.



**Un conteneur de cœur**

Faites un petit détour pour récupérer ce conteneur et augmenter votre total de petits cœurs. Rappelons qu'ils vous permettent d'utiliser les armes secondaires (Haut + Tir).



**Hum ! C'est un peu haut...**

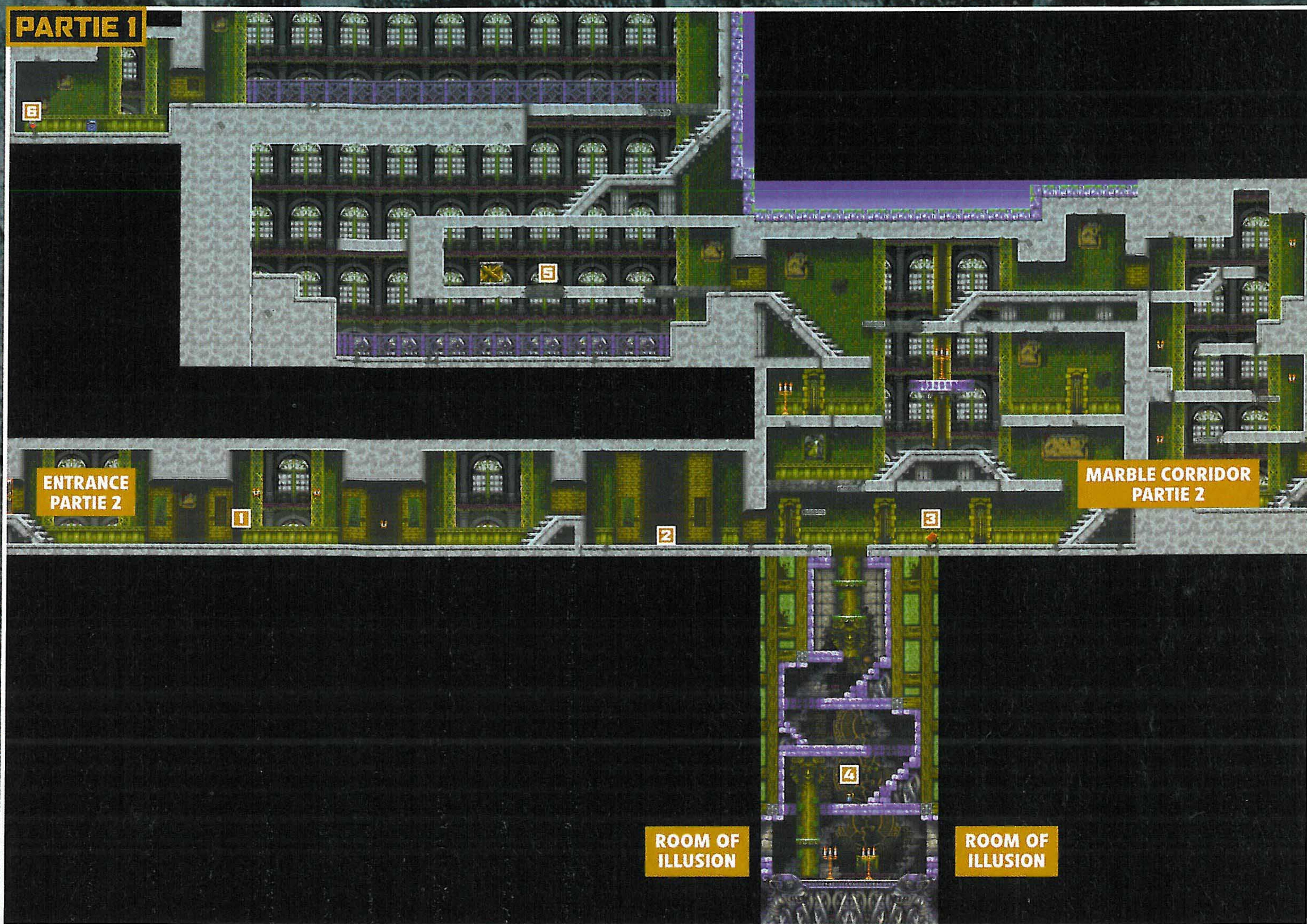
Effectivement, il paraît impossible de passer par là. Retenez bien cet endroit, vous ne pourrez le franchir que bien plus tard.





## MARBLE CORRIDOR

La difficulté augmente légèrement, mais ce n'est pas l'intérêt principal de ce niveau. Vous aurez une petite énigme à résoudre, et la Mort sera une nouvelle fois au rendez-vous...



**Tas d'os**  
Ennemis rituels de la famille Belmont, les squelettes sont une nouvelle fois utilisés à toutes les sauces. Ceux-là, armés d'épées et de boucliers, peuvent vous infliger quelques dégâts. Frappez-les puis reculez immédiatement pour esquiver leurs coups d'épée. Au prochain coup de fouet, ils ne seront plus qu'un tas d'os.



**La Mort vous va si bien**  
Présente dans chaque épisode, la Mort est habituellement un redoutable adversaire. Cette fois, elle est plus causante, et vous apprend qu'elle n'est plus aux ordres de son maître. Étrange, non ?



**La carte**  
N'oubliez pas de prendre cette carte. Certes, elle ne vous indique qu'une partie du plan global du château (en appuyant sur Select), mais c'est toujours bien utile, ne serait-ce que pour vérifier que chaque recoin a bien été visité.



**Ne pas oublier la potion**  
Ce tunnel n'est pas indiqué sur la carte que vous avez trouvée, mais allez y faire un tour pour prendre une potion bien utile. Ensuite, remontez d'où vous êtes venu. Les deux niveaux en bas de ce tunnel vous seront détaillés dans le prochain numéro.



**Pousser la caisse**  
Le mur en bas à gauche de cette immense salle semble infranchissable. Allez au premier étage, puis poussez la caisse qui s'y trouve vers la droite jusqu'à ce qu'elle tombe. Ensuite, faites-la glisser contre le mur, montez dessus, et le tour est joué.



**Le premier livre**  
Dans cette salle, vous trouvez un conteneur de cœur et l'Ice Book. Sélectionnez le livre dans le menu Book et placez-le en position On. À partir de ce moment, vous enverrez un sortilège de glace au lieu d'utiliser une arme secondaire (Haut + Tir). Le sortilège est différent et plus ou moins puissant selon le type d'arme secondaire que vous possédez.





### 1 La porte du boss

Vous arrivez rapidement à la porte du premier boss, mais ne la franchissez pas tout de suite. Continuez plutôt à visiter le reste du niveau pour récupérer les objets qui s'y trouvent.



### 2 Gantelets

Commencez par récupérer cette paire de gant en cuir, équipez-les, et revenez sauvegarder au point de sauvegarde non loin de là.



### 3 Un couloir un peu étroit

Récupérer les objets derrière n'est pas pour tout de suite. Il vous faudra obtenir le pouvoir de glisser pour aller de l'autre côté de cette muraille.



### 4 Les têtes de méduse

Ne vous laissez pas impressionner par les trajectoires de ces têtes volantes. La plupart du temps, elles vous passeront au-dessus. Mais si vous flânez en route, gare aux dégâts !



### 5 La pierre de feu

Cette pierre peut être équipée sur votre fouet. Elle permet de considérer votre fouet comme une attaque de feu. Ce qui inflige plus de dommages aux ennemis, qui sont sensibles au feu comme les zombies.



### 6 Le journal des fées

Ce petit livre qui flotte dans les airs n'a pas grande utilité, sauf pour vous indiquer le nom des ennemis quand vous les frappez.







### Encore des squelettes

Attention ! Ceux-ci sont bleus et non verts. Ils frappent plus fort et risquent de vous faire de gros dommages. La technique est toujours la même pour les vaincre : frapper, reculer, frapper...



### Ne pas oublier les potions

Avant de sortir de cette immense salle, descendez l'escalier juste avant la sortie. Vous trouverez deux potions (Vie et Contrepoison) gardées par deux squelettes armés.



### Inaccessibles

Voici deux objets qui sont bien trop haut pour vous. Retenez bien leur emplacement, vous devrez revenir les chercher plus tard dans le jeu.



## PARTIE 3



### Un garde qui vaut un boss

Cet ennemi est très dangereux, et garde ce passage. Vous pouvez quand même le vaincre facilement. Avancez jusqu'à ce que vous ne voyiez que la moitié du corps, puis envoyez des sortilèges (il faut avoir mis le Ice Book sur On). Le garde ne bougera pas d'un cil, mais se prendra les dégâts. Continuez jusqu'à ce qu'il meure. Si vous n'avez plus de mana, attendez jusqu'à ce que vous ayez de nouveau de quoi envoyer le sort. C'est peut-être lâche mais il peut vous tuer en trois ou quatre coups. En plus, vous êtes quasi sûr de gagner un niveau en le tuant, et, une fois mort, il ne reviendra plus.



### Fermée !

Cette porte est verrouillée magiquement. Peut-être pourrez-vous la franchir plus tard, mais rien n'est sûr...

## BOSS 1 : GIANT BAT

Tout d'abord, changez votre arme secondaire par celle qui se trouve juste avant la salle du boss, puis sauvegardez. Vous voici donc face à votre premier boss : une chauve-souris géante ①. Commencez par lui envoyer le plus de sorts possible sur la tête ② et quelques coups de fouet pour lui apprendre à bien se tenir. Ensuite, quand elle se transforme en nuage de chauves-souris, attendez qu'elle fonce vers le sol, puis frappez-la. Quand votre mana s'est suffisamment régénérée, envoyez-lui de nouveau un petit sort, et continuez ainsi jusqu'à sa fin ③. Pensez à prendre le fragment d'âme de la chauve-souris avant de quitter la pièce ④.





## THE WAILING WAY

Après avoir vaincu la chauve-souris, vous pouvez vous diriger vers ce chemin étrange et mugissant qu'est The Wailing Way. Cet endroit est peuplé de fantômes et autres créatures encore plus teigneuses. Ca va vous changer des zombies et des squelettes...

### PARTIE 1

MARBLE CORRIDOR  
PARTIE 3



WAILING WAY  
PARTIE 2



#### Lanceurs de rochers

Ces géants jeteurs de pierre sont plus impressionnants que dangereux. Dès que vous les voyez, foncez vers eux, et claquez trois coups de fouet consécutifs pour les envoyer *ad patres*.

#### Récupération de mana

Cette gélule peut être fort utile. Gardez-la précieusement car elle vous permet de récupérer de la mana rapidement. Idéal quand on n'en a plus face à un boss.

#### Fantôme géant

N'ayez pas peur de cet immense crâne. Deux ou trois coups de fouet bien placés, et ce fantôme géant saura qu'il faut se méfier d'un membre de la famille Belmont.



#### Le livre des monstres

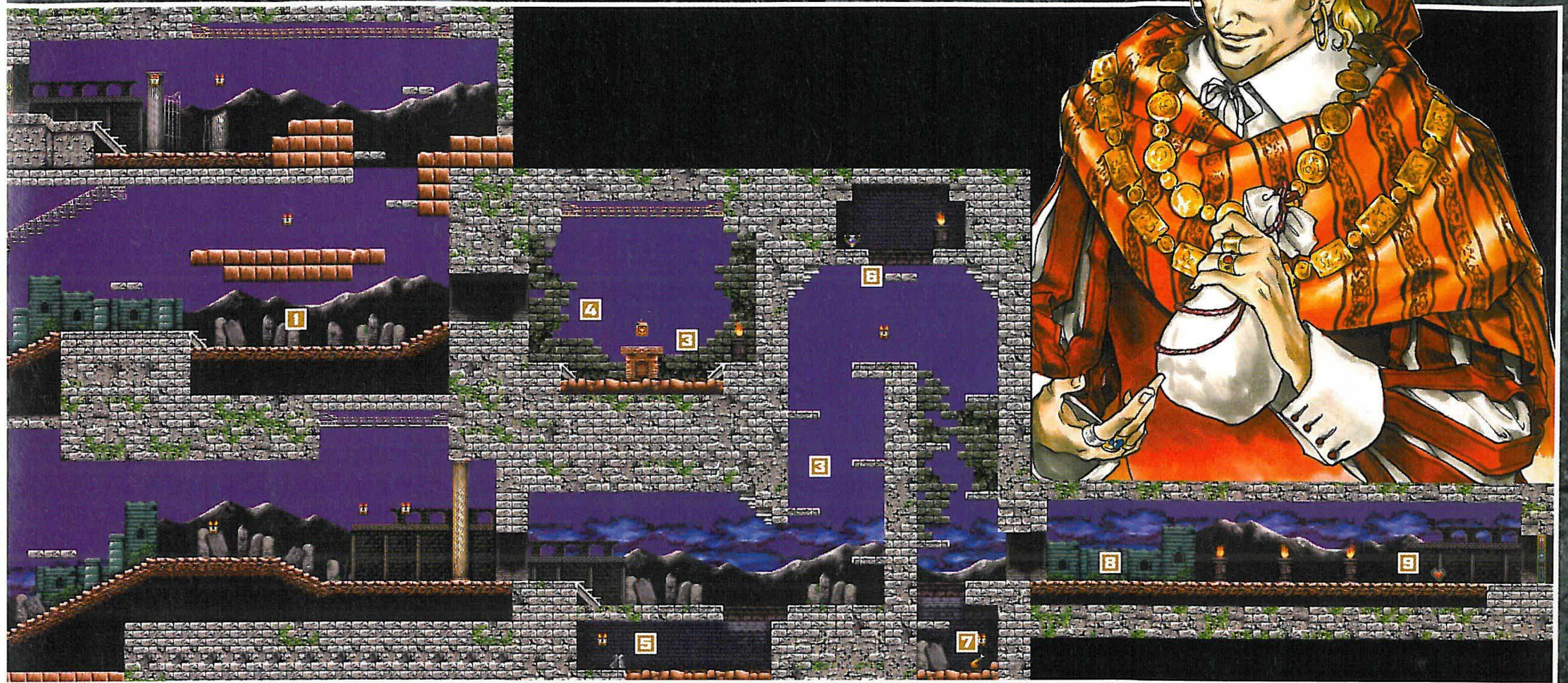
Après avoir tué le fantôme géant qui le garde, ce livre vous donnera de précieux renseignements sur les monstres que vous avez affrontés. Conjugué avec le journal des fées, vous serez parés pour affronter les monstres.

#### Soieries

N'oubliez pas de prendre cette cape en soie et de l'équiper. Vous gagnerez quelques points de défense.







### Trop haut

Encore deux objets qui sont placés bien trop haut pour les atteindre. Patience, vous finirez par trouver le pouvoir adéquat.



### Cuisse de poulet

Avant de sortir, n'oubliez pas de prendre ce délicieux cuissot, il vous sera sûrement utile en cours de combat.



### Homme-lézard

Cet ennemi n'a l'air de rien, mais en affronter plusieurs de suite peut être mortel. Utilisez la même technique que contre les squelettes armés, mais reculez encore plus loin, car ils ont une bonne allonge.



### Un p'tit cœur

Comme ce cœur est négligemment posé sur le sol, n'ayez pas de scrupules à le récupérer.



### Des piliers bien connus

Encore des monstres bien connus des habitués de la série. Vous n'avez qu'à attendre qu'ils tirent ou crachent des flammes. Ensuite, approchez-vous, et donnez quatre coups de fouet à la file. Notez que vous pouvez leur grimper dessus. Gageons que ce sera utile plus tard.



### À ne pas oublier

Encore une potion qui est restée oubliée de tous. Elle fera très bien dans votre sac.



### Pas si haut que ça

A priori, il est impossible d'arriver en haut. Mais si vous sautez au bon moment, et que vous atterrissez sur un des rochers lancés par l'ennemi, vous avez une chance de rebondir, et de vous retrouver là-haut. Utilisez alors des sorts pour éliminer de loin le lanceur, et récupérez un objet de défense, plutôt inutile.



# GOLDEN SUN

Voici la cinquième et dernière partie de *Golden Sun*. Le meilleur RPG de la GBA livre aujourd'hui ses derniers secrets dans ces plans complets.

Stonehenge



## SUHALLA

Iodem est toujours en train d'attendre Vlad au passage Gondowan situé au sud de Tolbi. C'est l'occasion pour Vlad et ses amis de se détendre en dépensant les tickets de jeu et de porte-bonheur dans les attractions de Tolbi.

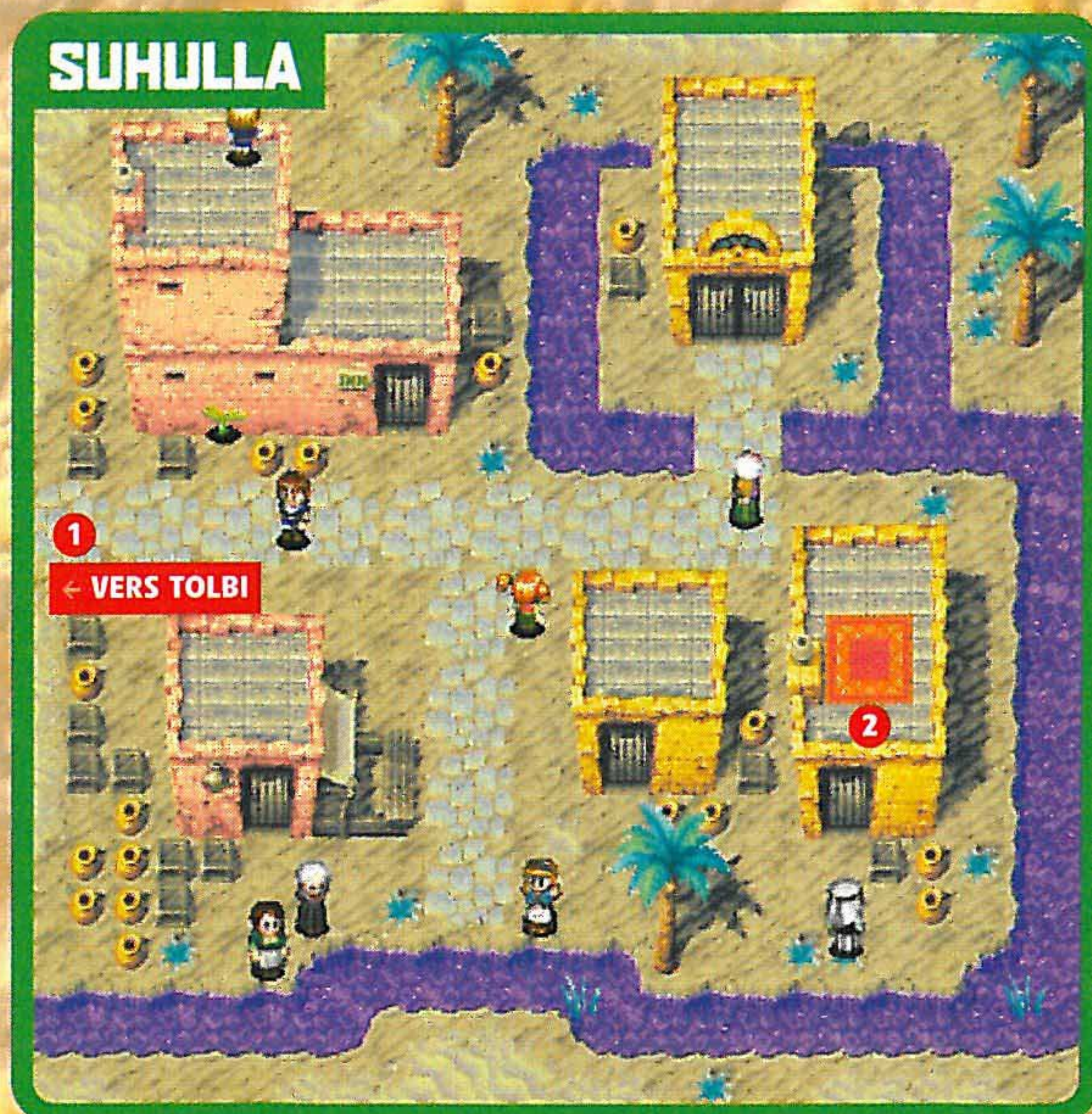


1  
Retrouvez Iodem au passage Gondowan. Il rejoint le groupe en suggérant d'aller au phare de Babi. Le phare, Lemuria, Hespérie... on ne sait plus où donner de la tête ! En attendant, rendez-vous à Suhalla. Ce petit village est situé à l'est du pont.



2  
Deux soldats de Babi sont alités dans la maison le plus au sud-est de Suhalla. Ils n'ont pas réussi à escorter Cylia jusqu'au phare. Les soldats vous mettent en garde contre les tornades du désert provoquées par des monstres, confirmant ainsi les affirmations des villageois.

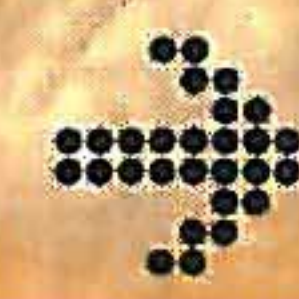
## SUHALLA



## COMMENT LIRE LES PLANS

- A : indique le passage d'un plan à un autre, dans le même niveau.
- 1 : zoome sur une action du plan.

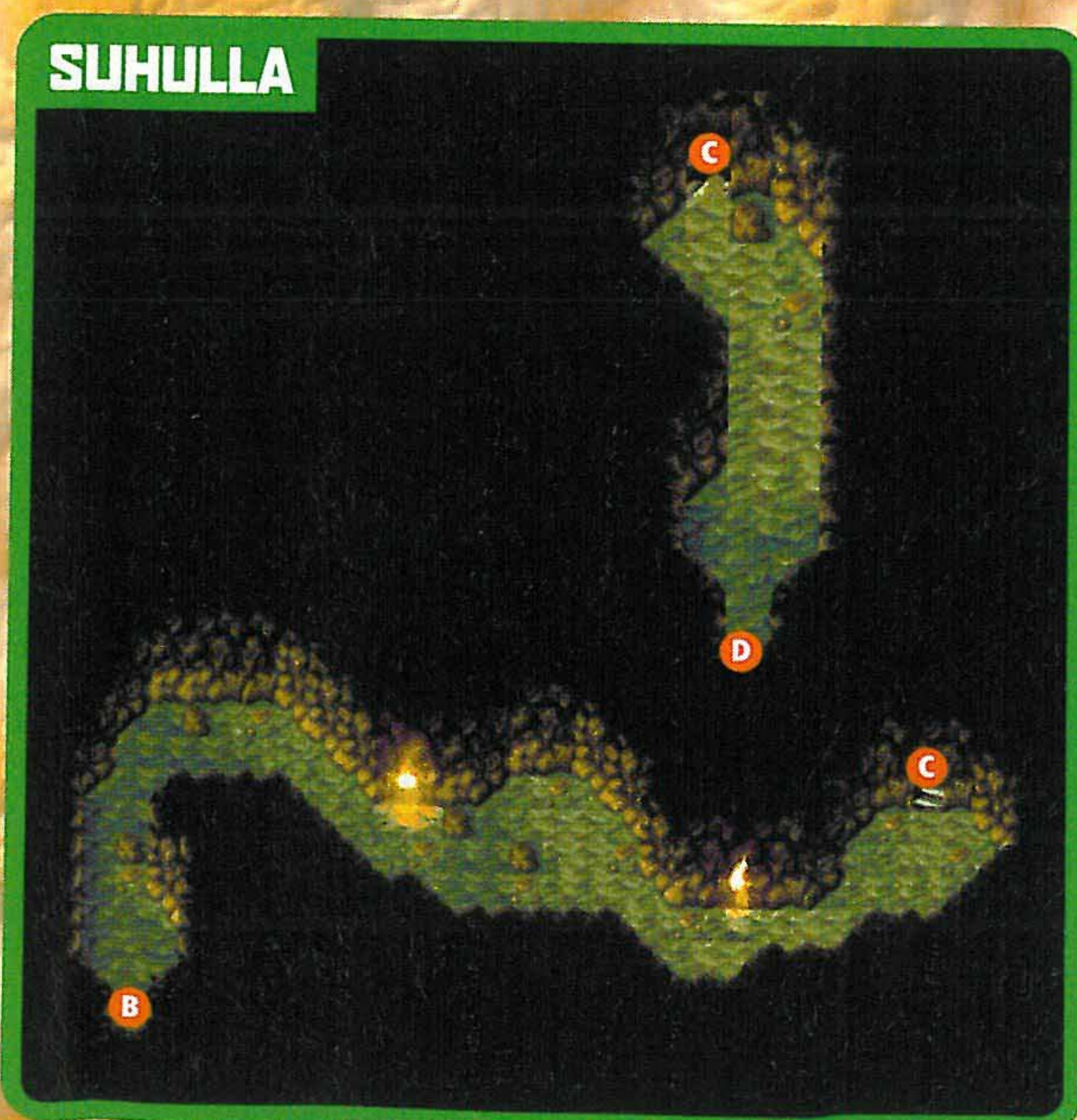
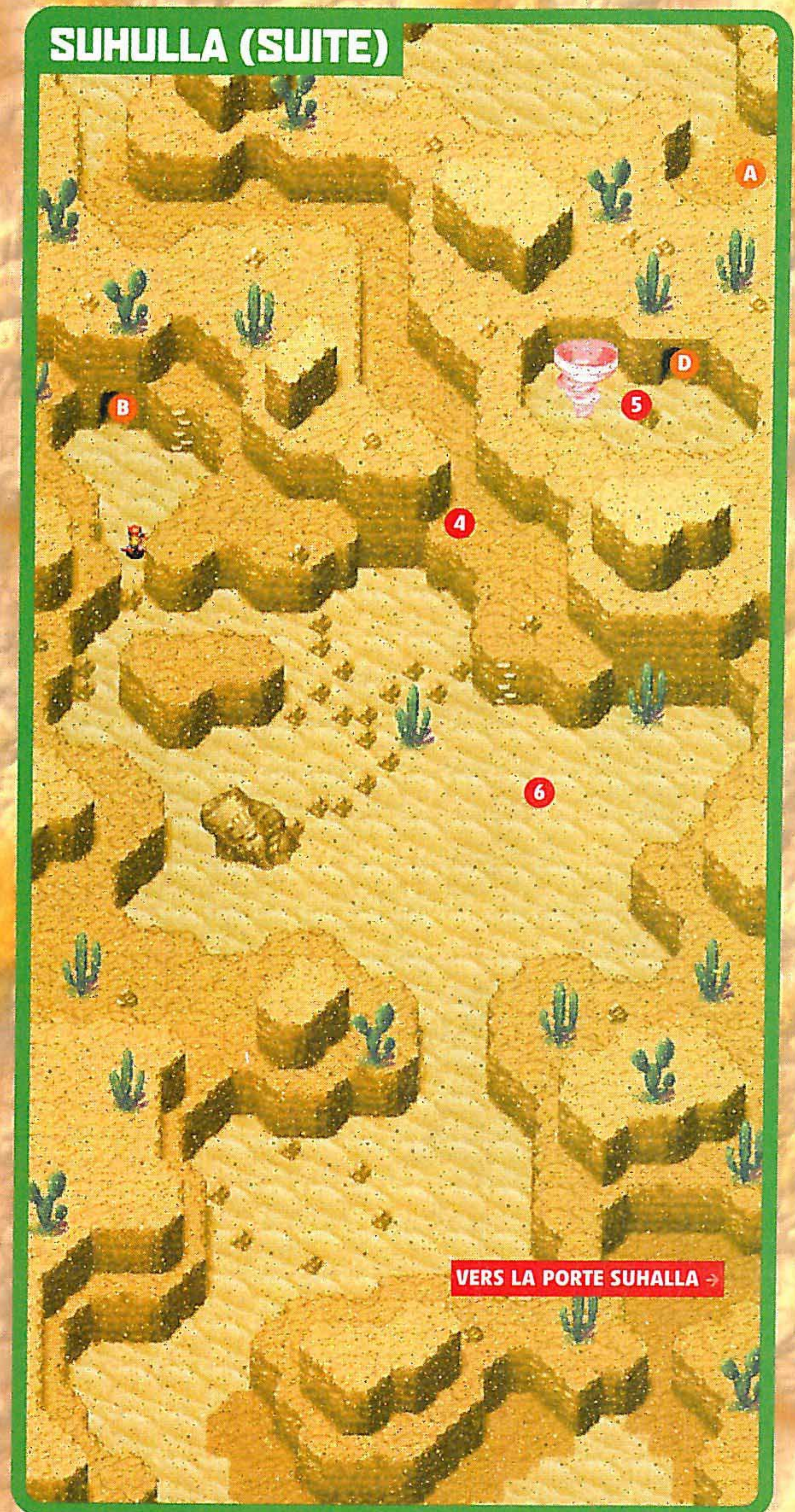




Lorsque vous êtes pris dans une tornade, vous êtes automatiquement ramené au village de Suhalla. Pour contrer cet effet néfaste, utilisez la psynergie Inondation. Cela entraînera un combat contre une espèce de lézard très intéressante en terme de difficulté /XP. Cinq tornades et autant de lézards vous attendent dans le premier secteur.



Dans la deuxième portion du désert, utilisez la compétence Vision en arrivant à proximité de l'échelle. Le sort révèle la présence d'un tronc d'arbre invisible permettant d'atteindre la partie ouest. Un peu plus loin se trouve un nouveau djinn de Mars : Flash. Vous devrez le combattre avant qu'il se joigne à vous.



Après avoir adopté le djinn, entrez dans la caverne. Elle débouche dans une étroite vallée. Au centre, se trouve une tornade rouge sur laquelle nous reviendrons. N'utilisez surtout pas la compétence Inondation sous peine de devoir affronter Dinovent et de rater l'unique possibilité de vous rendre sur l'île Aux Pirates pour relever son challenge. Vous pouvez, si vous le souhaitez, aller dès à présent sur l'île, mais, à ce stade du jeu, vous n'êtes pas encore en mesure d'aller au bout.



Retournez sur le chemin principal et préparez vos invocations avant de descendre l'échelle. Un tourbillon géant se déplace irrémédiablement vers vous. Lancez Inondation dès que possible et affrontez Dinosoufle. D'entrée de jeu, balancez des invocations à quatre djinns tout en conservant Peps, Quartz et Corail en réserve. Quatre invocations majeures n'auront pas raison de lui, aussi veillez à vos points de vie, et sur Yvan et Sofia en particulier. Lorsque les djinns redeviennent disponibles, utilisez leurs compétences pour neutraliser l'ennemi en l'endormant ou en le paralysant. Continuez votre périple jusqu'à quitter le désert.





## LA PORTE DE SUHULLA

La petite équipe peut enfin savourer les joies des déplacements sur la carte générale. Joie de courte durée car la Porte de Suhalla ne tardent pas à se dresser à l'horizon.

### LA PORTE DE SUHULLA



Après avoir croisé une patrouille de Tolbi à l'agonie, vous suivez un chemin longeant une falaise. Plusieurs toboggans permettent de sauter en contrebas, mais le troisième en partant de la gauche mène à un djinn de Mercure. Rosée vendra chèrement sa peau avant de se résoudre à rejoindre vos rangs. En remontant au sommet de la falaise, faites une petite incursion dans la caverne de droite.



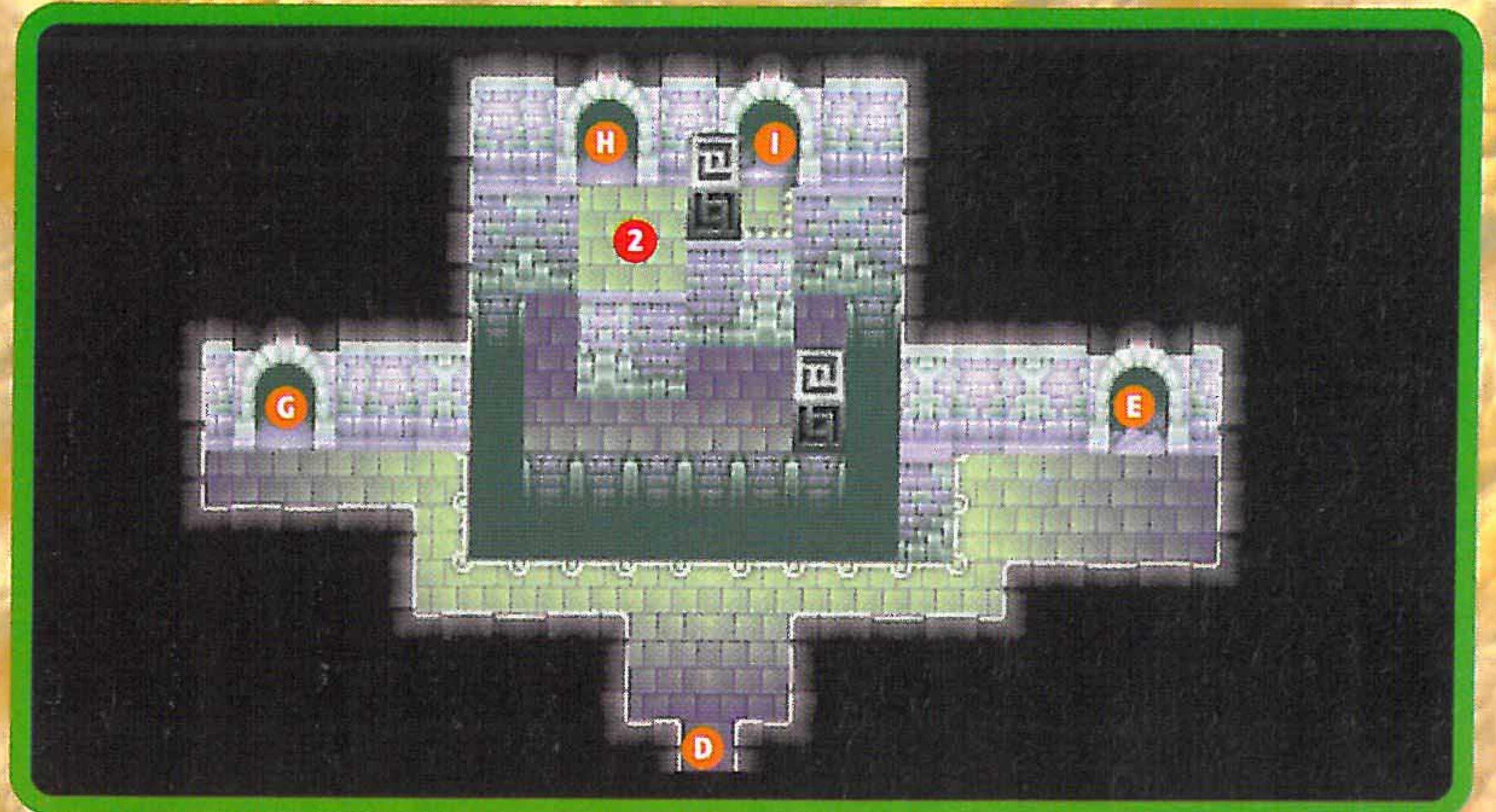
La caverne traverse une mine de pierres psynergiques avant de rejoindre la sortie. Devant, se trouve l'épave du bateau de Babi. Iodem vous confie alors un Orbe Noir et vous demande de vous en servir sur le navire ; c'est en pure perte. Il recommande alors que vous pressiez le pas vers le phare.



