

Tous les mois, un Vidéo CD offert !

NOUVEAU

n°1 décembre 2000

PLAYBOX

PLAYBOX

PS2 - PS One - Dreamcast - N64 - Game Cube - Xbox - DVD - Portables...

32 tests de jeux

Shenmue, Zelda Majora's Mask, Tomb Raider Chronicles, Mario Party 2, Quake 3 Arena... Toutes les nouveautés passées au crible

Consoles collection 2000-2001

De la PS2 à la Nuon, tout ce que vous devez savoir

TECH ZONE

- Final Fantasy sur Dreamcast ? C'est possible avec Bleemcast !
- Au cœur des consoles : comment fonctionnent les processeurs ?
- Accessoires : branchez un snowboard sur votre Playstation

+ toute l'actualité arcade, Internet, DVD, consoles de poche...



Mensuel 10,95 \$C - 11,50 FS - 280 FB - 270 FL - 65 DH - n° ISSN en cours

Découvrez
Le magazine
de la création
numérique...

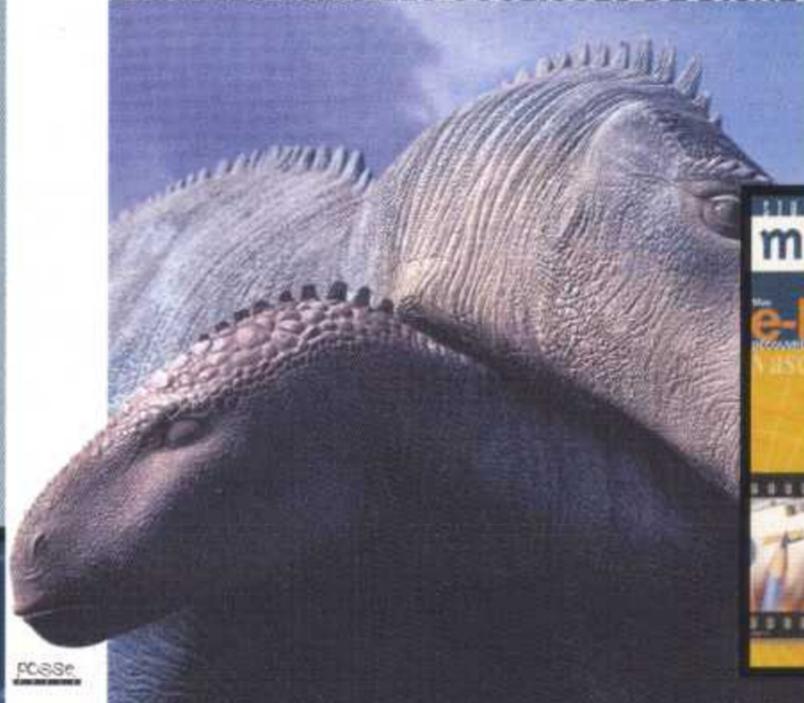
STUDIO

multimédia

No 28

DINOSAURE

5 ANNÉES DANS LES COULISSES DE DISNEY



RUBRIQUES PRATIQUES 3D : Lightwave 6, Cinema 4D, Blender 1.8 - Publishing : Photoshop, Illustrator - On/Off-line : e-Picture, GoLive 4, Flash - Audio : Vienna, la manipulation des SysEx - Vidéo : Premiere 5.1, After Effects 4.1
GREY INTERACTIVE : LE WEBDESIGN À LA FRANÇAISE - ANIMATION : EL DORADO, LE GRAND RETOUR DES STUDIOS DREAMWORKS - DOSSIER : LE MULTIMÉDIA DANS L'ART CONTEMPORAIN - CREATION : LES LAUREATS DU CONCOURS MIKO S'EXPOSENT

TOUS LES MOIS EN KIOSQUE 42 FRANCS AVEC UN CD-ROM

PC Team

Matériel, internet,
jeu, multimédia,
programmation,
électronique,
création...
Un autre regard
sur le PC !

Ne manquez pas
le numéro de Noël !

En cadeau

- 1 jeu d'aventure complet "Full Throttle" (Lucas Arts)
- 1 démonstration exclusive "Monkey Island 4" (Lucas Arts)
- 1 logiciel de 3D complet "Amapi 3D 4.1" (TGS)
- 1 logiciel de communication complet "I-Timtel Flash" (Goto)

Le magazine
+ 2 CD-Rom

1



2



Disponible chez votre marchand de journaux

2 CD + FULL THROTTLE ET AMAPI 3D 4.15 EN VERSIONS COMPLETES

PC-team
UN NOUVEAU REGARD SUR LE PC

Monkey Island 4
Guybrush de nouveau dans la Mêlée

C'est Noël !
1 jeu complet Full Throttle
1 démo exclusive Monkey Island IV
2 logiciels complets Amapi 3D 4.15 I-Timtel 56k Flash

Enquête : Les meilleurs sites pour vos achats de Noël
Actualités : Les premières images de Theme Park Inc, les

Plus d'informations sur pcteam.posse-press.com

Contenu offert sur le CD :
 - Composants : Balladeurs MP3 : la musique en liberté
 - Jeux : Snake, Tony Hawk 2, Metal Gear Solid, Fija
 - Logiciels : Cartes 3D : Videogame View, GeForce 2 Ultra, KodaOn 32me IDE...

PC-Team

DOSSIER

page 50

Pour la première fois, le nombre de prétendants au titre de "meilleure console du monde" approche la demi-douzaine ; faisons le point sur les avantages et les inconvénients de chaque constructeur.

TRUCS ET ASTUCES

page 66

La rubrique des tricheurs

MATÉRIEL

page 68

Les derniers accessoires pour votre console

PRATIQUE

page 70

Bleemcast ou comment multiplier la logithèque de votre Dreamcast.

TECHNIQUE

page 72

Le fonctionnement des processeurs qui équipent les consoles

PADSURF

page 76

Les sites Web des constructeurs.

CONSOLES DE POCHE

page 78

Actualités, tests, tendances... Tout ce qui concerne les consoles portables.

ARCADE

page 81

La Naomi 2 de Sega

RETRO

page 82

Zelda, l'histoire d'un mythe.

DVD

page 84

Toutes les sorties DVD du mois

TOP RÉDACTION

page 88

C'est ici que nous avons choisi les cinq meilleurs jeux de chaque console.

ABONNEMENT

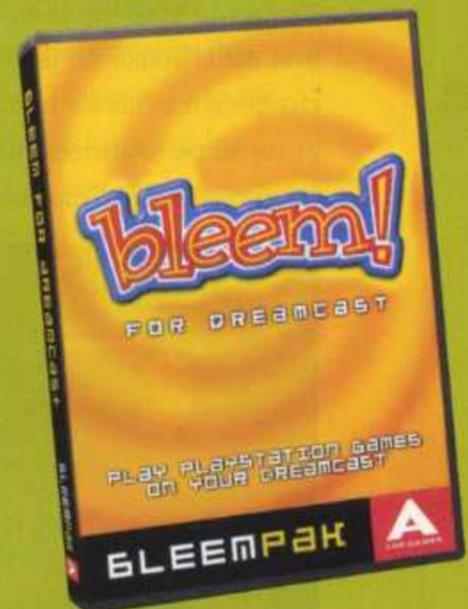
page 75

Quelle que soit votre console, nous avons une offre pour vous !

PREVIEWS

page 91

- 91 : Final Fantasy IX
- 92 : Stupid Invaders - Dreamcast
- 92 : Stun GP - PS2
- 93 : F1 Championship Saison 2000 - PS2
- 94 : Pool Master - PS2
- 94 : Pokemon Puzzle League - N64
- 95 : Kessen - Electronic Arts
- 96 : Batman - PS One
- 96 : Mickey Speedway USA - N64



Contenu du CD Playbox n°1

JEUX :

- Stupid Invaders - Dreamcast - Ubi Soft
- Danger Girls - PS One - THQ
- SSX - PS2 - EA Sports Big
- Half-Life - Dreamcast - Sierra
- F1 Championship Saison 2000 - PS2 - EA Sports
- Shenmue Trailer - Dreamcast - Sega
- Shenmue Movie - Dreamcast - Sega
- Shenmue Scènes - Dreamcast - Sega
- Kessen - PS2 - Electronic Arts
- Summoner - PS2 - THQ
- Evil Dead - Diverses consoles - THQ

MTV Games - Diverses consoles - THQ

BANDE ANNONCE DVD

- Mortal Kombat 1 & 2
- Double Dragon
- Le Grand Tournoi
- Remerciements à SEVEN 7/METROPOLITAN FILM & VIDEO pour ses bandes annonces

Mode d'emploi

Notre Vidéo CD est lisible sur platine DVD de salon compatible avec le format VCD et sur PC

ou Mac équipé ou non d'un lecteur DVD. Pour lancer les vidéos présentes sur notre VCD, si vous disposez d'un player de DVD, le format Vidéo CD sera automatiquement reconnu et l'interface vous proposera un choix de vidéo à visionner. Dans le cas où vous n'avez pas de player DVD, il vous faudra assigner le format .DAT (les fichiers vidéo qui se trouvent dans le répertoire \MPEGAV) avec Quicktime d'Apple (sur Mac) ou le Média Player (6.3 ou 7) de Microsoft (pour les PC).

Avertissement

Attention les vidéos de jeu incluses sur le CD sont au format MPEG1. La qualité graphique de ce format ne reflète pas la qualité réelle des jeux ou des films. Vous pouvez néanmoins vous faire une idée précise de tel ou tel titre avant de l'acheter puisqu'une vidéo est beaucoup plus "parlante" qu'un simple test et que quelques captures.

PLAYBOX

Lorsque nous avons décidé de faire un nouveau magazine dédié aux consoles de jeu, notre premier objectif était de concevoir un mensuel différent de ce qui existe aujourd'hui ; le ton y sera plus mature et vous aurez l'occasion de lire des rubriques que l'on ne rencontre pas dans la presse console. A l'heure où les machines permettent de surfer sur le Net ou d'utiliser d'autres médias que les jeux, il nous a semblé plus opportun de sortir du carcan ludique et de nous intéresser un peu plus à la technique. Par ailleurs, en raison d'une actualité jeu très chargée (sortie de la PlayStation 2 et période festive oblige), certaines rubriques ont été réduites pour laisser place aux tests et à notre dossier qui vous présente toutes les consoles actuelles et à venir. Au fil des numéros, vous vous rendrez compte que votre console va bien au-delà du simple jouet grâce à nos rubriques pratiques et techniques. Comme vous le remarquerez dans ce numéro, nous ne testons que les jeux qui sortent réellement en Europe mais vous serez tout de même tenu au courant de ce qui se passe au Japon ou aux Etats-Unis dans la partie Actualité de Playbox. A part pour vous faire saliver, quel serait l'intérêt de tester des jeux qui ne sont disponibles qu'en import ? Pour les titres qui sortent en Europe quelques mois voire un an plus tard, nous estimons qu'il n'est pas honnête envers vous de chroniquer un jeu japonais, de le tester à nouveau en version US puis de faire un troisième test du programme une fois disponible dans l'Hexagone ! En tant que lecteurs, nous ne croyons pas que vous soyez prêts à acheter un magazine qui se répète au fil des mois...

Pascal Pambrun



ACTUALITÉS

page 6

Toute l'actualité des consoles, les adaptations, les nouveautés, etc.

TESTS

page 16

- 17 : NHL 2001 – PS2
- 18 : The Legend Of Zelda Majora's Mask – N64
- 20 : SSX – PS2
- 22 : Quake 3 Arena – Dreamcast
- 24 : Shenmue – Dreamcast
- 26 : Tekken Tag Tournament – PS2
- 27 : Eldorado – PS One
- 28 : Time Splitters – PS2
- 29 : F1 RC
- 30 : FIFA 2001 – PS2
- 31 : Wild Wild Racing – PS2
- 32 : Ready To Rumble II – Dreamcast
- 34 : Smuggler Run – PS2
- 35 : Chicken Run – Dreamcast

- 36 : Dead Or Alive 2 Hardcore – PS2
- 38 : Knockout Kings – PS One
- 40 : Ridge Racer 5 – PS2
- 41 : Metropolis – Dreamcast
- 42 : Dino Crisis 2 – PS One
- 43 : Tomb Raider Chronicles – PS One
- 44 : Tony Hawk II – Dreamcast
- 45 : Midnight Club – PS2
- 46 : Mario Party II – N64
- 47 : Crash Bash – PS One

TESTS EXPRESS

- 49 : Aladin – PS One
- 49 : Fantavision – PS2
- 49 : Toys Story 2 – Dreamcast
- 49 : FIFA 2001 – PS One
- 50 : Winnie l'Ourson – PS One
- 50 : Orphen – PS2
- 50 : Le Monde Des Bleus 2 – PS One
- 50 : NBA 2K – Dreamcast



DOSSIER

page 50

Pour la première fois, le nombre de prétendants au titre de "meilleure console du monde" approche la demi-douzaine ; faisons le point sur les avantages et les inconvénients de chaque constructeur.

TRUCS ET ASTUCES

page 66

La rubrique des tricheurs

MATÉRIEL

page 68

Les derniers accessoires pour votre console

PRATIQUE

page 70

Bleemcast ou comment multiplier la logithèque de votre Dreamcast.

TECHNIQUE

page 72

Le fonctionnement des processeurs qui équipent les consoles

PADSURF

page 76

Les sites Web des constructeurs.

CONSOLES DE POCHE

page 78

Actualités, tests, tendances... Tout ce qui concerne les consoles portables.

ARCADE

page 81

La Naomi 2 de Sega

RETRO

page 82

Zelda, l'histoire d'un mythe.

DVD

page 84

Toutes les sorties DVD du mois

TOP RÉDACTION

page 88

C'est ici que nous avons choisi les cinq meilleurs jeux de chaque console.

ABONNEMENT

page 75

Quelle que soit votre console, nous avons une offre pour vous !

PREVIEW'S

page 91

91 : Final Fantasy IX

92 : Stupid Invaders – Dreamcast

92 : Stun GP – PS2

93 : F1 Championship Saison 2000 – PS2

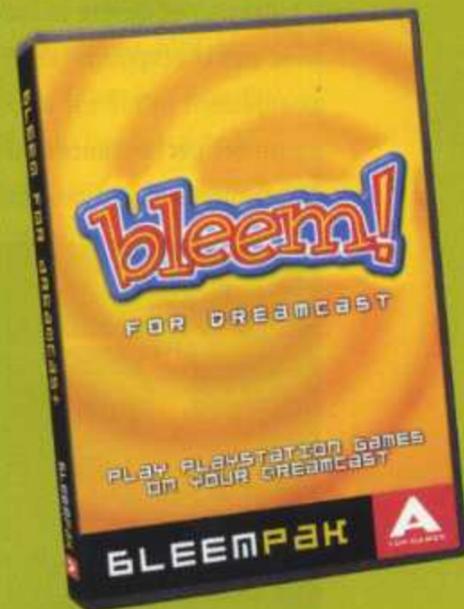
94 : Pool Master – PS2

94 : Pokemon Puzzle League – N64

95 : Kessen – Electronic Arts

96 : Batman – PS One

96 : Mickey Speedway USA – N64

**Contenu du CD Playbox n°1****JEUX :**

Stupid Invaders – Dreamcast – Ubi Soft

Danger Girls – PS One – THQ

SSX – PS2 – EA Sports Big

Half-Life – Dreamcast – Sierra

F1 Championship Saison 2000 – PS2 – EA Sports

Shenmue Trailer – Dreamcast – Sega

Shenmue Movie – Dreamcast – Sega

Shenmue Scènes – Dreamcast – Sega

Kessen – PS2 – Electronic Arts

Summoner – PS2 – THQ

Evil Dead – Diverses consoles – THQ

MTV Games - Diverses consoles – THQ

BANDE ANNONCE DVD

Mortal Kombat 1 & 2

Double Dragon

Le Grand Tournoi

Remerciements à SEVEN 7/METROPOLITAN FILM

& VIDEO pour ses bandes annonces

Mode d'emploi

Notre Vidéo CD est lisible sur platine DVD de salon compatible avec le format VCD et sur PC

ou Mac équipé ou non d'un lecteur DVD. Pour lancer les vidéos présentes sur notre VCD, si vous disposez d'un player de DVD, le format Vidéo CD sera automatiquement reconnu et l'interface vous proposera un choix de vidéo à visionner. Dans le cas où vous n'avez pas de player DVD, il vous faudra assigner le format .DAT (les fichiers vidéo qui se trouvent dans le répertoire \MPEGAV) avec Quicktime d'Apple (sur Mac) ou le Média Player (6.3 ou 7) de Microsoft (pour les PC).

Avertissement

Attention les vidéos de jeu incluses sur le CD sont au format MPEG1. La qualité graphique de ce format ne reflète pas la qualité réelle des jeux ou des films. Vous pouvez néanmoins vous faire une idée précise de tel ou tel titre avant de l'acheter puisqu'une vidéo est beaucoup plus "parlante" qu'un simple test et que quelques captures.



