

CONSOLES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

Révolutionnaire

Les Pokémon
à la carte sur GBA

Microsoft attaque

XBOX

Le banc d'essai
+ les tests

Project Gotham Racing,
Munch's Oddysee,
Halo, Shrek,
NFL Fever 2002...

Magique

Harry Potter
PS, GBC, GBA...



Sacrée paire de claques !

DEAD OR ALIVE 3

CADOX !
Le calendrier
Metal Gear Solid 2



T 6745 - 120 - 35,00 F - 5,34 €



N° 120 JANVIER 2002. France métro : 35,00 FF/5,34 € - GUA : 42 FF/6,40 € - MART : 42 FF/6,40 € -
REU : 42 FF/6,40 € - GUY : 42 FF/6,40 € - BEL : 260 FB/6,45 € - CH : 10,00 FS - CAN : 10 SCAN - ESP : 1200
PTA/7,21 € - ITA : 10500 ML/5,42 € - LUX : 240 LUF/6,95 € - MAR : 65 DH - PORT.CCINT : 1450 ESC/7,23 €

NUMERO 120 HALO • DEAD OR ALIVE 3 • MAX PAYNE • MAXIMO • BANC D'ESSAI DE LA XBOX
JANVIER 2002
CONSOLES

CHAMP DE BATAILLE.



**LE PREMIER WARGAME POUR
CONSOLE PORTABLE EST SUR**

GAME BOY ADVANCE

**ADVANCE
WARS**

ADVANCE WARS, L'AFFRONTEMENT COMMENCE LE 11 JANVIER.

Commandez 9 officiers différents et 18 types d'unités. Explorez 114 champs de bataille et créez vos propres cartes. Accomplissez plus de 40 missions. Et là, vous serez enfin prêt à affronter jusqu'à 4 adversaires en mode multijoueurs.

Nintendo

Le monde d'emploi

mégahit

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

Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants. Si vous êtes amateur du genre, un tel titre ne doit pas vous échapper!

mégahit

c+d'Or

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

Consoles+ d'Or



TOP! Dead or Alive 3 sur Xbox met une sacrée paire de claques à la concurrence. Depuis le premier épisode, sorti en 1997, le jeu a considérablement évolué : le graphisme se fait plus précis, les animations plus souples et les décors toujours plus beaux. Le système de contres qui a fait la force de la série est bien évidemment au rendez-vous. Même les néophytes s'amuseront tout de suite.



Tout en 3D temps réel, Munch débarque sur Xbox. Attention les yeux!

Contactez-nous!

... et envoyez-nous une photo de votre belle-mère!



kael2@wanadoo.fr



nicolas.gavet@emapfrance.com



giadinh.to@emapfrance.com



pierre.koch@emapfrance.com



julien.frainaud@free.fr



FLOP! No Rules Get Phat sur Game Boy Advance est un titre aussi imprononçable qu'il est injouable. On n'a rien contre les types en skateboard, par contre, on n'aime pas du tout les types en skateboard qui font n'importe quoi : la gestion des sauts est minable et éliminer un adversaire rapidement est mission impossible. Allez, hop! Direct à la poubelle.

SOMMAIRE

japon

9

Ce mois-ci, en plus des nouvelles fraîches de Virtua Fighter 4, de Virtua Striker 3 ou de SoulCalibur 2, Kagotani san nous dévoile un objet insolite pour la Game Boy Advance: le Pokémon « Card e Reader ». On va encore manger du Pikachu pendant pas mal de temps!

news

45

Max Payne, Maximo, Shadowman 2 et Timesplitters 2 débarquent sur PS2, et ils valent vraiment le coup d'œil. Retrouvez aussi les sorties mangas ainsi que toutes les nouveautés DVD-vidéo du mois.

wip

64

Autre transfuge du monde PC, No One Lives Forever arrive sur PS2: pattes d'éph', chemises à col pelle à tarte, brushing soigné... tout ce qu'il faut savoir sur ce Doom-like seventies. Découvrez aussi les nouveautés Codemasters, avec Colin McRae 3, La Sélection des champions 2002, Prisoner of War ou encore Toca Race Driver.

essai

72

La Xbox, première console de jeux vidéo signée Microsoft, est enfin disponible aux États-Unis. Nous l'avons eu entre les mains et photographiée sous tous les angles... Verdict!

16 SOULCALIBUR 2 / ARCADE



76 DEAD OR ALIVE 3 / XBOX

Dead or Alive 3 sur Xbox reste fidèle à la série tout en apportant son lot de nouveautés.

46 MAXIMO / PS2

Tout en conservant le principe et l'originalité de Ghouls n' Ghosts, Capcom nous propose Maximo, la suite de ce jeu de plates-formes mythique sur PlayStation 2. Un futur hit!

54 MAX PAYNE / PS2



LES TESTS DE NOËL

DEAD OR ALIVE 3	XBOX	76
DROPSHIP UNITED PEACE FORCE	PS2	83
ECCO THE DOLPHIN	PS2	104
FROGGER'S ADVENTURES		
TEMPLE OF THE FROG	GBA	82
GOLDEN SUN	GBA	87
HALO	XBOX	94
HARRY POTTER À L'ÉCOLE		
DES SORCIERS	PS/GBA/GBC	88
HEAD HUNTER	PS2	98
HIDDEN & DANGEROUS	PS	106
NBA 2K2	DC	107
NFL FEVER 2002	XBOX	103
DOOWORLD MUNCH'S ODDYSSEY	XBOX	84
PROJECT GOTHAM RACING	XBOX	100
RAYMAN M	PS2	80
SHREK	XBOX	90
SMUGGLER'S RUN 2	PS2	92
SPEEDY		108



72 XBOX

La Xbox, première console de jeux vidéo de Microsoft, fait un tabac aux pays de l'antitabagisme. Allez comprendre! Banc d'essai complet.

94 HALO / XBOX



22 VIRTUA STRIKER 3 / GC



CONCOURS

Attention, ce mois-ci Consoles+ organise avec Virgin Interactive un grand concours Baldur's Gate Dark Alliance, avec des dizaines de lots à remporter.

- 1^{er} prix: 1 PlayStation 2 et un jeu Baldur's Gate Dark Alliance.
- du 2^e au 30^e prix: 1 jeu Baldur's Gate Dark Alliance.
- 31^e prix: 1 poster Baldur's Gate Dark Alliance édité en série limitée (seulement cinq exemplaires pour toute la France).
- du 32^e au 41^e prix: 1 sweat-shirt Baldur's Gate Dark Alliance.
- du 42^e au 70^e prix: 1 tee-shirt Baldur's Gate Dark Alliance.

Couverture: Dead or Alive 3 © 2001 Tecmo. Harry Potter © 2001 Warner Bros Pictures.

air

tests

références

tips

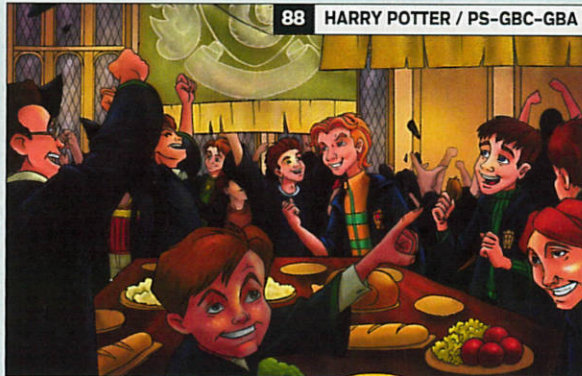
75

L'année commence plutôt pas mal : Dead or Alive 3 (Xbox), Munch's Oddysee (Xbox), Halo (Xbox), Ecco the Dolphin (PS2), Head Hunter (PS2) ou Harry Potter (PS, GBA, GBC). Croisons les fils des pads pour que cela dure.

Tous les jeux indispensables pour consoles PS, PlayStation 2, Dreamcast et Game Boy Advance...

110

Kael, une fois de plus, a terminé d'écrire ses tips chez le coiffeur du coin. Quand on est brun et qu'on se fait teindre en gris, il faut vraiment être super organisé.

119**88 HARRY POTTER / PS-GBC-GBA****87 GOLDEN SUN / GBA**

freeshop

126

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

trombi

130

Le virus Rayman a frappé les membres de la rédaction. Des images exclusives et néanmoins insoutenables.

courrier

132

Bomboy a inventé la réponse au courrier, mais également l'arbalète à lunette. Une trouvaille qui ne s'est pas faite sans douleur... ni douceur!

édito



Alain Huyghues-Lacour

En attendant la sortie européenne de la Xbox (en mars) et celle de la Game Cube (aucune date n'a encore été avancée), nous disposons des premiers chiffres pour le lancement américain de ces deux consoles. Microsoft et Nintendo ont vendu tous les stocks mis sur le marché, soit 300 000 Xbox et 700 000 Game Cube. Handicapé par des problèmes de fabrication, Microsoft n'a pas réussi à mettre en place autant de consoles que Nintendo, et l'on ne saura donc pas si la Xbox aurait pu égaler le score de la Game Cube. Il semblerait que cette dernière ait établi deux nouveaux records de vente, pour la console et pour le jeu (Luigi's Mansion). C'est donc un beau succès pour Nintendo qui peut ainsi faire oublier un lancement plutôt mitigé au Japon. Pendant ce temps, la PS2 cartonne en France où elle devrait atteindre le million d'exemplaires au début de l'année. Avec de telles nouvelles, qu'on ne vienne plus nous dire que le marché du jeu vidéo est morose ! Les deux nouvelles consoles arriveront donc prochainement en France, bien que certaines incertitudes planent encore sur la date de sortie européenne de la Game Cube. Nintendo France confirme toujours une sortie au printemps, mais on peut avoir quelques doutes à ce sujet. En effet, un lancement triomphal aux US est généralement un mauvais signe pour les Européens. Il est vraisemblable que la plupart des consoles en fabrication prendront le chemin des États-Unis où l'objectif de Nintendo est d'atteindre un parc de 1,7 million de machines fin 2001. Dans ce cas, il reste deux hypothèses. Soit le lancement européen est reporté à juin ou septembre (c'est une rumeur qui court), soit elle arrivera au printemps, comme prévu, mais en petite quantité. En revanche, la Xbox arrivera bien à la date annoncée et avec une bonne ludothèque de départ (voir les tests dans ce numéro).

Avis aux amateurs de Tips

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

Remerciements

Micromania et Power Games (Halo et à l'huile), à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci enfin aux deux super héros d'Éliotrope, Gilles (Lyonnais) et Danièle (Parisienne).

Fans d'action et d'aventure

ne ratez pas les démonstrations

dans votre Micromania



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

Tous les mercredis et samedis de 14h30 à 18h30 dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

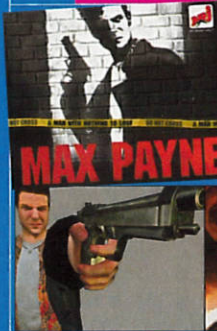
DÉMONSTRATIONS EN JANVIER



Bienvenue dans un royaume d'intrigues, d'aventures et de combats épiques... Baldur's Gate: Dark Alliance™, une aventure passionnante divisée en 3 actes comportant plus de 50 niveaux gigantesques remplis d'affrontements et d'énigmes, plus de 70 heures de jeu.



DÉMONSTRATIONS EN JANVIER



Bienvenue parmi les junkies, les hôtels miteux et les bars glauques de New York ! Vous incarnez Max Payne, un agent spécial de la DEA, qui tente de fuir la mafia et la police. Des détails graphiques étonnant ! Un jeu fabuleux !



MICROMANIA Les nouveautés d'abord !

THOMAS JORDAN 2 000 000



Déjà plus de 2 millions de Micromanies !

La Mégacarte - C'est la carte de fidélité de Micromania, gratuite avec le 1er achat. Avec elle, tous les 1000 F d'achats*, vous recevrez un bon de réduction de 50 F valable sur tous les produits**, sans limite de validité.

Micromania fête le passage à l'euro !

Dès le 1er janvier vos bons d'achats de 50 F (obtenus pour 1000 F d'achats) vaudront 10 € soit 65,60 F ! À cette date le montant des achats sur votre Mégacarte passera automatiquement en Euros.

* Vous recevrez ensuite un bon d'achat de 10 € tous les 200 € d'achats de jeux ou d'accessoires soit toujours 5% de remise différée.

**Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F ou 10 € à partir du 1er janvier 2002. **Remise non applicable sur les Consoles.

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirovettes - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA RUE DE RENNES
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Élysées
75008 Paris - Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens
75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10
75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43
75 MICROMANIA GARE ÉOLE
Gare Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Paris Gare Montparnasse - 75015 Paris
Tél. 01 56 80 04 00
RÉGION PARISIENNE
77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - 77410 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41
77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77410 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11
77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys
Tél. 01 64 87 90 33

- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial Saint-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON
C. Ccial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02
92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92092 Puteaux
Tél. 01 47 73 53 23
92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
C. Ccial Les 4 Temps - Paris de la Défense
92800 Puteaux - Tél. 01 47 76 36 41
93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - 93606 Aulnay-ss-Bois - Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-ss-Bois - Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades - 93160 Noisy-Le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand-Ciel - 94200 Ivry Grand-Ciel
Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
C. Ccial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C. Ccial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
C. Ccial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy
Tél. 01 34 24 88 81
PROVINCE
06 MICROMANIA ANTIBES
C. Ccial Carrefour Antibes - 06600 Antibes
Tél. 04 97 21 16 16
06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - 06700 Saint-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Étoile - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles
Tél. 04 42 77 49 50

- 13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barmoud - 13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35
13 MICROMANIA LA VALENTINE
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN
C. Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45
14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
C. Ccial Mondeville 2 - 14120 Mondeville
Tél. 02 31 35 62 82
21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne
Tél. 05 61 76 20 39
31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
C. Ccial Labège 2 - ZAC Ja Frande Borde
31670 Labège-Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20
33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
C. Ccial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac
Tél. 05 56 29 05 36
34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
C. Ccial Le Polygone - 34000 Montpellier
Tél. 04 67 20 09 97
36 MICROMANIA CHATEAUX ROUX
C. Ccial Auchan - Les Terres Fortes
36330 Le Poinçonnet - Tél. 02 54 27 44 40



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !



Réservez vos jeux !

- dans votre Micromania
- sur micromania.fr

Recyclez vos jeux !

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

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

L E S M I C R O M A N I A

- | | | | |
|--|---|--|--|
| <p>78 MICROMANIA PARLY 2 NOUVEAU
C.Ciéal Régional Parly - 78158 Le Chesnay
Tél. 01 39 23 40 90</p> | <p>76 MICROMANIA DIEPPE NOUVEAU
C.Ciéal Le Belvédère - 76200 Dieppe
Tél. 02 35 06 05 15</p> | <p>86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL NOUVEAU
C.Ciéal Auchan Chassenueuil - 86360 Chassenueuil-du-Poitou
Tél. 05 49 41 38 08</p> | <p>95 MICROMANIA OSNY NOUVEAU
C.Ciéal Osny Nord - 95520 Osny
Tél. 01 30 38 48 18</p> |
| <p>76 MICROMANIA BARENTIN NOUVEAU
C.Ciéal Carrefour - 76360 Barentin
Tél. 02 35 91 98 88</p> | <p>76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTVILLIERS NOUVEAU
C.Ciéal Auchan Le Grand Havre - 76290 Montvilliers
Tél. 02 35 13 06 98</p> | <p>76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE NOUVEAU
C.Ciéal Tourville La Rivière - 76410 Tourville La Rivière - Cléon
Tél. 02 35 81 16 16</p> | <p>76 MICROMANIA ROUEN NOUVEAU
50, rue du Grand-Port - 76000 Rouen
Tél. 02 35 88 68 68</p> |
| <p>44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
C.Ciéal Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96</p> | <p>59 MICROMANIA LEERS
C.Ciéal Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80</p> | <p>67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
C.Ciéal Place des Halles - 67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 70</p> | <p>72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBIN
C.Ciéal Auchan Chapelle Saint-Aubin
72650 La Chapelle Saint-Aubin - Tél. 02 43 52 11 91</p> |
| <p>44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN
C.Ciéal Auchan - 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire
Tél. 02 51 79 08 70</p> | <p>59 MICROMANIA EURALLILLE
C.Ciéal Eurallille - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72</p> | <p>67 MICROMANIA ILLKIRCH
C.Ciéal Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20</p> | <p>72 MICROMANIA LE MANS SUD
C.Ciéal Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79</p> |
| <p>45 MICROMANIA ORLÉANS
C.Ciéal Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54</p> | <p>59 MICROMANIA LILLE V2
C.Ciéal Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58</p> | <p>67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
C.Ciéal Auchan Haute-pierre - Place André Maurois
67200 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70</p> | <p>74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
C.Ciéal Auchan-Épagny - 74330 Épagny
Tél. 04 90 24 09 09</p> |
| <p>45 MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE
C.Ciéal Auchan Les Trois Fontaines
45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38</p> | <p>59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
C.Ciéal Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin
Tél. 03 27 51 90 79</p> | <p>67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
C.Ciéal Auchan - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07 27 18</p> | <p>76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C.Ciéal St-Sever - 76000 Saint-Sever - Tél. 02 32 18 55 44</p> |
| <p>49 MICROMANIA ANGERS
C.Ciéal Géant - Espace Anjou - 49000 Angers
Tél. 02 41 25 03 20</p> | <p>62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C.Ciéal Cité-Europe - 62231 Coquelles
Tél. 03 21 85 82 84</p> | <p>68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
C.Ciéal Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach
Tél. 03 89 61 65 20</p> | <p>83 MICROMANIA MAYOL
C.Ciéal Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04</p> |
| <p>51 MICROMANIA REIMS CORMONTEUIL
C.Ciéal Cora-Cormonteuil - 51350 Cormonteuil
Tél. 03 26 86 52 76</p> | <p>62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C.Ciéal Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77</p> | <p>68 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST
C.Ciéal Grand-Ouest - 69132 Écully - Tél. 04 72 18 50 42</p> | <p>83 MICROMANIA GRAND-VAR
C.Ciéal Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30</p> |
| <p>54 MICROMANIA NANCY
C.Ciéal Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88</p> | <p>62 MICROMANIA BOULOGNE
C.Ciéal Auchan - 62200 Saint-Martin Boulogne
Tél. 03 21 31 63 51</p> | <p>68 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C.Ciéal La Part-Dieu - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82</p> | <p>84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
C.Ciéal Auchan-Pontet - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66</p> |
| <p>57 MICROMANIA METZ SEMECOURT
C.Ciéal Semecourt - 57280 Semecourt - Tél. 03 87 51 39 11</p> | <p>66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
C.Ciéal Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus
66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21</p> | <p>68 MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE
C.Ciéal Auchan - 69800 Lyon Saint-Pierre - Tél. 04 72 37 47 55</p> | <p>84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
C.Ciéal Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon
Tél. 04 90 81 05 40</p> |
| <p>59 MICROMANIA RONCQ
C.Ciéal Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62</p> | | <p>69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C.Ciéal Auchan Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval
Tél. 04 72 67 02 92</p> | |

bigben
interactive



ACTION REPLAY 2 V2

Pour PlayStation 2

LE 3 en 1!



Déchaîne la puissance !

1 - DES MILLIERS DE CODES

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

2 - LE CINEMA EN ZONE LIBRE

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

3 - SAUVEGARDE, et COMPRESSE

Permet de compresser les données et de gérer le stockage
des fichiers de sauvegarde.

bigben
interactive

Japon

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

TORUNEKO 2 ADVANCE

Les amateurs de jeux de rôle se souviennent certainement de ce jeu sorti, à l'origine, en 1993 sur SNES puis, quelques années plus tard, en 1999 sur PlayStation. Aujourd'hui, c'est sur Game Boy Advance qu'il revient pour le plus grand plaisir des possesseurs de la portable de Nintendo.



Pokémon Card e: Ni

La société Nintendo a débuté il y a une centaine d'années en fabriquant des cartes à jouer. Elle fut également la première du Japon à pouvoir utiliser l'image de Mickey sur ses cartes, suite à l'obtention de la licence Disney, avant de se lancer plus tard dans le jeu vidéo. À présent, le Japonais revient à ses vieilles amours avec les « Card e », ou comment trouver une synergie entre jeu vidéo, cartes à jouer et Trading Card.

Les « Card e » se basent sur une technologie développée par Olympus et dont Nintendo a la licence exclusive. Une fine bande codée est imprimée à l'aide d'une encre spéciale sur les cartes. Cette bande peut contenir jusqu'à 2 mégas (de plus grosses capacités sont en test). Chaque carte peut comporter deux de ces bandes, « side code » (dans le sens de la hauteur) et « base code » (dans celui de la largeur). Pour les lire, il faut un lecteur spécial, le « Card e Reader », à placer dans le port cartouche de la GBA.

Seul mot d'ordre : synergie !

L'expérience a prouvé que certaines trouvailles demandaient un certain temps d'adaptation aux joueurs. Ils pourraient ne pas en saisir l'utilité ou se méprendre sur ce nouveau concept, alors bonjour la déception ! Soyons clairs : il ne s'agit pas là du Pokémon

DERNIÈRE MINUTE

L'effet Smash Brothers a eu lieu, et pas moins de 130 000 machines ont été vendues en trois jours lors du lancement du jeu sur GC ! Pendant ce temps, il s'est vendu 3 fois moins de PS2. Pas loin de 100 % des possesseurs de GC ont acheté le jeu, fou ! Aux US, Nintendo a lancé 740 000 machines dont 100 000 pour le Canada, puis 75 000 pour la location. 125 000 unités supplémentaires ont été envoyées du Japon par avion trois jours après le lancement. Tout est parti ! Nintendo revolt ses prévisions à la hausse et ce seront en tout de 1,5 à 1,7 million de machines livrées aux USA pour les fêtes de fin d'année !



Des minis jeux très basiques.

de la GBA, pas encore... Le jeu en cartouche est attendu pour avril prochain, mars au mieux. Ici, Nintendo vise la grande population des fans du jeu de carte Pokémon, qui fait l'objet d'un tournoi national, et même d'une ligue. Même si la plupart des joueurs des Pokémon Card ont leur GBA, Nintendo veut rendre la présence de la GBA plus forte dans cette communauté, en introduisant le concept des « Card e ». Un cheval de Troie qui cache toute une stratégie à long terme. En effet, Nintendo prévoit déjà plusieurs séries : Pokémon, Game & Watch, Mario Party, sport (base-ball, foot...), etc. voire même Dobutsu no Mori (on peut déjà trouver une Famicom (NES) dans le jeu et s'éclater au Super Mario Bros B bits). Imaginez des cartes avec des jeux différents à transférer sur GBA ou sur GC via le câble ? Mmm... Le concept a des ramifications très vastes et Nintendo commence doucement aujourd'hui avec Pokémon. Mais sans nul doute, 2002 devrait voir la révolution papier déferler !

« Card e », késako ?

Le jeu de cartes Pokémon est né suite au succès fulgurant de la série. Il initia une mode, renforcée par la suite avec Yugio (Konami). Le « Card e Reader » (environ 360 F) est livré avec 10 cartes. Un « Starter



Nintendo lance divers coloris, et ça marche !



Pack » (moins de 50 F) offre un lot de 30 cartes de base (13 Energy, 12 Pokémon, 5 Trainer), 1 Pokémon Coin, 2 Markers et 20 Damage Counters. On achète ensuite des packs (moins de 10 F) de 5 cartes, comme pour les Trading Cards, histoire d'accroître son arsenal. Le tapis de jeu est vendu séparément. Avec les Pokémon « Card e », les joueurs ont en main une nouvelle série avec de nouveaux monstres et des possibilités inédites. Une série de « Card e » serait déjà en préparation pour les USA. La partie codée apparaît comme un bonus, tout comme le Reader. Ce dernier permet de visualiser les infos d'un Pokémon représenté sur une carte donnée : sa description, son évolution possible, son utilisation combinée avec d'autres cartes, etc. Certaines cartes possèdent 2 pistes codées. La seconde contiendra un programme : un mini-jeu, une animation ou une mélodie. On peut parfois combiner plusieurs cartes et obtenir des programmes différents suivant ces



Des animations très simples.

Auto Modellista

LA TUNING ATTITUDE

Peintures et logos, démarquez-vous !



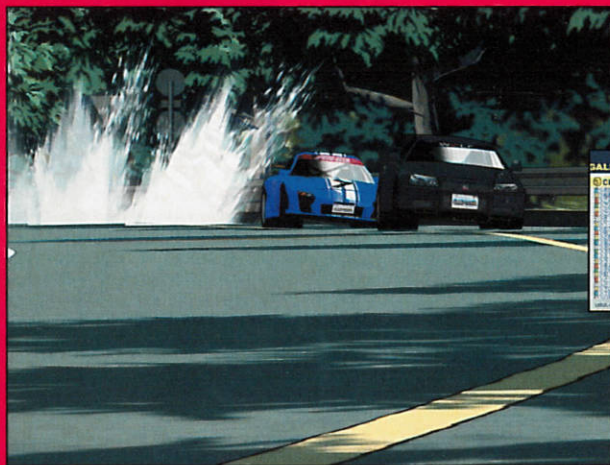
Ce n'est pas tous les jours qu'on voit un jeu de caisse déborder de chez Capcom ! Si le visuel est fantastique, qu'en est-il de l'approche de l'éditeur concernant le concept du titre et sa jouabilité ?



Auto Modellista amplifie tout, comme ces gaz qui explosent.



On trouve pour le moment des décors très nippons.



Des sensations physiques amplifiées, un plaisir visuel garanti !



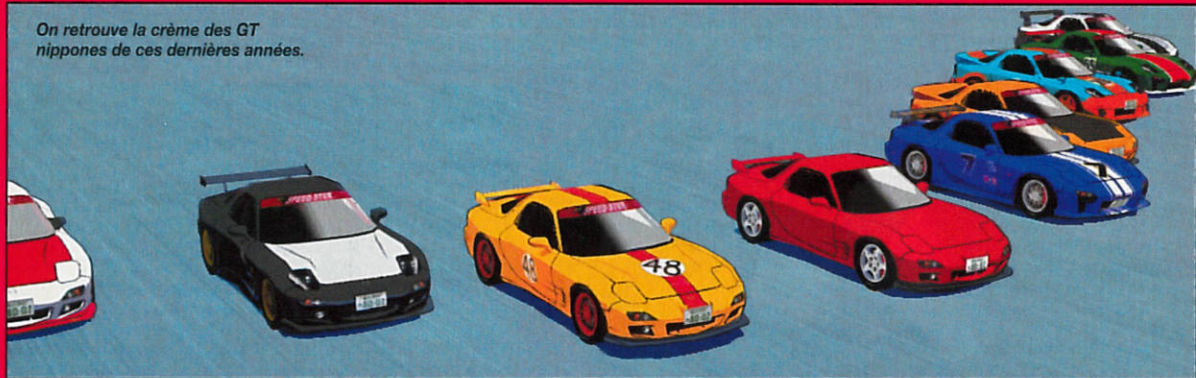
Une interface simple pour regarder et communiquer.



La nuit, le motion blur est de sortie.



On retrouve la crème des GT nipponnes de ces dernières années.



Chez Capcom, Auto Modellista est le fruit d'une longue histoire, et de la volonté d'un certain Noritaka Funamizu, le cerveau qui se cache derrière Street Fighter 2 (et la majorité des jeux de combat, comme la série Vampire). Capcom prenait ce brave homme pour un doux dingue, et il faut dire que sa première expérience arcade, Slipstream, s'était soldée par un échec : 150 unités vendues au Brésil. Alors qu'il travaillait sur Bio Hazard Online, Funamizu a considéré que la course automobile constituerait un candidat idéal pour la nouvelle stratégie en ligne de Capcom. Le manque complet d'expérience dans le domaine s'est révélé une force pour l'équipe, qui a abordé la course automobile 3D sur console avec de nouvelles approches. Le résultat : Auto Modellista.

Que du contraire !

Outre la volonté d'un groupe d'hommes, Auto Modellista est né de deux idées. La première est que la course auto 3D, dans sa quête continuelle de réalisme visuel, propose des graphismes équivalents d'un jeu à un autre. La seconde est que prendre le contre-pied de d'un style dominant peut s'avérer payant. Tout comme Dragon Quest et Final Fantasy, ou Virtua Fighter et Tekken, il est possible d'avoir un impact très sensible sur les joueurs en faisant l'inverse de la référence du genre. Ainsi, Auto Modellista va quasiment à l'encontre de GT3. Là où GT fait dans l'environmental mapping, AM choisit l'artstoon (version évoluée du cell shading sauce Capcom). Là où GT veut proposer une conduite réaliste, AM fait dans le Ridge Racer. Bref, Capcom se démarque. Graphiquement, le jeu est un véritable choc. De l'effet de pluie (à la Metal Gear Solid 2), à la nuit en motion blur (rappelant le film « Akira »), on note une volonté constante d'offrir un visuel soigné et original, non basé sur une reproduction fidèle de la réalité et de ses règles physiques. Par exemple, l'effet de vitesse a été exagéré, à tel point qu'il

pourrait donner envie de lever le pied. Pour Capcom, trop de jeux se conduisent le bouton d'accélération constamment enfoncé.

Le jeu en réseau

AM se démarque aussi par un côté jeu réseau très prononcé. Selon Capcom, parmi les fans de courses auto, on trouve ceux qui s'éclatent au volant et ceux qui aiment regarder les autres conduire. AM veut s'adresser à ces deux publics. On sélectionne un modèle de voiture pour en modifier l'apparence ou les spécifications : coloris, pièces détachées, etc. Voitures et pièces sont sous licence de constructeurs locaux. On peut même se faire un logo pour se démarquer des autres joueurs. Il est ainsi possible de former une équipe de huit personnes maxi. Des points sont attribués à chaque équipe selon ses performances. Chaque victoire rapporte un certain nombre de points. Ces courses s'improvisent au fil des duels entre équipes ou lors de compétitions. Tout s'organise librement à travers un chat (via le pad ou un clavier). On fixe les règles quasiment soi-même : 4 joueurs d'une équipe contre 4 d'une autre, etc. Si la conduite n'est pas votre fort, vous pouvez assister aux courses en spectateur, communiquer entre passionnés, comparer vos caisses... Les catalogues de voitures et de pièces détachées sont directement accessibles sans besoin d'argent ni de points. On peut s'improviser génie de la mise au point automobile et éditer des voitures toujours plus puissantes ou équilibrées, puis les passer à d'autres joueurs pour qu'ils les conduisent en course. Le replay peut s'enregistrer et être échangé. Bien sûr, l'utilisation du disque dur est conseillée, même s'il n'est pas nécessaire. Optimisé pour les modems 56K, le jeu n'autorise pas des chargements de données volumineuses : nouvelles voitures (paternes d'animation) ou circuits inédits restent encore un peu délicats. Pour un Auto Modellista 2 donc ? Si la partie en ligne est confirmée au Japon et aux USA, elle est très incertaine en Europe

pour des raisons techniques. Aussi le jeu pourrait se voir dénudé de sa partie réseau pour ne proposer qu'un jeu en solo avec, au mieux, une option versus (déjà incluse). Capcom pourrait opter pour une conversion PC afin d'en exploiter l'importante ouverture en ligne en Europe, puis revenir plus tard avec une version en ligne console (non précisée), une fois l'expérience acquise.

Une nouvelle politique

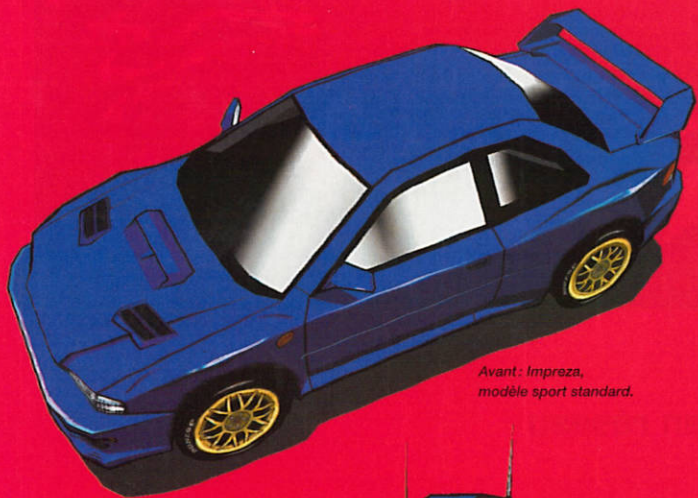
Près de 8 voitures peuvent tenir à l'écran, mais ce chiffre tomberait à 6 à certains moments comme sous la pluie ou de nuit. La PS2 a ses limites. Toujours côté chiffres, on devrait trouver une dizaine de circuits et une soixantaine de bolides, des GT nipponnes. Capcom voudrait accorder un minimum de spécificités par marché (Japon, USA et Europe) : par exemple, un léger pourcentage de voitures, pièces et circuits différents. Conformément à la nouvelle politique de l'éditeur, le jeu a été programmé à l'aide d'outils particuliers permettant des conversions quasi immédiates sur n'importe quelle plate-forme. Une conversion Game Cube semble à l'ordre du jour même si rien n'est encore officiel à ce sujet. On peut espérer des annonces dans un futur proche. ■



Le jeu gère les effets de premier et arrière-plans.



Auto Modellista

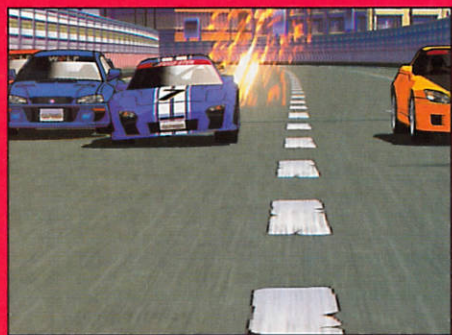


Avant: Impreza, modèle sport standard.



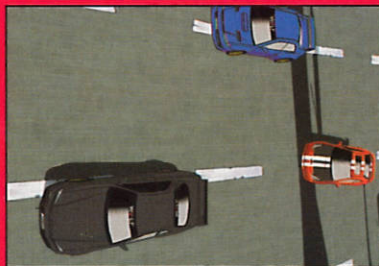
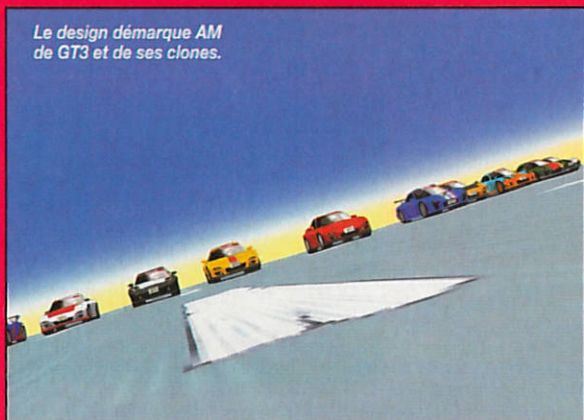
Une inspiration Ridge Racer omniprésente.

Après: Impreza, modèle WRC.

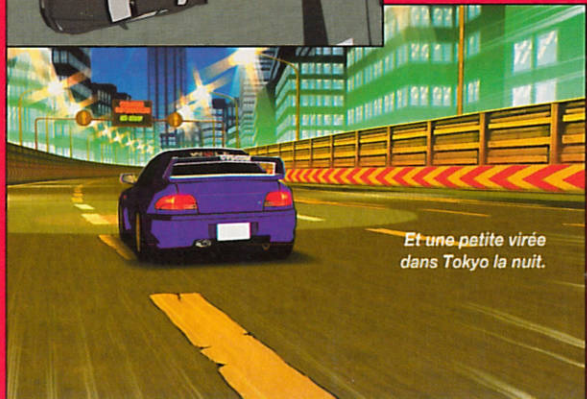


Faites jaillir les éclairs en vous frottant aux adversaires!

Le design démarque AM de GT3 et de ses clones.

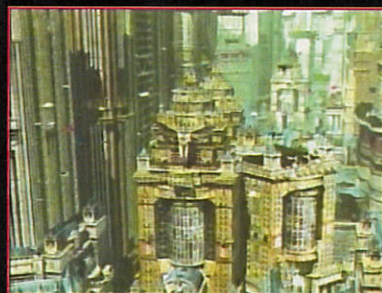


Le choc! Comme Ridge Racer au début de la PS!



Et une petite virée dans Tokyo la nuit.

Star Ocean 3



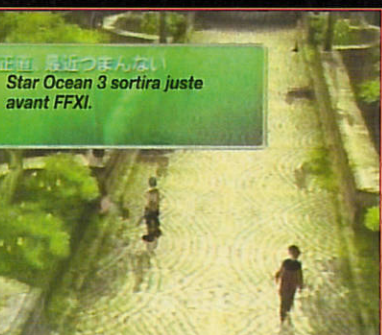
Une vision très Metropolis du futur.



L'épée peut s'enflammer grâce au pouvoir du feu.



Vous êtes projeté au sol!



Sur la scène des RPG, les mésaventures de Square laissent un vide récemment comblé par un Enix au sommet de sa forme. Grandia II, Grandia X et ce fameux Star Ocean 3 s'annoncent comme autant de hits potentiels.

Square ne va pas bien, et la récente démission de son nouveau PDG n'arrange en rien les choses. Il n'aura tenu qu'un an, en laissant derrière lui une ardoise record. On pouvait donc craindre pour le RPG sur PS2, d'autant que Square veut maintenir son FFXI 100 % en ligne. À la lumière du dernier TGS, les fans ont été rassurés, grâce à un Enix au mieux de sa forme. Non seulement Dragon Quest IV a fait un ravage sur PS, mais les titres à venir sur PS2 devraient rassurer les rôlistes. Grandia II et Grandia X sont développés par Game Arts, mais c'est Enix qui les distribuera. Ensuite, on trouve le très prometteur Star Ocean 3.

Sur Terre

Ce nouvel épisode se déroule sur notre Terre, mais des siècles après les premiers épisodes. On contrôle un personnage qui se fera assisté par des amis de rencontre au fil du scénario. On se déplace dans des écrans en 2D (passage de la ville) ou en 100 % 3D (carte). Dans ce dernier cas, il sera possible de faire tourner les décors autour de soi. Les batailles sont très dynamiques et paraissent se dérouler plus ou moins en temps réel (total ou semi). La magie aura une grande importance, et il semble même qu'on puisse avoir accès à des boules de feu pour renforcer sa puissance de frappe lors des combats. Les graphismes sont de très bonne facture, mais la musique, un peu techno, gagnerait à être plus mélodieuse. ■



Une aire de combat 3D.



Profitez du moment pour vous offrir une dose de dragon!



Des effets d'eau impressionnants.



Votre équipe se renforcera au fil du scénario.

SoulCalibur 2

Alors que Tekken 4 sur PS2 est prévu pour mars 2002, nous n'avons toujours pas de date quant à la version arcade de SoulCalibur 2. Fin 2001 ou début 2002 ? l'éditeur laisse planer le mystère.



Des formes très avantageuses, comme on aimerait en voir plus souvent!



Les capacités du System 246 sont exploitées à fond.



Mitsurugi a du mal à contenir la fougue de Kilik!

Des effets de lumière éclatants!



Des animations complexes, impressionnantes.



Un superbe effet d'énergie!

SoulCalibur 2 veut exploiter à fond le System 246. La raison est simple : Namco espère, à terme, convertir la même version pour toutes les consoles. Se basant sur le System 246 provenant de la PS2, cette version doit être optimale pour ne pas paraître faiblir sur des consoles comme la Game Cube ou la

Xbox. Enfin, l'équipe en charge du développement veut une suite sans défaut, afin de faire oublier la première version arcade (System 12) et être digne de l'extraordinaire version Dreamcast. Bref, un programme chargé sur lequel la profusion – actuelle ou annoncée – de jeux de combat 3D ajoute un peu plus de pression.

Plus adulte

Cette fois, on a droit à un nouveau Kilik qui fait plus adulte, comme la plupart des personnages de la série. Le graphisme a encore été amélioré, notamment la qualité des textures et des effets spéciaux. L'animation des coups et autres combos est ultra détaillée, avec des gestes plus complexes et plus spectaculaires. Il suffit de voir Kilik manier le bâton pour en être convaincu. Côté effets, on en trouve des inédits comme celui où une sorte d'enveloppe énergétique, avec un superbe aspect électrique, recouvre les armes ou une partie du corps des personnages. On a alors un rendu parfait des combattants, déployant toute leur énergie lors de certains coups spéciaux.

En bonus

Du point de vue de la jouabilité, on retrouve tout ce qui a fait le bonheur des joueurs sur Dreamcast. En bonus, un espace en 3D bien plus abouti. Indiscutablement, SoulCalibur 2 s'améliore chaque semaine. On sent que son créateur, Yotoriyama Hiroaki, déjà responsable de toute la série (de Soul Edge jusqu'à SoulCalibur 2), veut nous sortir un titre sans lacune. On croise les doigts. ■



Kilik peut frapper à tous les niveaux.



Les ombres au sol ne sont pas encore bien gérées.



Kilik a pris de l'âge pour s'adapter aux fans de la série.



Cinq secondes avant une projection fracassante !



Le bâton n'est pas tout, un coup de pied, ça peut aider !



Chaque arme perent des parade différentes.

World Club Cham Serie A 2001-2002

Par la voix de son président, Hisao Oguchi, Hit Maker avait annoncé le développement d'un jeu de foot arcade, basé sur le concept du très populaire Derby Owners Club. Le voile est enfin levé.

DES CARTES À JOUER!

WCCF propose des cartes, non pas seulement à collectionner, mais à jouer surtout! Elles représentent pour le moment tous les joueurs du Calcio, avec à chaque fois une analyse détaillée des valeurs supposées de chacun. À quand les autres championnats?



Tous les continents sont représentés!



Le jeu inclut un large choix de blasons inspirés des vrais. Comme ça, pas de problème de licence!

On organise son équipe sur sa table de jeu.



Vos joueurs apparaissent à mesure que vous placez vos cartes.

Championship Football -

Comme Derby Owners Club du même Hitmaker, ce WCCF propose la même borne imposante formée d'un large écran 16/9" et de 8 postes. Ces derniers se composent d'un écran, d'un siège et d'une table. Sur celle-ci, on place des sortes de Trading Cards conçues par le célèbre fabricant d'images à collectionner Panini. Elles représentent, pour le moment, les joueurs de la première division italienne (saison 2001-2002) : 18 équipes et plus de 300 joueurs. On se retrouve ainsi avec 11 cartes, plus 5 remplaçants sur le banc de touche. Sur son petit écran, on voit apparaître le joueur de chaque carte avec son nom. La chose est rendue possible par la présence d'une puce dans l'épaisseur de la carte. Le côté simulation est assez étendu, et il est possible de personnaliser les couleurs de son équipe (maillot, motifs, coloris, etc.). Un certain nombre de modes sont prévus, dont des tournois.

Tirée au hasard

Certains aspects du jeu sont paramétrables (balance de l'équipe, stratégie, etc.). On peut même adresser la parole à ses hommes lors de la mi-temps : suivant votre ton ou vos propos, le comportement de vos protégés peut s'en trouver influencé. Durant les

matches, l'ordinateur contrôle en grande partie chaque équipe. Le programme prend en compte la valeur supposée de chaque joueur. On peut modifier sa formation en changeant de place les cartes sur la table en temps réel. Pour introduire un minimum d'action, un bouton permet de déclencher un tir ou une tentative d'arrêt de son gardien. En fin de partie, le jeu vous donne une carte supplémentaire tirée au hasard. Le jeu tourne sur Naomi, et le prix des cartes n'est pas encore connu. On sait seulement qu'un kit de départ comprenant 11 cartes + une IC Card sera proposé. La IC Card permet de sauvegarder les données liées à son équipe (maillot, historiques, etc.).

Ça promet

Le concept est très prometteur, alliant cartes de collection, foot et simulation en temps réel. On n'ose pas imaginer ce que le studio de Sega pourrait nous sortir par la suite : NBA, NHL, AHL... ? Difficilement adaptable sur console, WCCF pourrait redonner aux gens l'envie de revenir dans les salles, surtout à l'approche de la Coupe du monde ! ■



Remontez les bretelles à la mi-temps à cette équipe de feignants!



Hitmaker révolutionne son concept Derby Owners Club.

UN PEU D'INTERACTIVITÉ

Le match se déroule sous vos yeux, mais vous avez droit à un peu d'interactivité grâce au bouton d'action tir-arrêt.



J-League Spectacle Soccer

Tout le monde attendait, la suite de Victory Goal, le jeu de foot emblématique de Sega sur Saturn. A la place, c'est un Spectacle Soccer surprise qui nous est servi et toujours sur... Dreamcast.



Sexy, non ?



Spectacle Soccer offre des outils d'édition limités.



Qui va tirer ce coup franc ?



Des graphismes loin de ceux d'un Virtua Striker 3.

Visiblement, Victory Goal ne sera pas du voyage sur Dreamcast. Il est fort à parier que ce titre culte est en préparation sur une autre plate-forme et dans le plus grand secret. Pour le moment, Sega peaufine son expérience dans la simulation de foot. Comme son nom l'indique, il est tout d'abord question de J-League, la première division nipponne ; le jeu devrait aussi proposer la J-2 (division 2). Mais ce n'est pas tout, car vous pourrez aussi disputer, dans le mode exhibition, une sorte de coupe du monde déguisée, réunissant 32 pays répartis en poules de 4 (16 au total donc). Le mode domestic est un championnat de clubs nationaux (Japon, Italie, Angleterre, Espagne et Allemagne, mais pas la France) alors que le mode compétition est une coupe qui voit s'affronter des clubs ou des équipes nationales ; plus divers modes dans lesquels on s'entraîne ou on édite ses équipes.

Profond

Côté jeu, 1 à 4 joueurs peuvent prendre part à un même match. Sur les coups francs, on peut même contrôler trois footballeurs virtuels à l'aide de trois boutons. Jusqu'au dernier moment, l'adversaire ne saura pas lequel va tirer. Enfin, on trouve tous les ingrédients habituels dans la gestion de son équipe : formation, tactique, etc. Si le graphisme ne suit pas toujours, on est surpris par la profondeur des possibilités de la partie simulation. Le jeu en réseau n'a pas été inclus, mais c'est certainement reculer pour mieux sauter. En effet, Spectacle Soccer semble se présenter comme un prototype de ce que pourrait être le prochain Victory Goal. ■



On rêve des versions PS2!



Vous devez garder le moral de vos hommes au top!



Une partie simulation très appuyée.





...on se retrouve devant le ciné !

AVEC TA TÉLÉCARTE[®], GAGNE JUSQU'À 1 AN DE CINÉMA.

Appelez le 08 92 68 70 50*
et gagnez 500 pass illimités
ou 5000 cartes 5 places.

Jeu-concours sans obligation d'achat.
Valable du 10 décembre 2001 au 31 janvier 2002.
* 2,21 F (0,34 €) TTC/min. Remboursable sur simple
demande à hauteur de 2 minutes de communication.



 **france telecom**
bienvenue dans la vie.com

Virtua Striker 3

APRÈS LA PLUIE...

Le soir tombe. VS3 autorise quasiment tous les climats et moments de la journée.



Amusement Vision travaille à fond sur le troisième volet de sa série Virtua Striker. Son objectif est bien sûr de répondre aux attentes des joueurs sur console.



Sélectionnez votre équipe, sa disposition sur le terrain, etc.



Les lumières et les ombres sont gérées en temps réel!



On passe en revue la forme physique de ses joueurs



Le radar est parfois un peu fouillis.