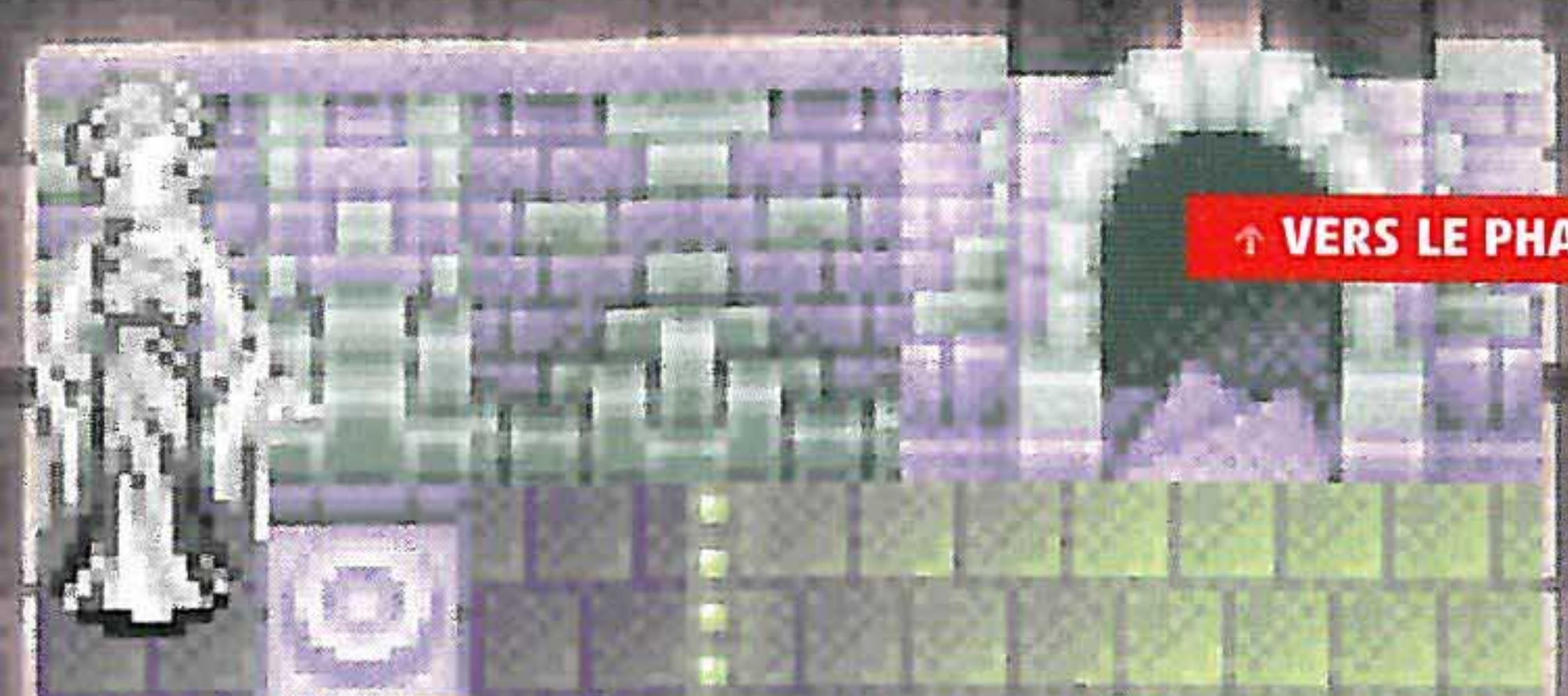


 **LE PHARE DE VÉNUS (1<sup>ÈRE</sup> PARTIE)**

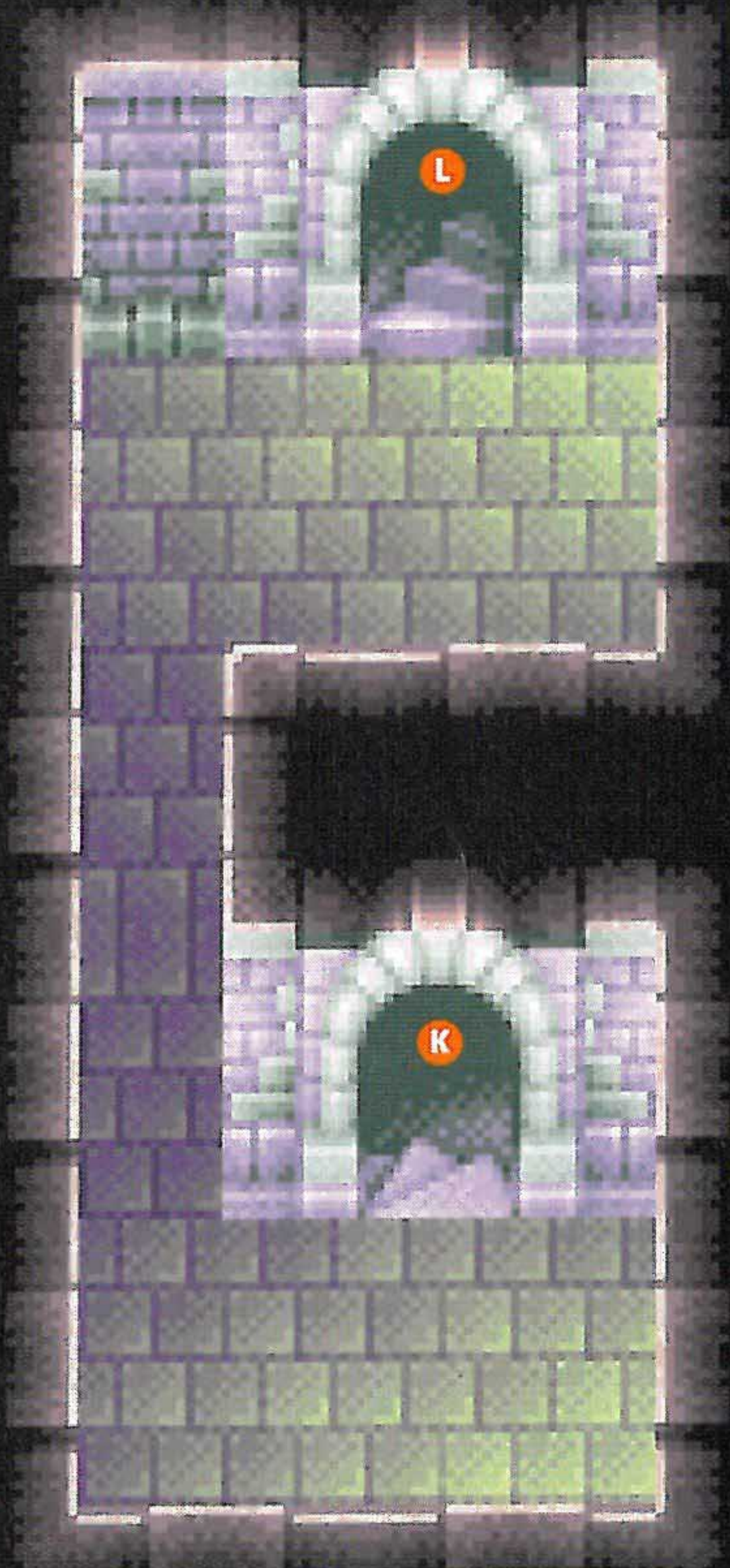
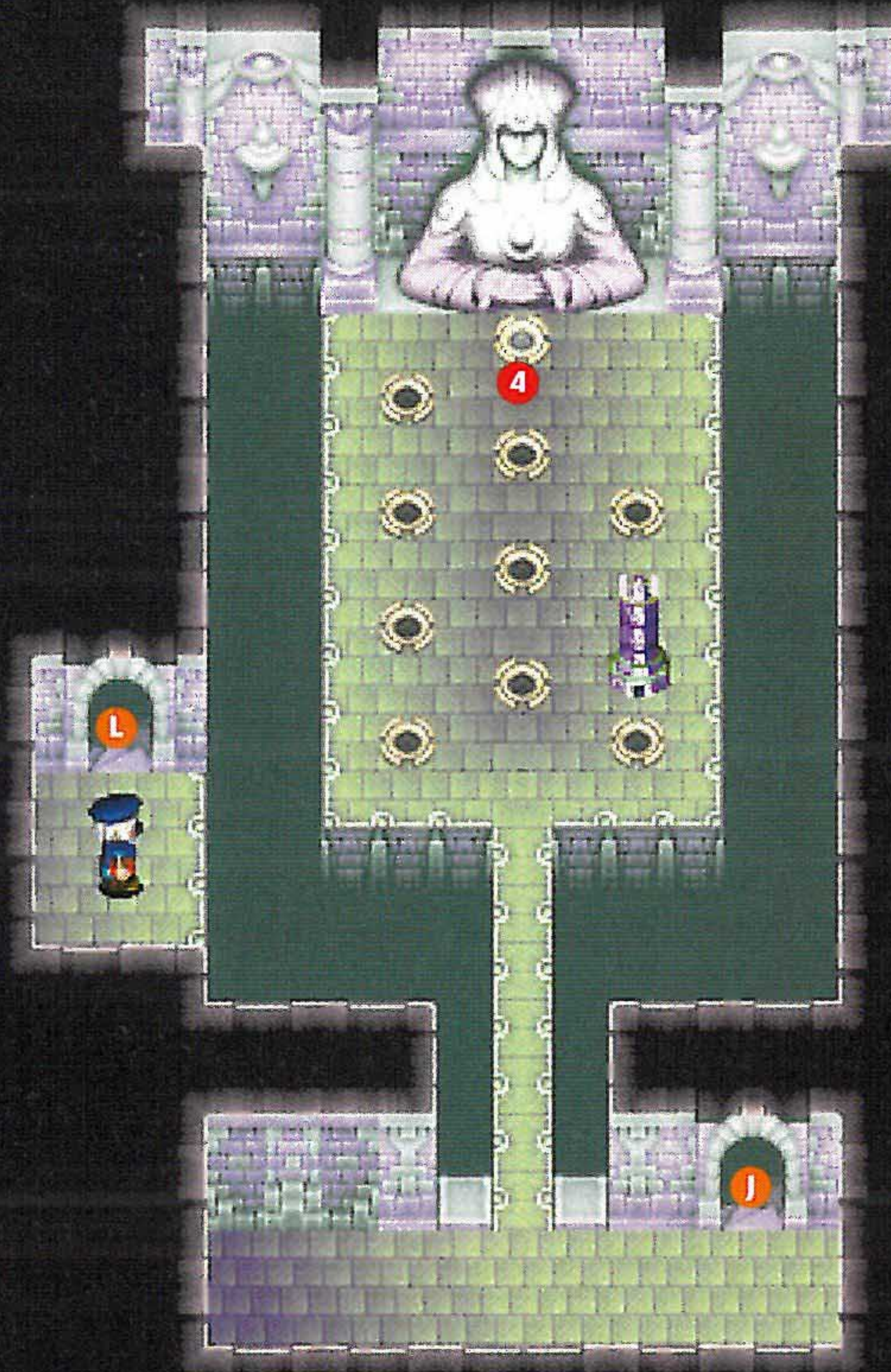
Non loin de la Porte de Suhalla, l'imposant phare de Vénus défie Vlad et ses compagnons. Une fois encore, Salamandar et ses sbires semblent avoir précédé le groupe.







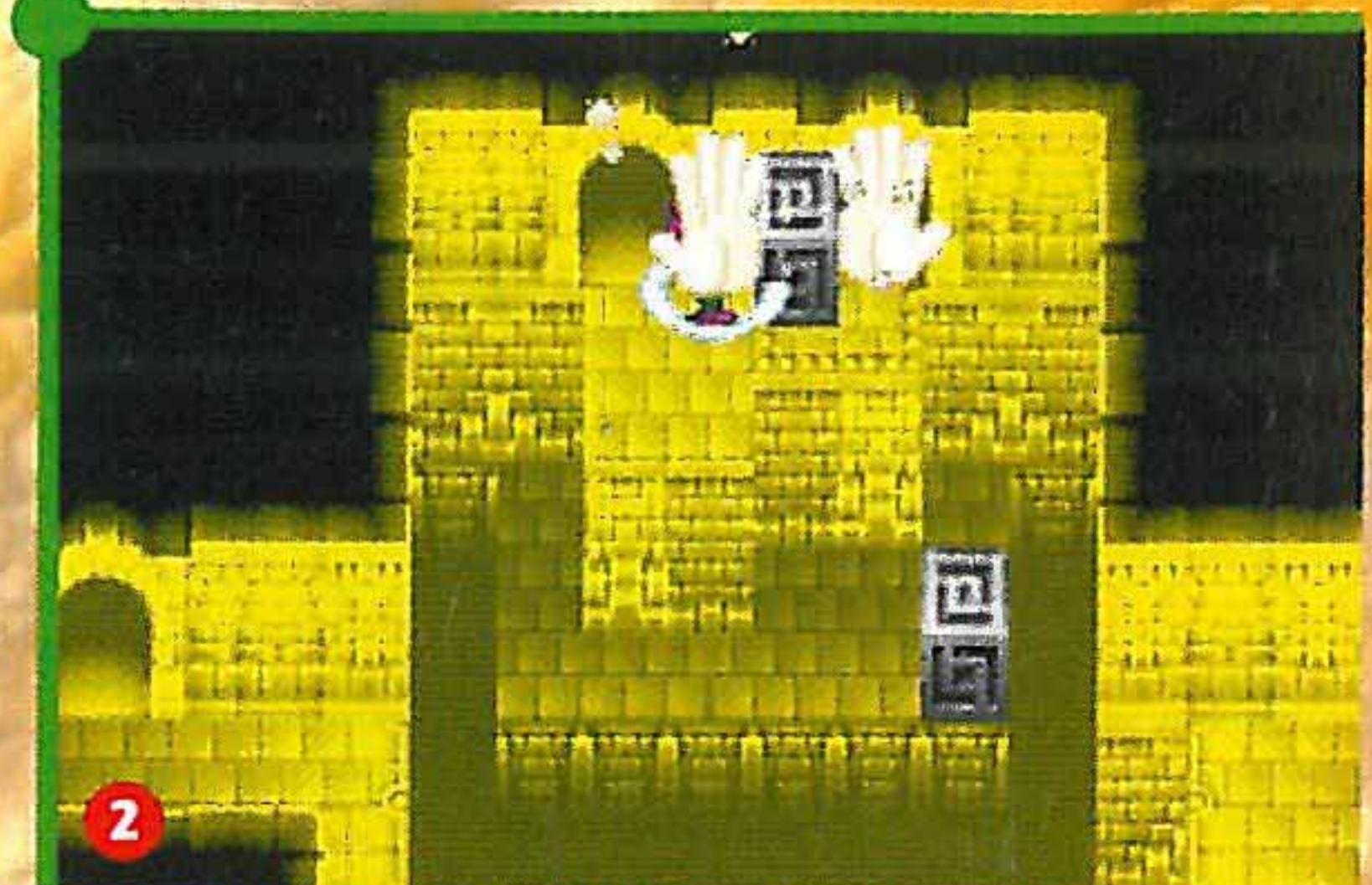
↑ VERS LE PHARE DE VÉNUS (2ÈME PARTIE)



La salle suivante est traversée par un champ d'énergie infranchissable. Une fois encore, c'est la compétence Vision qui vous tirera de ce mauvais pas en faisant apparaître une porte juste à côté de celle d'entrée.



Les abords du phare sont jonchés de soldats et de chercheurs agonisants. Peu après l'entrée, vous arrivez dans une salle au sol décoré d'un arbre stylisé. Utilisez la compétence Vision pour faire apparaître une porte menant à un coffre contenant la Pierre de Prise. Le personnage disposant de la Pierre dans son équipement acquiert la compétence Porter. Revenez dans la salle de l'arbre et prenez l'issue nord. À l'écran suivant, explorez rapidement l'aile droite d'abord, puis, continuez par la gauche.



Votre progression est stoppée par la présence d'un lourd bloc de pierre. Impossible de dégager le passage en le poussant. C'est l'occasion d'inaugurer la compétence Porter qui combine Déplacer et Soulever. Ainsi, vous pourrez faire léviter le bloc et le déplacer pour le faire tomber en contrebas.



Vous voici dans une salle qui se caractérise par la présence d'une maquette du phare et d'une statue de la déesse. Approchez de la statue afin que l'esprit de Vlad communique avec la déesse. Communiquez à deux reprises de sorte que les lumières s'alignent sur la colonne de gauche. Vous pouvez maintenant quitter le phare à l'aide de la compétence Fuir.



 **LALIVERO**

Au nord du phare de Vénus se trouve la ville de Lalivero sur laquelle veille le phare de Babi. Les ennemis de Vlad y sont déjà passés semant la mort sur leur passage.



Dans l'armurerie de la ville, une échelle permet de monter sur le toit de l'échoppe. Sautez sur le mur d'enceinte et longez-le par le nord jusqu'à atteindre le toit de la maison surveillée par un garde. Un simple saut vous permet d'atteindre le toit de l'auberge sur lequel le djinn Torche attend son maître. Dans la maison sud-ouest, une échelle semblable à celle de l'armurerie donne accès au mur d'enceinte sud qui permet de récupérer un heaume dans un coffre.



 **L'ÎLE AUX PIRATES**

Depuis qu'ils sont en possession de la Pierre de Prise, Vlad et les siens sont en mesure d'explorer l'île Aux Pirates. Une petite marche vers le désert de Suhalla durant laquelle sa tornade rouge est nécessaire.

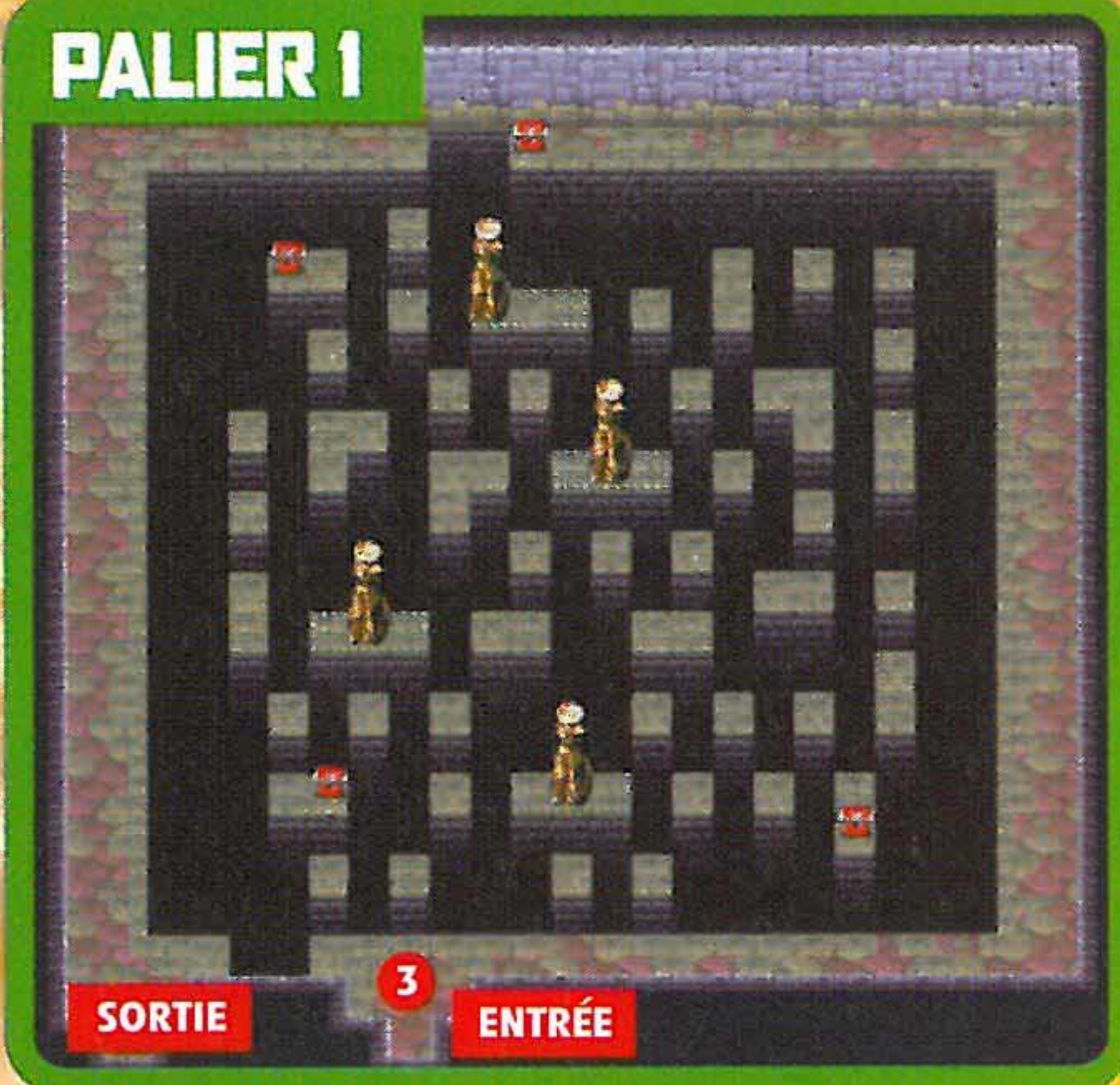


Une fois sur l'île, dirigez-vous au centre de la petite vallée d'où l'on accède au repaire des pirates. Sur la gauche, des lierres vous permettront d'escalader la falaise en utilisant la compétence Bourgeons. Prenez le temps d'utiliser tous les toboggans afin de vider les coffres de leur contenu. Mais, c'est le toboggan le plus à gauche du sommet de la falaise qui permet d'accéder à l'entrée de la caverne grâce à la compétence Tourbillon.



La caverne de l'île est un long escalier entrecoupé de sept paliers. À chaque palier se trouve une porte gardée par des monstres de gros gabarit et de difficulté croissante. Avant de les engager, pensez à effectuer une sauvegarde de sécurité. Durant l'affrontement, n'hésitez pas à utiliser vos grosses invocations, les djinns ayant tout le temps nécessaire pour récupérer entre deux combats.





Vous voici dans un petit labyrinthe dont les itinéraires sont barrés par des troncs d'arbres qu'il vous suffit de faire glisser à l'aide de la compétence Déplacer. Le contenu des coffres est à la mesure des adversaires rencontrés dans cette île. Le tronc le plus au nord, qui obstrue l'itinéraire menant à la sortie, nécessite une double utilisation de la compétence Déplacer ; une première fois pour tirer le tronc, et une seconde, pour le faire glisser sur la droite.

Après vous être emparé du contenu des trois coffres accessibles sans rien toucher, poussez la colonne verticale supérieure vers la gauche. Ensuite, poussez vers le haut les deux colonnes horizontales placées sous la colonne verticale. Le reste est un jeu d'enfant pour arriver à la configuration de la photo.

Cinq portes, quatre clefs. Le compte n'est pas bon. Commencez par récupérer les clefs en vous plaçant de manière à être séparé de deux longueurs de dalle de votre objectif. Utilisez ensuite la compétence Attraper pour obtenir les précieux sésames. Gagnez la corniche nord et ouvrez les quatre cellules pour piller les coffres. Enfin, sautez sur la plate-forme à l'extrémité nord-est de la salle, puis utilisez le combo de psynergie Vision + Attraper. Cette dernière clef vous permet d'ouvrir la porte ouest menant à l'étape suivante.



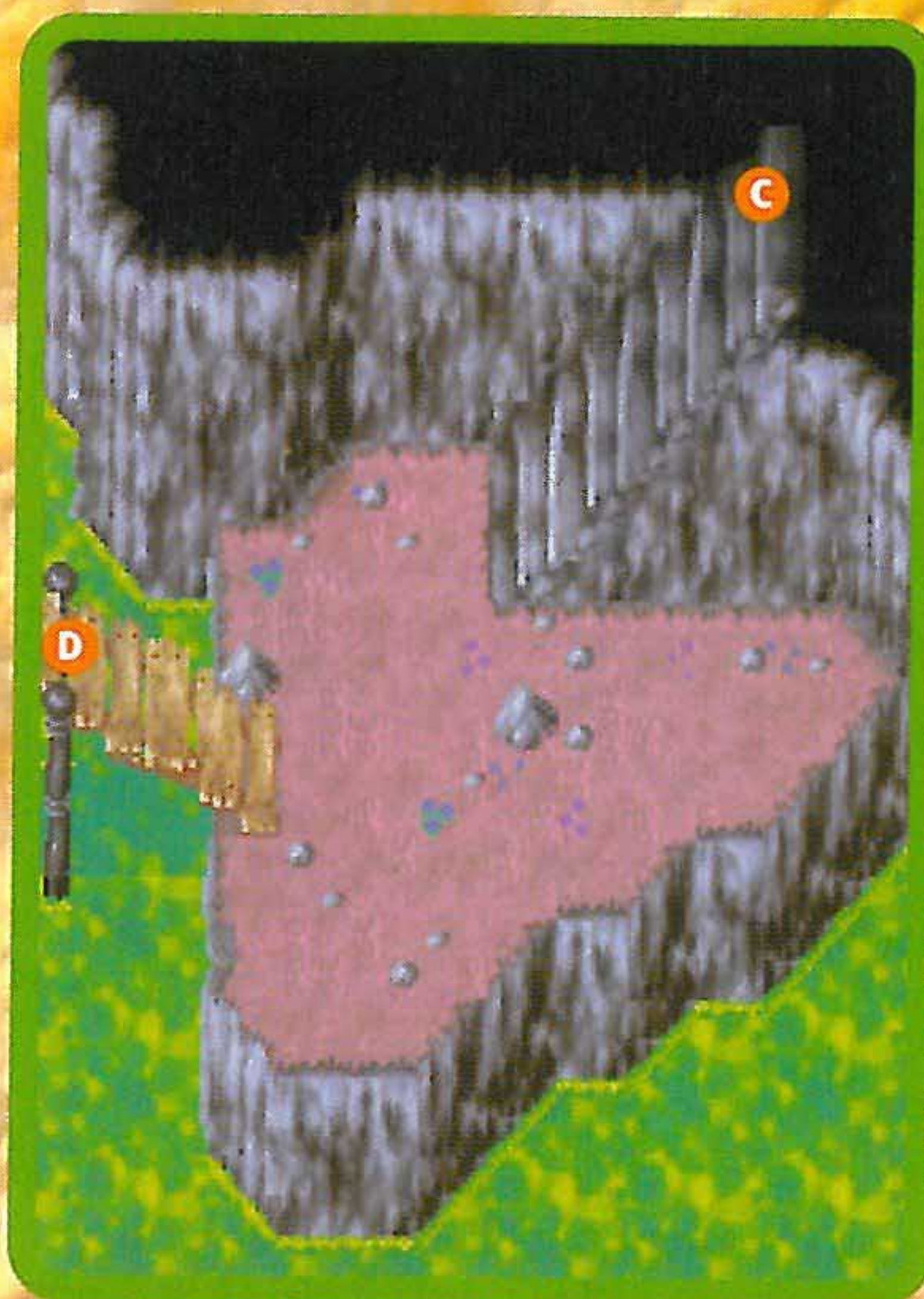
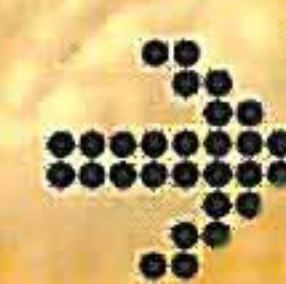
Cette nouvelle pièce est en partie plongée dans l'ombre. Des statues animées se chargeront de vous repousser dès lors que vous vous approchez trop d'elles. Les deux statues du bas peuvent être neutralisées grâce à la compétence Stase trop peu souvent utilisée. Pour leur part, celles du haut peuvent être bernées en utilisant la psynergie Camouflage dans les zones d'ombre.

Après un combat épique contre le Roi Saurien et sa suite, vous entrez dans une salle dotée de nombreux rondins. L'idée consiste à placer ces rondins de manière à vous constituer un passage de fortune après avoir inondé la salle. Deux itinéraires vous permettront de piller autant de coffres d'un côté comme de l'autre. L'un d'eux renferme une armure Shinobi Shojoku d'excellente facture. Pour gagner l'issue, placez les rondins comme indiqué sur la photo. L'ombre des rondins permet de situer leur emplacement réel.

La première chose à faire consiste à pousser contre le mur nord le pilier au sommet duquel se trouve un coffre. Ensuite, à l'aide de la psynergie adéquate, déplacez les deux troncs situés au sud-est afin de vous constituer un passage. Puis, poursuivez le djinn Basalte qui vous fait tourner en bourrique à quatre reprises avant de se retrouver coincé dans un cul-de-sac. Là, la psynergie Stase sera de nouveau sollicitée pour immobiliser le djinn joueur. Enfin, pour obtenir le dernier coffre, vous devrez utiliser Frimas sur la flaque d'eau, et Déplacer pour pousser, puis tirer le tronc d'arbre. Notez que la hache Achéron est maudite.







## PALIER 7



Les gardiens de cette salle sont redoutables, ayez donc tous vos djinns prêts à être invoqués. Gardez Peps, Quartz et Corail en réserve pour bénéficier de leurs effets curatifs. Au début du combat, procédez à quatre invocations majeures en vous focalisant sur l'un des deux monstres. Au tour suivant, balancez une batterie de soins et tentez d'endormir votre ou vos adversaires. Ensuite, dès lors que les djinns redeviennent disponibles, mettez-les l'un après l'autre en attente en privilégiant si possible les djinns à vocation neutralisante (paralyse, sommeil, etc.). Dans la pièce, poussez le bloc de pierre le plus au nord contre le mur à droite de l'échelle, puis utilisez la compétence Porter pour hisser le bloc sur le rebord afin de vous créer un passage menant au coffre. Sortez de la pièce, puis entrez-y à nouveau. Le bloc nord a repris sa position initiale. Répétez la même procédure que précédemment en hissant le bloc sur la plate-forme à gauche de l'échelle. Pour accéder au coffre central, utilisez les compétences Porter et Déplacer pour placer le bloc comme indiqué sur la photo. Gagnez l'issue sud-ouest.

## PALIER 7



## PALIER 8



Après vous être débarrassé des gardiens à coups de grosses invocations (Thor, Météore, etc.), vous pourrez enfin pénétrer dans la pièce. À l'évidence, le ou plutôt les puzzles proposés, semblent faire appel à des psynergies dont on a largement fait le tour à ce stade du jeu. Et pourtant... Ignorez la flaque située au pied de la statue de dragon et enjambez la flaque faisant face à sa gueule. Congelez la flaque afin de rejoindre la partie ouest de la salle. Poussez vers la droite le rocher bloquant les deux rondins de bois. Maintenant, enjambez la flaque la plus à l'ouest avant de la congeler à son tour et d'accéder à un second coffre. Revenez du côté du dragon et utilisez Frimas sur la flaque d'eau située au pied du dragon. Non seulement vous constituez ainsi un appui pour accéder au coffre, mais en plus ce mécanisme enclenche un souffle de feu faisant fondre le premier pilier. Dégagez le premier tronc, enjambez la flaque d'eau engendrée par la fonte du pilier et congelez-la de nouveau. Retournez dans la partie ouest, dégagez le deuxième tronc, videz le coffre de son contenu, et sortez.

## PALIER 5



## PALIER 8



## PALIER 9



Deux redoutables gardiens interdisent l'accès de la salle. Les grosses invocations sont encore à privilégier au même titre que le sort de sommeil que vous devrez lancer à chaque tour de façon à avoir au moins une des deux créatures endormies. Prévoyez aussi le sort de Résurrection au cas où. Une fois les gardiens vaincus, vous pourrez vous atteler à la résolution de ce puzzle à base de rondins flottants. Commencez par faire un aller-retour avec le rondin vertical nord-est pour vider le premier coffre. Lorsque vous êtes revenu dans la configuration initiale, prenez le rondin horizontal sud-ouest et dirigez-vous plein nord. Montez sur le rondin vertical nord-ouest et filez plein est (les deux rondins verticaux supérieurs doivent être côte à côte). Empruntez le second rondin horizontal vers le nord. Maintenant, à l'aide du rondin vertical sud-est, vous pouvez faire un rapide aller-retour sur l'île pour vider le coffre de son contenu. Enfin, utilisez le rondin vertical nord-est pour vous placer dans l'axe du dernier rondin et filez plein ouest. Dans la seconde partie de la salle, un autre puzzle vous est proposé avec une épée Muramasa à la clef. Cette arme est maudite et nous ne nous étendrons pas plus sur le sujet. Si, toutefois, vous souhaitez quand même la récupérer, il vous faudra obtenir la configuration de la photo.