Dreamcast

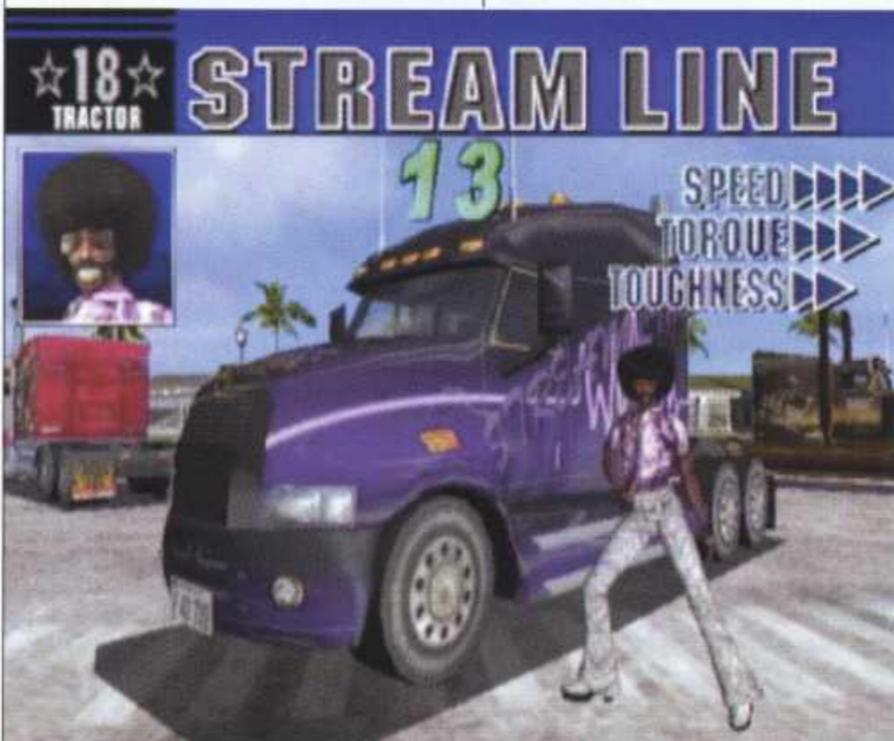
18-Wheeler American Pro Trucker

● La division arcade de Sega nous présente un jeu mettant en scène d'énormes poids lourds à dix-huit roues de quinze mètres de long et de plusieurs dizaines de tonnes. Le joueur choisit l'un des cinq chauffeurs pour transporter diverses marchandises (voitures, troncs d'arbres, matières inflammables...) sur des trajets interminables avec de la circulation. Les tracés sont linéaires (de New York City à San Francisco, en passant par St Petersburg, Dallas et bien d'autres...) et contre la montre avec des checkpoints. Le choix du chargement influe sur la conduite et sur les performances du camion. L'avantage avec les gros camions,



c'est que l'on peut tout casser, ce qui tombe bien car c'est aussi l'avis du chauffeur rival avec lequel on fait la course. Il n'hésitera pas à tout faire pour remporter la prime (bloquer la route, vous pousser dans le fossé, contre les murs ou sur les autres véhicules). Des petits challenges techniques (garer le camion dans des ruelles) doivent être effectués entre les "missions"

et l'argent récupéré permet d'améliorer le tracteur. Un mode multijoueur devrait se voir ajouté pour les versions US et européennes. Un soft dans la veine des titres d'arcade chers à Sega.



PS2

Samouraï ou geisha?

● *Onimusha* est certainement l'un des titres les plus attendus sur PlayStation 2. Sans cesse repoussé, à cause de problèmes de programmation, le jeu de samouraï de Capcom verra finalement le jour le 21 janvier



Des combats hauts en couleur.

prochain au Japon. Les premiers acheteurs se verront remettre un DVD collector sur le making of du soft. Une version américaine devrait suivre le trimestre suivant, mais aucune date n'a encore été communiquée concernant la sortie de la version européenne.



Futurama sur Game Cube

Matt Groening, le créateur des séries télévisées *The Simpsons* et *Futurama*, a laissé entendre qu'un jeu fondé sur ce dernier verrait le jour sur les consoles Game Cube et Game Boy Advance. La Fox a récemment confir-



mé cette rumeur et annonce que la compagnie scandinave UDS se chargera de l'adaptation du jeu sur consoles.



PS One Buzz & compagnie

Certainement l'un des derniers titres d'Activision à voir le jour sur



Vers l'infini et l'au-delà !

● PlayStation, *Toy Story Racer*, malgré ses airs de jeu de kart pour gamins, pourrait bien mettre en péril le règne incontesté du grand *Crash Team Racing*. Pourtant, on ne peut pas vraiment dire que le principe de *Toy Story Racer* soit vraiment différent de celui de tous les clones de *Mario Kart* sortis à ce jour. Toutefois, il apporte quelques innovations pour le moins intéressantes. Chacune des douze courses a son propre environnement et ses difficultés. Ainsi, du stage de la cuisine à la table de billard en passant par les escaliers, c'est tout un monde vu par des yeux de jouet qui s'offre à vous. Virages à 180 degrés, sols glissants, tremplins, l'éditeur a essayé de créer des situations et des obstacles suffisamment variés pour mettre vos réflexes de pilote à rude épreuve. Plutôt que de proposer de simples courses de kart, *Toy Story Racer*, offre un système de mini-quête des plus intéressants. Ainsi, pour terminer chaque stage, vous devrez atteindre divers objectifs comme collecter des objets éparpillés dans le décor ou bien encore battre en duel le boss du niveau. En tout et pour tout, ce n'est rien de moins qu'une centaine de challenges qui vous attend. Peu de chances donc de tomber dans la lassitude de la répétition. En ce qui concerne les différents protagonistes, on retrouve les héros des deux films d'animation des studios Pixar comme le cow-boy Woody, Buzz l'éclair ou bien encore Monsieur Pomme de terre. Au risque de vous étonner, chaque pilote possède ses propres aptitudes et il vous faudra choisir votre avatar avec soin si vous voulez voir la fin du jeu. Amusant et novateur par certains aspects, *Toy Story Racer* s'annonce sous



les meilleures augures et pourrait bien séduire un plus large public que les jeunes de moins de 13 ans auxquels il semblait destiné.



Final on the Box

Après les rumeurs d'une association entre Square et Microsoft au dernier Tokyo Game Show, un service japonais d'information, Nikkei Computer, confirme que les développeurs nippons travaillent effectivement sur un *Final Fantasy* version Xbox, depuis l'apparition du kit de développement cet été. Il n'est pourtant pas question que Square cesse de concevoir les futurs titres pour Sony et sa PlayStation 2 ; ils seront simplement disponibles sur les deux machines... Le service de jeux en ligne de Square fonctionnera d'ailleurs pour les deux consoles et permettra donc aux possesseurs de chacune d'entre elles, de se rencontrer pour des parties de *Final Fantasy XI* et se trouve prévu aux alentours de l'été prochain !

L'annonce officielle n'est pas encore à l'ordre du jour et les deux protagonistes se refusent à tout commentaire...

Western Digital dans la XBOX !

Microsoft a choisi la firme Western Digital pour fournir les disques durs qui seront intégrés dans sa future console. Avec nVidia, Western Digital est la deuxième entreprise tierce à laquelle le géant de Redmond a accordé sa confiance. Le contrat spécifie que le constructeur de disques durs commencera à livrer ses unités dès juin 2001 et ce, jusque la mi-2003. Pour information, la XBOX incorporera un disque dur de 8 Go à plateau unique au format de 3,5 pouces...

Abe ne verra pas la PS2

● Les adorateurs du peuple Mudokon, possesseurs de la PlayStation, risquent d'être fort contrariés en apprenant cette triste nouvelle. Abe n'est pas mort mais le produit vient simplement d'être racheté par Microsoft pour sa future Xbox. La pentalogie prévue sur les machines de Sony n'aboutira donc jamais. Les raisons de ce changement radical de politique sont un peu floues, quoiqu'il semble que le géant américain de l'informatique souhaite faire de Munch l'un de ses porte-drapeaux. On a aussi entendu des plaintes, au salon de l'E3 2000, de la part des développeurs d'Oddworld Inhabitants (responsables de Munch et de l'Odyssée d'Abe sur PC) au sujet du hardware de la PlayStation 2, notamment en ce qui concerne les difficultés de programmation. A cette époque, déjà, de grosses rumeurs couraient sur un transfert éventuel de Munch Odyssée vers la Xbox. Infogrames devrait continuer à publier les différents titres déjà en place mais la Xbox aura désormais l'exclusivité des prochains titres de la série.



Des fans aux anges

Pour peu que vous soyez amateur de Manga, vous devez sans aucun doute avoir entendu parlé des aventures de Belldandy, la ravissante déesse descendu sur terre suite au coup de fil d'un jeune garçon (oui je sais, c'est bref comme présentation, mais fallait faire court alors...). Si ne n'est pas le cas, ne prenez même pas la peine de lire les lignes qui vont suivre, ce bloc s'adressant surtout aux fans de la série. En effet, Sega s'apprête à sortir sur Dreamcast, *Quiz : Ah ! Megamisama*, un jeu de questions réponses inspiré de l'univers du Manga et des quatre OAV. Prévu pour le 30 novembre au Japon, cette adaptation du jeu d'arcade du même nom (uniquement disponible au Japon), s'est vu gratifiée de mille nouvelles



questions ainsi que de doublages réalisés par les acteurs des OAV. Pour les collectionneurs, un pack à édition limitée contenant des figurines inédites et des timbres à tirage limité devrait sortir peu de temps après. Pour l'instant le jeu n'est pas prévu en version us et encore moins européenne. Va falloir ressortir son dictionnaire de jap'...



PS One Mega Man X5

Grand classique des jeux d'action/plates-formes, la série des *Mega Man* est certainement l'un des meilleurs exemples de l'histoire comme éternel recommencement. C'est donc sans réelle surprise que nous attendons une quatorzième séquelle pour le début de l'année prochaine. La trame de *Mega Man X5* se déroule



Mega Man sur PS one.

Man X5 se déroule dans un futur où les hommes et les robots ont réussi à construire des colonies en orbite autour de la terre. Sur Eurasia (la plus grosse d'entre elles), l'humeur est à la fête puisque l'on célèbre l'anniversaire de l'Armistice mettant fin à la Grande Guerre. Or, profitant du manque de vigilance des gardes, des robots sabotent l'appareil qui gère la gravité artificielle. Si personne ne fait rien au bout de 24 heures, la colonie est condamnée à s'écraser sur la terre. Bien évidemment, le seul espoir c'est Mega Man qui devra, avec l'aide de son ami Zero, récupérer les pièces d'un canon à particules afin de rétablir l'orbite d'Eurasia. A l'instar de *Metal Gear* et de *Resident Evil*, la séquence de fin dépendra de votre rapidité à terminer le jeu. En revanche, vous devrez recommencer depuis le début si vous n'arrivez pas à mener votre quête à bien en moins de 24 heures. Mis à part ce nouveau facteur temps, le titre de Capcom reste dans la lignée de ses prédécesseurs. Même univers hi-tech en 2D, même musiques entraînantes, mêmes bottes bleues, tous les éléments sont là pour satisfaire les amateurs de la série. Comme dans tout *Mega Man* qui se respecte, l'ordre dans lequel vous récupérez vos pouvoirs vous facilitera plus ou moins la tâche. Il vous faudra aussi récupérer des morceaux d'armure cachés dans les différents stages du jeu. Tyrannique histoire sans fin pour certains, c'est aussi une aventure hors du temps qui s'apprête à voir le jour sur PlayStation.

Vive les castagnettes !



Lors du dernier JAMMA Show, Sega a présenté la nouvelle borne d'arcade Samba de Amigo 2000. Cette nouvelle mouture de l'un des jeux musicaux les plus drôles du moment propose dix nouvelles chansons ainsi que deux nouveaux modes de jeu. Si la borne d'arcade ne devait jamais arriver jusque chez nous, sachez qu'une version Dreamcast devrait voir le jour le 14 décembre au Japon. En ce qui concerne la France, il n'y a plus qu'à espérer que Samba de Amigo premier du nom (qui devrait sortir dans quelques mois) se vende bien. C'est triste quand même la réalité économique...



DINO CRISIS[®] 2

**Gagnez 150 jeux et 100 posters Dino Crisis 2
en appelant vite au 08 36 68 94 95*
ou en vous connectant sur le 36 15 Virgin Games***



- Un jeu compatible 
- Une atmosphère oppressante, renforcée par un moteur 3D temps réel et une qualité visuelle cinématographique.
- Incarnez deux personnages - "Régina" et "Dylan".
- Utilisez deux armes à la fois, le joueur dispose maintenant d'une puissance de feu doublée.
- Affrontez de terribles dinosaures dans la jungle, sous l'eau ou dans les airs.

Ne les laissez pas vous digérer

CAPCOM[®]

 **Virgin INTERACTIVE**

* 2,21 F TTC la mn



Nintendo 64 Sitôt parti que déjà de retour

● Lorsque l'on évoque le terme de convivialité sur Nintendo 64, il est difficile de ne pas penser à la série des *Mario Party*. D'ailleurs, le jeu d'Hudson connaît un tel succès qu'un troisième volet est d'ores et déjà annoncé pour décembre pro-

intéresser les plus blasés d'entre vous. Outre les dix nouveaux plateaux de jeu et des personnages inédits comme le mystérieux Waluigi, ce sont sans aucun doute les soixante-dix nouveaux mini-jeux proposés qui réclament le plus



chain au Japon. Reprenant le principe du jeu de l'oie, le soft vous plonge dans cet univers plein de champignons et de tortues mutantes qui fait le charme de la série des Mario. Attendez-vous donc à retrouver des personnages comme Luigi, Yoshi, Wario ou bien encore Donkey Kong. Bien évidemment, chaque protagoniste possède ses propres caractéristiques. A vous de trouver celui qui correspond le mieux à votre façon de jouer. Si le principe de *Mario Party 3* reste similaire à celui de ses grands frères, les nouveautés apportées par l'éditeur à ce dernier volet sont suffisamment nombreuses pour

notre attention. On retrouve ainsi une course de chevaux de bois dans laquelle il vous faudra appuyer le plus rapidement sur A et B pour remporter la victoire. Si vous préférez les jeux de réflexions, vous pourrez toujours tenter votre chance sur Dossun Puzzle, un Tetris-like jouable à quatre simultanément. Seuls les jeux de hasard vous attireront ? Heyho Roulette vous scotchera à votre manette ! Bon, j'en fais peut-être un peu trop là, mais force est de constater que Hudson ne se prépare pas simplement à nous sortir une simple suite mais bel et bien un épisode à part entière dont les plus jeunes d'entre vous auraient bien tort de se priver. Ah ! J'oubliais, la version américaine prévue normalement pour le mois suivant, nous sommes en droit d'attendre une version européenne pour le début du second trimestre 2001.



Dreamcast Pod : Speedzone



Vous reprendrez bien un petit Pod ?

● Après un premier épisode peu convaincant mais qui a trouvé son public, les développeurs d'Ubi Soft se sont remis au boulot pour nous réaliser ce nouveau titre de course rapide mais cette fois sur Dreamcast.

La légende raconte qu'une substance mystérieuse venue de la planète Io, s'est répandue dans le cosmos et a infecté une colonie minière de la planète Damethra, causant de dangereuses mutations chez les machines qui étendent à leur tour le champ d'action du virus. Dans un univers hostile, parcouru de voitures mutantes, les joueurs affrontent des concurrents impitoyables... *Pod :*

Speedzone offre la possibilité de piloter huit véhicules totalement originaux sur dix circuits inédits (si, si !). Ces derniers ont fait l'objet d'une attention toute particulière car en matière de design les tracés des jeux de course ont nettement évolué depuis la sortie de *Pod premier du nom*. Chacun d'entre eux est agrémenté d'embranchements, de raccourcis et de passages secrets, ainsi que d'une profusion de sauts de folie. Les armes aussi ont bénéficié d'une nette amélioration et devraient imprimer les rétines de tous les joueurs grâce à des effets spéciaux dignes de ce nom. Divers événements inattendus, causés par les mutations, devraient survenir aléatoirement pendant les courses... *Pod II* est destiné à une utilisation via Seganet pour un maximum de huit personnes par course avec des options exclusives. Ce nouveau titre d'Ubi Soft devrait procurer d'excellentes sensations de vitesse mais seulement d'ici la fin de l'année...





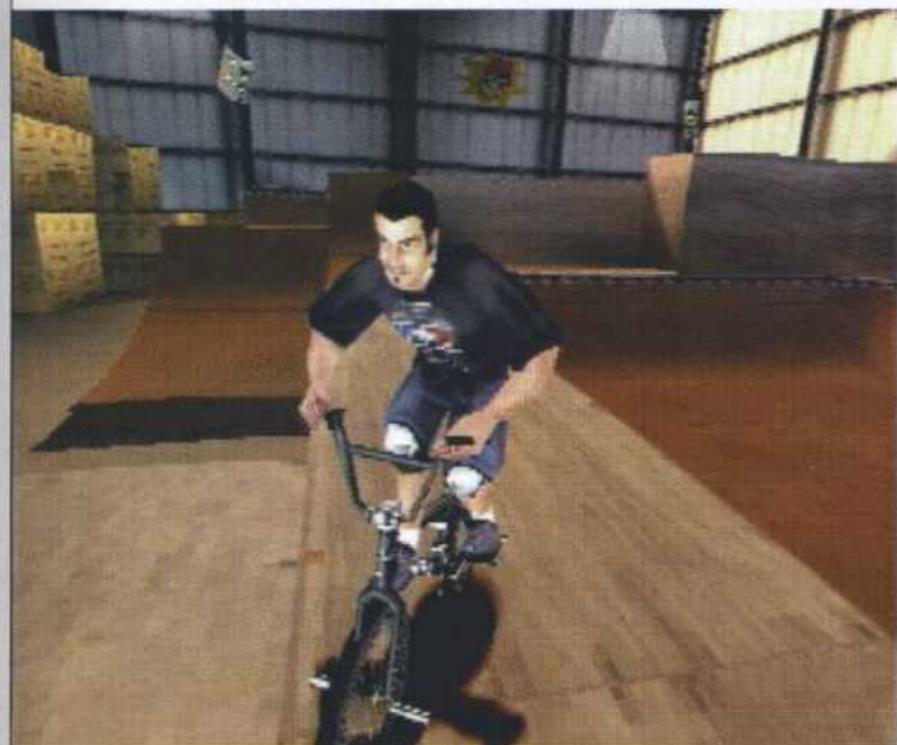
PlayStation/Dreamcast Mat Hoffman's Pro BMX

● Avec l'incroyable impact de *Tony Hawk's Pro Skater* sur le grand public, Activision s'est laissé tenter par une nouvelle expérience : le BMX. Basé sur le même moteur de jeu que *Tony Hawk 2*, *Mat Hoffman's Pro BMX* sera au moins aussi divertissant que lui et devrait voir le jour sur PlayStation, ainsi que sur Dreamcast. On pensait pouvoir présenter un test mais il faut se



contenter d'une vulgaire démo jouable. Les heureux possesseurs d'une version de *Tony Hawk 2* peuvent d'ailleurs y jouer puisqu'elle figure en option sur le jeu ! Seuls deux persos sont disponibles et le seul spot n'est qu'un petit skate park sans prétention. Pourtant, on sent

déjà un titre hors du commun pointer le bout de son nez. La version est pleine de bugs mais les figures sont là et l'animation est excellente. Quant à la prise en main, c'est du Tony tout craché. Mat Hoffman et sept de ses compères (Mike Escamilla, Cory Nastazio, Joe butcher Kowalski, Rick Thorne, Dennis McCoy, Kevin Robinson et Simon Tabron) seront présents dans la version définitive. Une douzaine d'environnements du même type que ceux que l'on trouve dans *Tony Hawk* (street et vert avec le dirt en plus) se dévoileront au fil de la progression. On trouvera aussi le même choix de mode de jeu, ainsi qu'un large éventail de figures (motion capture) toutes plus folles les unes que les autres. Quelques options sympas seront présentes comme de nombreuses vidéos ou la possibilité d'améliorer les BMX (Huffy, K2, Citizen, Trek...). Apparemment, un éditeur de park semblable à celui de *Tony Hawk 2* sera disponible... Développé par Runecraft, ce futur succès pas seulement destiné aux fans de petits vélos très solides (comme l'a prouvé *THPS* pour le skate), devrait faire fureur dès sa sortie mais on attendra le test pour en être sûr !