VS3 saura-t-il faire mieux que Fifa sur Game Cube?



La version GC devrait être optimisée par rapport à l'originale arcade.



On peut créer ses propres joueurs.



Les commandes restent toujours aussi simples.

ver.2002

Sega veut prouver qu'il sait faire autre chose que de simples conversions de hits d'arcade. En effet, dans le genre foot sur console, la concurrence est d'un haut niveau avec un Winning Eleven 6 (Konami) qui se profile à l'horizon. Aussi, Amusement Vision s'attache-t-il à donner de la profondeur à son bébé avec au menu de la simulation et de l'édition.

Des pompes en daim bleues?...

On peut attribuer à son joueur un nom, une taille, un visage, un numéro, une position, des paramètres physiques (résistance, attaque, défense, combativité) dans les limites imposées, sans oublier les chaussures. Adidas est le sponsor officiel, et les modèles sont assez nombreux. Il est ainsi possible d'attribuer à un joueur japonais des chaussures qui ne sont pas en vente au Japon et observer le résultat (des surprises en vue?). L'équipe est tout aussi paramétrable. On choisit les joueurs à placer sur le terrain et cinq remplaçants qui attendront sur le banc leur éventuelle entrée en cours de match. Le jeu comporte plus d'une vingtaine de types de formations. On en sélectionne deux, et l'on peut passer de l'une à l'autre en cours de partie par simple pression du bouton Z. Le jeu vous autorise à en créer des inédites. On détermine aussi le joueur qui va tirer les coups francs, les corners, les tirs au but, etc. Au fil du match, la condition d'un joueur évolue et se répercute sur son comportement sur le terrain.



On passe d'une formation à l'autre avec le bouton L.

Moins arcade et plus console

Les pieds deviennent lourds, les actions parfois maladroites et l'effort de plus en plus difficile à fournir. Enfin, le mode replay vous fait revivre vos buts et affiche un montant de points pour chacun d'eux. La manière dont cette option aura un impact sur le reste du jeu reste assez floue, mais bon, un but c'est un but! Les contrôles ont été considérablement simplifiés. En effet, Amusement Vision aimerait que son titre soit jouable sans qu'on ait besoin de lire la notice! On utilise les boutons A, B et X pour les passes courtes, passes longues et tirs. Le bouton L permet de changer de joueur. De base une mi-temps dure trois minutes, mais sa durée sera modifiable. VS3 se joue aussi bien avec le joystick que la croix de direction et il gère les écrans 16/9*. On trouvera aussi une foule de modes dont un « road to international cup » renfermant pas moins de 64 nations. La série des Virtua Striker s'améliore. Meilleurs graphismes et animations, plus grande profondeur... le jeu semble bien parti pour affronter Fifa et le Winning Eleven à venir sur Game Cube. Sans les surpasser du premier coup, il devrait préparer la voie pour les volets suivants qui risquent de devenir de sérieux concurrents pour EA et Konami. ■



Le but en replay, avec une note en coin d'écran.



Les fautes sont enfin gérées correctement dans un Virtua Striker!

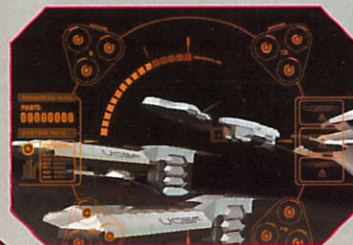
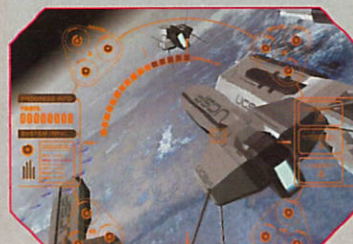
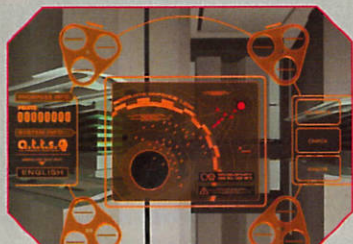
L'EXPÉRIENCE FAIT LA DIFFÉRENCE

Les replays et les cinématiques sont en temps réel et de grande qualité. On reconnaît là l'expérience arcade de Sega.



RENAISSANCE

En devenant un film en 3D temps réel, Star Blade renaît littéralement de ses cendres.



ORBS



L'ORBS, c'est design, beau et intrigant.

Présenté pour la première fois au dernier Jamma, rebaptisé pour l'occasion Amusement Show, l'ORBS de Namco intrigue. L'éditeur pense pouvoir en tirer un projet viable. Explications...

L'Over Reality Booster System est une étude de style. L'idée est d'adapter le concept Galaxian 3 – un machin d'arcade

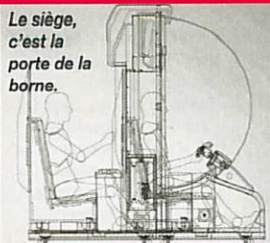
hémisphérique auquel participaient 6 ou 8 joueurs, on ne se rappelle plus très bien – pour le jeu en solo. Du coup, la borne se présente sous la forme d'une demi-sphère. La porte renferme le siège qui coulisse vers l'arrière. On y prend place et, comme le siège coulisse à nouveau vers l'avant, on se retrouve à l'intérieur de la demi-sphère. La surface intérieure de cette dernière se présente comme un écran sur lequel un mini projecteur affiche le jeu. Sa taille est d'un diamètre de 1,5 m.

En ligne ?

Pour le moment, Namco nous a fait une démonstration de son Star Blade, tout du moins d'un niveau. L'ensemble tourne sur System 246. Namco précise que son ORBS

est compatible avec toutes les cartes du marché, celles de Sega incluses (séries Naomi ou Xbox). Le son est géré en 5.1 – ce qui garantit un excellent rendu 3D. La définition graphique est en 1024 x 768. Pour le moment, le concept recourt à un double joystick et à 4 boutons d'action. Néanmoins, Namco souligne que tout est envisageable : du simple joystick jusqu'au volant à retour de force. Les applications réseau et en ligne sont pour l'instant à l'étude. Suite aux accords avec Sega, ORBS pourrait trouver sa place chez ce dernier (Gigo, Joypolis, etc.) avec des jeux signés Sega, bien sûr. Une aubaine pour le roi de l'arcade. En effet, le père de Shemmue caresse, depuis un certain temps, le doux projet d'un PS360 nouvelle génération. L'ORBS pourrait bien répondre à ses attentes. Le premier test commercial prévu par Namco en 2002 sera crucial pour son avenir... ■

Le siège, c'est la porte de la borne.



Une version PS2 verra-t-elle le jour ?



Zettai Zetsumei Toshi

Irem, le légendaire géniteur de la série des R-Type, sort des sentiers battus et nous pond un jeu de survie proche des films catastrophe.



Votre équilibre doit être parfait!

Dans Zettai Zetsumei Toshi (en gros « La cité d'où vous serez secouru »), il est

question d'une vaste cité moderne, bâtie sur une île située à 3 km au large des côtes. Elle est l'orgueil du gouvernement qui en a fait la vitrine technologique du pays. Orgueil qui ne tiendra pas trop debout en juin 2005 : un tremblement de terre ultime, le Big One, va tout ravager. Pour vous, qui êtes pris au piège, il faudra parcourir les ruines, en quête d'eau et de tout ce qui peut être utile à votre survie. En plus de votre jauge de vie, une autre mesure votre niveau de soif. Si elle arrive à sec, vous commencerez à perdre de la vie. La découverte d'eau potable est donc prioritaire, et posséder une bouteille permet de collecter l'eau à certaines sources ou robinets. La recherche d'une carte des lieux ou d'un sac à dos peut également se révéler indispensable.

Prometteur

Les secousses secondaires se feront ressentir par moments ; aussi une situation d'apparence calme peut-elle se transformer en cauchemar d'autant que les ruines ne sont plus très stables. Vous ferez quelques



Au départ, vous ne possédez rien.

rencontres, dont une femme que vous pourrez contrôler, un peu à la manière d'un Bio Hazard 2. Vous vous déplacez avec le joystick. Le bouton X permet de se précipiter – utile pour sauter du toit d'un bâtiment à un autre. L2 permet de regarder autour de soi et le triangle fait passer la vue de derrière vers une autre, à travers les yeux du héros. Des commandes simples pour faire face à des situations périlleuses comme on en trouve dans les films catastrophe. La réalisation, sans atteindre des sommets reste bonne pour un titre au concept prometteur. À suivre... ■



La boussole vous guide.



Blessée, la jeune femme vous ralentit.



Les cinématiques rythment le jeu.



C'est tout ce qu'il reste de la fière cité!

Metal Gear Solid 2 : l'heure de vérité

APPROCHEZ !

Les magasins s'étaient mis aux couleurs de MGS2. Ne manquaient plus que les clients...



Après le dernier Tokyo Game Show, Konami pouvait être inquiet pour son méga projet MGS2. Blasés, ou pas du tout attirés, les Japonais avaient boudé le jeu. En sera-t-il de même alors que le jeu est sur les étalages depuis le 29 novembre...

Le 13 novembre dernier à Zepp Tokyo, Konami avait organisé une soirée privée pour fêter le lancement prochain de son MGS2, le jeu le plus attendu sur PS2. Au menu : discours, buffet, interview live, boisson, concert, dessert... Bref, Konami paraissait soulagé de voir le bout du tunnel, mais aussi anxieux de l'accueil du public japonais. Pour mémoire, rappelons que le premier MGS s'était heurté au mur Zelda 64 tandis qu'aux États-Unis le jeu franchissait le million d'unités !

Erreur de timing ?

En dépit d'une campagne de publicité intense, l'aide des plus gros magasins et 800 000 exemplaires dans les cartons, les clients n'étaient pas (ou très peu) au rendez-vous du matin du 29 novembre. Panique ? En fin de journée (vers 18 heures), le jeu commençait à se vendre. Puis, le week-end voyait les stocks partir enfin normalement. Selon les magasins, MGS2 n'a pas joué de chance : une semaine auparavant, le remake PS de Dragon Quest IV avait raffé la mise : 680 000 unités ! On se l'arrachait littéralement et les gondoliers n'arrêtaient pas de regarnir les rayons. Par ailleurs, Smash Brothers a véritablement lancé la Game Cube avec 368 000 exemplaires vendus dès sa sortie. La Game Cube noire partait dès les premières heures, puis ce fut de l'orange et des pads correspondants. Ces événements coïncidaient avec un long week-end de trois jours, en raison d'une fête nationale. Du coup, le public en a profité pour faire ses achats de fin d'année. L'argent était dépensé, et une semaine plus tard, c'était difficile d'en ressortir pour MGS2. Pire, une semaine après le lancement de ce dernier, sort Gundam DX sur PS2. Là, tout le monde a mis de l'argent de côté. Cela dit, la baisse du prix de vente de la PS2 pourrait, à terme, jouer en faveur de

Konami. Quant à Kojima, il a confirmé ne plus vouloir diriger le développement d'un MGS. Il laissera l'affaire à ses lieutenants, tout en gardant un œil sur son bébé bien sûr. Bref, la série continuera après lui ! ■



Kojima, visiblement fatigué, a confirmé qu'il ne dirigera pas le futur MGS3.



Raiden Jack, le nouveau perso de MGS2.



Ambiance paillette et son jazz.



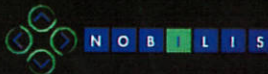
**Vous ne donneriez pas
n'importe quoi à votre meilleur ami.**



À votre plus fidèle console, ne donnez que le meilleur
des accessoires et elle vous le rendra bien.

RADICA:

GAMESTER®



OSEZ LA QUALITÉ

Genkosuikoden 3



On a le choix de la discussion.



Vous ferez le chemin à pieds!



On se déplace librement à 360 degrés.

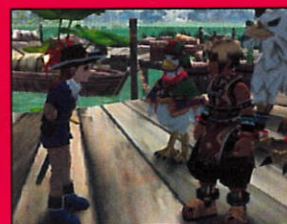


Des menus simples d'emploi.

Après deux volets sur PS, la suite nous arrive logiquement sur PS2. Si le tout premier épisode a connu son heure de gloire, il faut reconnaître que le deuxième n'a pas été à la hauteur. Cette suite se doit de remettre de l'ordre dans la maison.



Des écrans, étonnamment chargés en persos.



Grossissez votre groupe au fil des rencontres.



Les persos se déplacent sur le champ de bataille.



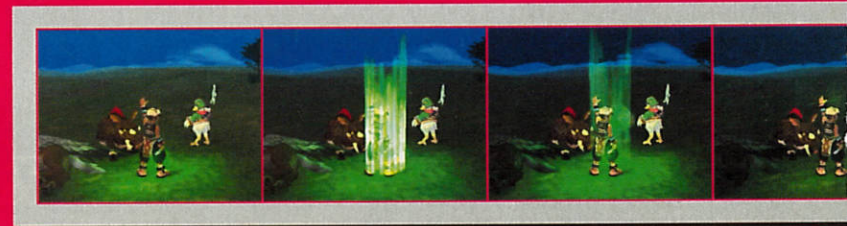
Domage... les dialogues ne sont pas parlés.



Les attaques groupées sont au menu.



Besoin d'un remuant ?



Au tout début de la PS, Genkosuikoden était un RPG sans prétention, mais qui se révéla relativement bon, tout du moins assez pour séduire un public débutant. Faiblesse passagère ou non, la série a perdu en popularité et l'arrivée sur PS2 se doit de redresser la situation.

Finis la 2D, le jeu passe au tout 3D. Sans être exceptionnelle, la qualité graphique est bien adaptée à l'esprit de la série. On se déplace librement dans les décors 3D, mais il ne semble pas possible de regarder autour de soi comme dans Grandia II. Les mouvements sont assez bien animés. Seule la relative lenteur des déplacements pourrait être revue. Les batailles sont plus dynamiques, toujours à l'image de Grandia. Elles se déroulent par tour. On décide des choix tactiques (attaque, défense, utilisation d'un objet ou fuite) pour chaque perso (6 au maximum) qui accomplissent leur action à l'issue du tour. Durant la phase de combat, ils se déplacent, puis regagnent leur place, comme dans un FF. Bref, c'est du semi-temps réel. Konami appelle le tout « Free Position Battle System ».

Du grand spectacle

La magie bénéficie du passage à la 3D et offre du grand spectacle. Il faut bien anticiper les mouvements de chacun pour qu'un pouvoir magique ne soit pas déployé en vain. Faire tomber des boules de feu sur un carré de terrain vert ne vous sera d'aucune utilité, ni soigner la mauvaise personne. Il faut bien réfléchir à la formation de son équipe, disposée sur deux lignes de trois combattants. Les persos sont l'un des points forts de la série. Ils sont fort nombreux et viennent grossir vos rangs au fil de l'aventure. Cette fois, Konami a revu le nombre à la baisse (108 tout de même !) pour porter plus d'attention à leur modélisation et leur design. L'interface est simple et l'on gère son équipe avec facilité. Sans être pour autant le RPG de l'année, Genkosuikoden 3 bénéficie grandement du passage à la 3D et offre un aspect plus affiné et abouti. Il aura cependant fort à faire face à Grandia II, Grandia X sur PS2 ou Star Ocean 3. ■



Une bonne formation aide à la victoire.



On pourra débloquer des persos par la suite.



Une ambiance chaleureuse, colorée.



Un village au style très asiatique.



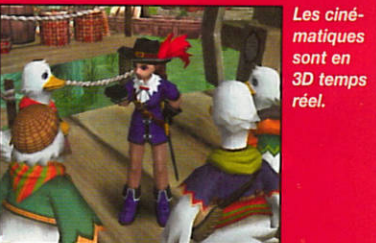
On trouve tous les magasins habituels.



Les visages sont pourvus d'émotions.



Un village pas très grand, mais visuellement raffiné.



Les cinématiques sont en 3D temps réel.



Super Mario Advance 2

Le premier volet avait lancé la console au Japon. Le second n'a pas le droit de décevoir. Fini les versions 8 bits, Mario nous arrive dans une livrée 16 bits. Champagne!

Super Mario Advance fut LE jeu du lancement de la GBA au Japon. La pression est désormais forte sur sa suite qui a choisi de se baser sur le Super Mario World de la Super Famicom. Malgré un nombre de couleurs légèrement moindre, on trouve le jeu 16 bits intégralement reproduit. Plus besoin de présenter ce super classique du jeu vidéo, c'est un classique. Au sujet du manque de couleurs, il est volontaire pour améliorer la lisibilité sur l'écran de la console. Aussi, les captures d'écran que nous publions ne reproduisent pas totalement la beauté de ce titre en condition de jeu. En ce qui concerne les innovations, sachez qu'outre Mario, on peut aussi jouer avec Luigi en mode solo. Ce dernier sort décidément de l'ombre depuis ses débuts de star dans Luigi Mansion. Yoshi, l'une des vedettes de la version 16 bits, est bien sûr au rendez-vous. Il en existerait de trois coloris aux pouvoirs différents. L'accès aux modes multijoueurs a été conservé avec le Mario Brothers Battle et le Mario Brothers Classic. Identiques aux versions de Mario Advance 1, ils autorisent des parties jusqu'à 4 joueurs. La version Battle requiert une seule cartouche pour quatre personnes, mais le Classic demande que chacun ait la sienne dans sa GBA. La seule nouveauté est qu'on peut relier un Mario Advance 1 à un Mario Advance 2.



Yoshi fut une sacrée innovation en son temps!



Des boss assez stressants...



Luigi se la joue super star!



On a droit à trois types de Yoshi.



Les modes multijoueurs sont toujours là.



Mario et Luigi réunis!



La pêche, un exercice de style!

Voler permet d'atteindre des bonus cachés!

Guilty Gear X Advance Edition



Sammy / 2002

Après des volets WonderSwan Color décevants,

Sammy veut se reprendre avec cette version GBA.



L

es graphismes et l'animation sont de bonne facture, même si SFZ3 Upper est encore devant. On trouve deux modes inédits en plus des modes arcade et survival. Dans le premier, tag match, on sélectionne deux personnages. On peut procéder à des relais en cours de combat, mais cela enlève la moitié de la jauge de puissance. On peut engager un combo avec le premier perso et en enchaîner un autre avec son second perso : on obtient ainsi une sorte de combo ultime. Le second mode, 3 on 3, est similaire au tag match. On choisit trois persos et l'on définit un ordre (un air de KoF?). On peut commander le soutien d'un des persos de son équipe (le suivant dans l'ordre préalablement défini) pour se tirer d'une mauvaise situation. Là encore, ça vous coûte la moitié de la jauge de puissance. ■



Street Fighter Zero Upper



Capcom / Janvier

Le premier Street Fighter sur GBA était pas mal du tout. Mais

cette version Zero 3 Upper enfonce le clou.

M

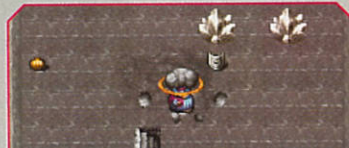
agnifique, rapide, fluide, voici certainement le meilleur jeu de combat 2D sur GBA à ce jour! On retrouve la jouabilité de l'original sur Dreamcast, soutenue par une réalisation digne de la GBA. Le jeu conserve ainsi le système des ISM (sorte de gestion des combos) avec les trois « profils » d'origine : X-ISM (super combo simple), Z-ISM (3 niveaux de super combo) et V-ISM (combos originaux). Le jeu inclut trente personnages, dont peut-être des inédits. Le mode versus est géré via le câble link. On a alors besoin d'une seule cartouche. SFZ3 Upper devrait devenir la référence en la matière sur la portable 32 bits de Nintendo. ■



Toruneko 2 Advance

PLEIN TEMPS

À l'extérieur comme dans les souterrains, vous devrez explorer, collecter, combattre, poser des pièges... Bref, une vie d'aventurier bien remplie.



石がおちてきた！
5ポイントのダメージを受けた



ベビーサタン！ キキキ！
なんだよ おまえはっ？



装備している
ドラゴンカラーが強化された



Toruneko avait connu un succès foudroyant dès sa sortie, le 19 septembre 1993 sur Super Famicom. C'est seulement en septembre 1999 que Chunsoft sortira une suite sur PS. La voici à présent sur GBA.

Un peu d'Histoire. Toruneko est un personnage secondaire issu de Dragon Quest IV, qui acquit sa stature de star, grâce à Chunsoft. Ce dernier en a fait le héros principal d'un jeu calqué sur Siren (cf. C+ 119), une série maison très populaire. L'éditeur lancera, en 1993, une première version de Toruneko sur Super Famicom (850 000 unités). Puis une suite verra le jour, en 1999, sur PS (650 000 unités), avant la route pour Dragon Quest VII un peu plus tard. Aussi, l'arrivée d'une version GBA ne laisse personne indifférent.

Tendre des pièges

Au fil du scénario, Toruneko visite des villages, converse avec leurs habitants et explore (c'est la partie principale) des donjons dont le plan change de manière aléatoire. Les pièges et les monstres sont nombreux, aussi progresse-t-on avec précaution. Le jeu est en semi-temps réel. Chaque action compte pour un tour, pour le héros comme pour les ennemis. On peut aussi tendre des pièges, histoire de venir à bout d'un nombre important d'ennemis. On en trouve plus de 130 types différents, dont la plupart nous viennent de la série Dragon Quest. L'accent est, bien sûr, mis sur l'aspect collection des objets (fort nombreux) dont certains, cachés, vous attendent dans un coin de donjon. Côté nouveautés, on peut s'échanger des items avec un ami. Un mode veille comme sur PC a été inclus. Vous pourrez ainsi arrêter une partie en cours pour faire la vaisselle, et la reprendre telle quelle. ■



ポポロ「不思議のダンジョンをぬけて
お城まで行けるのは、ノゾだけだよ！」

Des écrans à la qualité très fine.



大臣「なにせ この城の聖なる地下室が
ダンジョンになってしまったのですから。」

Comme les Dragon Quest, le jeu est plutôt long.



Toruneko, un jeu bien japonais.

トルネコ
大冒険2

はい、いいえ

「オーガシールド」を
相手に渡します。

Sonic Advance

TU LE CROIS, ÇA ?



Le bon vieux Sonic 2D sur une machine Nintendo, c'est pour bientôt. Le jeu est en cours de production dans les usines Nintendo. Alors, mieux que la version Neo Geo Pocket Color ?

Oui, bien mieux ! Le principe du jeu ne bouge pas par rapport à la Megadrive. On doit réunir sept émeraudes et botter les fesses du Dr. Eggman (Dr Robotnik en Occident). La version GBA offre la possibilité de jouer avec cinq personnages : Sonic, Tails, Knuckles, Shadow et Amy. Bien sûr, chaque perso a des spécificités qui se répercutent sur sa jouabilité. On ne manie pas Amy comme Sonic. Ce dernier est, du reste, doué de nouvelles actions inspirées des versions DC, comme le fait de glisser sur une rampe. Bref, Sonic se la joue cool.

Impensables ?

Techniquement, la Sonic Team ne nous déçoit pas, au contraire : graphique fin, coloré, détaillé. La musique est excellente et l'animation fluide. Bref, un bon Sonic comme on les aime. On a droit à de l'original comme un niveau où Sonic surfe dans un tube dans lequel il tombe. On voit les objets apparaître du fond du tube et grossir à mesure qu'ils se rapprochent du héros. Bref, des effets autrefois impensables sur Megadrive. Un mode 4 joueurs est inclus (une seule cartouche suffit). Enfin, une option link avec la Game Cube est prévue. Enfin, un pack spécial avec une GBA aux couleurs de Sonic fut évoqué à un moment, mais le projet a finalement été laissé de côté. Peut-être pour la suite ? ■



De nouveaux pièges et plates-formes.



Un effet incroyable sur GBA !



Que faire pour ouvrir ce bocal ?



Virtua Fighter 4

JE T'AIME,
MOI NON PLUS



Après le choc de la présentation de ce quatrième volet à la Sega Conference, de nombreux développeurs ont dû revoir leur copie. Alors, VF4 est-il vraiment le grand méchant loup promis ?



Il y aura moins de couleurs pour libérer de la mémoire.



Malgré la conversion, le résultat demeure spectaculaire.



Boire pour devenir plus fort ?



VF4 reste la référence du combat 3D, arcade et console.



Le genre de type qu'il ne faut pas énerver...

Les sensations de l'arcade à la maison.



O il faut reconnaître que Yu Suzuki n'a pas loupé son entrée sur PS2, ni ménagé la concurrence. Mais qu'en est-il vraiment ?

Passer de la Naomi 2 à la PS2 est un sacré tour de force qui ne peut se faire sans sacrifices. Aussi, des grappes de polygones ont-elles disparu sur la pointe des pieds, pour ne pas se faire remarquer. De même, les ombrages et les lumières sont gérés à un niveau moindre (moins de sources lumineuses, par exemple), et les couleurs ont perdu de leur éclat, comme dans les pubs pour les lessives. Enfin, la finesse du graphisme a été revue à la baisse, car la machine ne peut gérer l'anti-aliasing aussi facilement que la Naomi 2. Tous ces ajustements ont permis de libérer de la puissance pour que la PS2 ne s'écroute pas sur les genoux. Résultat, le visuel est nettement moins impressionnant qu'en arcade, mais, dès que les combats débutent, cela ne se ressent aucunement. La taille des niveaux diffère. Quand il y a des murs, ils sont parfois destructibles. Quand il n'y en a pas, on retrouve les sensations d'un VF2.

Modes et travaux

Outre le mode arcade, l'AM2 a procédé à quelques additions. Le mode kumite est une sorte de survival. On affronte une

série d'adversaires contrôlés par l'ordinateur. Ils portent les noms des développeurs ou de joueurs renommés au Japon. Il existe même des persos cachés. Certains possèdent des items (plus de 400) qu'on peut empocher une fois qu'on les a vaincus. Le mode versus autorise des paramètres multiples (niveaux, temps, longueur de la jauge de vie, etc.). Ce mode cacherait aussi des stages inédits. Le mode training englobe trois options principales : free training (pour paramétrer les dommages, combos, vitesse de mouvements, projections...); command training (pour apprendre les commandes d'un perso sélectionné), et trial (un mode didacticiel actif pour les débutants).

Un double, sinon rien

Le mode AI System propose de créer une sorte de double de vous. En effet, vous apprendrez à un perso, contrôlé par l'ordinateur, vos habitudes et certains coups particuliers, voire des combos. Pour ce faire, il y a deux façons. La première permet de débroussailler l'affaire en indiquant à l'ordinateur que telle ou telle action est bonne ou mauvaise selon vous. Vous utilisez alors les boutons O (oui) ou X (non). Ensuite, vous affinez le tout avec la seconde méthode. L'ordinateur vous copie littéralement. Il est possible par la suite de sortir ce perso AI dans les autres modes de jeu ou le faire affronter l'AI d'un ami. Le mode Data Files permet d'organiser vos données personnelles, mais aussi de les éditer. On peut attribuer un nom à son personnage fétiche ou son AI. On peut aussi en changer la couleur, lui attribuer des items, etc. Pour terminer, le mode replay permet de revoir le film d'un combat préalablement sauvegardé. Une fonction magnéto-scope permet d'agir sur le film de multiples façons.

En bonne voie

La conversion semble en bonne voie. Du coup, Tekken 4 se voit retardé de deux mois (pour combler le fossé?) et ne sortira que fin mars. Certes, le titre de Namco a l'avantage de tourner sur une carte compatible PS2.



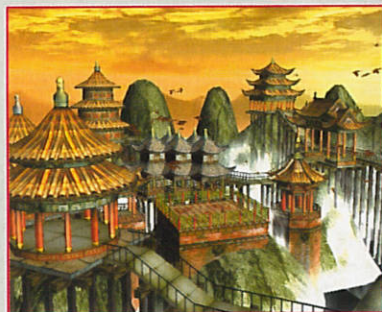
Aussi, peut-on imaginer que la différence entre l'arcade et la console sera moindre. Enfin, Sega prévoit de sortir un joystick, qui sera la réplique exacte de la version arcade avec les mêmes gros boutons de couleur. Champagne! ■



Virtua Fighter 4



Temple (Lei),
12 x 12 m,
barrières et sol
destructibles.



Cave (Shun),
12 x 12 m,
barrières
hautes.



City (Jacky), 12 x 12 m, barrières.



L'AM2 a ouvert un studio et un label de musique.



Colosseum (Sarah), 12 x 12 m, barrières destructibles.



Harbor (Vanessa), 10 x 10 m, barrières hautes.



LES HÉROS



Défi



FightingArena™

Ring pour tous les jeux de combat et de boxe sur PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™

(Il va y avoir du sport !)

Un maximum de réalisme et de fun avec les accessoires Thrustmaster.

Prouesse

Passion

Performance



Firestorm™ Upad

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™



**360 Modena Red Edition
360 Modena Yellow Edition**

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™



Cheatcode S™

Pour PlayStation®

Thrustmaster® est une division du groupe Guillemot Corporation.
Guillemot France S.A. - BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tél : 0 825 657 810 Fax : 02 99 08 94 17

www.thrustmaster.fr

THRUSTMASTER®

© Guillemot Corporation 2001. Thrustmaster® est une marque de Guillemot Corporation. PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™ sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. 360 Modena® et Ferrari® sont des marques déposées de Ferrari S.p.A. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Photos non contractuelles. La conception graphique, le contenu et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays.

Racing Construction

Voici un éditeur qu'on ne voit plus sur le devant de la scène. C'est vrai que le temps de Cotton est bien loin. Néanmoins, il se porte bien, ô combien !

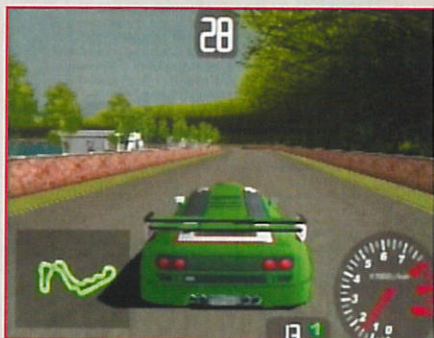


On réalise ses propres cinématiques.

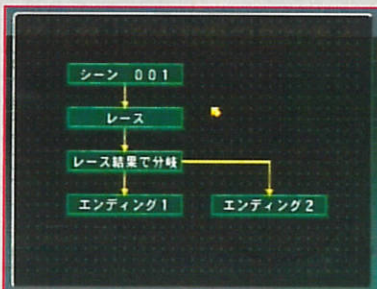
Success édite une série appelée Simple 1 500, qui réunit des titres vendus 1 500 yens. Le succès a été immédiat dans un marché où le prix des jeux ne fait qu'augmenter. Bien sûr, son public n'est pas celui des gamers. Néanmoins, on est loin maintenant des petits jeux du début, car la série Simple 1 500 propose des titres de plus en plus élaborés. Mieux, des éditeurs étrangers passent parfois par Success pour introduire leurs titres via les Simple 1 500. Cette fois, Success sort un titre très original qui se propose de composer votre propre jeu de course automobile 3D. Rien que ça ! Des outils d'une grande simplicité d'emploi permettent de créer ses voitures (design, habillage et spécifications techniques) et ses circuits. Mieux, on peut éditer un scénario à l'aide de cinématiques 2D à organiser soi-même. Les accidents sont même au menu.

Honnête !

Attention ! Il ne s'agit pas de faire un Gran Turismo, mais le niveau graphique est tout de même plus qu'honnête (comme aurait dit un plantigrade de nos amis). De plus, il n'est pas question de créer véritablement ses objets 3D à partir de zéro, mais plutôt de faire sa sélection parmi un choix d'éléments. Le disque dur de la PS2 devrait être géré, et il serait possible de passer son jeu à un ami via une sauvegarde sur la carte-mémoire. Évidemment, votre ami devra posséder Racing Construction pour jouer avec vos créations. L'initiative est intéressante, et on espère qu'elle sera suivie par d'autres versions par la suite. ■



Le résultat est plus qu'honnête !



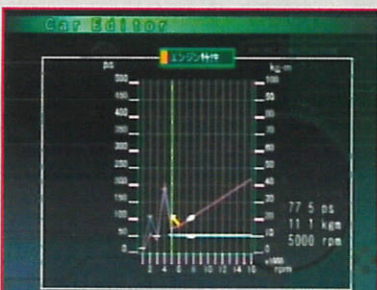
Voici le schéma de votre jeu.



Le circuit se trace avec une simplicité déconcertante.



On règle la forme et l'équilibre du bolide.



Vous éditez les spécifications de votre voiture.



Peinture, logo, tout y est !

Smashing Drive



Namco / 2002

Par le biais de sa filiale américaine Hometek, Namco a annoncé son premier jeu sur Game Cube.

Ossu d'un titre d'arcade, cette « nouveauté » s'appelle Smashing Drive et sera développée par l'espagnol Gaelco. La version arcade tourne sur une carte PC à base de Power VR ; on est loin de l'image habituelle de la marque. Résultat, le jeu ne vole pas haut, un peu à l'image d'un titre NG4 pas optimisé et converti à la va-vite... On a l'impression que Namco aurait pu trouver mieux pour ses débuts sur GC. Son catalogue est fourni. Même dans la catégorie développement à petit budget, une bonne conversion optimisée du tout dernier M. Driller G aurait fait l'affaire. Bref, sachez que dans Smashing Drive, il est question de taxi avec un fort arrière-goût de Crazy Taxi, sauf qu'une galaxie sépare ces deux titres. ■



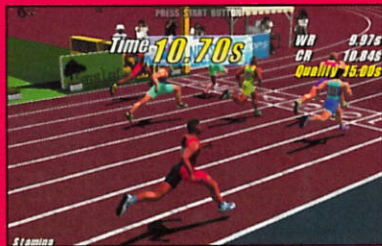
Virtua Athlete



Sega / Janvier

Sega avait lancé la mode des jeux de sport en arcade, même si la tradition était déjà assez ancienne.

La série des Decathlete se voit renforcée d'une suite, Virtua Athlete (Virtua Athletic en Occident). On trouve six épreuves d'athlétisme : 100 m, 110 m haies, lancer de poids, saut en hauteur, saut en longueur et javelot. On a le choix entre dix athlètes de nationalités différentes. De 1 à 4 joueurs peuvent prendre part à une même partie, et le concept reste celui du Party Game. On appuie comme un fou furieux sur un bouton ou bien on essaie de suivre un rythme en appuyant alternativement sur deux boutons. Par rapport aux versions précédentes, on ne note aucune amélioration graphique. Le visuel reste simple et



classique. En fait, ce Virtua Athlete est une mise à jour de Virtua Athlete 2K, sorti en juillet 2000 sur Dreamcast. Du reste, il tourne sur Naomi GD-Rom. ■



- PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75008 PARIS
Tel : 01 53 320 320
- PARIS/JUSSEIJS**
45 rue des Saussaies Saint Germain
75003 PARIS
Tel : 01 43 29 59 59 ou 01 46 33 68 68
- PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tel : 01 43 23 85 55
- PARIS/VICTOR HUGO**
127 avenue Victor Hugo
75113 Paris
Tel : 01 44 30 30 55
- PARIS/VAUGRARD(15)**
365 rue de Vaugrard
75013 Paris
Tel : 01 53 688 688
- CHELLES (77)**
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tel : 01 64 26 70 10
- ORFÈVRE (78)**
C. Cical Art de Vigne Niv 1
Tel : 01 39 00 11 60
- VERSAILLES (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tel : 01 39 50 51 51
- VELIZY (78)**
77 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tel : 01 30 700 500
- COMBAIL (91)**
C. Commercial VILLAGE A6
91813 VILLAGE
Tel : 01 60 86 28 28
- ANTONY (92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92100 Antony
Tel : 01 46 865 666
- BOULOGNE (92)**
60 av. du Général Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
Tel : 01 43 31 08 08
- LA DEFENSE (92)**
C. Cical Les Quatres Temps
Rue des Annonces Est N°12
Tel : 01 47 73 00 13
- AULNAY (93)**
C. Cical Fontaine N°1
93626 AULNAY sous Bois
Tel : 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)**
63 avenue Jean Lorraine N 3
93540 PANTIN
Tel : 01 48 441 321
- ST DENIS(93)**
C. Cical St Denis Boutique
6 passage des Ardoises
93200 ST DENIS
Tel : 01 43 03 01 01
- DRANCY (93)**
C. Cical DRANCY AVENUE
220 rue de Stadeland N 186
93700 DRANCY
Tel : 01 43 11 37 36
- CHENNEVIÈRES (94)**
C. Cical PINEVENT N 4
94400 CHENNEVIÈRES
Tel : 01 45 939 939
- CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 CRETEIL
(Entrée rue Patrice, Créteil Village)
Tel : 01 49 81 93 93
- CRETEIL (94)**
C. Cical Creteil Village 1
Tel : 01 49 81 93 93
- FRAMINGHAM BICETTES (94)**
300 bis av. de Fontenaylaux N°7
94700 Framingham Bicettes
Tel : 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Cical Val de Fontenay
94700 Fontenay sous Bois
Tel : 01 48 76 6000
- FONTENAY PONTAISE (94)**
C. Cical Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tel : 01 34 98 98 98
- SANNOIS (95)**
C. Cical Carrefour
95000 SANNOIS
Tel : 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)**
C. Cical Grand Litoral
13424 MARSEILLE
Tel : 04 91 99 80 30
- HEROULVILLE ST CLAIR (14)**
C. Cical St Clair
14200 HEROULVILLE St Clair
Tel : 02 31 951 952
- TOULOUSE (31)**
14 rue Jeanne d'Arc
31000 Toulouse
Tel : 05 61 216 216
- RENNES (35)**
20 rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tel : 02 99 78 25 25
- REIMS (51)**
44 rue Raymond
51100 REIMS
Tel : 03 26 91 04 04
- LELLE (59)**
32 Rue Esquermoise
59000 LELLE
Tel : 03 20 519 559
- FLERS (59)**
C. Cical Carrefour Douai Flers
59143
59128 FLERS en Escrebiaux
Tel : 03 27 98 03 03
- COMPIEGNE (60)**
37 39 cours Chymeret
60200 COMPIEGNE
Tel : 03 44 20 52 52
- LYON (69)**
5 rue Victor Hugo
69002 LYON
Tel : 04 72 409 405
- LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tel : 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)**
C. Cical GRAND CASINO
Z.A. du Chêne
73000 ALBERTVILLE
Tel : 04 79 21 20 30
- AMIENS console (80)**
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tel : 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)**
1 rue Lomax
80000 Amiens
Tel : 03 22 80 08 08
- POITIERS (86)**
12 rue Gaston Hulot
86000 POITIERS
Tel : 05 49 30 58 58

SCORE GAMES

MULTIMEDIA

PLAYSTATION 2

MAX PAYNE PlayStation 2 Ref: 30449	DARK ALLIANCE PlayStation 2 Ref: 31253	KESSEN 2 PlayStation 2 Ref: 30236	BALT LAKE 2002 PlayStation 2 Ref: 30237
DROPSHIP PlayStation 2 Ref: 32341	ECCO THE DOLPHIN PlayStation 2 Ref: 32334	HEADHUNTER PlayStation 2 Ref: 30336	REZ PlayStation 2 Ref: 32339
GUY ROUX 2002 PlayStation 2 Ref: 31119	DUKE NUKEM FOREVER PlayStation 2 Ref: 30959	SHADOWMAN 2 PlayStation 2 Ref: 30679	DRAKAN 2 PlayStation 2 Ref: 30679

PS ONE

POWER RANGERS KUZGO PLATINUM PlayStation Ref: 31402	1 RUE SESAME PlayStation Ref: 32347	WORMS WORLD PARTY PlayStation Ref: 31115	PYJAMA SAM PlayStation Ref: 31659	HARRY POTTER PlayStation Ref: 31573
--	--	---	--	--

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS GAME BOY ADVANCE Ref: 31708	WORMS WORLD PARTY GAME BOY ADVANCE Ref: 30865	DUKE NUKEM FOREVER GAME BOY ADVANCE Ref: 32447	HOT POTATO GAME BOY ADVANCE	FREESTYLE BMX 2 MIRA GAME BOY ADVANCE	CREATURES GAME BOY ADVANCE
---	--	---	---------------------------------------	---	--------------------------------------

VISIONNEZ une sélection de Bandes-Annonces sur WWW.SCOREGAMES.COM

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 50€ (327 98F) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison est de 24h et 48h des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

NOUS RACHETONS CASH

TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

DU 9 JANVIER AU 16 FEVRIER 2002

GRANDE BRADERIE

VENEZ PROFITER DES PACKS, DES PRIX SPECIAUX & DES OFFRES EXCLUSIVES SUR LES JEUX & LES ACCESSOIRES, LES FILMS DVD...

EXEMPLES :

- Game Boy Color Pack: 42,53€ (299€)
- Game Boy Advance: 53,20€ (149€)
- PlayStation 2: 15,09€ (199€)
- PlayStation: 15,09€ (199€)
- Multi-Play (PSP): 10,52€ (69€)
- PlayStation 2: 15,09€ (199€)
- PlayStation: 15,09€ (199€)

PS ONE ACHETÉE
UN CABLE RGB OFFERT

1 JEU GBA ACHETÉ
UNE BOITE DE RANGEMENT OFFERTE



VOUS POUVEZ COMMANDER

PAR TELEPHONE : 01 46 735 720
PAR FAX : 01 46 735 721
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET : SCOREGAMES.COM

SCOREGAMES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code Postal : _____ Téléphone : _____

Code Client : _____ E-Mail : _____

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie (voir mentions) Merci d'apposer votre signature.

Score-Games VPC
6-12, rue Auvalée
92245 MIRAHOFF cedex

Mode de Règlement

Je règle par chèque
 Je règle par mandat
 Je règle par Carte Bancaire n°: _____

Expire le _____ / _____ / _____
Signature : _____

Articles	Références	Prix Fts
Indiquez un film de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H [1 à 6 jeux/films 7.47€ (49)]	Console/Lecteur	10.67€ (70)
Frais de port Dishingo 48H [1 à 2 jeux/films 4.42€ (28)]	Console/Lecteur	10.67€ (70)
Frais de port DDM-TDM/CEE/CORSE/ROMAOC [1 à 6 jeux/films 14.40€ (90)]	Console/Lecteur	43.78€ (279)
		Total à payer

Dual Hearts


ZZZZZZZ!

Dans les rêves, la réalité physique importe peu, tout est dans l'imagination !



Alors que la PS2 se porte bien, aidée par une excellente ligne de jeux et une baisse conséquente de son prix, SCEI veut maintenir la pression.

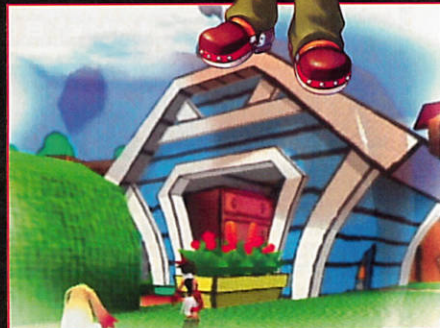
Dual Hearts est un RPG tout plein de miel et de merveilleux. Un exercice de style rare ces derniers temps ! Vous rencontrez Baku, un animal venant tout droit du monde des rêves. Il a besoin de votre aide. Vous devez rassembler des clés menant à un lieu sacré. Elles sont cachées dans les rêves des habitants d'une île nommée Sonno (population : 15 personnes et 2 animaux) ! Vous devrez donc parcourir cette île, rencontrer ses habitants et attendre leur sommeil pour que vos aventures débutent. Le jeu inclut plus de 40 variations (autant de thèmes différents) de rêves. Vous n'en accomplirez qu'un certain nombre à chaque partie. À vous de multiplier vos rencontres pour changer de niveaux. Votre fidèle compagnon Baku vous viendra en aide. Il remontera votre jauge de vie (bouton L2). Il peut aussi vous donner de précieux indices (bouton triangle), servir de monture (courir, voler, nager, etc.) ou combattre à vos côtés, notamment contre les boss (11 en tout) qui gardent la fin de chaque niveau.

Bonsoir, Nounours

Le jeu est entièrement en 3D avec un aspect nuageux, simulant l'état de sommeil. L'action prime, et vous utiliserez des armes en tout genre (épée, lance, arc...). Les boutons carré et rond gèrent chaque main. Combinant vos deux armes, vous réalisez combos et coups spéciaux. Vous pouvez aussi recourir à des items pour vous sortir d'affaire. Une petite carte en bas de l'écran permet de vous retrouver dans des niveaux au design simple, mais chaleureux, et parfaitement adapté au thème du jeu. On reviendra sur ce titre sans faute très prochainement. En attendant, bonne nuit ! ■



Le bord d'écran nuageux simule l'état de rêve.



Des styles différents, d'un rêve à un autre.



Un rêve tout en musique.



Tout bon RPG a ses villages.



Une ambiance donjon à la Zelda!

Gold Star Mountain



Votre animal crève de soif!

From Software ne se sent plus et lance six projets de front! Gold Star Mountain sera son deuxième titre Game Cube à paraître, juste après Rune.

Avec son graphisme résolument enfantin, Gold Star Mountain se présente comme un jeu d'action 3D libre dans lequel on incarne un jeune garçon, aspirant à devenir un grand chasseur de primes. On évolue de mission (ou contrat) en mission, amassant le plus d'argent possible. Au cours de l'histoire, on pourra attraper diverses créatures aux pouvoirs différents selon leur nature (sans doute une réminiscence de Pokémon?), et il faudra, bien entendu,

les élever. Ces bestioles ont une psychologie et des réactions qui leur sont propres : face à une situation donnée, elles pourraient bien vous surprendre! Mieux, elles peuvent être attirées par l'odeur de nourriture, ou bien tout simplement aller jouer ailleurs, vous laissant tout seul, telle la dernière Kro de la rédac (et vu l'espérance de vie d'une canette, il est fortement conseillé d'aller chercher son animal vite fait!). De plus, votre seul revolver ne suffira pas pour faire face à des groupes entiers d'ennemis... sans parler des pièges. Le degré de liberté de mouvement n'est pas encore connu, ni le système d'entraînement des créatures, pas plus que celui des combats... mais la qualité des graphismes est prometteuse. Il ne manque plus que la version jouable! ■



Vous repérez une créature dans la rivière!



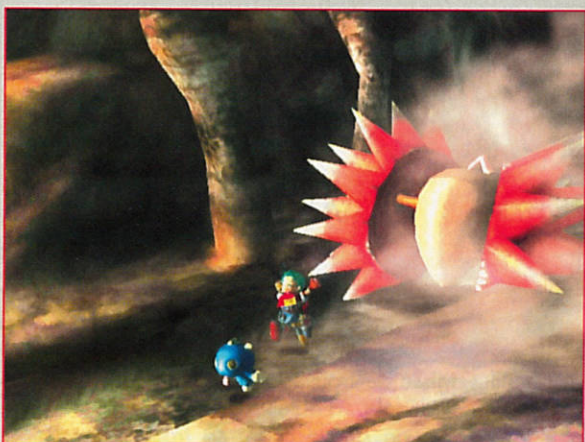
Les premiers plans sont réussis.



Le boss de fin?... Allez savoir...



Votre compagnon vous prête main-forte.



Parfois, il faut savoir s'enfuir!

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

sans astuces

COINCÉ

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU

AÏE, UN MOT DE PASSE

'RAME CETTE CAISSE

AÏE, LE BOSS

ZUT, J'AI PAS LA CLÉ

TROP DUR CE PERMIS

PLUS DE MUNITIONS

DUR À BATTRE, LUI

2 CIRCUITS, C'EST TOUT?

ETC...

avec astuces

DÉCOINCÉ

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!

AH MAIS JE LE CONNAIS!