## PALIER 6



## PALIER 9



## PALIER 10



Vous atteignez la rive d'une mer souterraine où un bateau fantôme est amarré. Le coffre accessible d'un saut est une mimique. Si vous décidez de l'affronter, veillez à restaurer tous les points de vie des personnages et attendez qu'ils aient récupéré la totalité de leurs points Psy. Dirigez-vous ensuite à la proue du navire où vous aurez à affronter Warrax. Ce combat est indiscutablement le plus délicat depuis le début du jeu et il convient de disposer d'un groupe de personnages aux alentours du niveau 30. Sachez que les sorts tels que Sommeil ou Paralyser n'ont aucun effet. Il faut donc avoir en réserve des djinns à vocations défensive et curative dont Flash, qui protège le groupe d'une attaque, et Mistral, qui offre une double attaque au tour suivant. Lorsque le combat s'engage, déchaînez les invocations Apocalypse, Boréas et consorts. Ensuite, il faut survivre. Dès le deuxième tour, utilisez les compétences défensives des djinns gardés en réserve ainsi que des sorts de soins, voire de Résurrection. Dès qu'un personnage dispose des 200 points au minimum pour encaisser une attaque, remettez en attente l'un des djinns utilisés pour les invocations. Dès qu'une nouvelle invocation à quatre djinns est possible, confiez cette tâche au personnage le plus rapide à agir. Terminer le combat vivant garantit au personnage un passage de niveau automatique grâce aux 8000 points d'expérience reçus.

## PALIER 10





## LE PHARE DE BABI (1<sup>ÈRE</sup> PARTIE)

Après ce petit périple hors scénario, Vlad et ses compagnons peuvent maintenant se remettre sur les rails de la trame principale. Cap sur le phare de Babi accessible *via* la porte nord de Lalivero.



1 Avant même l'entrée du phare, vous allez avoir l'occasion de réviser quelques compétences. Commencez par pousser le bloc de deux crans sur la gauche. Faites appel aux compétences Déplacer pour caser le bloc dans le renforcement, puis Porter pour le hisser sur le rebord de gauche.



2 Les alentours du phare sont jonchés de cadavres. Empruntez l'échelle sur la gauche qui permet d'accéder au sous-sol. Utilisez la compétence Déplacer pour approcher la colonne la plus proche. Remontez à la surface et déplacez la statue du côté opposé dissimulant une seconde échelle. Regagnez le sous-sol où vous déplacerez la seconde colonne à l'aide de la même compétence. L'accès nord est maintenant dégagé. Vous ne tardez pas à ressortir pour atteindre une corniche à l'extérieur du phare. La compétence Bourgeon vous permettra de continuer jusqu'à un toboggan menant droit à Sirocco, le dernier djinn de cette épopée. Deux invocations auront raison du djinn vindicatif.

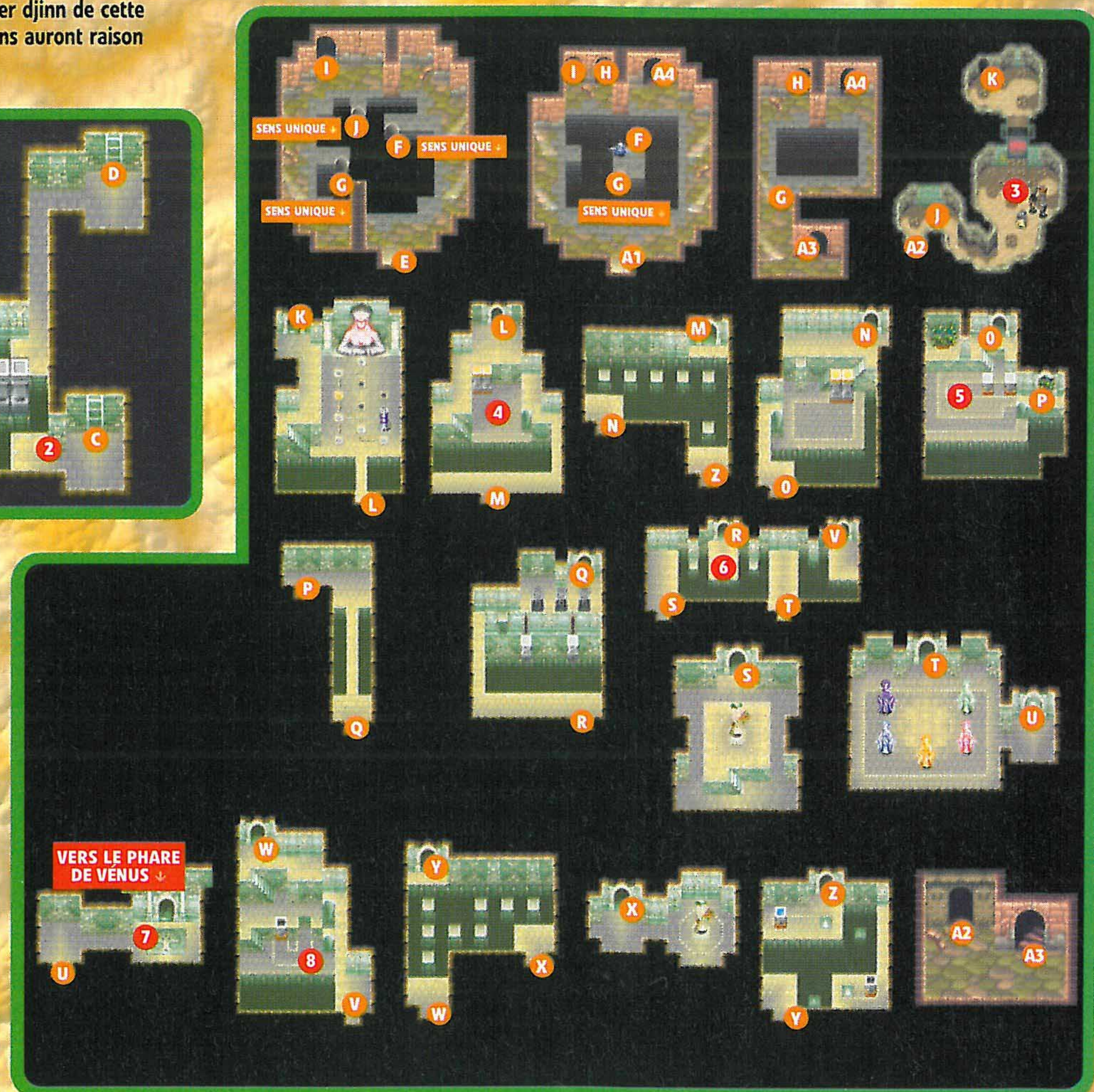
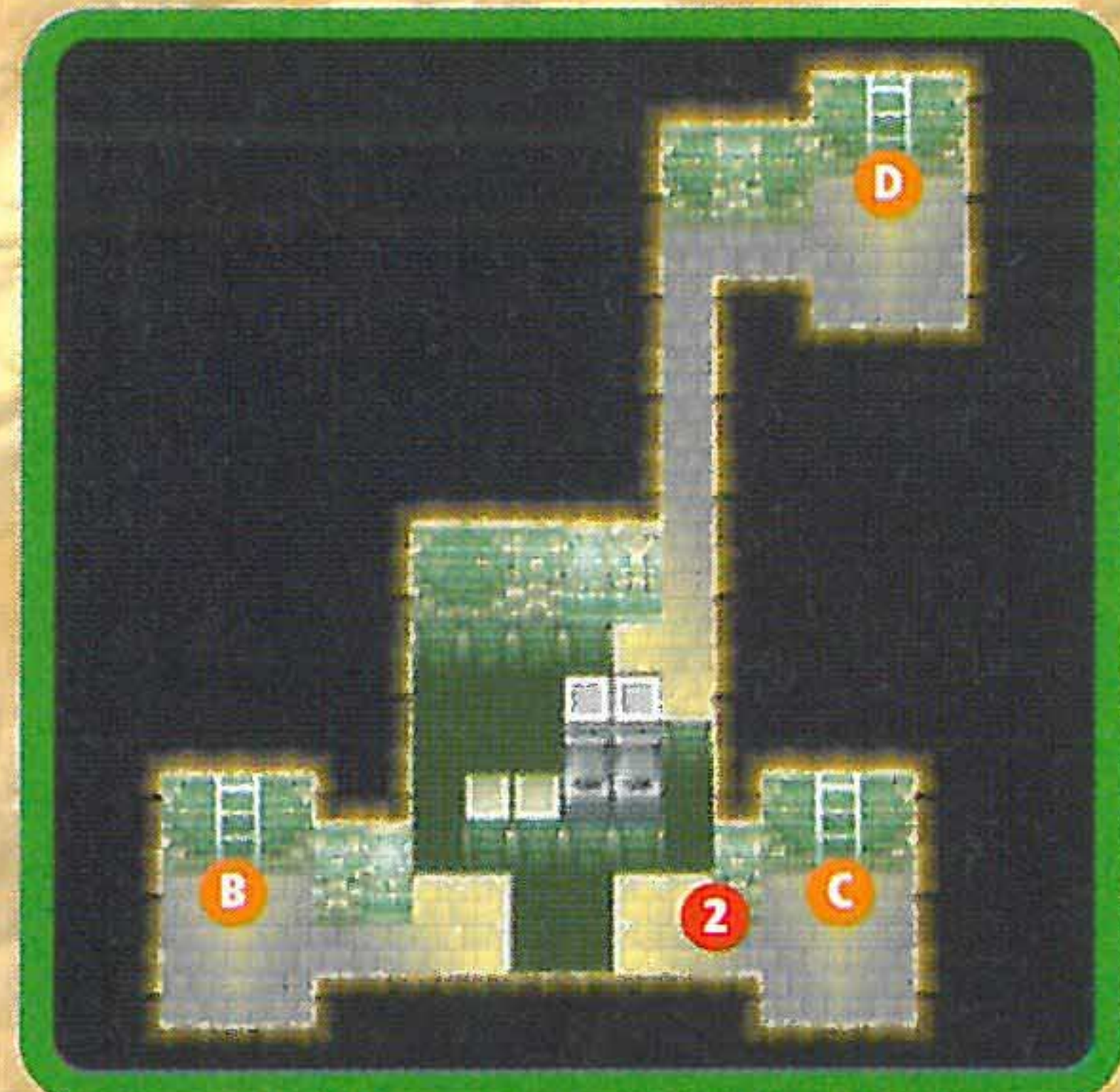
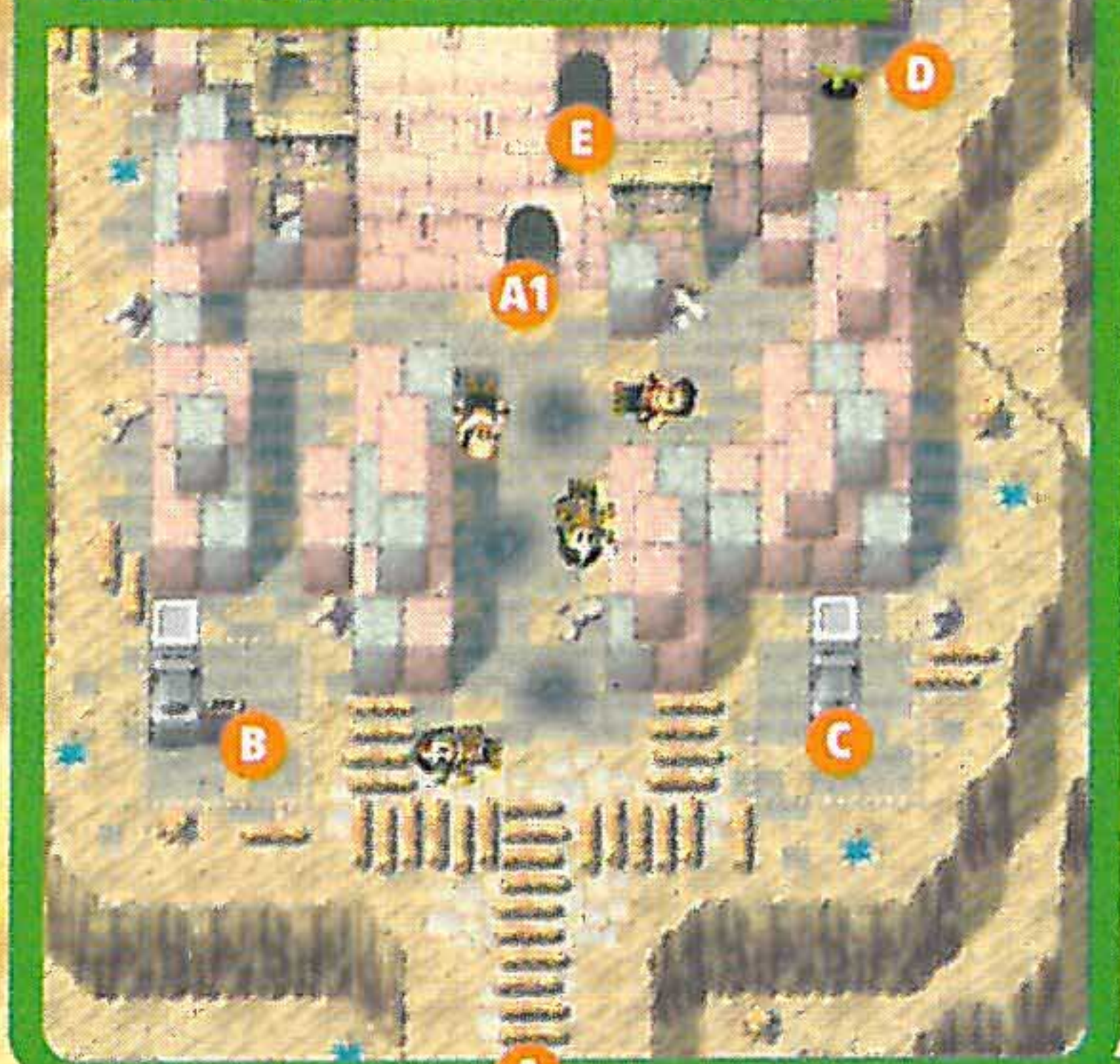


3 Le toboggan partant de la plate-forme du djinn mène dans un couloir tout près de l'entrée. Prenez l'issue nord-ouest jusqu'à atteindre deux nouveaux toboggans. Empruntez celui qui fait face à l'entrée. Une longue descente vous mènera dans une caverne située sous les fondations du phare. Vous y trouverez un groupe de villageois et de savants bloqué devant une porte. Utilisez la psynergie Vision pour révéler un interrupteur actionnant l'ouverture de la porte. Seuls les gens maîtrisant la psynergie peuvent la franchir.

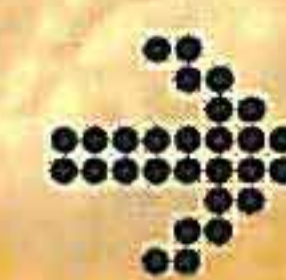


4 Vous ne tardez pas à déboucher dans une salle semblable à celle dédiée à la déesse dans le phare de Vénus. Traversez-la rapidement. Dans la pièce suivante, une illusion d'optique semble augurer un puzzle complexe alors qu'il n'en est rien. Tirez les deux blocs un cran vers le bas, puis espacez-les horizontalement en laissant un espace entre chacun d'eux. Sautez ensuite d'une colonne à l'autre pour rejoindre le bord opposé. Le même type de puzzle est proposé deux pièces plus loin.

### LE PHARE DE BABI







5 La progression linéaire continue jusqu'à une salle dotée de deux petits piliers. Déplacez-les de telle sorte que vous créiez deux points d'appui pour atteindre le bac à fleurs. Utilisez la compétence **Tourbillon** à deux reprises pour libérer un troisième pilier que vous pousserez en contrebas sur la zone grise complètement à droite. Déplacez le pilier sur toute la longueur du tracé gris, puis ramenez l'un des deux premiers piliers pour faire le raccord nécessaire et ainsi franchir l'obstacle. Deux salles plus loin, utilisez la **psynergie Porter** pour placer deux blocs sur le plateau de droite, et un seul sur celui de gauche.



6 Plusieurs issues s'offrent à vous. Commencez par explorer la pièce au sud-ouest. À l'intérieur, utilisez la compétence **Vision** pour révéler un coffre à l'emplacement de la statue. Prenez la seconde issue pour déboucher dans une salle renfermant cinq statues de couleur. Grâce à votre compétence **Télépathie**, les statues vous donneront des indices relatifs à leur positionnement l'une par rapport à l'autre. Placez-les ensuite sur les socles centraux en vous conformant aux indices afin d'actionner l'ouverture de la porte.



7 Vous ne tardez pas à déboucher dans une portion précédemment inaccessible du phare de Vénus, le temps d'une très brève incursion. Si besoin est, utilisez la **psynergie** et prenez l'issue de gauche. Déplacez la statue sur le socle afin de couper la barrière d'énergie qui vous empêchait de passer plus tôt. Au sud de cette même salle utilisez la compétence **Vision** pour faire apparaître la sortie, puis retournez vous recueillir devant la statue de la déesse. Après avoir été brièvement aveuglé par une lumière, retournez au point 6 du phare de Babi en ayant recours à la compétence **Fuir**. Une plate-forme est apparue vous permettant d'explorer la partie est du phare.



8 Continuez jusqu'à atteindre une salle où se trouve une statue. Utilisez **Vision** pour révéler un coffre à l'emplacement de la statue. Emparez-vous de l'armure et retournez dans la salle précédente. Déplacez la vasque le long du tracé en pointillé, puis remplissez-la à l'aide de la compétence **Inondation**. Enfin, gélez la vasque pour créer un pilier permettant de retourner dans la salle violette du phare de Vénus.



## LE PHARE DE VÉNUS (2ÈME PARTIE)

Vlad et les siens établissent un camp de base dans la salle décorée d'un arbre stylisé et disposant, peut-être encore, d'une pierre **psynergique**.



3 Dans cette salle, l'objectif consiste à réactiver la rivière de sable afin d'accéder à l'issue sud-ouest. Prenez l'issue nord-ouest jusqu'à un nouveau cul-de-sac où se trouvent deux cascades de sable. La cascade de droite mène à une armure, la seconde permet de poursuivre la route jusqu'à un interrupteur libérant la source de sable. La porte située au nord de l'interrupteur permet de redescendre directement.



4 Après avoir fait quelques puzzles sans difficulté, vous êtes confronté à un nouveau problème d'électricité. Placez les quatre connecteurs dans leur emplacement respectif (voir photo) et gagnez l'issue nord menant à un autre interrupteur. Outre libérer la dernière cascade de sable, il permet de continuer plus au nord.



1 Du camp de base, prenez la porte nord puis, dans la salle suivante, enchaînez par l'issue ouest. Vous arrivez dans une pièce où vous devrez pousser un bloc, puis le faire tomber à l'aide de la **psynergie Porter**. Le chemin se poursuit de façon globalement linéaire jusqu'à un cul-de-sac dans lequel vous aurez à replacer un simple bloc dans son logement pour ouvrir un accès. Derrière, un interrupteur vous permet de modifier l'écoulement du sable dans la salle en contrebas dans laquelle vous déboucherez immédiatement après.



2 Après avoir traversé en courant la rivière de sable, dégagez la colonne obstruant le passage grâce à la **psynergie Déplacer**. Poussez ensuite le pilier sur la gauche afin de vous constituer un point d'appui permettant de franchir l'obstacle.



5 Phoenixia apparaît!  
Salamandar apparaît!

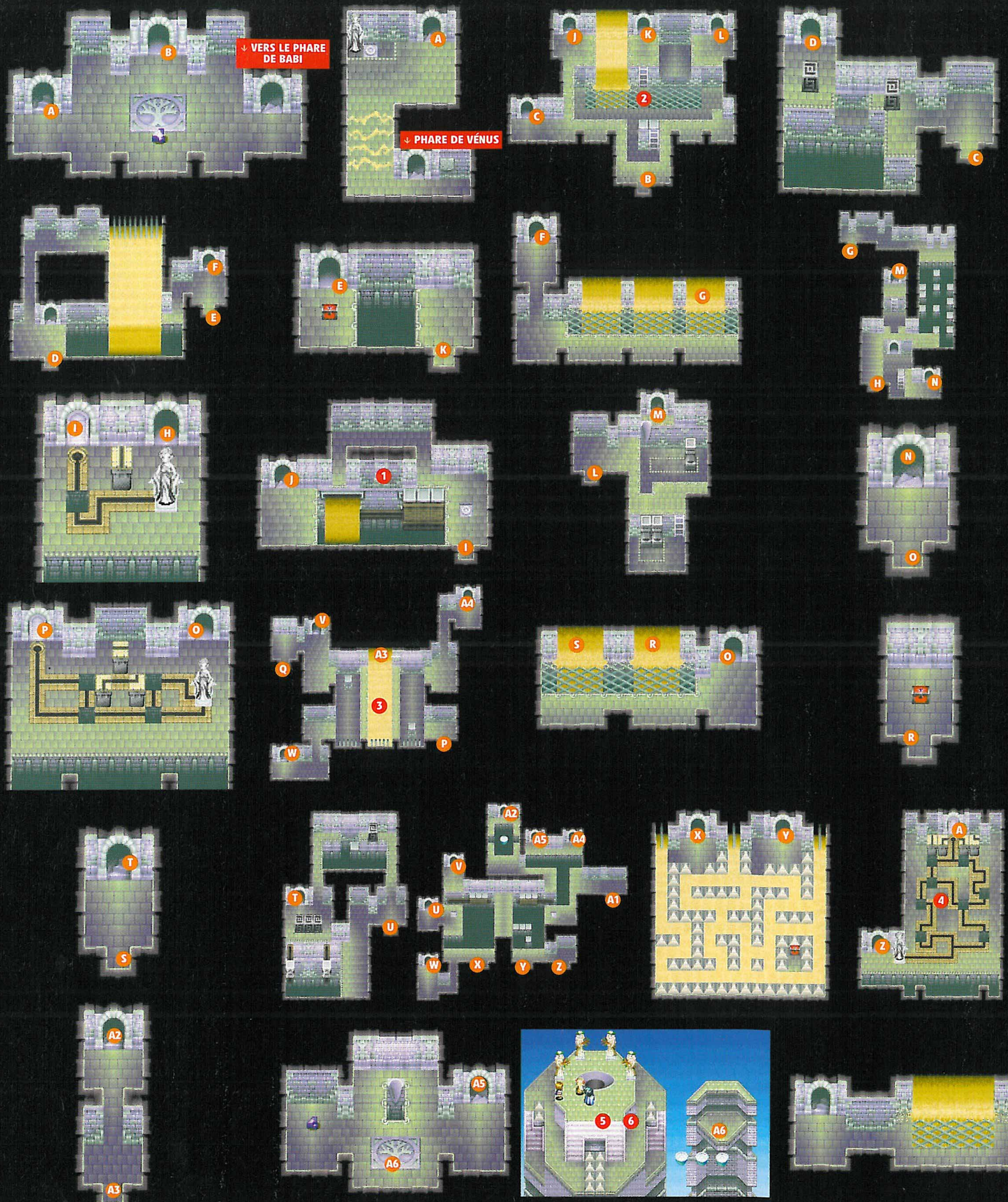
Après un périple entrecoupé de rencontres aléatoires, vous arrivez dans une salle avec un toboggan et une pierre de **psynergie**. Vous êtes au point de non-retour, aussi une sauvegarde peut-elle s'avérer judicieuse si, d'aventure, vous constatiez ne pas être au niveau lors du prochain combat. Le toboggan vous conduit directement au sommet du phare où une cérémonie présidée par Phoenixia et Salamandar en personne se déroule. Après les palabres et les surprises d'usage, le combat s'engage contre vos ennemis historiques. Curieusement, ce combat n'est pas très difficile. Veillez à avoir quatre grosses invocations en réserve ainsi que quelques djinns en attente prêts à vous conférer leurs pouvoirs de soutien. Concentrez tous vos efforts pour éliminer le plus rapidement Salamandar. Lorsque Phoenixia se retrouve seule, la gestion du combat s'en trouve grandement facilitée. Vous pourrez, tout en la combattant, prendre le temps de vous refaire une santé et remettre en attente vos djinns offensifs favoris.



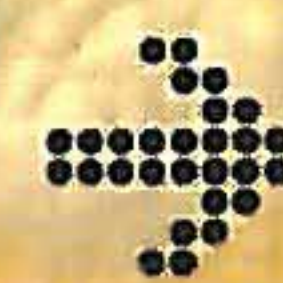
6 Son fusion apparaît!

Après avoir vaincu vos adversaires, Salamandar trouve encore la force de lancer l'**Étoile Élémentaire** dans la vasque du phare. La **psynergie** ainsi libérée guérit vos deux adversaires tandis que leurs corps fusionnent en un gigantesque dragon. Ne vous fiez pas à son apparence, il n'est pas aussi terrible qu'il le paraît. Deux soigneurs devraient suffire à maintenir le groupe en vie ; Ayez recours dès que possible aux quadruples invocations. Entre deux invocations, remettez les djinns en attente en utilisant leurs facultés (pour ma part, je n'ai pas hésité à abuser de la capacité à prévenir les dommages conférés par Mistral, quitte à perdre un round de combat pour le rendre de nouveau disponible). Voir le **Dragon Fusion** avoir recours à une invocation n'infligeant pas plus qu'une poignée de points de dommages, c'est jouissif ! Au niveau 30, comptez cinq bonnes minutes pour en venir à bout.







**ÉPILOGUE**

Le jeu reprend à Lalivero où une série de dialogues introduit vraisemblablement l'épisode suivant. Iodem vous remet l'Orbe Noir et vous invite à vous rendre au nord-ouest de la ville. À votre approche, le garde s'efface pour vous permettre d'entrer dans l'embarcadère du navire lémurien. Utilisez l'Orbe Noir et... en route pour de nouvelles aventures ! Attendez la fin du générique pour sauvegarder votre victoire puisqu'il vous sera possible de jouer le deuxième opus avec cette même équipe.

**LES DJINNS****FLASH**

Élément : Feu.  
Localisation : désert de Suhalla.  
Dans la deuxième partie du désert, utilisez la compétence Vision un peu avant l'échelle. Un tronc d'arbre invisible vous permet de récupérer Flash.

**SIROCCO**

Élément : Air.  
Localisation : phare de Babi.  
Il est caché sur une plate-forme proche de l'entrée. On y accède par le souterrain situé devant l'entrée du phare.

**ROSÉE**

Élément : Eau.  
Localisation : Porte de Suhalla.  
Après la traversée du désert de Suhalla, vous arrivez à la Porte du même nom. Rosée est perché sur une falaise qu'on atteint à l'aide du toboggan. Un bref combat domptera ce djinn.

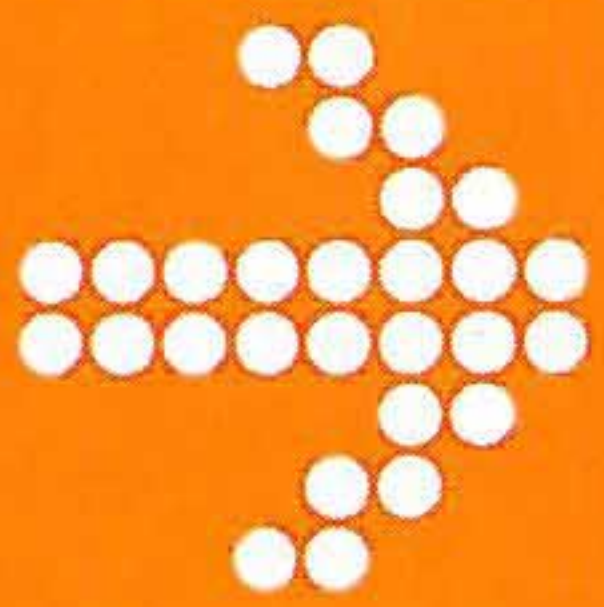
**BASALTE**

Élément : Terre.  
Localisation : l'île aux Pirates.  
Situé au sixième sous-sol de la caverne de l'île, Basalte aime jouer au chat et à la souris. À votre approche, il fuira à quatre reprises avant de se retrouver coincé autour d'un pilier. Utilisez la psynergie Stase pour l'immobiliser.

**TORCHE**

Élément : Feu.  
Localisation : Lalivero.  
Torche a élu domicile sur les toits de Lalivero. Pour l'atteindre, longez le mur d'enceinte nord accessible par l'armurerie.





# COURRIER

**POUR NOUS CONTACTER :  
2 SOLUTIONS**

♦ **PAR COURRIER :**  
Nintendo Le Magazine Officiel  
101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret

♦ **PAR E-MAIL :**  
lecteurs.nintendo@futurenet.fr



**La rentrée n'a pas eu l'air de calmer vos ardeurs. Normal, c'est aussi la période de Noël qui s'annonce, si faste en matière de jeux vidéo !**

Miloune

## YU-GI-OH!

→ Yu-Gi-Oh! sortira-t-il en Europe ? Y aurait-il une chance ?

Yannick

**Oui, la vague Yu-Gi-Oh! ne fait que commencer. Le dessin animé passant maintenant sur M6, Konami, sortira bel et bien ses jeux en Europe ! À commencer par un épisode GameBoy Color, en attendant une version GBA pour 2003. Mais nous reviendrons longuement, le moment venu, sur cette série de jeu qui a suscité au Japon un engouement dont seul Pokémon n'a pas eu à rougir.**

## DES HITS CHAQUE MOIS

→ J'aimerais savoir si vous êtes d'accord avec moi sur un point : en effet, j'ai remarqué en regardant les plannings que Nintendo se la joue calculateur, car ils répartissent leurs grosses bombes sur chaque mois. En effet, Resident Evil est prévu pour septembre, Mario Sunshine pour octobre, Star Fox pour le mois de

novembre, Metroid pour décembre et enfin Zelda pour le début 2003. Pensez-vous que c'est purement stratégique ou bien qu'il y a un peu de hasard (ah, sacré Myamoto !) ?

Guillaume

**Oui, cela ressemble bien à une stratégie, mais vu que les bons titres sont nombreux, il est naturel qu'ils s'étalent tout au long de l'année. D'ailleurs, tu as oublié Eternal Darkness, Mario Party 4, et j'en passe !**

## BON ESPRIT

→ À propos des challenges : je dois dire que c'est un très grand point positif pour votre mag. Personnellement, j'apprécie beaucoup bien que je ne possède pas d'appareil photo numérique. Donc je préfère ne pas participer officiellement à vos challenges. Mais quoi qu'il en soit, pour les jeux que je possède, je les ai, jusqu'à présent, tous réussis.

Christophe

**Bravo à toi, bon esprit ! La rubrique Challenge est, avant tout, là pour que chacun puisse se faire plaisir. Je suis heureux de constater que tu la considères comme ça. Et cela bien que nous récompensons tout de**

*même symboliquement les joueurs les plus acharnés.*

## CARTE MÉMOIRE

→ Je suis ennuyée car je prévois d'acheter une GameCube, mais je ne sais pas s'il faut acheter une carte mémoire à chaque achat d'un jeu. Merci de bien vouloir répondre à cette question de toute urgence.

Viviane

**Non, il suffit d'acheter une carte mémoire. Chaque carte mémoire standard contient 59 blocs d'espace ; chaque jeu en occupe plus ou moins pour sauvegarder. Nous indiquons dans chaque test le nombre de blocs nécessaires pour jouer à un jeu, afin que vous puissiez programmer l'achat d'une carte mémoire au besoin. Prochainement, Nintendo commercialisera une carte mémoire 251 blocs, à un prix encore non communiqué.**

## READY ? FIGHT !

→ C'est déjà le quatrième numéro de votre revue qu'on achète, et c'est la quatrième fois qu'on lit des courriers débiles, qui n'intéressent personne. Voici quelques exemples (parmi les nombreux qu'on a lus) de courriers inintéressants publiés dans votre précédent numéro. Courrier de Clément : il suffit de lire une seule fois le mode d'emploi de n'importe quel jeu Nintendo pour savoir qu'il ne faut pas bouger le stick

analogique au lancement de la console.

Inutile donc de publier cette lettre. Courrier d'Armen : même les petits enfants savent qu'on n'arrive jamais à revendre un jeu au prix auquel on l'a acheté. Il faut au moins diviser ce prix par deux ! Encore un courrier inutile. Courrier d'Emmanuel : il ne fallait pas publier la lettre d'un pauvre type qui n'arrive même pas à faire la différence entre les touches de la GBA et celles de la manette du GameCube. Tout cela pour vous demander de ne pas publier n'importe quoi. On est sûr que vous recevez beaucoup de lettres et que votre magazine est de bonne qualité (on l'achète avec plaisir, on est des fans de la maison Nintendo). Publiez à l'avenir uniquement les courriers intelligents et qui intéressent tous les lecteurs. Ne gaspillez pas l'espace de cette rubrique avec des courriers débiles. Merci de bien prendre en considération nos conseils pour vos futurs numéros.

Paolo & Isidoro

**Je suis sûr que je recevrai davantage de protestations à la publication de votre lettre que je n'en ai reçues à propos de toutes les autres réunions. Si vous aviez tous les deux les réponses aux questions posées par les lecteurs cités, cela ne signifie pas que ceux dans le cas contraire sont idiots. Je pars du principe qu'il n'y a pas de**

## EN BREF

→ Est-ce que les lettres sont publiées en intégralité ou elles sont arrangées à votre sauce ?

Ponch

**Comme tu peux le constater, j'en garde l'essentiel ! Mais attention, je ne réécris pas, je coupe juste ce qui dépasse.**

→ Quel jeu attendez-vous le plus entre Zelda et StarFox ?