Mat fera-t-il mieux que Tony ?



Y'a pas que la taille qui compte

Je ne sais pas si vous étiez au courant, mais Nintendo avait choisi de sortir son Legend Of Zelda : Majora's Mask le même jour que celui du lancement officiel de la PlayStation 2 (pari risqué lorsque l'on sait à quel point la 128 bits de Sony était attendue). Pourtant, cela n'a pas empêché le dernier-né de Miyamoto de se placer directement en tête du classement des jeux les plus vendus, Madden NFL 2001 et Tekken Tag Tournament sur PlayStation 2 n'arrivant respectivement qu'en quatrième et cinquième position. Comme quoi, il n'y a pas que le nombre de bit qui compte, mais bel et bien la façon de s'en servir...

Pivotal Développeur sur Xbox

Le 13 mars dernier, Pumpkin Studios mettait la clé sous la porte après l'interruption de Saboteur, un jeu qui devait être développé en partenariat avec Eidos. Si ce nom ne vous dit toujours rien, sachez que c'est à Pumpkin Studios que nous devons le très moyen Warzone 2100. Après plusieurs mois d'absence, voilà que l'éditeur revient, sous le nom de Pivotal Games avec en préparation pour PC, PlayStation 2 et Xbox un nouveau jeu d'action-stratégie se déroulant pendant la guerre du Golfe. Prévu pour l'année prochaine, Desert Storm pourrait bien créer la surprise et renouveler un genre qui en a bien besoin.

PS2 X Squad



● Il s'en passe des choses en cette année 2037 ! Imaginez un peu : des terroristes surarmés se sont emparés d'une base militaire secrète. Bien entendu, le gouvernement ne cède pas à leurs revendications puisqu'il dispose d'un groupe d'intervention qui a fait ces preuves : le X Squad. Ces soldats du futur disposent d'un arsenal à faire rougir Rambo : pistolet, fusil mitrailleur, fusil sniper et quelques autres machines futuristes comme le lance-flammes (celui de 2018, modifié 2021 !). Ce jeu d'aventure/action vous permet de prendre le contrôle d'une escouade composée de quatre personnes, vous devrez prendre les bonnes décisions au bon moment et surtout éviter que votre quatuor ne se fasse éliminer par les méchants. Nous devrions tester *X Squad* le mois prochain, en attendant régaliez-vous avec ces quelques images...





Rupture

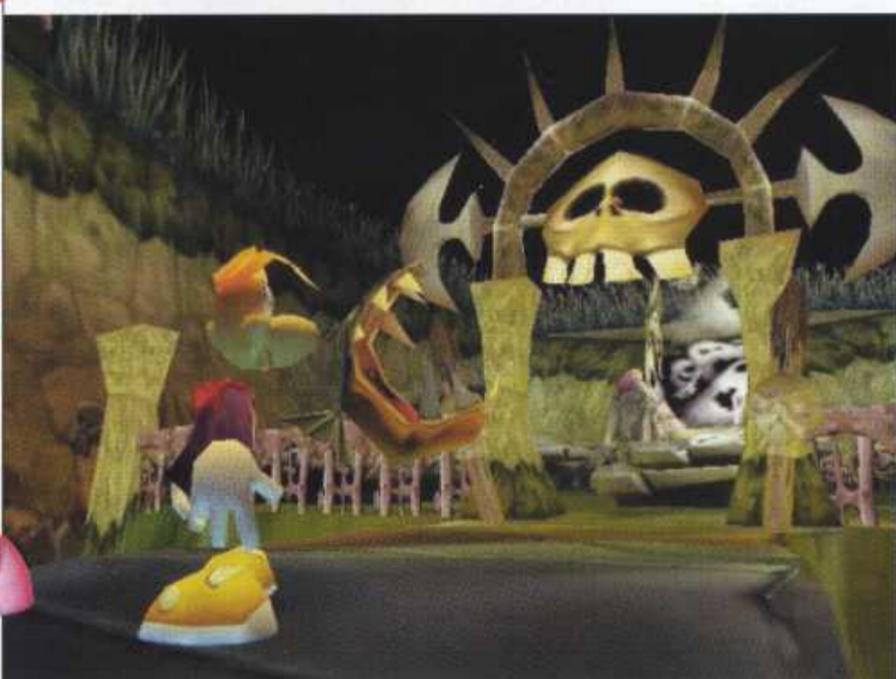
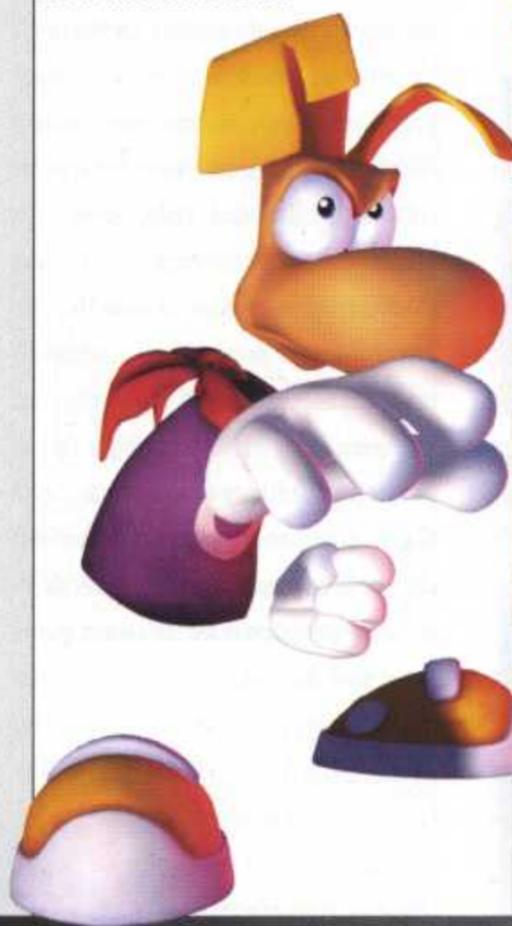
Sony vient d'annoncer qu'il serait impossible de fournir le million de consoles attendu pour la sortie européenne de la PlayStation 2. Ainsi, les Anglais qui devaient recevoir 200 000 consoles devront se contenter de 165 000 unités. Afin d'éviter une rupture de stocks immédiate, Sony a demandé aux commerçants de ne plus accepter de réservations concernant son nouveau hardware. Aucune mesure n'a été annoncée pour le sol français, mais vu le mal que semble avoir le géant nippon à satisfaire la demande internationale, il ne serait pas étonnant que nous connaissions les mêmes problèmes que nos voisins d'outre-Manche.

Bonne nouvelle

Les rumeurs allaient bon train sur l'éventuelle sortie d'un *Fighting Vipers* sur Dreamcast. Et bien figurez-vous que Sega Japon vient de confirmer ce bruit de couloir en annonçant la sortie de *Fighting Vipers 2* sur sa console de salon. Prévu pour le 18 janvier 2001, le jeu de baston devrait connaître quelques améliorations par rapport à la version arcade, notamment en ce qui concerne la réalisation et le nombre de combattants.

PS2 Rayman 2 : Revolution

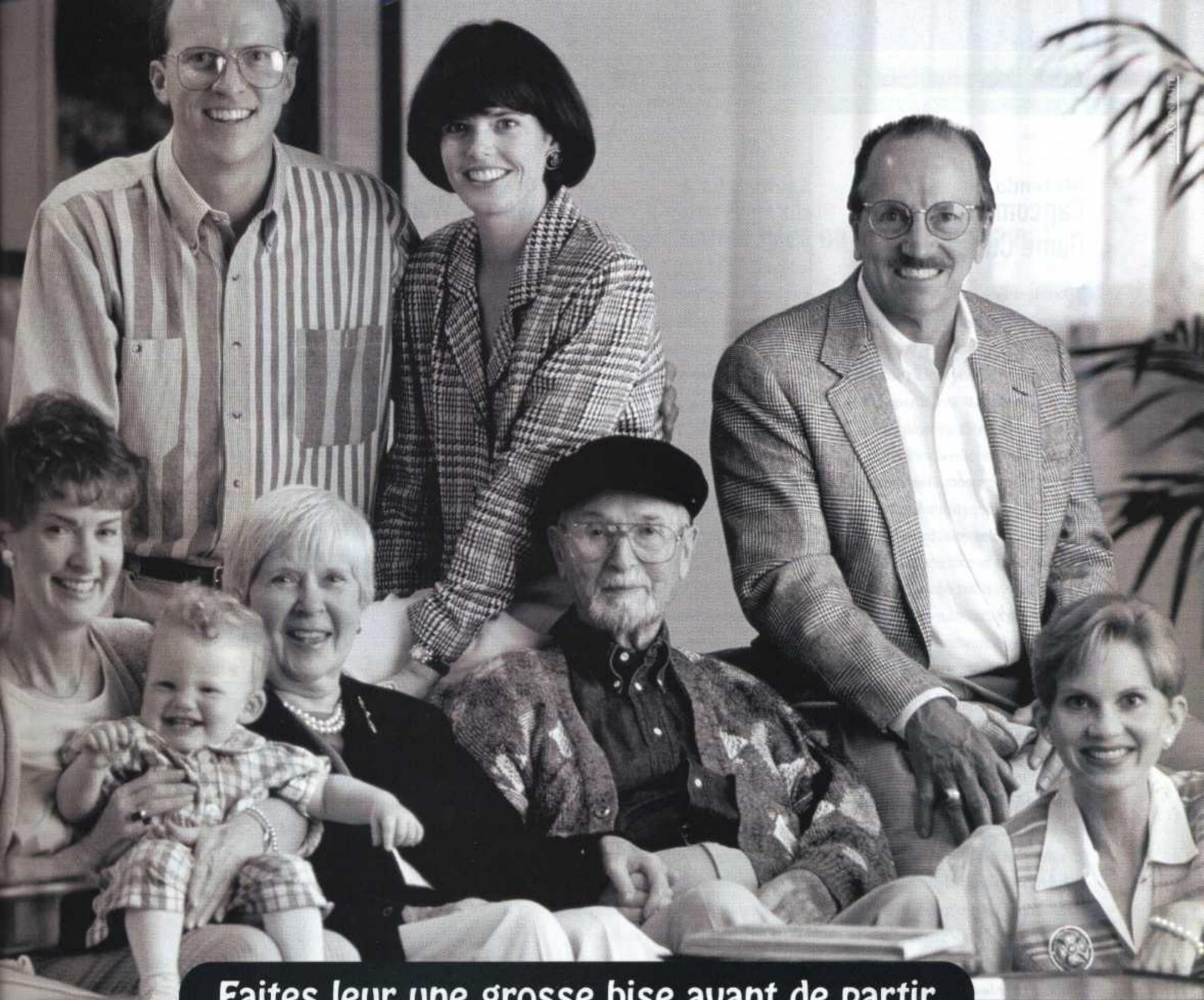
● La petite mascotte d'Ubi Soft réussit un beau parcours dans le monde vidéoludique. Déjà sorti sur PlayStation, Nintendo 64 et Dreamcast, *Rayman 2* se trouvera bientôt disponible sur PlayStation 2. Rebaptisé *Rayman 2 : Revolution*, pour l'occasion, les développeurs de Criterion ont apporté leur aide à ceux d'Ubi pour la programmation. La maniabilité se montrera identique aux autres versions mais le gameplay devrait être retravaillé et de nouveaux niveaux feront leur apparition. Le pôle aventure sera accentué afin de rendre le jeu moins linéaire et la difficulté sera accrue par une plus grande présence des ennemis. Nous ne manquerons pas de vous donner plus d'informations ultérieurement.



PS2 Explorer

Afin de pouvoir vous connecter sur le Net à partir de la PlayStation II, il vous faudra équiper la console d'un modem ou d'une carte Ethernet. Mais pour surfer ? Quel logiciel allez-vous utiliser ? C'est la société Access qui répond à cette question puisque c'est son navigateur Internet (NetFront)

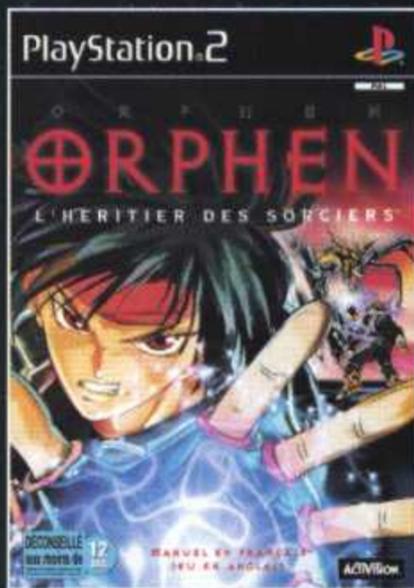
qui a été choisi par Sony et fera partie intégrante des kits de connections PS2. Ce navigateur supporte le JavaScript, le Macromedia Flash 3.0, le HTML 3.2 et le SSL 2.0/3.0. De quoi fureter un peu n'importe où, en quelque sorte !



Faites leur une grosse bise avant de partir



À l'instar d'Orphen, sorcier puissant mais terriblement paresseux, vous avez toujours pensé qu'être un héros demandait trop de travail ? Maintenant, il est trop tard. Plongé dans une dangereuse aventure, vous devez user de



vos sombres pouvoirs pour aider vos coéquipiers en détresse à trouver l'objet de leur quête.

Incarnez Orphen ou l'un de ses cinq compagnons de route dans cette aventure épique d'action-jeu de rôle.

ORPHEN : Pour vivre autre chose qu'une aventure d'un jour



Nintendo Capcom soutient la Game Cube

● Resident Evil Zero vient d'être annoncé officiellement sur Game Cube. Développée à l'origine pour la 64 bits de Nintendo, la préquelle de Capcom devrait être disponible pour la sortie de la console en juillet 2001. Le joueur y incarne une certaine Rebecca Chambers qui enquête sur l'apparition inexplicable de zombies et autres chiens mutants dans la paisible ville de Raccoon City. Il est également possible de vivre l'aventure au travers d'un autre personnage nommé Billy et ainsi d'approfondir certains points du scénario. Un épisode indispensable qui devrait apporter un bon nombre d'explications sur les obscures activités d'Umbrella et ainsi poser les bases d'une histoire qui en est déjà à son cinquième chapitre. Resident Evil Zero vient d'être annoncé officiellement sur Game Cube. Développée à l'origine pour la 64 bits de Nintendo, la préquelle de Capcom devrait être disponible pour la sortie de la console en juillet 2001. Le joueur y incarne

une certaine Rebecca Chambers qui enquête sur l'apparition inexplicable de zombies et autres chiens mutants dans la paisible ville de Raccoon City. Il est également possible de vivre l'aventure au travers d'un autre personnage nommé Billy et ainsi d'approfondir certains points du scénario. Un épisode indispensable qui devrait apporter un bon nombre d'explications sur les obscures activités d'Umbrella et ainsi poser les bases d'une histoire qui en est déjà à son cinquième chapitre.



Baldur's Gate sur PlayStation 2

Interplay reste muet sur le sujet, mais il semble bien que l'éditeur soit en train d'adapter son célèbre jeu de rôles sur la 128 bits de Sony. Peu d'infos ont filtré sur les améliorations que cette nouvelle version apportera, mais on parle déjà de la possibilité de jouer à plusieurs via le modem de la console. Alors que les possesseurs de PC se trouvent sur le point de goûter aux joies du second volet, ne faudrait-il pas voir dans ce Baldur's Gates version Dreamcast comme un moyen facile et rapide de gagner beaucoup d'argent ?

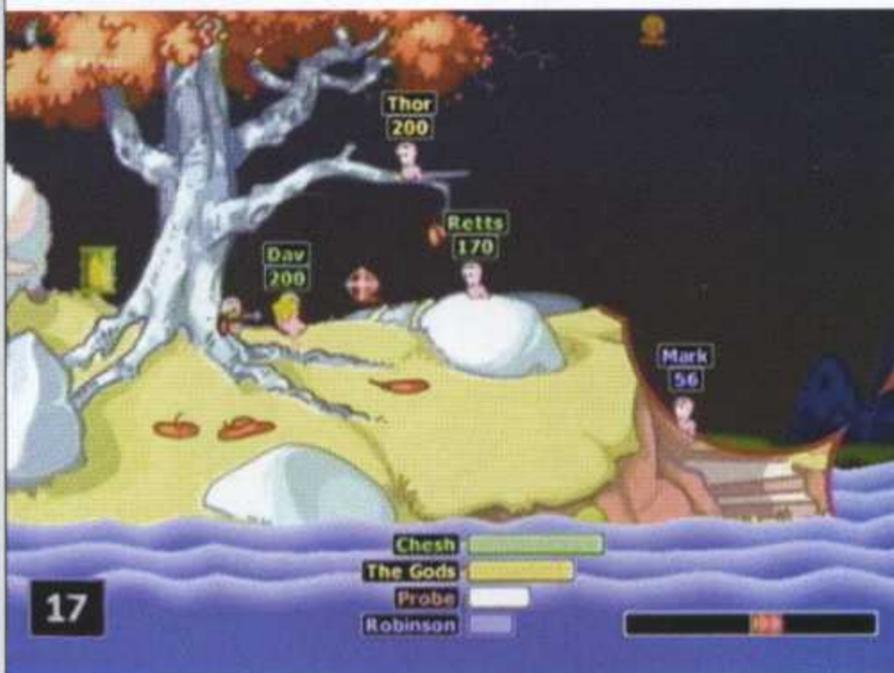
Slaine : un barbare sur Xbox !