TIENS? UN TURBO!

EXPLOSÉ, LE BOSS

LA PORTE EST OUVERTE

ÇA ALORS, 'EU SANS FORCER!

AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?

DÉSINTÉGRÉ, LUI

YES! 5 CIRCUITS SHADOW

SUPER ETC...

3615 astuces®

 0892 70 41 41

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

0899 707 303

www.mobiles.fr 3617 MON MOBILE

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

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

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

news

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



SHADOW MAN 2

Côté news ce mois-ci, c'est un peu l'embouteillage. Entre Maximo de Capcom et Max Payne de Take Two, de grands moments sur PS2 se préparent. N'oublions pas non plus Shadow Man 2, réalisé par des Anglais. Restons en Europe !

Rikiki, maousse costo

À VENIR

■ **NEED FOR SPEED.** Ça y est, le prochain Need for Speed est



enfin annoncé par Electronic Arts. Sous le nom « Poursuite infernale 2 », ce jeu de course avec des voitures de rêves, genre Ferrari, se déroulera toujours sur les routes de rase campagne ou en ville, avec des policiers qui vous poursuivent pour excès de vitesse. Cette nouvelle mouture pour PlayStation 2 donnera l'occasion de se courser sous la pluie, dans des tempêtes de neige, ou encore, en présence d'une tornade. Sortie fin mars 2002.

■ **PIRATES.** Batailles navales et pirates romantiques, tel est le programme de ce prochain jeu d'Electronic Arts. Dans la peau du capitaine Katarina, la charmante « airbagée » de service, vous voyageerez dans des contrées lointaines et hostiles, et vous devrez affronter des ennemis assoiffés de sang, que ce soit par le canon ou par l'épée. Bref, c'est un peu Lara Croft et ses nénés au pays de la flibuste. Pirates Kat la Rouge sortira sur PS2 fin février 2002. Affûtez et astiquez vos sabres...



Février

Malgré un nom aussi viril, Maximo n'en est pas moins un personnage ratatiné, qui n'hésite pas à se balader en caleçon. Ce jeu d'action 3D fera le bonheur des dinosaures ayant connu les mythiques Ghost'n Goblins et autres Ghouls'n Ghost. Mais si vous pensiez incarner Arthur de nouveau, il ne faudra pas trop rêver. En fait, Maximo reprend l'univers et les principes de base de ses illustres prédécesseurs, mais tout en 3D, et avec un nouveau personnage. Exit Arthur, et accueillez ce nouvel Apollon dans le rôle-titre, Maximo.



Un max de zombies

Comme son prédécesseur, il est armé d'une grosse épée, qu'il fait valser dans tous les sens pour éclater des zombies et des squelettes. Plein de bonus sont cachés dans des coffres plus ou moins difficiles à ouvrir; et quand il trouve une belle armure, il est mieux protégé. Mais attention, si notre héros est blessé et que sa barre de vie baisse trop, il perd son armure, et se retrouve... en caleçon. C'est exactement comme dans les jeux originaux, et les « anciens » se régaleront à déceler les nombreux clins d'œil discrets parsemés çà et là dans le décor. Entre les plates-formes qui s'écroulent, les cerueils qui surgissent du sol, les mains baladeuses dans les marécages, les tombes et autres fantaisies, les fans de

Ghost'n Goblins vont être aux anges. Le but est toujours de passer d'un univers à un autre, par le biais de téléporteurs. Mais, cette fois-ci, le jeu n'est pas linéaire. Un niveau peut contenir plusieurs téléporteurs, que vous pourrez atteindre au choix.

Maxou

Maximo peut aussi acquérir des coups spéciaux, avec les objets qu'il récoltera. Soit ces objets seront disponibles seulement après avoir vaincu un monstre (qui lui donnera la clé pour ouvrir un coffre), soit il devra récolter assez d'or ou une clé spéciale à cet effet. Au fur et à mesure du



MAXIMO

jeu, notre héros gagne donc en pouvoirs magiques pour affronter des ennemis de plus en plus coriaces. Enfin, comme dans l'ancienne saga, il n'y aura qu'un système de check point. Vous ne pourrez pas sauvegarder à n'importe quel moment, pour reprendre exactement là où vous en étiez.

Pour aller plus loin, il faudra ruser et gagner des continues, en récoltant quelques bonus adéquats. Avec Maximo, Capcom signe un jeu étonnant, en hommage à une de ses séries les plus appréciées, mais jamais revisitées. Espérons que Capcom ait su faire renaître la magie que suscitaient les Ghost'n Goblins et Ghouls'n Ghost, avec la 3D et la réalisation nickel que promet Maximo. ■



SURPRISE

■ **CEL DAMAGE.** Dans ce jeu de course de destruction, vous pourrez incarner six personnages au choix. Votre but sera d'éliminer les adversaires, et d'être le dernier survivant. Le jeu utilisera la technique du « cel shading », c'est-à-dire que l'effet rendu sera proche de Jet Set Radio et de Fear Effect, comme si vous étiez devant un dessin animé. D'ailleurs, les personnages sont tous d'inspiration cartoon. Sortie sur Xbox aux alentours de mars 2002.



■ **BO T-SHIRTS.** Pour ceux qui voudraient clamer leur passion du jeu vidéo haut et fort, il existe maintenant des T-shirts, avec des signes bien distinctifs de cet univers : rendez-vous sur Internet, sur le site www.game-skins.com. Vous pourrez y trouver des t-shirts avec des flèches de direction, des manettes, des joysticks, des boutons, des souris, etc. Par contre, le prix est un peu cher : 18 \$ (environ 132,50 F, soit 20, 20 euros) sans les frais de port.



Click to Zoom.

POGNON

■ **CHARLIE'S ANGELS.** Les *Drôles de Dames*, une série télé à succès des années 80, ont trouvé un éditeur pour une adaptation prochaine en



jeu vidéo. C'est Ubi Soft qui se chargera de l'affaire, en accord avec Sony Pictures. Cette licence a été signée pour toutes les plateformes du marché, et elle inclut aussi l'adaptation du film sorti en 2000, avec dans les rôles-titres, Cameron Diaz, Lucy Liu et Drew Barrymore.

■ **LE MAILLON.** Pour l'adaptation du jeu télévisé, *Le Maillon Faible*, Activision a vu en grand : 100 000 questions, 24 candidats au choix, et surtout, la participation de Laurence Boccolini, la présentatrice du jeu, pour le territoire français. Pour cette version française, elle a accepté de prêter sa voix et son image, et elle arrose sans complexe les candidats de ses commentaires cruels et féroces. Le jeu se déroulera comme à la télé, avec l'expulsion d'un candidat à chaque round. À la fin, il n'en restera qu'un. Sortie en février 2002 sur PS2.

■ **NINTENDO A GAGNÉ.** En octobre 2000, Nintendo USA avait tenté des procès à quelques petits malins qui avaient acheté des noms de domaine Internet un peu trop proches des marques de la firme, par exemple, www.pokemon-trader.com. Le verdict a été rendu, et les 22 coupables ont été condamnés à verser des dommages intérêts. Au total, cela équivaut à près de 560 000 \$ (et encore plus en euros !). Ils devront aussi céder les noms des domaines déposés à Nintendo à titre gracieux. Y a pas de petits profits...

RUN LIKE HELL

L'enfer spatial



Mars 2002

Nick Conner est un héros militaire qui vit dans une station spatiale nommée Forsetti. Un jour, alors qu'il rentre d'une mission de routine, il retrouve sa station dévastée et envahie par des aliens très méchants. Dès lors, son but sera de sauver ses amis et sa bien-aimée des griffes des extra-terrestres. Ce titre se présentera

sous la forme d'un jeu d'action 3D en vue de dos. Il se divisera en sept chapitres, un pour chaque jour de la semaine. L'éditeur nous promet d'ores et déjà près de trente heures de jeu. Alors, si l'envie vous démande de blaster de l'alien ou de colorier les murs de sang vert gluant, rendez-vous en mars pour de l'action virile. ■



SHADOW MAN 2

Le retour de la carcasse



Mars 2002

Sans cesse annoncé et retardé, *Shadow Man* semble enfin débarquer sur PlayStation 2. Le héros sera toujours Mike Leroy, un écrivain sauvagement assassiné. Dans cette suite, il faudra une nouvelle fois circuler entre le monde des morts et celui des vivants. Dans le premier, notre

héros pourra se transformer en *Shadow Man*; cet état lui permettra d'user de pouvoirs surnaturels. Acclamez le moins en compte les remarques des joueurs concernant le premier volet. Ainsi, les niveaux seront moins longs, moins répétitifs et plus orientés plate-forme. Mais l'éditeur annonce fièrement qu'il faudra au minimum 50 heures pour en venir à bout.

Avec quelques mois de décalage, l'affrontement *Soul Reaver 2 / Shadow Man 2* aura bien lieu. ■



Buffy au chômage



Mars 2002

Adapté d'un jeu de rôles assez apprécié aux USA, Hunter: The Reckoning se passe dans une ville malfamée, où des vampires ont élu domicile. Il s'agit d'un jeu d'action 3D, où vous incarnerez l'un des quatre « hunters », et vous serez doté de pouvoirs surnaturels. Ensuite, il faudra essayer de survivre dans un monde impitoyable, et réussir les missions demandées. Pour la bonne

marque de votre entreprise, vous devrez jouer en coopération très serrée avec vos trois collaborateurs. L'univers de Hunter: The Reckoning sera d'inspiration plutôt gothique, avec des éléments d'horreur, tels des vampires ou des zombies agressifs... ■



VIEUX POTS

■ **TETRIS WORLD.** Le vieux Tetris que nous connaissons tous a bénéficié d'un lifting. Il est à présent affublé de plein de modes de jeu différents, et surtout, il propose un mode multijoueur, jusqu'à quatre en même temps. Le tout sur un seul écran ! Sortie en France en mars sur PS2.



Personnalisez votre mobile !

en téléchargeant des logos et des sonneries

APPELEZ le

0899 702 700*

et saisissez le code.

Le TOP des logos



Les logos sont compatibles NOKIA 3210, 3310, 3330, 5110, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 7110, 8110i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110/9110i.

Le TOP des sonneries

I will survive 91159	The Simpsons 91278	Me gustas tu 91498	Urgences 91055
La panthère rose 91073	Titanic 91144	Belsunce breakdown 91219	Juste une raison encore 91262
Mission impossible 91087	J'avouais 91427	Forest gump 91411	It's raining men 91358
One more time 91296	Un gars, une fille 91261	L'envie d'aimer 91252	Love don't cost a thing 91260
The next episode 91245	Angela 91248	Daddy Dj 91208	Lucie 91562
Drôles de dames 91060	Narcotic 91009	L'exorciste 91387	Millenium 91267
La famille Adams 91072	Starsy et Hutch 91094	Le bon la brute et le truand 91531	Seul 91028
Ces soirées-là 91133	The real slim shady 91284	Indiana Jones 91137	Alive 91005
Magnum 91084	Friends 91064	Independent women 91037	Cendrillon du ghetto 91584
Stan 91272	J'en rêve encore 91572	La voix des sages 91449	Charmed 91305
Star Wars 91118			Under the bridge 91030

Les sonneries sont compatibles MOTOROLA P250, T191, V100, V50, NOKIA 3210, 3310, 3330, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 7110, 8110i, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9000i, 9110/9110i. SAGEM MC3000, MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC958, MW3020, MW3040.

*1,35 euro TTC soit 8,83 F / appel, plus 0,34 euro TTC soit 2,21 F / min à partir d'un poste fixe.

Sur Internet, plus de 900 sonneries et 300 logos :
Rendez-vous sur voila.fr et wanadoo.fr !

wanadoo

TECHNO



■ **PANASONIC.** Au Japon, Panasonic vient de dévoiler une compression révolutionnaire qui permet de stocker plus de 55 Go sur une seule galette DVD-Rom ou DVD-Ram. Le constructeur a déjà confirmé travailler sur des DVD-Rom de 8 cm de diamètre, pour en multiplier la capacité par 5. Nintendo attend les résultats de Panasonic pour savoir si sa Game Cube, qui utilise ce format, pourra espérer compter sur des disques de plus grosses capacités dans un avenir proche.

■ **NAMCO HUMANITAIRE.** L'éditeur japonais a décidé de mettre au point des accessoires pour PlayStation 2, principalement des manettes, destinées aux handicapés et aux personnes âgées. Les boutons de ces accessoires seraient beaucoup plus gros, y compris la croix de direction. Et il sera possible de les utiliser avec une seule main. Ce projet a été élaboré en partenariat avec le ministère de la Santé du Japon. Bravo Namco !

■ **MAKING-OF.** Pour la sortie de Metal Gear Solid 2 en Europe, Konami a décidé de façonner un collector, incluant un DVD bonus, qui contiendra entre autres, un making-of tourné par l'équipe de Fun TV, comme ce fut le cas pour Silent Hill 2.

CONSOLES PUB!

Mobile Suit Gundam Zeonic Front

Décidément, nous aurons toujours du mal à saisir l'humour japonais. Par exemple, cette pub pour ce titre PS2. Dans Gundam l'original, on trouve

trois ennemis légendaires, qui sont trois robots noirs (d'où le maquillage des grosses dames qui courent). Le héros, Amuro Ray (auquel s'identifie

le personnage en costard), doit les affronter seul, à bord de son Gundam. Cette pub y fait référence dans un style très... écrasant.



PlayStation 2



Mhh...



Mhh ?



Bom Bom Bom!



1...



2...



3...



Ahhh!!!!



Vous ne passerez paaaas!



Enrôlez-vous et allez casser du Gundam...



... dans une reproduction super réaliste du monde de Gundam!



Aaarrghhh...

DARK ARENA

Le côté obscur de la GBA



Mars

Voilà le grand concurrent de Doom, qui nous avait déjà impressionnés le mois dernier. Dark Arena sera donc, lui aussi, un

Doom-like. Composé de vingt missions à remplir en solo, le jeu proposera aussi un mode multijoueur en link, jusqu'à quatre simultanément. Comme dans Doom, on ne peut tirer que sur un seul niveau. Donc, vous ne pourrez pas lever la tête, ni la baisser pour canarder les ennemis qui vous

visent de haut. Le graphisme et l'animation nous ont paru, au premier abord, plus fluides que dans Doom. Reste à savoir si l'intérêt du jeu sera aussi captivant. ■



Tu vas l'avoir ta putain de guerre !

ILLUSTRATION 2

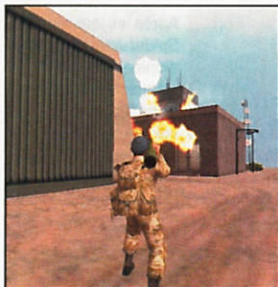


Fin mai

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, Conflict: Desert Storm n'est pas du tout inspiré des derniers événements en

Afghanistan. Rappelez-vous, la lutte entre le Bien et la bannière étoilée et le Mal terroriste – cela dit, à l'heure où vous lirez ces lignes, Mollah Omar sera peut-être prix Nobel de la paix. Pourtant, il y a de quoi se tromper. Rassurez-vous, SCI avait déjà bien avancé le jeu avant les attentats du 11 septembre, mais l'éditeur a eu le courage de

maintenir la date de sortie du jeu, au lieu de le reporter comme la plupart des autres éditeurs. Enfin, Conflict: Desert Storm est un jeu d'action 3D où l'on incarne un groupe de soldats d'élite, avec des missions à réaliser en équipe dans le désert. Chacun a ses compétences spéciales, comme le sniper par exemple. Ensuite, pour parvenir à ses fins tout en restant en vie, il faudra réellement penser sa stratégie en fonction du groupe. En avançant dans le jeu, vos hommes, s'ils n'ont pas été tués, gagneront en expérience et leurs compétences s'amélioreront progressivement. ■



RALLY EXTREME CHAMPIONSHIP

La gadoue à l'honneur

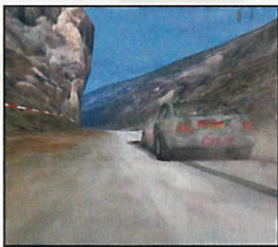
ILLUSTRATION 2



Avril

Adapté du jeu PC Rally Championship 2002, cette course de rallye virtuelle s'inspirera très fortement du style de V-Rally, c'est-à-dire, pas très réaliste, mais néanmoins avec des décors assez détaillés et colorés. Le jeu proposera aussi un mode multijoueur en link (chacun son écran). Vingt-six voitures du

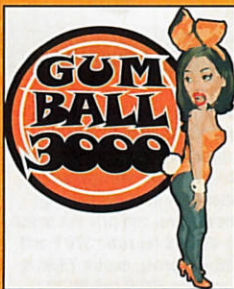
championnat de rallye seront disponibles. Malgré les licences nécessaires à leur exploitation dans le jeu, les accidents pourront abîmer leurs belles carrosseries. Ce qui est assez rare pour être souligné. Enfin, un énorme effort a été fait sur les caméras. Il sera possible d'ajuster l'angle de vision à sa guise, et de les mémoriser dans les caméras sélectionnées. ■



À VENIR



■ **M&M BLAST.** Les stars des pubs pour les bonbons M&M investissent la GBA avec un petit jeu de plateau de type Mario Party. Ce titre s'adresse bien sûr aux enfants, avec un paquet de petits jeux sympas et rigolos. À croquer en France vers fin février 2002.



■ **GUMBALL 3000.** Prévu sur PlayStation 2, Gumball 3000 est l'adaptation par SCI, d'une course de voiture illégale, mais néanmoins très prestigieuse. En effet, les pilotes qui courent sont en général des vedettes, des stars et des riches pleins de pognon. Les voitures sont donc luxueuses et rutilantes. Le tout ressemblera au style de Need for Speed, avec des courses dans des villes ou sur des routes de campagne à fond la caisse. Sortie en France en juin 2002.



CHIFFRES

■ **METAL GEAR.** Konami France a décidé de sortir l'excellentissime Metal Gear Solid 2 sur PS2. Que de deux en perspective!

■ **BAISSE AU JAPON.** La PlayStation 2 baisse encore de prix, mais cette fois-ci au Japon. Elle vaudra désormais 29 800 yens (environ 1 790 F, soit 272,91 euros) au lieu de 35 000 yens (environ 2 100 F, soit 320,17 euros) auparavant.



■ **DREAMCAST PAS CHÈRE.** Aux États-Unis, le prix de vente de la Dreamcast continue à chuter vertigineusement. En effet, au mois de novembre, son prix est passé à 49,95 \$ (environ 370 F soit 56,41 euros), contre 79,95 \$ (environ 595 F soit 90,72 euros) auparavant! Avec un prix aussi agressif, Sega USA compte liquider son stock avant les fêtes de fin d'année. On peut d'ores et déjà parier sur un marché de l'occasion florissant après la « mort » de la Dreamcast. Une seconde vie l'attend! Quant au prix de vente en France, nous n'avons aucune nouvelle d'une telle baisse.



SPIDER-MAN: THE MOVIE

Faut s'y retrouver



Mai 2002

Après les jeux vidéo Spider-Man (avec trait d'union) tirés du comics Spiderman (sans trait d'union), voici venir le jeu vidéo Spider-Man: the Movie (et non pas The Game) tiré du film inspiré du comics (les deux sans trait d'union)! Ce jeu reprend donc le scénario du



film qui sortira le 8 mai 2002 en France. Comme dans le film, vous commencez l'aventure en incarnant Peter Parker, sous ses traits humains, puis vous découvrirez petit à petit vos pouvoirs surhumains d'homme-araignée. Ce sera un jeu d'action en 3D, avec une bonne dose de beat them all. Grâce aux super-pouvoirs de Spider-Man, qui peut se coller à n'importe quel mur pour l'escalader, on peut imaginer des phases d'exploration assez denses. Enfin, le jeu Spider-Man: the Movie proposera aussi une gestion des caméras mieux apprivoisée qu'auparavant. ■



GAMME PLAYPACKS

Sony se déchaîne



C'est Noël!

Après la gamme Platinum, voici la gamme Playpacks. Derrière ce nom se cachent quatre coffrets de trois jeux à prix réduit pour PlayStation. Le volume I contiendra Final Fantasy VII, Le Monde des Bleus et Disney's Kuzco: l'Empereur Mégalo. Tiré à 17 500 exemplaires, il sera vendu 299 F (49,59 euros). Le volume II contiendra Formula One 2000, Spyro 2 et CoolBoarders 4. Tiré à 20 000 exemplaires, il sera vendu lui aussi 299 F (49,59 euros). Le volume III

contiendra Gran Turismo, Le Monde des Bleus 2 et C12: Final Resistance. Tiré à 25 800 exemplaires, il coûtera 299 F (49,59 euros), comme ses petits amis. Enfin, le volume IV

contiendra Spyro 2, Chine et Asterix et Obélix contre César. Tiré à 15 000 exemplaires seulement, vous pourrez l'acquérir pour la somme modique de 199 F (30,34 euros). ■

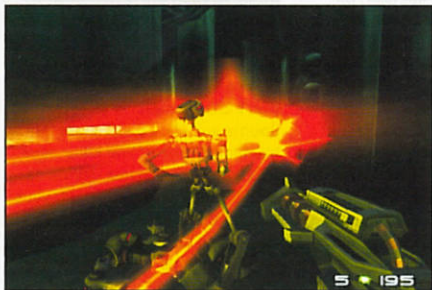


Le temps de l'amélioration



La suite de Time Splitters propose son lot d'innovations. Après un premier épisode pas franchement

convaincant, Free Radical Design et Eidos ont décidé de revoir leur copie. Cette suite s'annonce donc nettement meilleure, ne serait-ce que d'un point de vue technique.



Le jeu reste un Doom-like, avec un mode solo très classique, ainsi qu'un mode multijoueur prometteur. En effet, en branchant huit consoles les unes aux autres avec le i-Link, on pourra jouer jusqu'à huit simultanément, en coopération, en matchs ou à d'autres variantes. De plus, on pourra incarner jusqu'à 80 personnages différents. Le jeu proposera aussi un éditeur de cartes

très développé, qui permettra de réaliser soi-même des scénarios et des cartes personnalisées pour les matchs en multijoueur. ■



BOXING FEVER

L'œil du tigre



Le principe de Boxing Fever rappelle énormément celui de Punch-Out, qui avait fait notre bonheur à l'époque de la Nes. La

vue est donc subjective, comme si vous étiez à la place du boxeur, avec les deux gants juste devant, et l'adversaire à frapper au deuxième plan. On peut donner des coups de poing droit ou gauche, bas ou haut. On peut se mettre en garde, et esquiver. Quand vous maîtriserez le jeu, vous sortirez des coups spéciaux, comme par exemple des uppercuts. Avec sa réalisation d'enfer, Boxing Fever est à ne rater sous aucun prétexte! ■



À VENIR...

■ **PRO RALLY 2002.** Ubi Soft se lance aussi dans les courses de rallye. Pour affronter l'actuel World Rally Championship de Sony, et les prochains Colin McRae Rally de Codemasters et Rally Extreme Championship de SCI, voici donc Pro Rally 2002! Ci-dessous, quelques premières images...



■ **ENDGAME.** Voilà un titre bien choisi pour un jeu vidéo... Il s'agit en fait d'un jeu de tir sur écran réalisé par Empire. Le scénario est assez classique: le copain de l'héroïne, Jade, a été kidnappé. Son but sera de le sauver (pour une fois que ça marche dans ce sens, on ne va pas se plaindre!). Le jeu sera compatible avec les deux Guncon de la PS2. Sortie prévue pour décembre 2002. Ça nous laisse un peu de temps!...



Un max de peine

JAPONAIS.1

■ MEILLEURES VENTES (DU 22/10 AU 18/11).

- 1- **Jissen Pachislo** (PS2) : 120 000
- 2- **Pikmin** (GC) : 101 300
- 3- **Seaman** (PS2) : 89 000
- 4- **Busin** (PS2) : 54 000
- 5- **Proyakyu Japan 2001** (PS2) : 50 000
- 6- **Pachislo Aruze Hingsom 5** (PS2) : 46 000
- 7- **J-League Winning Eleven 5** (PS2) : 40 500
- 8- **Hikaru no Go** (GBA) : 33 500
- 9- **Gun Survivor 2** (PS2) : 32 300
- 10- **Segi no Mikata** (PS2) : 15 600

■ MEILLEURES PROGRESSIONS (DU 22/10 AU 18/11).

- 1- **Jissen Pachislo** (PS2) : + 190 000
- 2- **Pikmin** (GC) : + 152 400
- 3- **Shin Sangokumusô 2** (PS2) : + 101 000 (cumul : 640 000)
- 4- **Seaman** (PS2) : + 89 000
- 5- **Proyakyu Japan 2001** (PS2) : + 70 000
- 6- **J-League Winning Eleven 5** (PS2) : + 65 000
- 7- **Gun Survivor 2** (PS2) : + 47 300
- 8- **Pachislo Aruze Kingdom 5** (PS2) : + 46 200
- 9- **Hikaru no Go** (GBA) : + 41 400
- 10- **Super Robot Taisen A** (GBA) : + 26 000

■ FLOPS (DU 22/10 AU 18/11)

- 1- **Flying Circus** (PS2) : 2 790
- 2- **Marie & Eri no Atelier** (DC) : 2 900
- 3- **The Party Game** (PS2) : 3 200
- 4- **Fifa 2002** (GC) : 4 100
- 5- **Candy Stripe** (DC) : 4 300
- 6- **Gundam Shogi** (PS) : 4 400
- 7- **Tentama** (DC) : 4 600
- 8- **Sangokushi** (PS2) : 4 660
- 9- **Mare de Jiguso** (PS2) : 5 040
- 10- **Shinjuku Police 24 h** (PS2) : 6 000

■ **MAXIMOUS COSTAUD.** Au Japon, Maximo (voir p. 46) sortira dans une édition spéciale accompagnée d'un beau caleçon orné de petits cœurs rouges. Ah, les petits coquins de chez Capcom !


Février

Y a-t-il encore besoin de vous présenter Max, ce cher Max. Bon flic, New-yorkais, honnête sous tous rapports, un homme ordinaire et heureux qui vient de fonder une famille. Mais voilà ! Le destin de Max ne sera pas aussi paisible qu'il l'aurait souhaité. Un soir d'hiver, alors qu'il rentre du travail, comme à son habitude, il va découvrir les méfaits atroces d'une bande de junkies sous l'emprise d'une nouvelle drogue. Les victimes sont les êtres les plus chers à son cœur : sa femme et son bébé. Lui-même frôle la mort dans une altercation avec ces monstres. Après une expérience aussi traumatisante, Max ne sera plus jamais le même. Le cœur brisé et animé par une soif de vengeance inextinguible, il décide de rejoindre la brigade des stup, dans l'espoir de trouver ceux qui ont brisé sa vie : les dealers qui ont introduit cette drogue dans la ville.

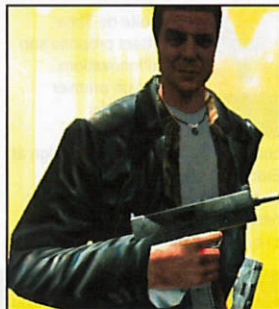
Noir, c'est noir

Max Payne puise son inspiration dans les films noirs (avec une ambiance glauque à souhait), dans les bandes dessinées et autres polars de la « pulp culture ». Ce mélange donne un cachet très

particulier au jeu, et les personnages semblent dotés d'une profondeur rare. Enfin, les âmes sensibles seront peut-être choquées par autant de débauche : drogue, putes, dealers, violence et meurtres gratuits. C'est clair, on n'est pas en présence d'un jeu destiné aux âmes sensibles. Max Payne est un jeu d'action en 3D, survitaminé, et qui ne fait pas dans la dentelle ! Et si le personnage est vu de dos, l'esprit se rapproche bien plus d'un Doom-like que d'un Syphon Filter, ne serait-ce que dans les commandes. En effet, le but premier est de blaster des méchants. Les petites énigmes à base de portes à ouvrir ne sont qu'un mince prétexte pour justifier les scènes de carnage.

Bullet time

Les lieux visités sont aussi emblématiques qu'une station de métro désaffectée ou un hôtel de passe minable... Poursuivi par la mafia et bientôt par la police, qui le soupçonne de meurtres qu'il n'a pas commis, Max Payne ne peut faire confiance qu'à lui-même, et à son arsenal guerrier, digne des films d'action d'aujourd'hui. Mais si ce jeu s'est attiré tant de louanges, c'est en grande partie, grâce à une fonction étonnante et démentielle,



qui se nomme le « bullet time ». Qu'est-ce que c'est encore ce truc ? C'est simple, si vous avez été nourris aux films d'action, et que les mots *Matrix* et *The Killer* vous font vibrer, vous aurez deviné de quoi il s'agit : à tout moment, vous pouvez déclencher cette fonction qui ralentit la scène. Ce qui vous donne le temps de plonger et de sauter, tout en tirant sur vos ennemis, à votre droite, à votre gauche, ou même derrière vous. Eh oui, c'est totalement inspiré des scènes de gunfight de John Woo, sauf que là, c'est dans un jeu vidéo. Le résultat est extraordinaire, et s'il n'y avait pas une jauge pour limiter ces actions spectaculaires, on en abuserait.

Pas cher !

Cette version PlayStation 2 est identique à la version PC déjà commercialisée. Toutefois, elle présentera quelques particularités, comme la sauvegarde qui ne



s'effectuera qu'en fin de niveau, et les fameux effets de motion blur que gère la console (vous savez, l'effet de flou qu'on avait déjà vu dans Final Fantasy X). Rappelons que cette adaptation avait été retardée en raison des attentats du 11 septembre 2001, et pour cause: le jeu se passe à New York, et certaines scènes cinématiques montraient les Twin Towers, qui n'existent plus maintenant. Elles ont donc été effacées. Ce qui en soi ne nuit absolument pas au scénario captivant de Max Payne.

Enfin, Take Two a décidé de vendre ce jeu formidable à un prix très intéressant, comme ce fut le cas pour Grand Theft Auto 3. Le jeu sera proposé aux alentours de 300 F, c'est-à-dire bien moins cher que tous ses concurrents. Ce qui n'est pas pour nous déplaire. Merci Take Two! Et si vous avez envie de connaître une partie du staff de cet éditeur, vous pouvez directement foncer au Trombinoscope de ce numéro de Consoles+ (p. 130). Deux intrus s'y sont glissés... ■



JAPONAIS. 2

■ **SERIEIN.** Selen, un éditeur japonais, a décidé de lancer une série de jeux basiques pour PlayStation à moins de 1 000 yens (environ 60 F, soit 9,15 euros). Bien sûr, cette décision n'arrange pas les autres compagnies, qui avaient habitués leurs clients à des séries à 1 500 yens (environ 90 F, soit 13,72 euros).



■ **8 CM.** Ce mini CD, que Nintendo a choisi pour la Game Cube, est très répandu au Japon. C'est pourquoi Aiwa a décidé de lancer un Discman basé sur ce format. Ce lecteur sera de plus compatible mp3.



■ **HI-FI.** Au Japon, Kenwood et Iiyama s'apprêtent à lancer un nouveau concept: celui de la chaîne hi-fi/PC. Cette machine sera équipée d'un DVD-Rom d'un graveur CD-R/RW, ainsi que d'une prise USB 2.0. Cette dernière permettra de se relier à un ordinateur portable, afin de charger des fichiers de musique mp3, pour les écouter ou pour les graver. Cet hybride s'appellera l'avenue.

■ **ANGEL COP.** Dans le Japon de notre époque, Mai Rouge, un groupe de terroristes, menace de provoquer le chaos dans l'économie de la planète. Une équipe de super-flics est chargée d'enrayer le problème. Angel, une super femme, fait partie de cette troupe. Angel Cop a tout du navet de série B. Un design bâclé, un scénario peu, voire pas du tout, recherché et un doublage (français et japonais) au ras des pâquerettes. Il n'y a rien de bon à garder dans ce manga. Hop! Freesbee!
Fox Pathé Europa. 1 h 39.



■ **UROSUKIDOJI.** Amano, un homme-fauve, voyage dans le monde des humains à la recherche du Chojin, l'être capable d'unir le monde des démons, des hommes-bêtes et des humains. Ses recherches le mènent à Nagumo un jeune lycéen. Urotsukidoji est très choquant. Les scènes gore et érotiques s'enchaînent pour créer un immense ballet macabre. Un film est à déconseiller aux plus jeunes. Le coffret 2 DVD propose la version française ainsi que la japonaise en VOST non censurée.
Fox Pathé Europa. 2 h 08.



COBRA: LE FILM

Cigares et petites pépés

Cobra fait partie des héros cultes des années 80. La série télévisée a réussi à émerveiller toute une génération d'accros aux dessins animés. Cobra est un pirate intergalactique. Sa tête est mise à prix par la fédération de la justice des Galaxies Unies. Ce film est en quelque sorte le pilote de la série télé. Ce fut, en effet, la première aventure de Cobra. Ici, il fait la connaissance d'une belle chasseuse de tête qui est à la

recherche de la seule personne capable de faire revivre son peuple disparu. Malgré les années écoulées, cette série n'a pas vieilli. Le design très futuriste et le scénario accrocheur sert de modèle à tout ce qu'on trouve aujourd'hui en matière de Japanimation SF. L'humour est omniprésent et l'action constamment au rendez-vous. Si vous ne connaissez pas cet univers, foncez, et si vous êtes fan, foncez aussi. ■



Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Manga
Réalisateur	Buichi Terasawa
Audio	Dolby 5.1
Durée	96 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



BLOOD: THE LAST VAMPIRE

La troisième dimension

Les démons sont partout. À la veille de la guerre du Vietnam, des monstres investissent une base américaine en Chine. Une organisation secrète décide d'envoyer Saya, une mystérieuse jeune fille sur les lieux pour qu'elle y fasse le ménage. Dans la peau d'une jeune écolière, elle va devoir, armée d'un sabre, trancher toutes les bêtes de l'ombre avant leur hibernation. Blood dispose d'un visuel assez impressionnant. Les backgrounds du décor sont entièrement en 3D, ce qui offre une fluidité impressionnante au tout. Pour ce qui est des personnages, ils sont

incroyablement réalistes. Le regard de l'héroïne fait froid dans le dos. Enfin, si vous disposez d'un bon équipement sonore, vous allez être bluffé par les bruitages et les musiques accompagnant l'histoire. Par contre, ce film est vraiment court. Cependant, les deux Making-of proposés sont intéressants. Un DVD grandiose et une histoire envoûtante. ■



Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Manga
Réalisateur	Hiroyuki Kitakubo
Audio	DTS 5.1
Durée	50 minutes
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le 0899 707272. Utilisez la référence de la sonnerie (ex: 56 673) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

CATALOGUE COMPLET :

Nous avons bien sûr des centaines d'autres sonneries. Pour les choisir, utilisez le téléphone 0899 707272, le minitel 3617 MONMOBILE ou notre site web www.mobiles.fr

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

0899 70 72 72

Aussi par Internet

www.mobiles.fr

Et par minitel

3617 MONMOBILE

JEUX VIDÉO

56780 Alone in the dark	56606 Final Fantasy: intro	56608 Metal gear sd: poussite	56674 Resident Evil
56677 Crash Bandicoot	56659 Final Fantasy: thème	56782 Metal gear sd: thème	56675 Silent Hill
56871 Devil May Cry	56607 Final Fantasy: victoire	56673 Pac Man	56809 Silent Hill 2
56672 Dragon Ball	56726 Gran Turismo 3	56807 Parappa the Rapper 2	56676 Sonic
56727 Driver 2	56781 Half Life	56678 Parasite Eve	56784 Syphon Filter 2
56677 Final Fantasy: chocobos	56675 Harry Potter	56783 Red Faction	56609 Tomb Raider

SÉRIES TV / ÉMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56826 Agence tous risques	56819 Cosmos 99	56815 Les envahisseurs	56716 San ku kai
56719 Albatros	56653 Dallas	56615 Les simpsons	56805 Sauvé par le gong
56830 Alerte à Malibu	56860 Derrick	56736 Les soprano	56731 Seinfeld
56704 Alys Mc Beal	56825 Deux flics à Miami	56813 Sex and the city	56834 Sous le soleil
56603 Amicalement votre	56803 Dingue de toi	56709 Loft Story	56835 South Park
56836 Amour, gloire, beauté	56789 Dragon Ball Z	56730 Mac Gyver	56876 Star Academy
56795 Amoureux du monde	56617 Friends	56682 Magnum	56708 Star Trek
56737 Babylon 5	56654 Goldorak	56827 Ma sorcière bien aimée	56651 Starsky & Hutch
56828 Barabapa	56835 H	56601 Maya l'abeille	56865 Sunset Beach
56820 Beny Hill	56818 Hawaï police	56732 Melrose Place	56707 Twin Peaks
56729 Beverly Hills	56847 K2000	56816 Mystères de l'ouest	56734 Ulysse 31
56616 Buffy chez vampires	56602 L'île aux enfants	56635 Mission Impossible	56728 Un gars, une fille
56610 Candy	56733 L'inspecteur Gadget	56714 NYLD Blues	56683 Urgences
56717 Capitaine Flam	56611 La croisière s'amus	56815 Petite maison...prairie	56824 Watoo Watoo
56738 Chapeau melon...	56629 La panthère rose	56812 Popstars (générique)	56614 X-Files
56650 Chapi Chapo	56739 Le prisonnier	56804 Profil	56833 Zorro
56802 Code Quantum	56735 Les cités d'or		

FILMS

56889 2001, Odyssée de l'espace	56875 Harry Potter	56747 La plage	56679 Star Wars
56639 Amélie Poulain	56658 Il était une fois dans l'ouest	56657 Le bon, la brute... et le méchant	56743 Taxi
56794 Arizona dream	56715 Indiana Jones	56748 Le grand bleu	56755 Terminator 2
56651 Austin Powers	56639 James Bond	56753 Matrix	56888 The full monty
56887 Bagdad Café	56792 Jeux interdits	56694 Men in Black	56890 Top Gun
56806 Brazil	56740 L'exorciste	56641 Pulp fiction	56742 Titanic
56796 Ghost Dog	56655 La boum	56718 Rocky	56695 Wild wild west
56751 Grease	56788 La haine	56741 Scream	56752 Yamakasi

RAP / RnB

56638 Back in bizz	56685 Gangsta's Paradise	56788 La haine	56686 Rock Superstar
56612 Bellsoune breakdown	56690 Ghetto supa star	56694 Men in Black	56634 Stan
56627 Bow wow	56796 Ghost Dog	56646 Miss california	56637 Survivor
56622 Cendrillon du ghetto	56797 Girls, girls, girls	56687 My name is	56632 The next episode
56644 Clint Eastwood	56689 I get 5 on u	56621 R n'b 2 rue	56720 U remind me
56691 Com with me	56684 Intergalactic	56618 Real slim shady	56619 Walking away
56688 Doo wop	56643 It wasn't me	56693 Regulate	56692 What's my name
56799 Family affair	56624 J'voulais	56785 Ride or die	56695 Wild wild west

POP / ROCK

56787 Black eyed boy	56769 Le vent nous portera	56641 Pulp fiction	56786 Still loving you
56760 Calification	56696 Me gustas tu	56761 Scar tissue	56762 Sunday bloody sunday
56885 Hit the road jack	56763 New year's day	56775 Sing	56764 We are the champion
56765 Hotel California	56752 Oye como va	56790 Stairway to heaven	56791 Wonderwall

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

56619 Aerodynamic	56642 Daddy DJ	56812 Popstars (générique)	56798 Trackin
56779 Ain't it funny	56874 I'm a slave 4 U	56626 Près de moi	56640 U and I
56630 All for you	56631 I will survive	56636 Sex bomb	56709 Up & down (Loft)
56645 Can't fight the moon...	56771 It's raining men	56778 So I begin	56801 Uptown girl
56823 Can't get you out...head	56876 La musique	56623 Starlight	56878 Wassup
56886 Comme je t'aime	56776 Little L	56870 Toutes les femmes de la vie	56800 You rock my world

REGGAE

56767 Could you be loved	56759 Jammin'	56758 No woman no cry	56697 Aicha
56773 Déparéillé	56774 La voix des sages	56772 Trop peu de temps	56698 Didi

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB / NOÛL

56668 Hymne Algérie	56670 Hymne Israël-Haïkva	56746 Hymne Sénégal	56604 Pub Dim
56664 Hymne Allemagne	56663 Hymne Italie	56811 Les rois mages	56605 Pub Hollywood
56721 Hymne Chine	56892 Lasciate mi cantare	56702 Jingle bells	56700 Pub L'ami Ricordi
56662 Hymne Espagne	56723 Hymne Japon	56653 Joyeux Anniversaire	56620 Pub Levi's
56666 Hymne Etats Unis	56667 Hymne Maroc	56768 Petit papa Noël	56703 Pub Nescafé-Colegiala
56660 Hymne France	56720 Hymne Portugal	56773 Pub CNP jazz suite	56810 Pub Nescafé-Open up

SONNERIES Nokia: 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-98xx Ericsson: R1208-R1300-R520-T206-T206-T293-T309 Motorola: 250-7480-7689-V50-V100 Sagem: 91x-94x-95x-30xx-9500 Philips: 238-268-Oreo-Savvy-Xenium
SONNERIES ME45-SL42-SL45-SL45 Alcatel: 311-511
LOGOS Nokia: 32xx-33xx-5510-5510-6090-61xx-62xx-63xx-7110-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx Siemens: ME45-SL42-SL45-SL45 Alcatel: 311-511
CARTES POSTALES Nokia: 32xx-33xx-5510-62xx-63xx-82xx-83xx-88xx Ericsson: R520-T206-T293-T309 Alcatel: 311-511
LOGOS GIANTS Nokia: 33xx-5510 Siemens: ME45-SL42-SL45-SL45 Alcatel: 311-511

2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

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

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le texte que vous voulez (prénom, gag...), c'est très simple! Choisissez sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, appelez le 0899 707272 ou le 3617 MONMOBILE, choix "VRAIMENT votre mobile". Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'inscrire dans la **Zone perso**. Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle référence perso de votre logo: notez-la, vous pourrez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera conservé à vie!



3 LOGOS

Choisissez votre logo, appelez le 0899 707272 ou le 3617 MONMOBILE, indiquez le numéro de votre mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE!

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte. Choisissez un logo sur cette page, appelez le 0899 707272 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Carte postale". Et laissez-vous guider, c'est très rapide!

5 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (repli de votre club, association, ou ce que vous voulez!) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple! Il vous suffit d'appeler le 0899 707272 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Dessinez votre logo" et de vous laisser guider.

La saga du dimanche

MANGAS.1

■ **ÉCOLE CLAMP.** Après le très moyen *School Clamp Detective*, Clamp, l'usine à mangas, retourne sur le même campus et propose deux nouvelles séries : *Le Voleur aux cent visages* et *Dukalyon*. Le premier raconte l'histoire d'Akira, un cambrioleur qui suit les traces de son père. Quant au deuxième, il s'agit d'un ersatz de *Power Rangers*. Deux histoires dénuées d'intérêt et ennuyeuses au possible.



■ **GTO VOL. IX.** Dans ce neuvième volume, Onizuka continue à exceller dans son boulot d'enseignant. Contrairement aux autres volets, nous avons ici plusieurs histoires courtes qui peuvent se lire indépendamment du reste de la série. *GTO* fait toujours partie des dix meilleures ventes de chaque mois, et ce n'est pas près de s'arrêter.

■ **ANGELIC LAYER VOL. 2.** Le tournoi d'Angelic Layer arrive bientôt à son terme. En dépit de sa défaite face à Suzuka, Misakitchi (notre héroïne) ne perd pas espoir et remporte ses combats les uns après les autres. Cette histoire n'amène rien de nouveau, *Angelic Layer* ne se prend pas au sérieux et se lit sans forcer.



Ryu Fujisaki / Glénat

L'investiture des dieux est, avec *Le Voyage en Occident*, *L'Histoire des trois royaumes* et *Au bord de l'eau*, l'un des grands romans épiques de la Chine antique. Ryu Fujisaki (l'auteur) nous propose une adaptation manga de ce livre épais de plus de 4 000 pages. L'histoire se déroule au XI^e siècle avant notre ère. La dynastie Yin (Shang pour les férus d'Histoire) ne va pas tarder à s'effondrer. Taigong-Wang un jeune maître taoïste vivant dans le monde des immortels est envoyé sur Terre afin de tuer 365 immortels et enfermer leurs âmes à



tout jamais. Bien sûr, les puristes de l'œuvre originale risquent fort de crier au scandale, en effet, le livre est très sombre. Alors que dans le manga, l'humour est omniprésent, tout comme les scènes de combat. Quoi qu'il en soit, la série s'annonce longue. ■

AH! MY GODDESS VOL. 20

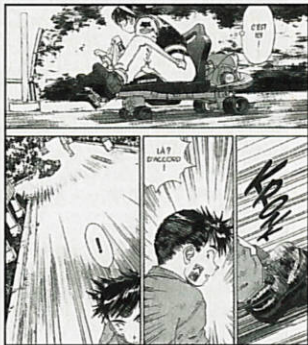
Oh mon Dieu!



Kosuke Fujishima / Pika

Nous en sommes déjà au volume 20 de cette série. Ce coup-ci, une course est organisée entre Keichi (notre héros) et Sora pour élire le président du club auto de la fac. Comme d'habitude, ce n'est pas son fiancé que Belldandy soutient, mais son adversaire. L'auteur a pris son rythme de croisière. Désormais, plus de combats contre les

superméchants, mais des petites histoires rigolotes et rafraîchissantes. Le dessin ne change pas. Les personnages sont bien détaillés et expressifs. Pour ce qui est des véhicules, Kosuke Fujishima se lâche et nous offre des reproductions de bolides existants au détail près. Vivement la suite. ■



MARMALADE BOY

Echange standard



Wataru Yoshizumi / Glénat

Après Kana, c'est au tour de Glénat de se lancer dans le shōjo manga (pour les filles). *Marmalade Boy* narre l'histoire de Miki, une jeune lycéenne. Un jour ses parents lui annoncent qu'ils vont divorcer. Pendant l'un de leurs voyages, les parents ont rencontré un autre couple, et le père de l'héroïne est tombé amoureux de la femme, et sa mère du mari. Pire, l'autre couple débarque dans sa nouvelle maison pour y vivre, et il



vient accompagné de leur fils qui a le même âge que Miki. La voilà dans une sacrée marmelade. Avec une telle idée de départ, difficile de ne pas accrocher. Graphiquement, on ne peut pas en dire autant. L'auteur ne s'est attaché que sur les protagonistes sans prendre la peine d'affiner les décors. ■



Promenade à Edo



Akimine Kamijyo / Kana

Après des mois d'attente, voici le nouveau Kyo. Kyoshiro a disparu, et désormais, Kyo aux yeux de démon est totalement éveillé. Il arrive enfin à Edo (l'ancien Tokyo). Dans cette grande ville, il va devoir assassiner l'empereur qui a organisé un tournoi. On pouvait craindre le pire avec l'annonce de ce

tournoi, mais il n'en est rien. La compétition est juste un prétexte à une grande scène d'action. Kyo est toujours aussi bien réalisé. L'humour est constamment présent, ce qui rend la lecture très agréable. Par contre, il se dévore toujours aussi vite... ■



Batman ? Spiderman ? Non...