Nesscoco

**Caviar ou foie gras ?**

→ Pourquoi Mario et Luigi ont un si gros nez sans narines ?

Gilles et Mats

**Parce que s'ils avaient des narines, vous m'auriez demandé s'ils ont du poil au nez.**

→ Est-il vrai que les filles « décorant » le stand Nintendo lors de l'E3 sont de petites bombes

ambulantes ? Si oui, mes prochaines vacances sont déjà fixées...

Cyprien

**Si tu veux parler des hôtes, c'est tout à fait exact. Mais ce salon n'est pas ouvert au public. :-P**



questions « débiles », sinon je n'ai plus qu'à changer de boulot. Et puis ici, c'est le courrier des lecteurs, pas « le courrier du lecteur qui sait déjà tout au point de ne pas avoir besoin de lire ces pages ». Je vous souhaite, à tous les deux, meilleure lecture de ces dernières, dans l'attente... de vos questions !

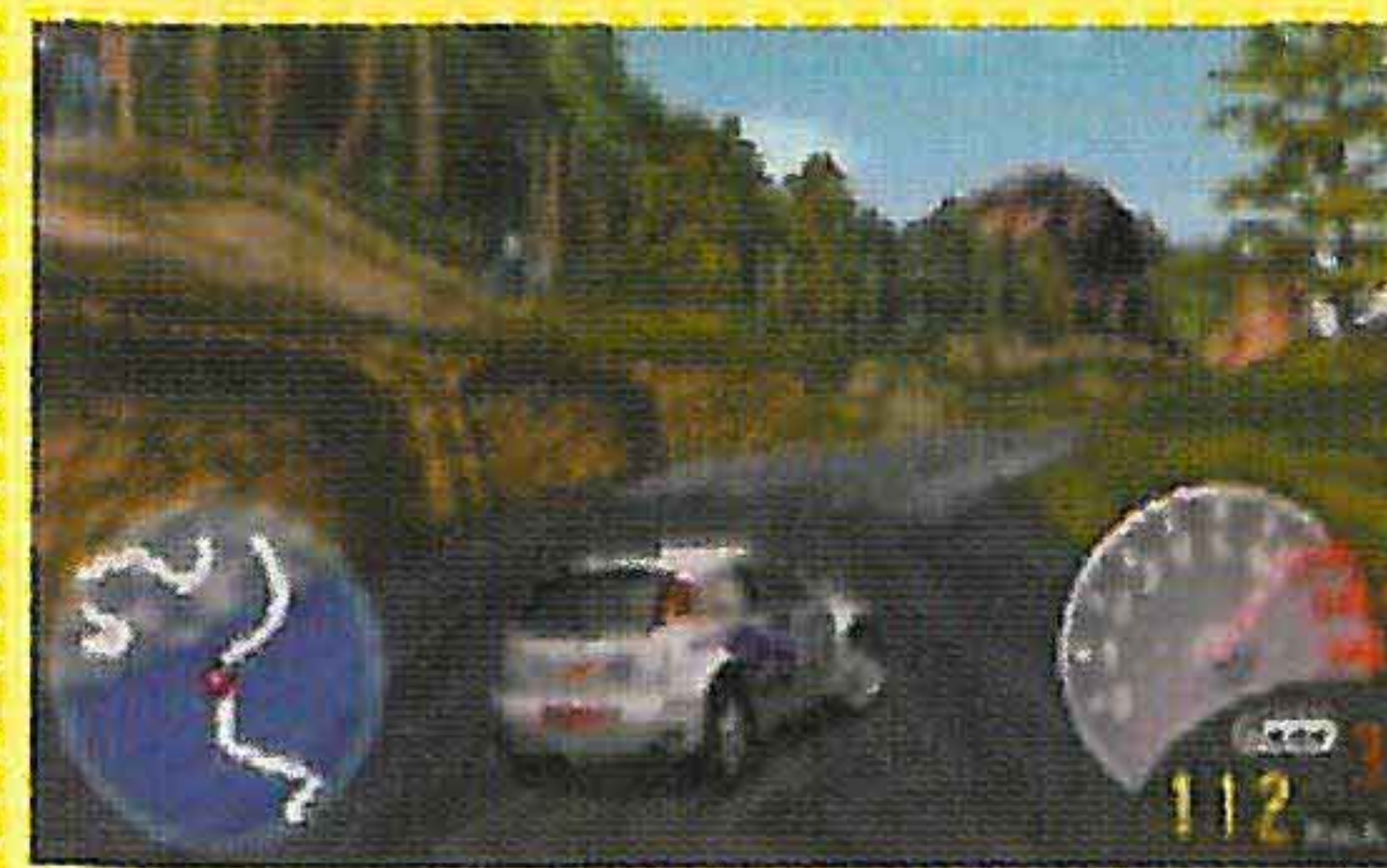
### 3D ADVANCE

Je n'en reviens toujours pas de la 3D de V-Rally 3 sur GBA. De la 3D, de la vraie ? Je te pose la question. À la sortie de la portable, j'avais entendu dire de tous, copains ou journalistes, que la GBA ne gérait pas la 3D... Comment se fait-il qu'un jeu comme V-Rally 3 existe ? Peut-on rêver d'adaptations d'autres jeux 3D ?

Matt

À sa sortie, la GBA a trop été présentée comme une console

équivalente à la Super Nintendo. Cela est dû à certains modes d'affichage déjà présent sur cette dernière et utilisant des zooms et des rotations pour donner une impression de 3D. C'est ce mode, déjà connu, qui a été privilégié par les créateurs de jeux de course sur GBA jusqu'à maintenant. On citera Super Mario Kart ou GT Advance, voire Driver 2 qui dispose de quelques améliorations afin d'afficher des immeubles. Mais les deux programmeurs français de V-Rally 3 se sont un peu plus penchés



sur la GBA pour vraiment l'exploiter, en l'occurrence dans ses véritables fonctions 3D. Avec le succès que l'on sait : les autres éditeurs de jeux seront bien obligés de suivre, et nous assisterons donc sûrement dans quelques mois à l'arrivée de jeux GBA de deuxième génération.

### 50 € DE TROP

Pourquoi le GameCube est-il vendu 249 € en grande surface alors que Nintendo a annoncé la réduction du prix de la console à 199 € ?

Mickaël

Nous n'avons vu le GameCube qu'à 199 €... Un conseil : change de magasin, le tien semble vouloir se faire plus de bénéfices que les autres !

### GOLDEN SUN 2

Dans Golden Sun 2, faudra-t-il commencer l'aventure au niveau 1 ou télécharger sa partie de Golden Sun ?

Benjamin

Dans la version japonaise déjà sortie (pas de date officielle pour la version française), il est possible de récupérer ses persos de deux façons différentes. Dans l'idéal, en branchant deux GBA entre elles par le câble link, l'une avec le premier Golden Sun, l'autre avec le second volet : cela permet de récupérer les caractéristiques de ses persos ! À défaut, un code permet de récupérer quelques données, « histoire de »...

### GAMECUBE HYBRIDE

J'ai entendu parler d'un GameCube Panasonic. Est-ce un accessoire ou bien une autre console ? Quelles sont ses caractéristiques ? Va-t-il sortir en France ?

Benoit

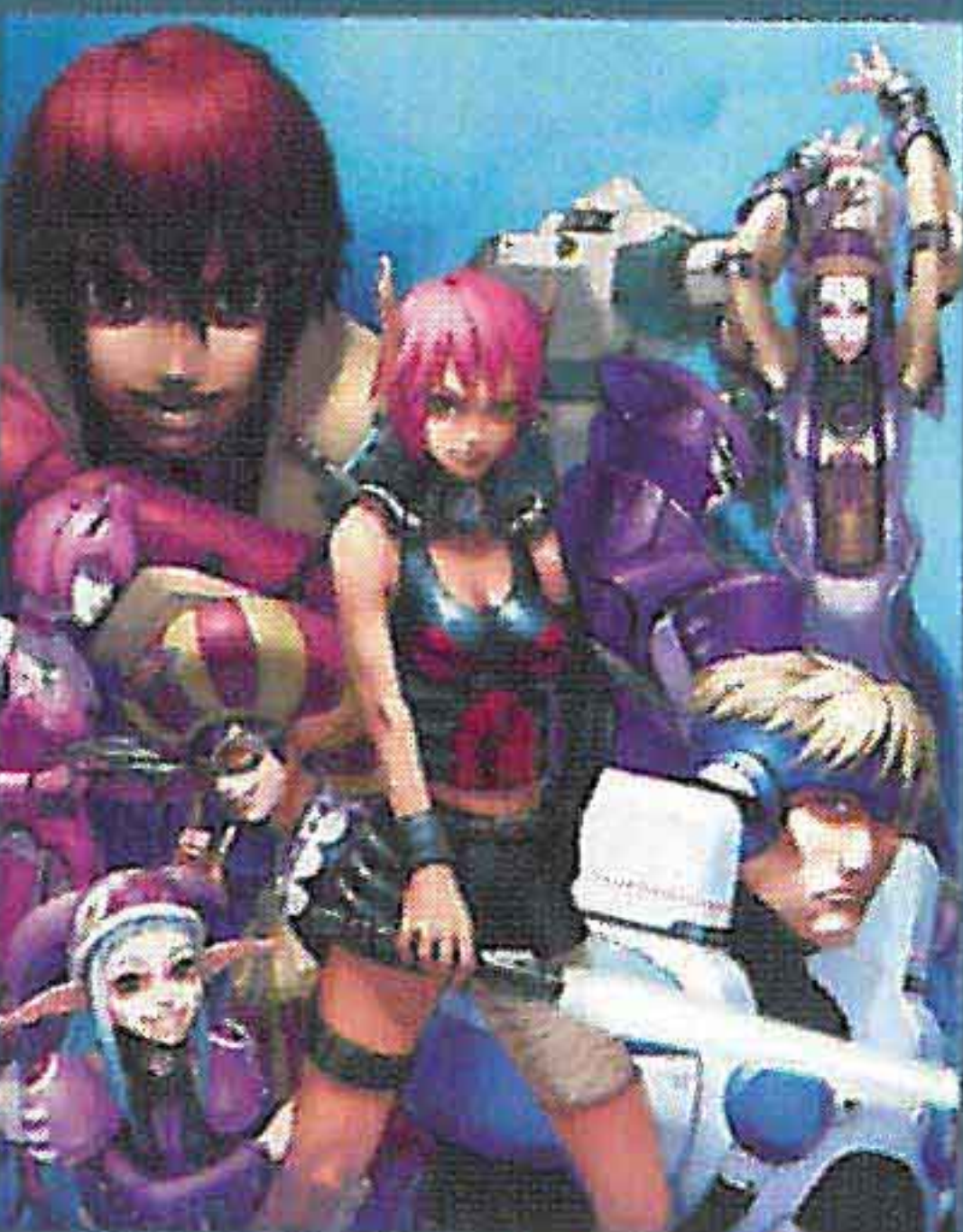
Il s'agit du Q (prononcez « kiou »), un combiné GameCube/lecteur de DVD. Son look est différent, et il est surtout bien plus cher que la console de Nintendo. Dans tous les cas, il n'est pas vendu ailleurs qu'au Japon – il est incompatible avec les jeux européens –, et ne devrait pas sortir dans nos contrées. Désolé !

### CUBE ONLINE

Je lis votre magazine depuis le n° 1 et je l'adore. J'ai quelques questions à poser :

- 1) Quand sortira Phantasy Star Online en France ?
- 2) Y aura-t-il un modem haut débit dès sa sortie ?
- 3) Pourquoi Nintendo laisse-t-il le online aux éditeurs tiers ?
- 4) Est ce que Mario Kart est annoncé sur NGC ? Aura-t-on une chance de le voir arriver avant 2004 ?

Julien



Alors, allons-y :

- 1) Initialement prévue pour l'automne, la sortie du jeu a été décalée à début 2003.
- 2) Si PSO sort à la date indiquée ci-dessus, c'est peu probable. Mais le jeu a été conçu pour fonctionner avec un modem utilisant le réseau téléphonique classique.
- 3) Un représentant américain de Nintendo a en effet déclaré en mai dernier que le constructeur faciliterait le développement des jeux online aux autres éditeurs, dont Sega et son Phantasy

Star Online. Sous-entendu : Nintendo ne s'investit pas soi-même dans le online. Il ne s'agit pas d'un rejet définitif du jeu en réseau, mais du online tel qu'il existe aujourd'hui. À savoir, un loisir qui n'a rien de simple d'accès comme se doivent d'être les jeux pour consoles. Shigeru Miyamoto s'est d'ailleurs dit très intéressé par le online, mais n'annoncera des jeux réseaux que quand il aura la certitude que le joueur pourra en tirer une expérience convaincante. Lorsque l'on sait que le dernier constructeur à s'être lancé pleinement dans le online était Sega, avec sa défunte Dreamcast, on ne pourrait soutenir que la tête pensante de Nintendo a tort... À noter que le GameCube dispose de tous les ports d'extension nécessaires aux jeux online, soit par modem normal, soit en haut débit.

4) Oui, il est prévu, mais ne devrait nous être montré en version jouable qu'en mai prochain. Nous pourrions alors t'en dire beaucoup plus.

### CHALLENGES

Pour les challenges, les points s'accumulent, mais comment sait-on le nombre de points que l'on a accumulés ? Les challenges sont de différentes difficultés ; effectuer un tour de circuit est facile, mais finir Breath of Fire est tout autre chose. Les challenges valent-ils donc tous le même nombre de points ?

Christophe

C'est en fait plus compliqué que secret, mais en gros, voilà comment cela se passe : chaque challenge réussi et validé a donné entre 90 et 110 points à chaque participant, les tops envoyés 10 points, et les meilleures astuces 20 points. Un challenge valorisé 90 points a été le plus souvent réussi, un challenge noté 110 points le moins souvent réussi. Pour la première épreuve GBA, qui est terminée, seuls 114 joueurs ont réussi au moins 2 challenges, 66 au moins 3 challenges, 30 au moins 4 challenges... Quant au premier du classement, il en a remporté pas moins de 11 !



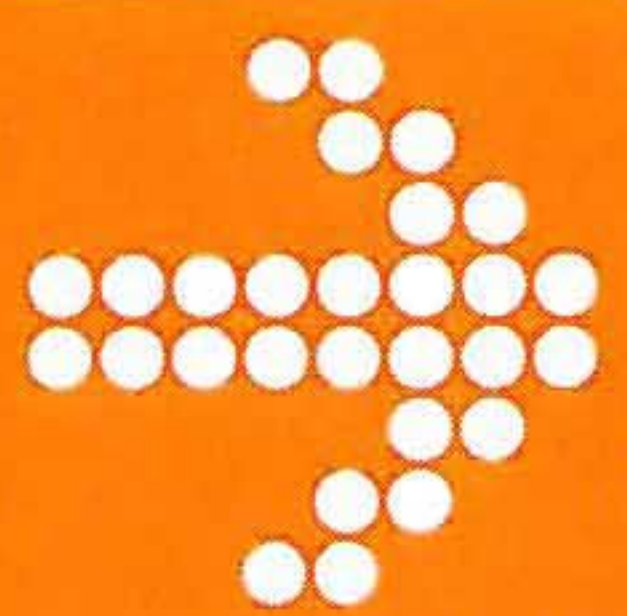
### FINI DE JOUER

Dans la notice d'utilisation du GameCube (page 79), Nintendo dit qu'il faut ouvrir le couvercle (la console est allumée et contient un DVD), retirer le disque, puis l'éteindre. Beaucoup de personnes, dont moi, éteignent leur console, puis enlèvent le DVD ! Certains disent que cela peut endommager la console à long terme, car la lentille doit se replacer lors du prochain allumage !

Thomas

L'explication donnée par ces « certains » ne me convainc pas car, dans tous les cas, la lentille de lecture doit se repositionner. Toujours est-il qu'il vaut mieux suivre les conseils des manuels d'utilisation.





# CHALLENGE

Enfin ! Vous allez pouvoir connaître les grands gagnants de l'épreuve GBA n° 1. Mais vous n'aurez pas le temps de respirer car, déjà, de nouveaux challenges se profilent. **Wander**

**L**e principe des challenges est simple. Chaque mois, nous vous présentons 5 nouveaux challenges GameCube et 5 nouveaux challenges GBA. Une épreuve Challenge est composée de 15 challenges, et elle court sur 3 numéros. Chacune des 2 épreuves de 15 challenges (une épreuve GameCube et une épreuve GBA) se déroule simultanément.

### Comment marquer des points ?

**1) Envoyez la preuve** que vous avez réussi un ou plusieurs challenges. Chaque challenge réussi vous rapporte des points. Et pour plus de fun, sachez que moins il y aura de participants à réussir un même challenge,

plus celui-ci rapportera de points bonus !

### 2) Envoyez une idée de challenge

Si celle-ci est retenue, vous obtiendrez encore plus de points bonus. La priorité sera donnée aux challenges originaux se tenant sur des jeux populaires (et sur GameCube et GameBoy Advance uniquement).

**3) Participez** aux autres pages de la rubrique Contact (Courrier, Astuces et Tops).

Des points bonus seront accordés aux auteurs des meilleures contributions.

### Comment se faire élimer ?

Eh oui ! C'est possible : vous pouvez perdre à jamais toute chance

de participer à ce challenge... si vous êtes reconnu coupable de tricherie !

Mais pourquoi vous abaisseriez-vous à de telles pratiques, au mépris de tous les autres lecteurs, nous direz-vous ? Pour garantir une équité maximale, nous nous réservons toutefois le droit de demander des explications supplémentaires à tout participant.

### Quand est-ce que l'on gagne ?

Lors de l'établissement du classement final, réalisé tous les trois numéros pour chaque console.

Chaque participant verra ses points additionnés.

### → RÉSULTAT DE L'ÉPREUVE GBA N° 1

Le suspense est resté entier jusqu'au dernier moment, et c'est finalement **Éric Marchand** qui l'emporte. Mais bravo aux nombreux participants qui ont fait le succès de ce premier challenge.

→ 1. <b>Éric Marchand</b>	1 037 pts
→ 2. <b>Julien Kubler</b>	772 pts
→ 3. <b>Anthony Raggi</b>	754 pts

### → Épreuve Game Cube n° 1

Résultat de l'épreuve 1 dans *Nintendo Le Magazine Officiel* n° 6.

#### → Challenge GameCube n° 11 Sonic Adventure 2 Battle



**CHALLENGE** : vous aimez élever les Chaos ? Alors, obtenez un classement S à l'une des caractéristiques de votre Chao.  
**PREUVE** : allez à l'infirmerie du Chao's Kittengarden, consultez le tableau de votre Chao, et prenez une photo.  
**DATE** : le 24 septembre 2002.

#### → Challenge GameCube n° 12 Super Smash Bros. Melee



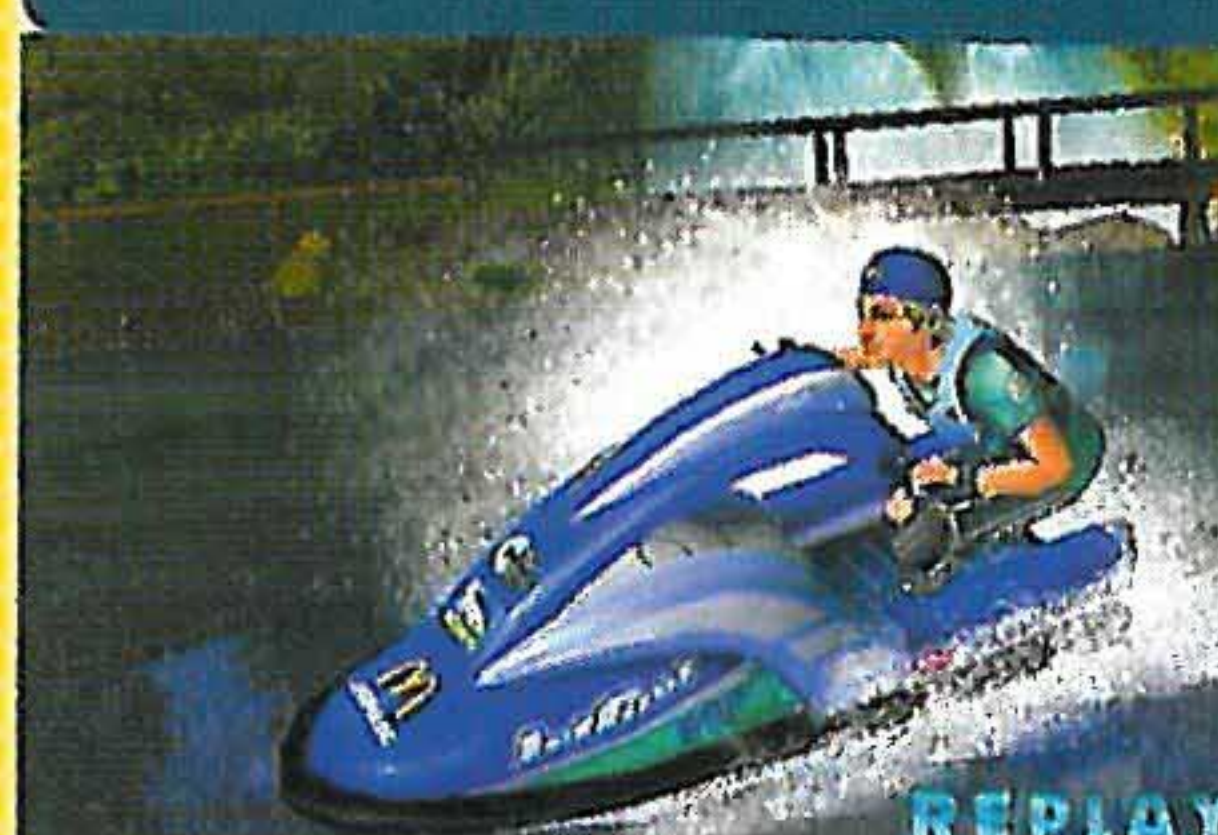
**CHALLENGE** : allez ! Un petit Home Run Contest pour ce challenge. Dans ce mode, faites plus de 800 m en un seul jet.  
**PREUVE** : prenez une photo lors de l'affichage à l'écran des résultats du Home Run Contest.  
**DATE** : le 24 septembre 2002.

#### → Challenge GameCube n° 13 Star Wars Rogue Leader



**CHALLENGE** : simple à écrire, mais pas simple à faire. Pour ce challenge, il vous suffira d'ouvrir la mission Endurance. Que la Force soit avec vous.  
**PREUVE** : prenez une photo de l'écran de sélection de la mission Endurance.  
**DATE** : le 24 septembre 2002.

#### → Challenge GameCube n° 14 Wave Race Blue Storm



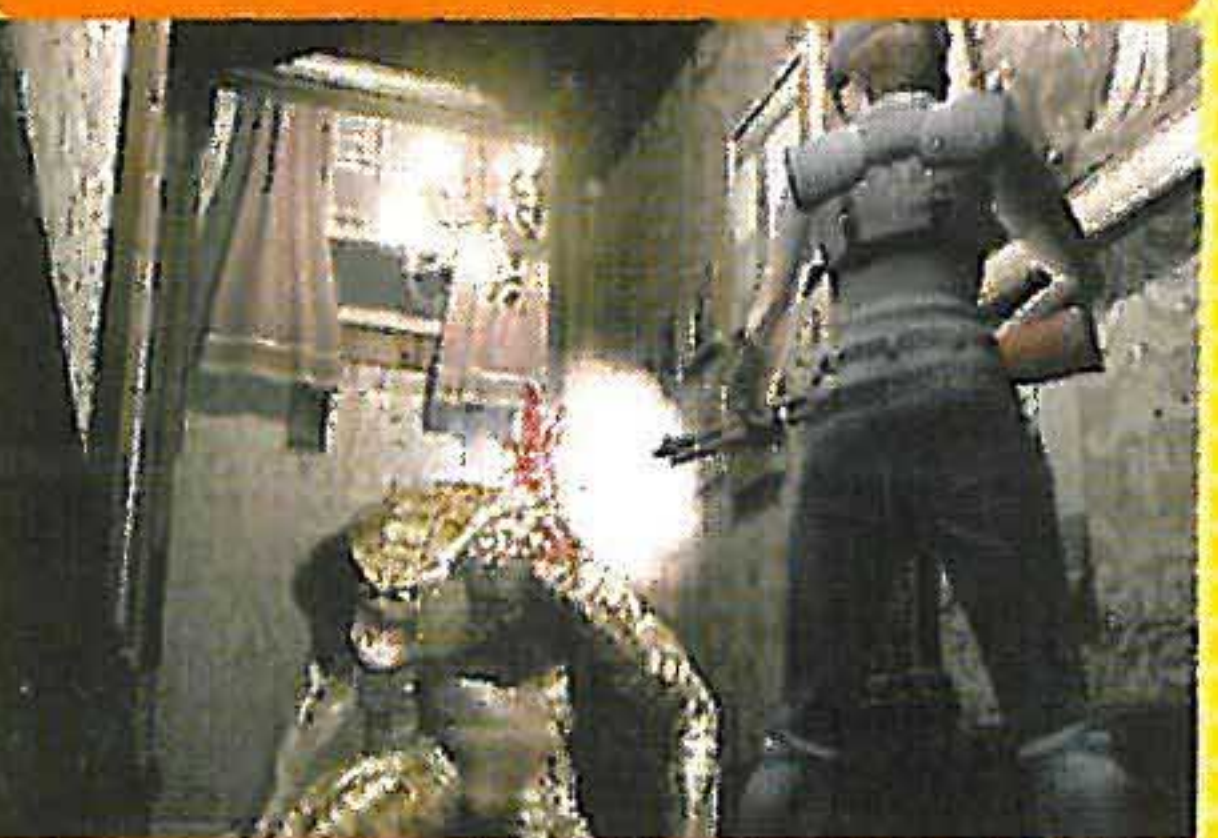
**CHALLENGE** : et un petit challenge de rapidité sur ce jeu bien cool ! Faites le niveau Lost Temple Lagoon en moins d'une minute et en mode Normal.  
**PREUVE** : prenez une photo lors de la page des résultats de la course.  
**DATE** : le 24 septembre 2002.

#### → Challenge GameCube n° 15 Pikmin



**CHALLENGE** : pour réussir ce challenge, vous devez avoir la main assez verte pour arriver au boss final en moins de 14 jours.  
**PREUVE** : prenez une photo pendant le combat contre le boss de fin, le nombre de jours est en haut à droite.  
**DATE** : le 24 septembre 2002.

#### → Challenge GameCube n° 1 Resident Evil



**CHALLENGE** : ce challenge est réservé à ceux qui n'ont pas froid aux yeux. Pour le réussir, vous devez récupérer le Lance-roquettes Infini. Bon courage !  
**PREUVE** : Prenez une photo lorsque vous avez l'option Lance-roquettes Infini à l'écran.  
**DATE** : le 24 octobre 2002.

#### → Challenge GameCube n° 2 Burnout



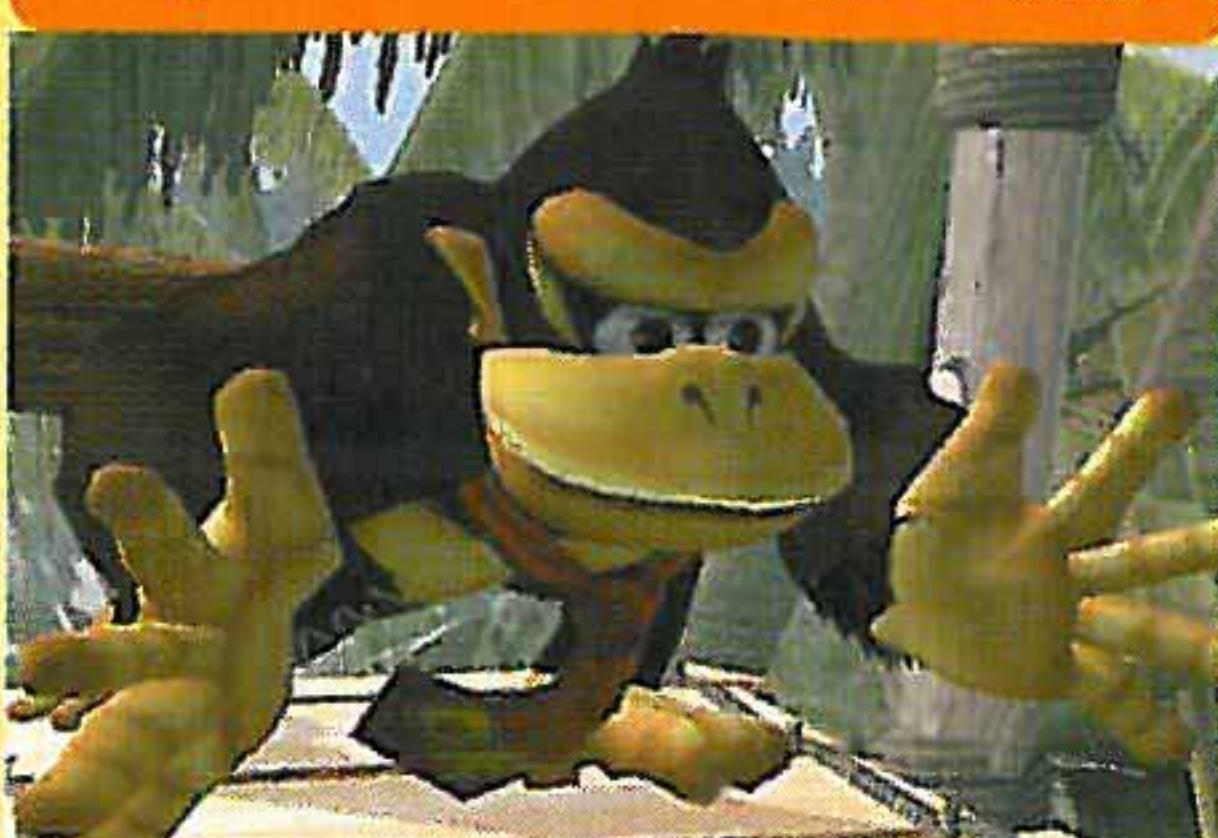
**CHALLENGE** : Il vous faudra de nombreuses heures de conduite forcée pour réussir ce challenge. Obtenez l'Autobus comme véhicule et ce sera gagné.  
**PREUVE** : Allez dans l'écran de choix des véhicules et prenez une photo.  
**DATE** : le 24 octobre 2002.

#### → Challenge GameCube n° 3 Super Monkey Ball



**CHALLENGE** : une petite partie de golf, ça vous dit ? Eh bien, tentez d'obtenir le par (score de 54) sur le parcours de golf de ce jeu.  
**PREUVE** : prenez une photo du résultat à la fin de votre parcours de golf.  
**DATE** : le 24 octobre 2002.

#### → Challenge GameCube n° 4 Super Smash Bros. Melee



**CHALLENGE** : pour réussir ce challenge, essayez d'obtenir la situation numéro 51. Et ce n'est pas si simple...  
**PREUVE** : allez dans le menu Situations, sélectionnez la situation n° 51 et prenez une photo.  
**DATE** : le 24 octobre 2002.

#### → Challenge GameCube n° 5 Star Wars Rogue Leader



**CHALLENGE** : ce challenge devrait départager les meilleurs. Essayez d'obtenir la médaille d'or dans la mission Endurance.  
**PREUVE** : prenez une photo à la fin de la mission, lorsque le tableau des résultats est affiché à l'écran.  
**DATE** : le 24 octobre 2002.



## → Challenge GBA n° 1 Golden Sun



**CHALLENGE :** un challenge pas évident à réaliser. Vous devez arriver au boss final avec tous vos personnages en pleine forme. C'est-à-dire, sans K.O. ni nom écrit en jaune.  
**PREUVE :** prenez une photo au début du combat contre le boss de fin.  
**DATE :** le 24 septembre 2002.

## → Challenge GBA n° 2 F-Zero



**CHALLENGE :** ce challenge est réservé aux pilotes ayant les meilleurs réflexes. Conduisez avec habileté, et tentez d'ouvrir le Circuit Championship.  
**PREUVE :** prenez une photo dans le tableau des records du Circuit Championship.  
**DATE :** le 24 septembre 2002.

## → Challenge GBA n° 3 Mario Kart Super Circuit



**CHALLENGE :** un challenge pour votre second jeu préféré sur GBA. Essayez d'effectuer la Rainbow Road nouvelle version en moins d'une minute.  
**PREUVE :** allez dans le menu Time Trial, section Record, course Rainbow Road, et prenez une photo.  
**DATE :** le 24 septembre 2002.

## → Challenge GBA n° 4 Castlevania - Circle of the Moon



**CHALLENGE :** pour gagner les points de ce challenge, vous devez récupérer toutes les cartes du jeu. Attention, il ne s'agit pas du Castlevania testé dans le numéro 4 !  
**PREUVE :** allez dans le sous-menu Cards, et prenez une photo.  
**DATE :** le 24 septembre 2002.

## → Challenge GBA n° 5 Bomberman Tournament



**CHALLENGE :** un challenge très simple, si vous savez manier l'arme du timing des explosions : il vous suffit de combattre le boss de fin pour l'accomplir.  
**PREUVE :** prenez une photo lors de votre combat contre le boss final, Brainbomber.  
**DATE :** le 24 septembre 2002.

## → Challenge GBA n° 6 V-Rally 3



**CHALLENGE :** vous voulez faire un petit tour en voiture ? Eh bien, profitez-en pour ouvrir la course internationale en mode Rally Cross.  
**PREUVE :** allez dans le mode Rally Cross, et prenez une photo de l'écran de présentation de la course internationale.  
**DATE :** le 24 octobre 2002.