Encore un ! Le comics Slaine le Barbare, édité par la maison anglaise 2000 AD (qui publie également Judge Dredd), devrait bientôt se voir adapté en jeu vidéo. Le titre est en effet prévu pour 2002 sur Xbox. Cela ne surprend guère, lorsque l'on sait que les développeurs de Rebellion avaient justement racheté 2000 AD il y a quelques mois. Aux dernières nouvelles, le PDG de Rebellion, Jason Kingsley, s'efforcerait d'obtenir la participation de Simon Bisley, le dessinateur de Slaine.

Encore et toujours les Pokémon

Les version Gold et Silver de Pokémon font un véritable tabac outre atlantique, Ils prennent les deux premières places du Top 10 américain devant des jeux tels que Zelda (N64), Tony Hawk's Pro Skater II (PSX) ou encore Tekken Tag Tournament sur PS2 ! Qui a dit que la bande à Pikachu était sur le déclin ?

Dreamcast Worms World Party



Un petit ver pour la route ?

● Fort de leur Worms

Armageddon, les développeurs de Team 17 préparent une nouvelle version de leur célèbre jeu d'action/stratégie démesurément iconoclaste. Cet excellent jeu destiné aux possesseurs de Dreamcast sera très proche du



précédent, donc résolument hilarant, amusant et convivial. Le principe est toujours aussi simple : deux ou plusieurs équipes de petits vers (worms) s'affrontent à l'aide d'armes plus ou moins conventionnelles (en fait un véritable arsenal de psychopathe) dans un décor destructible en 2D avec un pur style cartoon. Les moyens de destructions sont innombrables et parfois très originaux, comme des pigeons à tête chercheuse, des moutons explosifs, des vaches tueuses ou même des grands-mères kamikazes au sac à main rempli de TNT ! On peut en espérer de nouveaux dans World Party. Il existe aussi des outils permettant de grimper, de s'accrocher ou de creuser dans tous les sens et des cordes pour se déplacer. Le décor sur lequel repose les vers est évolutif puisque destructible, les explosions le creusent au fur et à mesure. De nouveaux modes de jeu en solo sont prévus (Fortress Bully, Goliath, Wormpot...), des tournois, des combats de nuit et des challenges en super corde. Un mode entraînement sera disponible pour les moins agiles. Le mode multijoueur (jusqu'à six personnes !) offre la possibilité de jouer en coopération, ou les uns contre les autres, pour des tas de missions, des death match et même des boss de fin de niveau. Le jeu en ligne sera un des points forts du soft. Le jeu étant vendu aussi sur PC, la liaison via le modem de la Dreamcast permettra



des combats infiniment plus variés. Graphiquement identique à son prédécesseur, on est en droit de se demander si Worms World Party ne ressemble pas plus à un add-on qu'à un titre complet... on en saura plus lors du test.



PS2 Twisted Metal : Black



Les aficionados de la PlayStation de la première heure se souviennent certainement de ce titre extraordinaire qui mettait en scène des bolides à la *Mad Max*, spécialement équipés pour de furieux combats sanguinaires. Ceux qui ignorent ce jeu connaissent peut-être la série des *Vigilante 8* : c'est un peu le même principe. La même équipe de développeurs (Incognito studios) édite un nouveau titre dans une veine identique mais cette fois sur PlayStation 2. Ils se sont inspirés de films comme *Le Silence Des Agneaux*, *Seven* ou *L'Echelle De Jacob*. Quatorze véhicules incroyables, aux multiples



Le premier qui double...

transformations et aux armes invraisemblables, seront disponibles pour prendre part au carnage, dans plus de huit environnements sombres et glauques à souhait. Plusieurs modes de jeu sont prévus pour jouer seul mais le plus intéressant résidera sans aucun doute dans les parties en multijoueur qui se dérouleront sur une dizaine d'autres terrains spécialement conçus pour ce type de combat. Les développeurs ont soigné les nombreux effets spéciaux qui devraient nous en mettre plein les yeux. Les différents sites proposés sont très animés (piétons, trafic, conditions météo aléatoires...) et il existe une grande interaction avec les décors. Ainsi, on pourra abattre les avions qui passent ou décrocher la grande roue d'une fête foraine pour la faire rouler ! Prévu pour sortir l'année prochaine, *Twisted Metal* saura (re)conquérir l'âme noire qui sommeille en vous.

PS2 Donald comme vous ne l'avez jamais vu !

Ubi Soft nous prépare pour l'année prochaine un jeu de plates-formes avec pour protagoniste principal le plus irritable et le plus colérique de tous les personnages de Walt Disney, Donald Duck. Cette fois-ci, la célèbre photographe Daisy s'est fait kidnapper par un magicien démoniaque nommé Merlock. Comme si cela n'était pas suffisant, Gontrand Bonheur (un cousin) décide d'aller secourir la belle afin de l'épouser bon gré mal gré. Donald devra donc faire au plus vite pour retrouver et sauver sa dulcinée. Au fil de votre aventure, vous recevrez l'aide de personnages familiers comme Riri, Fifi, Loulou ou bien encore Géo Trouvetou. Ils vous permettront d'acquérir de nouveaux pouvoirs indispensables pour déjouer les nombreux pièges qui vous attendent. Histoire d'accentuer l'interactivité du jeu, les programmeurs ont essayé de retranscrire le plus fidèlement possible les sautes d'humeur de notre ami. Ainsi, en plus du facteur temps et des dangers qui vous menacent, vous devrez également faire attention à ne pas trop brusquer Donald si vous ne voulez pas que celui-ci s'énerve et devienne incontrôlable. Tantôt fatigué, déterminé ou frustré, on a rarement vu un

personnage de jeu vidéo montrer un tel degré de personnalité. C'est d'autant plus impressionnant que l'humeur de Donald influera directement sur le déroulement du jeu. L'Emotion Engine de la PlayStation 2 serait-il enfin exploité ? Il est encore trop tôt pour en juger, mais on peut d'ores et déjà s'attendre à un large éventail de mimiques très réalistes. Dans son déroulement, *Disney's Donald Duck : Goin' Quackers* ressemble énormément à *Kaze no Klonoa* et propose des déplacements en 2D dans des décors entièrement en 3D. Les différents pièges et énigmes qu'il vous faudra déjouer restent dans un esprit très classique, mais nous ne lui en tiendrons pas rigueur dans la mesure où le titre d'Ubi Soft s'adresse avant tout à un public âgé de six à douze ans. Basée sur les versions PlayStation et Nintendo 64, cette mouture PlayStation 2 semble des plus prometteuses et devrait sortir dans le courant de l'année prochaine chez nous.



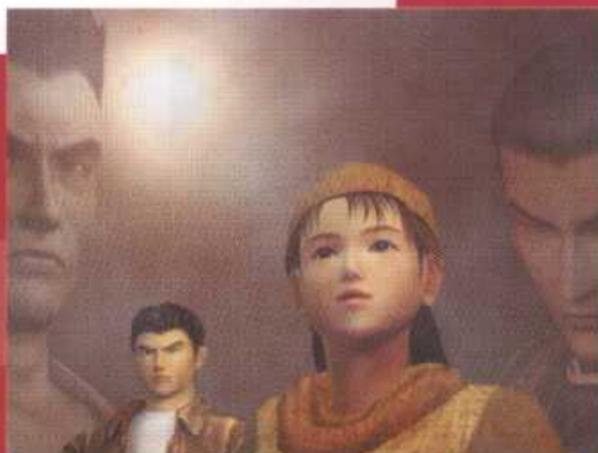
On fait un petit Quake ?



PLAYBOX

TESTS

Shenmue - Dreamcast - Sega



The Legend Of Zelda Majora's Mask - N64 - Nintendo



Dead Or Alive 2 Hardcore - PS2 - Tecmo



SUPER



BIEN



PAS MAL



BOF

JEU à POSSÉDER ABSOLUMENT !



P26 : Tekken Tag Tournament

PS2

P27 : Eldorado

PS One

P28 : Time Splitters

PS2

P29 : F1 RC

N64

P30 : FIFA 2001

PS2

P31 : Wild Wild Racing

PS2

P32 : Ready To Rumble II

Dreamcast

P34 : Smuggler Run

PS2

P35 : Chicken Run

Dreamcast

P36 : Dead Or Alive 2 Hardcore

PS2

P38 : Knockout Kings

PS One

P40 : Ridge Racer 5

PS2

P41 : Metropolis

Dreamcast

P42 : Dino Crisis 2

PS One

P43 : Tomb Raider Chronicles

PS One

P44 : Tony Hawk II

Dreamcast

P45 : Midnight Club

PS2

P46 : Mario Party II

N64

P47 : Crash Bash

PS One

Tests Express

Aladin

PS One

Fantavision

PS2

Toys Story 2

Dreamcast

FIFA 2001

PS One

Winnie l'ourson

PS One

Orphen

PS2

Le Monde Des Bleus 2

PS One

NBA 2K

Dreamcast

NHL 2001

Premier jeu de hockey sur PlayStation 2, NHL 2001 reste dans la lignée de ses prédécesseurs et vous propose de retrouver la totalité des trente équipes de la ligue américaine plus une vingtaine d'équipes internationales. Pourtant, si le titre d'Electronic Arts reste toujours aussi plaisant à jouer, il n'a pas fait l'unanimité à la rédaction.

● Premier bon point : la licence NHL permet à Electronic Arts de nous offrir la totalité des équipes de la ligue, avec les vrais noms des joueurs et leurs caractéris-

tiques respectives. Le concept n'offre rien de nouveau mais cela fait toujours plaisir. Les joueurs sont correctement modélisés et les textures -même si elles manquent encore cruellement de finesse - donnent un côté réaliste au jeu. Si vous n'êtes pas sensible à cet aspect et que vous préféreriez utiliser la manière forte et foncer derrière le palet, crosse levée (ça fait plus mal...), sachez que vous pouvez choisir de jouer en mode arcade et ainsi, vous épargnez tout ce qui relève de la tactique dans le hockey. Dans les deux cas, vous avez droit aux commentaires éclairés de journalistes sportifs que seuls les aficionados devraient apprécier, les autres pouvant baisser le volume dans le menu des options.

Deuxième bon point, le jeu est fluide et les différents mouve-

ments du hockey sont plutôt bien rendus. Ceci dit, il n'y a pas de quoi s'extasier, puisque les joueurs sont de taille moyenne et qu'exception faite des plans rapprochés, les jeux de lumières laissent franchement à désirer. Résultat, si les gros plans sont de toute beauté, les graphismes proposés lors des parties sont quelconques et ne tirent pas parti des



Ouch, ça fait très mal !

capacités de la PlayStation 2. C'est loin d'être laid, mais on était tout de même en droit d'attendre un peu mieux de la console de salon la plus puissante du monde. Le meilleur atout de NHL 2001 est sans aucun doute son excellente maniabilité. En effet, la prise en main est rapide, les coups sortent facilement et les feintes sont suffisamment nombreuses pour que béotiens ainsi que joueurs confirmés puissent apprécier la performance. Vous l'aurez donc certainement compris, NHL 2001 n'est pas le soft qui vous fera investir dans une PlayStation 2. Mais si vous aimez ce sport et que vous possédez déjà la 128 bit de Sony, vous pouvez l'acheter sans aucune hésitation car, sans être exceptionnel, il n'en demeure pas moins de grande qualité.

Zebeuyek

NHL 2001

EA Sports

Prix : environ 400 francs
Nombre de joueurs : 1 ou 2
Plus : animations des joueurs, prise en main rapide
Moins : temps de chargement, graphismes du public
Observation : gère la Dual

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



85%



Non ! On ne peut pas acheter l'arbitre !



Des détails qui font la différence

Quoique trop peu nombreux, certains détails du jeu montrent que les programmeurs ont apporté un certain soin à leur travail. Par exemple, la foule n'est pas constituée d'un seul bloc mais de spectateurs distincts qui bougent de cinq ou six façons différentes. Dans le même ordre d'idées, des marques de patins apparaissent sur la glace, au fur et à mesure du match. De plus, les commentateurs commencent à parler aux trois-quarts de la jauge de loading, de manière à ce que vous trouviez le temps moins long.



EA SPORTS

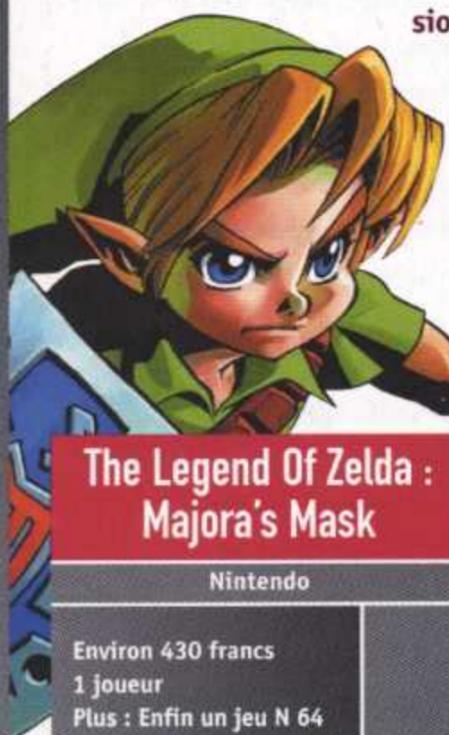


Nintendo 64



The Legend Of Zelda : Majora's Mask

Une quête d'identité qui tourne mal, un Link transformé en végétal inoffensif et une comète qui menace d'entrer en collision avec la planète. Le scénario de ce nouveau volet de Zelda est plus sombre que celui de ces prédécesseurs. Nintendo change de ton, mais garde son génie pour accorder tous les joueurs.



The Legend Of Zelda : Majora's Mask

Nintendo

Environ 430 francs
1 joueur
Plus : Enfin un jeu N 64 sans brouillard, le principe des masques, des missions nombreuses et variées
Moins : De rares ralentissements, des décors aux coloris parfois douteux
Observations : RAM Pack obligatoire

GRAPHISMES

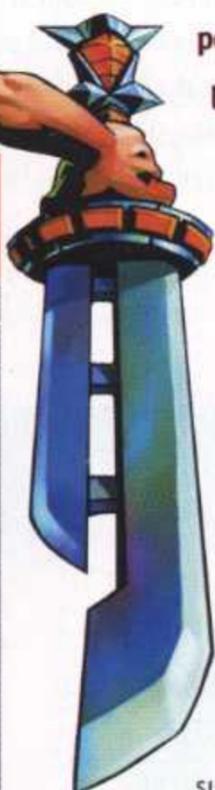
ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



95%



Commençons par les graphismes si vous le voulez bien. Avec l'aide précieuse de RAM Pack, les décors sont fins et détaillés. Pas d'effet de brouillard, pas de

z-buffer raté. On se surprend à regarder au loin, à scruter le moindre indice susceptible de nous venir en aide. On ne se fait plus surprendre par des ennemis qui n'étaient pourtant qu'à quelques mètres en face. La Nintendo 64 affiche enfin tout son potentiel et nous offre le



Chaque moment important de l'aventure sera ponctué de cinématiques en 3D temps réel.

plus beau jeu jamais sorti sur sa machine. Chaque décor dégage une ambiance particulière et subjugue le joueur par sa richesse et sa variété. Ambiance d'autant plus palpable que la bande-son de *Legend Of Zelda : Majora's Mask* colle à merveille à l'action. On retrouve de nombreux morceaux d'*Ocarina Of Time*, mais le retour du thème principal ainsi que l'ajout de magnifiques mélodies font oublier ce petit manque de créativité. On retrouve



Avec la carte, vous saurez toujours où vous êtes.



Un ciel sans nuage. Un rêve aujourd'hui devenu réalité pour tous les possesseurs de Nintendo 64.

d'ailleurs de nombreux points communs entre les deux jeux

Nintendo 64 comme les personnages que vous rencontrez ou les monstres que vous affrontez. Il est également dommage que certains passages se ressemblent autant (la forêt des singes et la forêt des Kokiri) mais le dernier-né de l'éditeur est tellement varié que la comparaison ne peut aller plus loin. La richesse de *Majora's Mask* vient de la grande place réser-



Un écureuil de branche en branche

Tel l'écureuil, qui, de branche en branche rebondit, Link sera confronté à de nombreuses phases de plates-formes. Ainsi, plus encore que dans *Zelda 2* sur NES, vos réflexes seront mis à rude épreuve. Certains passages demandent une réelle dextérité et les moins patients risquent de s'énerver rapidement. Chaque masque donnant ses propres aptitudes, ces séquences sont d'une grande variété et, malgré leur nombre, ne ternissent en rien le côté aventure du jeu.



vée au comportement des personnages du jeu. Ainsi, plus vous comprenez leurs envies et leurs habitudes, et plus vous vous retrouvez plongé au cœur de petites quêtes vous menant dans des endroits reculés et encore inexplorés. Pour influencer sur leur comportement, il vous faudra récolter de nombreux masques (vingt-quatre en tout) donnant droit à de nouvelles compétences. Mieux vaut d'ailleurs se prêter au jeu si vous ne voulez pas achever votre aventure trop rapidement. Il y a tellement de possibilités différentes que ce serait vraiment dommage de ne pas les



Les effets de lumières sont réalistes.



Les statues de hibou vous permettent de vous téléporter à différents endroits de la carte.

exploiter. Surtout n'hésitez pas, c'est une redéfinition du jeu d'aventure que nous offre ici Nintendo. Rien que du bonheur.

Zebeuyek

Des jeux dans le jeu



Autre nouveauté de ce Majora's Mask, un bon nombre de protagonistes clés mènent leur propre vie pendant vos péripéties. Par exemple, la vieille dame de l'hôtel ne vous racontera d'histoires que pendant la journée. De même, il faut attendre le troisième jour pour espérer visiter un ranch dont l'accès est

obstrué par un énorme rocher. Certaines rencontres vous proposeront des quêtes secondaires et vous permettent

ainsi de gagner des objets magiques

rares. Les habitudes des personnages changeant en fonction de l'heure et du jour auxquels vous leurs rendez visite, vous risquez de mettre un bon bout de temps à finir complètement le jeu.