Hiroyuki Takei / Kana

Le Shaman Fight n'aura pas lieu au Japon, comme tout le monde le pensait, mais aux États-Unis. Yoh et tous ses amis se retrouvent donc sur la célèbre route 66. Leur premier objectif sera de localiser, puis de rencontrer en moins de trois mois la tribu Pache, organisatrice de la compétition. La route s'annonce longue. D'autant que d'innombrables ennemis se dressent en chemin. Manga entièrement dédié aux tournois, Shaman King à l'avantage de proposer un scénario ne se

limitant pas à « je t'affronte, je te bats ». La trame est accrocheuse, et le design particulier des personnages devient vite attachant. Par contre, on sent que l'on arrive au bout de l'aventure... ■



Le site du mois

Bernard Demeiller, un fidèle lecteur de Consoles+, continue à créer des BD. Son site Internet est une vraie mine d'or. Sur sa page web, vous découvrirez plein de nouvelles planches de son œuvre originale, ainsi que d'autres sur Zelda et Final Fantasy. À la vue de son travail, il est certain que ce jeune homme a du talent. Bref, c'est du grand art ! Ce petit génie recherche d'ailleurs un éditeur qui serait intéressé par ses créations. Avis aux amateurs... Allez donc faire un tour sur son site, vous ne serez pas déçus. ■



MANGAS.2

■ SAKURA GARD CAPTOR VOL. 1.

Le volume 12 a mis un terme au manga. Cette fois, Pika nous propose l'adaptation BD de la série télévisée. Vous retrouverez donc dans chaque manga l'équivalent de trois épisodes TV. Entièrement en couleur, cette version des aventures de la chasseuse de cartes ne manque ni d'intérêt ni d'humour.



■ J'AIME CE QUE J'AIME VOL. 3.

Voici le dernier volet de J'aime ce que j'aime, un manga très



fleur bleue. Kizu, l'héroïne, est capturée par des brigands qui veulent demander une rançon à son père.

Ce tragique événement, lui permettra de découvrir qui est réellement monsieur Asso, et les sentiments qu'il éprouve pour elle.

■ SLAM DUNK VOL. 15. Le match opposant Shohoku à Kainan arrive à son terme. Les deux équipes sont fatiguées, mais luttent jusqu'au bout pour la victoire. Après un le match, les entraînements reprennent pour Sakuragi et sa bande. Slam Dunk est toujours aussi drôle et bien réalisé. Contrairement aux précédents volumes, les scènes d'action intenses ne sont plus aussi incompréhensibles.

■ **ANASTASIA.** Don Bluth et Gary Goldman, deux évadés des studios Disney, sont parvenus, en s'inspirant d'une histoire vraie, à créer un dessin animé d'une rare efficacité. Anastasia, une princesse russe, parvient à échapper au massacre de sa famille. Des années plus tard, Dimitri, un jeune escroc, l'aide à retrouver ses racines. Un voyage palpitant qui les mènera de Saint-Petersbourg à Paris. Une tzar est née!
Fox Pathé Europa. 86 min.
★★★★

■ **X-FILES - SAISON 3.** Le coffret de la troisième saison des X-Files est disponible depuis peu. Une fois de plus, les agents spéciaux Mulder et Scully sont confrontés à de nouvelles affaires toujours plus étranges. Cette troisième saison s'intéresse également de près à leurs rapports personnels. Petit à petit, on découvre aussi ce que cache le complot gouvernemental, et quel est son rapport avec les extraterrestres. On vous le dit, on tient là l'une des meilleures saisons de la série!
Fox Pathé Europa. 95 min.
★★★★



■ **YAMAKASI.** Les Yamakasi, sept gamins de banlieue, ont inventé un nouveau sport de rue. Agiles, insouciant et rapides, ils passent leur journée à escalader à mains nues les murs des cités et à bondir de toit en toit. Un jour, en voulant les imiter, le petit Jamel se retrouve à l'hôpital dans un état critique. Les Yamakasi décident alors de récolter l'argent nécessaire pour sauver l'enfant. Une histoire banale, mais un film étonnant et très spectaculaire. Pour les djeunz.
Fox Pathé Europa. 87 min.
★★★★

MATRIX - ÉDITION COLLECTOR

Irréalité virtuelle

La journée, Thomas Anderson (Keanu Reeves) est un informaticien rangé qui fait ses 35 heures par semaine. La nuit, il devient Neo, hacker de génie. Il découvre un jour que la réalité qui l'entoure et le monde dans lequel il vit ne sont, en fait, qu'une immense simulation créée par la Matrice. Aidé par Morpheus (Laurence Fishburne) et sa bande de résistants, Neo va apprendre à maîtriser ses immenses pouvoirs et tenter de renverser la Matrice. *Matrix* s'est rapidement imposé comme une référence en matière de cinéma fantastique grâce à des effets spéciaux jusqu'alors inédits. L'utilisation à profusion du

« bullet time » – une impression de super ralenti avec une caméra qui tourne autour des acteurs – offre aux scènes un rythme et une dynamique jamais atteints dans un film. Cette édition collector comporte un deuxième DVD, riche de plus de 3 h 30 de bonus. Un seul mot, un seul : splendide! ■



Éditeur	Warner
Genre	Science-fiction
Réalisateur	Andy et Larry Wachowski
Acteurs	Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	155 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

COFFRET LES SOPRANO, SAISON 2

Mafia blues

Les Soprano est une série diffusée sur Canal Jimmy exclusivement. Elle campe l'histoire d'une famille aux origines italiennes, installée aux États-Unis, et donc forcément mafieuse. On trouve le père, Tony, un riche parrain, la mère, Carmela, qui passe ses journées à la maison, Anthony Junior, le fils, Meadow, la

filles, Janice, la sœur de Tony et enfin Livia Soprano, la grand-mère, sorte de Tatïe Danièle placée en maison de retraite depuis peu. Autour de cette famille particulière, gravite un ensemble de personnages charismatiques : psy, flics, mafieux et autres petits malfrats qui font de cette série une réelle réussite. ■



Éditeur	Warner
Genre	Comédie dramatique
Réalisateur	Allen Coulter, Lee Tamahori, Ed Falco...
Acteurs	James Gandolfini, Lorraine Bracco...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	58 minutes par DVD
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

COFFRET - LES SEPT MERCENAIRES

Coffret-les tous!

Terrorisée par Calvera (Eli Wallach) et ses banditos, la population d'un petit village de la sierra mexicaine fait appel à sept mercenaires pour retrouver sa liberté et la paix... Cette collection rassemble quatre films des *Sept Mercenaires* sortis respectivement en 1960, 1966, 1969 et 1972. Inspiré des *Sept Samouraïs* de Kurosawa, les *Sept Mercenaires* regroupe les stars de l'époque, toutes de grandes gueules d'Hollywood : Steve McQueen, Eli Wallach, Charles Bronson, Robert Vaughn, Brad Dexter, James Coburn et Yul Brynner. Par la suite, d'autres

célébrités participèrent aux différentes suites : Lee Van Cleef, George Kennedy, James Whitmore ou encore Michael Callan, mais sans connaître de réel succès. Quarante années se sont écoulées depuis le premier film, mais il reste aujourd'hui encore une référence en la matière. ■



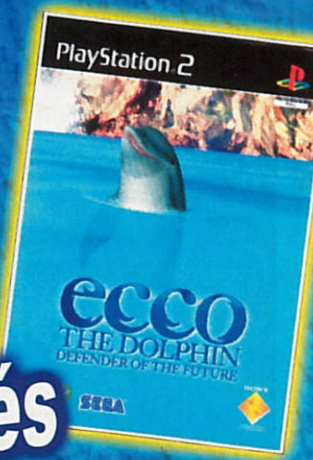
Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Western
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	408 min (4 DVD)
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

JE CONSOLE

42
points
de vente
près de chez toi

LISTE DES MAGASINS
JE CONSOLE

- JE CONSOLE** 01000 BOURG EN BRESSE Tél. 04 74 22 42 96
- JE CONSOLE** 06600 ANTIBES Tél. 04 93 34 15 85
- JE CONSOLE** 10000 TROYES Tél. 03 25 40 16 02
- JE CONSOLE** 10100 BAR-SUR-AUBE Tél. 03 25 03 10 47
- JE CONSOLE** 21000 DIJON Tél. 03 80 30 11 12
- JE CONSOLE** 21200 BEAUNE Tél. 03 80 22 02 02
- JE CONSOLE** 25000 BESANCON Tél. 03 81 61 95 96
- JE CONSOLE** 30000 GRENOBLE Tél. 04 76 48 07 55
- JE CONSOLE** 45000 GIEN Tél. 02 38 38 16 85
- JE CONSOLE** 50300 AVRANCHES Tél. 02 33 48 82 28
- JE CONSOLE** 51000 CHALONS EN CHAMPAGNE Tél. 03 26 21 03 07
- JE CONSOLE** 51100 REIMS Tél. 03 26 89 29 13
- JE CONSOLE** 51300 VITRY LE FRANCOIS Tél. 03 26 73 73 70
- JE CONSOLE** 52000 CHAUMONT Tél. 03 25 03 10 47
- JE CONSOLE** 52100 SAINT DIZIER Tél. 03 25 06 45 66
- JE CONSOLE** 54000 NANCY Tél. 03 83 36 64 22
- JE CONSOLE** 54200 TOUL Tél. 03 83 63 11 78
- JE CONSOLE** 54200 NEUVES MAISONNES Tél. 03 83 47 67 42
- JE CONSOLE** 54700 PONT A MOUSSON Tél. 03 83 82 51 07
- JE CONSOLE** 55000 BAR LE DUC Tél. 03 29 79 20 90
- JE CONSOLE** 55100 VERDUN Tél. 03 29 83 48 05
- JE CONSOLE** 57200 SARRUEGUEMINES Tél. 03 87 95 36 23
- JE CONSOLE** 67500 SAINT AVOLD Tél. 03 87 92 40 97
- JE CONSOLE** 67000 STRASBOURG Tél. 03 88 35 03 09
- JE CONSOLE** 67000 STRASBOURG Tél. 03 88 92 97 10
- JE CONSOLE** 67100 WISSEMBOURG Tél. 03 88 54 22 75
- JE CONSOLE** 67500 HAGUENAU Tél. 03 88 06 07 96
- JE CONSOLE** 67600 SELESTAT Tél. 03 88 92 97 10
- JE CONSOLE** 67700 SAVERNE Tél. 03 88 71 15 13
- JE CONSOLE** 67800 BISCHHEIM Tél. 03 88 62 26 68
- JE CONSOLE** 68300 SAINT LOUIS Tél. 03 89 89 44 96
- JE CONSOLE** 70000 VESUL Tél. 03 84 96 02 99
- JE CONSOLE** 70300 LUXEUIL LES BAINS Tél. 03 84 40 57 40
- JE CONSOLE** 71000 MACON Tél. 03 85 39 04 08
- JE CONSOLE** 71200 CREUSOT Tél. 03 85 55 10 56
- JE CONSOLE** 77160 PROVINS Tél. 01 60 67 65 06
- JE CONSOLE** 83700 SAINT RAPHAEL Tél. 04 94 19 18 21
- JE CONSOLE** 80000 EPINAL Tél. 03 29 35 50 51
- JE CONSOLE** 88100 SAINT DIE DES VOSGES Tél. 03 29 56 48 50
- JE CONSOLE** 88200 REMIREMONT Tél. 03 29 62 10 37
- JE CONSOLE** 88300 NEUFCHATEAU Tél. 03 29 06 09 14
- JE CONSOLE** 90000 BELFORT Tél. 03 84 58 93 71



Toutes
les nouveautés
dans votre magasin
JE CONSOLE



Vous avez un projet d'ouverture, venez rejoindre l'équipe **JE CONSOLE**.
Remplissez-vous et comparez.
Contact : 03 89 35 53 09

■ **GAMER.** Pour Tony, une petite frappe, les jeux vidéo sont toute sa vie. Durant un séjour en taule, il conçoit un jeu révolutionnaire. Seulement voilà, il se fait piquer son idée par un producteur sans scrupule. Pas cool ! Passé les clichés (les informaticiens à lunettes, les programmeurs obèses avaleurs de pizza et les pétasses à gros seins), il ne reste pas grand-chose dans ce film... Ah si ! J'allais oublier l'interprétation catastrophique d'Arielle Dombasle ! Et sincèrement, ça, ça vaut le coup d'œil. Studio Canal. 93 min.

★★★★

■ **LES VISITEURS EN AMÉRIQUE.** Après deux films à succès, Jean-Marie Poirat (Mr. Gaubert pour les Ricains), adapte les Visiteurs à la sauce Big Mac. Seulement voilà : pour qu'un hamburger soit mangeable, il faut qu'il soit frais. Réchauffé, c'est immangeable. « Les Visiteurs en Amérique », c'est un hamburger froid, indigeste et insipide. Les gags sentent le gaillon décongelé à plein nez et la mayonnaise ne prend pas. Pire, elle nous coule sur les pompes. C'est pas okaaaaaay ! Gaumont. 90 min.

★★★★

■ **LES AVENTURES DE JACK BURTON DANS LES GRIFFES DU MANDARIN.** Jack Burton (Kurt Russel) est un aventurier des temps modernes. Il a troqué son fouet et son cheval contre un pistolet mitrailleur et un 38 tonnes. Pour sauver Miao Yin, la fiancée de son meilleur ami, notre beau héros va se frotter à l'univers mystérieux du quartier chinois de San Francisco. Et quand on se frotte aux Chinois, ça fait forcément mal ! Un film de John Carpenter, fidèle à lui-même : humour, action à gogo, et rouleaux de printemps pour tout le monde ! Fox Pathé Europa. 95 min.

★★★★

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

A tout seigneur, tout honneur...

Le Seigneur des Anneaux nous plonge dans une quête insensée : celle de Frodon le Hobbit chargé de détruire l'Anneau unique dont le pouvoir permet de régner sur les créatures vivantes. Les forces du Mal vont de leur côté tenter de récupérer le précieux objet afin de conquérir l'univers. Accompagné de Gandalf le



Magicien, Sam Gamegie, Peppin et Merry, Frodon s'engage dans une quête très longue et semée d'embûches... Entre le film, sorti le 19 décembre dernier et le roman de J.R.R. Tolkien, vendu à plus de 50 millions d'exemplaires, il y eut une adaptation animée, astucieux mélange d'extraits de films retravaillés et de dessins animés. Attention, ce long-métrage n'est plus tout jeune, il date de 1978, et cela se ressent sur la qualité des images. Un goût amer d'inachevé se fait également sentir : son auteur n'a jamais pu réaliser les suites qu'il avait prévues face à l'échec de son film. ■



Éditeur	Warner
Genre	Fantasy psychédélique
Réalisateur	Ralph Bakshi
Audio	2.0 Dolby Surround
Durée	128 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★

FORREST GUMP - ÉDITION SPÉCIALE

Bubble Gump

Forrest Gump est né dans une petite ville de l'Alabama et souffre de deux handicaps : une paralysie partielle des jambes ainsi qu'un quotient intellectuel bien en dessous de la moyenne. Cette innocence bien involontaire va lui permettre pourtant de glisser sur les événements de la fin du XX^e siècle et les tragédies de l'Histoire comme une goutte d'eau sur du vernis : il sort indemne de la guerre du Vietnam, sert la main du président Kennedy, puis celle de Nixon, devient vedette de football américain et de tennis de table... Parfois drôle, souvent émouvant, *Forrest Gump* a permis à Tom Hanks de remporter l'Oscar du meilleur



acteur en 1996. La BO du film offre un large éventail de musiques de l'époque, trente-deux chansons toutes remasterisées pour l'occasion. Au programme : Hendrix, les Doors, les Byrds, les Doobie Brothers, Elvis Presley, Bob Dylan, les Beach Boys ou encore Simon and Garfunkel, sans oublier le Jefferson Airplane. Notez qu'un superbe DVD bonus accompagne le film. ■

Éditeur	Paramount
Genre	Comédie dramatique
Intérêt	Robert Zemeckis
Acteurs	Tom Hanks, Robin Wright, Gary Sinise, Sally Field
Audio	5.1 Dolby Digital
Durée	136 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



LE PRINCE D'ÉGYPTE

Let my people go !

Un chapitre de la Bible revisité par les studios Dreamworks. Élevés comme deux frères, Moïse, l'orphelin, et Ramsès, le prince d'Égypte, partagent une jeunesse joyeuse et fougueuse. Le destin va cependant les séparer brutalement :



Ramsès va devenir Pharaon et Moïse l'Élu sera chargé de libérer son peuple. La suite, vous la connaissez : les eaux du Nil changées en sang, la mort de tous les premier-nés égyptiens, le buisson ardent ou encore la Mer Rouge qui s'ouvre devant le peuple hébreux avant d'engloutir les armées de Pharaon... Des séquences magnifiques en images de synthèse mélangées à des images traditionnelles, ainsi qu'une mise en scène parfaite, font de ce *Prince d'Égypte* un classique du dessin animé. ■

Éditeur	Dreamworks
Genre	Dessin animé
Réalisateurs	Brenda Chapman et Steve Hickner
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	99 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★

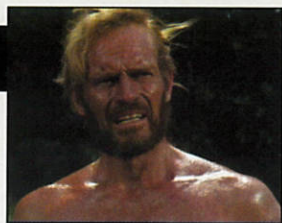


COFFRET LA PLANÈTE DES SINGES - ÉDITION COLLECTOR

Planète pas nette

Revisités par Tim Burton l'an passé, la *Planète des Singes* est d'abord un film de la fin des années 60. Un engin spatial perdu dans une brèche spatio-temporelle s'écrase quelque 2000 ans après son décollage sur une planète de la constellation d'Orion. Trois rescapés, Taylor, Landon et Dodge découvrent alors un monde étrange peuplé d'êtres humains primitifs gouvernés par des singes ! Ce splendide coffret regroupe les cinq films de la série : *La Planète des singes*, *Le Secret de*

la planète des singes, *Les Évadés de la planète des singes*, *La Conquête de la planète des singes* et enfin *La Bataille de la planète des singes*. Ajoutez un sixième DVD bonus (making-of, maquillage, scènes finales, série TV...) et vous obtiendrez l'un des plus majestueux coffrets DVD du moment. ■



Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Fantastique
Réalisateur	Franklin J. Schaffner
Acteurs	Charlton Heston, Roddy Mac Dowall, Kim Hunter
Audio	5.1 Dolby Digital
Durée	Très long...
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

STARGATE - VERSION LONGUE INÉDITE

La Piste aux étoiles

Égypte, 1928. Lors de fouilles sur le plateau de Gizeh, des archéologues mettent à nu un anneau qui conservera son mystère jusqu'en 1994, date à laquelle l'armée s'intéresse de plus près à cette fantastique découverte. Daniel Jackson (James Spader), un jeune

scientifique, déchiffre les hiéroglyphes gravés sur l'anneau qui se révèle être une porte vers les étoiles. Accompagné d'un commando spécial de l'armée, Jackson s'engouffre à travers le portail sidéral. Ce qu'ils vont découvrir dépasse l'entendement... Entièrement produit par Canal +, Stargate propose de bonnes idées. Il manque cependant de constance (les effets spéciaux sont inégaux, tantôt excellents, tantôt ratés) et s'essouffle passée l'heure de film. Reste un produit intéressant, mais à réserver aux fans de science-fiction et d'égyptologie. ■



Éditeur	Studio Canal
Genre	Science-fiction
Réalisateur	Roland Emmerich
Acteurs	Kurt Russel, James Spader
Audio	5.1 Dolby Digital et DTS
Durée	125 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★☆☆

L'ARME FATALE 1, 2 & 3 - ÉDITION SPÉCIALE

Courts dessus, longs derrière...

Roger Murtaugh (Danny Glover) est un flic tranquille. Proche de la cinquantaine, il voit arriver sa retraite paisiblement. C'est compter sans ses supérieurs qui lui offrent un cadeau empoisonné : Martin Riggs (Mel Gibson), un nouveau partenaire surnommé « l'Arme fatale » (à cause de sa coupe de cheveux ?). Action à gogo, humour et scènes spectaculaires sont communs aux

trois films. Ajoutez à cela un personnage excentrique présent dès le deuxième film, Léo Getz (Joe Pesci), et vous obtiendrez un trio détonnant et détonnant. Ces trois DVD, en édition spéciale, bénéficient tous d'un son Dolby Digital de très bonne qualité et d'un piqué d'image peu commun. Fatal ! ■

Éditeur	Warner
Genre	Policier
Réalisateur	Richard Donner
Acteurs	Mel Gibson, Danny Glover, Joe Pesci
Audio	5.1 Dolby Digital
Durée	103 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



news DVD

■ **FAMILY MAN.** Jack (Nicolas Cage) et Kate (Téa Leoni) s'aiment. C'est normal, ils sont beaux et jeunes. Afin de suivre une formation de courtier, Jack s'envole vers New York et promet à Kate de revenir rapidement. Treize ans plus tard, Jack a réussi dans la finance mais n'a plus jamais revu celle qu'il aimait. La veille de Noël, il manque de se faire braquer dans une épicerie. Le destin va alors lui tendre la main : Jake se réveille le lendemain matin en bon père de famille aux côtés de Kate. Un film qui sent bon le bonheur...

TF1 Vidéo. 121 min.

★★★★



■ **BELPHEGOR.** Pendant les travaux du Grand Louvre, le sarcophage d'une momie est découvert. L'autopsie qui s'ensuit libère l'esprit du mort et hante désormais le musée du Louvre à la recherche de sa première victime. Pas de bol pour lui, c'est sur le neurone de Sophie Marceau qu'il tombe. Une bande d'amis mammellophiles, réunis pour l'occasion par le producteur du film, va chercher à désenvoûter la jeune femme. Un sacré boulot en perspective... presque aussi vain que suivre l'histoire jusqu'à sa conclusion. Studio Canal. 95 min.

★★★★



No One Lives

Girl Power

Après avoir décérébré une génération d'ingénieurs réseau, les Doom-like prennent d'assaut le monde des consoles. À la suite des classiques Half-Life, Quake et autres Doom, voici venir un titre qui ambitionne de se démarquer de ses prédécesseurs.

Gia



Développé par Monolith et édité par Sierra, No One Lives Forever (Personne ne vit éternellement) s'inspire très fortement de la série des James Bond, mais sans 007. Ce coup-ci, ce n'est

plus l'agent secret le plus célèbre du monde que vous incarnez, mais Cate Archer, une belle grande gigou, qui n'hésite pas à déployer ses charmes pour réussir ses missions. Derrière sa garde-robe colorée, façon seventies, se dissimule une honorable correspondante d'Unity, une organisation internationale chargée de combattre le... terrorisme (si ! si !).

Une femme ?

No On Lives Forever se présente sous la forme d'un Doom-like, mais, comme dans Perfect Dark, le personnage que vous incarnez est une femme. Pas un seul doute à ce sujet, les exclamations et les bruitages qui l'accompagnent sont bien féminins. En cours d'action, vous serez amené à utiliser divers gadgets typiquement dédiés au sexe faible, comme, par exemple, un rouge à lèvres explosif... Ce qui nous repose agréablement des Davidoff nucléaires à tête chercheuse et autres Aston Martin bien viriles parfumées au cuir d'Arabie et au single malt hors d'âge.

Pas vulgaire ?

Quoi qu'il en soit, si le jeu a autant charmé le public PC, c'est sans aucun doute par la variété des missions. En effet, No One Lives Forever ne se contente pas d'être un jeu d'action bourrin dans lequel il faut rentrer dans le tas. Au contraire, il existe quantité de séquences spéciales qui exigent de la

finesse. Au menu : séance de tir au fusil à lunette, conduite d'engins sur la neige et autres machines à deux roues. Le tout dans des endroits exotiques, tels Morocco, les Alpes françaises (enfin, pour celui-là, ce n'est pas vraiment exotique pour nous qui vivons en France), les Caraïbes, l'Angleterre, et même, tenez-vous bien, une base spatiale secrète en Russie ! Bref, de la parodie bien ficelée, comme on aime ! Toutefois, ce n'est pas aussi vulgaire qu'Austin Powers.

Un événement

Par rapport à la version PC, les concepteurs ont prévu quatre niveaux supplémentaires inédits pour cette mouture PlayStation 2. On aura ainsi l'occasion d'incarner l'héroïne à ses débuts, avant qu'elle n'intègre les services secrets, quand elle n'était qu'une jeune voleuse. Bien sûr, à cette époque, elle n'aura pas droit à l'incroyable arsenal qui fera son quotidien d'agent secret (lance-roquettes camouflé en mallette ou vaporisateur de parfum à l'acide !). Enfin, la sortie de ce titre sur PlayStation 2 se présente comme un événement à ne pas rater. Reste à espérer que cette adaptation sera à la hauteur de nos attentes, en termes de jouabilité. Pour finir, nous tenons à attirer l'attention sur la musique, l'ambiance sonore du jeu et les clins d'œil aux films. On retrouve en effet le générique composé par John Barry, la typographie du logo etc. Bref, No One Lives Forever est à savourer, surtout quand on est un fan du héros de Ian Fleming. ■



Forever

wip



Codefest 2002 : le

Vendredi 23 novembre - Londres - Les minisalons sont définitivement à la mode. Après Activision et son Activate, Xbox et le XO1, c'est au tour de Codemasters de présenter ses jeux qui sortiront durant l'année 2002. Toute la presse européenne s'était donné rendez-vous en plein cœur de la capitale anglaise pour cette présentation.

Kael

Colin McRae 3

Rien à voir !



Avec Toca, ce Colin McRae (en préparation chez Codemasters) devait être la vedette de la

présentation. Malheureusement, il semble que ce titre ne soit pas encore présentable. Mais Rick Nath et Guy Willday, les responsables du projet, semblent très enthousiastes vis-à-vis de leur bébé. Ainsi, cette mouture fera de nouveau appel à Colin McRae, le célèbre pilote de rallye. Ce n'est plus au volant de la



somptueuse Subaru bleue qu'il devra exceller, mais aux commandes de la Ford Focus. En ce qui concerne le fond, cet épisode ne se démarquera pas des autres. Le but sera toujours de devenir champion du monde. Vous concourez seul, à la recherche du meilleur chrono. Pour

ce qui est de la forme, ce Colin McRae 3 utiliserait au mieux les capacités de la PlayStation 2. Du moins, on l'espère... ■

Roger Lemerre - La sélection des champions 2002

Champion du monde !



Déjà disponible sur PlayStation, Roger Lemerre - La sélection des champions 2002 sortira sur PS2. Cette simulation de management

footballistique sera très complète. Au total, le joueur pourra choisir son équipe parmi les 732 disponibles et réparties à travers 28 nations européennes (contre 2 pour la version PS) ; soit près de 17 000 vrais joueurs à gérer. Votre but, bien entendu, est de devenir champion dans les différentes compétitions proposées. Pour cette cuvée 128 bits, on nous promet une intelligence artificielle améliorée. Bien sûr, les graphismes seront très soignés. Coachs en herbe préparez-vous, c'est pour très bientôt. ■



salon Codemasters

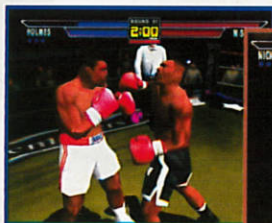
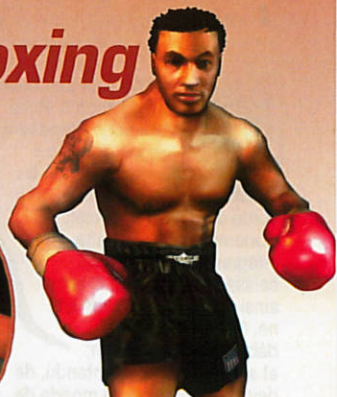
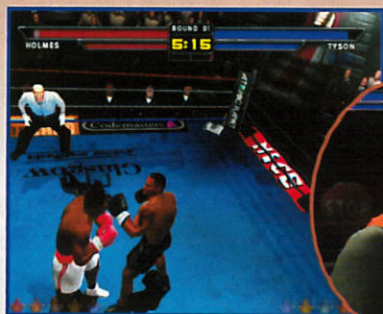
Mike Tyson Heavyweight Boxing

Attention, ça mord !



Codemasters se lance dans la simulation de boxe. Dans Mike Tyson, le joueur vivra le quotidien d'un champion du noble

art. Son but consistera bien sûr à grimper les échelons jusqu'à atteindre le titre tant convoité de champion du monde. Au fil des combats, le boxeur gagnera de l'argent qui lui permettra, entre autres, de changer de coach. Entièrement en 3D, ce titre se démarquera des autres par le nombre de vues proposées. Vous pourrez vivre les matchs de l'intérieur de votre combattant, comme si vous étiez sur le ring. Au fil des rounds, votre champion portera des séquelles bien visibles au visage. Enfin, on nous promet une grande variété de coups et de combos différents. De plus, certains coups non-autorisés pourront être effectués. Attention à la morsure d'oreille ! ■



Prisoner of War

La guerre, grosse malheur !



En pleine seconde guerre mondiale, le joueur incarnera le capitaine Lewis Stone, un aviateur prisonnier de guerre dans un camp allemand. Son but consistera, bien évidemment, à s'évader. Prisoner of War part d'une idée originale. Dans ce jeu d'aventure en vue de dos (à la Tomb Raider), vous devez tout faire pour fuir, aider vos compagnons d'infortune et contrecarrer les plans allemands qui prévoient de construire un nouveau type de fusée V2. Pour cela, tous les moyens sont bons. Vous devrez parfois vous déguiser, voler une arme, ou encore vous promener discrètement la nuit à la recherche d'indices. Bien sûr, vous devrez toujours être présent pour l'appel matinal. Le moindre manquement, et c'est la fin. Ce titre fut le plus surprenant de tous. Prisoner of War dispose d'un concept assez accrocheur et d'une réalisation honorable et originale, même si on constate de nombreuses



similitudes entre le héros et celui de Shenmue. Un titre à surveiller.

Note : les écrans publiés sont issus de la version PC du jeu. ■

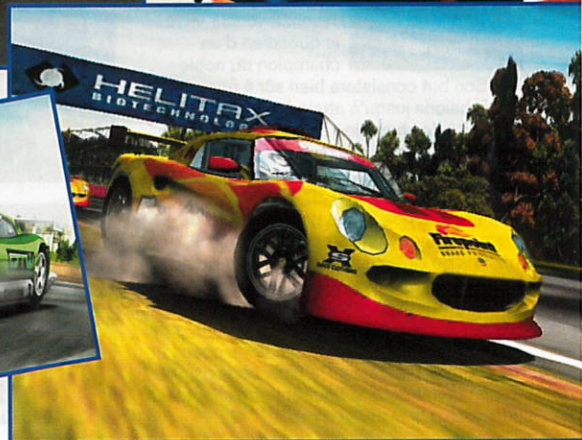
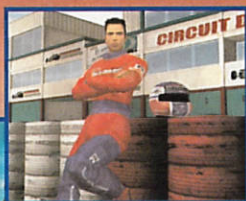
Toca Race Driver

Champion en herbe



Juin 2002

Voici donc la tant attendue suite de Toca 3. Race Driver vous proposera de vivre les aventures d'un jeune pilote. En effet, pour justifier la sortie d'un nouveau volet, Codemasters a souhaité intégrer dans son jeu de caisses un scénario. C'est ainsi que Ryan McKane est né. Ce personnage débute en compétition, et son but est, bien entendu, de devenir champion du monde de la catégorie Super Tourisme. Cette aventure se déroulera sur les vrais circuits et face aux vrais concurrents de la discipline. Pour ce qui est du jeu en lui-même, difficile de se faire une opinion. En effet, les développeurs n'ont pas pu nous faire de démonstration. Seules les cinématiques ont été présentées. ■



Ultimate Blade of Darkness

L'ultime suite ?



Hiver 2002

Ultimate Blade of Darkness sera la suite de Severance Blade of Darkness sur PC. Dans ce monde d'heroic-fantasy, le joueur aura le choix entre plusieurs personnages, qui sont d'ailleurs pratiquement tous issus du premier volet. On retrouvera Tukaram le barbare, Sargon ou encore Nagflar le nain. Dans cette aventure en vue de dos, vous devrez, comme d'habitude, sauver l'humanité ; sauf que cette fois ce sera sur Xbox. On nous promet une réalisation hors du commun et une animation époustoufflante. Il ne reste plus qu'à attendre les premières bêta-versions pour s'en convaincre... ■



Jonny Moseley Mad Trix

La Jonny attitude

3DO nous concocte un jeu de glisse pour nous rappeler qu'il n'y a pas que des snowboardeurs sur les pistes... Il y a aussi des skieurs bien déjantés, capables d'enchaîner des figures hallucinantes à plusieurs mètres du sol. Et comme le veut la tendance actuelle, quand on fait un jeu de sport, c'est encore mieux s'il est signé de la main du caïd de la discipline... Ici, c'est Mr. Jonny Moseley en personne qui s'y colle. Zano



S'il y en a qui se demandent qui est Jonny Moseley, sachez que ce jeune Américain est le médaillé d'or

de freestyle à skis des derniers jeux olympiques d'hiver. Et que plus récemment, il a gagné le Freeze US Freeskier Slopestyle. Bref, ce skieur un tantinet déjanté collectionne les médailles, et se paie le luxe de passer des 360° au petit déj'... À l'occasion du passage à Tignes de cette star de la poudreuse, 3DO nous a cordialement invités à le rencontrer et à jeter un œil à la version PS2 en cours de développement. Un petit séjour de glisse au pays des merveilles...

Prise de contact

Départ à 6h30, gare de Lyon... Dur. Arrivée à Tignes -10 °C... Très dur. A cette température, même les castors ne mettent plus le nez dehors, et encore moins les testeurs de jeux vidéo. Bref, je me disais que

les Jonny (le skieur et le jeu) avaient intérêt à assurer. Mr. Moseley est arrivé, bonnet vissé sur la tête, et a trinqué une Kro avec nous. Respect! Ensuite, il nous a montré qu'avec un pad dans les mains, il savait y faire. Il nous a enchaîné quelques 360° parsemés de 180°, le tout agrémenté de belles rotations et de grabs stylés. Apparemment, le jeu autorise une bonne liberté de mouvements, ainsi qu'un nombre de figures costaud, cent cinquante selon les développeurs. Les mouvements des skieurs sont bien reproduits, fluides et réalistes, seules les réceptions semblent hasardeuses.

Une bonne dose de fun

Visuellement, Jonny Moseley Mad Trix n'est pas à tomber par terre, mais force est de constater que les niveaux ont fait l'objet d'un bon travail. Ainsi, mis à part les plus hauts sommets de la planète, on aura le droit d'évoluer dans des villes enneigées (San Francisco, Las Vegas...), et de rider les éléments du décor. La neige est relativement bien retranscrite, il manque juste un effet de poudreuse plus prononcé. Mais bon, rappelons que la version que nous avons vue était loin d'être achevée. Beaucoup de détails peuvent, ou non, changer... Pad en main, il fut plus difficile que prévu d'enchaîner les figures, et beaucoup d'entre nous ont eu l'air ridicule face à Jonny. Mais, généralement, il n'a pas été trop dur de prendre les bons spots. Bref, de bonnes impressions, mais légèrement ternies par un manque de sensation de vitesse, quelques problèmes d'animation et des angles de caméra peu appropriés. Verdict en février 2002... ■



DOCK GAMES

www.dockgames.com

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

1999 FF
304,75 €



DOCK GAMES S'ENGAGE

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

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

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

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

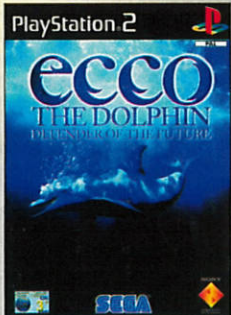
DOCK GAMES
www.dockgames.com

Carte de Fidélité

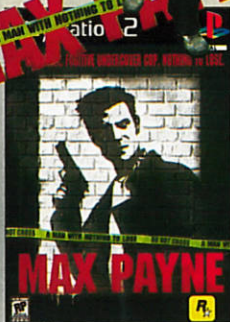
DEMANDEZ VOTRE CARTE
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT**



ecco



MAX PAYNE



DEUS EX



SALT LAKE 2002



*Prix public conseillé. **Selon le stock des magasins, l'état de la vétille, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. ***La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCKGAMES.COM SONT DES MARQUES déposées. (1) INTERDEAL - 2,21 €/min - 0,34 €/min.

banco d'essai

La boutique Toys'r Us sur Time Square à New York a ouvert spécialement ses portes jusqu'à minuit pour la sortie de la Xbox.

XBOX: THE



Le 15 novembre dernier à minuit sur Times Square, New York, Bill Gates en personne était présent pour le lancement de la Xbox, première console de jeux vidéo de Microsoft. Boutiques spécialement ouvertes à minuit, présence de stars du showbiz, paillettes, billets verts et Coca-Cola... Billou is beautiful!



Microsoft n'a pas raté le lancement de sa première console de jeux vidéo: il n'aura suffi que d'une journée pour vider les 300 000 Xbox en stock (système de réservation inclus). Pour une fois, lors de la sortie d'une console, le choix d'une vaste gamme de jeux est offert: sport, plate-forme, baston, Doom-like, simulation de courses de voitures... tous les genres sont représentés parmi la vingtaine de titres proposés. À 49 dollars le jeu et à 299 dollars la console, les caisses de Microsoft ne désempissent plus. Les Ricains sont contents, et Billou plein aux as.

télécommande DVD vidéo et l'insertion d'un récepteur à infrarouges dans le port carte-mémoire rend possible la lecture des films DVD de Zone 1 (USA et Canada entre autres). La longueur du fil de la manette, près de trois mètres, fait également penser que cette console n'est pas vraiment destinée à être trimballée dans n'importe quelle pièce de la maison, mais bien à siéger dans le salon. Billou is malin.

Performances

Le hardware de la Xbox rappelle ce que l'on retrouve dans la plupart des PC actuels: un microprocesseur Intel cadencé à 733 MHz, un processeur graphique nVidia à 250 MHz spécialement développé pour Microsoft, un lecteur DVD 2-5x, un ventilateur (aussi bruyant que celui

de la Dreamcast et de la PlayStation 2) et un disque dur de 8 Go.

Cependant, l'aspect de la console fait penser à un produit «made in Taïwan». Le plastique noir poli n'est pas vraiment de bon goût, tout comme le revêtement de la manette, qui est peu agréable au toucher. La connectique est par ailleurs très discrète: un port Ethernet au dos et quatre prises manette sur la face avant. Rien de plus, rien de moins! Le port Ethernet permet pour l'instant de relier deux consoles entre elles pour jouer en réseau. Dans l'avenir, un modem à haut débit offrira des parties multijoueur sur Internet. Sur les manettes, le choix des prises USB n'est pas innocent de la part de Microsoft, qui ouvre ainsi sa console à la plupart des périphériques venus du monde PC et Mac: claviers, souris, manettes de jeu, volants à retour de force, télécommandes, Webcams... tout est d'ores et déjà prévu. Billou is wonderful.

Parlons gros sous

Mais la politique de Microsoft en matière de consommation va encore plus loin: tout est fait pour que l'acheteur moyen dépense un

Catégorie poids lourds

Les dimensions imposantes de la Xbox d'une part (32 x 26 x 8 cm), et son poids de l'autre (quatre kilos tout de même!), classent cette console dans la catégorie poids lourds, loin des productions actuelles. Même si Billou s'est toujours refusé à l'admettre, la Xbox, du fait de sa taille, prend pleinement place au sein des appareils multimédia de votre salon, bien calée entre le magnétoscope et l'ampli. En effet, bien que la console de base ne puisse pas lire les DVD vidéo, l'achat d'une

LES PROCHAINS JEUX

Voici tous les prochains titres Xbox à sortir aux États-Unis d'ici quelques semaines. Parions que lors de sa sortie en France, au printemps prochain, certains seront disponibles.



4x4 Evolution 2



Air Force Delta



Freestyle Snowboarding



Cel Dammage



Jet Set Radio Future



Kabuki Warriors

banco d'essai

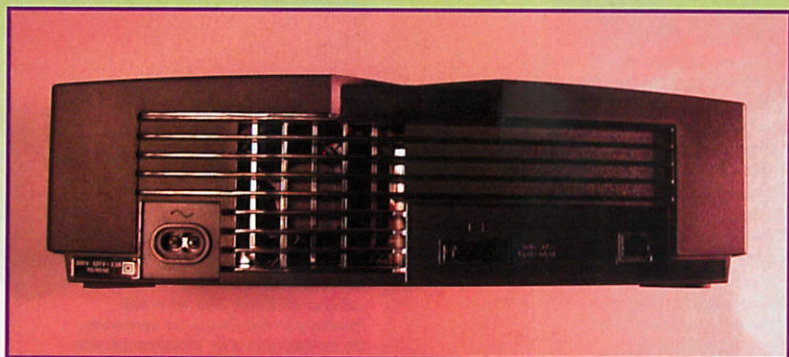
BILL PLEASE!

Pour bien se rendre compte de la taille de la Xbox, nous avons posé une pièce de 5 francs en son centre. Balèze non ?



Sur la face avant de la Xbox, on distingue les quatre ports manettes.

maximum d'argent avec sa Xbox. Le prix de la console tout d'abord : 299 dollars aux États-Unis, 3 200 francs (488 euros) en Europe au printemps prochain. Celui des jeux ensuite : 50 dollars en moyenne (56 euros, 370 francs). La carte-mémoire n'est pas indispensable (les sauvegardes se font sur le disque dur), mais elle le devient si vous désirez jouer avec vos configurations de jeu chez un ami : 35 dollars de plus à sortir du porte-monnaie (40 euros, 260 francs). Jouer à deux ? C'est possible ! Ajoutez une manette à 40 dollars (48 euros, 300 francs) et un câble de liaison à 15 dollars (18 euros, 110 francs). Possible, mais cher, donc. Se faire un film DVD le



De gauche à droite : prise d'alimentation, sortie AV et prise Ethernet.

dimanche sur le canapé est tentant, n'est-ce pas ? Avec Billou, c'est possible, mais cela a également un prix : le kit DVD (télécommande et récepteur infrarouge) est proposé à 30 dollars (34 euros, 225 francs). Utiliser l'ampli audio-vidéo du salon pour disposer du son 5.1 n'est possible qu'avec le pack AV à 20 dollars (22 euros, 150 francs). De même, sortir l'image sur un écran en haute définition nécessite un autre pack spécial à 20 dollars. L'addition, qui se dit « bill » en anglais (ça ne s'invente pas !), risque d'être salée : my Billou is a filou.

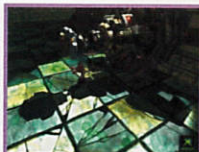
Wait and see...

Au vu des premiers jeux que nous avons testés (cf. tests du mois), il est clair que la Xbox en a sous le capot : les graphismes sont particulièrement impressionnants sur certains jeux et la prise en main, malgré le manque total d'ergonomie de la manette, est plutôt bonne. La qualité des différentes animations varie en fonction des jeux proposés et certains souffrent d'un manque de souplesse, voire de lourds ralentissements. Mais pas de panique, la Xbox est toute jeune et les programmeurs ne maîtrisent pas encore toutes les subtilités de programmation de la console. Seulement voilà, le temps joue contre la Xbox. Le prix de la console fixé par Microsoft est bien au-

dessus de la concurrence du moment, la PlayStation 2 de Sony et la Game Cube de Nintendo qui occupent le marché depuis plusieurs mois maintenant. On le sait, à puissance égale, c'est bien la qualité des jeux qui fera la différence entre toutes ces consoles. L'année 2002 risque d'être passionnante. Good luck Billou ! ■



La manette de la Xbox avec ses dix boutons est d'une taille imposante. Trop certainement, car elle se révèle assez peu ergonomique.



Malice : Kat's Tale



Max Payne



Morrowind



MX 2002 featuring
Ricky Carmichael



RallySport Challenge



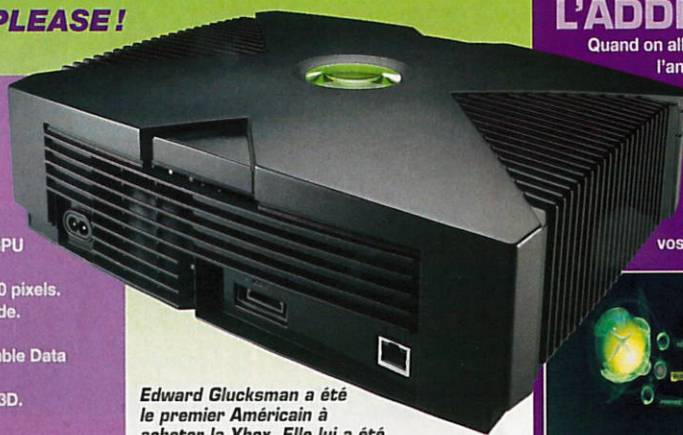
WWF Raw

banco d'essai

XBOX: THE BILL PLEASE!

OUVRE-BOÎTE

- Dimensions: 32 x 26 x 8 cm.
- Processeur principal: Intel 733 MHz.
- Processeur graphique: nVidia XGPU 250 MHz.
- Résolution maximum 1 920 x 1 080 pixels.
- 125 millions de polygones/seconde.
- Antialiasing supporté.
- Mémoire: 64 Mo de type DR (Double Data Rate).
- Son: 64 canaux de 256 voix, son 3D.
- Lecteur DVD 2-5x.
- Disque Dur 8 Go.
- Carte-mémoire 8 Mo.



Edward Glucksman a été le premier Américain à acheter la Xbox. Elle lui a été remise par Bill Gates en personne. On ne sait pas s'ils s'embrassèrent, se marièrent et eurent plein de petits Billou.

LE MENU ET L'ADDITION

Quand on allume la console, passée l'animation, un menu à trois choix s'offre au joueur: mémoire, musique et paramètres. C'est à partir de là que vous allez régler les différents paramètres de la console, gérer vos sauvegardes ou écouter vos musiques favorites.



Le menu principal. À vous de choisir quels paramètres vous désirez changer.

Attention, la console ne reconnaît pas les CD-R, seulement les CD audio originaux. Une option permet également de transférer vos chansons sur le disque dur de la console.



La couleur des boîtiers de jeux Xbox, au format DVD, rappelle celle du logo au centre de la console: vert fluo radioactif.



Les parties sauvegardées et le nombre de blocs disponibles apparaissent dans le gestionnaire du disque dur.



La console étant vendue au Canada et au Québec, il est possible d'obtenir les textes en français. Pratique.



SSKX Tricky



Star Wars Starfighter Special Edition



Test Drive



Tony Hawk's Pro Skater 2x



TransWorld Surf



Unreal Championship

tests

DC, GBC, GBA, N64, PSONE, PS2... tous les tests du mois



HEAD HUNTER

La Xbox est à l'honneur. Halo, Munch et Dead or Alive 3, voilà des débuts très prometteurs pour la nouvelle console de Microsoft. Mais Sega aussi s'impose avec classe : Head Hunter et Ecco en même temps. On est content, quoi...



DEAD OR ALIVE 3

HELP !

Dans DOA 3, il est possible de débloquer quelques costumes pour les combattants. Pour les obtenir, il faudra accomplir certaines tâches. Voici comment relooker Kasumi.



Dans le mode sparring, réussissez les 80 mouvements d'exercice.



Une fois que c'est fait, sortez tout de suite et sauvegardez. Le troisième costume sera alors accessible dans tous les modes.