## → Challenge GBA n° 7 Super Mario Advance



**CHALLENGE :** il fallait le savoir, Yoshi est présent dans cet épisode. D'ailleurs, ouvrez le Challenge de Yoshi pour réussir ce... challenge.  
**PREUVE :** prenez une photo de l'écran titre. Le ciel doit être rouge et il doit y avoir un œuf de Yoshi en arrière plan.  
**DATE :** le 24 octobre 2002.

## → Challenge GBA n° 8 Advance Wars



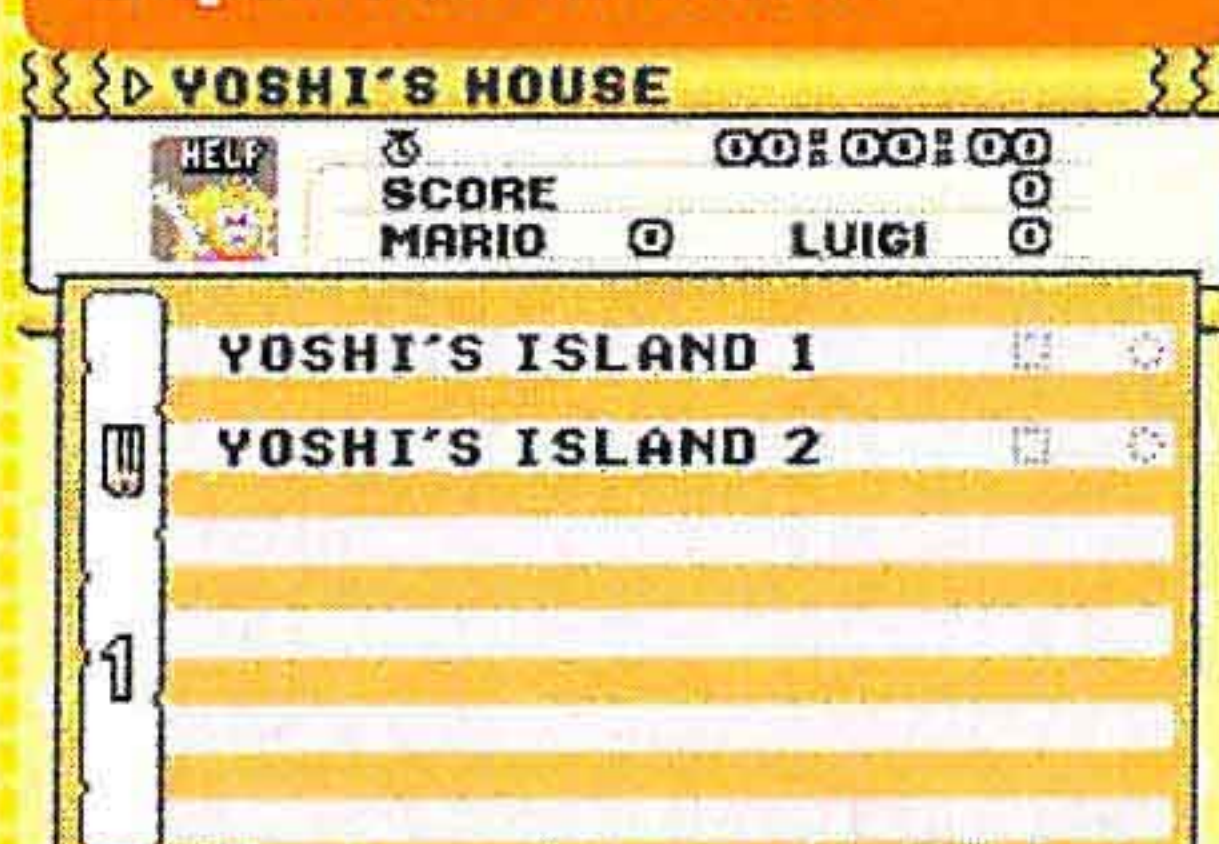
**CHALLENGE :** vous devrez faire preuve d'un grand sens tactique pour réussir ce challenge. Vous devez obtenir un rang S dans n'importe quel stage. Pas si simple...  
**PREUVE :** prenez une photo de l'écran des missions avec celle qui a le rang S.  
**DATE :** le 24 octobre 2002.

## → Challenge GBA n° 9 Sonic Advance



**CHALLENGE :** le but de ce challenge est d'obtenir Sonic Gold. Alors, un petit conseil : ne traînez pas en route, foncez !  
**PREUVE :** prenez une photo de Sonic Gold lorsqu'il combat le boss final.  
**DATE :** le 24 octobre 2002.

## → Challenge GBA n° 10 Super Mario World



**CHALLENGE :** un challenge plutôt rigolo, et qui va nous changer de Mario. Tentez d'effectuer tous les niveaux du monde Spécial... avec Luigi !  
**PREUVE :** Prenez une photo de l'écran récapitulatif des stages du monde Spécial.  
**DATE :** le 24 octobre 2002.

## COMMENT PARTICIPER ?

Envoyez vos preuves, en indiquant, au dos de l'enveloppe ou dans votre e-mail, vos nom et adresse, ainsi que le challenge réussi (exemple : GBA n° 3). Seules les versions européennes des jeux peuvent être utilisées.

Par courrier :



Nintendo  
Le Magazine Officiel  
Challenge  
101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret

Par e-mail :



challenge.nintendo@  
futurenet.fr

## POUR RÉUSSIR VOS PHOTOS

→ Sur GameBoy Advance, utilisez un flash, mais en évitant de diriger sa lumière trop directement sur la console.

→ Sur le GameCube, mettez-vous dans le noir complet et n'utilisez pas de flash. Posez l'appareil, car le moindre mouvement fera un flou à l'image.

Dans les deux cas, préférez les appareils photo numériques, qui vous permettent de vérifier vos clichés et de les reprendre autant de fois qu'il sera nécessaire. Vous pourrez alors envoyer les preuves par e-mail (taille maximale de 100 Ko par image).

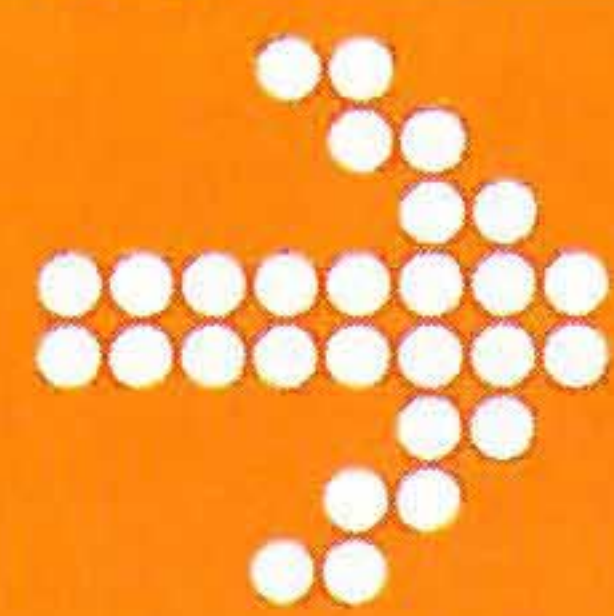


Accessory Pack Rayman  
Advance Edition - 18,99 €



FireStorm Powershock  
Controller - 22,99 €





# HI-SCORES



Salut les joueurs ! Cette fois encore de nombreux records sont venus enrichir cette rubrique que vous aimez tant. Alors, si vous avez battu un record ou que vous pensez que le score que vous faites sur un jeu est imbattable, pas d'hésitation. Prenez-le en photo et envoyez-le nous. Et maintenant, place à vos exploits !

## DÉFI N° 5

L'horreur va entrer dans la rubrique. Ce défi n° 5 se déroule, en effet, sur le hit de Capcom, *Resident Evil*. Vous devez essayer de terminer le jeu le plus vite possible avec n'importe quel personnage. Le temps réalisé étant affiché après le générique de fin. Prenez-le en photo comme preuve de votre exploit. Bonne chance Mais attention, un zombi peut en cacher un autre...

**Date limite pour envoyer vos photos : 20 octobre 2002.**



### → 007 ESPION POUR CIBLE (CRISE EN MÉDITERRANÉE)

1	Benjamin BOLLOT	221 516
2	Jordane CHALONY	215 314
3	Pierre-Emmanuel ROSNEY	206 242
4	Alain MASSE	204 829
5	Arnaud CLERC	199 177

### → 007 ESPION POUR CIBLE (RENCONTRE AU SOMMET)

1	Gérard FAVRY	224 178
2	Jérôme FREYBURGER	187 053

### → 007 ESPION POUR CIBLE (LES COULOIRS DE L'ENFER)

1	Jonathan PENEVEYRE	123 628
---	--------------------	---------

### → BLOODY ROAR : PRIMAL FURY (SURVIVAL)

1	Jacques SPANO	24 Wins
2	Christophe GALLET	17 Wins
3	David MICHIGAN	17 Wins
4	Jonathan PENEVEYRE	15 Wins
5	Arnaud CLERC	14 Wins

### → EXTREME-G3 (VERDEGRAND)

1	Sébastien FEGER	1' 16" 90
---	-----------------	-----------

### → EXTREME-G3 (CRYSTALARIA)

1	Sébastien FEGER	1' 38" 56
---	-----------------	-----------

### → LUIGI'S MANSION (ARGENT TOTAL)

1	Romain CROSNIER	154 960 000
2	Régis DEPRez	144 400 000
3	Geoffrey JUILLE	142 415 000
4	Nicolas BRARD	138 390 000
5	Romain CRESPI	130 445 000

### → SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (CITY ESCAPE MISSION 1 TIME)

1	Pascal BENAVIDES	2' 17" 84
2	Barthélémy JOLLANT	2' 26" 02
3	Olivier PAYRAUD	2' 27" 44
4	Davy DUTHIEUW	2' 32" 89
5	Christophe GALLET	2' 36" 05

### → SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (CITY ESCAPE MISSION 1 SCORE)

1	Pascal BENAVIDES	22 360
2	Eddy GRILLON	19 770
3	Christophe GALLET	18 640
4	Maxime PENET	18 530
5	Régis DEPRez	18 360

### → SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (CITY ESCAPE MISSION 2)

1	Maxime PENET	47" 09
2	Raphaël SCHAEFFER	58" 34
3	Wonder	1' 32" 60
4	Sébastien FEGER	1' 42" 59

### → SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (COSMIC WALL MISSION 1 TIME)

1	Sébastien FEGER	15' 18" 87
---	-----------------	------------

### → SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (SONIC ADVENTURE 2 BATTLE)

1	Cédric MARTIN	2' 26" 65
---	---------------	-----------

### → SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (GREEN FOREST MISSION 4 TIME)

1	Julien COUZINIE	3' 11" 65
---	-----------------	-----------

### → SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (METAL HARBOR MISSION 1 TIME)

1	Pascal BENAVIDES	1' 32" 75
2	Régis DEPRez	1' 46" 04
3	Cédric MARTIN	1' 48" 84

### → SONIC ADVENTURE 2 BATTLE (METAL HARBOR MISSION 1 SCORE)

1	Pascal BENAVIDES	21 54
2	Cédric MARTIN	20 700
3	Régis DEPRez	20 130

### → SSX TRICKY (FREESTYLE EPREUVE SIMPLE GARIBALDI)

1	Eddy GRILLON	1 038 410
---	--------------	-----------

### → SSX TRICKY (FREESTYLE EPREUVE SIMPLE ALASKA)

1	Thibaut FERGANI	1 000 590
---	-----------------	-----------

## POUR RÉUSSIR VOS PHOTOS

Sur GameBoy Advance, utilisez un flash, en évitant de diriger sa lumière trop directement sur la console. Sur GameCube, mettez-vous dans le noir complet et n'utilisez pas de flash. Posez l'appareil, car le moindre mouvement fera un flou à l'image. Dans les deux cas, préférez les appareils photo numériques, qui vous permettent de vérifier vos clichés et de les reprendre autant de fois que nécessaire. Vous pourrez alors envoyer les preuves par e-mail (taille maximale de 100 Ko par image).

### COMMENT PARTICIPER :

Par courrier :  
Nintendo Le Magazine Officiel, Hi-Scores  
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret  
Par e-mail : hiscores.nintendo@futurenet.fr

### → SSX TRICKY (FREESTYLE EPREUVE SIMPLE MERCURY)

1	Thibaut FERGANI	935 100
---	-----------------	---------

### → STAR WARS ROGUE LEADER (ATTAQUE ÉTOILE NOIRE TIME)

1	Jean-François FAURE	3' 52"
2	Benjamin FEIREISEN	3' 58"
3	Jérémy BESSARD	4' 13"
4	Denis TURPEAU	4' 17"
5	Guillaume GIRAUD	4' 18"

### → STAR WARS ROGUE LEADER (RENDEZ-VOUS AVEC LE RAZOR TIME)

1	Sébastien FEGER	1' 07"
---	-----------------	--------

### → SUPER MONKEY BALL (MONKEY TARGET 5 ROUNDS)

1	Romain MUNOZ	1810
2	Julien KUBLER	1770
3	Patrick FLORÉAN	1100
4	Christopher SCHWITZER	790
5	Grégory JAILLON	680

### → SUPER MONKEY BALL (MONKEY TARGET 15 ROUNDS)

1	J.-C. JAILLON	550
---	---------------	-----

### → SUPER MONKEY BALL (DÉBUTANT)

1	Stéphane FREITAS	167 020
2	Julien KUBLER	147 829
3	Arnaud DE LANGLE	140 676
4	Leflou	112 240
5	Éric VADOT	99 068



## → SUPER MONKEY BALL (CONFIRMÉ)

1	Leflou	487 023
2	Julien KUBLER	436 447
3	Arnaud DE LANGLE	283 406

## → SUPER MONKEY BALL (EXPERT)

1	Leflou	147 021
2	Julien KUBLER	144 336

## → SUPER MONKEY BALL (BOWLING)

1	Julien KUBLER	246
2	Stéphane SZKWAREK	237

## → SUPER MONKEY BALL (GOLF)

1	Stéphane SZKWAREK	29
---	-------------------	----

## → SUPER SMASH BROS MELEE (TRAINING MAX COMBOS)

1	Andréas DUMAS	22
2	Clément CRÉPIN-LEBLOND	5

## → SUPER SMASH BROS MELEE (CLASSIC REGULAR VERY EASY)

1	Alexandre BOTTEGA	570 220
---	-------------------	---------

## → SUPER SMASH BROS MELEE (CLASSIC REGULAR VERY HARD)

1	Cyril BERNARD	747 070
2	Jules GILLY	615 000

## → SUPER SMASH BROS MELEE (LANCE DE SAC)

1	Quentin EIDEN	810,0 m
2	Maxime PENET	480,2 m
3	Clément JOUHANDIN	467,4 m

## → SUPER SMASH BROS MELEE (TARGET TEST DE DONKEY KONG)

1	Raphaël SCHAEFFER	23" 26
---	-------------------	--------

## → WAVE RACE BLUE STORM (LOST TEMPLE LAGOON NORMAL)

1	Quentin EIDEN	52" 642
2	David GALBARDI	52" 866
3	Benjamin BOLLOT	58" 038

## → WAVE RACE BLUE STORM (LOST TEMPLE LAGOON NORMAL 1 TOUR)

1	Quentin EIDEN	15" 606
2	David GALBARDI	17" 037
3	Gautier DHORDAIN	17" 713

## → WAVE RACE BLUE STORM (SOUTHERN ISLAND NORMAL)

1	Sébastien FEGER	1' 09" 516
---	-----------------	------------

## → WAVE RACE BLUE STORM (DOLPHIN PARK)

1	Alexandre PINELLI	16 264
---	-------------------	--------



## → ADVANCE WARS (MODE CAMPAGNE)

1	Anthony RAGGI	975
2	Yannick BUONAGURIO	848

## → F-ZERO (BIANCA CITY)

1	Jean-Gaël BERNAL	1' 50" 52
2	Andrei MITU	1' 57" 67
3	Philippe-Henri MEYNADIER	1' 58" 08

## → F-ZERO (BIANCA CITY : TOUR)

1	Jean-Gaël BERNAL	21" 18
2	Andrei MITU	21" 72
3	Jérémy BROUCHE	21" 87

## → F-ZERO (CHAMPIONSHIP CIRCUIT)

1	Benjamin FEIREISEN	1' 42" 50
2	Marc FOETTER	1' 51" 31
3	Gautier DHORDAIN	1' 55" 78

## → F-ZERO (CHAMPIONSHIP CIRCUIT : TOUR)

1	Benjamin FEIREISEN	19" 59
2	Marc FOETTER	20" 70
3	Gautier DHORDAIN	21" 93

## → KURU KURU KURURIN (JUNGLE 1)

1	Yannick BUONAGURIO	12" 78
2	Florian TEIXEIRA	15" 30
3	David KOHLER	15" 33

## → MARIO KART SUPER CIRCUIT (PEACH CIRCUIT)

1	Jérémy BROUCHE	49" 43
2	Fabien PESCI	49" 45
3	François KERIVEN	49" 56

## → MARIO KART SUPER CIRCUIT (PEACH CIRCUIT 1 TOUR)

1	Jérémy BROUCHE	14" 86
2	Aurélien COTARD	14" 93
3	Julien KUBLER	15" 03

## → MARIO KART SUPER CIRCUIT (MARIO CIRCUIT)

1	Jérémy BROUCHE	59" 91
2	François KERIVEN	1' 01" 71
3	Thibaut FERGANI	1' 03" 28

## → MARIO KART SUPER CIRCUIT (RIBBON ROAD)

1	Thibaut FERGANI	1' 12" 66
---	-----------------	-----------

## → MARIO KART SUPER CIRCUIT (MARIO CIRCUIT TOUR)

1	Jérémy BROUCHE	19" 63
2	Régis DEPRez	19" 83
3	Thibaut FERGANI	20" 95

## → MARIO KART SUPER CIRCUIT (RAINBOW ROAD)

1	Olivier PAYRAUD	46" 46
2	Nicolas BRARD	47" 06
3	Charles-Emmanuel ROSNEY	51" 51

## → MARIO KART SUPER CIRCUIT (RAINBOW ROAD : TOUR)

1	Olivier PAYRAUD	15" 22
2	Nicolas BRARD	15" 33
3	Alexandre CANNELLE	15" 51

## → MARIO KART SUPER CIRCUIT (VANILLA LAKE 2 TOUR)

1	Nicolas BRARD	03" 78
---	---------------	--------

## → MARIO KART SUPER CIRCUIT (BOWSER CASTLE 1)

1	Olivier PAYRAUD	43" 50
---	-----------------	--------

## → SUPER MARIO WORLD (SPECIAL 3)

1	Olivier PAYRAUD	62 900
2	Pierre BRISOUX	60 900
3	Éric MARCHAND	56 400

## → WARIO LAND 4

1	Olivier PAYRAUD	999 990
2	Rémy FLOREAN	525 250
3	Geoffrey JUILLE	352 140

## RÉSULTAT DU DÉFI N° 3

Vous avez été très nombreux à nous envoyer vos scores sur *Super Smash Bros Melee*. Comme aucune indication n'était donnée, c'était à vous de trouver le mode qui permettait de mettre le plus d'ennemis K.-O. avec un seul personnage. À ce petit jeu, c'est Julien Kubler de Champigneulle qui s'est révélé le meilleur avec 1213 K.-O. Bravo !

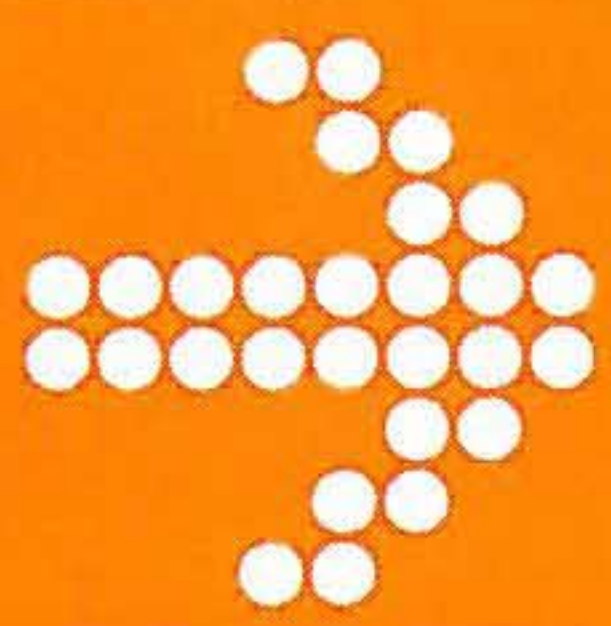


## → SUPER SMASH BROS MELEE

1	Julien KUBLER	1213 KO
2	Lucien SOEHNLEN	1163 KO
3	Rémi MARCATO	1091 KO
4	Régis DEPRez	953 KO
5	Geoffrey BERTRAND	900 KO
6	Nicolas BRARD	863 KO
7	Anthony WILMOTTE	831 KO
8	Éric BELARBRE	829 KO
9	Éric MARCHAND	798 KO
10	Sandy ANDRIANJATOVO	774 KO







# TOP LECTEURS

Peu de changements ce mois-ci. Les premiers sont les mêmes. On note quand même l'arrivée de *007 Espion Pour Cible* dans le Top GameCube, de *V-Rally 3* dans le Top GBA et de *Mario Party 4* dans celui des jeux les plus attendus sur GameCube.

Wonder

**N** : Nouvelle entrée  
**R** : Retour au Top  
**↗** : Progression dans le Top  
**↘** : Régression dans le Top  
**—** : Pas de changement



## VOS JEUX PRÉFÉRÉS

1	—	Super Smash Bros. Melee	2 856
2	—	Star Wars Rogue Leader	1 788
3	↗	Sonic Adventure 2 Battle	1 392
4	↘	Luigi's Mansion	1 292
5	—	Pikmin	1 145
6	—	Wave Race : Blue Storm	856
7	↗	Burnout	490
8	N	007 Espion Pour Cible	401
9	↘	Tony Hawk's Pro Skater 3	289
10	↘	Bloody Roar Primal Fury	271



## VOS JEUX PRÉFÉRÉS

1	—	Golden Sun	2 207
2	—	Mario Kart : Super Circuit	1 982
3	↗	Sonic Advance	1 257
4	↘	Super Mario World	1 239
5	—	Advance Wars	1 056
6	—	Wario Land 4	879
7	↗	Breath of Fire	472
8	↘	Bomberman Tournament	395
9	R	Rayman Advance	271
10	N	V-Rally 3	212



## VOS JEUX LES PLUS ATTENDUS

1	—	The Legend of Zelda	2 218
2	↗	Starfox Adventures	1 853
3	↘	Super Mario Sunshine	1 764
4	↗	Metroid Prime	926
5	↘	Resident Evil	885
6	—	Perfect Dark Zero	667
7	R	Soul Calibur 2	372
8	N	Mario Party 4	319
9	↘	Mario Kart GC	260
	—	Resident Evil 0	260



## VOS JEUX LES PLUS ATTENDUS

1	—	Golden Sun 2 : The Lost Age	1 682
2	↗	Dragon Ball Z - The Legacy of Gokhu	1 345
3	↘	Final Fantasy Tactics	1 251
4	↗	Pokémon Advance	1 009
5	—	Metroid Fusion	920
6	↘	Yoshi's Island	915
7	—	Legend of Zelda	738
8	—	Banjo & Kazooie	696
9	—	Diddy Kong Pilot	425
10	—	Castlevania - Harmony of Dissonance	248

Nom : \_\_\_\_\_  
 GAMECUBE

Vos jeux préférés

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_

Les jeux que vous attendez le plus...

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_  
 GAMEBOY ADVANCE

Vos jeux préférés

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_

Les jeux que vous attendez le plus...

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_
- 4 \_\_\_\_\_
- 5 \_\_\_\_\_

Remplissez entièrement ou partiellement ce coupon. Renvoyez-le-nous, seul ou avec tout autre courrier destiné à la rubrique Contact (Hi-Scores, Challenge, Courrier ou Astuces).

Par courrier  
 Nintendo Le Magazine Officiel  
 Tops  
 101-109, rue Jean-Jaurès  
 92300 Levallois-Perret



Par e-mail  
 lecteurs.nintendo@futurenet.fr





L' OFFICIEL  
**ACTION REPLAY**  
Pour  
Game Cube™



**oui, je triche, et alors !!!**

Avec l' Action Replay accédez aux :



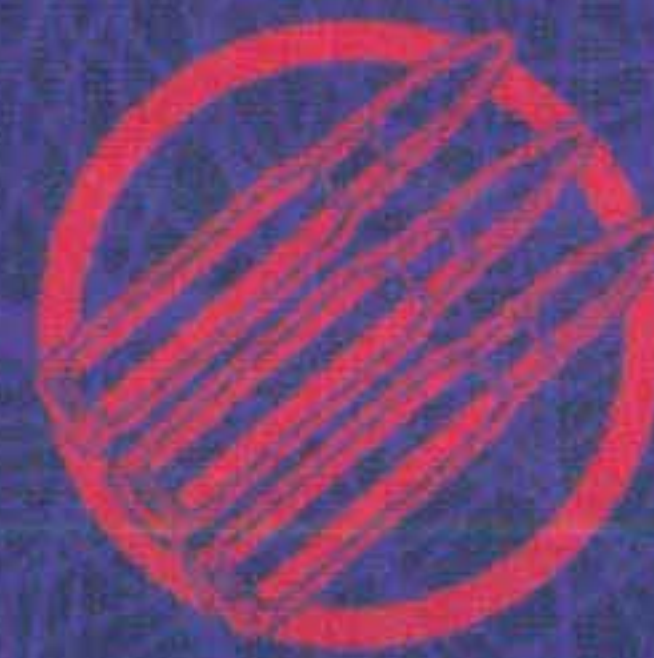
vies infinies



BONUS



Niveaux cachés



Armes infinies



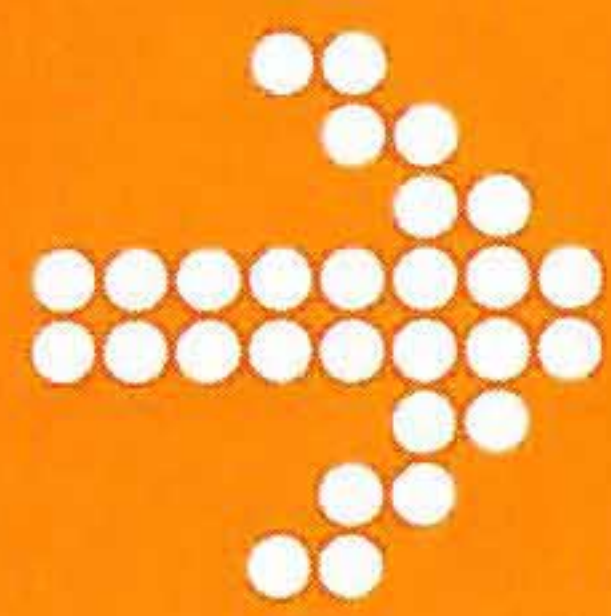
Personnages cachés



Véhicules supplémentaires

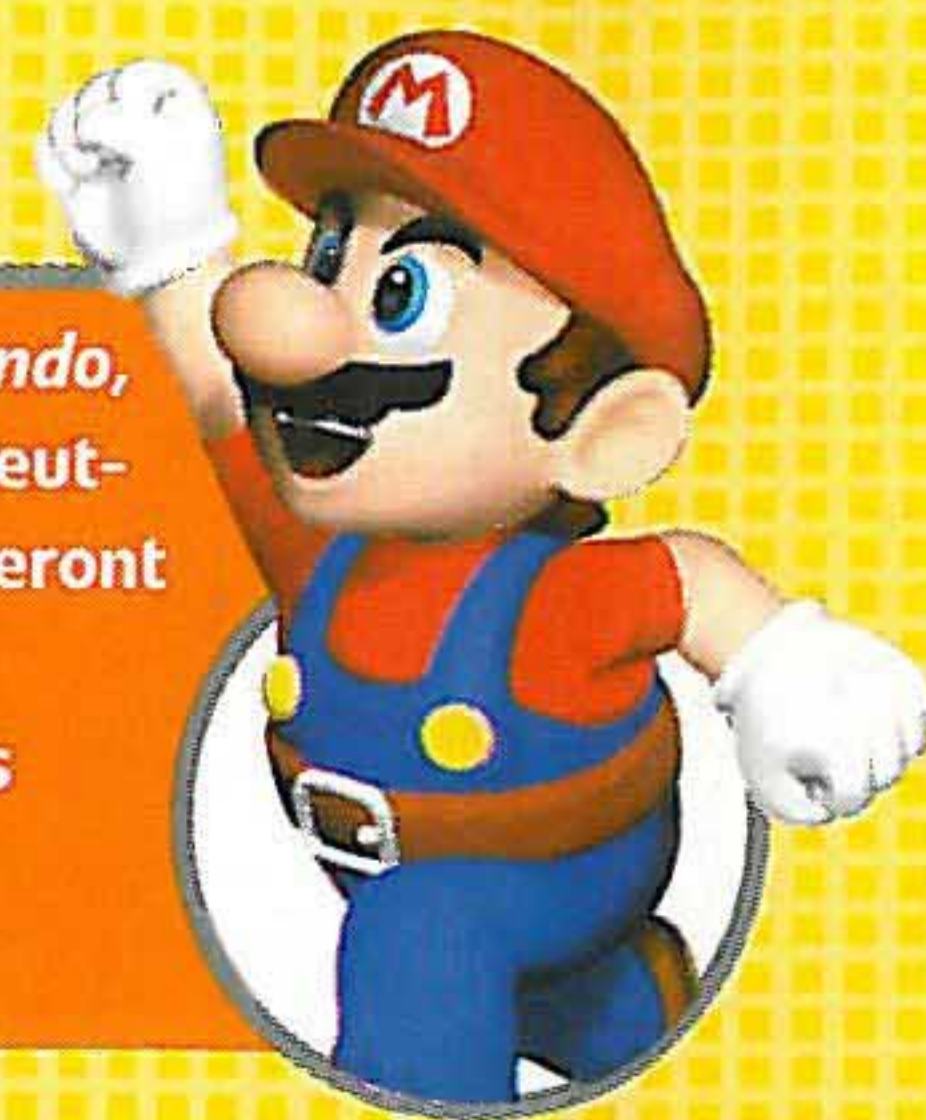
Game Cube est une marque déposée par NINTENDO





# ASTUCES

Envoyez vos propres astuces à *Nintendo, Le Magazine Officiel*, et vous serez peut-être publié ! Les meilleures astuces seront récompensées par une surprise.  
 Nintendo, Magazine Officiel - Astuces  
 101-109, rue Jean-Jaurès  
 92300 Levallois-Perret



Ce mois-ci, nous récompensons **Sébastien Feger**, qui nous a envoyé plein d'astuces intéressantes. Nous lui offrons *Super Smash Bros. Melee* sur GameCube !

X.D.

## SUPER MONKEY BALL

**Arriver immédiatement !**



Commencez une course en Monkey Race, que se soit en Course Circuit Unique, Grand Prix ou même Mode Chrono. Pressez alors simultanément les boutons **L + R + A + X + Y** jusqu'à ce s'affiche le mot **Arrivée** sur l'écran. Le jeu considère alors que vous avez fini la course. Cela marche pour tous les joueurs !

## PREHISTORIK MAN



**Niveau 2**

Entrez le mot de passe : **BBDXSBFNJJGG**.

**Niveau 5**

Entrez le mot de passe : **BBKRSBCXSKGV**.

**Niveau 7**

Entrez le mot de passe : **BBJQWC8ZFHB5**.



**Niveau 16**

Entrez le mot de passe : **BB38LNBTTTH9**.

**Astuces envoyées par Christophe Stupnicki.**

## DROOPY'S TENNIS OPEN

**Perso et niveaux cachés**



Entrez le mot de passe **4JPRJ1ML** pour débloquer Dripple (le cousin chétif de Droopy), ainsi que les courts de tennis de la prison et le pôle Nord. Tous ces éléments cachés sont disponibles dans les modes Jeu Rapide, Arcade et Tournoi.

**Astuce envoyée par Sébastien Feger.**

## SSX TRICKY

**Le Grand Code**

À l'écran titre, maintenez les boutons **L + R** et pressez **A, B, Z, X, Y, Z, B, Y, Z, X, A, Z**. Relâchez les boutons **L + R**, et un bruit retentit. Tous les persos sont alors débloqués dans tous les modes de jeu : Marisol, Psymon, Brodi, JP, Zoe, Kaori, Luther et Seeiah ! Ils possèdent toutes leurs planches et toutes leurs tenues (jusqu'à la Master). Les pistes sont également débloquées dans tous les modes de jeu (Mesablanca, Mercury City, Tokyo Megaplex, Aloha Ice Jam, Alaska, Untracked et Pipedream (ces deux dernières ne sont dispos qu'en entraînement Freeride).



**Aptitudes à fond**

À l'écran titre, maintenez les boutons **L + R** et pressez **B, B, Z, B, B, Z, A, A, Z, A, A, Z**. Relâchez les bou-



tons **L + R**, et un bruit retentit. Tous les persos, même les nouveaux, ont leurs aptitudes de Carré, Vitesse, Stabilité et Tricks à fond (suivant leur capacités) !

**Planche Mallorca**

À l'écran titre, maintenez les boutons **L + R** et pressez **A, A, Z, X, X, Z, B, B, Z, Y, Y, Z**. Relâchez les boutons **L + R**, et un bruit retentit. Commencez une partie dans n'importe quel mode de jeu, avec Elise uniquement. Cette dernière revêt une nouvelle tenue, mais surtout ride une nouvelle super planche : la Mallorca !

**Mix Master Mike**

À l'écran titre, maintenez les boutons **L + R** et pressez **A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z**. Relâchez les boutons **L + R**, et un bruit retentit. Commencez une partie dans n'importe quel mode de jeu avec n'importe quel perso. En course, ce dernier prend alors les traits du DJ de SSX Tricky ! Si vous sélectionnez Elise, Mike revêt sa tenue. Et si le perso sélectionné est en tenue Master (métal liquide), Mike aussi !