Quand l'habit fait le moine

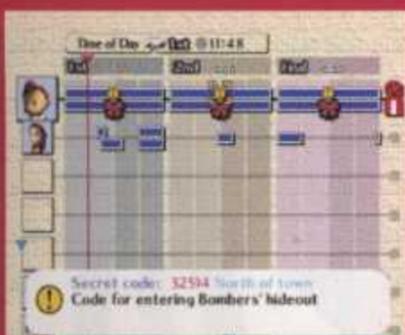
Si la majorité des masques que vous récoltez ne vous donne que quelques capacités, trois d'entre eux vous permettent de changer complètement d'apparence. Au-delà de la morphologie du personnage, ce sont à chaque fois de nouveaux coups et une mania-bilité différente qui vous attendent. Ainsi, Link Mojo est léger et peut ricocher sur l'eau. Il peut également se déplacer dans les airs grâce à des fleurs faisant office de parachute. Link Goron se caractérise par une force démesurée, laquelle vous rendra bien des services lorsqu'il faudra dégager un passage bouger de gros rochers. Il peut également se mettre en boule pour se déplacer rapidement et remonter les pentes un peu trop rudes. Déguisé en Zora, Link a la capacité de nager sous l'eau et de se battre en envoyant des trombes d'eau à ses ennemis. Bien évidemment, certaines quêtes ne se débloquent qu'avec le déguisement adéquat.



Un emploi du temps chargé

Avec tous ces changements d'horaires et ces retours dans le temps, notre pauvre Link a bien du mal à trouver ses repères. Fort conscient du drame quotidien du jeune garçon, Nintendo a cru bon de cacher, dans le jeu un agenda. Ainsi, dès que vous faites une rencontre importante, Link fiche l'individu dans un emploi du temps qu'il vous faudra compléter en retournant voir le person-

nage à différents moments de la journée. L'agenda vous permet également de répertorier vos différentes missions et ainsi de savoir ce qu'il vous reste à faire.





PS2

SSX

Les bons titres sur PlayStation 2 se cherchent encore.

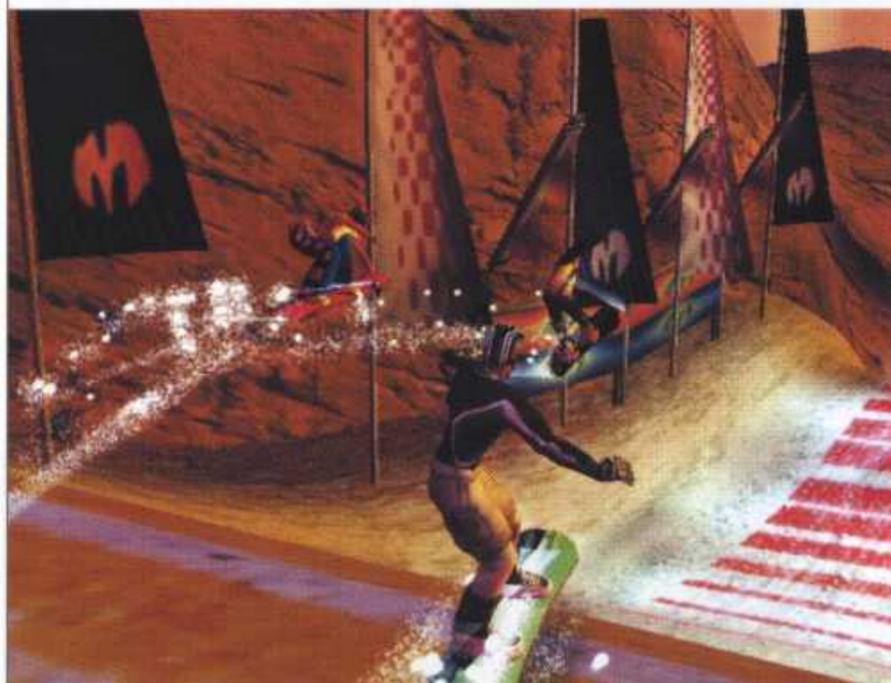
Heureusement, EA Sports Big prend un peu d'avance en nous proposant un titre de boardercross complètement extravagant et démesurément iconoclaste. Enfilez vos moufles, les descentes sont fraîches et pleines de surprises.

SSX	
EA Sports Big	
Prix : environ 400 francs	
Nombre de joueurs : 1 ou 2	
Plus : une totale liberté	
Moins : quelques bugs	
GRAPHISMES	
ANIMATION	
JOUABILITÉ	
SON	
résiduels	
90%	

Après la sélection de l'un des quatre personnages (quatre autres se débloquent au fil de la progression) et l'une des planches disponibles (freestyle, boardercross ou alpine), on accède à l'échauffement qui permet de se familiariser avec les manipulations de base. Ensuite, on peut se lancer dans un des deux modes de jeu disponibles (les épreuves simples et le circuit mondial) pour d'incroyables runs sur la première piste. Relativement



simple d'accès, SSX offre une excellente impression de glisse et surtout de liberté grâce aux dimensions époustouflantes (aussi bien en longueur, qu'en largeur) des différents "niveaux". Dès les premiers virages, on se rend compte du travail des développeurs et du soin apporté aux décors (d'une richesse rare pour un jeu de snowboard). L'interactivité avec les différents éléments se montre aussi très impressionnante mais un des gros points forts réside dans les innombrables raccourcis (et passages secrets de folie) disséminés sur chaque piste. Le circuit mondial laisse le choix entre des courses contre cinq concurrents ou des descentes, appelées showoff, sur lesquelles il faut réaliser le plus de points possible, en exécutant des

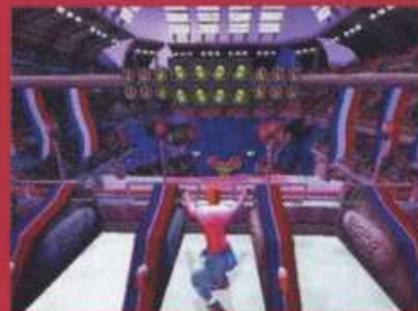
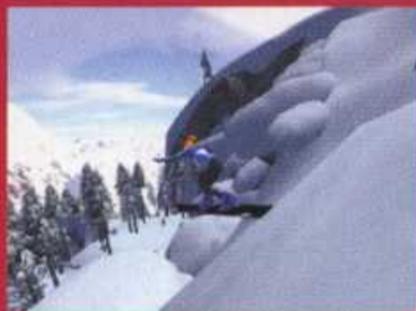
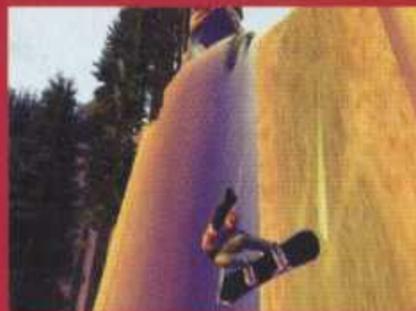
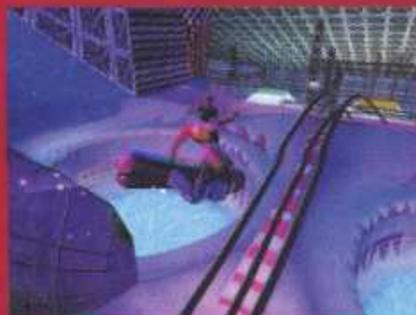


Un des points forts réside dans les innombrables raccourcis.

figures. Les courses se déroulent en trois parties (quart de finale, demi-finale et finale) et il faut terminer dans les trois premiers pour accéder au tour suivant. La piste suivante ne se déverrouille que si l'on remporte une médaille lors de la finale. En cas d'échec, il faut tout refaire. Chaque course comporte son lot de difficultés mais pour corser le tout, les concurrents se battent ! Voilà une démarche bien pratique pour se débarrasser d'un gêneur mais il n'est pas rare de se retrouver la tête dans la neige à cause d'un mémorable coup bien placé.

Des pistes monstrueuses

SSX propose sept pistes fascinantes (plus une descente bonus dans la poudreuse) autorisant toutes les folies. Chaque "niveau" totalement irréel (énorme iceberg à Hawaii, mégalopole aux buildings high-tech, plateau de flipper géant...) renferme pléthore de surprises toutes plus étonnantes les unes que les autres et que l'on découvre à chaque run.





La modélisation des riders se révèle vraiment réaliste.



Appréciez la qualité du mouvement du snowboarder.

Toutes les pistes ouvertes dans le circuit mondial deviennent disponibles dans les épreuves simples mais uniquement pour le personnage choisi. En effet, à la manière d'un *Tony Hawk's Pro Skater*, il faut recommencer pour chaque rider ! Outre le nouveau matériel, les victoires offrent aussi des points d'expérience permettant d'améliorer les caractéristiques des snowboarders (prise de carre, vitesse, stabilité et figures). A l'instar de tout bon jeu de glisse qui se respecte, *SSX* autorise toutes les rotations et grabs existants pour des combinaisons de figures interminables et spectaculaires, lors de sauts souvent saisissants. Il existe d'ailleurs une option pour visualiser tous les tricks de base. On obtient de nouvelles tenues pour les surfeurs en les effectuant tous.

Jusqu'ici, les jeux sur PlayStation 2 restaient relativement fades et sans réelle innovation ; toutefois, avec le titre d'EA Sports Big, on commence à entrevoir les capacités de la machine. Les graphismes de *SSX*, sans se montrer extraordinaires, sont très bien réalisés, l'animation est excellente et la mania-



Quelques figures

Le dernier titre d'Electronic Arts Sport Big autorise toutes les facettes des vrais snowboarders (rotations dans tous les sens et grabs à l'infini). Seule la taille des sauts diffère car les énormes bosses et les à pics vertigineux envoient les riders dans les airs pendant un temps qui semble souvent interminable.



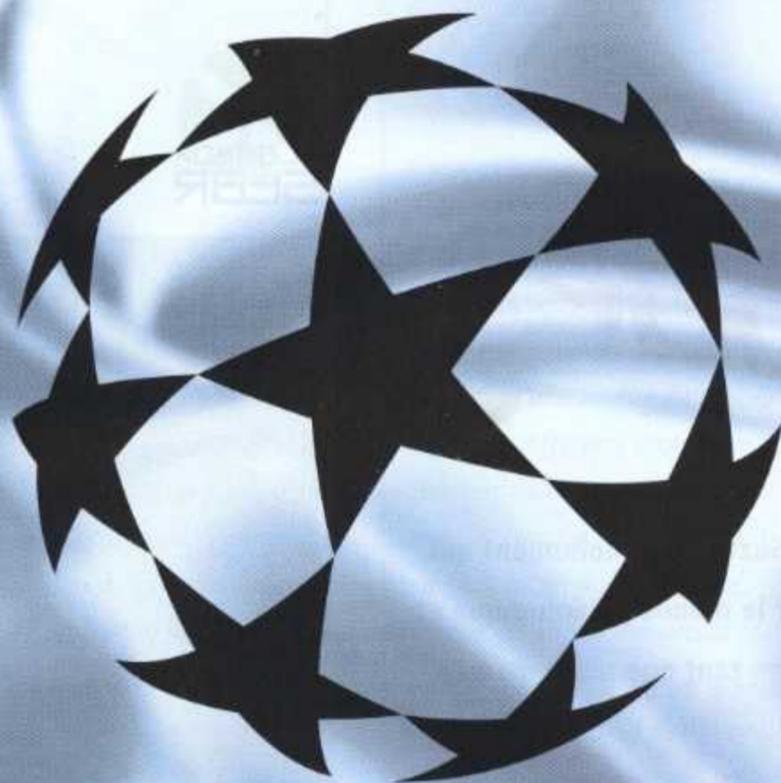
bilité aisée. Hélas, de nombreux bugs de collision subsistent (il est fréquent de rester coincé sans issue possible). Forcément, lorsque les décors atteignent une telle complexité, il s'avère difficile pour les concepteurs de prévoir toutes les possibilités. C'est dommage car se fait susciter rapidement une certaine frustration et certaines parties sont franchement gâchées mais qu'à cela ne tienne : on recommence sans oublier de contourner le piège... Les replays forment aussi un point intéressant puisqu'il est possible de faire des montages et de les sauvegarder grâce aux multiples options. Pour résumer, *SSX* constitue un très bon titre au plaisir toujours renouvelé que les fans de glisse version arcade sauront apprécier; les autres n'auront qu'à faire comme d'habitude, à savoir maugréer des insanités et tourner la page.

Christophe



ESSES

199,00 F*



UEFA

CHAMPIONS LEAGUE®

Season 2000/2001

Le plus grand tournoi des Clubs du Monde. Le jeu officiel.



- Retrouvez les équipes du tournoi ainsi que tous les vainqueurs des finales depuis 1960
 - Nouveaux modes de tournois avec 12 nouvelles compétitions
 - Créez votre propre équipe avec l'intégralité des joueurs disponibles dans le jeu
 - Nouvelles animations plus fluides par technologie de Motion Capture (capture de mouvement)
 - Intelligence Artificielle améliorée apportant encore plus de réalisme lors de vos matchs
- Paramètres de jeu totalement personnalisables. Jouez le style que VOUS voulez

*Prix public généralement constaté



www.take2games.com





Dreamcast



Shenmue

Shenmue est le chef-d'oeuvre de Yu Suzuki, un monument qui devait, pour beaucoup, révolutionner le monde vidéoludique et affirmer la position de la Dreamcast en tant que pilier du marché 128 bits... Il ne tient qu'à vous de vérifier ce qu'il en est en lisant la critique qui va suivre...

Retraçons un peu l'historique de ce jeu anthologique : à l'époque, *Shenmue* n'existait que sous le nom de projet Berkeley. Par la suite, certains parlèrent d'un RPG s'inspirant de *Virtua Fighter 3*... La vérité ne

devait ressortir que bien plus tard, entre temps *Shenmue* était né. Gigantesque saga prévue pour être

son regretté paternel. Sa quête le fera quitter son Japon natal et il parcourra diverses contrées dont la Chine. Sa seule piste est le nom de l'agresseur de son père : Lan Di. Voilà en ce qui concerne le thème général. Là où réside le génie de *Shenmue* et contrairement à ce qui avait été annoncé par les différents trailers (bandes annonces) de Sega sur celui-ci, notre jeu ne constitue pas un RPG mais plutôt un simulateur de vie. Vous vous déplacez librement dans un environnement 3D grandement réaliste et déplacez la plupart des objets à loisir. Le jeu a été intégralement traduit en anglais, sous-titré anglais pour la version européenne et le doublage s'avère tout bonnement étonnant. On s'émerveille d'ailleurs de la qualité de celui-ci et on n'a de cesse de regretter que le doublage de certains films ne soit pas à la hauteur dantesque de ce qui a été accompli ici. Vous aurez tout le loisir de vous en rendre compte par vous-même. Attention, la qualité de l'environnement sonore ne s'arrête pas là ! Les bruits changent suivant la matière du sol que vous arpentez et leur tonalité ainsi que leur intensité varie également. Les bruits sont aussi omniprésents et, même si cela est encore perfectible, il s'agit, en

Shenmue : chapitre 1

Sega

Environ 370 francs
1 joueur
Plus : Un simulateur de vie absolument prenant
Moins : On aimerait déjà avoir la suite...
Observation : Compatible réseau et kit vibratoire

GRAPHISMES



ANIMATION



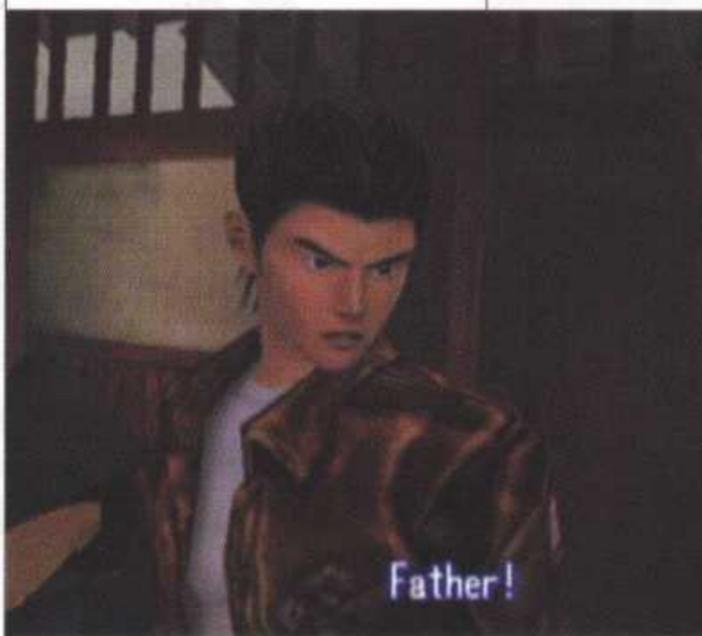
JOUABILITÉ



SON



96%



Ryo en action. Quel charisme !

en trois volets, *Shenmue* relate les aventures d'un jeune adulte japonais, Ryo Hazuki, dont le père a été tué sous ses yeux lors d'un affrontement contre un jeune expert en arts martiaux chinois. Dès lors, il n'aura donc de cesse de venger la mort de



Voici Landi, assassin de votre père.