Parallèlement à la sortie de la console aux États-Unis, voici le tant attendu Dead or Alive 3. Autant vous le dire tout de suite, la claque est violente. Souvenez-vous: en 1997, Tecmo sortait le premier volet de Dead or Alive. Le principe n'était pas nouveau, mais la morphologie tout en rondeurs des combattantes ne passa pas inaperçue. Pour Itagaki et sa bande (le team Ninja), un jeu de combat en 3D se doit néanmoins de proposer autre chose qu'un fes-

tival de petites culottes. L'interactivité entre les combattants et leur environnement n'est pas assez exploitée à son goût. Ce sera chose faite avec le deuxième volet, quelque temps plus tard. Le principe du combat en équipe est devenu à la mode, mais l'implémentation du « tag battle » sur les versions DC et PS2 divise les joueurs en deux camps. Avec ce troisième épisode sur Xbox, la Team Ninja va encore plus loin et exploite à fond les décors et le combat en équipe.

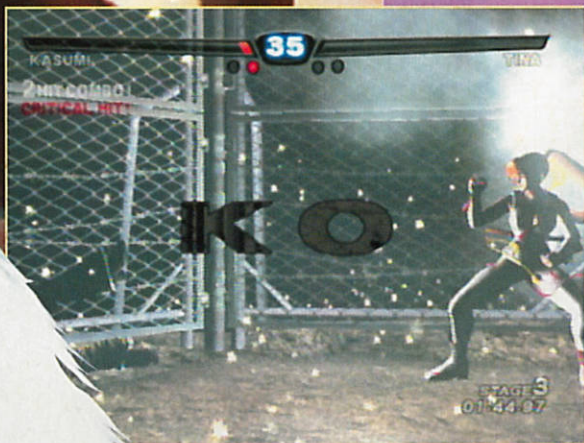
Génial !

Chaque série de jeux de baston 3D se démarque des autres par son gameplay. Virtua Fighter est le plus réaliste, Tekken permet d'enchaîner combo sur combo, et Soulcalibur recourt aux armes blanches. Quant à Dead or Alive, les combats sont basés sur les contres. Son système permet, en effet, de parer n'importe quelle attaque et de retourner la situation à son avantage pour peu que l'on dispose du bon timing. Depuis le deuxième

Le jeu de combat de l'année !



Les vues proposées lors des replays sont bien choisies.



Ce niveau est un hommage au premier volet de la saga. Les bords de l'aire de combat sont électrifiés.



Dans le mode survival, vous pouvez ramasser des fruits qui vous redonnent de l'énergie.

volet, une touche de la manette est même prévue à cet effet. Au final, les combats s'enchaînent très joliment. De plus, la prise en main est rapide, et même un néophyte peut s'en sortir et remporter un combat. Cependant, la technique est bien présente, et, avec de l'entraînement, il est possible d'enchaîner des combos de coups ultra puissants.

Grandiose !

Sur Xbox, le principe ne change pas. Pour ce qui concerne les modes, on retrouve le story (mode principal) et le time attack, dans lequel il faudra battre tous ses adversaires le plus vite possible. Dans le survival, il faut remporter le maximum de combats d'affilée sans jamais perdre une manche. Enfin, le sparing sert d'entraînement, et permet de connaître les attaques (et prises) des différents persos. Le tag battle est également présent. Vous sélectionnez deux personnages, et, pendant le combat, vous passez de l'un à l'autre

lorsque vous le désirez. Dans ce troisième volet, Tecmo l'a modifié pour offrir un peu plus d'interactivité entre les deux combattants choisis. Ainsi, il est désormais possible d'effectuer des attaques combinées. Par exemple, le premier va attraper l'adversaire et le jeter en l'air, et l'autre se jettera pour le frapper en plein vol avant d'atterrir en douceur dans les bras de son coéquipier. À d'autres moments, vous pourrez tenir l'ennemi pendant que l'autre se déchaînera dessus, ou encore effectuer une prise à deux (bonjour les dégâts!).

Puissant !

En plus des quatorze personnages présents dans le premier volet, deux nouvelles têtes font leur apparition. Tout d'abord, Brad Wong. Ce personnage utilise les techniques de la « boxe de l'homme ivre » (drunken boxing). Ses mouvements sont très fluides et les enchaînements, rapides et d'une assez grande portée. Ensuite, nous avons Christie, une superbe femme

avec une couleur de cheveux magnifique. Sa technique de combat est assez particulière, mais elle est très rapide, autant que les belles Kasumi et Ayane. Pour ce qui est des décors, Tecmo a accentué l'interactivité. Ainsi, il est toujours possible de casser les murs ou les vitres d'une construction pour aller continuer le combat ailleurs. Mais ça, ce n'est pas nouveau. La Team Ninja ne voulait pas en rester là. Ainsi, tout peut être utilisé dans le combat : les arbres, les meubles, les stalagmites sont autant d'éléments à prendre en compte et à utiliser pour remporter la victoire. Par exemple, en effectuant une prise près d'un mur, votre personnage pourra s'appuyer dessus et attaquer de manière déferlante. Le tout a une allure de ballet martial et s'enchaîne de manière très fluide et avec une facilité déconcertante.

Parfait ?

Graphiquement, on en prend plein les yeux. La 3D est fine, en haute

résolution et antialiasée. De plus, le jeu tourne en 60 images par seconde sans demander le moindre effort à la machine. Les effets spéciaux pleuvent à l'écran : sun flare, motion blur, tout y passe, pour notre plus grand plaisir. Le jeu est-il parfait ? Non, mais il en est très proche. Par contre, il est clair que l'on n'a jamais vu un jeu de combat aussi abouti sur console (dans la forme). Il explose graphiquement SoulCalibur (mais est tout aussi fun), massacre Virtua Fighter 3 (à fond), et atomise le pauvre Tekken Tag (qui passe pour un piètre Toshinden à côté de tant de merveilles). Alors oui, Dead Or Alive 3 est le meilleur jeu de baston toutes consoles confondues (avec SC2). Et en attendant les futurs Virtua Fighter 4 et Tekken sur PS2, on n'est pas près de trouver mieux. Et encore... ■

DES RINGS IMMENSES

Dans ce nouvel opus, les aires de combat sont encore plus vastes que dans le précédent.



Pendant le combat, vous envoyez balader votre adversaire à travers le mur.



Il chute et vous le suivez sur la plate-forme extérieure en contrebas.



Il n'y a pas de barrière. Pourquoi ne pas aller plus bas ?



Et le combat se termine au pied de la montagne où vous aviez commencé.

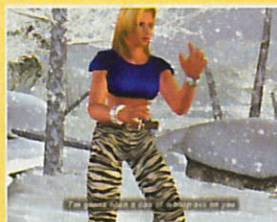




GROS BOULONS

C'est bien connu, Dead Or Alive affiche de sacrées combattantes. Que ce soit Hayane, Kasumi ou la nouvelle, Christie, il y a toujours du monde au balcon. De plus, leurs tenues affriolantes mettent leurs atouts bien en évidence. Que tous les plus joueurs, des plus jeunes aux plus vieux, ouvrent grand les yeux et bénissent Mère Nature. Heu... Zano, retire la bave du coin de ta bouche, ça fait vulgaire.

Kasumi est le personnage le plus sexy de Dead Or Alive. Au fil des épisodes, sa poitrine enfle. Un jour, ça va exploser.



Malgré le climat, Tina se promène le nombril à l'air. On adore.



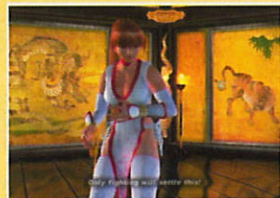
Lei Fang est visiblement très absorbée par son combat. La vue est magnifique.



Christie n'est pas en reste non plus. Sa combinaison lui sied à ravir.



Voici exactement le genre de robe qu'il faut porter en soirée, les filles.



Chaque personnage a droit à plusieurs costumes.

À DEUX... C'EST MIEUX !

Le tag battle n'est pas vraiment une nouveauté. En revanche, les possibilités offertes par ce mode se sont enrichies. À l'instar de Rival School (PS), il est possible de s'acharner à deux en même temps sur son adversaire. Les combats gagnent en intérêt. D'autant que certains coups ne peuvent s'obtenir qu'en sélectionnant un couple particulier.



Selon les personnages de votre équipe, les combos seront différents. Il est donc important d'essayer toutes les combinaisons possibles.



Ayabusa commence par attraper la tête de Jann Lee...



... puis le projette en direction de Brad Wong...



... ce dernier le réceptionne par une prise.



oui!

Toxic

Pour la sortie de sa console, Microsoft a su s'allier des partenaires de taille. Ce Dead Or Alive est esthétiquement réussi. La 3D est brillamment utilisée et le tout tourne sans problème. Pour ce qui est du gameplay, on frôle la perfection (quoiqu'une meilleure manette aurait été la bienvenue). Les aires de combats sont gigantesques et bourrées de détails qui tuent. Je ne suis pas un grand fan de ce genre de jeu, mais pour une fois, j'ai vraiment accroché. Il est très facile de sortir les attaques, et la parade est maîtrisée avec un peu d'entraînement.

Tout jeu de combat se doit d'avoir ses personnages cachés. Ein est le plus facile à débloquer.



Le mode sparing permet d'apprendre la plupart des coups possibles. C'est un passage indispensable pour progresser.



Voici donc le fameux Dead or Alive... Un titre très attendu des fans de baston 3D. Je peux vous dire qu'ils ne seront pas déçus. La réalisation est exemplaire, l'animation, excellente, et tout bouge avec fluidité. Par rapport à Tekken, il est clair que ce Dead or Alive propose peu de combattants. Mais les seize disponibles sont tous intéressants à leur manière. Pour moi, mis à part SoulCalibur 2, il n'y a pas meilleur jeu de baston 3D sur Terre. C'est beau, fun, jouable, parfait. Il ne manque qu'une nouvelle manette pour vraiment prendre son pied...



Comme dans DORA 2, le mode story propose un petit scénario avec chaque combattant comme personnage principal.

DEAD OR ALIVE 3

les plus

- la réalisation
- la jouabilité
- les enchaînements
- l'interactivité des décors

les moins

- acheter une Xbox pour y jouer
- les cinématiques de fin

intérêt

95%

Dead or Alive est LE jeu de baston 3D sur Console. La Team Ninja nous offre un titre exceptionnel. Indispensable à tout achat d'une Xbox.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : TEAM NINJA
- Éditeur : TECMO
- BASTON 3D
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



Les anneaux sont toujours de la partie et Rayman peut s'y accrocher pour accéder à d'autres embranchements.



FAITES VOS JEUX

Rayman M propose trois modes course et trois modes combat. En mode course, on débute toujours par la course normale et l'accès aux deux autres épreuves ne peut se faire que si vous obtenez une médaille d'or dans la course précédente. Idem pour les modes de combat.



Course simple. Il existe différents parcours sur un même circuit. À vous de trouver le plus rapide.



Première épreuve du mode combat, récupérer cinq lums avant son adversaire.



Course popolopoï : impossible de terminer l'épreuve sans tirer sur les papillons dispersés sur le circuit.



Course lums : terminer impérativement premier en récoltant un nombre imposé de lums sur le circuit !

On M ou on M pas...

oui, mais... Niiico

Rayman M est techniquement très réussi : le graphisme est propre et les animations aussi souples que rapides. La prise en main est également très bonne : on ne rencontre aucune difficulté pour diriger ses personnages. Même la gestion des sauts, qui est souvent problématique dans les jeux de plates-formes en 3D, est excellente. Rayman M pêche cependant par sa difficulté. Autre problème, les modes de combats qui, passés deux joueurs, offrent une fenêtre de jeu trop petite.



À mesure que l'on remporte des épreuves, on débloque de nouveaux circuits au graphisme toujours plus réussi.

RAYMAN M

Rayman, qui a fait les beaux jours de la PSone et de la Jaguar (ça ne nous rajeunit pas), est de retour sur PlayStation 2 pour la deuxième fois, dans un jeu essentiellement dédié au mode multijoueur.

Mode course

En début de partie, deux modes sont proposés : jeux de courses ou jeux de combat. Les jeux de course, ça ne s'invente pas, proposent trois types d'épreuves, toutes basées sur différents niveaux à parcourir le plus rapidement possible. La course normale est une course classique dans laquelle on doit terminer en première position à l'issue des trois tours. Vient ensuite la course populoï. Dans cette épreuve, le temps imparti est très court. Il faut donc tirer sur des papillons pour gagner de précieuses secondes et pouvoir boucler la course. Enfin, la course lums consiste à récupérer le plus de pastilles jaunes possible avant de terminer le parcours. Pas évident quand on sait qu'elles sont dissimulées un peu partout dans le circuit.

Mode combat

Le mode combat se décline également en trois types d'épreuves. Dans la première, le joueur doit tenter de récupérer 5 lums, des sortes de diamants, avant son adversaire. La seconde épreuve, le lums fight, se déroule dans une petite arène. Onze armes sont mises à la disposition des participants. Est déclaré gagnant celui qui a éliminé son adversaire à cinq reprises. Enfin,

dernier mode de jeu : capture the fly, un hommage au célèbre mode capture the flag des Doom-like sur PC.

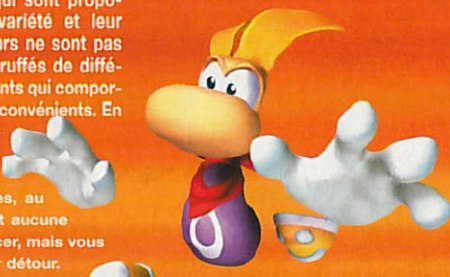
Niveaux chauds

En début de partie, seuls six niveaux sont proposés : trois niveaux en mode course et trois arènes en mode combat. En terminant les épreuves de courses en tête ou en battant son adversaire en mode de combat, on débloque de nouveaux niveaux et de nouvelles arènes. Au total, ce sont pas moins de trente arènes qui sont proposées. Outre leur variété et leur nombre, les parcours ne sont pas linéaires : ils sont truffés de différents embranchements qui comportent avantages et inconvénients. En effet, certains passages sont des raccourcis au tracé très délicat, d'autres, au contraire, ne posent aucune difficulté pour avancer, mais vous feront faire un léger détour. À vous de choisir la meilleure voie.

Obstacles à gogo

Les niveaux parcourus regroupent tous les éléments que l'on a connus dans les Rayman sur les différentes consoles. Le lierre pour qu'on puisse escalader les murs, la mousse qui permet de glisser le long des parcours, les anneaux pour s'accrocher et atteindre des circuits situés en

hauteur, les interrupteurs... les amateurs de la série s'y retrouveront. Reste maintenant un sacré problème à surmonter : la difficulté. Dès les premiers niveaux, on se rend compte que la tâche à accomplir ne va pas être simple : les adversaires, en mode solo, sont d'une redoutable agilité. Terminer les courses en première position ne va pas être simple ! Voilà qui est intéressant pour la durée de vie du jeu, mais réellement épuisant pour nos nerfs. ■



Dans le mode lums fight, utilisez les grands moyens et les armes mises à votre disposition pour retarder votre adversaire et vous emparer des lums.



oui, mais...

Kael

Rayman M est un jeu très convivial. De plus, les parties en solo se révèlent être tout aussi amusantes. Graphiquement, rien à reprocher : ce titre est vraiment réussi. Par contre, il aurait fallu un peu plus de vitesse. Les affrontements sont certes acharnés, mais le tout ne bouge pas assez vite. Mais bon, hormis ce petit détail, on s'amuse vraiment avec ce Rayman multijoueur. Dommage qu'il soit parfois très difficile...

MULTIJOUEUR

Si Rayman M peut se jouer seul, il permet également à quatre joueurs de prendre part aux différentes épreuves. Attention les yeux !



C'est à deux que l'écran est le plus clair. La vision est excellente et les animations toujours aussi souples.



À partir de trois joueurs, les écrans deviennent très petits, et on a du mal à distinguer le niveau.

RAYMAN M

les plus

- le nombre de niveaux et leur variété
- la prise en main
- les animations

les moins

- à partir de 3 joueurs on ne voit plus rien
- la difficulté

intérêt

80%

Un retour mi-figue mi-raisin de Rayman sur PS2. À partir de 3 joueurs, l'écran de jeu est très petit et il devient difficile de distinguer quoi que ce soit.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- ACTION / PLATES-FORMES
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



Les modes combat sont âprement disputés : voyez le tir de vos adversaires qui ne passe pas loin de vos oreilles.



FROGGER'S ADVENTURES

TEMPLE OF THE FROG

Après la PlayStation, la Dreamcast, c'est au tour de la Game Boy Advance de goûter aux cuisses de grenouille. Vingt ans après sa sortie dans les salles d'arcade, Frogger a toujours la pêche!

Pauvre petite grenouille

Le marécage de la Luciole est menacé par une terrible sécheresse. Le conseil des Anciens fait alors appel à vous pour le sauver. Votre but: récolter les éléments sacrés qui permettront de garder le marais en vie. M. D, un vil personnage, les a dispersés à travers quatre univers qu'il faudra parcourir de long en large pour les récupérer.

Voitures, personnages agressifs, requins, flammes, méduses, boulets de canon, flèches... quand on est une petite grenouille, chaque objet ou chaque personnage devient un sérieux problème. À vous de les éviter pour ne pas perdre une vie. À la différence de la version arcade, Frogger est capable de sauter par-dessus certains obstacles, serpents ou crevasses, par exemple. Elle peut aussi gober de petites libellules qui lui offrent une vie supplémentaire. Les parcours n'étant pas linéaires comme autrefois, des check points sont éparpillés dans les différents

niveaux. Ce qui évite de recommencer la partie depuis le début si on perd une vie. Pratique.

Les niveaux

Le premier niveau rappelle le jeu d'origine: on traverse une rivière sur des nénuphars et des rondins ainsi qu'une route encombrée de camions et de voitures. Par la suite, on quitte l'univers original de Frogger pour se plonger dans des niveaux complètement inédits: jungle, temple, fonds sous-marins ou niveaux dans les nuages. Les années passent et pourtant, Konami a su garder l'essence du jeu d'antan en l'adaptant au goût du jour! ■



L'avant dernier niveau se déroule dans la Cité des nuages. On apprécie les effets de transparence.



L'affrontement avec les boss n'est jamais direct. Il faut trouver comment les éliminer sans les toucher.



Pour atteindre le dernier monde il faut libérer ce dirigeable sans se faire croquer par ce gros requin.



Le premier niveau rappelle incontestablement le jeu d'arcade original.



Niico

Frogger est un excellent jeu de plates-formes. Sans atteindre, évidemment, la qualité d'un Mario, il se défend très bien. Il amusera les vieux fans (comme moi) qui ont connu le jeu d'arcade, tout comme les plus jeunes. Le graphisme est très propre, la prise en main excellente et les niveaux aussi variés que colorés. Seule ombre au tableau: la durée de vie, bien trop courte - tout juste douze niveaux à traverser.

Frogger's Adventures

Temple of the Frog

les plus

- la variété des niveaux
- la bonne prise en main
- les graphismes colorés et détaillés

les moins

- la difficulté de certains passages
- la musique répétitive
- la courte durée de vie

intérêt

86%

Une très bonne déclinaison du jeu d'arcade original. Des niveaux très colorés à la difficulté variable et une prise en main très agréable.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: COA?
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: KONAMI
- Éditeur: KONAMI
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté: MOYENNE

DROPSHIP UNITED PEACE FORCE

Voici l'un des premiers jeux développés pour la PS2. Mieux vaut tard que jamais... Sans proposer de concept particulièrement nouveau, Dropship vous place au cœur d'un conflit armé, et vous invite à exécuter tout un tas de missions, pour déjouer d'éventuelles attaques terroristes... Toute ressemblance avec des faits ou des personnes réels est, bien sûr, fortuite. Nous sommes bel et bien dans un jeu de guerre mêlant pilotage d'avions, stratégie, missions au sol, shoot, etc.

Un manque d'action

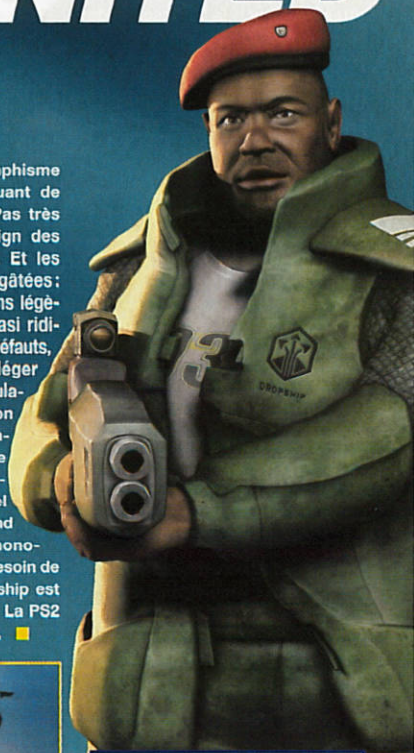
Dès les premières minutes de jeu, eh bien on s'ennuie. Les missions sont certes utiles pour se familiariser avec les divers engins, mais elles n'en sont pas moins tristes à

mourir. On survole de grands espaces vides, uniformes, avec des avions qui se traînent et qui manquent de réaction. Voler à plus de 1500 km/h sans un bruit et sans aucune sensation de vitesse, c'est un tantinet frustrant! Et lorsque cela semble changer et que l'on se retrouve aux commandes d'une jeep, c'est la même chose. C'est vide, il ne se passe pas grand-chose, et la maniabilité de l'engin laisse sérieusement à désirer. Bref, une entrée en matière pas très motivante, et, malheureusement, la suite n'est pas plus palpitante.

Pas captivant

Hormis des missions peu enthousiasmantes, et particulièrement peu animées, le jeu souffre également d'un manque de recherche sur le

plan visuel et sonore. Graphisme pauvre, peu varié, manquant de profondeur de champ... Pas très passionnant. Seul le design des vaisseaux vaut le détour. Et les oreilles ne sont pas plus gâtées : moteurs discrets, explosions légères, et tirs de missiles quasi ridicules. En dépit de tous ses défauts, le jeu peu présenter un léger intérêt pour le fan de simulation de guerre, à condition qu'il soit extrêmement patient. Si le scénario tient le pavé, et si quelques missions présentent un réel intérêt, l'ensemble est quand même particulièrement monotone et répétitif. Bref, pas besoin de vous faire un dessin, Dropship est ennuyeux et pas très beau. La PS2 propose nettement mieux... ■



Beaucoup de missions consistent à shooter des cibles au sol.



Ce Dropship m'a vraiment laissé froid. Je m'y suis ennuyé un bon moment avant de commencer à y faire quelque chose d'intéressant, et cela n'a pas duré vraiment longtemps. Pas besoin d'être un fin stratège, il suffit d'obéir bêtement aux ordres et de récolter compliments ou reproches de la part des supérieurs. Bref, un peu lourd. Ensuite, à jouer, c'est mou, pas très beau, et sans réelles surprises. En clair, je vous conseille d'éviter ce titre, à moins d'être un gros incondicional du genre...



Après chaque mission, on peut se taper un film complet résumant l'action.



Les duels dans les airs sont sympathiques, mais la lenteur des vaisseaux pénalise l'action.



Quelques épreuves originales sont au programme, comme cet exercice de shoot au canon monté sur tourelle.



Au début, ce sont essentiellement des missions de reconnaissance qui vous attendent.



les plus

- les missions originales
- le scénario

les moins

- le pilotage approximatif
- le manque d'action
- les décors vides

intérêt

72%

Un genre vu et revu, un gros manque d'action et de sensations, des engins imprécis et mous... Ce Dropship ne comblera pas l'adepte de guerre virtuelle.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SONY
- Éditeur : SONY
- GUERRE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



Ce troisième volet des aventures du célèbre Abe fait partie des jeux les plus attendus sur la console de Microsoft. En clair, et comme le dit si bien notre ami Toxic: « il a intérêt à être bien, ce Munch... ». Force est de constater que le jeu nous avait fait forte impression lors de sa présentation, et la qualité des captures d'écran que nous recevions nous laissait présager le meilleur. C'est donc la main tremblante que nous avons ouvert la belle boîte couleur vert plutôt bizarre...

Suis-moi !

Dès les premières minutes, on se rend compte que le principe du jeu n'a pas bougé d'un pouce. On se retrouve dans de grandes aires, généralement bourrées d'ennemis, dont il va falloir se sortir. Au passage, il faut libérer nos potes Mudokons qui sont esclaves, et se servir d'eux. Rappelons, pour ceux qui n'ont pas joué aux deux premiers volets, que le héros nommé Abe parle et guide ses confrères. Il peut leur dire « salut! », « suis-moi », « attends », etc. Bref, il faut les commander et les guider pour que tout le monde s'en sorte avec le moins d'égratignures possible. Abe est également doté de pouvoirs psychiques qui lui permettent de réaliser un grand nombre d'actions, par exemple redonner vie à un Mudokon, ou prendre le contrôle de l'esprit d'un ennemi...

Un nouveau pote

La plus grosse nouveauté du jeu est donc l'arrivée d'un personnage supplémentaire nommé Munch. Ce dernier est beaucoup plus à l'aise dans l'eau que sur la terre ferme, à l'inverse d'Abe, qui a horreur de se mouiller. Et si dans les premiers niveaux, on incarne l'un ou l'autre des deux persos, la plupart du temps on doit gérer les deux compères simultanément. Il faut donc coordonner leurs actions et user à bon escient de leurs compétences respectives pour passer les différents obstacles et surmonter toutes les épreuves. Munch doit, de son côté, libérer des petites bestioles poilues et hargneuses, et se sert d'un morceau de métal greffé sur son crâne

pour balancer des décharges électriques.

Il est beau, il est beau...

Soyons francs, sur le plan visuel, le jeu est vraiment réussi. Fini, la vue de côté des deux précédents épisodes, place à la 3D. Bien qu'un peu sombres, la plupart des niveaux sont fins et détaillés, dom-

mage qu'ils ne soient pas plus variés. En effet, lorsqu'on a vu les quatre premiers tableaux, eh bien, on a presque tout vu... Les niveaux se suivent et se ressemblent. D'un autre côté, la modélisation des persos est tout simplement superbe. Leurs mouvements sont fluides et nombreux, les développeurs ont travaillé soigneusement les détails

et les mimiques. On peut les voir respirer, se gratter, tourner la tête, etc. Le seul problème, c'est que nos héros sont particulièrement délicats à diriger. Abe est vif et peu précis, alors que Munch est lent et tout aussi imprécis... Difficile donc de ne pas se planter dans les phases de type plates-formes, ou sur les chemins étroits et sinueux.

Une bonne suite

Au final, ceux qui n'ont pas accroché aux deux premiers volets ne seront toujours pas convaincus. Même si le jeu a nettement gagné en qualité visuelle avec le passage à la 3D, son principe et son déroulement restent identiques. Résoudre des énigmes pour libérer ses potes est amusant, mais répétitif. Et le manque de précision dans le contrôle des persos gâche un peu le plaisir... Mais bon, dans l'ensemble, le jeu est quand même bien conçu et bourré d'humour un peu gras et de cinématiques tape-à-l'œil. Le fan d'Abe va passer un bon moment, les autres vont se lasser d'actionner des leviers... ■



Parfois, il est possible de commander une véritable équipe de Mudokons guerriers.

La qualité des cinématiques est impressionnante.



Plus beau, toujours amusant, moins jouable...

Ces esclaves n'attendent que vous pour arrêter d'astiquer le sol.



Comme précédemment, ce sont les Glukons qui sont à l'origine de tous vos problèmes.



MUNCH'S ODDYSEE

La caméra, souvent éloignée, permet de se rendre compte de la taille importante des niveaux.



Les nuages et la fumée bougent dans le ciel et créent des ombres, dans tous les niveaux en extérieur.



LA MUNCH ATTITUDE

Munch est plutôt emporté sur terre, mais très rapide dans l'eau. S'il peut libérer de petites bestioles et électrocuter des ennemis, il ne sera néanmoins pas très utile en cas de bagarre générale. Il faut donc souvent le mettre à l'abri et se contenter de lui faire exécuter des tâches à sa portée.



En huant du « Zap », Munch peut déclencher un éclair qui immobilise l'ennemi quelques instants.



Ce même éclair lui sert principalement à libérer les petites bestioles prisonnières.



Pour se déplacer plus vite sur terre, Munch pourra utiliser son fauteuil roulant.



mouais...
Zano

Les deux premiers Oddworld m'ont amusé dans un premier temps, mais gonflé rapidement. Là, ce fut la même chose. Très fun au début, captivant même, mais on se lasse à la longue. Même si les énigmes paraissent moins difficiles, certaines restent prise de tête et répétitives. Au bout de six heures de jeu, j'en avais marre d'activer des leviers (ce doit être mon traumatisme Tomb Raider qui ressurgit). Mais bon, je suis obligé d'admettre que ceux qui ont aimé les deux premiers volets passeront un très très bon moment.



La Xbox semble capable de faire d'aussi beaux effets de soleil que la PS2.



ODDWORLD MUNCH'S ODDYSSEE

oui, mais...

Kael

LES POUVOIRS D'ABE

Même si Munch est omniprésent dans le jeu, Abe reste le personnage principal. Sans lui et ses pouvoirs, rien ne serait possible ; et nos amis les Mudokons resteraient des esclaves cirant des planchers. Sa principale force tient à son pouvoir psychique qui lui permet de posséder l'esprit d'un ennemi, mais il sait aussi faire beaucoup d'autres choses...



L'intelligence des Mudokons étant plutôt limitée, il faut les porter et les lancer pour qu'ils franchissent certains obstacles.



En se concentrant, Abe crée cette bulle d'énergie. Il suffit de la diriger sur un ennemi pour en prendre le contrôle.



En récoltant des Spoozes au sol, Abe peut ouvrir des portes, réanimer des partenaires, ou les transformer en guerriers.



En réunissant plusieurs Mudokons, on peut les faire prier et déclencher de belles magies.

Grâce aux distributeurs de caféine, Abe gambade plus vite et peut ainsi échapper à ses poursuivants.



Ces boules vertes sont des Spoozes. Ils permettent de déclencher les magies.

Prendre le contrôle d'un ennemi est utile pour semer la panique chez les adversaires.



les plus

- les graphismes
- l'humour
- l'ambiance

les moins

- la jouabilité hasardeuse
- le côté répétitif
- les décors peu variés

intérêt

90%

Ce troisième volet a gagné en qualité visuelle, mais perdu de son confort de jeu. Le concept et l'humour intacts combleront quand même les amateurs de la série.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : ODDWORLD
- Éditeur : MICROSOFT
- AVENTURE/REFLEXION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



GOLDEN SUN



Beaucoup de questions vous sont posées. Selon votre réponse, le scénario changera un peu.



Félix est l'un des personnages énigmatiques du jeu. Il est supposé être mort depuis bien longtemps.



Les boutiques sont présentes dans tous les villages. Un peu comme dans Shining Force (MD), vous pourrez acheter des items rares.

Présenté pour la première fois lors de l'édition 2000 du Nintendo Space World, Golden Sun est le RPG que tous les fans du genre attendaient. Le joueur incarne Isaac, un jeu homme rêvant de devenir aventurier. Comme tous les habitants de son village, il possède un don : « la Psynergie ». Cette aptitude permet, entre autres, de déplacer les objets par la pensée ou encore de lire dans la tête des gens. Un jour, alors qu'il part en expédition, les pierres élémentaires de lune sont dérobées. Si elles ne sont pas rapportées à temps, le monde risque fort de sombrer. Le sage de votre village décide donc de vous envoyer à la recherche des précieux cailloux. Gare, votre ami d'enfance, est volontaire, malgré lui, pour vous accompagner.

Parcours initiatique

Le problème, c'est que vous ne savez pas par où commencer. La première étape de votre quête consistera à obtenir des informations sur les voleurs. Cependant, vous devrez venir en aide aux personnes qui le demandent. Ces étapes sont indispensables pour venir à bout de votre aventure. Sur votre route, vous ferez également la

rencontre de personnages qui se joindront à votre groupe. Au total, trois héros peuvent être dirigés en même temps. Les gros déplacements s'effectuent sur une carte en 3D. Seuls les donjons et les villages peuvent être visités. Les combats interviennent comme dans la plupart des titres du même genre, c'est-à-dire de façon aléatoire. Si de prime abord, ils semblent classiques, après quelques heures de jeu, il n'en est rien. Vous pouvez attaquer, défendre ou encore vous servir de la magie. Les items peuvent également être utilisés. Il est même possible de faire appel à des djinns. Ces êtres sont de petits alliés qui vous permettent de lancer des grosses attaques. Petite explication : il existe différentes sortes de djinns représentant les quatre éléments (eau, feu, terre et air). Ils sont cachés dans le monde que vous parcourez. Lorsque vous en attrapez un, vous pouvez l'associer à l'un de vos personnages. Ainsi, ses forces seront décuplées le temps d'une attaque. Mieux, il est possible de les cumuler afin de les « summoner », ce qui vous permettra d'attaquer de manière bien plus violente. Graphiquement, Golden Sun est une pure merveille. La

console gère aussi bien les passages en 2D qu'en 3D. Enfin, les musiques sont envoûtantes et sont parfaitement adaptées aux lieux que vous visitez. ■



J'attendais la version américaine de Golden Sun avec impatience, et je dois dire que je n'ai pas été déçu.

Graphiquement, ce titre est une pure merveille. Les rotations et les effets spéciaux lors des combats sont carrément impressionnants. Sans être un grand RPG bourré d'innovation, ce titre est très agréable à jouer. Enfin, l'aventure est longue, ce qui est le minimum vital pour un RPG. En bref, Golden Sun est une véritable réussite dans le genre sur Game Boy Advance.

Sous le soleil...

La Psynergie vous permet de déplacer les objets.



Golden Sun

les plus

- la réalisation
- le scénario
- la durée de vie

les moins

- la difficulté
- répétitif

intérêt

90%

Pour son premier RPG traditionnel sur GBA, Camelot met la barre haut. Golden Sun est un grand jeu. Indispensable à tous les possesseurs de GBA.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : CAMELOT
- Editeur : NINTENDO
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



HARRY POTTER À L'

Après le succès phénoménal des livres de l'anglaise J.K. Rowling, plusieurs millions d'exemplaires vendus, il était normal de voir un jour les aventures du jeune Harry Potter transposées sur console.

Une lettre mystérieuse

Voldemort, un sorcier maléfique, a tué les parents d'Harry alors qu'il n'était qu'un bébé. Recueilli par son oncle et sa tante qui lui ont toujours caché les véritables causes de la disparition de ses parents, Harry

Potter connut une enfance heureuse. Pourtant, le jour de ses 11 ans, une lettre mystérieuse lui apprend qu'il est attendu au collège Poudlard pour recevoir durant sept années une formation de sorcier. La cicatrice en forme d'éclair qu'il porte sur le front ne trompe pas : Harry ne fait pas partie des Moldus, mais bien du monde des sorciers !

Au collège Poudlard

Le jeu débute alors qu'Harry fait ses premiers pas au collège

Poudlard. Le début de l'aventure initie le joueur aux déplacements de base ainsi qu'aux actions qu'il peut accomplir. Dans les couloirs de l'école, Harry rencontre des élèves qui lui donnent des conseils ou lui proposent différentes missions : retrouver un vieux grimoire, rechercher un chat perdu, mettre la main sur un hibou ou encore trouver quelques ingrédients magiques. Quand il croise un professeur, c'est une nouvelle formule magique qu'il devra apprendre par cœur. Il y en a quatre dans le jeu, et

elles ont toutes leur utilité à un moment ou un autre.

Balai volant

Le jeu se présente comme un jeu de plates-formes et d'aventure. Certaines phases demandent en effet un peu d'agilité afin de sauter de bloc en bloc au-dessus du vide ou de la lave. D'autres consistent à rechercher des objets ou à rencontrer différents personnages à un endroit précis du collège. Grâce aux sorts appris en cours de jeu, Harry lance les siens pour com-

TIRAGE AU SORT

Au cours de l'aventure, Harry va apprendre à maîtriser différentes formules magiques. Elles sont au nombre de quatre et ont toutes leur utilité à un moment donné. La plupart du temps, on utilise son nouveau sort juste après l'avoir découvert. N'oubliez pas que ce jeu s'adresse aux plus jeunes.



Le premier sort sert à soulever les objets.



Le deuxième est utile pour les bulbes des fleurs.



Le troisième fait apparaître un court instant des plates-formes invisibles.



Le dernier sort anime les objets immobiles.



Pour obtenir un objet magique, il suffit parfois de remporter une course contre un adversaire.



Les armes que l'on utilise sur ses adversaires ne sont jamais violentes. Peace & love, brother.



Première rencontre avec votre ennemi Drago Malefoy. La bataille se livre à coups de serpents.

Notre première leçon de balai volant : passez à travers les cercles de couleur.

ÉCOLE DES SORCIERS

battre les ennemis qu'il croise. Bien évidemment, les boss font partie du jeu, mais les affrontements ne sont jamais violents. Il s'agit généralement de leur lancer des sorts à plusieurs reprises pour les éliminer. Parfois, il s'agit tout simplement d'effectuer une course à dos de balai volant. Pas de violence donc, le respect de l'univers des livres de J.K. Rowling est total.

Parfaitement ciblé

Harry Potter à l'école des sorciers s'adresse aux plus jeunes. La prise

en main est bonne - même si parfois la gestion des sauts laisse à désirer - et les commandes peu nombreuses. Idéal donc pour les enfants. Les fans de l'œuvre écrite apprécieront ce jeu de plates-formes et d'aventure parfaitement ciblé. ■

oui, mais...

Kael

Les fans du livre (surtout les plus jeunes) s'amuseront sans nul doute avec ce titre. Que ce soit sur PlayStation, GBC ou GBA chaque version apporte son lot de bons côtés. Pour ma part, je trouve ce titre un peu trop facile et répétitif. Les épreuves d'apprentissage des sortilèges sont bien sympa, mais un peu trop simples pour réellement s'amuser. Un cadeau idéal pour Noël. C'est le petit neveu qui va être content!



Le Quidditch est le sport favori des sorciers. Différentes écoles de magie s'y affrontent.

oui!

Niico

Certes, je ne fais pas vraiment partie du cœur de cible, mais je dois reconnaître que ce Harry Potter est une réussite. Les versions Game Boy Color et Game Boy Advance ne sont pas en reste et proposent un jeu d'aventure bien réalisé, dont les combats s'inspirent de ceux d'un Final Fantasy. Amis Hardcore gamers, passez votre chemin, et laissez pour une fois votre console à votre petite sœur ou à votre petit frère. Ils seront aux anges...

VERSIONS PORTABLES

L'ouragan Harry Potter s'attaque également aux portables de Nintendo: la Game Boy Advance et la Game Boy Color. À la différence de la version PSone, il s'agit ici d'un RPG-action sur GBA (façon Zelda), et d'un RPG classique sur GBC (les combats s'apparentent à ceux de Final Fantasy). Une excellente ambiance et des graphismes très réussis.



Harry Potter sur Game Boy Advance (88 %).



La version Game Boy Color (88 %).



Grâce aux sorts magiques, on peut faire apparaître des plates-formes jusqu'alors invisibles.

Harry Potter

A L'ÉCOLE DES SORCIERS

les plus

- l'univers fidèle aux livres
- parfait pour les enfants
- les textes et voix français
- la prise en main

les moins

- la mauvaise gestion des collisions
- hardcore gamers s'abstenir!

intérêt

86%

Harry Potter à l'école des sorciers est une réussite. Très coloré, et bien animé, il respecte l'ambiance du film et des livres.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : ARGONAUT
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- AVENTURE/PLATE-FORME
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ENFANTINE

Le jeu du film du roman



LIVRE DE CONTES



En arrivant dans un nouveau monde, le livre de contes vous informe des différents objectifs à atteindre. Une narratrice vous les raconte, comme une histoire.

SHREK

Conversion du film éponyme, Shrek est un jeu d'aventure/plates-formes destiné aux plus jeunes. Pour le scénario, sachez que vous incarnez le monstre vert. Le diabolique Merlin a emprisonné la princesse et un brouillard épais s'est propagé partout. Comme vous êtes chevaleresque dans l'âme, votre but consistera donc à la sauver. Mais avant l'affrontement final, il faudra faire disparaître la brume maléfique qui vous empêche de vous rendre chez l'illustre sorcier. Pour y parvenir, une seule solution : réaliser de bonnes actions. Vous serez ainsi amené à visiter le monde dans lequel vous évoluez à la recherche de personnes sollicitant votre aide.

Le Grinch, en mieux...

Les longs déplacements s'effectuent sur une carte. À certains endroits, se trouvent des bâtiments représentant les lieux d'investigations possibles. Une fois à l'intérieur, un livre de contes s'ouvre et

une narratrice vous explique les missions à accomplir. Ces dernières sont très variées. Il faudra par exemple mener le prince jusqu'à la reine, ou encore arrêter les sorcières qui font la fête dans le cimetière. Dans le mode aventure (le principal), vous devrez accomplir six objectifs. Quatre sont propres aux niveaux ; les deux autres sont les mêmes partout : attraper les méchantes fées et les œufs. Pour se défendre, notre monstre préféré dispose de ses poings et de ses pieds. Les flatulences sont aussi un moyen de défense redoutable. Enfin, en mangeant du piment, il peut cracher du feu.

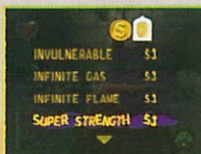
Joliment enfantin

Graphiquement, le jeu est vraiment joli. Entièrement en 3D et en haute

résolution, Shrek sur Xbox fourmille de petits détails. L'esprit du long-métrage est donc parfaitement respecté. Pour ce qui est des personnages, c'est pareil. Leurs visages sont très expressifs. Malgré ses qualités, le jeu souffre de quelques défauts. Premièrement, les niveaux sont beaucoup trop petits, et les objectifs à accomplir ne demandent pas plus de deux minutes de recherche. La durée de vie de ce titre est donc assez courte. Ensuite, la jouabilité n'est pas toujours évidente. La manette (vraiment énorme) et la position des boutons n'aident pas à la maîtrise du héros. Enfin, ce dernier se déplace beaucoup trop rapidement. Les chutes, dans ce titre orienté plates-formes, sont par conséquent fréquentes. ■

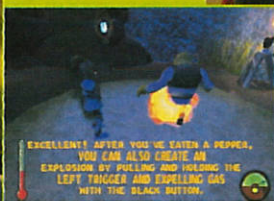


Il faut maintenant remplir votre mission. Un compteur en haut à droite de l'écran vous montre votre progression.



De nombreux « cheats » peuvent être débloqués. Pour cela, il faut de l'argent.

En enflant vos flatulences, vous pouvez provoquer une explosion.



Un monstre vert au grand cœur



Ceux qui ont vu et apprécié le long-métrage ne pourront que tomber sous le charme de cette adaptation vidéoludique. Du fait de sa facilité, ce titre semble s'adresser aux plus jeunes. En effet, les niveaux ne demandent pas plus de 30 minutes pour en venir à bout. Du point de vue de la réalisation, Shrek est grandiose. Bon, il est vrai que le tout est enfantin, mais reste dans le ton du film. Personnellement j'adore (je suis le seul à la rédaction). Les plus jeunes accrocheront sans problème. Pour les autres, ceux qui recherchent de l'action et de l'hémoglobine, il n'y a rien à voir, passez votre chemin.

JEUX DE LUMIÈRE

Shrek est merveilleusement réalisé. Les possibilités de la première console de Microsoft ne sont pas encore pleinement exploitées. La suite risque d'être meilleure encore. Les effets de lumière et les ombres portées sur les objets sont bluffant. La preuve par l'image.



Comme vous pouvez le voir sur ces deux photos, la lumière procurée par la torche est gérée en temps réel. En se déplaçant, et selon la forme de la pièce et la distance avec la source de lumière, l'effet de l'ombre changera. Beau travail!



Le deuxième monde du jeu est un endroit très clair. Mais en tapant sur l'horloge au centre de la ville...

... la nuit tombe, et plus rien n'est pareil. Les couleurs changent.



La carte du monde à explorer est très stylisée. Vos déplacements sont représentés par des pointillés rouges.



Shrek est très expressif. Lorsqu'il chute ou se fait frapper, l'expression de son visage est différente.

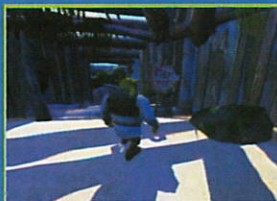
Contrairement à la légende du roi Arthur, Merlin n'est pas un gentil magicien. C'est lui qu'il faudra affronter à la fin.



non, mais...

Zano

Bien qu'il fût le premier titre sur N64, Mario était un grand jeu de plates-formes 3D. À côté, ce Shrek fait pâle figure. Certes il est beau, mais les objectifs sont un peu trop simples pour réellement s'amuser. De plus, la jouabilité est désastreuse. Et ce n'est pas dû uniquement à la manette. Les mouvements du personnage principal sont imprécis et trop rapides; difficile, voire impossible, de faire des sauts millimétrés. Par contre, il est clair que les plus jeunes vont vraiment s'amuser. L'univers est très sympa et les dialogues sont à mourir de rire.



Le premier niveau vous permet de maîtriser parfaitement Shrek.



Le mode course est identique au mode aventure. La seule différence est que vous avez un laps de temps réduit pour remplir les objectifs.



SHREK

les plus

- la réalisation
- l'humour

les moins

- la durée de vie
- la jouabilité
- la taille des niveaux

intérêt

82%

Shrek plaira aux plus jeunes. Cependant, ce jeu est trop facile, trop court, et la jouabilité vous causera pas mal de problèmes.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : DIGITAL ILL.
- Éditeur : TDK MEDIACTIVE
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ENFANTINE

SMUGGLER'S RUN 2

HOSTILE TERRITORY

QUELQUES SITUATIONS BIEN TENDUES

Smuggler's Run 2 assure le spectacle aux quatre coins du monde. En voici quelques instantanés.



Il faut parfois sauter pour récupérer la marchandise. Attention à la chute!



La maison poulaga ne vous fera aucun cadeau. Faites des feintes de pilotage.



Le temps est horrible et les caisses ennemies ne font pas de quartier.

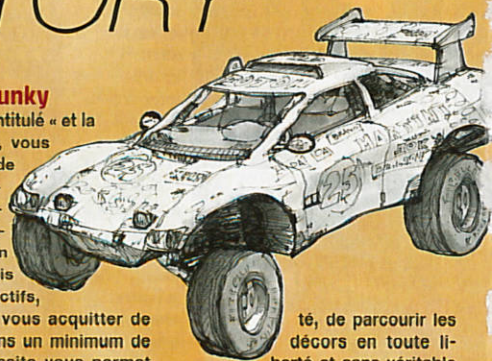


Suivez et percutez le véhicule cible. Il faut le détruire avec des charges puissantes.

Dans Smuggler's Run 2, c'est au volant de véhicules tous plus rapides et maniables les uns que les autres que vous participerez à des courses folles dans un environnement réaliste. Le menu principal de sélection permet d'accéder aux différents modes de jeu. Le premier d'entre eux, appelé « missions d'un contrebandier », vous impose une série d'objectifs précis sur fond de conflit mondial. L'essentiel des objectifs, situés dans différents pays, est de récupérer, grâce à votre véhicule, des chargements et de les convoier à bon port en un minimum de temps. Vous devrez aussi, par exemple, prendre en chasse un autre bolide et veiller à sa destruction, ou encore semer une horde de policiers à vos trousses. Les missions se succèdent; en cas de réussite, vous accédez à des niveaux toujours plus difficiles et à de nouveaux véhicules bonus encore plus performants. Il vous suffit alors de faire un choix judicieux, entre tous vos véhicules, pour faciliter le déroulement de la mission suivante.