## LUCKY LUKE WANTED

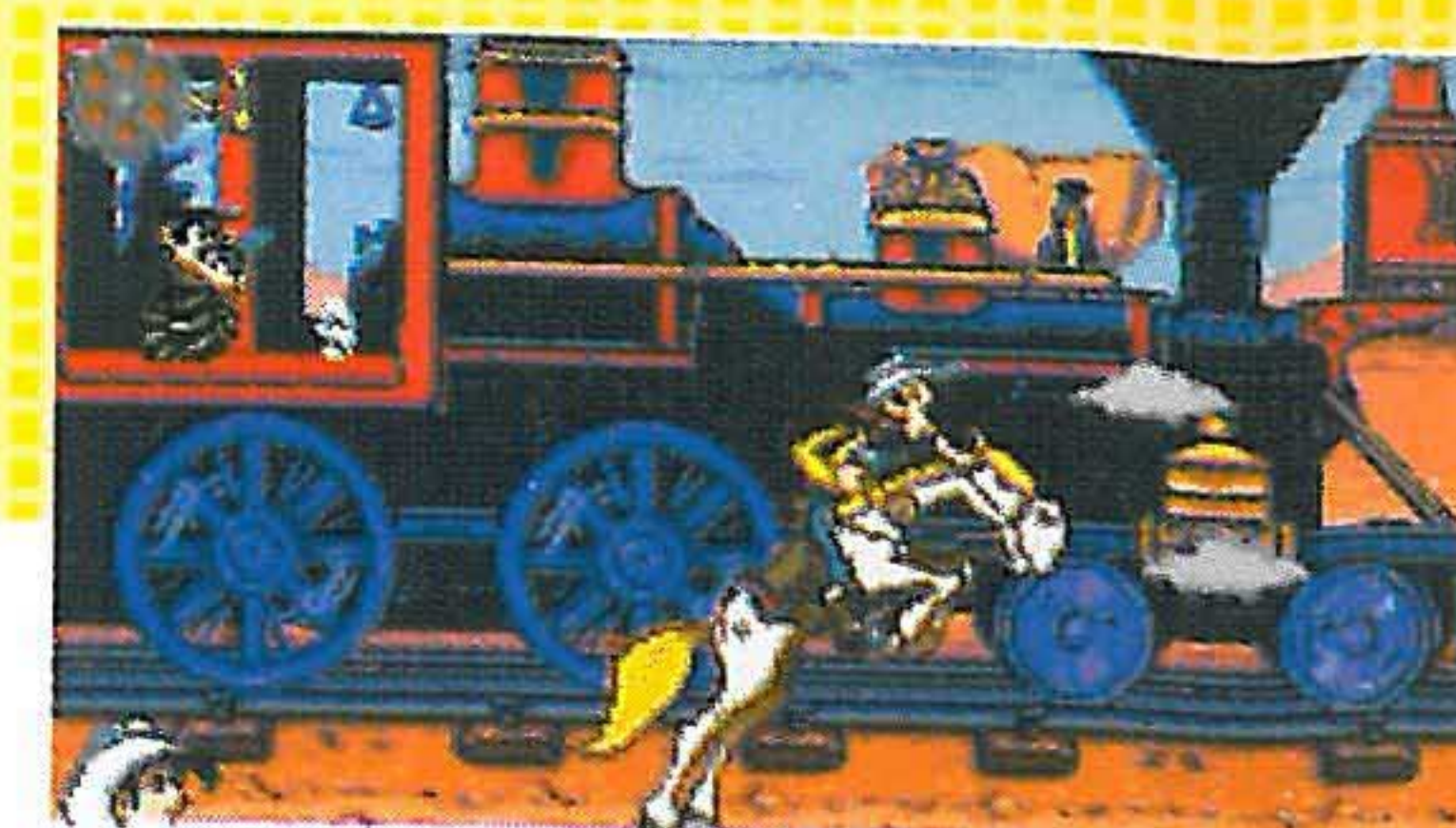
### Choix du niveau

Entrez le code de coffre-fort suivant : **9499**. Un menu permet alors de choisir un niveau parmi ceux-ci :

- Yuma City

- Le Magot des Dalton (bonus)
- Rébellion à la Prison
- Le Bandit Manchot (bonus)
- Le Saloon Hanté
- Tir dans le Saloon (bonus)

- La Mine de Coyote Gulch
- La Cavale des Dalton (bonus)
- L'Attaque du Pacific Express
- La Locomotive Endiablée
- Le Bras de Fer (bonus)



- Le Fort de Rabbit Gulch
  - Le Camp des Apaches (bonus)
  - Le Pénitencier de Red Rock Junction
- Astuce envoyée par Sébastien Feger.

## LILO & STITCH

### TOUS LES CODES

Voici tous les codes à entrer dans les mots de passe.

#### Premier code

Mettez **sept têtes de Lilo**. Vous démarrez alors une partie avec cinq vies de plus. Allez dans le menu **Images** : vous avez les 4<sup>e</sup>, 5<sup>e</sup>, 6<sup>e</sup> et 7<sup>e</sup> images.

#### Deuxième code

Mettez les symboles suivants : **Sou-**



**coupe Volante, Scrup, Stitch, Roquette, Soucoupe Volante, Stitch, Soucoupe Volante.** Vous démarrez alors au niveau du vaisseau mère. Allez dans le menu **Images** : vous avez la 1<sup>re</sup>. Allez dans le menu **Films** : vous avez le 2<sup>e</sup>.

#### Troisième code

Mettez les symboles suivants : **Lilo, Roquette, Stitch, Roquette, Roquette, Scrup, Stitch.** Vous démarrez alors au 1<sup>er</sup> niveau bonus. Allez dans le menu **Images** : vous avez la 2<sup>e</sup> et la 3<sup>e</sup>.

#### Quatrième code

Mettez les symboles suivants : **Soucoupe Volante, Roquette, Stitch, Roquette, Roquette, Scrup, Stitch.** Vous démarrez alors au niveau de la décharge.



#### Cinquième code

Mettez les symboles suivants : **Stitch, Scrup, Soucoupe Volante, Pistolet Laser, Roquette, Scrup, Soucoupe Volante.** Vous démarrez alors au niveau de l'évasion. Allez dans le menu **Images** : vous avez la 4<sup>e</sup>. Allez dans le menu **Films** : vous avez le 3<sup>e</sup>.

#### Sixième code

Mettez les symboles suivants : **Fleur, Scrup, Soucoupe Volante, Pistolet Laser, Pistolet Laser, Pistolet Laser, Soucoupe Volante.** Vous démarrez alors au niveau du sauve-

tage. Allez dans le menu **Images** : vous avez la 5<sup>e</sup> et la 6<sup>e</sup>.

#### Septième code

Mettez les symboles suivants : **Lilo, Ananas, Fleur, Ananas, Pistolet Laser, Pistolet Laser, Stitch.** Vous démarrez alors au niveau du train.



#### Dernier code

Mettez les symboles suivants : **Ananas, Ananas, Ananas, Ananas, Stitch, Stitch, Stitch.** Vous découvrez alors les crédits du jeu. Allez dans le menu **Films** : vous avez le dernier.

## DEXTER'S LABORATORY

### CODES

À chaque fois que vous réussissez un code, un écran apparaît avec une phrase correspondante.

#### Munitions laser



Mettez la **Pause** durant le jeu, puis pressez : **L, R, R, R, L, L, R, R, L, L, L, L, R, L, L, R.** Dexter gagne dix munitions à chaque fois. Mais attention, vous devez d'abord jouer jusqu'au 2<sup>e</sup> niveau pour récupérer le Pistolet Laser !

#### Dexter rapide

Mettez la **Pause** durant le jeu, puis pressez : **L, R, R, R, R, L, R, L, R, R, L, L, R, L, R, R.** Dexter se déplace plus rapidement.

#### Ennemis rapides

Mettez la **Pause** durant le jeu, puis pressez : **L, R, R, R, R, R, L, L, L, L, R, R, R, R, L, L.** Les ennemis se déplacent plus rapidement.

#### Moins de dommages

Mettez la **Pause** durant le jeu, puis pressez : **L, R, R, R, R, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L, R.** Dexter perd moins d'énergie quand les ennemis le touchent.

#### Vie supplémentaire

Mettez la **Pause** durant le jeu, puis pressez : **L, L, R, R, L, R, L, L, L, R, L, L,**

**R, R, L, L.** Dexter gagne une vie à chaque fois (jusqu'à neuf).

#### Faible gravité

Mettez la **Pause** durant le jeu, puis pressez : **L, L, R, R, R, R, R, R, L, L, R, R, L, L, L, R.** Dexter saute plus haut.

#### Sol glissant

Mettez la **Pause** durant le jeu, puis pressez : **L, L, R, R, R, L, R, R, R, L, L, R, R, L, L, R.** Le sol glissant, Dexter traverse une pièce avec une seule impulsion. Le code se désactive à chaque téléportation.

#### Contrôles inversés

Mettez la **Pause** durant le jeu, puis pressez : **L, R, R, R, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, L.** Les commandes à la croix de direction sont inversées. Le code se dés-

active à chaque téléportation.

#### Ennemis plus forts

Mettez la **Pause** durant le jeu, puis pressez : **L, L, R, R, R, R, L, R, R, R, L, L, L, L, L, L.** Dexter perd plus d'énergie quand les ennemis le touchent.

#### Dexter plus fort

Mettez la **Pause** durant le jeu, puis pressez : **L, L, R, R, R, L, L, R, L, L, R, R, L, R, L, R.** Dexter tue les ennemis avec deux fois moins de coups.







## SPIDER-MAN

### INSCRIRE LES CODES

Le jeu est bien conçu puisque le menu **Cheats** est prévu pour les codes. Vous pouvez en faire plusieurs à la suite ou bien refaire le même pour le désactiver (cela ne marche pas pour tous). Le rire du grand méchant retentit quand un code est bon.

#### Le Grand Code

Démarrez une partie en catégorie Super Héros. Arrêtez ensuite votre partie, puis allez dans le menu **Cheats**. Tapez le code **ARACHNID** (et non pas arachide). Si vous commencez une nouvelle partie, vous serez capable de faire tous les coups (mettez la pause et regardez les combos de combats) ! Allez aussi dans la galerie : toutes les cinématiques et toutes les planches de dessin sont débloquentes. Allez ensuite dans l'entraînement : vous y trouverez un mini-jeu de bowling ! Allez enfin dans le menu **Sauter le niveau** : ils sont tous à votre portée ! Sélectionnez le niveau de fin (**Conclusion**) puis, après le générique, allez dans la page **Secrets** : vous pouvez revêtir les costumes du spider d'Alex Ross, de Peter Parker en civil, et même du Bouffon Vert (qui possède

de ses propres combos de combat super puissants) !

#### Rétrécissement

Tapez le code **SPIDERBYTE**. Spider-Man rétrécit d'au moins un tiers !

#### Grossissement

Tapez le code **GOESTOYOURHEAD**. Cette fois-ci, seul Spider-Man a une grosse tête et de gros pieds.

#### Grossissements

Tapez le code **JOELSPEANUTS**. Tous les personnages du jeu ont grossi de la tête et des pieds... sauf Spider-Man.



#### Mode « Replay »

Tapez le code **DODGETHIS**. Lors d'un beau « bourre-pif », un ralenti permet d'apprécier le geste. C'est Milouse qui va être content !

#### Changer de niveau

Tapez le code **ROMITAS**. Si vous êtes coincé dans un niveau, il vous suffit de mettre la **Pause** et de valider l'option : **Passer au niveau suivant**.

#### Toile illimitée

Tapez le code **ORGANICWEBBING**. Il n'est plus nécessaire de chercher des doses de toile dans les niveaux car vous en avez à l'infini !

#### Vue à la 3<sup>e</sup> personne

Tapez le code **UNDERTHEMASK**. Vous jouez maintenant à la 3<sup>e</sup> personne.



### CHANGER DE PERSO

Voici des codes pour jouer avec d'autres personnages dans le jeu !

#### Assassin de l'oncle

Tapez le code **STICKYRICE** pour transformer Spider-Man en assassin de votre oncle Ben !

#### Gars du Shocker

Tapez le code **THUGSRUS** pour jouer un des gars à la solde du Shocker.

#### Shocker

Tapez le code **HERMANSCHULTZ**. Spider-Man se métamorphose en Shocker.

#### Scientifique du labo

Tapez le code **SERUM** pour changer Spider-Man en un des scientifiques du laboratoire.

#### Captain Stacey

Tapez le code **CAPTAINSTACEY** pour changer Spider-Man en pilote d'hélicoptère.

#### Agent de police

Tapez le code **REALHERO** pour changer Spider-Man en policier.

#### Mary Jane

Tapez le code **GIRLNEXTDOOR** pour changer Spider-Man en Mary Jane.

#### Costume Matrix

Tapez le code **FREAKOUT** pour mettre Spider-Man dans un nouveau costume.

#### Un Skull

Tapez le code **KNUCKLES** pour changer Spider-Man en Skull.

**Astuces envoyées par Sébastien Feger, Alexandre Stevens, Franck Vanhille...**



www.puissance-nintendo.com

UN SITE INTERNET  
QUI VOUS DIT TOUT,  
VRAIMENT TOUT ?

PUISSANCE  
NINTENDO

ÇA EXISTE !

PN, c'est toute l'info  
Nintendo

en continu sur le Net !

ACTU 24:7



## CT SPECIAL FORCES

#### Commencer avec Raptor

Entrez le code de cadenas suivant : **0202**. Vous pouvez alors commencer le jeu avec Raptor au lieu de Stealth Owl !



#### Le Désert Aride

Entrez le code de cadenas suivant : **1608**. Vous commencez alors au premier niveau de cet épisode.

#### La Jungle Hostile

Entrez le code de cadenas suivant : **2111**. Vous commencez alors au premier niveau de cet épisode.

#### La Ville Interdite

Entrez le code de cadenas suivant : **1705**. Vous commencez alors au pre-



mier niveau de cet épisode.

**Astuces envoyées par Sébastien Feger.**



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

**08 926 88 926**

 0900 702 11

**LA  
PLUS**



**61000**  
écrans minitel

**GROSSE**  
BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES



**composez**  
sur votre Minitel



les nouveautés  
les anciens jeux

**tout** pour  
vous débloquent

**3615 ASTU**  
**3615 SOLU**

NUDGE Interactive ↗ 3615 0,34 €/mn  
0892 0,34 €/mn  
0900 0,45 €/mn



Êtes-vous un vrai joueur ?



Du jeu. Rien que du jeu

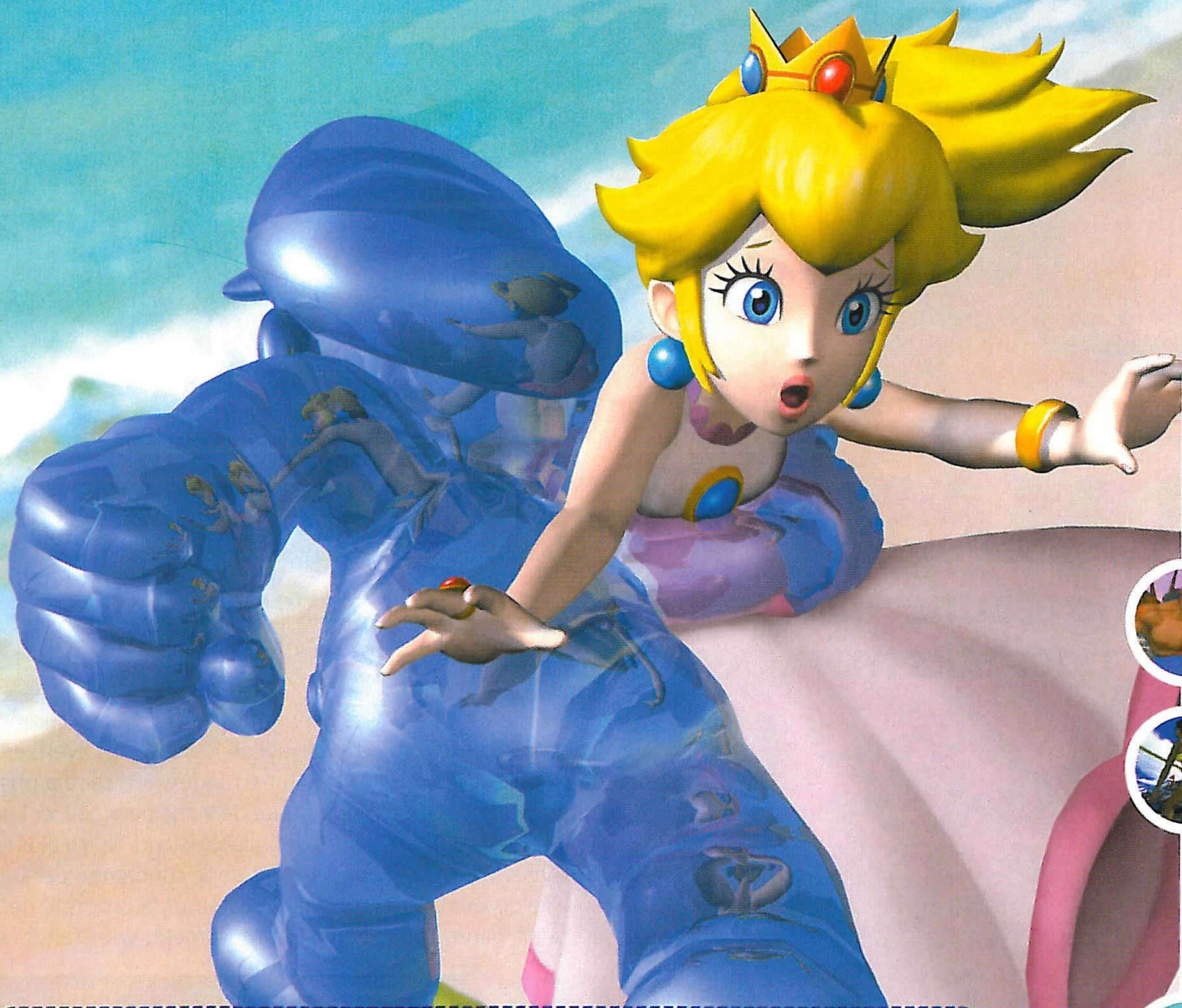
GAME BOY ADVANCE™

Super Mario World™, Super Mario Advance™, Super Mario Advance 2™, Tekken™, Spider-Man™, Nintendo™, Game Boy Advance™, and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. All rights reserved. © 2002 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. © 2002 Intergame Europe SA. All rights reserved. AT&T is a registered trademark of AT&T Intellectual Property. All other trademarks are the property of their respective owners.



# DIX SUR DIX

Une princesse qui se fait kidnapper, et ce sont tous les fans de Nintendo qui se mettent à sa recherche. Pour le coup, ce sera aux commandes d'un *Super Mario Sunshine* rafraîchissant, incontestable hit de ce mois d'octobre !



## NOTES, COMMENT ÇA MARCHE ?

- 9 à 10** Le jeu parfait n'existe pas, mais celui-ci s'en rapproche !
- 8 à 9** Parmi les meilleurs titres de sa catégorie.
- 7 à 8** Des défauts, mais le plaisir est bien présent.
- 6 à 7** Le jeu a quelques arguments qui séduisent.
- 5 à 6** Si vous n'êtes pas trop difficile...
- 2 à 5** Si on vous l'offre, souriez poliment !
- 0 à 2** Non ! Définitivement, non !



## Sommaire



### GameCube

- SUPER MARIO SUNSHINE ..... p. 102
- CAPCOM VS SNK 2 ED ..... p. 104
- SOCCER SLAM ..... p. 106
- BEACH SPIKERS ..... p. 107
- ZOOCUBE ..... p. 108
- AGGRESSIVE INLINE ..... p. 111
- EGGO MANIA ..... p. 112
- SMUGGLER'S RUN WARZONE .... p. 113



### GameBoy Advance

- GO! GO! BECKHAM! ..... p. 108
- FOOTBALL MANIA ..... p. 108
- KID CLOWN CRAZY CHASE ..... p. 108
- DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU ..... p. 110
- PINKY AND THE BRAIN ..... p. 112
- TENNIS MASTERS 2003 ..... p. 112
- TINY TOONS ADVENTURES: BUSTER'S BAD DREAM ..... p. 112





 **IL EST LÀ !**

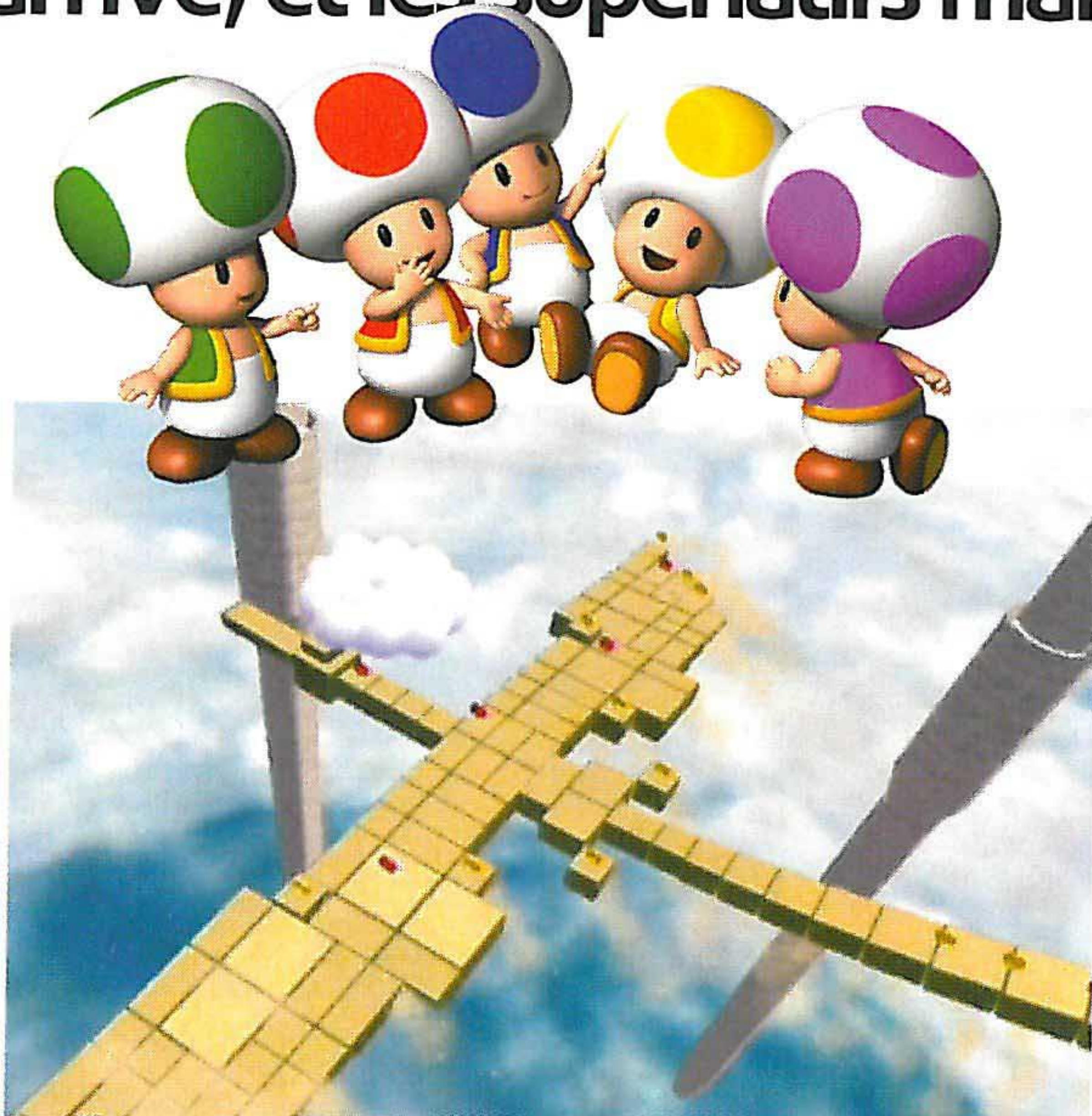
# SUPER MARIO SUNSHINE

Chaque nouveau *Mario* est une prouesse d'inventivité. Radieux, l'opus 128 bits arrive, et les superlatifs manquent déjà !



## MIEUX QUE LE CLUB !

• Que faire pendant ses vacances ? Chasse à l'homme, tir sur cibles, grand huit, nettoyage intensif, jardinage, concours de pastèque, équilibre, plongée sous-marine, ou encore soin des caries d'un hippopotame géant en apnée... sont au programme !



• Dans ce passage, vous devrez récupérer les huit pièces rouges disposées sur les parties du corps de cet oiseau de sable.

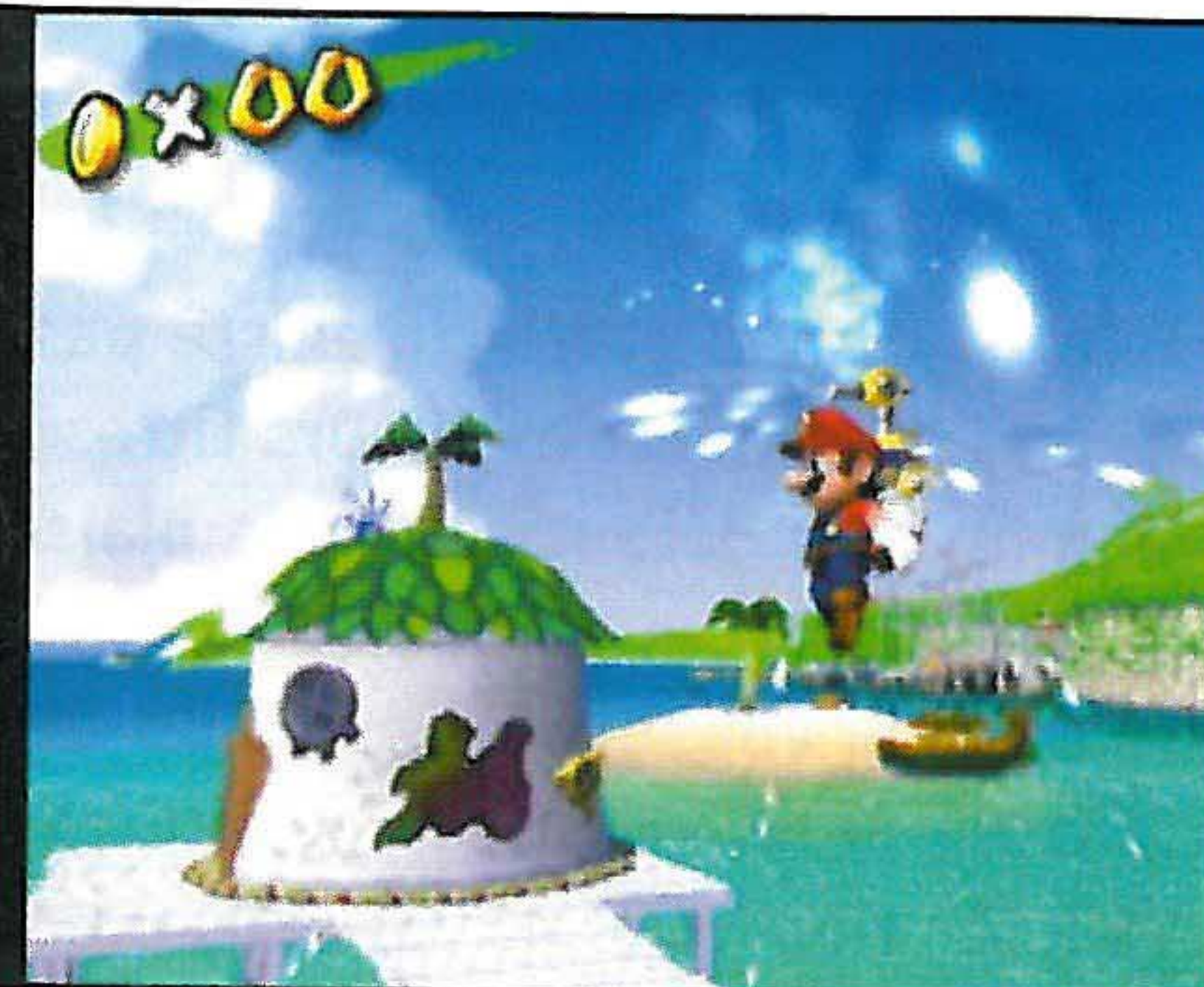


our les premières aventures de Mario sur GameCube, oubliés les enlèvements de princesse : elle et Mario ont décidé de prendre des vacances bien méritées. Mais, dès leur atterrissage sur l'île de leurs rêves, le plombier est pris à partie par

les gendarmes locaux, qui l'accusent d'avoir pollué leur cité. Il s'avère en fait qu'un étrange adversaire a pris l'apparence de Mario pour polluer les murs de Dolphic Island. Notre plombier se voit donc condamné par un tribunal à restaurer la propreté des lieux. Heureusement, vous faites la

## CLINS D'ŒIL

• Nintendo est parvenu à créer un monde crédible, vivant et surtout très rafraîchissant. Mais ce changement de décor n'empêche pas de nombreux clins d'œil aux *Mario* d'antan : le thème musical de *Mario Bros* est repris et remixé ; la ville est parcourue par un réseau de tuyauterie souterraine ; Yoshi fait son retour ; et, dans des phases de pure plate-forme, Mario est privé de l'aide de son jet pak... Les puristes craqueront !







• Hop, un Shine de récupéré ! Notez au passage la beauté et la richesse des graphismes.

connaissance d'un propulseur d'eau robotisé, qui se propose de vous aider dans votre mission. Celui-ci vous dévoile le secret de l'île : sa prospérité réside dans les « Shines », mini soleils disséminés aux quatre coins de Dolphic Island.

Ce scénario original de *Super Mario Sunshine* donne droit à un changement de décor : l'élément central est désormais le soleil. Grâce à la puissance du Cube, les graphismes sont le plus souvent enchanteurs, avec des textures agréables et des effets de lumière et d'eau absolument splendides. Ajoutez à ce tableau idyllique des musiques du Sud pleines de rythme et de bonne humeur, quelques vieux morceaux remixés qui arracheront des larmes aux nostalgiques, et vous aurez une idée de l'atmosphère euphorisante qui entoure ce *Mario*. La maniabilité reste, comme à l'accoutumée, parfaite : on ne répétera jamais assez que *Mario* fait partie de

« Une efficacité redoutable et une inventivité de tous les instants ! »

ces rares jeux où l'on éprouve du plaisir rien qu'à déplacer son personnage. Les mouvements sont encore plus nombreux que sur N64 avec l'arrivée du fameux système hydraulique. Pourtant, on ne se sent jamais perdu grâce à une jouabilité très bien pensée et une difficulté progressive.

## SOLEIL POUR TOUS !

Au contraire de la version N64, réputée trop facile, *Super Mario Sunshine* conviendra autant aux joueurs



• Yoshi peut gober des ennemis, les détruire par arrosage, voire en transformer certains en plate-forme.



• Admirez la richesse de ce niveau portuaire : le décor foisonne de détails et de plates-formes pour vos réjouissances.



• Les passages aériens sont nombreux, et le moindre écart de conduite vous mènera à la chute ! Bienvenue aux acrobates !



• Vous ferez la connaissance de nouveaux personnages, dans un univers fort exotique. De quoi faire rêver, non ?