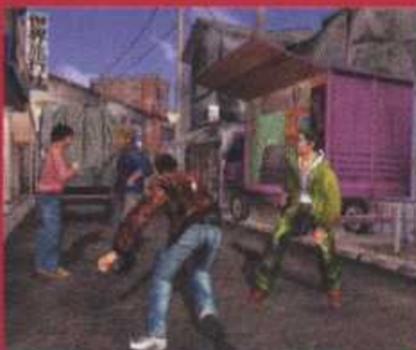
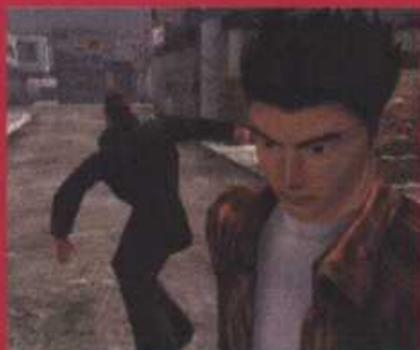
tout cas d'un sacré travail qui a été accompli là ! Passé l'aspect technique (certes impressionnant) du soft, on se dit : à quoi peut bien servir le fait d'être dans un cadre réaliste ? Un jeu console se doit d'être amusant avant

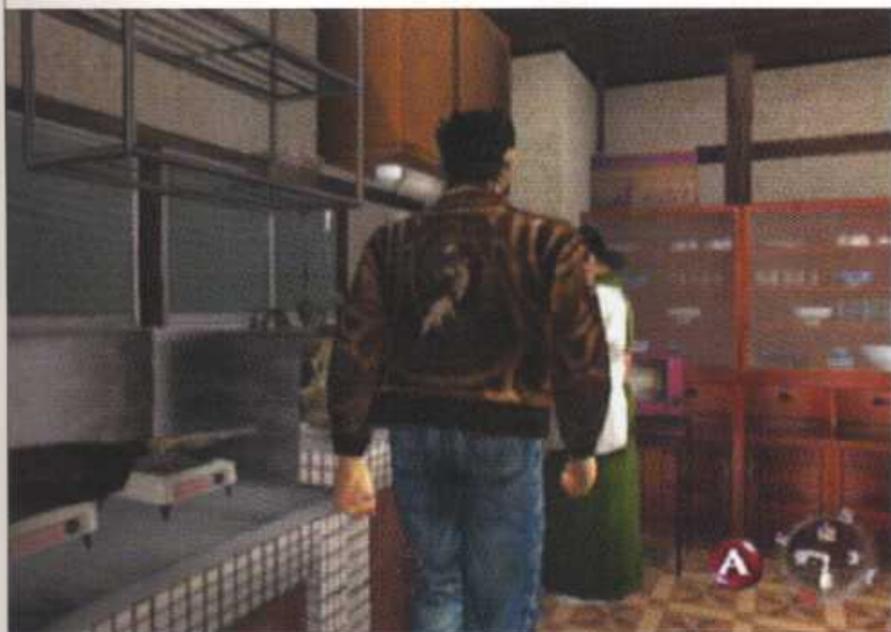
tout... La réponse est très simple : dans *Shenmue*, on peut tout faire ou presque. L'intérêt consiste donc à s'occuper de la vie de tous les jours de Ryo Hazuki. On ne devient pas héros en un jour et encore moins un héros vengeur. Il vous faudra donc discuter avec les gens du quartier afin d'obtenir des renseignements, rendre des services et même parfois travailler. Eh oui, même si la gouvernante de la maison continue à s'occuper de la maison familiale ainsi que du Dojo de votre père feu Hazuki - senseï, même si elle vous donne également



Trois, deux, un... Action !!

Durant certains événements, il ne tiendra qu'à vous de réagir au quart de tour pour être en mesure de ne pas perdre un suspect. Parfois, il faudra avoir la capacité de vous défendre face à certains individus quelque peu vicieux... Action !!





Les intérieurs sont riches de détails divers.



Cette femme vous fournira un peu d'argent.

Vous pourrez emprunter des véhicules pour aller plus vite : vélo, moto, bus... en résumé, l'attirail du parfait citoyen. Attention, pour certains d'entre eux, payer sera évidemment un impératif. Outre le fait de gagner votre vie, maintenir votre condition physique sera prioritaire. Dans certains endroits - parcs, gymnases, dojos - vous pourrez travailler un peu vos talents d'artiste martial (de bagarreur technique, quoi). Suivant les quartiers, vous serez donc amené à vous en servir pour survivre ou pour glaner des informations. Certains individus peu recommandables vous apprendront de nouvelles techniques car, comme chacun le sait, il est bon d'aller voir de temps ce qui se passe chez le voisin. Notez que, quoi qu'il arrive, Ryo s'entraînera de toute façon avant d'aller se coucher. Pour les couche-tard, sachez que les salles d'arcade n'attendent que vous ! Yu Suzuki s'est bien évidemment fait de la pub car il vous sera possible de jouer à de véritables monuments du jeu vidéo tels que *Hang On* et *Space Harrier* (ah nostalgie...). D'autres événements annexes vous permettront d'aborder le soft sous plusieurs angles différents. Vous ne rencontrez pas les mêmes personnes suivant le jour et la nuit et ces dernières ne seront pas forcément au même endroit à la même heure le jour d'après. Heureusement, dans cette jungle de possibilités en temps réel, le téléphone sera votre allié. Vous avez un carnet d'adresses avec les numéros d'urgence ainsi que ceux de vos amis. Ils vous aideront de temps à autre pour peu que vous les y encouragez un minimum. Lorsque vous jouerez à Shenmue, prenez votre temps et n'oubliez pas d'apprécier les possibilités et les détails magnifiques que recèle celui-ci car c'est un véritable bijou que nous livre là Sega avec Yu Suzuki. Je vous quitte en vous laissant encore un bon paquet d'actions possibles à découvrir. Appréhendez donc de ce jeu de la manière dont vous le désirerez. Comme qui dirait, RPG has changed !

Pimousse

De magnifiques visages

Vous remarquerez le soin tout particulier accordé par les programmeurs pour donner une touche de vie aux visages des différents protagonistes rencontrés tout au long de Shenmue. Lorsque l'on voit cela, il n'y a plus aucun doute possible. Shenmue est LE jeu Dreamcast !!



De la bagarre dynamique !



Vous devrez entretenir votre condition physique car vos assaillants n'iront pas de main morte ! A vous de faire le poids. Si vous allez dans des coins peu recommandables (croyez-moi, ce sera nécessaire), vous aurez de GROS problèmes. Alors, rappelez-vous, le calme précède la tempête...



SEGA





PS2

Tekken Tag Tournament

Fleuron de la bagarre 3D sur PlayStation, la série des Tekken se perpétue aujourd'hui sur la 128 bits de Sony. Malheureusement, si cette nouvelle version ravira à coup sûr les amateurs, les autres risquent d'être rebutés par un manque flagrant d'innovations.

Tekken Tag Tournament

Namco

Environ 450 francs
1 ou 2 joueurs
Plus : Graphismes de toute beauté, maniabilité, 32 persos disponibles
Moins : Le moteur 3D de Tekken 3, le 50 hertz, c'est lent, pas de réelles innovations
Observation : Il est possible de prendre jusqu'à 11 captures d'écran sur sa carte mémoire

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

86%



● Pour cette nouvelle mouture, Namco inaugure un principe qui a fait ses preuves dans *Virtua Fighter 3* et *King of Fighters* à savoir le combat en équipe. Les affrontements se dérouleront ainsi deux contre deux avec la possibilité de changer de personnage à tout instant. Certains combattants sont complémentaires, d'autres opposés. A vous donc de faire le meilleur choix stratégique afin de réaliser des combos dévastateurs. Par exemple, vous avez la faculté de mettre au sol votre adversaire et de demander de l'aide à votre coéquipier afin que celui-ci l'achève pour vous. En ce qui concerne la réalisation, il faut bien avouer que si les textures manquent encore



Chaque coup d'épée de Yoshimitsu est suivi d'une traînée d'énergie du plus bel effet.



Baek contre Kunimitsu. Voilà un affrontement qui aura fait rêver bien des joueurs.

de réalisme, les décors sont quant à eux de toute beauté et fleurissent de détails en tous genres comme l'herbe qui s'aplatit sous vos pieds ou bien encore les feuilles qui s'envolent lorsque vous tombez au sol. De même, les spectateurs à l'arrière-plan sont bien animés et donnent vie aux aires de combat. La bande

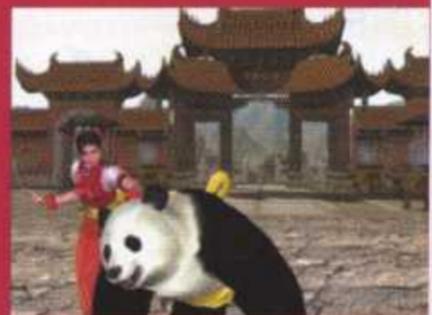
son quant à elle est de grande qualité avec des morceaux techno tantôt niais, tantôt rythmés et les bruitages, comme dans les autres volets, dynamisent les affrontements. En ce qui concerne les modes de jeux, nous avons droit aux classiques Time Attack et Practice mais aussi au Tekken Bowl, un jeu de bowling amusant mais vite lassant. Autant dire que Namco nous avait habitués à mieux. La plus grosse déception vient certainement de l'animation des persos. *Tekken Tag Tournament* utilisant le même moteur 3D que son prédécesseur, on se retrouve face à des combattants rigides, aux coups mal décomposés et aux visages froids. A l'heure des *Soul Calibur* et autres *Dead or Alive 2*, on ne peut s'empêcher de penser à du travail bâclé. C'est d'ailleurs ce que pourront lui reprocher certains, ne voyant dans ce dernier volet qu'une suite sans saveur, simplement destinée à vendre aux nouveaux possesseurs de PlayStation 2 un concept qui a fait ses preuves.

Zebeuyek



Ils sont tous là !

S'il est très agréable de retrouver tous les protagonistes des Tekken 2 et 3 (Gon excepté), on peut regretter l'absence de nouveaux personnages. Il y a bien Tetsujin et Unknown, mais ils n'ont pas de technique propre et imitent simplement celles des autres combattants. Les autres, quant à eux, ont juste trois ou quatre nouveaux coups ce qui réduit l'intérêt du soft. Finalement, on peut rajouter au rang des abus la présence de Gun Jack, P-Jack et Jack 2, ou comment nous mettre trois fois le même perso avec des textures différentes.



Pour l'or et la gloire : la route d'Eldorado

Les studios Dreamworks qui nous avaient livré le fameux dessin animé *Le Prince d'Égypte*, s'associent cette fois-ci avec Ubi Soft en vue de créer un jeu. Il s'inspire de leur nouveau film d'animation qui n'est pas encore sorti en salle. Le soft en lui-même est bien évidemment un jeu d'aventure.

● Dès l'intro du jeu, on reconnaît la patte de Dreamworks. Un petit D.A. vous met dans l'ambiance, puis c'est parti ! On note tout de suite les voix digitalisées et les sous-titres ; le tout en français s'il vous plaît ! Vous incarnez donc Miguel et Julio, deux aventuriers ayant quelques démêlés avec la

justice qui se voient contraints de s'expatrier contre leur gré. Il vous faudra les conduire en lieu sûr, le tout dans la joie et la bonne humeur. C'est que nos deux amis sont de joyeux drilles et ne s'en laissent pas compter. Ainsi, Miguel et Julio sont tout à fait capables de se déguiser en femme, d'agacer un taureau ou bien encore d'utiliser un poulet comme bouc émissaire pour se tirer d'affaire. Je vous laisse imaginer le tableau... Au

Pour l'or et la gloire : la route d'Eldorado

Ubi Soft/Dreamworks

Moins de 400 francs
1 joueur
Plus : Un univers très développé et beaucoup de gags
Moins : Une durée de vie assez faible

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



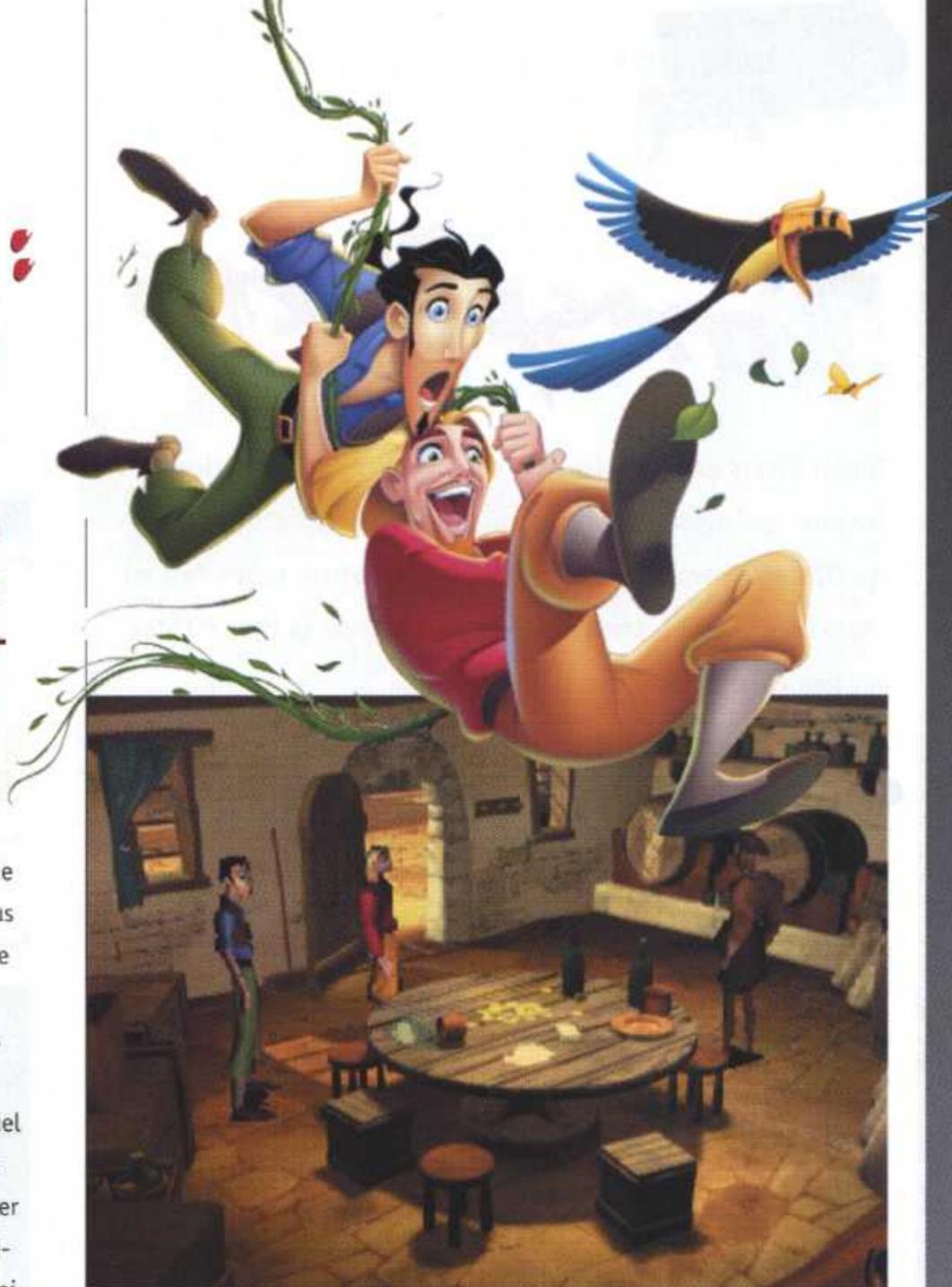
78%



Admirez la richesse des détails.



Les plans de caméra sont sympathiques.



L'exploration est très importante.

niveau graphique, on regrette un peu que l'environnement ne soit pas en simili dessin animé. On a ici affaire à des décors pré calculés ainsi qu'à des personnages en 3D basique. Heureusement, quelques reflets discrets viennent agrémenter les vêtements de nos deux héros. Le son est d'assez bonne qualité et les rares musiques sont adaptées au style général. L'animation fait néanmoins penser à du Disney poussif mais c'est malgré tout un gage de qualité (bel effort de la part des programmeurs). Les différents rebondissements scénaristiques tombent toujours à point nommé, ainsi tous ceux qui affectionnent ce type de soft seront ravis. Le seul point noir reste la durée qui, à l'heure actuelle, nous a paru un peu légère. En ce sens, il est donc plus à réserver aux débutants qui trouveront là un bon challenge en guise d'initiation. A préciser également pour tous ceux qui auraient envie d'aller voir le film et de jouer au jeu que ce dernier, s'il s'inspire de la trame du film d'animation, sait aussi faire des ellipses afin de ne pas en dévoiler les moindres détails.

Pimousse



Dreamworks sait nous faire rêver...

Un constat qui s'impose lorsque l'on se penche sur la manière dont sont amenées les différentes situations. Cela ressemble à du Disney mais ça n'est pas du Disney ; et certaines personnes férues d'animation que je ne citerai pas ici apprécient ce style tantôt onirique, tantôt féérique...





PS2

Timesplitters

Timesplitters est un doom-like dans la plus pure tradition. Zombies qui explosent, têtes qui giclent, thorax éclatés, tous les éléments semblaient réunis pour nous offrir un jeu fort en sensations. Eh oui, semblaient seulement, car le titre d'Eidos est loin d'être exempt de défauts.

● Timesplitters est un doom-like dans lequel vous devez voyager à travers le temps afin de récupérer des reliques plus ou moins sacrées. Nous pourrions sans aucun doute méditer des heures sur les enjeux d'une telle possibilité, mais ce serait

entrer dans un domaine auquel n'appartient pas le titre d'Eidos : celui de la réflexion. On avance, on tire, on se cache, on tire, on avance, on tire. Bien sûr, au début, vous risquez de trouver le jeu laid et vide. On ne pourra pas vous le reprocher vu la pauvreté des décors, le manque de finesse des textures et la banalité des ennemis que vous rencontrerez. Néanmoins, si vous résistez à cette sorte de rite initiatique, c'est un tout autre univers qui s'offre à vous. Les environnements s'enrichissent en détails divers, les textures s'embellissent de teintes de couleurs du plus bel effet. Les missions gagnent en variété et en intensité. En bref, le jeu devient intéressant. Par contre, ce qui ne change pas, c'est cette maniabilité hasardeuse qui fait pousser des petits cris de rage parce que le perso n'a pas répondu comme on le désirait. Puisqu'on en est à parler de choses qui fâchent, il y a des problèmes de gestion des collisions. Cela n'arrive heureusement pas souvent, mais en tout cas suffisamment pour vous gâcher

Timesplitters

Eidos

Environ 450 francs
1 ou 4 joueurs
Plus : la fluidité, on peut jouer à 4 simultanément, le principe des missions
Moins : les décors sont vides, maniabilité hasardeuse, trop classique dans le fond
Observations : Se joue avec les deux sticks analogiques

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



80%



Comme vous pouvez le constater, les coloris ne sont pas toujours bien choisis.



Mais pourquoi j'ai plus de balle ?!
Pourquoi j'ai plus de b...



Deux sur un écran, sans aucun ralentissement.