Simple et funky

Dans le mode intitulé « et la concurrence », vous vous livrez à de petites compétitions indépendantes du scénario du jeu. Un énoncé précis situe vos objectifs, et vous devez vous acquitter de votre tâche dans un minimum de temps. La réussite vous permet d'obtenir de nombreux bonus utilisables dans les autres modes. Le mode course, jouable seul ou à deux, ne demande pas de figure spéciale. Il faut simplement arriver le premier au terme d'une course qui vous oppose à d'autres bolides avides de victoires. La vitesse et la maniabilité de votre



véhicule seront un facteur décisif. Faites votre choix préalable en conséquence. Le mode promenade est la récréation du jeu et permet, à un ou deux joueurs en écran split-

té, de parcourir les décors en toute liberté et sans véritable

contrainte de temps ou d'imposés. Tous les scores que vous aurez réalisés et l'ensemble des options sont accessibles dans le premier écran de sélection. Vous pourrez ainsi paramétrer le jeu comme bon vous semble et constater l'évolution de vos performances. ■

Des bolides à fond la caisse



Les décors sont soignés et les détails assez nombreux.



Ce sympathique soldat nettoie l'intimité de notre ami Zano. Bien lui en a pris!



Le mode course vous demande simplement de la vitesse et des réactions.



Certaines marchandises sont piégées. Percutez une autre voiture pour vous en débarrasser.



Récupérez la marchandise pour la mener à bon port.



Le mode « et la concurrence » permet de jouer à deux.

Vous devrez prendre en chasse des véhicules. La vue infrarouge limite la visibilité.



Certaines missions se jouent en coopération. Vos équipiers travaillent pour vous.



Smuggler's Run 2 possède une excellente jouabilité. C'est d'ailleurs (et de loin) son meilleur atout. Pour le reste, ce n'est que du classique. Les missions sont toujours plus ou moins les mêmes : répétitif donc. Les modes, s'ils sont nombreux, sont du déjà vu. Quant au mode promenade, on peut se demander qu'elle est son intérêt. Connaître le parcours ? C'est inutile car le radar vous indique exactement le lieu des objets à récupérer.



Smuggler's Run 2 est un titre qui ne bouleverse pas le monde des idées. Son principe est simple, et le déroulement des missions est vraiment agréable, même s'il est parfois un peu linéaire et les objectifs trop similaires. La maniabilité évidente et dynamique permet de bien contrôler les bolides. Reste que dans le feu de l'action, il est assez facile de se laisser prendre au jeu. Les modes deux joueurs ne présentent que peu d'innovations, mais assurent tout de même un bon divertissement.

SMUGGLER'S RUN 2

HOSTILE TERRITORY

les plus

- le graphisme fin
- la jouabilité évidente
- l'action survoltée

les moins

- le manque de nouveauté
- les missions trop semblables
- la linéarité

intérêt

83%

Smuggler's Run 2 assure quelques bonnes parties de course-poursuite en caisse. Reste qu'une certaine lassitude peut s'installer à la longue.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : ANGEL
- Editeur : TAKE TWO
- COURSE-AVENTURE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



La Xbox est enfin sortie aux US, avec une liste de jeux tous plus attendus les uns que les autres. Halo fait partie des softs dont la réputation, forgée à coup d'images sublimes et de previews savamment calculées, a mis l'eau à la bouche de tous les gamers. Nous sommes en l'an 2552. La Terre est surpeuplée, et l'humanité s'est trouvée dans l'obligation de coloniser d'autres planètes et d'autres systèmes solaires. La possibilité de voyager plus vite que la lumière a considérablement facilité l'implantation de l'espèce humaine jusqu'aux plus lointaines galaxies. La planète Reach est le centre de commandement de la toute-puissante United Nation Space Command, une organisation responsable de l'entreprise de colonisation humaine. Cette planète est le principal berceau de la construction des vaisseaux civils et militaires de l'UNSC. À proximité de la planète Terre, Reach regorge de militaires et de scientifiques.

Le début des hostilités

En l'an 2520, l'humanité a perdu le contact avec l'une de ces principales colonies, à savoir la planète Harvest. Le groupe d'intervention spécial dépêché sur place a été presque entièrement anéanti par une espèce alien particulièrement hostile et féroce : les Covenant. Cet incident fut le tout premier contact entre humains et alien. S'ensuivit une guerre sans pitié. Après une série de défaites et de revers cui-

sants, l'UNSC a préféré ne plus prendre de risques. Elle a décidé d'obliger les croiseurs et autres vaisseaux à éviter la Terre pour ne pas y conduire les Covenant. Pour parer les agressions constantes et l'invasion des Covenant, les scientifiques de la planète Reach ont conçu dans le plus grand secret des cyborgs de combat ultra perfectionnés, les Spartan-2.

Sauver l'humanité

Vous incarnez un de ces cyborgs, et votre mission s'annonce périlleuse. Après avoir fait le plein d'énergie sur Reach, vous allez devoir investir un vaisseau covenant et déterminer la position exacte de la planète de départ de ces créatures démoniaques. Votre position actuelle est d'autant plus délicate que deux jours avant votre ordre de mission, la planète Reach a été attaquée, et la colonie en place exterminée. Les Covenant possèdent à présent Reach et ont commencé à annexer sérieusement l'espace le plus proche de la Terre. Un seul vaisseau, le *Pillar of Autumn*, a réussi le tour de force de s'échapper avec un Spartan-2, vous, à son bord. Votre but consiste à trouver la faille dans les défenses des Covenant et à mener à bien votre mission de départ :

HALO

trouver le foyer des créatures et libérer la galaxie des méfaits de ces aberrations de la nature. Comme dans tout bon Doom-like qui se respecte, vous participez à l'aventure en vue subjective. Un armement conséquent est à votre disposition, et un ensemble de mouvements précis facilitera votre progression. Vous pourrez piloter des véhicules et annexer des tourelles de défense. Le jeu se décompose en une dizaine de missions spécifiques dont tous les objectifs doivent être remplis pour passer à la suivante. ■



Ces petites bêtes ne réclament que vos balles.

**Le cyborg
au regard si doux !**

L'ÉTAL DU BOUCHER

Même si les décors manquent de variété, certains passages méritent le coup d'œil. À vous d'illuminer les lieux de quelques tirs spectaculaires.



C'est le débarquement sur la plage. Pour nettoyer ce coin de nature, pas de quartier.



Les marécages sont brumeux et obscurs. Repérez-vous aux épaves de vaisseaux.



Ce joli décor boisé ne doit pas vous faire oublier la menace bien présente.



Les derniers niveaux proposent une difficulté assez élevée. Ces couloirs sont infestés de créatures.



oui, mais...

Toxic

Halo possède beaucoup de points forts. Le scénario vous place dans un univers bien singulier qui ne peut laisser indifférents les fans de science-fiction. La réalisation de l'ensemble est particulièrement soignée. La Xbox est capable d'exploits. Reste que les décors paraissent parfois un peu froids et que l'animation connaît quelques ratés lorsque trop de combattants sont en présence. Mais Halo est divertissant, même si, là encore, les innovations et rebondissements spécifiques aux diverses missions ne m'ont pas vraiment conquis. Halo est un défouloir auquel il manque un soupçon d'âme et de vie. Le mode multijoueur est juste réjouissant.



Il va falloir escorter les Marines survivants.



Ce cadavre est le résultat direct de votre puissance de tir.



HALO



Le radar en bas à gauche vous permettra de repérer les adversaires.



Finissez au sol ces petites créatures velues. Personne ne vous en voudra.

LES MONSTRES EN FÊTE

Un bestiaire assez conséquent vous attend au détour des couloirs. Surveillez votre niveau de munitions pour faire face aux attaques.



Ces sales bestioles possèdent des boucliers. Mais quelques rafales bien placées en viennent à bout.



Cela ressemble de très près à une embuscade. Ces aliens ne sont pas là pour un brin de causette.



Quelques espèces sont plus délicates à blaster que d'autres. Ces petits monstres virulent.



Ces aliens sont assez mignons et émettent des bruits rigolos, mais visiez quand même la tête!



non, mais...

Kael

On attendait monts et merveilles de ce Halo. Eh bien, j'avoue ne pas avoir été particulièrement impressionné par ce soft. Bien sûr, le visuel est accrocheur, mais une certaine lassitude s'installe après quelques heures de jeu. Ajoutez à cela des ralentissements désagréables et quelques situations de jeu très confuses, et l'on prend vite conscience qu'il ne s'agit pas là d'un hit incontournable, mais simplement de la première génération de jeux d'une nouvelle console.

LES ARMES DU GUERRIER

L'arsenal est conséquent et réglera les puristes. Beaucoup de cartouches en perspective!



Le fusil d'assaut est doté d'une cadence de tir impressionnante. Mieux vaut ne pas être dans sa ligne de mire.



Vous pourrez récupérer des armes sur les cadavres des assaillants.



La lunette permet des tirs de précision. Idéal pour une progression en douceur.



Le fusil à plasma fait de gros dégâts! Pas rapide mais percutant.

UN ESPRIT, UNE QUÊTE

Halo propose un scénario assez classique pour un Doom-like futuriste. Reste quelques situations originales.



La poésie en action! Halo c'est aussi une belle boucherie.



Dans ce couloir bien obstrué, le shot-gun s'impose.



Des bonus viennent régulièrement faciliter votre progression. Ce bouclier spécial vous rend invisible.



L'arme extraterrestre n'est pas très puissante, mais les effets visuels sont de grande qualité.



les plus

- les détails graphiques
- les quelques belles séances de blaste

les moins

- les ralentissements
- le manque d'inspiration des phases d'action

intérêt

89%

Armes variées, blaste agréable, Halo est un beau Doom-like. Hélas, l'action manque parfois de rebondissements et l'environnement paraît un peu aseptisé.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : BUNGIE
- Éditeur : MICROSOFT
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

Comme au cinéma, c'est la cavalerie qui vient à la rescousse.



HEADHUNTER

Headhunter se situe dans la droite lignée d'un titre comme Metal Gear Solid. Vous incarnez Jack Wade, un héros beau, fort et musclé. Le scénario est directement inspiré des grandes productions hollywoodiennes. Au début du jeu, Jack Wade se réveille dans un conteneur d'isolation aseptisé. Après s'être brutalement débarrassé des gardes en faction et une fois sorti du complexe où il était retenu, notre héros va vite se rendre compte qu'une partie de sa mémoire est manquante. Une chambre d'hôpital va alors lui apporter un salut temporaire. Au cours de la partie, de nouvelles données, communiquées par l'intermédiaire d'un journal télévisé, vous informent sur les événements que vous vivez.

C'est ainsi que vous découvrirez que Christopher Stern est le grand patron de l'ACN, une organisation privée, chargée de rétablir, en accord avec le gouvernement, l'ordre et la paix dans le monde. Sans oublier le méchant du jeu, le terrible chef mafieux Don Fulci. Intervient sur ces entrefaites l'assassinat de Stern, qui va être remplacé par son fils à la tête de l'ACN.

Chasseur de tête

Jack va alors être contacté pour intégrer un groupement de chasseurs de primes chargés de mener une guerre sans merci contre la pègre, afin de ramener la sérénité dans les rues. La délicieuse fille de Stern va en personne aiguiller Jack et l'aider à trouver rapidement les

objectifs à atteindre pour remplir sa mission. Il devra tout d'abord se rendre dans un centre d'entraînement pour passer les examens nécessaires à l'obtention d'un permis de chasseur de primes. Vous pourrez ainsi vous familiariser avec les techniques de combat et d'infiltration qui vous serviront tout au long du jeu. Un équipement spécifique vous sera attribué en fonction de vos résultats. Une fois le premier permis en poche, Jack va se déplacer à moto pour investir les différentes places fortes où se terrent les malfrats les plus sales et les plus malodorants de l'univers. À vous ensuite de récolter des informations et des objets utiles à la résolution des intrigues de ce jeu en 3D où votre héros est vu de dos. ■

Qui va à la chasse...

HEADHUNTER

Comme tout jeu d'aventure qui se respecte, Headhunter propose son lot de couloirs sombres.



JACK WADE
4:00



Les embuscades ne manquent pas. Restez vigilant.



Vous connaissez mon nom.

C'est parfois difficile d'être Jack Wade.



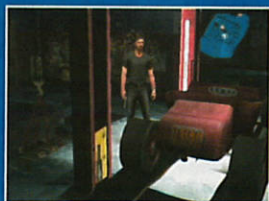
Votre équipement dépend directement du permis que vous aurez obtenu.

MONSIEUR CHASSE

Vous devrez faire face à quelques figures imposées bien pimentées, et assurer de belles prestations dans les passages délicats.



L'entraînement est un passage obligé pour maîtriser les mouvements de Jack. Vous pourrez passer les permis plus facilement.



Utilisez les objets récoltés pour résoudre les petites énigmes.



Vous devrez apprendre à reconnaître vos ennemis.



Utilisez la poinçonneuse pour graver le médaillon.



oui, mais...

Toxic

Headhunter se contente de trop peu d'innovations pour nous surprendre. Metal Gear Solid est la source d'inspiration évidente, mais en aucun cas les péripéties de ce Headhunter n'atteignent l'inventivité du hit de Konami. Ce titre de Sega reste résolument tourné vers l'arcade, en mettant en avant des combats dynamiques et des phases d'action. Reste que la maniabilité, par moments douteuse, ne permet pas de vraiment s'éclater. Les péripéties sont trop convenues et manque de fraîcheur. Un petit jeu d'action qui reprend les idées des autres, mais en moins abouties.



Le cagibi recèle des secrets à découvrir.

Le journal télévisé vous informe sur le scénario.



Le recyclage est à l'ordre du jour. Les forces de police ont reçu le message.



oui, mais...

Zano

Comparé à la version Dreamcast, ce Headhunter m'a légèrement déçu. Même si la jouabilité n'était pas le point fort sur DC, là c'est pire, et même catastrophique par moments. J'entends déjà les pro-PS2 hurler, mais c'est malheureusement vrai... Sinon, au niveau de l'intérêt et de la réalisation, c'est du tout bon. C'est un excellent jeu, varié et travaillé. Personnellement, je me serais juste passé des phases en moto, qui n'apportent rien au jeu.



Vous pourrez pousser et tirer des caisses pour accéder aux endroits cachés.

Les cinématiques sont nombreuses. Jack retrouve un vieux confrère.



Oui, Hank Redmond. Un pers. abusif, renvoyé de lycée.

HEADHUNTER

les plus

- le graphisme sympa
- les phases d'action

les moins

- le manque d'originalité
- la maniabilité approximative

intérêt

85%

Headhunter assure un divertissement moyen. Les missions manquent de variété et d'originalité. Et comme la jouabilité est approximative...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : AMUZE
- Editeur : SEGA
- AVENTURE / ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ELEVÉE



PROJECT GOTHAM

S'il y en a qui, comme moi, ont passé un bon moment sur l'excellent MSR de la Dreamcast, ils peuvent se réjouir à nouveau. En effet, le nouveau jeu de Bizarre Creations reprend les ingrédients de base de MSR : le principe, le pilotage, les modes de jeu, les bonus et les « Kudos ». De même, les courses ont toujours lieu dans de vraies villes (San Francisco, Londres, Paris, et Tokyo), très bien reproduites. Heureusement, quelques nouveautés font leur apparition, et l'on pourra maintenant s'amuser au volant d'autos prestigieuses : Audi, Ferrari, Porsche, Chevrolet, etc.

Des conditions réalistes

Comme sur Dreamcast, la gestion de la météo a été soigneusement travaillée. Ainsi, chaque course

distille une ambiance qui lui est propre et relativement en accord avec l'heure et le pays dans lequel on se trouve. Ainsi, on rencontre assez souvent la pluie et le brouillard à Londres, et un beau soleil éblouissant à San Francisco. De même, le revêtement, le tracé et le décor sont en accord avec le lieu. En clair, attendez-vous à de petites rues étroites à Tokyo et à de grands boulevards à angles droits aux States... Du bon boulot. Pour renforcer le tout, l'ensemble jouit d'une bonne réalisation et d'une finesse graphique à la hauteur. Décors variés et colorés, voitures bien modélisées, animation assez fluide... Bref, sur de nombreux plans, le jeu tient bien la route, et ne donne qu'une seule envie : lâcher les chevaux...

Technique, mais...

Pad en main, on se rend rapidement compte qu'on est bel et bien devant un second volet de MSR. Les voitures sont un tantinet pataudes et un peu molles à l'accélération, mais offrent des réactions assez réalistes. Le pilotage est technique, mais pas trop ; et une fois qu'on a pigé le truc, ça roule tout seul. Dommage que le comportement ne soit pas un peu plus précis, et un peu plus axé simulation... Mais bon, le freinage incisif et la possibilité de

travailler sa trajectoire avec précision contenteront les adeptes de pilotage technique. De plus, on sent bien la montée en puissance des caisses lorsqu'on grimpe dans les catégories. Elles sont plus nerveuses, moins dociles... Et fort heureusement, le décor défile nettement plus vite dans une Porsche que dans une Beetle.

Le MSR de la Xbox



La gestion des ombres et des reflets sur les voitures est excellente.

Toutes les figures rapportent des points, sauf si elles se terminent mal...



Le jeu propose cinq vues différentes, et il sera même possible de débloquer des options pour paramétrer la caméra.



TIRE LE CÂBLE !

Pour gagner des kudos, tous les moyens sont bons. Certes, il faut terminer premier des courses, faire exploser le chrono des contre-la-montre, sauter les trottoirs ; mais tirer le frein à main est vivement conseillé. Pour une fois qu'on nous incite à le tirer, on ne va pas se faire prier !



Les rues américaines sont idéales pour s'adonner aux joies du travers.



Il faut évidemment ne pas toucher les bords, car on perd tous les kudos gagnés lors de la figure.



Certaines épreuves obligent à recourir au frein à main. Notamment celles où il faut gagner le plus de kudos.

RACING



test

Du challenge

Une fois de plus, Bizarre Creations ne se contente pas de proposer un jeu où l'on enchaîne les courses et les championnats. Comme dans MSR, il faut gagner des « kudos ». Ces points bonus s'obtiennent dans chaque mode de jeu, que ce soit les courses arcade, les challenges, les duels, les time attack,

etc. Ce sont eux qui débloquent certains bonus et qui valident votre niveau d'expérience. Pour gagner ces kudos, il faut, bien sûr, remporter les courses et tomber les temps, mais il faut aussi piloter avec style. Un frein à main bien dosé, un virage bien trajecté, ou deux roues levées rapportent ces fameux points. Un bon principe, qui oblige à explorer chaque mode de jeu et chaque type d'épreuve, et

qui impose un pilotage précis mais osé. Excellent!

Un bon jeu de caisses

Soyons clair, Project Gotham n'est pas le jeu de voitures qui nous fera relever la nuit. Cependant, ses épreuves variées et son challenge permanent tiennent vraiment le joueur en haleine, et attisent l'envie d'aller plus loin. Grâce aux nombreux bolides à débloquent et aux nombreux tracés proposés, il per-

met d'évoluer et de progresser régulièrement. Dommage que le pilotage n'ait pas évolué par rapport à MSR, et que le comportement des caisses ne soit pas plus fin et plus précis. Signalons également le manque de réalisme des bruitsages. Que ce soit les pneus ou les moteurs, l'ensemble manque de mordant. On se consolera un peu avec la musique agréable et variée... Au final, en dépit de quelques faiblesses, Project Gotham est plutôt joli, agréable et intéressant. Un bon début. ■

La modélisation des voitures est vraiment excellente. Elles subissent des dégâts lors des chocs.



MÉTÉO INCERTAINE

Les effets météorologiques ont été travaillés. Et, selon l'heure de la course, le jeu ne transcrit pas la même lumière ni la même ambiance. L'occasion d'assister à de jolis reflets et ombres... De même, on peut avoir droit à la pluie et au brouillard; il ne manque que la neige...



L'effet de brume est bien rendu: la visibilité est quasi nulle.



Les courses de nuit sont assez fréquentes, il est alors préférable que la ville soit bien éclairée.



La pluie est bien retranscrite. Tellement bien que piloter une Porsche dans ses conditions demande beaucoup de doigté.



Ah, les grandes avenues bosselées de San Francisco... Décollages garantis!



Les courses sont quelquefois très musclées. Il ne faut pas hésiter à jouer de la portière pour doubler.



J'avais adoré MSR, et je dois reconnaître que ce Project Gotham m'a bien botté. Très profond, il propose beaucoup d'épreuves différentes, et réserve pas mal d'agréables surprises. Bien qu'un peu imprécis, le pilotage est intéressant et suffisamment technique. Dommage que certaines caisses demeurent un peu lourdes... D'un autre côté, le jeu est réussi sur le plan visuel; seuls quelques petits ralentissements sur les chemins londoniens sont à déplorer. Bref, un bon jeu de caisses pour la Xbox, espérons que ce n'est que le début.



PROJECT GOTHAM RACING

COMPÉTENCES MULTIPLES

Project Gotham propose un bon nombre d'épreuves. Pour progresser, il va falloir se livrer à des duels contre un autre véhicule, à des courses classiques, tomber des records du tour, gagner des Kudos en slalomant entre des quilles, etc. Des challenges variés mais qui demandent tous la même chose : la maîtrise totale de son véhicule, ainsi qu'une bonne dose de sang-froid.



Pour gagner une nouvelle caisse, il faut généralement la battre en duel.



Le concours de kudos oblige à slalomer entre des quilles, et à faire glisser la voiture au maximum.



Pour pimenter les courses, il est possible de parier des kudos sur sa position à l'arrivée.



Un des tracés passe dans un parc de Londres. Il y a même des escaliers !



La Xbox n'a rien à envier à la PS2 sur le plan des effets de soleil.



PROJECT GOTHAM RACING

les plus

- le visuel agréable
- les challenges variés
- les caisses

les moins

- le pilotage un peu imprécis
- l'absence de réglages

intérêt

89%

Après MSR, Project Gotham n'innove pas. Mais son concept et sa durée de vie militeront sans problème les nombreux adeptes de la conduite sur console.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : BIZARRE
- Editeur : MICROSOFT
- COURSE AUTO
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



oui, mais...

Toxic

Le style MSR me laisse un peu froid, et je n'accroche pas vraiment à ces petites épreuves à répétition. Cependant, force est de constater que le jeu est plutôt bien fait, il est beau, fluide et complet. Mais j'ai du mal à ressentir les mouvements et les réactions de la caisse... Enfin bon, sa durée de vie, les belles caisses bien modélisées, la météo aléatoire, la gestion des chocs et le challenge permanent captiveront les adeptes de pilotage et de chevaux mécaniques.

Pour avoir le droit de piloter cette F50, plusieurs dizaines d'heures sont nécessaires.





NFL FEVER 2002

Les ralentis sont de très bonne facture.



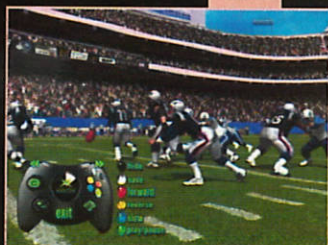
Vous pourrez choisir une stratégie précise selon la situation.



Les différentes caméras permettent d'admirer la qualité du graphisme.

Le foot américain est un genre un peu boudé par les joueurs français. En sera-t-il de même avec cette version Xbox? Tout d'abord, un mode practice va guider vos premiers pas dans l'univers de ce sport typiquement ricain, spectaculaire et particulièrement stratégique. Toutes les équipes de la ligue, accompagnées de leur cortège de stars, sont accessibles dès les premiers instants. Vous participerez à de courtes phases offensives ou défensives pour parfaire votre technique. Tous les joueurs réagissent de manière crédible, et dans la logique de leurs véritables performances dans la réalité non virtuelle. En choisissant une formation spécifique, vous apprendrez à développer un style de jeu propre et à élaborer des stratégies de conquête du terrain. En mode single game, vous disputerez un match rapide en ayant simplement sélectionné au préalable deux équipes. Toutes les formations sont dotées de capacités particulières qu'il faut apprendre à maîtriser pour gagner des matchs.

titre de champion de la NFL. Dans tous les modes, une option general manager vous permettra de paramétrer les caractéristiques de votre équipe, de la renforcer par de judicieux transferts de joueurs et d'ajuster vos choix tactiques. En cours de match, toutes les tactiques et les possibilités d'attaque et de défense viennent s'afficher sur l'écran. Ainsi vous pourrez précisément faire évoluer vos joueurs et leur ordonner des déplacements. ■



Un beau plaquage dans les règles de l'art!



Un bon regroupement qui risque de faire du dégât.



Utilisez les différents boutons du pad pour réaliser une attaque décisive.

Il y a plus de saisons

Le mode season, comme son nom l'indique, permet de participer à la saison officielle. Il va falloir assurer de bons résultats sur toute la durée de la compétition, qui se dispute en matchs aller et retour. Une bonne connaissance des tactiques utilisées par les plus fins entraîneurs de la planète est indispensable pour remporter le



oui!

Toxic

Voilà un jeu de foot US qui assure le spectacle. Les passes fusent, et la jouabilité permet vraiment de s'éclater en compagnie des gros costauds de la NFL. Les modes de jeu sont complets, et l'option management permet de rentrer plus précisément dans les aspects simulation du jeu. Tout est clair et précis. Les puristes du touchdown seront comblés!



NFL 2002 FEVER

les plus

- le graphisme
- l'animation
- la jouabilité très fine

les moins

- les quelques imprécisions dues au pad de la Xbox

intérêt

88%

Cette belle et grande simulation de foot US s'adresse à tous les possesseurs de Xbox. Les dieux du stade débarquent chez Billou!

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : MICROSOFT
- Editeur : MICROSOFT
- FOOT AMERICAIN
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



DENTS D'TA MÈRE

Se nourrir de méduses et de rascasses... discuter avec des tortues ou des baleines... la journée d'un dauphin n'est pas toujours follichonne. Heureusement, on peut couler les requins.



Pour faire perdre conscience aux requins quelques secondes, utilisez votre sonar.



Les boss de fin de niveau sont parfois d'une taille impressionnante. Gare à ce grand blanc !



Les requins-marteaux sont tout aussi redoutables que les requins de récif.

ECCO THE DOG DEFENDER OF T

Un an et demi après sa sortie sur Dreamcast, Ecco le dauphin déboule sur PlayStation 2. Pour Sony, Sega adapte ici une version en tout point identique. Pourquoi changer une équipe qui gagne, hum ?

Fou alien

Le scénario d'Ecco est tout ce qu'il y a de plus new-age. On nous y apprend, entre autres, que les dauphins sont les gardiens de l'écosystème. Mais comme tout le monde n'est pas toujours beau ni gentil, des extraterrestres (encore eux) menacent ce fragile équilibre et viennent semer la pagaille sur Terre... ou plutôt sous les eaux.

Sauvez les baleines

Votre rôle, une fois de plus, consiste à sauver le monde ; sauf que ce coup-ci vous pilotez un dauphin, et pas un vaisseau futuriste surarmé. Mais avant de parvenir au royaume des aliens, vous devrez remplir différentes missions. Très simples en début de partie, vos objectifs vont rapidement se corser au fil de votre progression. Le premier niveau, par exemple, vous familiarisera avec le maniement de votre dauphin. On se contente donc d'attraper quelques poissons, de sauver un baleineau ou

encore d'exécuter différentes figures acrobatiques. Rapidement, tout se complique. Dès qu'il s'agit de tuer des requins ou d'explorer des cavités sombres, les choses sérieuses commencent...

MC Sonar

À l'aide de son sonar très perfectionné, Ecco est capable de discuter avec ses congénères. Ils lui apportent parfois leur aide et lui distillent de temps à autre quelques précieux conseils. En fonction de vos rencontres, le sonar peut également servir à troubler l'esprit des requins, afin de mieux s'en débarrasser, dialoguer

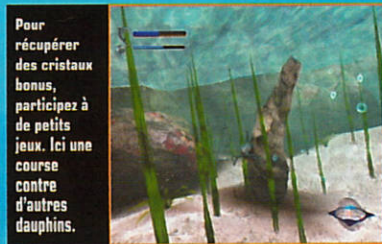
avec des tortues de mer, des raies manta, des baleines ou parfois même récolter des aides de jeux dissimulées dans de gros cristaux multicolores. Parler avec les poissons a une utilité très importante ; ils se regroupent autour de vous et vous accompagnent ensuite dans le niveau. Certains poissons ont, en effet, la faculté de repousser les attaques de certains prédateurs ou encore, grâce à leur teinte phosphorescente, d'éclairer les siphons sombres.



L'un de vos premiers objectifs : venir en aide à un baleineau retenu prisonnier dans une grotte (de chien). Faites-vous aider.



N'affrontez pas le grand blanc directement. Coincez-le dans une étroite veine et ensuite cognez-le.



Pour récupérer des cristaux bonus, participez à de petits jeux. Ici une course contre d'autres dauphins.



LPHIN DE LA FUTURE

C'est assez...

Ecco apporte beaucoup de fraîcheur aux jeux vidéo. Même si le principe n'a guère évolué depuis sa sortie sur Megadrive au début des années quatre-vingt-dix, on est loin des shoot'em up et autres simulations violentes du moment. On évolue dans l'eau de manière remarquable, avec souplesse et dextérité, et on prend réellement plaisir à diriger son dauphin. Cependant, après quelques heures, on finit par se lasser. Il ne se passe finalement pas grand-chose d'intéressant et les objectifs à remplir restent très... vagues ! À réserver aux fans du Grand Bleu et de pêche sous-marine. ■



Un boss bloque l'accès du niveau suivant. Comment se débarrasser d'un adversaire aussi gigantesque ? Par la ruse, évidemment...



Avant de vous lancer dans de sombres grottes, faites-vous escorter par un banc de poissons fluorescents.



Les cristaux servent de point d'informations. Pratique, quand vous êtes perdu dans votre quête.

Voyagez en classe Ecco



non, mais...

Niico

Ecco est un réel spectacle. Les fonds marins sont superbement représentés, jouissent de mille et une couleurs, même si on peut parfois leur reprocher un côté un peu trop cubique. Certes, la prise en main est impeccable, mais on s'interroge quand même sur l'intérêt de ce genre de jeu. Si on n'est pas dans le trip cigarette exotique, on se lasse vite... De plus, les objectifs sont mal définis (on tourne en rond très souvent), la carte du niveau est peu claire, le radar est incompréhensible, et on reste parfois bloqué dans les décors... Aie !



oui!

Switch

Ah ! Ecco... Un havre de paix vidéoludique. J'avais longuement entrepris l'aventure sur Dreamcast. La voici adaptée sur PS2. Graphiquement, on y gagne un peu. Niveau contenu, on retrouve exactement la version DC. L'aventure est toujours aussi intéressante, mais il faudra posséder un minimum de connaissances sur le milieu marin et sa faune, et surtout avoir de la jugeote, pour se tirer des situations les plus inconfortables. Certains s'ennuient en jouant à Ecco - il faut reconnaître que les situations sont peu orthodoxes. Ce n'est pas mon cas, et je ne peux que vous conseiller d'y jouer. Attention, toutefois, si vous êtes un fan de Resident Evil et autres sanguinolentes aventures, vous risquez d'être déçu.

ecco
THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE

les plus

- la réalisation dans son ensemble
- la musique planante
- les sensations de jeu

les moins

- les objectifs mal définis
- l'imprécision de la carte
- lassant après des heures d'apnée

intérêt

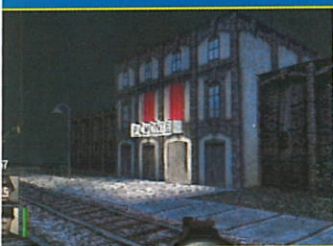
89%

Un jeu d'aventure très particulier, au graphisme magnifique. Identique au volet sur Dreamcast.

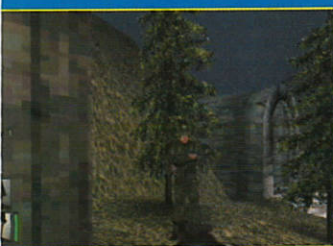
- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SEGA
- Éditeur : SCEE
- AVENTURE SOUS-MARINE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



HIDDEN & DANGEROUS



Les missions de nuit sont fréquentes. Idéal pour ne pas se faire repérer.



Seule la vue subjective est proposée dans cette version PSOne.

Un an après sa sortie sur la DC, Hidden & Dangerous débarque sur PSOne.

À 99 balles, les adeptes de simu de guerre vont sûrement être tentés... Si la version sur la console de Sega était très proche de celle sur PC, et donc très complète et complexe, celle-ci a été allégée. Eh oui, notre bonne vieille PSone commence à accuser le coup... Ainsi, mis à part le graphisme nettement – et logiquement – en dessous, de nombreuses commandes et actions sont passées à la trappe. Par exemple, le perso ne peut plus se baisser ni ramper, et nous n'avons pas droit à des missions commando. En effet, durant les premières heures de jeu, c'est en soli-

taire qu'il faut se battre. Si le stock d'armes reste conséquent et varié, leur efficacité semble en net recul et manque vraiment de réalisme. La pauvre mitraillette que l'on se trimbale les trois quarts du temps est vraiment timide, et on ne vous parle même pas de la dynamite...

Manque de pêche

Au début, il faut être sacrément motivé, car les pauvres fantassins que vous croisez ne sont pas vraiment méchants. Côté objectifs, s'ils sont sensiblement identiques à la version DC, ils s'avèrent pourtant assez peu variés et palpitants. Enfin, sur le plan de l'ambiance générale, le titre a là aussi perdu beaucoup : très peu de bruitages,

même musique répétitive, et un gros manque de pêche générale. En clair, ce Hidden & Dangerous est peu exaltant et pas très réussi graphiquement. Mais grâce à son zeste de stratégie, son nombre de missions satisfaisant et son prix très attractif, il plaira peut-être aux plus belliqueux d'entre vous. ■



Il ne faut pas tuer tout le monde. Les civils peuvent détenir des infos utiles.



Il ne faut pas hésiter à blaster. Les ennemis vous tuent en quelques balles.



Je m'étais vraiment bien éclaté avec la version Dreamcast d'Hidden & Dangerous. Par contre, ce volet PSone est bien plus pauvre et nettement moins captivant. L'aspect stratégique est toujours là, mais limité, et le visuel très moyen, conjugué au perso lent et imprécis, ne procure pas le pied monstrueux qu'on espérait. Mais bon, à 99 francs, le jeu peut tenter, et il amusera sans doute quelques adeptes du genre pendant deux ou trois heures...



les plus

- un peu de stratégie
- les quelques missions assez sympas

les moins

- le graphisme peu soigné
- la lenteur du perso
- les actions limitées

intérêt 76%

Pas très exaltant ce Hidden & Dangerous sur PSone. Trop de détails ont été gommés, ce qui lui fait perdre l'intérêt et la profondeur de ses prédécesseurs.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : ILLUSION
- Editeur : TAKE TWO
- STRATÉGIE/ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



NBA 2K2

La première version de NBA 2K avait régalé les professionnels du basket sur console en proposant un subtil équilibre entre précision et esthétique léchée. Voici NBA 2K2 qui, fort d'un Allen Iverson comme parrain, arrive pour assurer le quota de bons jeux sur Dreamcast en cette fin d'année.

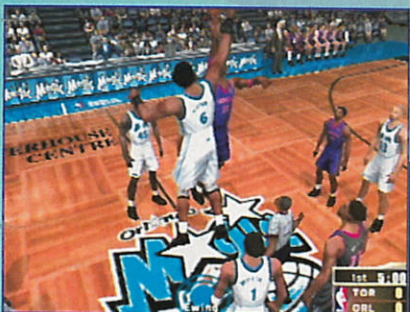
Dunker sur le net

Le mode season, accessible à partir du premier menu de sélection, vous permet de vivre les moments forts de la saison régulière de NBA. Vous participerez tout d'abord aux éliminatoires pour accéder aux play-offs qui regroupent les plus performantes équipes de la ligue. Les joueurs impatients pourront directement participer à ce petit championnat décisif qui réserve un spectacle de tout premier choix grâce aux plus incroyables joueurs de la planète. Un mode exhibition permet de rentrer le plus rapidement possible sur le parquet sans souci de gestion de l'équipe ni de ses performances sur la longueur d'un championnat. Une option network permet d'accéder à internet et au serveur de Sega. Enfin,

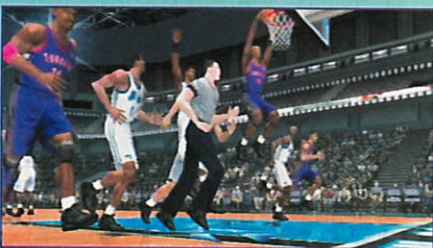
le « quick start » vous place immédiatement aux commandes d'une équipe imposée pour un match où tous les gestes techniques les plus impressionnants sont de mise.

Les as du parquet

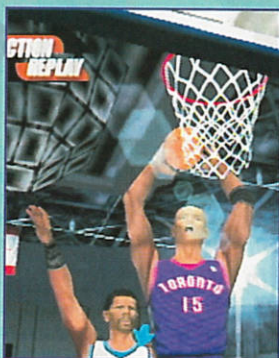
Pour parfaire les automatismes et affiner vos enchaînements, vous pourrez utiliser l'ensemble des joueurs et des équipes présents dans le jeu à l'intérieur du mode practice. Vous paramètrerez toutes les stratégies, les placements des équipes présentes et consulterez les statistiques afin de réaliser un bon « coaching » durant les parties. De plus, les développeurs de chez Sega laissent libre cours à votre imagination, et vous pourrez à loisir créer un joueur, une équipe ou encore modifier l'aspect d'un joueur d'une équipe déjà constituée. L'ensemble des options facilite grandement la prise en main et confère à ce titre un fun indéniable. Le mode street s'apparente à une récréation pour tous les mordus de simulation: des petits matchs de playground à deux contre deux vous sont alors proposés. Tout, dans ces confrontations singulières, est tourné vers les sensations plus que vers le réalisme, les règles de jeu laissant la part belle à l'attaque. ■



Prenez l'avantage de la balle dès le début de la partie.



Les caméras offrent des angles de vue inédits.



Un dunk qui s'annonce bien.



Mister Bryant dans ces œuvres!

Alleyhoop pour tout le monde



Le système de passes précis vous permettra de transpercer les défenses les plus hermétiques.



C'est dunkorama à tous les repas.



oui!

Toxic

Une fois de plus, et pour la deuxième année consécutive, Sega obtient la palme de la meilleure simulation de basket toutes consoles confondues. Les graphismes sont encore plus fins que dans la version 2001, et la jouabilité propose toutes les finesses du basket moderne. Les modes de jeu sont complets et assurent une grande variété de compétitions et de matchs à sensations. Tous les types de joueurs trouveront leur bonheur avec cette simulation à la fois précise et diablement fun. Quelques petites raideurs dans les mouvements pourront attirer le courroux de quelques grincheux, mais rien ne vient gâcher le plaisir du joueur. C'qu'est super!



les plus

- la profondeur de jeu
- les graphismes soignés
- la licence bien utilisée

les moins

- quelques raideurs dans les mouvements
- la manette mal étudiée pour le sport

intérêt

92%

Une grande et belle simulation à la durée de vie remarquable. Les puristes seront comblés et les novices conquis.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- BASKET-BALL
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

speedy



Ola ustedede, Après le raz-de-marée de Noël, il n'y a plus grand-chose à se mettre sous la dent. Ce mois-ci, la Game Boy est à l'honneur. C'est bien simple, hormis deux jeux, tout le reste est consacré aux deux portables de Nintendo. Contrairement à la Cube, elles ne manquent pas de jeux. À plous, muchachos ! Speedy Gonzatest

GAME BOY ADVANCE



85%

FORTRESS

Voici une variante assez intéressante de Tetris. Dans Fortress, le but est de détruire le château de son adversaire. Pour cela, vous devez construire votre tour à partir des pièces de constructions qui tombent du haut de l'écran. Lorsque vous obtenez un nombre de points conséquent, vous gagnez des armes qui vous serviront à attaquer. Différents modes sont proposés (duel, tournoi et blitz). Dans chacun, vous pourrez choisir l'univers du jeu : Préhistoire, Moyen Âge, piraterie et conquête spatiale. Selon l'époque, les armes seront, bien entendu, différentes. Le principe de cette cartouche est assez rigolo. Si, au début, on peine à remporter la victoire, des techniques se mettent en place une fois les options comprises et assimilées. Selon la forme des constructions et le nombre de cases qui les composent, vous obtiendrez un mur simple ou une tour. Graphiquement, Fortress est joli sans pour autant exploiter le maximum des capacités de la GBA.

Éditeur : THQ.



GAME BOY ADVANCE



75%

MEGAMAN : BATTLE NETWORK

Ca faisait longtemps que l'on n'avait pas vu Megaman sur portable. Cependant, cet opus n'est pas un énième jeu de plates-formes/aventure, mais se rapproche plus d'un RPG, avec un léger côté action. Vous incarnez un jeune garçon luttant sur le net. Aidé de son Megaman, il devra combattre les ennemis qui se dressent devant lui. Vous vous baladez dans le monde et récoltez des informations de-ci de-là. De temps en temps, vous rencontrez un adversaire qu'il faudra battre dans un match au tour à tour. Ce Megaman sort du lot grâce à son aspect RPG, mais le changement n'est pas toujours une bonne chose et il aurait dû rester le bon jeu de plates-formes/action qu'on connaît.

Éditeur : Ubi Soft.



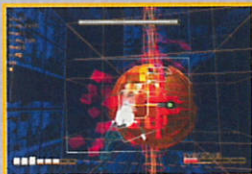
NO RULES GET PHAT



50%

Dans ce titre au nom imprononçable, vous incarnez Jack le Borgne, un jeune loupard de 10 ans. Vous devrez lui faire parcourir sa ville sur un skateboard à la recherche de ses amis. Ce jeu de plates-formes classique souffre malheureusement d'une jouabilité très mauvaise. Impossible de faire un saut précis ou de tuer les ennemis rapidement. Certes, quelques niveaux bonus sont présents, histoire de vous sortir de votre torpeur, mais même avec ça, cette cartouche n'a rien d'intéressant. Poubelle !

Éditeur : TDK.



88%

REZ

Annoncé depuis un moment déjà, Rez arrive enfin sur PlayStation 2. Ce titre a de quoi surprendre. Dans un monde virtuel, vous contrôlez un robot polymorphe qui devra faire disparaître toutes les créatures mécaniques présentes dans ces lieux. Du classique, si ce n'est que Rez est le premier shoot musical. En effet, chaque tir, pouvoir ou explosion émet un son. Ces sons mis bout à bout forment des petits airs de musique électronique. Tout le jeu est construit de la sorte. Maintenant, il faut accrocher. Si c'est le cas, vous ne pourrez plus vous en séparer. Si ce n'est pas le cas au bout de dix minutes, ça ne sert à rien de continuer. Vous ne trouverez rien de bon dans Rez. A voir et à essayer avant d'acheter.

Éditeur : SCEE.

FUZION FRENZY

Fuzion Frenzy surfe sur la vague des jeux de société à la Mario Party. Le but de chaque joueur (jusqu'à quatre) consiste à récolter un maximum de jetons en remportant les différentes épreuves proposées. Dans un monde découpé en six niveaux, Fuzion Frenzy exploite six thèmes différents. Les épreuves sont très courtes et se ressemblent toutes plus ou moins (hormis quelques exceptions). Il faudra parfois tuer le maximum d'insectes ou suivre un rythme musical, un peu comme dans Dance Dance Revolution. Que ce soit seul ou à plusieurs, on s'ennuie ferme au bout de quelques instants. Et la jouabilité n'est pas top (la faute à la manette). Graphiquement, le jeu n'exploite pas plus d'1/1000^e de la puissance de la Xbox. Une vraie grosse déception.

Éditeur : Microsoft.



60%



jeux vidéo
DVD

NEUF ET
OCCASION



Avec
ADDON
c'est
TOUJOURS
NOËL !!!

idée
cadeau

JOUEZ MOINS CHER

Jouez
moins cher !

La PlayStation 2®

+ 1 film**

1499 F* (228,52 €)



* Addon vous reprend votre PSone 500 FRF (sous réserve de son parfait état), à valoir exclusivement sur l'achat d'une PlayStation 2. On vous déduit 500 FRF de 1 999 FRF (prix de la PS 2). Vous ne payez que la différence soit 1 499 FRF. Voir modalités en magasin.

Offre ci-dessus valable pour votre PlayStation (ancien modèle) qui vous sera reprise 300 FRF. On vous déduit 300 FRF de 1 999 FRF. Vous ne payez que la différence soit 1 699 FRF.

** Film à choisir parmi sélection, dans les points de vente participant à l'opération.

SÉLECTION
ADDON



HARRY POTTER



JAK ET DAXTER



ISS PRO



DEVIL MAY CRY



SHENMUE II



SSX TRICKY



DARK ALLIANCE



AIX-EN-PROVENCE
68, rue des Cordeliers
Tél.: 04 42 93 00 70

ANNECY
14, rue Sommeiller
Tél.: 04 50 52 80 11

AUXERRE
Carré du Temple
25 rue du Temple
Tél.: 03 86 51 57 59

BORDEAUX
203-205, rue
Sainte-Catherine
Tél.: 05 56 92 85 11

BALARUC
Ctre Cial Carrefour
Tél.: 04 67 43 64 16

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

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

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

MELUN
12, rue Paul-Doumer
Tél.: 01 60 68 55 70

MONTPELLIER
Le Triangle
Tél.: 04 67 92 97 59

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

SENS
27, rue de la République
Tél.: 03 86 83 01 91

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

TOULOUSE
11, rue des Lois
Tél.: 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
Tél.: 05 61 61 54 00

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



On le sait, une fois de plus, vous avez été gâté à Noël. C'est donc les poches pleines d'euros que vous allez vous précipiter dans les boutiques. Sur place, qu'allez-vous faire ? Acheter le premier titre qui vous tombe sous la main, au risque de tomber sur un gros navet, ou bien suivre nos conseils et acheter l'une des jeux référencés ici ? Le choix est vite fait, non ?

SURVIVAL HORROR SILENT HILL 2



- Konami
- 1 Joueur
- Dual Shock 2
- Carte-mémoire

Silent Hill 2 est un véritable chef-d'œuvre. Les développeurs de Konami ont eu carte blanche pour réaliser ce jeu d'aventure à l'ambiance incroyablement tendue. La réalisation assure un visuel remarquable et terrifiant. Vous incarnez ici James, un jeune homme dont la femme est décédée il y a trois ans. Pourtant, elle vous donne rendez-vous à Silent Hill, petite ville perdue des États-Unis. Dès votre arrivée, d'étranges phénomènes se produisent... Vous allez devoir combattre et résoudre bon nombre de mystères dont la



complexité est, heureusement, paramétrable. Attention, les monstres par contre ne vous feront aucun cadeau. Notez que le jeu est vendu dans un coffret magnifique contenant également un DVD bonus : le making-of du jeu. Tous les secrets de fabrication de Silent Hill y sont dévoilés. Une excellente raison de craquer.

TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS 2



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Fidèle au jeu d'arcade du même nom, Time Crisis 2 vous invite à une partie de shoot très musclée. Le nouveau Guncon se révèle d'une excellente précision. Kill them all !

DIABLO-LIKE BALDR'S GATE DARK ALLIANCE



- Virgin Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Jeu de rôles pur et dur sur PC, Baldur's Gate devient un Diablo-like sur PlayStation 2. Armes blanches et magie vont vous accompagner tout le long de votre quête. Diable !