## BOUGE TON CORPS

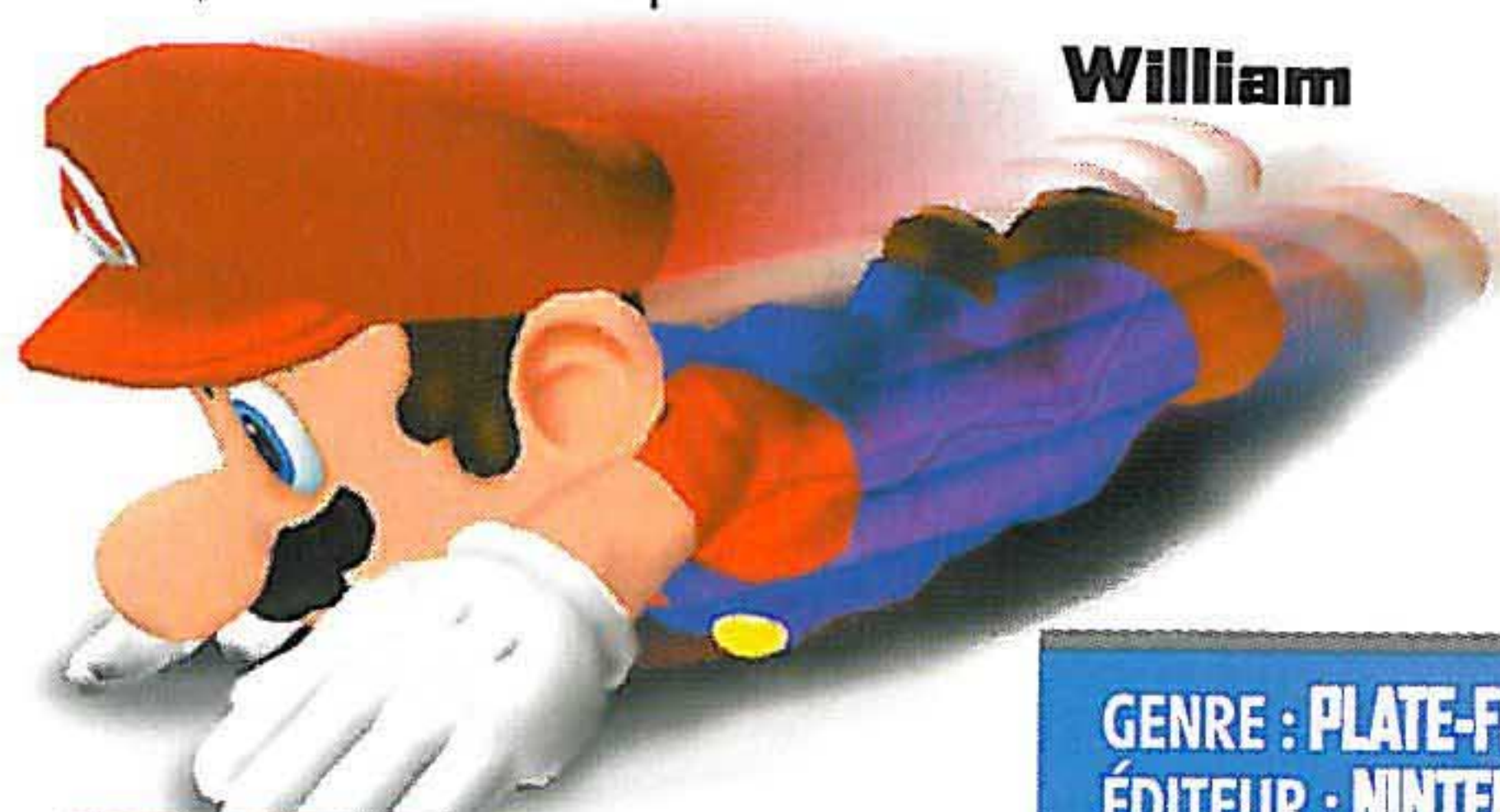


• La palette de mouvements de Mario a été considérablement enrichie. Désormais, grâce à son propulseur d'eau, le plombier peut projeter du liquide, se transformer en bolide propulsé par son jet pack, réaliser des envols vertigineux, ou encore planer tout en nettoyant le sol sous ses pas. À cela s'ajoutent deux nouveaux sauts : en toupie et en roulade avant tout en arrosant ! Actions bondissantes en perspective !

débutants, grâce à son accessibilité, qu'aux gamers les plus exigeants. En effet, un peu plus d'une soixantaine de Shines suffiront pour accéder au dernier niveau. Mais si vous entreprenez de les récupérer tous, tâche d'une difficulté déconcertante, il vous faudra en trouver... le double ! Ainsi, tout en proposant moins de niveaux que ses prédécesseurs, ce jeu s'avère tout aussi long, puisqu'il vous faudra une trentaine d'heures pour atteindre le quota minimal de Shines, et facilement le double de temps pour tous les récupérer ! Que dire de plus, sinon ce que chacun pressentait déjà, à savoir que l'achat de ce *Super Mario Sunshine* s'impose à tout joueur qui se respecte ? Cet opus GameCube concilie avec la même insolence que ses aînés un gameplay d'une efficacité redoutable et une inventivité de tous les instants. À défaut de révolutionner le genre autant que l'avait fait *Mario 64* en passant de la 2D à la 3D (Miyamoto s'excuse de ne pas avoir inventé la 4D...), *Super Mario Sunshine* se contentera donc d'être, par son inventivité, sa fraîcheur, sa jouabilité, son ambiance, sa durée de vie,

son accessibilité, son scénario, son efficacité, sa richesse, sa bonne humeur, sa réalisation, ses clins d'œil, sa variété, bref, par son degré inégalé (et inégalable ?) de perfection... le meilleur jeu de plate-forme qui soit ! ♣

William



## DESTINATION DE RÊVE

• Loin des châteaux et plaines classiques, les nouvelles aventures de Mario prennent place dans un décor balnéaire, aux accents tantôt tropicaux, tantôt vénitiens, tantôt méditerranéens ; le fantastique côtoie la luxuriance. Une réussite totale !

GENRE : PLATE-FORME/ACTION  
ÉDITEUR : NINTENDO  
SORTIE : 4 OCTOBRE 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
SAUVEGARDE : 7 BLOCS

## RÉSUMÉ

Chef-d'œuvre de jouabilité, d'inventivité et de fraîcheur, *Super Mario Sunshine* enchantera les joueurs de tout âge et tout niveau. Un must !

## VERDICT

10/10



**2 POINGS, 2 PIEDS, 2D !**

# CAPCOM VS SNK 2 EO MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Les deux géants de la baston 2D se réunissent pour proposer un must du genre qui s'adresse aux inconditionnels comme aux novices.



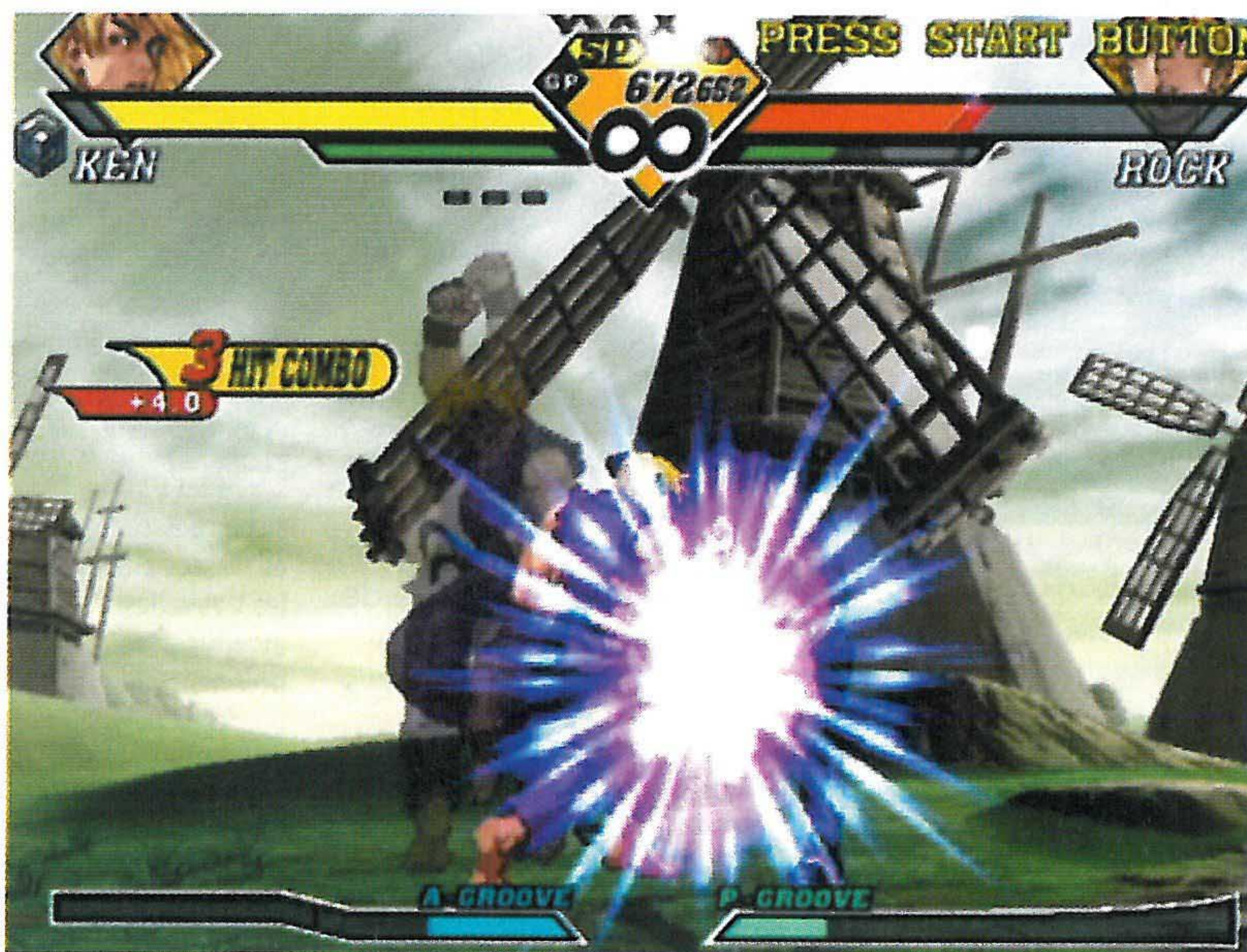
• Yamazaki est un personnage totalement déjanté aux coups surprenants.

**A**près plus de dix ans de guerre acharnée pour déterminer lequel est le champion de la baston 2D, SNK et Capcom s'allient pour la première fois ; et c'est sur GameCube ! Ceci afin de s'échanger leurs petits secrets maison et finalement arriver à concilier leurs deux styles de jeu dans un seul et même titre. Dès le tableau de sélection, on en prend plein les yeux. On découvre la plus grande palette de combattants jamais proposée, accompagnée par un magnifique habillage. Pas moins de 46 guerriers (plus 2 cachés) sont disponibles !

Tous sont issus des plus grandes séries des deux développeurs. N'importe quel fan y trouvera son bonheur. Les premières parties s'enchaînent facilement dans un déluge d'effets spéciaux impressionnants. Tous les impacts des coups et certains décors



• Les effets spéciaux illustrant les impacts des coups impressionnent.



• Comme toujours, les enchaînements dévastateurs sont légion.

## JEU DE BASTON EN KIT !

• Outre le choix du mode pour sortir les attaques GameCube ou arcade, on doit sélectionner un groove avant chaque combat. Ceci implique de nombreuses variantes en terme de technique de combat sur un même personnage (cf Guides p. 50). Il faudra donc pas mal de temps pour maîtriser totalement un guerrier. Le meilleur des parties reste de créer soi-même son style de jeu dans l'option Edit Groove !



sont en 3D. Le mélange avec les personnages et certaines parties de décor en 2D est très réussi.

## BOULE FEU POUR TOUT LE MONDE !

Si Capcom comme SNK nous ont habitués à une jouabilité de qualité, il faut reconnaître que certaines manipulations étaient parfois compliquées à réaliser. Aujourd'hui, il est possible, en sélectionnant le mode GameCube, de sortir n'importe quelle attaque d'une simple pression sur le

stick jaune. Les novices pourront ainsi réaliser les plus fantastiques assauts sans la moindre difficulté. Que les professionnels du genre se rassurent, on peut toujours jouer normalement en sélectionnant le mode Arcade. L'idée est de rééquilibrer les forces. Résultat, tout le monde y trouve son compte. Les débutants peuvent rivaliser avec les meilleurs, et les habitués trouveront des adversaires de taille plus facilement. *Capcom Vs SNK 2 EO* est une réussite et démocratise le genre de fort belle manière !

Aymeric

GENRE : BASTON 2D  
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 60 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 2  
SAUVEGARDE : 2 BLOCS AU MINIMUM

### RÉSUMÉ

*Capcom Vs SNK EO* est le meilleur jeu de baston 2D sur consoles nouvelle génération. Il a su s'adresser aux amateurs comme aux pros.

**★ VERDICT**

**8/10**





GAME BOY ADVANCE™



Affrontez les forces du Chaos pour sauver le Monde

Nintendo®  
GAMING 24:7™



**ATTENTION, PELOUSE HALLUCINOGENÈ !**

# SOCCER SLAM

Marre des simulations de foot réalistes ? *Soccer Slam* vous immerge dans un univers déjanté absolument jouissif.



• Vos champions réaliseront des retournés acrobatiques à six mètres de hauteur, façon *Matrix* !

**L**e réalisme et le sérieux ? Laissés aux vestiaires ! *Soccer Slam* se présente comme un jeu de foot à part. Les équipes sont réduites à 3 joueurs de champs, plus un gardien de but style hockey sur glace. Pour le reste, foin des règles, tous les coups sont permis pour réussir à placer le ballon dans les filets adverses ! Tacles, bien sûr, mais également coups d'épaule et baffes généreuses sont de mise pour l'emporter. En attaque, à vous les ailes de pigeon rotatives, les têtes plongeantes après double salto, ou encore les frappes en coup du scorpion, les deux pieds par-dessus

tête ! De plus, chaque joueur a ses propres caractéristiques, et la possibilité d'invoquer un élément naturel propre à son équipe pour booster ses performances !

## ORGIE LUDIQUE

Sur le terrain, tous ces éléments se concrétisent par un festival d'effets hauts en couleur. Le design des personnages est remarquable, à la fois



• Dante, le play-boy italien, se transforme en pile pour prendre ses adversaires de vitesse.



• Le design des personnages est excellent ! Et leur modélisation 3D est impeccable.

## CARICATURES

• Les possibilités des six équipes évoquent leur culture d'origine. Les membres de l'équipe hispanique El Fuego se transforment en torche humaine et les Nord-Américains de Toxic se désagrègent en déchets radioactifs humains ! Chaque footballeur incarne un pays dont il est la caricature. Rumiko, la Japonaise, est ainsi une cyborg fervente de technologie, Arsenault, le Français, un aristocrate narcissique et indiscipliné, etc. Hilarant !



de charisme et de drôlerie. Les stades, quant à eux, sont le plus souvent insolites et dépayés. Graphiquement, les décors foisonnent de détails animés et de couleurs tandis que les différents footballeurs sont parfaitement modélisés. La maniabilité n'est pas en reste, puisque la prise en main est immédiate, et le plaisir de jeu s'en ressent. L'action est trépidante, les matchs nerveux, et les retournements de situation incessants. En solo, *Soccer Slam* vous assurera plusieurs heures de détente, notamment pour obtenir tous les objets et codes, et débloquent tous les stades. A plusieurs, ce sera carrément l'orgie ludique,

d'autant que vous pourrez jouer à trois dans le mode Quest. Maître de l'arcade, Sega signe là un nouveau bijou de gameplay et d'amusement. #

**William**



• Ne vous fiez pas au look de tortue Ninja des gardiens, ils sont capables d'arrêts inattendus.

GENRE : FOOT DÉJANTÉ  
ÉDITEUR : SEGA  
SORTIE : OCTOBRE 2002  
PRIX : ENVIRON 60  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4  
SAUVEGARDE : 5 BLOCS AU MINIMUM

## RÉSUMÉ

Avec son design original et sa jouabilité instinctive, *Soccer Slam* s'impose comme le must du foot arcade et multijoueur. Un coup de cœur !

**★ VERDICT**

**8/10**



BIKINIS ET SABLE CHAUD !

# BEACH SPIKERS

On attendait de jolies volleyeuses en maillot... Elles sont belles... et bien là ! Dans un jeu fun qui prolonge notre été.



• En World Tour, soignez votre amitié avec votre partenaire, elle n'en jouera que mieux !



• La modélisation est très soignée, et ça, c'est bon pour le moral !

Une fois de plus, Sega s'impose sur le Cube dans le registre des jeux arcade ! *Beach Spikers* est une simulation de beach volley dans laquelle vous dirigez une équipe de deux volleyeuses sacrément modélisées. Les environnements ne sont pas en reste avec des structures détaillées au rendu étonnant. Le sable, sur lequel se déplacent vos joueuses, donne envie de s'y allonger. Encore un tour de force de la firme au hérisson bleu ! D'un point de vue technique, il n'y a rien à redire, *Beach Spikers* est une réussite totale.

## FAÇONNEZ VOTRE PARTENAIRE !

La prise en main de *Beach Spikers* est particulièrement simple. Cependant, le jeu recèle quelques finesses que l'on vous apprend rapidement au moyen d'un tutorial très bien pensé. Malgré une caméra un rien trop rapide et pas toujours judicieusement placée, on arrive à mettre en place de belles attaques. Avec l'expérience, le rythme de votre jeu s'accélère au fur et à mesure des parties. À terme, on assiste à des affrontements vifs et musclés, qui donnent un dynamisme étonnant à *Beach Spikers*. Côté durée de vie, on fait trop rapidement le tour du mode arcade. À plusieurs, par contre, vous aurez de quoi vous amuser avec pas

mal de modes de jeu et la possibilité de jouer à quatre en simultané. Reste un mode World Tour dans lequel vous faites équipe avec une partenaire virtuelle. Sur le terrain, elle agit de son propre chef et gagne en expérience au fur et à mesure des matchs. En effet, vos victoires et vos commentaires sur les actions que

votre partenaire a menées amélioreront ses performances. Difficile de gagner la saison dès la première année tant elle se révèle gauche au début. Mais, une fois qu'elle a un peu d'expérience, les matchs deviennent captivants puisque le niveau du duo s'élève progressivement. #

**Aymeric**



• Avec un peu de pratique et de temps, vos smashes seront dévastateurs !

## MODE WORLD TOUR

• Ce mode vous permet de jouer plusieurs saisons d'affilée en faisant équipe avec une camarade virtuelle afin de remporter le championnat. À chaque fin de partie, vous répartissez les points d'expérience dans les compétences afin de spécialiser votre joueuse. À terme, le joueur, quant à lui, pourra débloquer des stades et des tenues pour créer ses joueuses. Ce mode est plaisant, puisqu'on y voit s'affirmer sa camarade, mais l'on regrette l'absence de récompenses suffisamment motivantes.



• Les stades sont riches en détails.

GENRE : BEACH VOLLEY  
ÉDITEUR : SEGA  
SORTIE : OCTOBRE 2002  
PRIX : ENVIRON 60 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4  
SAUVEGARDE : 3 BLOCS AU MINIMUM

## RÉSUMÉ

Un titre original et rythmé avec une durée de vie limitée en solo. À deux, le fun est au rendez-vous, pour peu que vous ayez assimilé les commandes.

★ **VERDICT**

**7/10**



## GO!GO! BECKHAM ! ADVENTURE ON SOCCER ISLAND

**A**h ! quel coquin, ce David Beckham ! Tout petit déjà, il ne pouvait se séparer de son ballon de foot et tirait sur tout ce qui bougeait. Il était alors écrit qu'il deviendrait star du foot à Manchester et qu'il épouserait une Spice Girl. C'est pour raconter la genèse du beau capitaine de l'équipe d'Angleterre que Rage nous pond *Go ! Go ! Beckham*. Et « pondre » est bien le mot puisque l'île du foot, lieu de notre aventure, est pleine... d'œufs !

Bref, le chiot Beckham débarque sur l'île du foot menacée par un gros méchant. Pour la sauver, il doit tout faire à l'aide de son ballon : assommer les monstres, ramasser des items, etc. Derrière son aspect enfantin, ce titre est un très bon jeu de plate-forme, bien réalisé, maniable et surtout très drôle. Quant aux musiques, ambiance Caraïbes, on les adore ! Bref, c'est d'la balle Bébé-kham ! #

**Akouel**



• Gobby est l'un des boss. C'est grâce à votre ballon et vos capacités que vous le battez.

GENRE : PLATE-FORME  
ÉDITEUR : RAGE SOFTWARE  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 50 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
SAUVEGARDE : SUR LA CARTOUCHE

★ VERDICT

7/10

## FOOTBALL MANIA



• On court, on tire ! C'est du foot comme dans la cour de récré !

**P**our mon arrivée à la rédaction, Milouse me donne *Football Mania*, des Lego qui jouent au foot, à tester. Bizutage, dites-vous ? Eh bien, non ! Ayant gardé une âme d'enfant, j'avoue avoir trouvé quelques qualités à ce jeu pourtant destiné aux très jeunes. Imaginez des personnages Lego (cowboys, pirates, ouvriers, esquimaux...) tapant la balle sur des terrains loufoques (bateau, ruines égyptiennes, banquise, Mars...) en bénéficiant de bonus comme...

des bananes ou des bouteilles d'huile ! Oui, c'est ça, *Football Mania* ! Très facile, proposant de jouer jusqu'à quatre en Link, *Football Mania* offre notamment un mode Quête destiné à débloquent un tas de Lego rigolos comme le cosmonaute, l'Indiana Jones ou le samurai ainsi que des équipes nationales (dont la France) pour jouer la Coupe du Monde Lego ! Bref, du tout bon pour les petits. Les grands, eux, se laisseront vite... #

**Akouel**

GENRE : FOOTBALL  
ÉDITEUR : LEGO/ELECTRONIC ARTS  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 45 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4  
SAUVEGARDE : SUR LA CARTOUCHE

★ VERDICT

6/10

## KID CLOWN CRAZY CHASE

**A**près les prestigieux retours des plus grands hits de la Super Nintendo sur GameBoy Advance, on commence à voir arriver d'autres vieux titres, parfois moins célèbres. *Kid Clown* en est l'exemple parfait. Sorti il y a huit ans sur Snes, la version GBA lui est semblable en tout point. Le jeu oscille entre jeu de plate-forme, réflexe et mémoire. Dans chacun des seize niveaux, il faut récupérer quatre boules (pique, cœur, carreau et trèfle) dissimulées

dans des punching balls. La difficulté du jeu vient du fait que le décor avance inexorablement. Il faut alors faire fonctionner sa mémoire pour se souvenir de la position des boules à récupérer. Le jeu a assez mal vieilli et n'est plus d'un grand intérêt aujourd'hui, si ce n'est pour se régaler des gags de clown qui pullulent dans chaque niveau. Mais, même pour les plus jeunes, il y a mieux. #

**Leflou**



• Il y a huit ans, le jeu était sympathique mais n'avait pas déchaîné les foules. Maintenant, il a vieilli...

GENRE : PLATE-FORME  
ÉDITEUR : NINTENDO/KEMCO  
SORTIE : OCTOBRE 2002  
PRIX : ENVIRON 45 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
SAUVEGARDE : NON

★ VERDICT

4,5/10

## ZOOCUBE



• Aux niveaux or et platine, qu'il faut débloquent, on peut coller plus de formes sur le cube.

**Z**oocube possède une qualité originale : celle d'être le premier puzzle game à sortir sur GameCube. Vous faites pivoter un cube alors que des formes, censées représenter des animaux, s'y dirigent. À vous de choisir la face sur laquelle la forme viendra se coller. À l'instar d'un *Columns*, il faut assembler deux formes identiques (ou plus) pour les faire disparaître. Mais, si vous veniez à coller plus de cinq formes sur une des faces du cube,

ce dernier explose et la partie s'achève. Simple mais efficace, le jeu devient vite trop difficile tant le nombre de formes est importante (jusqu'à 36 !). Débloquent les niveaux requiert alors une extrême concentration. L'ensemble tient la route mais l'action est parfois confuse car on a du mal à reconnaître les formes. Plus soigné, le jeu aurait été certainement plus attachant. #

**Leflou**

GENRE : PUZZLE GAME  
ÉDITEUR : ACCLAIM  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 60 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
SAUVEGARDE : 2 BLOCS AU MINIMUM

★ VERDICT

4/10



Êtes-vous un vrai joueur ?



Du jeu. Rien que du jeu

**GAME BOY ADVANCE**™

Super Mario World™, Super Mario Advance™, Super Mario Advance 2™, Star Wars™, The Force Unleashed™, V-Rally 3™, Nintendo™, and the Game Boy Advance™ logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. © 2002 LucasArts Entertainment Company, LLC. © 2002 LucasArts Entertainment Company, LLC. All rights reserved. THQ™ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. All rights reserved. © 2002 Infogrames Europe S.A. All rights reserved. ATARI™ is a registered trademark of Atari Interactive Inc. V-Rally™ is a registered trademark of Infogrames Interactive Inc. V-Rally™ is a registered trademark of Infogames Europe SA.



 **TOUT PETIT DRAGON !**

# DRAGON BALL Z THE LEGACY OF GOKU

Parmi les jeux les plus attendus sur GBA, *Legacy of Goku* a tous les atouts pour... décevoir les fans de la série. Explications.



• Rassurez-vous, dans la version vendue en France, les personnages parlent en français.

**Q**uel plaisir d'entendre à nouveau rugir le Kaméhaméha ! Après une superbe introduction en images digitalisées issues du générique de la série, l'aventure commence. Raditz vient d'arriver sur terre. Ce dangereux guerrier a enlevé le fils de Sangoku, et il va falloir le retrouver. Il faut bien reconnaître que le design des héros, défenseurs de la Terre, est fidèle à celui de la série. De même, les niveaux sont colorés, variés, et on retrouve sans mal l'ambiance du monde loufoque de

Toriyama. Les fans remarqueront même quelques clins d'œil subtils. Pour résumer, la réalisation de *Dragon Ball Z* ne trahit en rien la série, et se hisse même parmi les meilleures du genre sur la machine. Du bon boulot.

### SANS GROS COUP...

Rien à redire du côté de la réalisation et de l'ambiance, donc. Malheureusement ce n'est pas le cas de la profondeur de jeu. Si gambader dans les forêts verdoyantes de la Terre ou explorer les plaines de la planète Namek est



• Il faut discuter avec tous les personnages pour terminer le peu de quêtes annexes.



• Ce dinosaure s'est fait voler ses œufs. Si vous les retrouvez, vous obtenez des points d'XP.

un réel plaisir, on a tendance à se lasser des innombrables ennemis à abattre. Tout d'abord, parce que le système de combat s'avère particulièrement limité. Ensuite, parce que les quêtes à réaliser semblent être là pour combler une carence en terme de richesse de jeu. De plus, Sangoku ne se déplace que dans quatre directions... Gênant pendant les combats ! On utilise toujours la même technique pour gagner (immobilisation de l'adversaire, coups de poing, et ainsi de suite...). On gagne bien des points d'expérience mais aucune capacité spéciale, mises à part les deux pauvres attaques : le Kaméhaméha et l'aveuglement. Enfin, le jeu se termine en moins de... cinq heures ! Impardonnable pour un jeu de rôle. #



• Ce donjon a été rajouté pour augmenter la durée de vie du jeu. C'est raté !

### TOUT EN UN...

• Comme son titre l'indique, ce jeu retrace l'aventure de Sangoku uniquement. Vous ne jouerez que lui. L'histoire débute au commencement de la série *Dragon Ball Z* pour se terminer contre Freezer. Il faudra donc venir à bout de Raditz, faire l'entraînement de Kahio dans le monde des morts, abattre Vegeta et Nappa, tuer les forces spéciales sur Namek et enfin éliminer le tyran. Quel dommage que l'on puisse accomplir tant de choses en si peu de temps !



Aymeric



• À l'image du jeu dans son ensemble, les affrontements sont basiques et limités.

GENRE : ACTION/JEU DE RÔLE  
ÉDITEUR : INFOGRAMES  
SORTIE : DÉBUT OCTOBRE  
PRIX : ENVIRON 50 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
SAUVEGARDE : SUR LA CARTOUCHE

### RÉSUMÉ

La réalisation et l'univers *DBZ* sauvent ce titre de la catastrophe. Cependant, le jeu est limité, basique, et se termine en moins de cinq heures. Dommage...

★ **VERDICT**

**4,5/10**

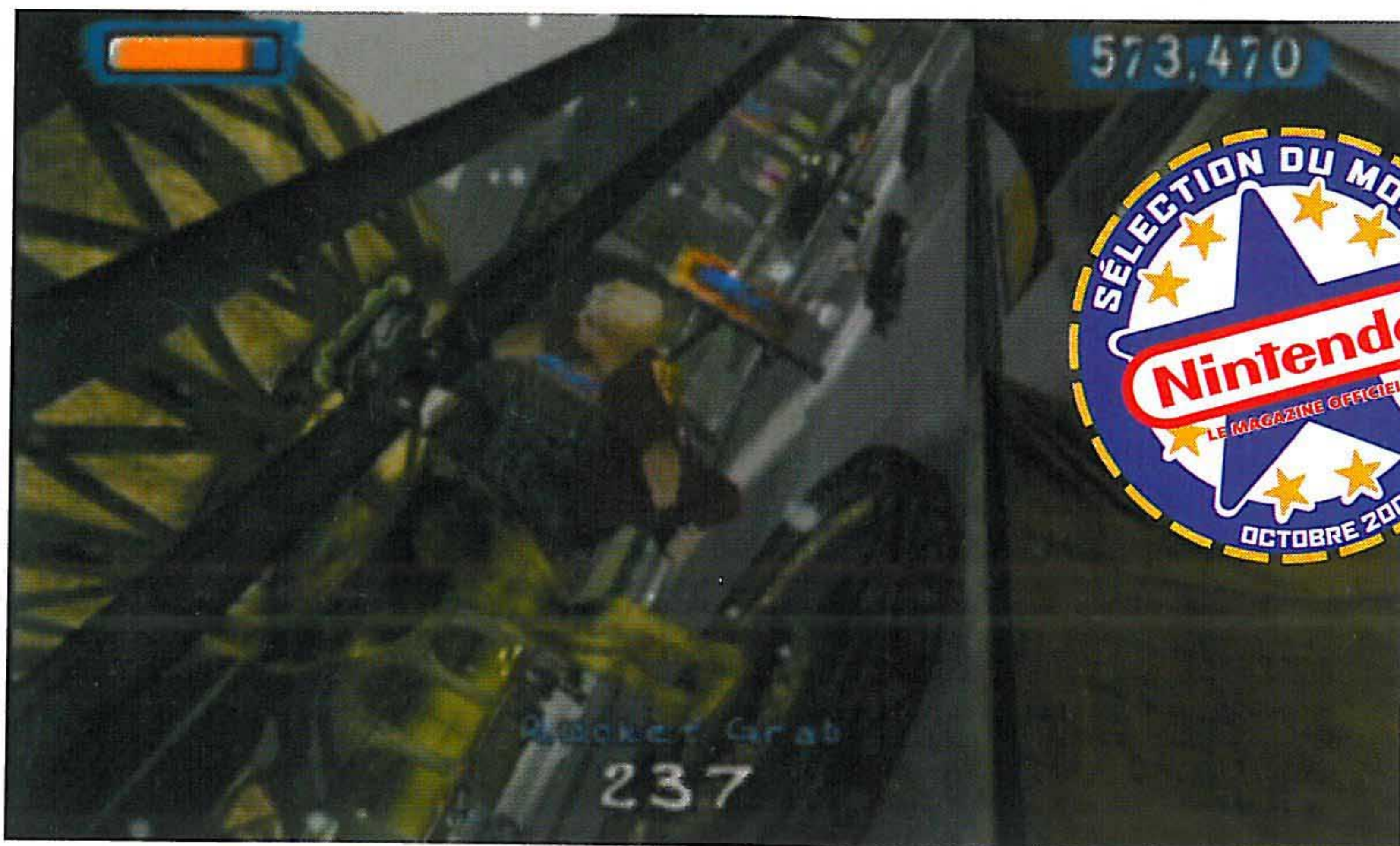




COMME SUR DES ROULETTES

# AGGRESSIVE INLINE FEATURING TAÏG KHRIS

La toute-puissante série des *Tony Hawk*, référence du sport extrême, serait-elle sur le point de vaciller ? Eh bien, oui !



• À l'instar d'un *Tony Hawk*, *Aggressive Inline* n'est pas réaliste. On ne va pas s'en plaindre !



**A** lors que la série *Tony Hawk* a un brin tendance à s'encroûter, *Aggressive Inline* fait souffler un vent de fraîcheur en lançant le rollerblade dans l'arène des sports extrêmes. Jusqu'à présent, *Tony Hawk* a souvent été copié, mais jamais égalé, et *Aggressive Inline* vient aujourd'hui bousculer l'ordre établi. La prise en main est, ici, quasiment instantanée et l'on peut immédiatement se lancer à l'assaut des niveaux gigantesques aménagés en skate park. Comme son rival, *Aggressive Inline* a quelque peu modifié les lois de la gravité. La moindre rampe, le plus petit quarter-pipe permet des envolées spectaculaires garantissant

d'entrée de jeu des montées d'adrénaline comme on les aime. Autre bonne surprise, il n'y a aucune contrainte de temps, ni de comptage de points dégressifs en cas de tricks répétés. Du coup, on découvre les différents environnements à son propre rythme. À chaque niveau, plusieurs objectifs vous sont assignés, d'autres viendront s'ajouter à la liste au fil de votre progression. Le jeu regorge de zones secrètes auxquelles vous ne pourrez accéder qu'en trouvant le précieux sésame caché. Enfin, autre nouveauté, *Aggressive Inline* intègre une notion de point d'expérience qui vous

• En plus d'un jeu de roller, *Aggressive Inline* vous propose également des séquences de barres fixes...

permet de développer vos caractéristiques en fonction de celles que vous utilisez le plus. Une incitation claire à diversifier ses tricks. En terme de durée de vie, le jeu vous en donnera largement pour votre argent. Malgré une qualité graphique légèrement inférieure à celle de *Tony Hawk* – où l'animation est impeccable –, *Aggressive Inline* tient toutes ses promesses et s'impose désormais comme la référence des sports extrêmes. #

Stonehenge



• C'est en grindant que l'on devient grinderon ! Vos caractéristiques augmentent selon vos tricks.

## MANUAL POWA !

• Pour exploser le score, un trick aérien agrémenté d'une série de grabs, c'est bien. Mais, enchaîner des grinds entrecoupés de manuals, c'est mieux ! Le grind est une technique qui consiste à glisser sur tout ce qui s'apparente de près ou de loin à un rebord ou à une rampe. Le manual est un numéro d'équilibriste au cours duquel on roule sur une seule roue. En combinant ces deux types de figure, on voit alors défilier les multiplicateurs ainsi que les points.



• S'accrocher derrière un bus est très sympa, mais n'a aucune sorte d'utilité !

GENRE : ROLLERBLADE  
ÉDITEUR : ACCLAIM  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 60 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 2  
SAUVEGARDE : OUI

## RÉSUMÉ

Vous ne saviez pas que Taïg Khris est un champion français de roller agressif ? Ce n'est pas une raison pour boudier cette nouvelle référence du sport cool !