Death Match qui ressemble énormément à *Unreal Tournament* sur PC. Malgré tout cela, nous sommes en présence d'un titre bien classique et à l'intérêt assez limité... mais qui n'a pas de concurrent à l'heure actuelle sur PlayStation 2.

Zebeuyek



Un jeu en kit

Simple d'accès et vraiment complet, l'éditeur de niveaux vous offre un large choix de salles à coller les unes aux autres que vous pourrez répartir sur plusieurs étages. Vous pouvez également décider où placer les armes, l'éclairage ou bien encore modifier les coloris des textures. Cependant, pour pouvoir profiter de tous les avantages de ce mode, il vous faudra auparavant terminer le jeu dans tous les niveaux de difficulté afin de débloquer un maximum d'options.





F1 Racing Championship

Souvent lents, peu maniables ou trop orientés arcade, les jeux de Formule 1 sur Nintendo 64 n'ont jamais vraiment rassasié les amateurs de simulation automobile. Sa licence FIA et ses graphismes réalistes suffiront-ils à F1 Racing Championship pour sortir du lot ?

F1 Racing Championship

Ubi Soft

Environ 450 francs
1 ou 2 joueurs
Plus : Les vrais noms des pilotes, les nombreux réglages possibles
Moins : L'effet de flou, un mode simulation trop arcade
Observations : Compatible pack vibration

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



85%

Autant vous le dire tout net, le titre d'Ubi Soft est la meilleure simulation de F1 sortie à ce jour sur la 64 bits de Nintendo. Pourtant, les graphismes ne sont pas exceptionnels. Trop flous et grossièrement texturés, les décors manquent de détails et n'exploitent que partiellement les possibilités de la console. Cela cause quelques problèmes de visibilité en caméra subjective, mais on reste un cran au-dessus de la moyenne des autres jeux du genre. Nous ne ferons donc pas les fines bouches à ce niveau là. Le mode deux joueurs, s'il risque de vous lasser rapidement est, quant à lui, étonnamment fluide et ne perd pas trop en détails par rapport au mode un joueur. En ce qui concerne les différents modes de jeu, vous avez le choix entre le



La vue subjective est la plus réaliste, mais offre une visibilité réduite de la route.

mode arcade et le mode simulation. Si ce dernier propose davantage de paramètres à régler que le mode arcade, on peut tout de même regretter son manque de réalisme, notamment au niveau de la conduite et du freinage qui se fait sans trop de subtilité. Ceci dit, réaliste ou pas, la maniabilité de *F1 Racing Championship* est sans conteste le point fort du jeu. Les véhicules répondent bien et les conditions climatiques influencent réellement la façon de piloter. De même, les différents réglages que vous pouvez effectuer aux stands ou avant la course joueront une importance capitale sur la conduite à adopter pour tirer profit des spécificités de votre voiture. D'ailleurs, vu la difficulté du jeu, nous ne pouvons que trop vous conseiller de vous attarder sur les réglages. En niveau facile, pas de problème, les victoires s'accumulent sans difficulté majeure, mais dès que l'on passe en mode difficile ou pro, c'est une toute autre paire de manches. Les concurrents deviennent très durs à doubler et il faut jouer au maximum sur les paramètres pour espérer avoir un véhicule adapté aux différents types de courses et aux conditions climatiques. Si vous ajoutez à cela la possibilité de prendre en compte l'usure des pneus, du moteur et des ailerons, vous obtenez un jeu de Formule 1 incroyablement complet et offrant un challenge qui devrait satisfaire tant les débutants que les joueurs confirmés.

Zebeuyek



Réglages en tout genres

Malgré un côté arcade un peu trop poussé, *F1 Racing Championship* offre un choix de réglages tout à fait honorable. Ainsi, des rapports de votre

boîte de vitesse, aux suspensions en passant par la répartition du poids du véhicule, vous pouvez paramétrer votre voiture pour qu'elle soit la plus performante possible selon les circuits et les conditions climatiques. Un atout de taille qui permet aux puristes d'y trouver leur compte.



ESRFS



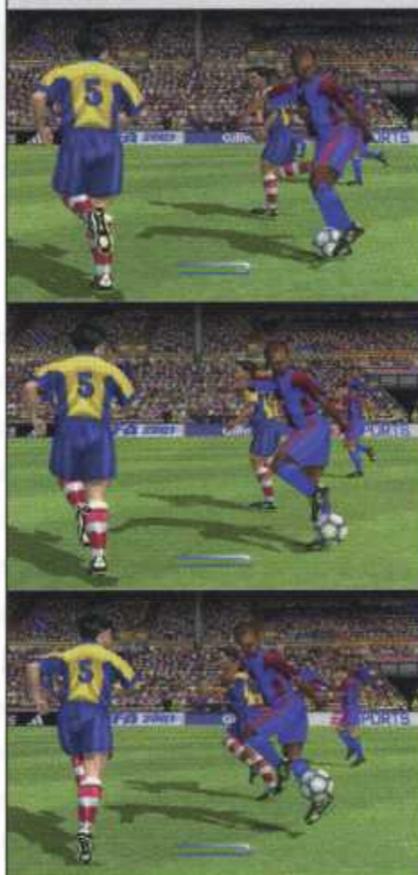
PS2

FIFA 2001

Electronic Arts a tout mis en oeuvre pour que la version européenne de *Fifa 2001* soit sur PS2 dès la sortie de la console. Heureusement pour nous, cette édition fait vite oublier les critiques de l'édition japonaise apparue il y a plusieurs mois.

● Il ne se passe pas une année sans qu'un jeu *Fifa* ne sorte sur nos consoles et comme d'habitude, la dernière monture est mieux que la précédente et beaucoup moins bien que celle de l'année prochaine ! Au menu de cette édition 2001, nous trouvons des graphismes améliorés, une motion capture très convaincante ainsi qu'un vaste choix d'équipes : cinquante internationales et celles des dix-

La roulette !



Avec les boutons L1-L2-R1 et R2, vous pourrez réaliser des gestes techniques qui, même s'ils n'apportent pas grand chose au jeu se montrent assez impressionnants.



Domage, on ne peut pas tromper l'arbitre en tombant tout seul !

sept championnats les plus en vue. La rapidité de prise en main est l'un des points fort du jeu, les joueurs virtuels répondent parfaitement aux commandes et l'on exécute très facilement tous les coups disponibles : passes, tirs, lobs, dribbles, tacles... Seules les têtes restent aléatoires. L'intelligence artificielle du gardien de but se révèle de très bonne facture, ce dernier plongera dans les pieds des attaquants et n'hésitera plus à sortir de sa cage lors des corners. Les défenses gérées par l'ordinateur sont, quant à elles, de piètre qualité : aucun pressing, des tacles pas assez appuyés et une défense de zone trop perméable montrent vite les limites du programme. *Fifa 2001* se joue donc beaucoup trop aisément ; il suffit de dribbler votre défenseur et de partir à l'assaut du but puisqu' aucun joueur adverse ne sera en couverture. Les parties contre les adversaires humains sont donc à privilégier d'autant plus qu'il s'avère possible de jouer à quatre sur le même écran. Graphiquement, les stades font preuve de plus de vie qu'à l'accoutumée : on voit les joueurs s'échauffer, les arbitres de touches sont présents et les supporters s'activent dans les tribunes. De nombreux effets viennent accroître le réalisme : lumières, ombres, conditions climatiques, etc. Les animations ne sont pas en reste puisque la décomposition des mouvements a été "motion capturée" à partir de stars du football. Au chapitre des améliorations, citons aussi les commentaires en français qui collent parfaitement aux actions de jeu, les musiques de Moby, la possibilité d'éditer les joueurs ou encore les ralentis paramétrables "à la *Matrix*". En définitive, ce *Fifa* version 2001 constitue une fois de plus une réussite, à condition d'y jouer à plusieurs.

FIFA 2001

EA Sports

Environ 430 francs
1 à 4 joueurs
Plus : Graphismes, animations, nombre d'équipes
Moins : Trop facile contre l'ordinateur

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

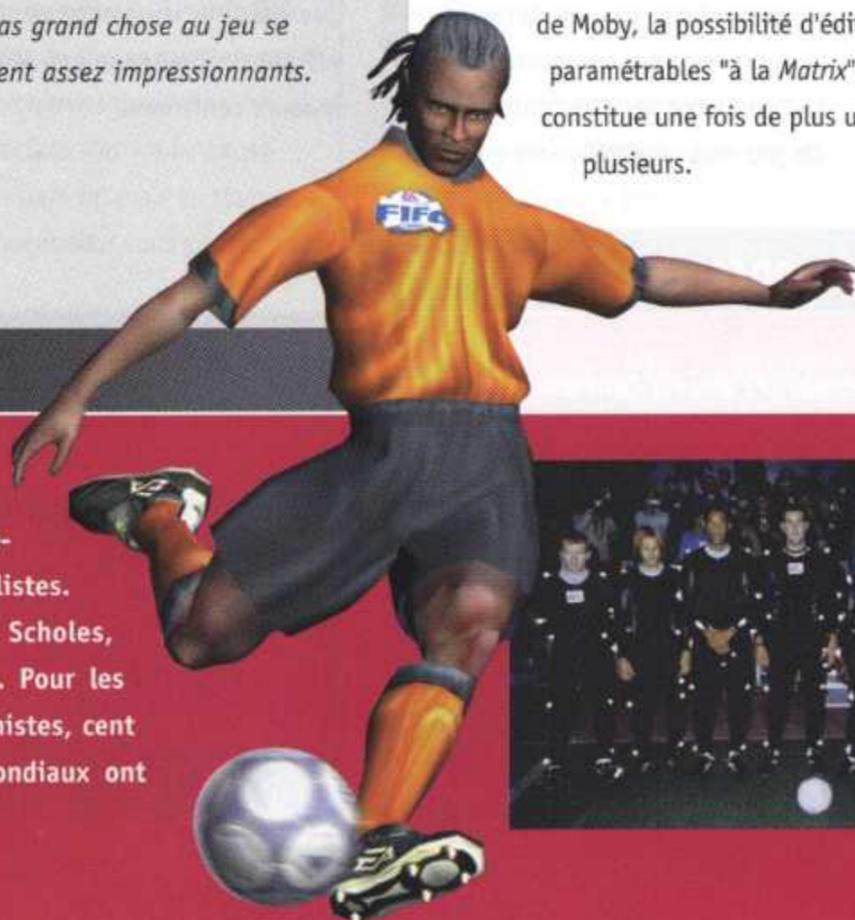
SON



88%

Motion capture réaliste

Six stars du football ont accepté d'être "motion capturés" afin que l'équipe de développement travaille sur des animations réalistes. De gauche à droite, nous retrouvons Scholes, Mendieta, Henry, Gershon, Davids et Kuka. Pour les visages et la corpulence des autres protagonistes, cent cinquante des plus grands footballeurs mondiaux ont été modélisés des pieds à la tête !



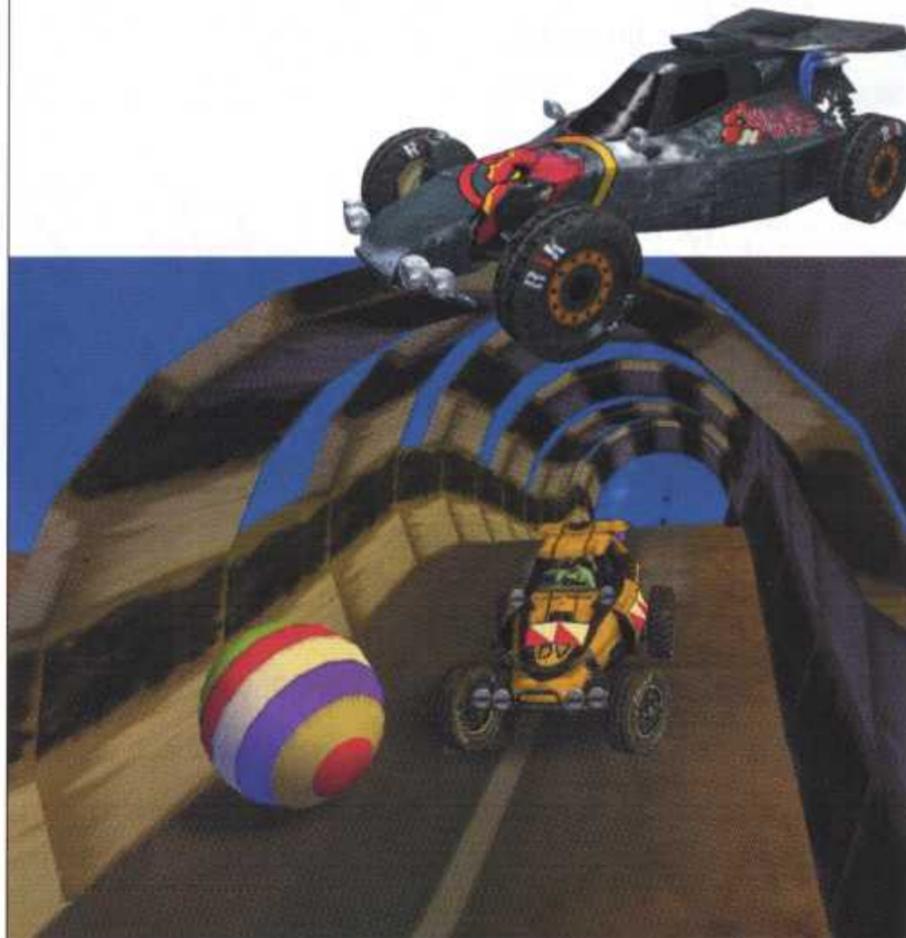
Pepe

Wild Wild Racing

Wild Wild Racing place les joueurs au volant de neuf 4 x 4 de tout style (du petit buggy au monstrueux V8) pour une douzaine de courses acharnées autour du monde (USA, Inde, Islande, Mexique, Australie). Un petit temps d'adaptation est nécessaire, mais une fois ce cap passé, les sensations sont au rendez-vous.

● Ce jeu d'off-road offre des courses simples, des courses contre la montre, un championnat qui permet d'activer les circuits et des challenges qui permettent de débloquer les bolides. Ces derniers se divisent en trois parties et évoluent au fil de la progression : une recherche de lettres disséminées

sur les circuits, des courses de précision pendant lesquelles il faut pousser un ballon et des "parcours cascades" sur des tracés de folie. On peut accéder aux challenges uniquement si le championnat correspondant a été remporté. Les circuits sont longs, assez techniques et complexes. Ils sont remplis de bosses, de fossés, d'obstacles et d'objets en tout genre mais en plus ils regorgent de raccourcis, qu'il vaut mieux connaître pour rempor-



Un des challenges consiste à mener un gros ballon jusqu'à la ligne d'arrivée en un temps limité.

ter les courses plus facilement. Le revêtement change aussi (tarmac, gravier, boue, glace...), il faut donc trouver les meilleures trajectoires pour ne pas perdre de temps. Le moteur du jeu est robuste et agile, ce qui offre une maniabilité différente pour tous les véhicules. Au départ, la conduite s'avère un peu délicate, mais après quelques tours de chauffe, on commence à se faire plaisir. Après avoir débloqué quelques bolides, le jeu prend tout son sens et on s'éclate à dérapier le mieux possible, sauter dans tous les sens ou

rouler sur deux roues. Les courses sont intenses et difficiles car il faut se battre jusqu'au bout pour remporter le trophée et ce, même au niveau le plus simple. L'intelligence artificielle est bien réglée, ainsi tous les joueurs pourront participer à des courses intéressantes sans se retrouver avec des kilomètres de retard ou d'avance... Les conditions climatiques et l'heure de la journée changent en fonction des courses. En terminant tous les modes de jeu, on débloque une nouvelle série de challenges appelée "Wild Wolf". Les courses à plusieurs sont prévues et devraient intéresser les habitués du genre. Mis à part un temps d'adaptation indispensable.

Christophe

Wild Wild Racing

Rage Software

Prix : moins de 400 francs
Nombre de joueurs : 1 ou 2
Plus : des circuits complexes
Moins : temps d'adaptation

GRAPHISMES



ANIMATION



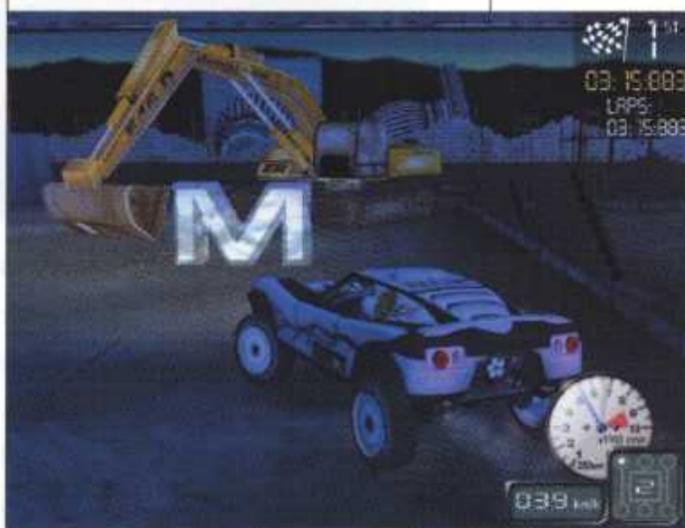
JOUABILITÉ



SON



82%

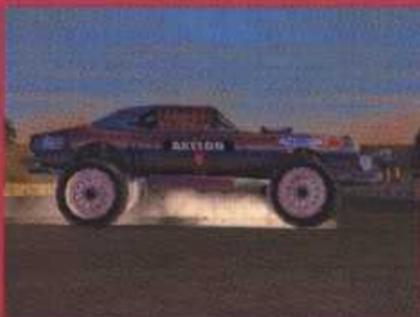


Pour débloquer une voiture, il faut récupérer les lettres qui composent son nom sur un circuit donné en un temps limité.



Les monstres mécaniques

Wild Wild Racing propose neuf bolides de base, dont il est possible d'améliorer les performances, en remportant les challenges. Quatre d'entre eux ont trois niveaux d'upgrade et les cinq restants ont deux niveaux d'upgrade. Deux voitures bonus sont à découvrir...