SKATE TONY HAWK'S PRO SKATER 3



- Activision
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Le roi du skate déboule à fond les roulettes sur PS2. Effectuez les plus spectaculaires figures qui existent, à travers les États-Unis, le Japon ou même le Canada. Timber !

AVENTURE / ACTION JAK AND DAXTER



- SCEE
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La Nintendo 64 a son Zelda, la PlayStation 2 a son Jak and Daxter. Les créateurs de Crash Bandicoot signent ici un magnifique jeu d'aventure/action en 3D temps réel.

DOOM-LIKE HALF-LIFE



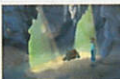
- Vivendi
- 1-2 Joueurs
- Dual Shock 2
- Carte-mémoire

La référence en matière de Doom-like sur PC arrive de manière remarquée sur PlayStation 2. Durant toute la partie, vous incarnez le scientifique Gordon Freeman. Lors d'une expérience dans l'un des labos d'une base secrète américaine, un incident va changer le cours de votre existence. Une brèche spatio-temporelle s'est ouverte dans le bâtiment militaire, et des extraterrestres venus de nulle part en profitent pour débarquer. L'armée est envoyée sur place pour tout nettoyer... Votre but : échapper aux Marines et aux

aliens. Notez que cette version PS2 dispose d'un mode deux joueurs en coopération inédit à ce jour. Du grand art !



AVENTURE ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Issu d'une série à succès sur PC, Monkey Island est un jeu d'aventure bourré d'humour, original et à la durée de vie étonnante. Il faut dire que les énigmes sont salées !

FOOTBALL ARCADE PRO EVOLUTION SOCCER



- Konami
- 1-8 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La référence du foot arcade arrive sur PlayStation 2, et avec elle un graphisme magnifique, des attitudes hyperréalistes et une précision hors du commun. Le top !

SIMULATION DE GANGSTER GTA 3



- Take Two
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Après deux épisodes remarquables sur PSone, Grand Theft Auto fait son retour sur PS2. Désormais le jeu est tout en 3D et offre un graphisme absolument superbe. Le principe n'a pas évolué depuis le premier opus : il s'agit toujours d'effectuer pour les caïds du coin différentes missions : vols de voitures, livraison de coke, attentats... tout est permis. Pire : on peut même rouler sur les trottoirs ! Un jeu sans aucune moralité mais qui procure des sensations de jeu particulièrement réussies. Amis sauvagesons, GTA 3 vous attend.

ACTION 3D DEVIL MAY CRY



- Electronic Arts
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Capcom renouvelle un genre qu'il maîtrise parfaitement : l'action 3D. Vous incarnez Dante, un héros qui souhaite venger la mémoire d'un ancêtre assassiné par une créature cachée dans les profondeurs des douves d'un château hanté. Les combats font rage et chaque pièce se transforme en véritable arène de combat. Votre armement, qui évolue en fonction de vos trouvailles, ou les magies, toujours plus puissantes, vous permettent d'évincer rapidement vos adversaires. Graphiquement parlant, ce Devil May Cry est



certainement le plus beau jeu disponible actuellement sur PlayStation 2. Les textures sont aussi fines que variées et colorées et les animations d'un réalisme saisissant. La caméra tourne autour des personnages de manière impressionnante et donne aux combats un dynamisme étonnant. Plus gore, tu meurs !

GLISSE SSX TRICKY



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

SSX Tricky reprend les circuits de son prédécesseur en y ajoutant de nombreux raccourcis, de nouveaux éléments et surfeurs. Le plaisir de glisse est désormais total.

BASTON DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE



- Sony
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Enfin un jeu de baston qui profite au mieux des capacités graphiques de la PS2. Combats sur plusieurs niveaux, enchaînements dévastateurs... quelle claqué!

COURSE DE GRAND TOURISME GRAN TURISMO 3



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Gran Turismo 3 est enfin là sur PlayStation 2. Épaulé par un graphisme magnifique et une prise en main toujours aussi sensible, cette simulation de courses de grand tourisme va vous étonner. Des dizaines de circuits proposés, aussi bien en ville que sur piste, et des centaines de voitures des plus grands constructeurs vous attendent. Une merveille



du genre! Ce must est de plus compatible avec le volant à retour de force et offre une jouabilité ultra réaliste.



BOXE READY 2 RUMBLE ROUND 2



- Infogrames
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ready 2 Rumble 2 est la suite du jeu de boxe le plus populaire du moment. Voici enfin une simulation qui n'a pas la grosse tête et qui ne se prend pas au sérieux. Cependant, le graphisme est d'une grande qualité, tout autant que les animations des différents personnages. Les boxeurs, que ce soient des hommes ou des femmes, sont tous capables de balancer des coups spéciaux complètement farfelus mais néanmoins dévastateurs. On en prend plein la tronche, mais on rigole franchement! Que demander de plus, hein ?

On en prend plein la tronche, mais on rigole franchement! Que demander de plus, hein ?

BEAT'EM UP DYNASTY WARRIORS 2



- THQ
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ce beat'em up vous propose de conduire une véritable armée à la conquête de nouveaux territoires infestés d'ennemis. Les combats entre troupes ennemies font rage.

FOOTBALL SIMULATION FIFA 2001



- Electronic Arts
- 1-8 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

La simulation de football la plus célèbre sur console se dote d'un nouvel épisode sensationnel, tant au niveau de la prise en main que des animations. Champions!

SHOOT SILENT SCOPE 2



- Konami
- 1 joueur
- Souris USB
- Dual Shock 2

Silent Scope reprend du service. La menace terroriste est toujours présente et on compte sur vous pour la réduire à zéro. Pour cela, utilisez votre fusil à lunette!

RESIDENT EVIL-LIKE ONIMUSHA WARLORDS



- Electronic Arts
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Dans la lignée des Resident Evil, Onimusha arrive en force sur PlayStation 2. Le principe est simple : vous dirigez un personnage dans des décors en images de synthèse magnifiques afin de sauver votre bien-aimée. Pour arriver à vos fins, différentes armes blanches sont proposées. Il est possible de les faire évoluer en éliminant un maximum de monstres et en absorbant leur énergie. Cette dernière permet à certains endroits des niveaux de faire évoluer vos armes pour les rendre encore plus puissantes et dévastatrices. De nombreuses

énigmes sont également de la partie et il faudra impérativement les résoudre pour avancer dans le jeu. Attention, elles ne sont pas toujours évidentes à résoudre et demandent parfois une bonne dose de concentration et de sang froid pour en venir à bout. Mais le jeu en vaut la chandelle...



BASKET DE RUE NBA STREET



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Voici une simulation de basket de rue franchement délirante et incroyablement spectaculaire. Un jeu d'arcade pur et dur comme on n'en fait plus de nos jours. Yo!

COURSE DE MOTOS MOTO GP



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Première simulation de moto sur PlayStation 2, Moto GP va vous retourner les oreilles dans le casque! Sensations de conduite uniques et prise en main réaliste.

DOOM-LIKE MULTIJOUER 007 ESPION POUR CIBLE



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Si son mode solo est excellent, bien qu'un peu court, c'est par son mode multijoueur que 007 Espion pour cible brille de tous feux. Prise en main démente et action à gogo.

COURSE DE FORMULE 1 FORMULA ONE 2001



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Les amateurs de formule 1 vont se régaler avec cette licence exclusive FIA. Retrouvez tous les circuits, pilotes et écuries officielles de la saison 2001 sur votre PS2.

PLATES-FORMES 3D CRASH BANDICOOT 4



- Vivendi
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Crash Bandicoot avait fait les beaux jours de la PSone, gageons qu'il en sera de même avec ce Wrath of Cortex sur PlayStation 2. L'animal le plus poilant des jeux vidéo, après Kael, vous réserve de nouvelles surprises : séquences de plates-formes de plus en plus folles et adversaires à la taille et à l'agressivité démesurées. Des véhicules sont également disponibles de temps à autre : biplan, jeep ou sous-marin sont de la partie. On pourra même endosser une armure, façon Ripley dans le film *Alien*. Démentiel!

SIMULATION STAR WARS STARFIGHTER



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Pour son premier titre PS2, LucasArts fait fort! Ce shoot 3D s'inspire de l'épisode I de *Star Wars* et propose des scènes de combats variées et dynamiques.

SHOOT'EM UP SILPHEED



- Virgin Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

L'un des tout premiers shoot'em up sur PlayStation, mais le seul à exploiter les capacités de la machine : séquences 3D magnifiques et action à gogo.



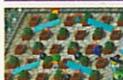
GLISSE TONY HAWK'S PRO SKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Au programme de cette nouvelle simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveaux est également disponible.

MULTIJOUEUR BOMBERMAN



- Hudson Soft
- 1-5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater à 5 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Rigolade assurée.

COURSE FUTURISTE WIPEOUT 3



- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! Wipeout 3 est trois fois plus efficace. Un graphisme au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vue, c'est le must sur PS !

FOOT ARCADE ISS PRO EVOLUTION 2



- Konami
- 1-8 Joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ce nouvel ISS Pro Evolution chamboule l'univers des simulations de foot. Gain de fluidité, nouveau moteur d'animation, mise en place d'actions percutantes... Le top !

ACTION AUTOMOBILE DRIVER 2



- GT Interactive
- 1-2 joueurs
- Pad analogique
- Dual Shock

Quatre nouvelles villes à explorer en long, en large et en travers, 40 missions inédites, un mode 2 joueurs en simultané et la possibilité de changer de voiture !

EXPLORATION 3D TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Lara Croft pointe le bout de ses seins une nouvelle fois. A nouveau, la plus pulpeuse des aventurières va risquer sa vie pour découvrir des trésors cachés. Quelle femme !

ACTION 3D METAL GEAR SOLID



- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de l'agent spécial Solid Snake, infiltrer une base en Alaska pour déjouer les pièges des terroristes. Au programme : espionnage et trahison. Comme en vrai...

RPG FINAL FANTASY IX



- Virgin
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années quatre-vingt, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SIMULATION AUTOMOBILE GRAN TURISMO 2



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur PlayStation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir inoxydable...

PLATES-FORMES 3D APE ESCAPE



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Un jeu de plates-formes, jouable uniquement au pad analogique. De par ses qualités graphiques et ses idées excellentes, ce jeu constitue un excellent investissement.

SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La version 99 de Fifa reste aujourd'hui encore une référence en la matière. C'est foot, non ? Sous licence officielle, retrouvez toutes les équipes et joueurs du moment.

AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL 3



- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

BASTON 2D STREET FIGHTER ALPHA 3



- Virgin
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des fuies et des combos qui déchirent. Sans oublier les effets à couper le souffle...

BASTON 3D TEKKEN 3



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dénotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

COURSE ARCADE RIDGE RACER TYPE 4



- Sony
- 1-2 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur PlayStation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

COURSE DE MOTO MOTO RACER



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la course sur piste. Malgré son grand âge, ce titre est toujours le meilleur de sa catégorie.

COURSE DE RALIE COLIN McRAE RALLY



- Codemasters
- 1-2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae, un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

DOOM-LIKE MEDAL OF HONOR RESISTANCE



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Rares sont les Doom-like à dégager une ambiance comme ce nouvel épisode de Medal of Honor. Bruitages formidables, prise en main exceptionnelle... le fin du fin !

ACTION/RÉFLEXION L'EXODE D'ABE



- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play permet une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL MISSION TESLA



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviétiques continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armées, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. A l'attaque !

WARGAME VANDAL HEARTS



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Éclatez-vous avec ce wargame fantastique au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous. A vous de choisir la meilleure tactique.

TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun analogique à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

News

OUVERTURES :

69 Neuville / Saône

06 Mandelieu - 57 Metz

Toutes les **News**

sont chez ton

Séquence News



06 Mandelieu

Tel : 04 93 49 19 60



08 Sedan

Tel : 03 24 27 97 41



13 Arles

Tel : 04 90 49 86 40



22 St Brieuc

Tel : 02 96 61 06 48



22 Lannion

Tel : 02 96 46 46 59



22 Guigamp

Tel : 02 96 40 03 02



22 Lamballe

Tel : 02 96 50 02 71



22 Dinan

Tel : 02 96 87 39 77



29 Quimper

Tel : 02 98 64 21 51



29 Morlaix

Tel : 02 98 62 06 06



35 St Malo

Tel : 02 99 81 69 60



35 Rennes

Tel : 02 99 79 43 06



44 Nantes

Tel : 02 40 69 58 58



44 Clisson

Tel : 02 28 21 54 84



56 Vannes

Tel : 02 97 68 20 68



56 Lorient

Tel : 02 97 21 34 35



57 Metz

Tel : 03 87 36 73 49



69 Neuville/Saône
en cours



72 Sable

Tel : 02 43 95 79 15



85 La Roche/Yon

Tel : 02 51 36 15 25

Séquence News

Jeux Vidéo - DVD

Neuf & Occasions

Meilleurs vœux 2002 !

Pour l'achat d'une PS2

Séquence News



1990 Fr

Païement en 3 ou 4 fois

t'offre un **Bon d'Achat**
A découvrir dans ton magasin !

tous les JEUX

PS 2 - PSX - Dreamcast - N64

le jour "J"

dans ton magasin... au meilleur prix !

Pour
1 €
en plus,
emporte une
carte mémoire
15 blocs !
1 Euro = 6,56 Fr

Fais des affaires
dans ton magasin
avec tous les jeux
PSX - PS1
portant
l'étiquette !



Rayon DVD

dans certains magasins

Films Neufs & Occasions

Toutes les **News** dès leur sortie !

Séquence
news



Une passion d'avance

News



Tu la veux ?

Séquence News rachète ton ancienne
console et ses jeux au meilleur prix !!!



Cool!

La Console
+
1 manette
+
5 Jeux

999 Fr

Séquence News SPÉCIALISTE DE L'ACCESSOIRE



Volants, action replay, cables ...
manettes, mem card, tapis dance...

Toutes les **News** du marché !

S'il te manque quoi que ce soit, viens nous voir.

www.sequence-news.com

**Vous voulez faire partie
d'une ENSEIGNE**
Vous désirez Changer d'Enseigne,
Bénéficier d'une force d'achat au
sein d'un concept à forte notoriété ?

Rejoignez l'équipe
Séquence News

Contactez-nous
au 02 96 50 02 71
SNO Développement
15, rue du Val - 22400 Lamballe
demandez Caroline



CASH !!!

OCCASIONS... Séquence News

rachète Cash tes jeux et tes consoles

voir conditions en magasin



SKATE TONY HAWK'S PRO SKATER

- Activision
- 1 joueur



Tony Hawk débarque sur la nouvelle portable de Nintendo. Tout comme sur PSone ou PlayStation 2, les niveaux proposés sont l'occasion d'effectuer des figures complètement folles et d'enregistrer les points. Le top !



PLATES-FORMES ACTION CASTLEVANIA

- Konami
- 1 joueur



L'un des grands classiques de Konami fait son apparition sur GBA. Explorez un château peuplé d'affreux créatures qui ne pensent qu'à vous sucer le sang.

FOOTBALL ISS ADVANCE

- Konami
- 1-4 joueurs



Le jeu de football par excellence arrive à grandes foulées sur GBA. Dribbles, passes courtes et longues, têtes, reprises de volée, tous les coups sont permis.

DOOM-LIKE DOOM

- Activision
- 1-4 joueurs



L'ancêtre des jeux d'action fait son retour sur GBA. Doom débarque avec tout son attirail de monstres pour vous faire passer les pires moments de votre existence. Vous avez à votre disposition des armes très puissantes pour réduire vos adversaires en bouillie pour bébé.



BEAT'EM UP SPIDERMAN LA MENACE DE MYSTERO

- Activision
- 1-2 joueurs



Spiderman est le héros principal de ce beat'em up très coloré et très musclé. Utilisez votre toile pour arrêter les super méchants ou voler de building en building.

JEU MULTIJOUER BOMBERMAN TOURNAMENT

- Konami
- 1-4 joueurs



Retrouvez le plus fun et le plus agréable des jeux multijoueurs. C'est à coups de bombes que vous éliminez vos adversaires. Sens tactique et dextérité obligatoires !

ACTION REFLEXION KURUKURU KURURIN

- Nintendo
- 1-4 joueurs



Voici l'un des meilleurs jeux de réflexion et d'action du moment. Le principe est simple : faire franchir la ligne d'arrivée à votre hélice sans heurter les murs des labyrinthes.

COURSE FUTURISTE F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

- Nintendo
- 1-4 joueurs



Adapté de la version Super Nintendo, F-Zero vous met aux commandes d'un véhicule futuriste sur des dizaines de circuits. Une sensation de vitesse étonnante.

SIMULATION DE KART MARIO KART SUPER CIRCUIT

- Nintendo
- 1-4 joueurs



Huit des plus célèbres personnages de Nintendo sont proposés dans ce jeu de kart. Utilisez les différents gadgets mis à votre disposition sur les circuits pour ralentir vos adversaires et tentez de rapporter l'une des quarante courses proposées dans cette simulation. Trop bien !



PLATES-FORMES SUPER MARIO ADVANCE

- Nintendo
- 1-4 joueurs



Le jeu de plates-formes le plus célèbre est désormais disponible sur Game Boy Advance. Vous incarnez comme bon vous semble l'un des quatre personnages de disponibles : Mario, Luigi, Toad et la princesse. Cadeau bonus : le jeu d'arcade Mario Bros jouable à quatre simultanément ! Une merveille.



PLATES-FORMES REFLEXION WARIO LAND 4

- Nintendo
- 1 joueur



Wario, l'ennemi juré de Mario, est le personnage principal de ce jeu de plates-formes et de réflexion. Votre but : récolter les quatre parties d'un gigantesque diamant pour parvenir au boss final... et ça n'est pas toujours évident. Graphisme magnifique et animations réussies.



BASTON SF2 TURBO REVIVAL

- Ubi Soft
- 1-2 joueurs



Le jeu de baston 2D le plus célèbre au monde arrive en force sur GBA. Street Fighter 2 Turbo Revival va vous en mettre plein les dents et plein les yeux. Retrouvez Ken, Ryu, Shun Li, la bande à Bison ainsi qu'une multitude de coups spéciaux. Chaud devant !



AVENTURE ZELDA ORACLE OF AGES / ZELDA ORACLE OF SEASONS

- Nintendo
- 1 joueur



Les jeux Game Boy Color étant compatibles avec la Game Boy Advance, on ne peut pas s'empêcher de parler des deux



nouveaux épisodes de Zelda : Oracle of Ages et Oracle of Seasons. Link doit à nouveau affronter les forces du Mal et visiter de nombreux donjons remplis de monstres et d'énigmes à résoudre. Le top de l'aventure !



DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



61500
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

tout pour
vous débloquent

3615

ASTU

3615

SOLU

NUDGE Interactive 2 21 51111

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



CUNSHOOT HOUSE OF THE DEAD 2



- Sega
- 1-2 joueurs
- VM/Gun
- Purupuru Pack

Directement adapté du jeu d'arcade éponyme, House of the Dead 2 est un véritable défilé pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculé vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Super gore !



ACTION 3D / ESPIONNAGE HEAD HUNTER



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Très inspiré du célèbre Metal Gear Solid, Head Hunter vous propose d'endosser la panoplie d'un agent secret. Attention, certaines scènes se déroulent à moto ! Étonnant.

AVENTURE SHENMUE 2



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

La suite tant attendue de Shenmue ne va pas vous décevoir. Les décors sont toujours aussi réussis et les scènes d'action splendides.

SKATE TONY HAWK'S PRO SKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Voici la plus aboutie des simulations de skate du moment. Figures en tout genre, graphisme fin et coloré, animation fluide et rapide... que demander de plus ?

BOXE READY 2 RUMBLE



- Infogrames
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Voici une simulation de boxe qui va vous en mettre plein les yeux ! Animations souples et humour répendent présents. Décapant !

GLISSE SNOW SURFERS



- Sega
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Snow Surfers est la suite de Coolboarder, le célèbre jeu de glisse sur PlayStation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé !

EXPLORATION 3D TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara exhibe désormais ses jolies fesses. Chaud devant, chaud !

AVENTURE SOUS-MARINE ECCO LE DAUPHIN



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Après avoir fait les beaux jours de la Megadrive, Ecco revient sur Dreamcast. Un univers aquatique merveilleux épaulé par un graphisme somptueux. Le top !

AVENTURE EN RÉSEAU PHANTASY STAR ONLINE



- Sega
- 1-4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le premier jeu d'aventure en ligne sur console est une réussite totale. Faites équipe avec les joueurs du monde entier ! Whaou !

COURSE ARCADE SPEED DEVILS



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

À travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

SPORT VIRTUA STRIKER 2



- Sega
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphisme 3D somptueux et réalisme total.

RALLYE V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION



- Infogrames
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

V-Rally 2 propose plusieurs sortes de courses, toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie.

RPG SKIES OF ARCADIA



- Sega
- 1 joueur
- VM

Ce jeu d'aventure très heroico-fantasy est doté d'un graphisme et d'une animation sublime. Une superbe aventure hors du temps !

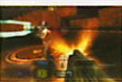
FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

La plus aboutie des simulations de Formule 1 vous propose de devenir pilote d'une grande écurie le temps d'une saison. Sensations de vitesse garanties. Splendide !

JEU EN RÉSEAU QUAKE III ARENA



- Sega
- 1-4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le Doom-like le plus percutant du moment vous propose des parties endiablées sur Internet avec les joueurs du monde entier. Mortel !

BASTON 3D SOULCALIBUR



- Sega
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le meilleur jeu de baston 3D à tous les niveaux : prise en main, réalisme des coups, animations fluides et rapides, graphisme époustouflant... Quelle claque !

SIMUL'ACTION JET SET RADIO



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Jet Set Radio est fait pour ceux qui aiment le skate et les graffiti. Graphisme démentiel, superbes animations, prise en main géniale. Un must de la Dreamcast.

PLATES-FORMES SONIC ADVENTURE 2



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Le personnage le plus speed des jeux vidéo est de retour. Toujours plus beau, Sonic Adventure 2 propose un graphisme hors du commun et des animations au top.

SPORT VIRTUA TENNIS 2



- Sega
- 1-4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

La suite du meilleur jeu de tennis toutes consoles confondues est enfin là. Plus fluide et encore plus beau, vous allez prendre une claque.

SIMULATION MSR



- Sega
- 1-2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Une course en temps réel dans les rues de San Francisco, Tokyo ou Londres... ça vous chante ? MSR est là : 250 circuits, plus de 30 véhicules... Un vrai bonheur !

ARCADE CRAZY TAXI



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Cette fidèle adaptation du jeu d'arcade va vous étonner par son graphisme brillant et ses animations ultra fluides. Un must.

AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Cette version de RE est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la DC lui confèrent un look proche d'un film : jamais jeu n'a été aussi beau et terrifiant.

SHOOT 3D STARLANCER

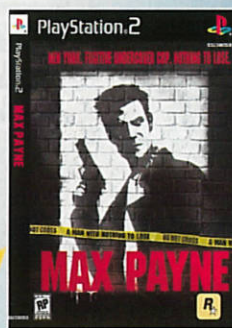
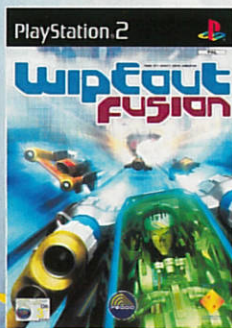


- Ubi Soft
- 1-6 joueurs (en ligne)
- VM, Purupuru Pack

Véritable space-opera, Starlancer est un jeu d'action en 3D qui rappelle le célèbre Wing Commander. Graphisme et mise en scène dignes d'un film de SF.

STRATA GAMES

LE JEU VIDÉO AUTREMENT...



OUVERTURES PROCHAINES

- FRÉJUS • BANDOL • BAGNOLS *changement de propriétaire* •
- • VALENCE • ALÈS • LYON • •
- • • ARLES • BÉZIERS • NARBONNE • NIMES • • •

04 STRATAGAMES MANOSQUE Tél. 04 92 87 84 20	13 STRATAGAMES MARSEILLE CASTELLANE Tél. 04 91 78 96 75	13 STRATAGAMES PORT DE BOUC Tél. 04 42 06 30 92	30 STRATAGAMES LES ANGLÉS Tél. 04 32 70 00 11	83 STRATAGAMES SOLLIES PONT Tél. 04 98 01 00 13
05 STRATAGAMES BRIANCON Tél. 04 92 20 39 43	13 STRATAGAMES MARSEILLE ENDOUIME Tél. 04 91 31 04 62	13 STRATAGAMES GARDANNE Tél. 04 42 65 82 85	34 STRATAGAMES LUNEL Tél. 04 67 91 00 15	83 STRATAGAMES HYERES CENTRE VILLE Tél. 04 94 65 30 58
06 STRATAGAMES CAGNES / MER Tél. 04 93 22 55 21	13 STRATAGAMES MARSEILLE MAZARGUES Tél. 04 91 40 32 43	13 STRATAGAMES CHATEAURENARD Tél. 04 90 90 02 18	42 STRATAGAMES FEURS Tél. 04 77 26 54 38	83 STRATAGAMES HYERES CC CHAMPION Tél. 04 94 35 83 48
06 STRATAGAMES NICE Tél. 04 93 92 92 73	13 STRATAGAMES MARSEILLE ST-BARNABE Tél. 04 91 85 22 22	13 STRATAGAMES CHATEAUNEUF LES MARTIGUES Tél. 04 42 40 47 33	42 STRATAGAMES ROANNE Tél. 04 77 70 03 48	83 STRATAGAMES HYERES CENTR'AZUR Tél. 04 94 38 81 16
06 STRATAGAMES NICE Tél. 04 93 71 55 71	13 STRATAGAMES MARSEILLE PLAN DE CAMPAGNE Tél. 04 42 46 65 70	13 STRATAGAMES MARTIGUES Tél. 04 42 40 47 55	83 STRATAGAMES TOULON GRAND VAR Tél. 04 94 01 75 50	83 STRATAGAMES ST RAPHAEL Tél. 04 94 83 74 23
06 STRATAGAMES GRASSE Tél. 04 93 40 88 16	13 STRATAGAMES MARSEILLE NEGRESKO Tél. 04 91 23 33 30	13 STRATAGAMES LA CIOTAT Tél. 04 42 98 02 88	83 STRATAGAMES STE-MAXIME Tél. 04 94 43 95 98	84 STRATAGAMES PERTUIS Tél. 04 90 09 74 04
13 STRATAGAMES MARSEILLE 5 AVENUES Tél. 04 91 34 45 00	13 STRATAGAMES PLAN DE CUQUES Tél. 04 91 07 00 34	28 STRATAGAMES CHARENTES Tél. 02 37 21 21 08	83 STRATAGAMES SIX FOURS Tél. 04 94 88 63 62	84 STRATAGAMES CAVAILLON Tél. 04 90 78 39 52

VPC TÉL : 04 93 02 19 04

3615 STRATA'GAMES

TESTEZ VOS CONNAISSANCES EN MATIERE DE JEUX VIDEO

JOUEZ AVEC MICROMANIA ET CONSOLES+ ET GAGNEZ

DES PS2 DES GAME BOY ADVANCE

ET DES CENTAINES DE JEUX



POUR PARTICIPER APPELEZ LE **0 892 680 703** 0.34 € /MIN
RENDEZ-VOUS SUR PLAYJAM, CANAL 152 DE CANALSATELLITE
ET JOUEZ AVEC VOTRE TELECOMMANDE.

 **PlayJam.**

PlayJam est une chaîne de jeux interactifs disponible sur
TPS (canal 55) et Canalsatellite (canal 152)



tips

Action Replay, cheat codes, astuces...

SPY HUNTER

Et en plus : Gran Thief Auto 3 (PS2), Batman Vengeance (GBA), Castlevania Chronicle (PS), sous oublier les tips des lecteurs.





GRAND THIEF AUTO 3



C'est la grosse surprise de la fin de l'année. GTA 3 fait partie des meilleurs jeux sur PS2. De plus, il est vendu au prix de 299 F. Pourquoi s'en priver ? GTA 3 vous métamorphose en gangster avide de fric acceptant tous les boulots qui rapportent gros. Un coup pilote, un autre ambulancier, chauffeur de taxi, voire flic... les possibilités sont infinies dans ce titre.

RÉCUPÉRER UN TANK

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: Rond, Rond, Rond, Rond, Rond, R1, L2, L1, Triangle, Rond et Triangle. Un message confirmera la validité du code. Votre véhicule apparaîtra un peu plus loin.



Avec un tel engin, bonjour les dégâts!

RECHERCHE POLICIÈRE BASSE

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: R2, R2, L1, R2, Haut, Bas, Haut, Bas, Haut et Bas. Un message confirmera la validité du code.



La police ne vous embêtera pratiquement plus.

AVOIR LE PLEIN D'ÉNERGIE

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: R2, R2, L1, R1, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite et Haut. Un message confirmera la validité du code.



À utiliser lorsque vous êtes proche de la mort.

DÉTRUIRE TOUTES LES VOITURES

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: L2, R2, L1, R1, L2, R2, Triangle, Carré, Rond, Triangle, L2 et L1. Un message confirmera la validité du code.



Attention aux explosions!

AVOIR LA VOITURE DODO

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: Droite, R2, Rond, R1, L2, Bas, L1, R1. Un message confirmera la validité du code. Votre véhicule apparaîtra un peu plus loin.



Le véhicule le plus extravagant du jeu vous attend au coin de la rue suivante.

RECHERCHE POLICIÈRE ÉLEVÉE

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: R2, R2, L1, R2, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche et Droite. Un message confirmera la validité du code.



La police ne vous lâchera plus.

AVOIR LE PLEIN D'ARMURE

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: R2, R2, L1, L2, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite et Haut. Un message confirmera la validité du code.



Vous serez plus résistant.



AVOIR TOUTES LES ARMES

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: R2, R2, L1, R2, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite et Haut. Un message confirmera la validité du code.
Note : vous pouvez répéter ce code pour avoir plus de munitions.



Voici l'arme la plus délirante du jeu. Attention, ça tache!



TOUJOURS PLUS D'ARGENT!

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: R2, R2, L1, L1, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite et Haut. Un message confirmera la validité du code.



On le sait: l'argent dirige le monde.

3617 TIPS
Tout Tips par FAX ou COURRIER!

Plans, astuces, solutions
directement par FAX!

Plané MAN-001



GRAND THIEF AUTO 3 (SUITE)

JEU GORE

Dans le menu configuration, sélectionnez l'anglais comme langue. Durant le jeu, choisissez également de jouer en version anglaise. Le sang refera son apparition.

BROUILLARD

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2 et Croix. Un message confirmera la validité du code.



On ne voit plus grand-chose, mais il n'y a plus de clipping.

PLUIE

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2 et Rond. Un message confirmera la validité du code.



Prenez garde! Ça glisse sur la route...

REVENIR À UNE MÉTÉO NORMALE

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2 et Triangle. Un message confirmera la validité du code.



Pratique lorsque la route devient impraticable.

TEMPS ACCÉLÉRÉ

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: Rond, Rond, Rond, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, L1, Triangle, Rond et Triangle. Un message confirmera la validité du code.



Ce code est réservé aux caïds, pas aux kékés.

NOUVELLE TENUE

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: Droite, Bas, Gauche, Haut, L1, L2, Haut, Gauche, Bas, Droite. Un message confirmera la validité du code.



ÉNERVER LES PASSANTS

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: Bas, Haut, Gauche, Haut, Croix, R1, R2, L1 et L2. Un message confirmera la validité du code.



Ne narguez pas trop les passants, vous pourriez le regretter.

LES PASSANTS ATTAQUENT

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: Bas, Haut, Gauche, Haut, Croix, R1, R2, L1 et L2. Un message confirmera la validité du code.



Les passants ne font rien qu'à vous embêter.

LES PASSANTS SONT FOUS

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes: R2, R1, Triangle, Croix, L2, L1, Haut et Bas. Un message confirmera la validité du code.



Les passants agissent étrangement. Mais que fait la police ?



BATMAN VENGEANCE

L'homme-chauve-souris le plus célèbre de l'univers revient. Ce titre sur Game Boy Advance est en tout point admirable. Passer les 15 niveaux qui le découpent n'est pas évident. Heureusement, Consoles+ arrive tel le chevalier sur son destrier blanc et vous fournit tous les passwords. Merci qui ?



NIVEAU MOT DE PASSE

2	GOTHAM
3	BATMAN
4	BRUCE
5	WAYNE
6	ROBIN
7	DRAKE
8	BULLOCK
9	RAYSON
10	KYLE
11	BATARANG

NIVEAU MOT DE PASSE

12	GORDON
13	CATWOMAN
14	BATGIRL
15	ALFRED



3615 TIPS

Tips et solutions par MINITEL

0836688477

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et soluces de 1800 jeux !



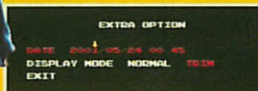
CASTLEVANIA CHRONICLE

Faute de nous offrir une aventure entièrement inédite, Konami nous propose un condensé des premiers Castlevania. La jouabilité n'a pas été modifiée pour l'occasion, ce qui le rend d'autant plus difficile. Les codes qui suivent sont donc les bienvenus.



EXTRA OPTION

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Rond, Croix et Start.



De nouvelles options sont accessibles.

ART GALERIE

Terminez tout simplement chaque niveau du jeu pour y accéder.

CHANGER LES MUSIQUES

À l'écran de sélection du mode de jeu (Original ou Arrange), maintenez les boutons L1 + R1 enfoncés.



Vous avez le choix.



SPY HUNTER

Spy Hunter vous met aux commandes d'un engin futuriste aux facultés impressionnantes. Terminer le jeu vous demandera beaucoup de temps. De plus, à chaque niveau brillamment terminé, vous obtiendrez des bonus. Les codes qui suivent vous permettent de gagner ce qu'il n'est pas possible d'obtenir dans le jeu.



MAKING OF

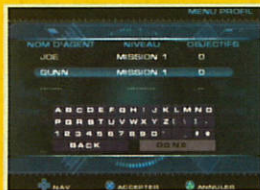
Au début du jeu, choisissez votre agent, et sélectionnez un bloc vide. Là, entrez, à la place de votre nom, le mot suivant : MAKING. Un son retentira, confirmant la validité du code. Maintenant, allez dans « System Options », puis dans « Extra » et enfin dans « Movie Player ».



Vous pouvez maintenant regarder le making-of du jeu.

SCÈNE CACHÉE 1

Au début du jeu, choisissez votre agent et sélectionnez un bloc vide. Là, entrez à la place de votre nom, le mot suivant : GUNN. Un son retentira, confirmant la validité du code. Maintenant, allez dans « System Options », puis dans « Extra » et enfin dans « Movie Player ».



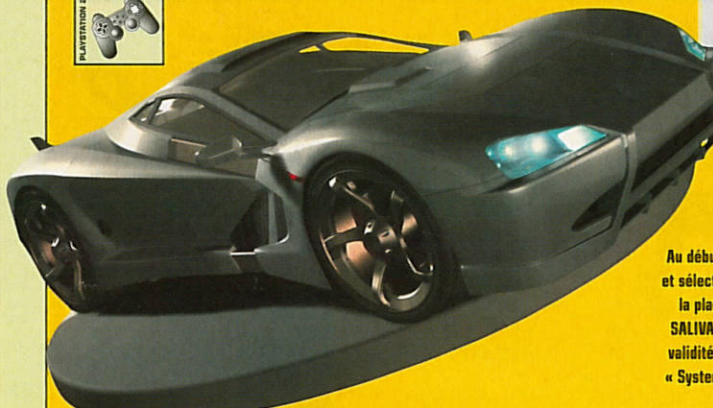
C'est à cet écran qu'il faut entrer le code.

SCÈNE CACHÉE 2

Au début du jeu, choisissez votre agent, et sélectionnez un bloc vide. Là, entrez, à la place de votre nom, le mot suivant : SALIVA. Un son retentira, confirmant la validité du code. Maintenant, allez dans « System Options », puis dans « Extra » et enfin dans « Movie Player ».



Une nouvelle scène cinématique est disponible.



CONCOURS

Baldur's Gate™

DARK ALLIANCE

CONSOLES+

Joue et gagne au
0892.687.387*

1^{er} prix

**1 Playstation 2
et 1 jeu Baldur's Gate**

2^e au 30^e prix

1 jeu Baldur's Gate

31^e prix



**1 Poster Baldur's Gate
édité en série limitée**

5 exemplaires sur toute la France !!

32^e au 41^e prix

1 sweat-shirt Baldur's Gate

42^e au 70^e prix

1 tee-shirt Baldur's Gate

EXTRAIT DU RÉGLEMENT : Consoles+ organise un concours du 21/12/01 au 22/01/02 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0892.687.387*. Les gagnants seront déterminés d'après les 70 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & le Marec, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles+, Concours Baldur's Gate, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.



PlayStation 2



Baldur's Gate™, Dark Alliance™ © 2001 Interplay Entertainment Corp.
All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved. All other trademarks copyrights are the property of their respective owners.



COOL EN JANVIER !

Au revoir 2001, bonjour 2002. L'année écoulee a vu l'arrivée de nouvelles consoles (partout sauf en Europe). Vous êtes nombreux à avoir craqué pour la Xbox et la Game Cube, et encore plus pour la PS2 (1 990 F, le rêve). À côté de ça, vos demandes de codes affluent sans cesse. Nous essayons de satisfaire un maximum de personnes, mais ce n'est pas toujours évident. Pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris, cette rubrique ne publie que des tips ; pas des aides de jeu. Inutile donc de demander comment se procurer telle arme ou telle clé dans un RPG. Je reçois aussi des lettres de lecteurs me demandant des tips déjà publiés. Ce n'est parce qu'ils ne vous sont pas adressés personnellement qu'ils ne vous intéressent pas. Quoi qu'il en soit, continuez à nous écrire ou à envoyer des mails. Ça nous fait super plaisir, et nous sommes heureux de vous aider (lorsque c'est possible).

Maxime de Nieurbet (59) possède une PlayStation et me demande des codes pour une grande partie de sa ludothèque. Sois heureux, Max, voici les codes pour trois de tes jeux.



SPIDERMAN

Note : tous ces codes sont à saisir dans l'option de « Cheat Codes » du menu principal.

MASTER CODE

EEL_NATS (_ représente un espace).

CHOIX DU NIVEAU

XCLSIOR

DEVENIR INVINCIBLE

RUSTCRST

AVOIR LE PLEIN DE CŒURS

DCSTUR

TOILES INFINIES

STRAUDL

DEBUG MODE

LLADNEK

GROSSES TÊTES

DULUX

TOUS LES COMICS

ALLSINCC

TOUTES LES

CINÉMATIQUES

WATCH_EM (_ représente un espace)

TOUS LES PERSONNAGES

CVIEW_EM (_ représente un espace)

STORYBOARD

CGOSSET

NOUVEAU MODE

GBHSRSPM

J. JAMES JEWETT

RULUR

SYMBIOTE SPYDEY

BLKSPIDR

SPYDEY 2099

TWINTYNDN

CAPTAIN UNIVERS

S_COSMIC (_ représente un espace)

SPIDEY UNLIMITED

PARALLEL

SCARLET SPIDER

LETTER_S (_ représente un espace)

AMAZING BAGMAN

AMZBGMAN

PETER PARKER

MJS_STUD (_ représente un espace)

THEME PARK WORLD

AVOIR LE GOLD TICKET

Pendant le jeu, effectuez quatre fois de

suite les manipulations suivantes :

Haut, Bas, Gauche, Droite, Rond, Droite,

Gauche, Bas, Haut, Rond.

Puis terminez par Start.

NE PLUS DEVOIR D'ARGENT

À LA BANQUE

Pendant le jeu, effectuez huit fois de

suite les manipulations suivantes :

Gauche, Bas, Croix, Rond.

Puis terminez par Start.

TOUT AVOIR AVOIR

Pendant le jeu, effectuez huit fois de

suite les manipulations suivantes :

Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Haut, Bas,

Haut, Bas, Droite.

Puis terminez par Start.

Mathieu qui habite Vanves (92) souhaiterait connaître les codes pour Spider-Man 2 sur PlayStation. Pour toi, mon ami, les voici...



SPIDERMAN 2 : LA REVANCHE D'ELECTRO

MASTER CODE

AUNTMAV

DEBUG MODE

DRILHERE

CHOIX DU NIVEAU

NONJYMT

VIES INFINIES

SUPERGOD

TOUS LES

COSTUMES

WASHMCHN ou SPDRHIST

TOUTES LES GALERIES

DRKROOM

TOUS LES CHALLENGES

D'ENTRAÎNEMENT

CEREBRA

GROSSES TÊTES

ALIEN



HOGS OF WAR

CHOIX DU NIVEAU

Entrez le mot suivant à la place de votre

nom :

MARDY PIGS

VOIR LA SCÈNE DE FIN

Entrez le mot suivant à la place de votre

nom :

PRIVING PIGS

VOIR LA SCÈNE BONUS

Entrez le mot suivant à la place de votre

nom :

WATTA PORK

ÊTRE PROMU

Entrez le mot suivant à la place de votre

nom :

Nauty pigs

abonnement

48,60 €*

12 NUMÉROS POUR LE PRIX DE 9 !



Les 5 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- être informé en avant-première des futurs **jeux** et **machines**
- avoir les **tests**, **soluces**, **tips** des meilleurs jeux
- faire des économies : recevoir **12 numéros** pour le prix de **9**
- recevoir à domicile son magazine

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

OUI, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je joins mon règlement de 48,60 € *(318,80F) au lieu de 64,03 € (420F)

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : _____

Nom Prénom

Adresse

Code Postal [] [] [] [] Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature obligatoire :

* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 70,35 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 66,25 €. Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,34 € (35F).

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit

d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre :

free shop

PARTIGULIERS, PROFESSIONNELS DU JEU VIDEO!

Vendez vos jeux, consoles et accessoires :

→ Playstation

→ Dreamcast

→ Nintendo 64

→ Gameboy

→ Playstation 2

→ PC/CD-Rom

Estimation et Paiement Immédiat

COMPACTS BOUTIQUE

55-57 avenue d'Italie 75013 Paris

☎ 01.44.06.76.15

Métro : Tolbiac

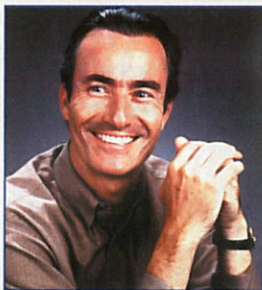
ouvert entre 10h et 20h

sans interruption du lundi au samedi

Interview

Trip Hawkins

Si ce nom ne vous dit rien, sachez que Trip Hawkins fait partie des grands papes du jeu vidéo avec Miyamoto et Peter Molineux (sans oublier AHL...). Depuis maintenant dix ans, le fondateur d'Electronic Arts œuvre activement chez 3DO. À l'occasion de l'un de ses séjours à Paris, nous avons sauté sur l'occasion pour qu'il nous dise tout sur le jeu vidéo. Le sage parle...



Que pensez-vous de l'industrie du jeu vidéo ?

Tout d'abord, je pense que la baisse de prix de la PlayStation 2 en Europe et aux États-Unis est une excellente chose. Avec ses consoles, Sony a su ouvrir le marché. Au départ, ce marché était uniquement réservé au hardcore-gamers. Désormais, on trouve des joueurs de différents âges, cultures et moyens financiers. D'un point de vue de la qualité, les progrès de ces dix dernières années sont ahurissants. Le marché des consoles portatives est l'un des éléments importants de l'industrie du jeu vidéo. Je pense que la Game Boy Advance est une merveilleuse console. Pour un prix peu élevé, vous disposez du maximum de puissance entre vos mains. Et il ne faut pas oublier que la première génération de Game Boy a allégrement dépassé les 100 millions d'unités vendues. Il risque de se vendre beaucoup de PS 2 et de GBA à Noël. Pour ce qui est de la Game Cube, qui est une excellente machine, il lui faudra du temps, je pense, pour réussir. Elle aura une ascension longue, mais progressive. Elle dispose de plusieurs points forts. Son prix n'est pas élevé, et ses jeux maison sauront, une fois de plus, faire la différence. Si on y ajoute des exclusivités, on ne peut que présager du meilleur. Pour ce qui est de la Xbox, c'est une autre histoire. Sony a très peur de ce concurrent. Microsoft dispose d'énormes moyens. Je pense que cette machine sera un succès la première année mais pas

forcément chez les hardcore-gamers qui ont un PC.

Pour revenir à la Xbox, pensez-vous qu'elle pourra lutter face aux consoles japonaises ?

Je ne pense pas que l'origine d'une console soit un facteur déterminant pour sa réussite commerciale. Ce qui compte, c'est tout ce qui l'entoure. Le marketing, mais aussi et surtout les jeux qui sortiront dessus et les exclusivités. La principale difficulté pour la Xbox sera de ne pas trop coller au monde du PC. Un joueur qui a déjà un bon PC ne va pas acheter une console qui propose les mêmes jeux. C'est logique. De plus, avec le temps, mon PC sera plus puissant du fait qu'il est évolutif.

Allez-vous développer sur Xbox ?

Non... Ma priorité est, pour le moment, la PlayStation 2, puis vient la GBA, et ensuite la Game Cube. La console 3DO n'a pas eu le succès escompté. À qui (à quoi) attribuez-vous cet échec ? Il y a plusieurs raisons à cela. Premièrement, la technologie utilisée était un peu obsolète. En plus, la production était chère. Je pense aussi que 3DO n'a pas pris le temps qu'il fallait avant de la lancer sur le marché. Il faut énormément de moyens pour sortir une nouvelle console. Sony peut le faire, Nintendo et Microsoft aussi. À l'époque, 3DO n'avait pas un poids financier suffisant.

Pourquoi la M2 n'est-elle pas sortie ?

Nous disposons de tous les

moyens suffisants pour la sortir. Nous avions la technologie, un accord avec Matsushita. Mais c'était compter sans Sony. Au moment du lancement de la M2, la PlayStation était annoncée. Après recherche, nous nous sommes rendu compte que Sony était mieux préparé. Sony a eu le courage de s'aventurer sur un nouveau marché. Tout le monde pensait qu'il ne ferait que passer mais il faut savoir que pendant dix ans, ils ont analysé le marché du jeu vidéo et ils se sont préparés. Et le succès est bien là... Pour la M2, avec les reports répétés, Matsushita a décidé de ne plus produire notre « système ». De ce fait, le projet a été annulé. Dorénavant, 3DO ne fera que du software, une activité où il excelle.

Après 10 ans chez 3DO, quel est votre bilan ? 3DO a sans cesse voulu coller à la technologie. Nous sommes une compagnie active partout dans le monde. De nombreux jeux maison ont été des best-sellers. Nous avons également créé des références comme Myth and Magic ou Army Men. Nous sommes également fiers d'avoir œuvré pour le développement de la 3D et du DVD. Nos dernières productions sont en quelque sorte le meilleur de toutes nos créations. Avec Mad Trix, les joueurs vont vraiment prendre leur pied !