## VERDICT

8,5/10

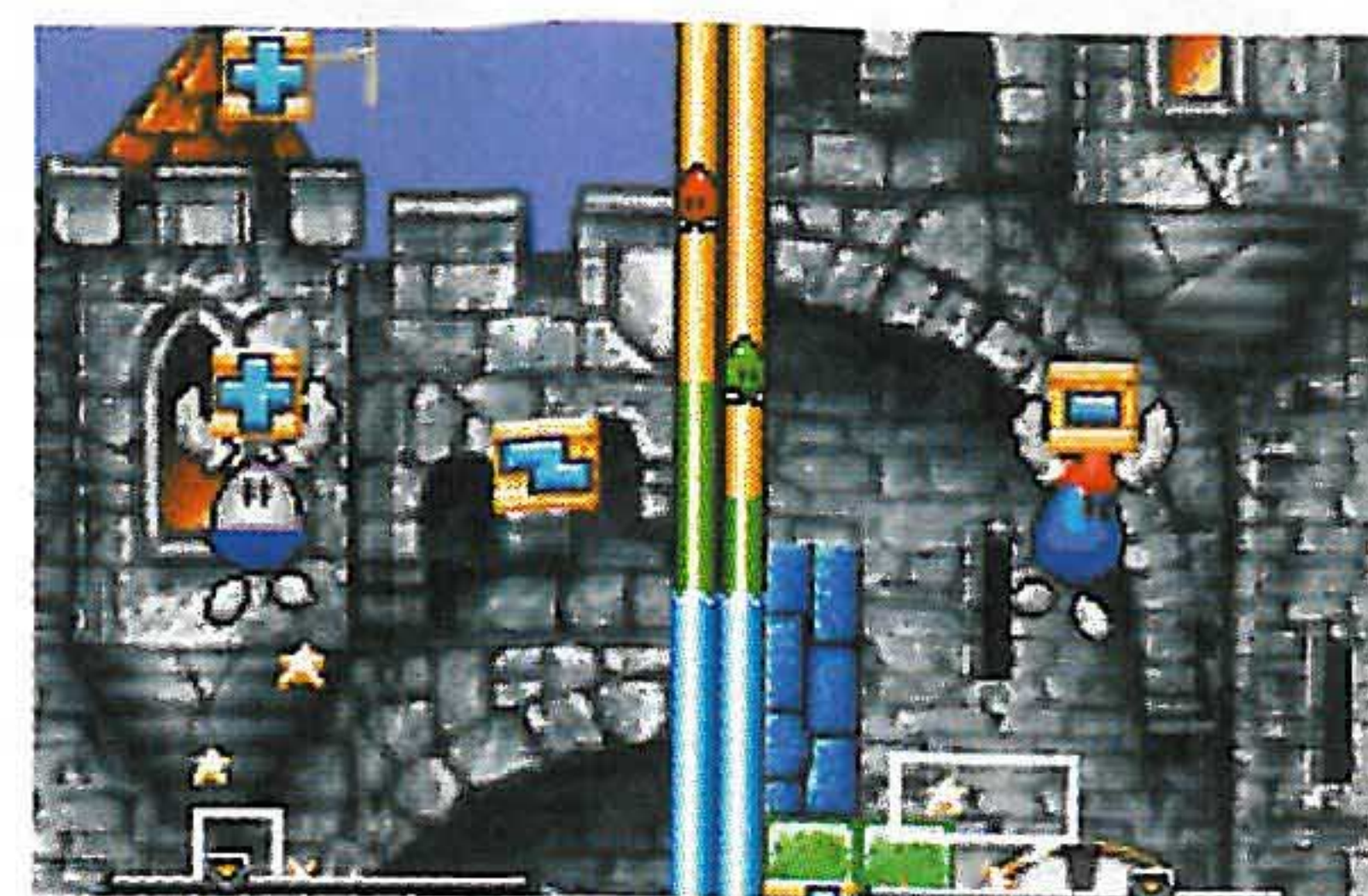


## EGGO MANIA

**L**e principe d'*Eggo Mania*, jeu de réflexion, est simple. Vous êtes en bas de l'écran, et il faut construire une tour afin de rejoindre un ballon dans le ciel. Vous dirigez un œuf et sautez pour ramasser des briques aux formes particulières qui tombent du ciel. Le fonctionnement est le même que celui de *Tetris*, à la différence que le but du jeu n'est pas de faire des lignes, mais de construire une tour. Une jauge, en bas de l'écran, vous indique si

votre structure est stable ou non. Si vous empilez les formes sans faire de base solide, vous n'atteindrez jamais le sommet. C'est mignon graphiquement, mais l'action devient confuse dans les niveaux de difficulté élevée. Malgré des modes de jeux variés (survie, contre-la-montre, bombes), *Eggo Mania* ne parvient à accrocher que le temps de quelques parties, chaque niveau étant construit sur le même modèle #

Leflou



• Malgré un aspect engageant, *Eggo Mania* ne fait pas avancer le schmilblick. Dommage !

GENRE : PUZZLE GAME  
ÉDITEUR : KEMCO  
SORTIE : OCTOBRE  
PRIX : ENVIRON 46 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 2  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

**VERDICT**

5/10

## PINKY AND THE BRAIN (MINUS ET CORTEX)



• Le principe est celui de *DK Country* (SNes) : passez de l'un à l'autre des deux héros en fonction de leur aptitude particulière.

**C**ortex et Minus avaient un plan pour devenir les maîtres du monde. Seulement voilà, Roofus et Doofus, leurs deux rivaux, ont réussi à mettre la main dessus. Du laboratoire d'acme à la station spatiale, en passant par l'océan, le désert et la jungle, nos deux acolytes agiront de concert pour récupérer le fameux plan. Au programme : des items à récupérer, des vilains pas beaux à blaster (grâce à un gun qu'on peut trouver en chemin), des

pièges à foison, des poursuites motorisées et un gros boss à la fin de chaque univers... Bref, on a affaire à un jeu de plate-forme classique. Un de plus... Pourtant, on ne peut rien lui reprocher : il offre une prise en main idéale, surtout pour les novices, et l'ambiance cartoon est irrésistible. Graphisme coloré, bande-son pêchue : c'est la fête ! Avis aux amateurs de challenges rigolos et sans prise de tête. #

Mysti

GENRE : PLATE-FORME  
ÉDITEUR : SWING  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 46 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4  
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

**VERDICT**

7/10

## TENNIS MASTERS SERIES 2003

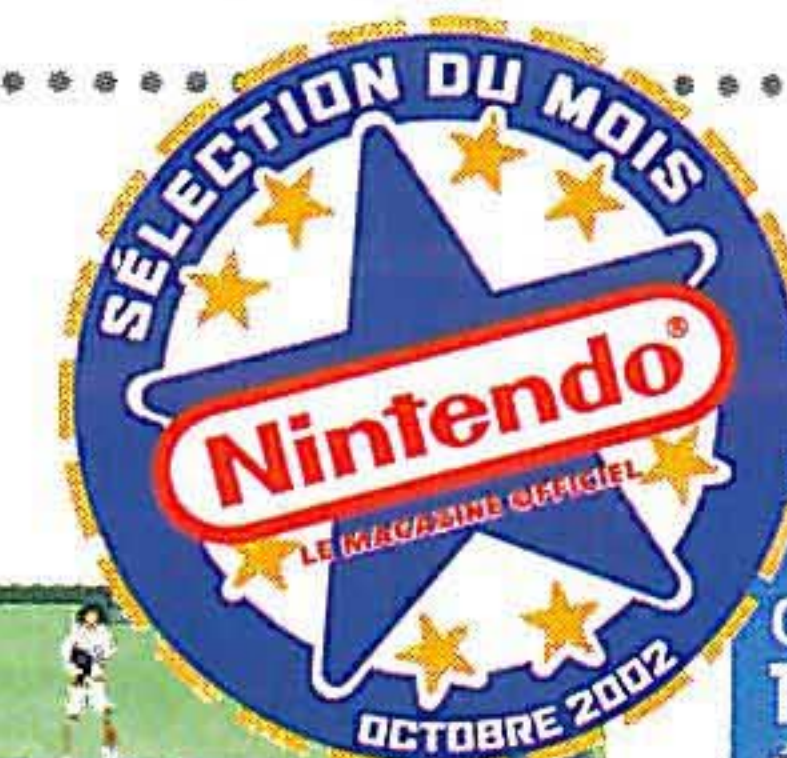
**I**n se souvient de la série de jeux de tennis sortie un peu avant l'été. Face à deux titres auréolés de licences prestigieuses, *Droopy Tennis* s'était très facilement imposé comme le plus jouable des trois. Aujourd'hui, Microïds nous sort une licence forte : les *Masters Series* réunissent les neufs tournois les plus prestigieux après ceux du Grand Chelem. Et il ne faut pas plus d'un set pour savoir que le ramage se rapporte au plumage : *Master Series* est non seu-

lement jouable mais également très réaliste. C'est avec un réel plaisir que l'on se lance dans la compétition. Au bout deux sets, on arrive à envoyer la balle où l'on veut, à condition d'avoir un bon placement sur le cours. Si les premiers tours se franchissent assez facilement, vous devrez ensuite développer un jeu soigné. *Masters Series* est donc non seulement agréable, mais constitue, en plus, un bon challenge. #

Stonehenge



• À l'aide des boutons de flan, on peut imprimer un effet latéral à la balle. Troublant en mode Multijoueurs.



GENRE : TENNIS  
ÉDITEUR : MICROÏDS  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 45 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4  
SAUVEGARDE : SUR CARTOUCHE

**VERDICT**

8,5/10

## TINY TOONS ADVENTURES : BUSTER'S BAD DREAM



• Les décors sont sobres. Mais les ennemis sont nombreux, et c'est souvent le bazar à l'écran !

**A**près avoir trouvé un moyen de contrôler les rêves, Montana Max a projeté Buster et sept de ses amis Toons dans un vrai cauchemar ! Pour s'en sortir, Plucky, Dizzy et les autres devront castagner, à la manière d'un beat'em all, les kyrielles d'affreux, envoyés par Max. Avant chaque partie, Buster choisit un partenaire parmi ses compagnons. Ensuite, il suffit de suivre le scrolling horizontal, et d'aligner tout ce qui bouge. Pas besoin de réfléchir, c'est du

100 % baston ! Chacun dispose de trois coups spécifiques délirants, superbement animés et faciles à réaliser puisque les manips sont les mêmes pour tout le monde... Le vrai problème n'est pas là, car si le jeu est aussi simple que survolté, avec seulement sept niveaux (sans tutorial) et un unique mode jouable exclusivement en solo, ce nouvel épisode des *Tiny Toons* ne dure, hélas, que le temps d'un rêve. #

Mysti

GENRE : ACTION  
ÉDITEUR : SWING  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 46 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
SAUVEGARDE : MOTS DE PASSE

**VERDICT**

5,5/10





## FRAUDE TOUT TERRAIN

# SMUGGLER'S RUN : WARZONE

Avis aux amateurs de courses-poursuites musclées : basique mais efficace, *Smuggler* promet sa dose d'adrénaline !

**A**vec son scénario et sa mise en scène de mauvais film hollywoodien, on avait tout à craindre de ce *Smuggler's Run : Warzone*. Or le titre d'Angel Studios fait montre, à de nombreux égards, de qualités

### DANS TES ROUES !

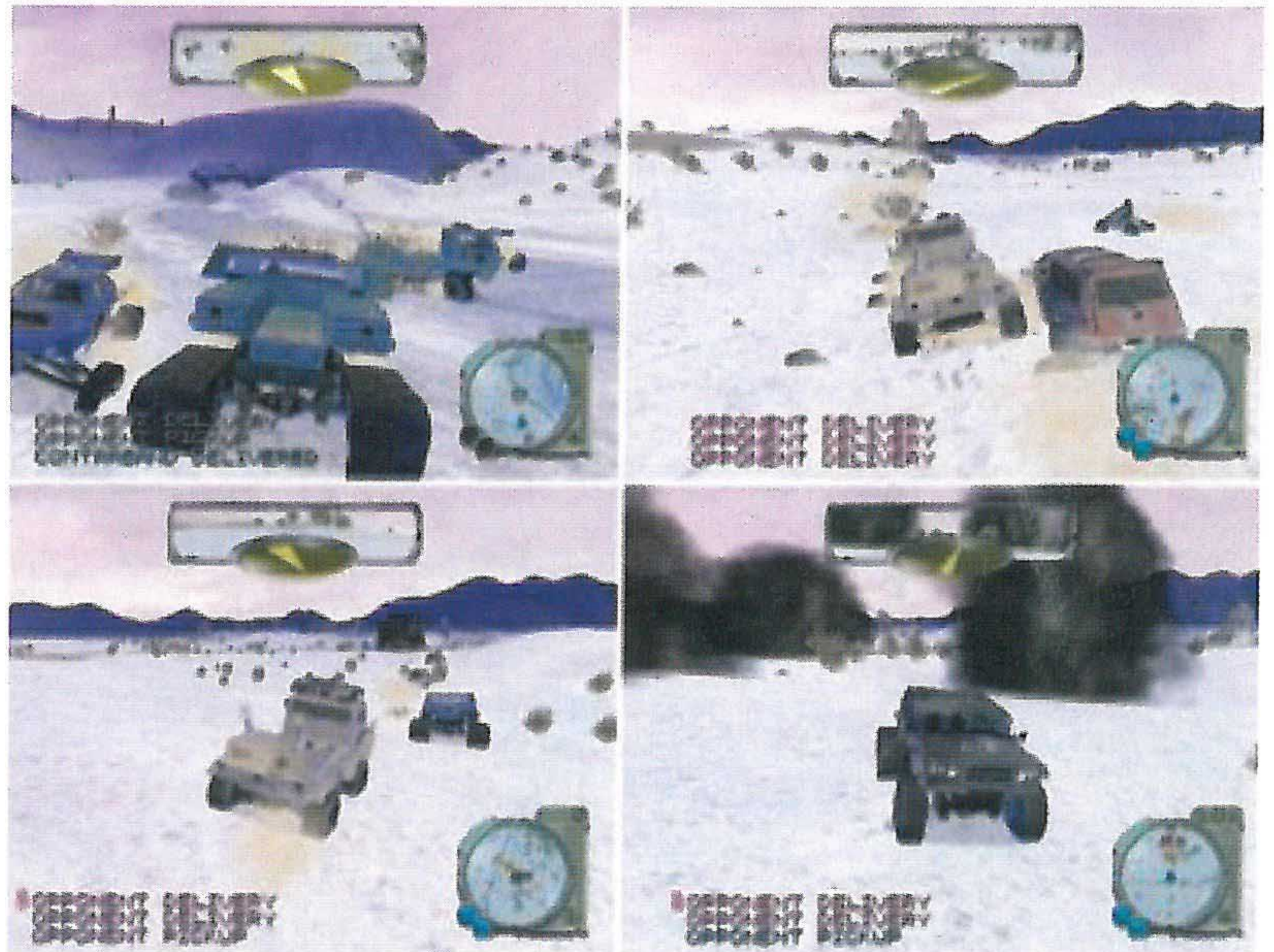
• Tous les stratagèmes sont bons pour se débarrasser des véhicules concurrents. Ainsi, selon votre bolide, vous aurez la possibilité d'enclencher un boost, de lâcher de l'huile, d'effectuer des sauts verticaux, ou encore, d'envoyer des décharges électriques ! N'hésitez pas non plus à ruser en emmenant votre poursuivant près d'obstacles ou en attendant le passage d'un train pour semer la police. Voir une voiture ennemie s'écraser contre ce dernier est un régal !



ludiques indéniables, au premier rang desquelles une accessibilité appréciable. Contrebandier baroudeur, vous devez, à bord de différents véhicules tout terrain, récupérer la marchandise illégale lâchée aux quatre coins des niveaux, pour l'acheminer jusqu'à des points donnés. De là découlent des variantes : selon les cas, il vous sera demandé de composer avec des véhicules policiers particulièrement agressifs, d'acheminer la marchandise avant vos concurrents, de défoncer des véhicules ennemis...

### SHÉRIF, ES-TU LÀ ?

Un principe simplissime donc, mais qui remplit plutôt bien son contrat : divertir. La prise en main et le plaisir de jeu sont immédiats. Menées à un rythme d'enfer, les missions vous accrocheront aisément, d'autant que l'impression de prendre part à des courses-poursuites dignes de *Shérif, fais-moi peur !* saupoudrées de *Mad Max* se révèle grisante ! Appréciations ici l'architecture des niveaux : les différentes maps sont



• Un des principaux arguments de *Smuggler* est son mode Multijoueur, à 4 simultanément.

très vastes, les paysages bien recréés, les reliefs saisissants et les graphismes, dans l'ensemble, fort convenables.

Néanmoins, le titre d'Angel Studio souffre de quelques défauts notables. Passe encore la bande-son, indigeste. C'est surtout la simplicité du gameplay qui finit par poser problème. Peu original, il s'avère surtout limité et assez vite répétitif. Heureusement, sa jouabilité immédiate et ses différents modes Multijoueurs font qu'on y revient facilement. ♣

Aymeric



• Vous devez vous emparer de la marchandise et l'amener à votre camp. Délirant !



• Des courses-poursuites dans des paysages de cette beauté et cette profondeur, on en redemande !



• Les reliefs sont impressionnants, et les envolées fréquentes !

GENRE : ACTION/COURSE  
ÉDITEUR : ROCKSTAR GAMES  
SORTIE : DISPONIBLE  
PRIX : ENVIRON 60 €  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4  
SAUVEGARDE : 6 BLOCS MINIMUM

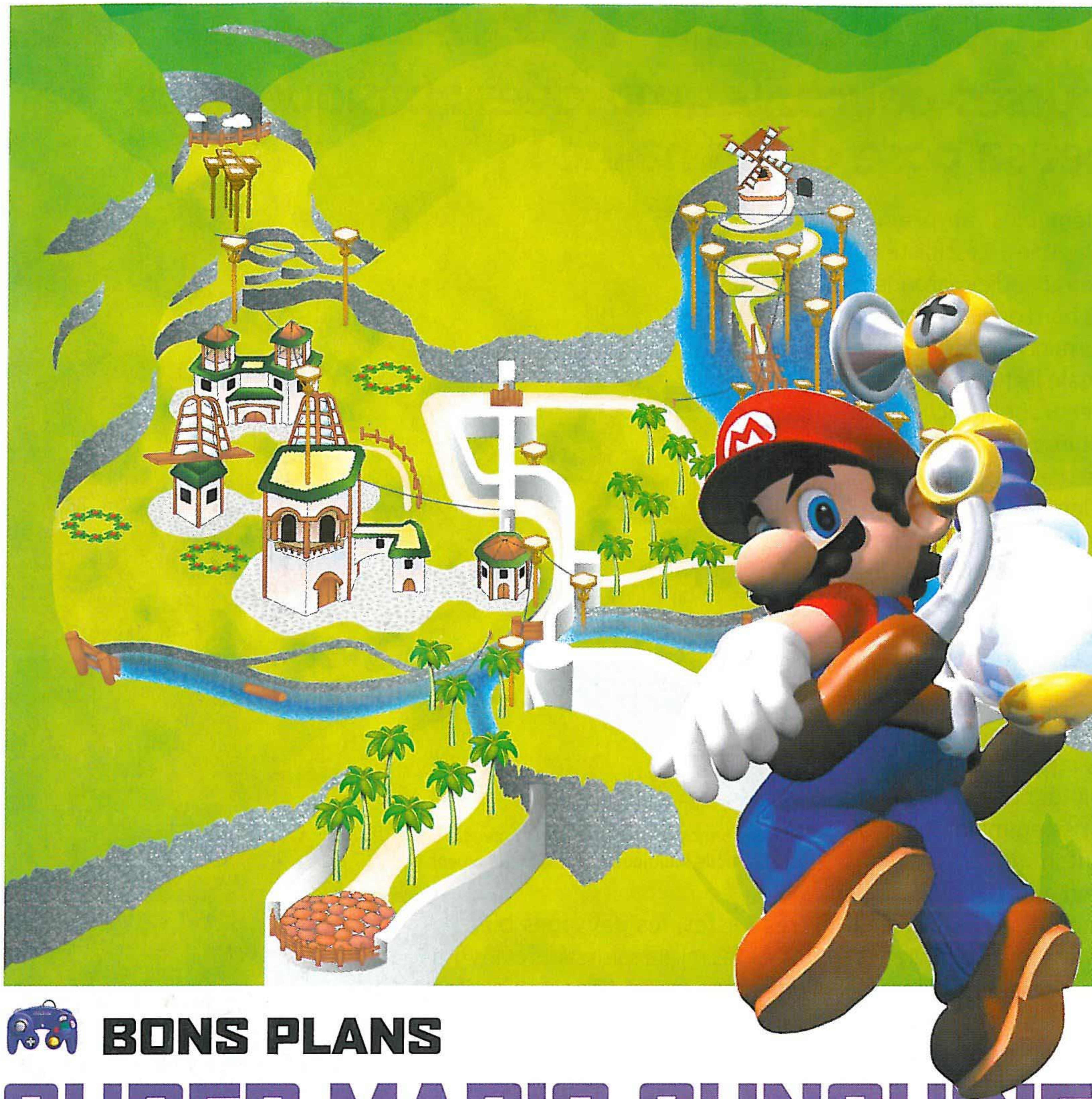
### RÉSUMÉ

*Smuggler* est un jeu vraiment sympa, maniable et bien réalisé. Mais son gameplay basique et limité justifie-t-il ses 60 € ?

**★ VERDICT**  
**6,5/10**



# DANS LE MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO NUMÉRO 6



## **BONS PLANS** **SUPER MARIO SUNSHINE**

Trouvez les 120 Sunshines du jeu grâce à nos plans exclusifs !



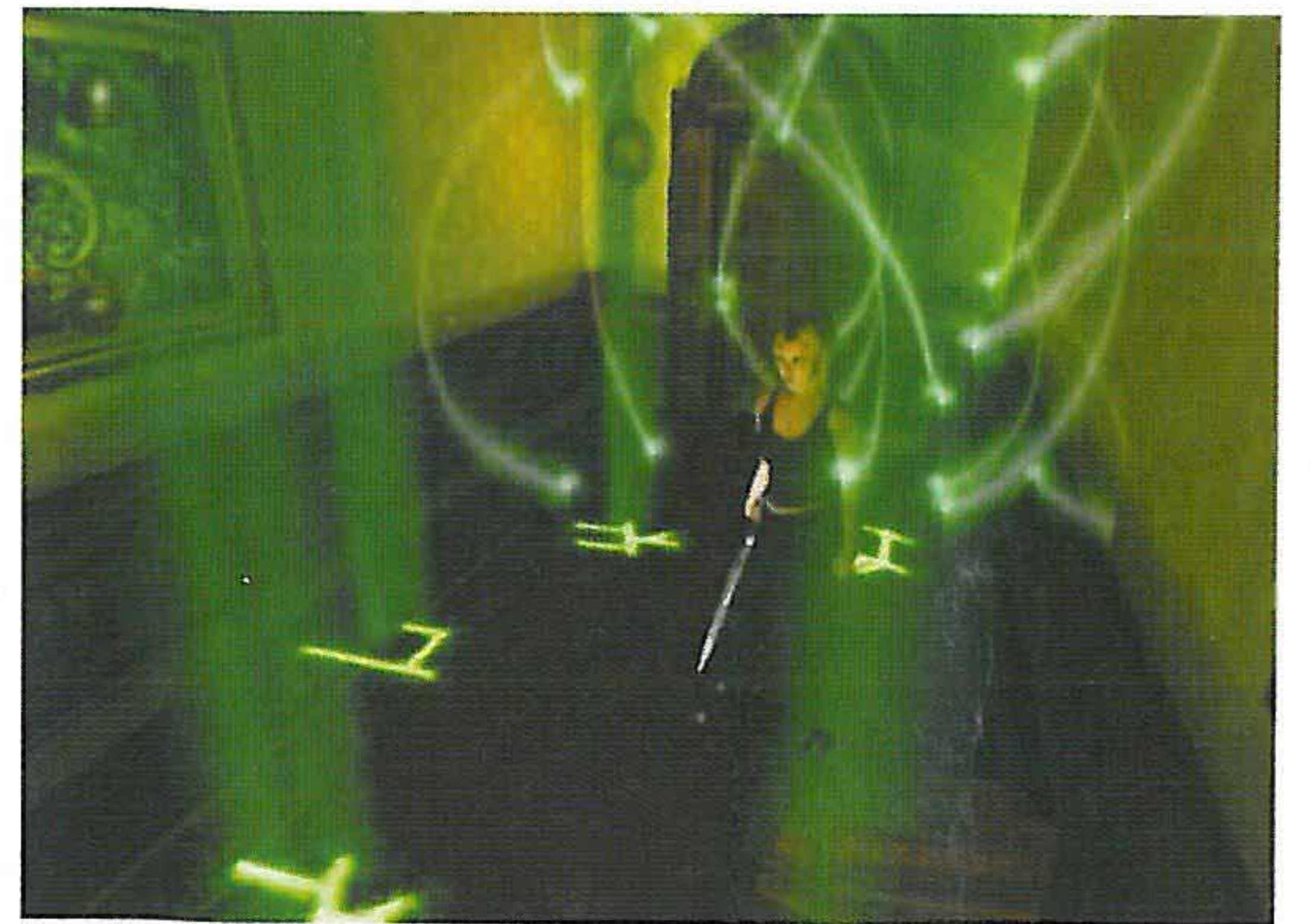
## **NEED FOR SPEED** **POURSUITE INFERNALE 2**

Lorsqu'un jeu flirte avec l'excellence, vous ne pouvez pas y échapper !



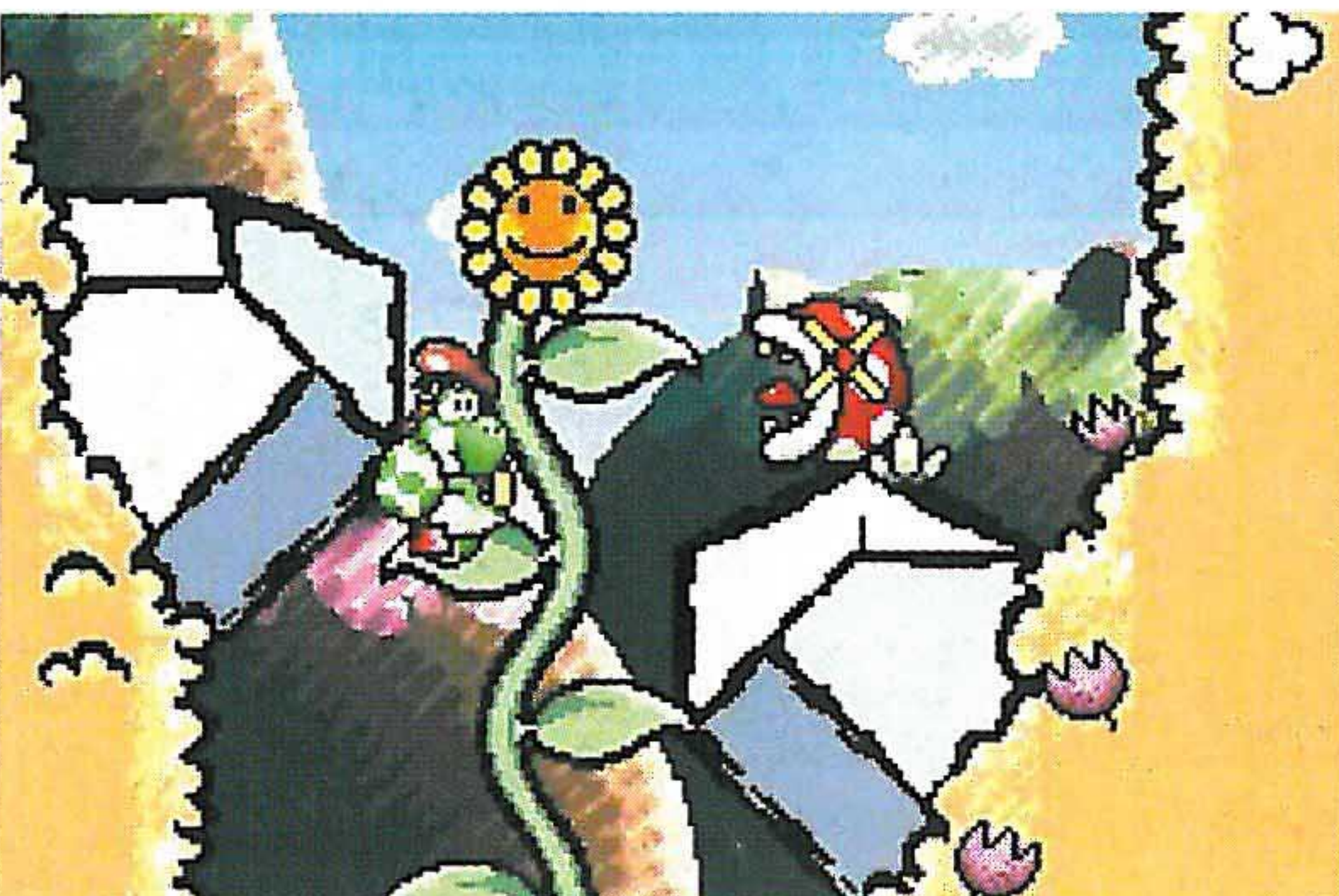
## **ETERNAL DARKNESS**

Les plans pour ne rien rater du thriller psychologique de Nintendo !



## **YOSHI'S ISLAND**

Attention chef-d'œuvre ! Le nouveau *Mario* arrive aussi sur GBA !



## **CASTLEVANIA HoD**

Suite et fin du guide, avec les plans détaillés.



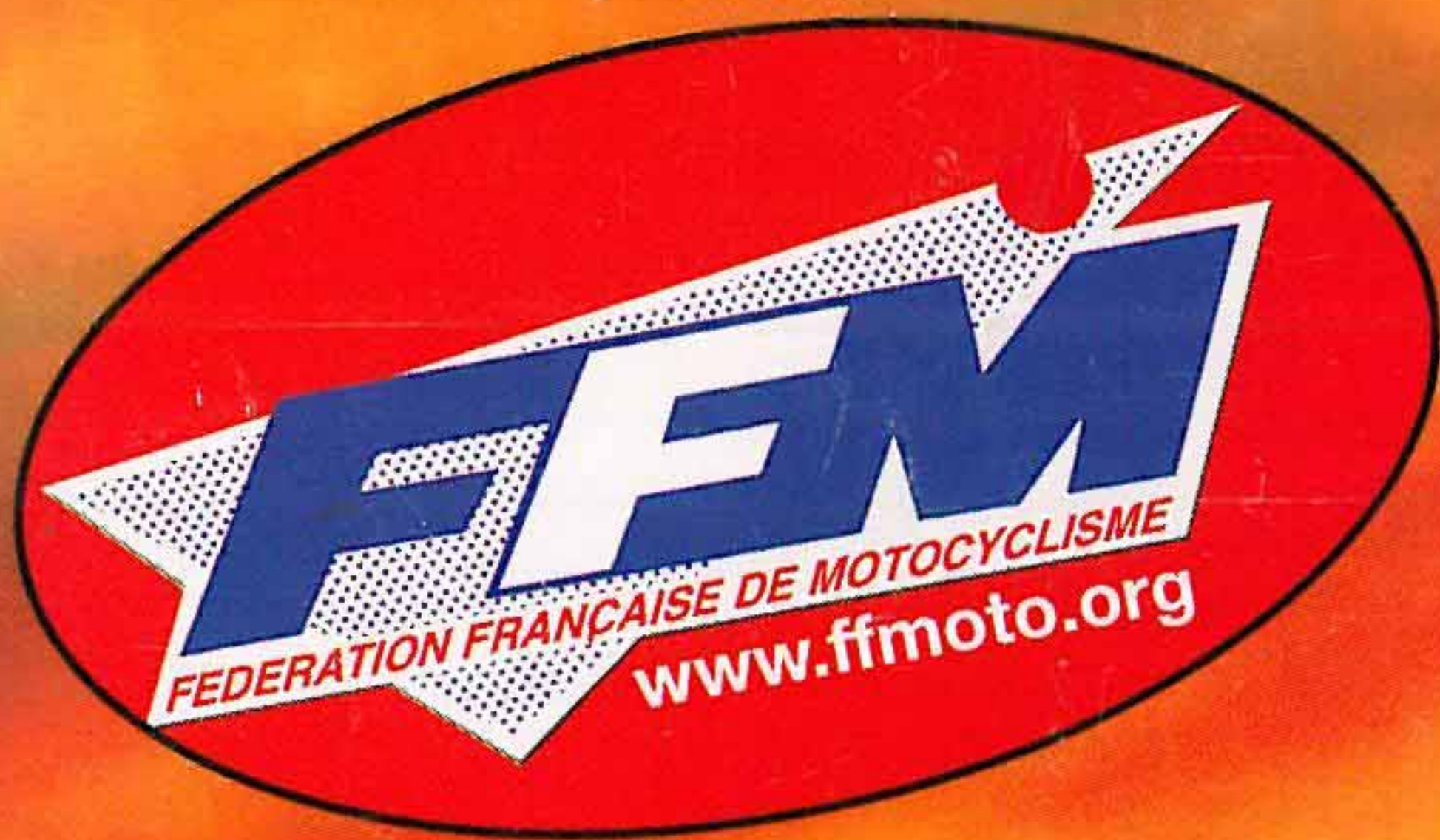
## **DISNEY'S MAGICAL QUEST**

La quête de Mickey et Minnie est-elle vraiment magique ?





# ENVOLE-TOI AVEC LA RÉFÉRENCE DU MOTOCROSS !



## MX SUPERFLY

FEATURING RICKY CARMICHAEL



L'ultime simulation de MotoCross sur GameCube.



Motocross



Supercross



Freestyle

Prenez le départ d'une saison avec **Ricky Carmichael** et découvrez :

- 26 pilotes, 25 circuits officiels
- 5 modes multi joueurs
- un mode Freestyle inédit
- un nouvel éditeur de niveaux...





 N I N T E N D O  
G A M E C U B E™



LA VIE EST UN JEU

[www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)

PIKMIN™ © 2001 Nintendo.™ and ® are Trademarks of Nintendo