Que pensez-vous de la série des Army Men ? (Rires...) Contrairement à ce qu'on pourrait penser, la série des Army Men a eu un très grand succès un peu partout dans le monde. Il s'en est vendu plus de 6 millions (ndlr : toutes séries confondues). Mais il est clair que ces titres sont davantage réservés au grand public qu'aux hardcore-gamers. Ce qu'il y a de bien dans cette série, c'est qu'il y en a pour tous les goûts. Plates-formes, action, simulation... chacun peut y trouver son compte. Sa diversité est l'une des richesses de cette série. Il faut aussi savoir que nous disposons de trois branches bien distinctes pour Army Men. Il y a, premièrement, Sarge's Heroes,

de la plate-forme 3D avec un scénario comique, donc beaucoup d'humour. Nous avons ensuite les Air Attack, dans lesquels le joueur contrôle un hélicoptère un peu comme dans Soviet Strike (EA). Enfin, nous avons Army Men 3D, beaucoup plus stratégique avec des grands champs de bataille. À cela, de nouvelles séries ont vu le jour, notamment sur PS2, comme Army Men : Green Rogue. Toujours sur la console de Sony, nous prévoyons de sortir Army Men RTS (ndlr : Real Time Strategy).

Que pensez-vous de la violence dans le jeu vidéo ? C'est une question intéressante. Pour moi, il existe différentes formes de violence, différents degrés. On dit qu'un jeu est violent ? Connaissiez-vous beaucoup de jeux ayant eu du succès alors qu'il ne contenait pas de scènes violentes ? Vous allez me répondre Mario. Néanmoins, taper sur un personnage tout mignon et coloré peut être considéré comme de la violence. Nous vivons dans un monde où la violence est omniprésente. Il suffit de regarder les informations pour s'en rendre compte. Entre la guerre et les meurtres, on ne pourrait plus vivre qu'enfermé chez soi si l'on ne veut pas être atteint par cela. Les jeux vidéo n'échappent pas à la règle. Cependant, le sang, l'action et les armes à feu ne sont que l'épice d'un jeu, seulement destiné à lui donner du goût. Mais cela s'avère indispensable, car un titre sans saveur est à jeter à la poubelle. Quant à affirmer qu'un jeune enfant ne doit pas jouer à Resident Evil, je ne suis pas d'accord. Peu importe l'âge, l'enfant est capable de faire la différence entre fiction et réalité. Ce n'est pas parce qu'il a tué 300 monstres dans Doom, qu'il sortira armé d'un fusil. Bien sûr, nous ne sommes pas tous pareillement réceptifs à la violence. Cependant, je n'interdirai jamais à mes enfants de jouer aux jeux vidéo. Ma devise c'est : si ce que tu vois ne te plaît pas, ne regarde pas.

Propos recueillis par Kael



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

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



JEUX IMPORT :

Tarifs imbattables alors
Contactez Nous !!!

DREAMCAST :

- Cable de liaison NeoGeo POCKET-Dreamcast 299 frs
- DC Gun 299 frs
- Cartes Mémoires 1mo/2mo/4mo 69/79/99 frs
- Nexus 2mo/4mo/16mo avec cable ! 149/199/299 frs
- Modem 56K avec navigateur 349 frs
- Gachettes de remplacement 49 frs
- Carte mémoire vibrante 4Mo 199 frs
- DC Pistol 249 frs
- Coque console translucide 139 frs
- Coque VMS translucide 99 frs
- Cable S-Video 59 frs
- Rallonge manette 39 frs
- Gun sans fil 349 frs

PLAYSTATION / PS One / PS2 :

- Cable RGB PS1/PS2 39 frs
- PS Hacker ou Puce + cable RGB 49 frs
- Falcon Light Gun + pointeur laser 299 frs
- Adaptateur Allume-Cigare PS One 149 frs
- Memory Card 120 Blocks PS1 149 frs
- Link Cable PS1 39 frs
- Rallonge manette 39 frs
- Manette PS2 Turbo+Ralent 149 frs
- Télécommande PS2 129 frs
- Guitare PSX 249 frs
- Bloc Alim PS1 Auto-voltage 129 frs
- Bloc Alim PS2 Jap Auto-Voltage 329 frs

Sur Gamecube tout les accessoires sont déjà là !



Star Wars
Rogue Leader
499 frs

**REVENDEURS
CONTACTEZ
NOUS !!!**



Cable Link PS2 : 79 frs



PS-X Change 2 : 149 frs



GBA Vitre de Rechange 99 frs



GBA Film Protection + Filtré UV : 99 frs



Tapis de Batterie PSX 169 frs



Pad PS2 sur NGC : 199 frs



VGA Box NGC : 449 frs



Cable DC -> PC : 289 frs



1 Boite GBA : 12 frs
3 Boites GBA : 37 frs
6 Boites GBA : 79 frs



Cartouche vierge GBA 128 Mbits : 1099 frs
256 Mbits : 1399 frs



FA Linker 128Mbits : 1349 frs
FA Linker + 256Mbits : 1749 frs



Kit de modification GameCube : 299 frs



Carte Mémoire NGC : 249 frs



Cable AV GameCube : 79 frs



Cable S-Video NGC : 99 frs



Manette NGC : 349 frs

Livraison sous 24h/48h
Pour toutes questions,
n'hésitez pas à nous contacter !

Tous nos prix sont TTC hors frais de port.
Offres dans la limite des stocks disponibles.
Photos non contractuelles.

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

Nom, Prénom		Téléphone	
Adresse			
Code Postal, Ville			

Tel : 01.60.16.42.32
Fax : 01.60.16.19.77
Ouvert du Lundi au Samedi
de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

WWW.FL-GAMES.COM

Articles

+30Fr de frais de port
Option contre remboursement +45Fr

free shop

POWER GAMES

OUVERT du lundi au samedi de 10h à 19h
 31 rue de Reuilly
 75012 PARIS
 Tél : 01 43 79 12 22
 Métro Reuilly - Diderot

RÉPRISE DE VOS JEUX **CASH**
REPARATIONS
 SYSTEME D' **ECHANGE**
 VENTE PAR **CORRESPONDANCE**
 JEUX OCCAZ A PARTIR DE **7,47 € (49F)**

3615
POWER GAMES

SCOR @ MAIL.OLÉANE.COM

303,38 €
 1990 F



PlayStation 2

120,44 €
 100 F



TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISIBLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
POWER GAMES - 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	Console	Qté	Prix
Total +6,10 € (40F) (+1,50 € (10F) par article suppl.)			

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____
 Ville _____ Tél. _____
 CP _____
 Je joins impérativement mon règlement de _____ € par _____
 Chèque bancaire Mandat lettre Carte Bleue N° _____ Expire _____
 PCRT EXPRESS 24H 9,15 € (60F pour un jeu) - 1,52 € (10F par article suppl.)

Accessoires

Télécommande DVD

PlayStation 2

Cette télécommande se compose d'un récepteur infrarouge qui se branche sur le deuxième port manette, d'une télécommande émetteur et d'un CD d'installation. Il vous faudra aussi mettre une carte-mémoire dans le premier port, car le pilote d'installation nécessitera 2.2 MB de mémoire. Ensuite, vous pourrez accéder aux fonctions DVD les plus communes et les plus utiles, telles

que menu, navigation, etc. Signalons cependant que cette télécommande propose aussi un pavé numérique, bien utile pour sélectionner précisément un chapitre. Le toucher de la télécommande est plutôt agréable, et les touches bien positionnées. Quant à son design, il colle parfaitement à celui de la PlayStation 2, c'est-à-dire sobre et carré. ■



Prix : environ 200 F (soit 30,49 euros), par Sony.
Note : ★★★★★

Equalizer

PSone/PS2

Cette nouvelle version de l'Equalizer n'a plus besoin d'une carte-mémoire spéciale pour fonctionner. Insérez le CD dans la PlayStation, et allumez la console pour pouvoir choisir les codes de triche. Ensuite, si vous voulez enregistrer vous-même vos codes, il vous suffira de les sauvegarder sur n'importe quelle

carte-mémoire normale. De même, l'Equalizer propose aussi un max de codes pour Gran Turismo 3 sur



PlayStation 2 (et uniquement). Le cadeau idéal pour faire plaisir à grand frère (sur la nouvelle PS2) et au petit frère (sur la vieille PS). ■ **Prix : environ 200 F (soit 30,49 euros), par Bigben.**
Note : ★★★★★

Mechanical Light

GBA

La Mechanical Light est une loupe éclairante pour GBA. Il n'a pas besoin de

pile pour fonctionner : il s'adapte à la carcasse de la console et se branche sur le port link, qui lui fournit l'énergie nécessaire pour allumer la lampe. Le résultat est satisfaisant quand on joue dans le noir, mais la qualité de l'éclairage reste tout de même parfaite. Mais à un prix aussi bas, c'est plutôt pas mal. ■



Prix : environ 50 F (soit 7,62 euros), par Bigben.
Note : ★★★★★

L'invasion Rayman a commencé et vous l'ignoriez.

Rappelez-vous, il y a quelques années, ce mystérieux personnage s'était introduit dans la Jaguar et la PlayStation. Par la suite, le virus s'est propagé à la Nintendo 64, la Dreamcast, la PlayStation 2 et même la Game Boy Advance. Aujourd'hui, c'est aux membres de la rédaction de Consoles+ qu'il s'attaque...

Kael demande alors de l'aide à Toxic, accoudé sur l'armoire qui lui sert également de réserve de 1664.

La contamination est fulgurante ! Toxic est aussitôt infesté.

Comment on va faire pipi maintenant ? Hein ?

Ben on n'a plus à s'inquiéter de ça maintenant ! Cool !

Et mon piercing sur le tétou droit ?

Oublie !

J'ai terminé la première phrase. Nickel ! Je continuerai demain tranquillement !

Rayman M

Rédaction de Consoles+. 10 h 54. Kael joue tranquillement à Rayman M sur PS2. Comme d'habitude, il se prend une grosse torchée par la console.



Kael a prononcé le mot de trop. Il est instantanément transformé. Ah ! on fait moins le malin maintenant, hein !



AHL n'échappe pas au virus...



AHL, plongé dans son édito (super extrapolé) du mois, ne sent pas le coup venir.

Le Maudit

Pendant ce temps, près de la salle des tests, Zabo reçoit Emmanuel et Véronique, de Take Two, venus présenter Max Payne sur PS2.

Niiico, quant à lui, ne comprend pas pourquoi son Mac ne démarré toujours pas...



Aussitôt dit, aussitôt fait. Y a des jours où on ferait mieux de se taire...



Mais voilà, la contamination ne connaît pas de borne et n'épargne pas le pauvre Zabo.



Virginie, notre maquettiste, mais néanmoins amie, revient du Monoprix, fière de son nouvel achat: une magnifique paire de bottes en cuir (pointure 36).



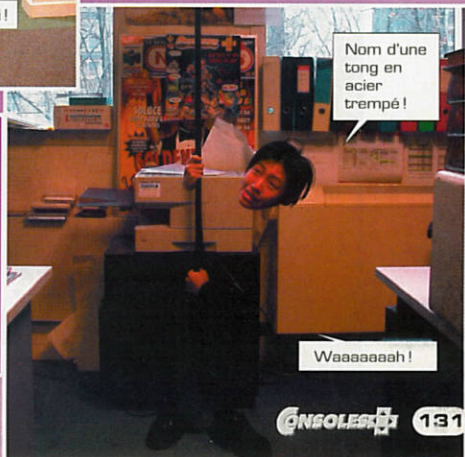
Mais hélas, son plaisir est de courte durée. Pas le temps d'user ses pompes!



Gia, malgré une pluie battante, est parvenue saine et sauve à la rédaction sur sa 125 cm³. Saine et sauve, mais un peu trempée quand même.



Le virus ne lui laisse même pas le temps de souffler! Sitôt arrivée, sitôt contaminée. C'est comme ça!





le vainqueur

Le premier vainqueur de l'année 2002 est une vainqueuse. Elle s'appelle Leticia Gabrielle et habite Fameck (57). Sa couverture est superbe : dessiner Spidey n'est pas facile, elle y est néanmoins parvenue avec succès. Et puis, vous savez quoi ? J'ai un faible pour les aventures de l'homme-araignée. D'ailleurs, j'en profite pour passer une petite annonce. Si vous trouvez dans votre grenier de vieux numéros de Strange, je suis preneur. Envoyez un e-mail à Niico qui transmettra. Leticia, quant à elle, gagne un abonnement gratos à Consoles+. Ça tisse pour elle.

COULI

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du C

Vous l'aurez certainement remarqué, les Doom-like actuels possèdent tous une fonction de sniper. Vachement pratique pour castrer une mouche à 300 mètres ou loger un peu de plomb dans la dent creuse d'un terroriste ! Si cette fonction est assez récente dans le monde du jeu vidéo, elle existe depuis bien longtemps dans la vie quotidienne. Et devinez qui est à l'origine de cette invention ? Je vous le donne en mille : moi, Bomboy ! Certes, les premiers essais n'étaient pas à la hauteur de mes espérances et les résultats étaient même parfois catastrophiques... mais avec de la persévérance, on arrive toujours à ses fins. Allez, bonne année les kékés !

Bomboy, grossissement x100



Axel Ferone.
Le Plessis-Robinson (92).



Un simple dessin d'Axel ou un double Axel ?

rrrier

Colonel Pierre-Avia 75754 Paris cedex 15

LAURENT OU TANG ?

C Laurent Thevenon est fou de Final Fantasy et aimerait correspondre avec d'autres fans comme lui. Il me demande de publier son e-mail...

■ Salut kéké, pas de problème ! Si vous voulez discuter de Final Fantasy avec Laurent, lui envoyer des photos de votre grande sœur sur la plage ou encore des recettes de cuisine, ne vous gênez pas : laurent.thevenon@wanadoo.fr

PAS CÂBLÉ

C Phénix phenix.fifi@club-internet.fr a acheté une Nintendo 64 d'occasion, mais... Voici ce qu'il m'écrit : « J'ai trouvé facilement le câble vidéo, mais je ne trouve pas le câble d'alimentation. Peux-tu me dire où le trouver ? ».

■ Salut kéké. Alors toi, tu achètes une Nintendo 64 sans câble ? T'es

un vrai kéké ! Et, en plus, tu es dans une sacrée mélasse : le câble d'alimentation de la Nintendo 64 est un format propriétaire, et il est quasiment impossible d'en trouver dans les boutiques. Essaie de passer directement par Nintendo France ou par internet, sur le site officiel. Tu peux aussi tenter les boutiques spécialisées, mais n'y compte pas trop. Tu trouveras pas mal d'adresses dans ce Consoles+. Sinon, je fais appel à vous, amis lecteurs, pour dépanner Phénix. À vos claviers, la grande chaîne de solidarité est lancée.

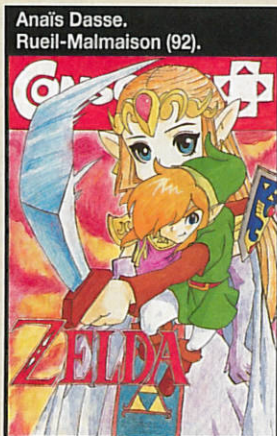
BULL BOZER

C Sangoku, Dominique Bolzer dominique.bolzer@wanadoo.fr a plein de questions à me poser... et il le fait, le bougre. Les voici : « 1/ Je ne sais pas pourquoi, mais j'ai l'impression que vous n'aimez pas Dragon Ball à la rédaction. Est-ce que je me trompe ? 2/ Quel est le Top 5 de tous les jeux console ? 3/ Final Fantasy XI a l'air décevant au niveau graphique. Y aura-t-il

vraiment un scénario ? 4/ Si tu dois acheter trois jeux PlayStation 2, que prendrais-tu entre Jak and Daxter, Devil May Cry, Max Payne, Pro Evolution Soccer, Splashtown, Tony Hawk's Pro Skater 3, Airblade, Stuntman et Grandia 3 ? 5/ Quel est le jeu PlayStation le plus nul ? 6/ Les jeux en ligne sur PlayStation 2, c'est pour quand ? 7/ Honnêtement, je pense que Microsoft se fiche de nous. Vendre une console 3500 balles alors que ses concurrents ne dépassent pas 2000 francs, c'est prendre de gros risques. 8/ À quand Dragon Ball Z sur PlayStation 2 ? 9/ GTA 3 et Final Fantasy X sortiront-ils sur PC ? 10/ Votre mag est super. 11/ Je voudrais faire une annonce à tous les fans de Square et de Final Fantasy (du premier au tout dernier) : si vous avez accès à Internet, venez sur www.squarefans.fr C'est un super forum de discussion où tout le monde est sympa, et où l'on parle de tous les Final Fantasy. Voilà. Merci. ».

■ Salut kéké. 1/ Je vais parler en mon nom : autant la série manga des Dragon Ball Z me faisait marrer il y a quelques années, autant aujourd'hui je n'en ai absolument plus rien à fiche. En

ce qui concerne les jeux vidéo Dragon Ball Z, ils ne m'ont jamais branché, mais alors pas du tout ! Je ne suis pas fan de jeux de baston moches. 2/ Le Top 5 toutes consoles confondues ? La vache, c'est pas simple. Alors, je vais te proposer mon Top 5 à moi : Zelda 3 A link to the Past (Snes), Super Metroid (Snes), Super Mario 64 (N64), Super Mario Bros 3 (Nes) et Secret of Mana (Snes). J'ai aussi beaucoup aimé Super Mario World (Snes), Resident Evil : Code Veronica (Dreamcast/PS2) et Dig Dug (jeu d'arcade). Ça fait beaucoup de jeux Nintendo, mais je n'y peux rien ! 3/ Absolument pas. C'est un jeu où tout le monde fait ce qu'il veut : écraser les piétons avec sa Twingo, manger à 3 heures du matin en réveillant toute la maison, ne pas changer de chaussettes pendant une semaine... Plus sérieusement, à l'heure où je te parle, je n'ai aucune idée du mode de fonctionnement du prochain Final Fantasy. S'agira-t-il d'un jeu à la Phantasy Star Online dans lequel on pourra rejoindre un groupe d'aventuriers et participer à différentes quêtes ? Ou bien alors un jeu massivement en ligne dans lequel on entre et sort librement de l'univers de jeu ? On en saura plus dans les mois à venir. 4/ Le choix n'est pas facile. Disons Jak and Daxter, Pro Evolution et Airblade. C'est très personnel, bien évidemment. 5/ Le jeu PSone le plus nul ? Très certainement Action Man. Hugo 2 n'était pas mal non plus dans le



Pas besoin de venir de la Dasse pour faire de jolis dessins.



What you see is what you get.



Un personnage de SoulCalibur 2, les fesses à l'air... tu le crois ça ?



Boivent ? Tempête à l'aller, t'en chies en retour...

genre naze. 6/ Les jeux en ligne sur PlayStation 2 sont actuellement en développement. Ils seront prêts, je pense, pour l'été prochain. Dernièrement, j'ai appris que Tribes (jeu PC à l'origine) allait être adapté sur PS2 et serait jouable en ligne grâce au modem de la console. 7/ C'est ton avis. Mais rappelle-toi, début septembre, la PlayStation 2 coûtait encore 3000 francs. Je pense que la Xbox suivra la même destinée que toutes les consoles et que son prix baissera un jour ou l'autre. Mais, effectivement, le prix annoncé pour la Xbox est très élevé. 8/ Aucune idée. Lors du dernier salon de l'E3, j'ai pu apercevoir une démo non jouable de Dragon Ball sur PlayStation 2, et aucune date de sortie n'était annoncée. 9/ En ce qui concerne Final Fantasy X, je n'ai encore rien vu sur le planning des éditeurs. Pour GTA 3, bonne nouvelle, le jeu sortira en effet sur PC. Take Two annonce le jeu pour le mois d'avril 2002, si tout va bien. 10/ Merci. 11/ C'est fait. J'espère que tu auras beaucoup de connexions. J'irai faire un tour sur ton forum un de ces jours, promis!

JÉRÔME PAS NET

Parmi ses questions, Jérôme jerome.net@oreka.com m'en pose une particulièrement

intéressante: « Est-il techniquement possible de réaliser des jeux PlayStation 2 avec une bande-son en Dolby Digital? Je possède cette console avec Gran Turismo 3 ainsi qu'un ampli audio/vidéo et là, ça serait une véritable innovation dans le domaine des jeux vidéo. »

■ Salut kéké. Oui, c'est tout à fait possible. D'ailleurs, dans Metal Gear Solid 2, toutes les scènes cinématiques seront compatibles Dolby Digital 5.1. Si tu as un bon ampli, tu pourras faire péter le son, kéké!

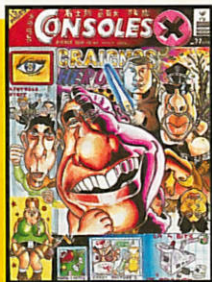
MASTOUR BASTION

Abdelkader el Mastour est un jeune Marocain de 12 ans. Il me pose les questions suivantes: « 1/ Je voudrais savoir quand sortira le modem de la PlayStation 2, et quel jeu en ligne sera disponible? 2/ Est-ce que Final Fantasy XI sera jouable sans modem? 3/ À ton avis, quel prochain jeu de baston devrais-je acheter sur PlayStation 2: le prochain Tekken ou Virtua Fighter 4? 4/ Que pensez-vous de Game One et de Marcus? 5/ Y aura-t-il un Crazy Taxi 2 sur PlayStation 2? »

■ Salut kéké. 1/ Comme je le disais un peu plus haut à un autre kéké, le modem de la PlayStation 2 est toujours en développement. D'après certaines rumeurs, il serait actuellement en test au Japon. La date de sortie n'est pas

LE PRIX D'EDDY KACE

Allez hop! L'année commence également bien pour Stéphane Munch (Oddysee?). Grâce à son dessin qui m'a bien fait marrer, il recevra le prochain numéro de Consoles+ dédié par toute l'équipe. Il faut dire que les caricatures des rédacteurs sont super bien réussies et qu'elles ont plu à tout le monde. Bien joué donc, et bonne année à toi.



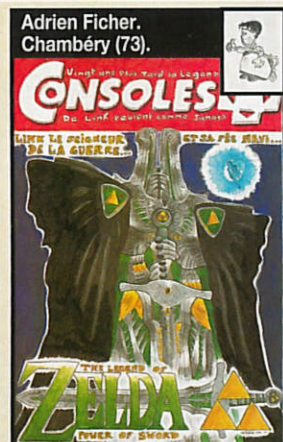
encore arrêtée, et la liste des premiers titres jouables en ligne non plus. 2/ Normalement, non. Il s'agira d'un jeu exclusivement en ligne. Pas de modem, pas de réseau. 3/ Difficile de répondre à ta question. Tekken 4 est très typé arcade, alors que Virtua Fighter 4 se veut plus simulation, plus proche de la réalité. À toi de voir si tu préfères te la jouer gros bourrin ou, au contraire, plus subtil. 4/ Je ne suis pas abonné à cette chaîne, je ne peux donc pas te dire ce que je pense de cette émission. Par contre, je connais personnellement Marcus (et sa sœur) qui est quelqu'un que j'aime beaucoup (même s'il est beaucoup plus grand que moi, et plus gros aussi). 5/ Certainement! Sega adapte sa gamme de jeux sur la PlayStation 2. Tout est question de temps.

TRÉSORIER PRINCIPAL

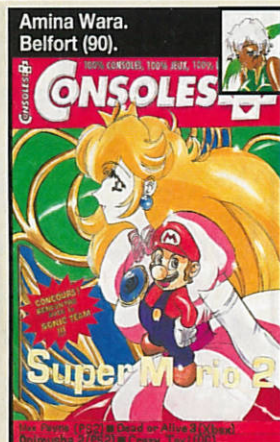
Jordane Trésorier, 12 ans et toutes ses dents, me demande: « 1/ Peut-on jouer à la Game Boy

Advance sur un écran de télévision? 2/ Y aura-t-il un nouvel épisode de Spyro? 3/ Sur quelle console? 4/ Quel sera le prix de la Xbox et de la Game Cube? »

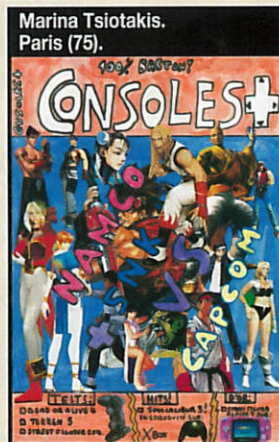
■ Salut kéké. 1/ Pas pour l'instant et aucun constructeur n'annonce de gadget pour connecter sa GBA sur son téléviseur. 2/ Il y a un nouvel épisode de Spyro qui vient de sortir sur GBA: Spyro Season of Ice. Le prochain Spyro à venir sortira sur PlayStation 2, l'été prochain, très certainement. 3/ Ben, sur PS2, je viens de te le dire! Tu ne serais pas un peu kéké toi? 4/ Le prix de la Xbox a été fixé à 3125 francs (459 euros). La console doit normalement sortir en France le 14 mars 2002. En ce qui concerne la Game Cube, nous n'avons rien de précis. Nintendo n'a toujours ni annoncé le prix de vente de sa console ni sa date de sortie. Cependant, de méchantes rumeurs font état d'une sortie de la Game Cube repoussée à l'été 2002 voire en septembre 2002. J'ai contacté Nintendo France qui maintient toujours sa première version, à savoir une sortie au printemps prochain. L'avenir nous dira qui a raison.



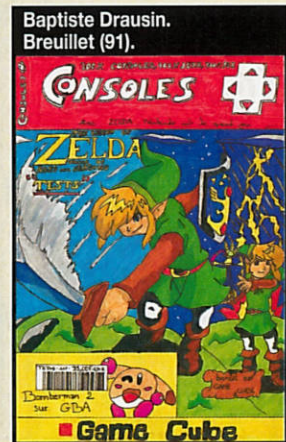
Il ne gagne pas de prix, le Ficher (Fisher Price, warf! warf! warf!).



16 ans et déjà pêtée de talent. Bravo ma puce!



Marina, la reine du découpage et du collage.



Zelda n'a pas fini de faire parler d'elle.

VOTRE KIT DE SURVIE

CONSOLES

100% CONSOLES ■ 100% SOLUCES

CONSOLES

SOLUCES

SUR

- PLAYSTATION 2
- GAME BOY
- DREAMCAST

7 Soluces complètes

- Silent Hill 2 PS2
- Onimusha PS2
- Resident Evil Code : Veronica PS2
- Zelda : Oracle of Seasons GBC
- Zelda : Oracle of Ages GBC
- Pokémon Cristal GBC
- Shenmue 2 DC

Aides de jeu

- Gran Turismo 3
- Devil May Cry



COMMENT GAGNER
LES 110 MEILLEURES
VOITURES DANS
GT3

Actuellement en vente sur terre

ASTROBOY

Q Astroboy, lecteur de Nîmes et joueur de Counter Strike à ses heures perdues, se pose une question : « J'ai acheté GTA 3 sur PlayStation 2, il y a quelques semaines. Ce qui m'embête, ce n'est pas la violence du jeu, mais c'est que je n'ai pas vu le test de ce jeu dans Consoles+. Or, vous testez des jeux comme Tony Hawk's Pro Skater 3 et Pro Evolution qui ne sont pas encore sortis dans le commerce. Est-ce que la censure a frappé Consoles+ ou bien est-ce encore Familles de France qui est derrière tout ça ? ».

■ Salut Astrokéké. Il y a une explication à tout : Take Two France, qui est l'éditeur de GTA, dépend de Take Two Angleterre. Take Two Angleterre n'a pas souhaité que Take Two France distribue le jeu aux différents magazines pour qu'on le teste avant sa sortie officielle. C'est pourquoi nous avons testé la version du commerce. Le test est donc paru un mois après la sortie du jeu en boutique. Familles de France (tiens, ils existent encore ?) n'est absolument pour rien dans cette histoire. En ce qui concerne Tony Hawk's Pro Skater 3 et Pro Evolution, ils nous ont été envoyés en « bêta test », c'est-à-dire en version testable avant leur sortie en magasin. Tout s'explique...

AHMED ALORS !

Q Ahmed Skander ahmed.skander@wanadoo.fr me pose quelques questions : « 1/ Penses-tu que le prix de la Game Boy Advance va baisser ? 2/ Si oui, quand ? 3/ Quels sont les cinq meilleurs jeux de cette console ? 4/ Quand pourra-t-on jouer en réseau avec la PlayStation 2 ? Faudra-t-il acheter un modem à part ? ».

■ Salut kéké. 1/ Le prix des consoles est, fondamentalement, toujours amené à baisser. Le tout est de savoir quand. La Game Boy Advance, qui est sortie en France au mois de juin dernier, est encore « trop jeune » pour voir son prix baisser. Elle se vend comme des petits pains, et Oncle Nintendo en est tout heureux. 2/ Oui donc, mais quand ? Je n'en

sais encore rien. 3/ Mario Advance, Mario Kart, Tony Hawk's Pro Skater, Wario Land 4 et Kurukuru Kururin (c'est peut-être un choix étonnant, mais ce jeu de réflexion est absolument génial !). 4/ Quand le modem de la console sera disponible, pardii ! Par contre, je n'ai aucune date officielle pour l'instant. En effet, le modem ne fait pas partie de la configuration de base de la console. Mais il se pourrait que Sony, pour la sortie du modem, propose un pack PlayStation 2 + modem à prix spécial.

GÉRARD ZEN

Q Gérard Zele zgerard@caramail.com voudrait savoir : « 1/ Pourquoi Sony peut-il se permettre de baisser le prix de vente de sa PlayStation 2 d'un tiers ? 2/ Que penses-tu des consoles de nouvelle génération ? ».

■ Salut kéké zen. 1/ L'explication est toute simple. Sony a dû se rendre compte que vendre une console à 3000 francs n'était pas une bonne chose. En observant la concurrence, il s'est dit : « Tiens, à Noël, personne en face de nous, mis à part la portable de Nintendo. Voyons, voyons... Si je baisse le prix de ma console, et vu la qualité des jeux qui vont arriver d'ici Noël, je suis certain de faire un méga carton de gros billets ! » Du coup, la console coûte désormais 1990 francs et se retrouve avec une bonne dizaine de superbes jeux pour Noël. Et pan, Sony empoche le pognon à la pelle. C'est pas beau la vie ? 2/ Du bien. Les monopoles ne profitent jamais au consommateur : la concurrence est nécessaire au milieu des jeux vidéo pour qu'il évolue. Avec la Xbox, la PlayStation 2 et la Game Cube, l'année 2002 va être passionnante !

POTINS MONDIN

Q Baptiste Mondin aimerait me poser quelques questions. Vas-y coco : « 1/ Pouvez-vous me dire quels ont été les jeux de plates-formes de Mario (de la Nes à la Game Cube). 2/

Même question concernant les jeux Zelda. 3/ Peut-on espérer avoir beaucoup de jeux sur Game Cube ? 4/ Quels seront les hits de la Game Cube ? 5/ Perfect Dark 2 est-il prévu sur Game Cube ? 6/ Peux-tu publier ma lettre ? ».

■ Salut jet set kéké. 1/ La vache ! Bon, sur Nes, il y en a eu trois : Super Mario Bros, Super Mario Bros 2 et Super Mario Bros 3. Sur Snes, trois également : Super Mario World, Yoshi's Island (Super Mario World 2) et Super Mario All Stars (qui contient un épisode inédit de Mario : The Lost Levels). Sur Game Boy, deux épisodes : Super Mario Land et Super Mario Land 2. Sur Game Boy Color, un épisode : Super Mario Bros Deluxe. Un sur Nintendo 64 : Super Mario 64 et un également sur Game Boy Advance : Super Mario Advance. Ça fait tout de même 11 jeux de plates-formes avec Mario. Et ce n'est pas terminé. On annonce un nouvel épisode sur Game Cube (Mario 128) et l'adaptation de Super Mario World sur Game Boy Advance. Des rumeurs font état également de l'apparition de Mario Bros 3 (Nes) sur la Game Boy Advance... 2/ Deux Zelda sur Nes, un Zelda sur Snes, un sur Game Boy, trois sur Game Boy Color et deux sur Nintendo 64. Ce qui fait un total de neuf aventures de Zelda. Pas mal non ? Nintendo annonce un prochain Zelda sur Game Cube. J'attends avec impatience l'annonce d'un prochain Zelda sur Game Boy Advance. 3/ Depuis que Nintendo a abandonné les cartouches au profit du DVD, de nombreux éditeurs ont manifesté leur intérêt de développer des jeux sur Game Cube. Ça promet ! 4/ Les prochains hits de la Game Cube ? Il y en aura certainement beaucoup, mais je ne peux pas tous te les citer. De mémoire : Resident Evil 0, SoulCalibur 2, le prochain Zelda, le prochain Mario, Star Wars Rogue Leader... 5/ Rien n'a été annoncé pour l'instant, mais il y a fort à parier que Joanna Dark fera prochainement son apparition sur Game Cube. 6/ Pas question ! Je ne suis pas un kéké.

LERRY GOLADE

Q Lerry Dawson me harcèle depuis quelques mois pour que je publie sa lettre. Ayant reçu un chèque de plusieurs millions d'euros, je me décide

enfin à le faire : « Je suis le chef d'un projet, et je voudrais savoir où se trouve le siège de Konami Europe et comment les joindre. Je possède un projet en béton : une maquette complète, 200 dessins, des brouillons, des musiques, une mini réalisation du RPG Maker, des réalisations 3D sur 3D Max, une maquette du logo, quelques animations et surtout un scénario ultra détaillé vaste et complet. Serait-il possible, une fois mon site internet créé, de rencontrer d'autres jeunes créateurs français de jeux vidéo ? ».

■ Salut kéké. Tout ce que je peux faire pour toi, c'est te donner l'adresse de Konami France. Envoie-leur un courrier, explique-leur ton cas et, avec un peu de chance, un jour, on testera ton jeu dans Consoles+ ? Konami France, 23, rue Cambon, 75001 Paris. Bon courage à toi. Tu me tiens au courant du déroulement des opérations, d'accord ? Et n'oublie pas la photo de ta grande sœur...

PAS AU COURANT

Q Kevin Nave n'a pas de chance. Quand il joue à Code Veronica sur Dreamcast, sa mère coupe le courant pour qu'il vienne dîner. Kevin me demande s'il existe un moyen de ne pas perdre les données de sa partie ? Il me pose également d'autres questions : « 1/ Quels sont les jeux prévus lors de la sortie de la Game Cube en France ? 2/ Quelles sont les boîtes de développement de jeux vidéo en France à part Infogrames ? 3/ Y aura-t-il des jeux sur Game Boy Advance ayant la qualité graphique des meilleurs jeux PSone ? ».

■ Salut kéké. Ben, le meilleur moyen serait d'aller manger quand ta mère te le demande et ne pas attendre qu'elle soit devenue rouge de fureur avec les cheveux en pétard et le martinet à la main. Une autre solution, sauvegarde ta partie sur carte-mémoire. C'est pas con, non plus. 1/ A priori, les mêmes que lors de la sortie de la console au Japon : Super Monkey Ball, Luigi Mansion et Wave Race Blue Storm. Tu peux ajouter à cela quelques jeux d'éditeurs tiers, comme le superbe Star Wars Rogue Leader. 2/ Il y a également Ubi Soft et Kalisto pour ne citer que les plus importantes. 3/ À terme, je le pense. Ce qu'on voit

actuellement sur Game Boy Advance est déjà très impressionnant pour une portable, et je suis certain qu'avec le temps, on va voir des choses encore plus belles.

FAUSSE BLONDE

Q Styvi, encore lui fetscherstyvi@aol.com est amoureux. Il me l'écrit: « Est-ce que tu pourrais me donner les coordonnées de la très jolie fille qui a gagné le concours du mois de novembre dans Consoles+ ? Une fille de vingt ans qui lit Consoles+, ça ne court pas les rues. Eh oui, j'ai un coup de gueule à faire passer envers les femmes qui ne s'intéressent pas du tout aux jeux vidéo, et qui nous prennent pour des gamins quand on leur dit que c'est notre passion. Mais ne nous emballons pas ! Je vais aussi en profiter pour te poser quelques questions: 1/ Pensez-vous que la baisse des prix des graveurs DVD va faire décoller les ventes de la PlayStation 2 ? 2/ Est-ce que la Game Cube est compatible avec tous les jeux du marché (US, Japon et Europe) comme la Game Boy Advance ? 3/ Est-ce que vous pouvez me donner l'astuce pour accéder à la salle secrète de Zelda 3 sur Super Nintendo (celle où il y a un message caché d'un programmeur). Je l'ai vue une fois sur le net et je ne l'ai jamais trouvée. Merci. »

■ Salut kéké. Et puis quoi encore ? Tu veux son numéro de portable et ses mensurations pendant que tu y es ? Sérieusement, je ne peux pas te donner ses coordonnées comme ça. Par contre, je sais qu'elle lit régulièrement Consoles+, puisqu'elle est abonnée maintenant, et dès qu'elle lira ton message, elle te contactera par e-mail... si elle en a envie, bien sûr ! 1/ Je ne sais pas si la baisse des prix des graveurs de DVD va faire décoller les ventes de PS 2. À 1990 francs, c'est déjà un très bon argument pour acheter cette console. Le nombre de bons jeux qui arrivent d'ici Noël en est certainement un autre... 2/ D'après Nintendo, les Game Cube sont toutes bridées : les jeux japonais pour les consoles japonaises, les jeux américains pour les américaines et les jeux

Pal pour les européennes. Il fallait s'en douter. Seule la Game Boy Advance accepte les jeux de tous horizons. 3/ Je ne connais pas du tout cette astuce, et je t'avouerai même que je n'en avais jamais entendu parler. Fais un tour sur www.gamefaqs.com Tu trouveras peut-être un code Action Replay ou une astuce pour te rendre dans cette salle mystérieuse. Le site est en anglais, mais tu n'es pas un kiki (version anglaise de kéké).

FUSO HORAIRE

Q Niluje Boccanfuso niluje-aime-les-taupes@caremail.com me demande: « 1/ Ne m'appelle pas kéké, merci. 2/ Quand sort Head Hunter sur Dreamcast ? 3/ Shenmue 2 sera-t-il en français ou en anglais ? 4/ Doom sur Game Boy Advance, c'est pour quand ? 5/ Est-ce que Switch va mieux ? A-t-il à nouveau goûté au Poy ? 6/ Peux-tu publier mon adresse e-mail s'il te plaît ? 7/ Oui, je sais... elle est longue ! »

■ Salut... heu, koko ? 1/ C'est fait. 2/ Head Hunter sera disponible quand tu liras ces quelques lignes. 3/ Shenmue 2, comme le premier épisode, sera en anglais. C'est déjà mieux qu'en japonais intégral, non ? 4/ Comme Head Hunter, Doom devrait être disponible actuellement. 5/ Difficile de

répondre. On l'a privé de Poy. Il lui arrive quand même d'avoir des vertiges et des hallucinations, mais pas plus que d'ordinaire. 6/ Ai-je le choix ? 7/ Quoi donc ?

CAROTTE FOLLE

Q Guillaume Dehondy carrotcrazy2000@hotmail.com se pose des questions: « 1/ Pourquoi le prochain Zelda sur Game Cube a-t-il un look aussi louche ? 2/ Je pense acheter prochainement Zelda 3 - A link to the Past dont on m'a dit le plus grand bien. Vaut-il toujours le coup ? 3/ Quand sortent SoulCalibur 2 et Tekken 4 sur PlayStation 2 ? »

■ Salut kéké. 1/ Comme je l'ai souvent répété dans cette rubrique, je n'en sais rien. Miyamoto en a décidé ainsi, et c'est tout. Comme toi, j'ai été très surpris de cette décision, mais je suis certain qu'avec le temps on va se faire à ce nouveau look de Link. 2/ Tu as été très bien renseigné. Zelda 3 A link to the Past est l'épisode de Zelda avec lequel je me suis le plus amusé. C'est une aventure fantastique et merveilleuse dont je garde d'excellents souvenirs. Aujourd'hui encore, s'il fallait le tester, il mériterait un Consoles+ d'or. 3/ SoulCalibur 2 n'est pas prévu sur PlayStation 2, mais sur Nintendo Game Cube. Quant à Tekken 4, il sort prochainement au Japon... c'est-à-dire pas avant quelques mois ! Arf !

N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo; elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Niico. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur grande sœur à la plage. Autre chose: on ne peut pas publier les dessins trop grands, passez qu'après c'est trop pas possible de les scanner!
- Vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette ou par e-mail à l'adresse suivante: nicolas.gavet@emapfrance.com
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format Jpeg est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niico (l'ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par e-mail à l'adresse sus-mentionnée.
- Si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème: envoyez vos coordonnées à Niico.

REDACTION • PUBLICITE
43, rue du Colonel Pierre-Avie
75754 PARIS Cedex 15
Tel.: 01 41 86 16 00
Fax rédaction: 01 41 86 17 67
Fax pub: 01 41 86 19 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses

REDACTION

Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Hughes-Lacour (AHL)
Secrétaire
Juliette van Passchen 2 (116 72)
Chefs de rubrique
Ge-Dino To (Géol)
Nicolas Gavet (Nico)
Secrétaire de rédaction
Ivan Gaucher (Ivan) SR1
Maquette
Virginie Auvart
Olivier Murgon (premier maquettiste)
Où collaborer à ce numéro

Christophe Kagtani (correspondant au Japon),
Bambou, Pierre Koch (Toucan), Maxime Roure (Swatch),
Karm Lazla (Kael), Julien Fraudaud (Zanoh),
Ségère Maouche, Babeth L., Danièle Stanziche, Cécile Baudin.

PUBLICITE

Directrice commerciale
Lara Witlochynski (116 24)
Directeur de publicité
Nicolas Boulangé (116 35)
Directrices de clientèle
Sophie Giam (116 32)
Fax: 01 41 86 16 92
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent (04 78 82 65 10)

MARKETING

Responsable marketing
Anne Sophie Bouastier (116 45)
Assistante marketing
Anne Perbal (117 55)
Maquette marketing
Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication
Roger Grosjean (129 17)

SERVICE ABOUNEMENTS

Tel.: 01 64 61 20 23
France: 1 an (112 numéros):
345 F (TVA incluse)
Europe et étranger (tarif économique):
1 an (112 numéros): 457 F
(tarifs avion: nous consulter)
Belgique: 1 fois un (112 numéros): 3333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque
bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-localitaire gérant: EMAP ALPHA
Siège social: 19-21, rue Emile Ducloux, 92150 Suresnes
Société anonyme. P-86: Arnaud Roy de Playtaine
Président actionnaire: EMAP FRANCE. Président: EM-IMAGES
P-86: directeur de la publication: Arnaud Roy de Playtaine
Directeur délégué: Marc Aduarin
Directeur d'édition pôle: Vincent Cousin
Responsable administratif et financier: Pascale Fagnano
N° de commission paritaire: 0345 R31241
Dépôt légal: à parution. Photographes: Key Graphic, PFDL
Imprimerie: Tarcy Gabeaux
77200 Mame-la-Vallée
Distribution: Transprint Presse
EMAP DIFFUSION, Directeur de département: Jean-Charles Guérolat
Directeur adjoint: Thomas Rieken
Responsable diffusion: Marc Picot
Réserve aux dépositaires de presse
modifications de service et réassort:
19-21, rue Emile Ducloux 92204
Suresnes Cedex. Tél.: 01 41 39 54 29
La reproduction, même partielle, de tous les articles
para dans la publication (© Consoles+) est interdite.
Les informations rédactionnelles publiées dans
Consoles+ sont libres de toute publicité. Les articles
numéros de Consoles+ sont déposés à
Consoles+ Service Abonnements, BP 53, 77932
Perthes Cedex. ISSN 1162-6559



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



SPEEDFORCE II™

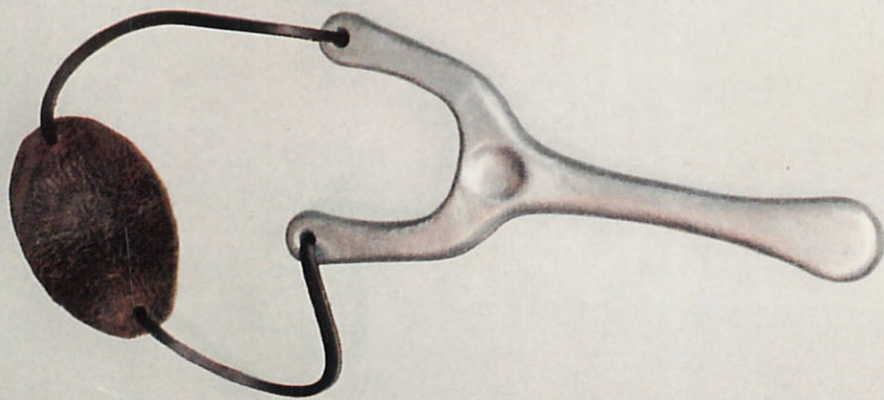
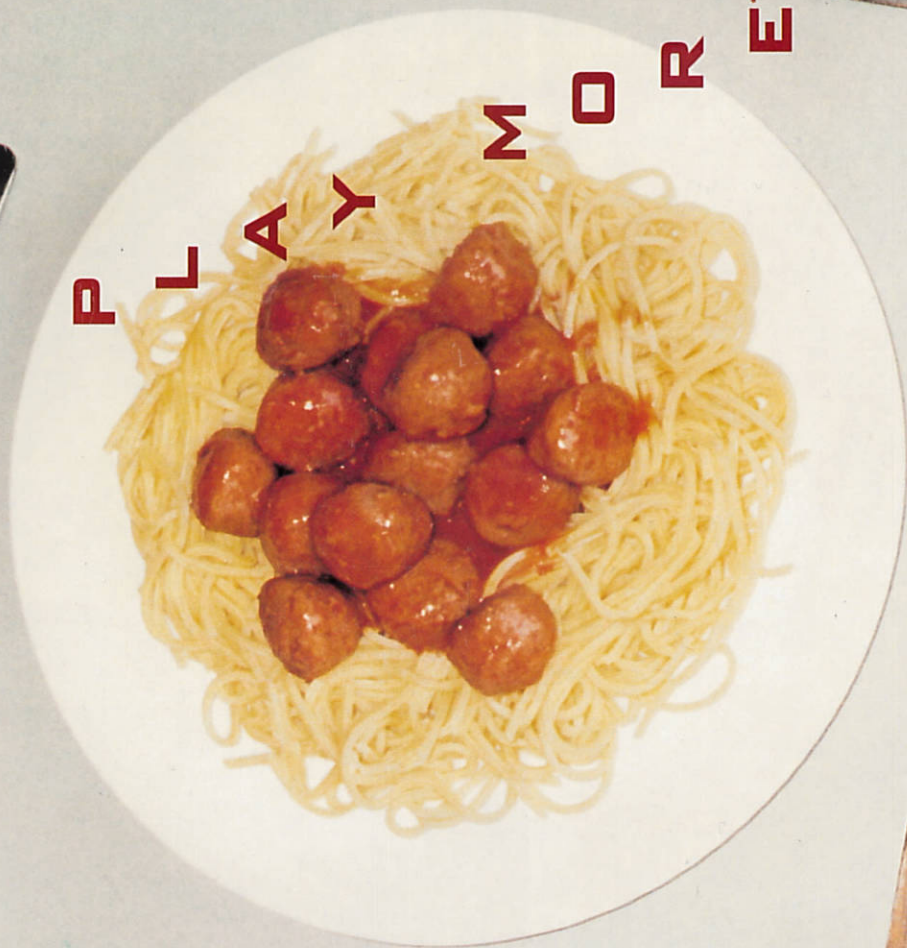
F o r c e F e e d b a c k

Bigben Interactive S.A

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

XBOX

PLAY MORE



JOUER PLUS

WWW.PLAYMORE.COM

© 2004 MICROSOFT CORPORATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS. XBOX ET LOGO XBOX SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DU GROUPE MICROSOFT AUX ÉTATS-UNIS ET POUR LE RESTE DU MONDE.