Dreamcast

Ready 2 Rumble 2 Boxing : Round 2

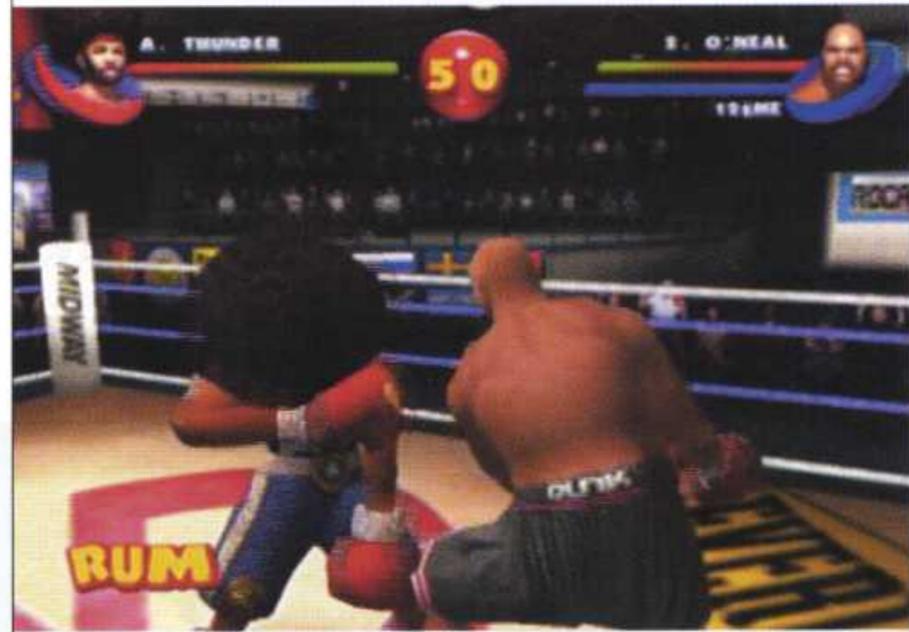
A l'époque, Ready 2 Rumble sur Dreamcast avait soulevé l'enthousiasme de tous ceux qui avaient joué à Punch Out sur NES. Il faut noter que cela remonte à très loin mais, à vrai dire, aucun jeu de boxe anglaise n'avait su restituer l'ambiance extraordinaire de Punch Out...

Ready 2 Rumble 2 arrive plus d'un an après la première mouture. Dès l'introduction, on remarque tout de suite que les boxeurs sont plus détaillés. Le style musical a également changé : cette fois-ci, il se trouve plus orienté Rap et R'n'B (Rythm'n'Blues pour les intimes). Après le début, on remarque les modes habituels : arcade, championnat (entraînement), versus, team versus et options. Rien de bien transcendant donc, mais tout ce qu'il faut pour se créer son Gym. Hé oui, dans Ready 2 Rumble 2, vous pourrez encore et toujours entraîner vos boxeurs. Pour cela, vous devrez les astreindre à l'exercice. Au menu : aérobic, corde à sauter,

muscultation, danse et tout le toutim. Des matchs "Prize Fight" vous seront proposés, de temps à autre, histoire de pouvoir gagner de l'argent pour améliorer le Gym de vos poulains. Ceux-ci sont d'ailleurs beaucoup plus nombreux que dans le premier opus : plus de vingt-quatre affreux n'attendent que vous pour boxer à tout va. Un nombre plus que conséquent, donc. Petit détail amusant : Shaquille O'Neal - basketteur- et Michaël Jackson sont de la partie ! Tout un programme... Au niveau technique, on note qu'effectivement plus de précisions en ce



Doudou Thunder en action.



Ta touffe ne te protégera pas longtemps !

qui concerne les boxeurs, leurs animations plus nombreuses et les traces des coups davantage marquées. Les musiques sont présentes dans les menus et durant les phases de training mais pas durant les matchs. Par ailleurs, les bruitages sont souvent à mourir de rire et les différentes provocations de chaque personnage sont assez drôles. Elles vont aussi acquérir des lettres. Une fois le mot "Rumble" au complet, vous serez à même de déclencher une furie dévastatrice et ne subirez plus les effets de la fatigue temporairement. Vous pouvez d'ailleurs accumuler jusqu'à trois Rumbles. Si c'est le cas, vous vous verrez même en mesure d'envoyer directement votre adversaire hors du ring ! Rarement un jeu de boxe aura été aussi arcade ; excepté le très respecté ancêtre Punch Out sur Nes (on ne le répétera jamais assez). Sinon, au sujet des sauvegardes, elles s'avèrent automatiques durant les championnats à l'instar de plus en plus de jeux Dreamcast ; ce n'est, en revanche, pas le cas en arcade ; à vous de faire le nécessaire. Au final, Ready 2 Rumble 2 est un très bon défouloir qui vous fera passer d'excellentes soirées à plusieurs et qui, seul, vous procurera quelques moments agréables.

Pimousse

Ready 2 Rumble 2

Midway/Midway Games

Moins de 400 francs
1 ou 2 joueurs
Plus : Beaucoup de joueurs aux styles variés
Moins : On a vite fait le tour seul...
Observation : Manette AsciiPad et pad officiel, kit vibrations

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



80%



Youaaaaaaahh Michael !



Aie, mon lifting !



Rien ne va plus !

Dans Ready 2 Rumble 2, votre corps sera mis à rude épreuve. Vous aurez le visage totalement déformé après avoir pris quelques coups. Vous vous battrez et esquiverez divers crochets, au début, vous risquez d'être mis K.O. dans d'atroces souffrances...

GAGNEZ UNE
PLAYSTATION 2
Une Playstation 2* à gagner chaque semaine
sur le 3615 ASTUCES.
+ une tous les 15 jours sur le 0836683264.


Bloqué 😞

 **3615 astuces**®


Sauvé 😊



08 36 68 32 64

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'**astuces**®
VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE 1 500 JEUX VIDÉO, PC ET CONSOLES.

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 (08 36 68 32 64).

astuces®
jeux vidéo



PS2

Smuggler's Run

Avec l'énorme succès de titres tels que Driver De Reflections, les éditeurs ont bien compris que le politiquement incorrect a tendance à faire recette. Les développeurs tentent donc de retranscrire les fantasmes les plus fous dans leurs jeux vidéo avec des titres comme Smuggler's Run.

Les concepteurs d'Angel Studios nous ont concocté un soft fondé sur la contrebande, dans d'immenses environnements ruraux (champs, forêts...), montagneux et désertiques. Au volant de voitures modifiées, de camions et de gros 4 X 4, il faut récupérer diverses marchandises et les convoier jus-

qu'à leur destination. Le soft propose plusieurs modes de jeu : les "virées" simples en totale liberté, "smuggler's mission" dans lequel on enchaîne une trentaine de missions et "chasse gardée", qui se divise en trois, offrant le choix entre des courses aux checkpoints, des chasses au trésor et de la

contrebande. Ces épreuves se déroulent systématiquement contre un ou plusieurs gangs adverses et l'on est parfois accompagné de plusieurs équipiers pour distraire, attaquer ses rivaux ou simplement pour aider à récupérer les marchandises. Comme vous l'aurez compris, le principe est simple pourtant le jeu se corse lorsque les livraisons se transforment

en course/poursuite avec la police, puis avec le FBI et enfin avec l'armée ! La preview a suscité beaucoup d'intérêt dès les premières missions, on sent que ce nouveau titre tient ses promesses : des graphismes fins et détaillés (les villages dans le désert sont simplement magnifiques), une animation fluide et rapide (même avec plusieurs bolides à l'écran) et une conduite plutôt réaliste même si tous les abus sont permis. Le comportement des différents véhicules est relativement fidèle aux vrais bolides et ceux-ci réagissent vraiment par rapport aux déformations du terrain, ce qui forme des sauts vertigineux et des cascades incessantes. Outre le fait de proposer un nouveau type de course, *Smuggler's Run* offre une bonne impression de

vitesse, une profondeur de champ extraordinaire et laisse une véritable liberté au joueur qui saura satisfaire ceux qui rêvent de grands espaces. Hélas, le jeu est un peu trop répétitif et risque de lasser ceux qui éprouvent peu d'intérêt pour ce genre.

Christophe

Smuggler's Run

Rockstar/Angel Studios

Prix : moins de 400 francs
Nombre de joueurs : 1 ou 2
Plus : de grands espaces à perte de vue
Moins : un peu répétitif

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



78%



On rencontre de nombreux piétons et divers animaux qu'il est possible de heurter (rassurez-vous, ils se relèvent !).



Les gangs ennemis ont les mêmes objectifs que le joueur pour augmenter la difficulté.



Les forces de l'ordre

Dans *Smuggler's Run*, il ne suffit pas de ramasser des mallettes noires et de les porter à l'autre bout du niveau, il faut aussi éviter de se faire arrêter par la police locale, le FBI et même l'armée. Ils ne lâchent

presque jamais prise et installent des barrages pour stopper les fraudeurs, seule une conduite exemplaire et un peu de ruse permettent de leur échapper.





Chicken Run

A mi-chemin entre le film "la grande évasion" et le jeu Metal Gear Solid, Chicken Run se présente comme un programme original et drôle dont les protagonistes figurent une bande d'emplumés notoires !

● *Chicken Run* se déroule en 1950 dans une ferme du Yorkshire et nous conte l'histoire d'un groupe de poulets qui tente d'échapper à sa condition de "détenation". Afin de ne pas être transformé en Mc Chicken, vous devez prendre le contrôle de quelques animaux du poulailler (coq, poule, rat...) et trouver le moyen de construire un aéroplane rudimentaire afin de survoler les barbelés qui les



retiennent prisonniers dans la ferme de la famille Tweedy. Le jeu est fondé essentiellement sur la furtivité ; les personnages doivent avancer prudemment, se plaquer contre les murs ou se cacher rapidement derrière des caisses.

Comme dans *Metal Gear Solid*, un radar positionné en bas de l'écran vous indique les positions de vos ennemis : Mme Tweedy, la mégère qui ne rêve que de sandwiches au poulet, son mari qui est capable de plumer une poule en moins d'une minute ou encore leurs chiens qui



Domage que l'on ne puisse pas voler.

raffolent des petits os craquants de nos héros. Les cônes de vision des différents protagonistes se trouvent aussi affichés à l'écran, vous saurez donc à tout moment où se porte le regard des personnages. L'exploration des lieux et la résolution des énigmes vous permettront de rassembler les objets nécessaires à votre plan d'évasion. Il vous faudra aussi gérer le changement de personnages en fonction des aspérités du terrain : un rat sera plus apte à entrer dans un petit trou qu'une poulette gavée de maïs transgénique ! L'environnement 3D est une réussite et respecte scrupuleusement l'ambiance du film, le seul petit regret concerne la caméra dynamique qui suit vos déplacements et qui n'affiche pas toujours l'angle de vue le plus judicieux.

L'animation est un modèle du genre, il suffit d'observer le déhanchement d'une poule ou un coq marcher sur la pointe des pattes (Griffes ? Serres ?) pour s'en convaincre ! *Chicken Run* est un jeu passionnant qui vous fera passer de bons moments et vous donnera certainement envie de voir le film.

Pepe

Chicken Run

Eidos

Environ 350 francs
1 joueur
Plus : Graphismes, animations
Moins : Jouabilité

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



86%



Cours ! Chicken, cours.



Existe aussi sur PS One

La version PS One propose la même aventure que sur Dreamcast. En revanche, les graphismes ne permettent pas de distinguer facilement certains détails, ce qui peut dans certains cas vous faire perdre quelques plumes. Malgré tout, *Chicken Run* est un bon jeu plein d'humour et qui vous changera des innombrables suites qui sortent sur cette console.





PS2

Dead Or Alive 2

Tester *Dead Or Alive 2* n'a pas été un travail de tout repos. Entre les tournois organisés par Pimousse, les provocations permanentes de Florian et les commentaires dithyrambiques de Patateman, il était impossible de garder son sérieux plus de cinq minutes. Ceci dit, comment aurait-il pu en être autrement, vu l'incroyable qualité de cette version PlayStation 2 ?

Dead Or Alive 2

Tecmo

Environ 450 francs
1 ou 2 joueurs
Plus : Animations, mise en scène du mode story, prise en main immédiate
Moins : Pas assez de combattants, moins riche en coups qu'un *Tekken*, il est facile de gagner en faisant de l'anti-jeu
Observations : Se joue au stick analogique

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



90%

Pour ceux qui découvrent le jeu en même temps que ce test, *Dead Or Alive 2* est un jeu de combat en 3D temps réel rapide et dynamique vous permettant de vous battre avec de jolies filles aux formes avantageuses. Une touche pour les poings, une pour les pieds et deux autres pour la garde et les projections, le titre de Tecmo joue la carte de la facilité

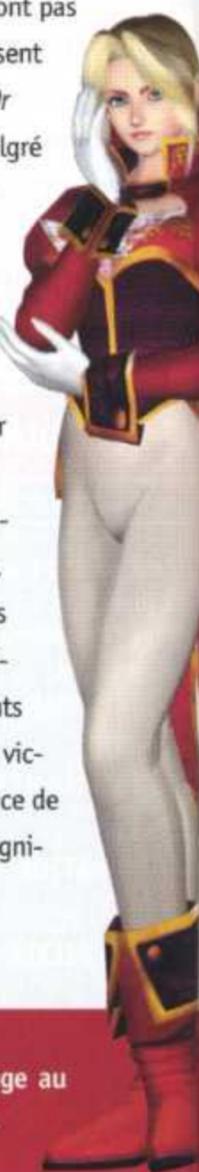


Les items récupérés dans le mode Survival vous permettront de débloquer de nouveaux persos.



Comme au catch, il est possible de se retrouver à deux contre un !

d'accès et offre aux débutants la possibilité de réaliser des combos destructeurs sans forcément connaître de coups. Les joueurs confirmés ne sont pas lésés pour autant puisque certains enchaînements ne se maîtrisent qu'après de longues heures d'entraînement. Seulement, *Dead Or Alive 2* est assez classique et possède un faible durée de vie malgré ses sept modes différents. Le mode entraînement n'est pas assez développé, le mode Survival, quoique novateur, lasse assez vite et le mode story, du haut de ces douze persos vous occupera tout au plus le temps d'un week-end. Par contre, et d'aucun à la rédac' ne pourrait venir me contredire sur ce point, le jeu révèle tout son potentiel en mode versus. Chaque combat provoque l'étonnement (un coup que l'on ne connaissait pas, un détail dans le décor que l'on n'avait jamais remarqué...) et une forte montée du taux d'adrénaline. Le jeu est si beau et les mouvements des combattants si fluides que les notions de victoire et de défaite (pour parler en connaissance de cause) perdent toute signification. Moins insigni-

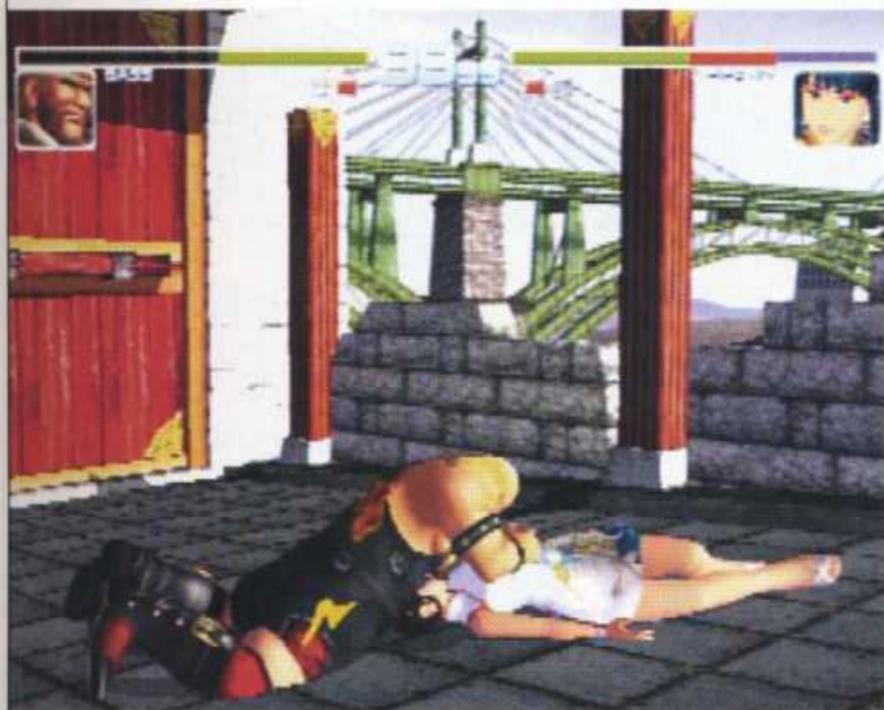


Dead Or Alive 2 vs Tekken Tag Tournament

Si les textures de *Dead Or Alive 2* sont moins fines que celles de *Tekken Tag*, le titre de Tecmo surpasse techniquement son adversaire avec des décors en 3D bourrés de détails et une animation irréprochable. De plus, les stages s'échelonnent généralement sur trois ou quatre niveaux, les combats acquièrent une dimension à laquelle ne peut prétendre le jeu de Namco. De même, *DOA 2* est plus rapide et les coups sortent instinctivement alors que *Tekken Tag*

Tournament demande plus de pratique et souffre du passage au 50 Hz. Par contre, le jeu manque singulièrement de combattants et le mode un joueur ne tient pas en haleine très longtemps. Tout dépend donc de ce que vous recherchez lorsque vous achetez un jeu de combat. *Dead Or Alive* se montre moins technique, mais plus dynamique tandis que *Tekken* est plus varié, mais moins facile à prendre en main.





Faciles à réaliser, les enchaînements de prises au sol peuvent retirer jusqu'à la moitié de la jauge de vie.



Le mode Tag Battle permet de réaliser des attaques combinées vraiment efficaces.

fiant, l'emploi abusif du Hold qui permet de parer l'attaque adverse par une projection peut pousser à un anti-jeu des plus désagréables. Ainsi, il est très facile de gagner en se contentant de cette technique et de quelques projections et ce, même contre un adversaire meilleur que soi. Vous l'aurez sans doute compris, *Dead Or Alive 2* mérite de faire partie de votre ludothèque. Si vous venez d'acquérir une PlayStation 2 et que vous aimez ce genre de jeu surtout n'hésitez pas car vous risqueriez de passer à côté de l'un des meilleurs jeux de combat jamais réalisés sur console.

Zebeuyek

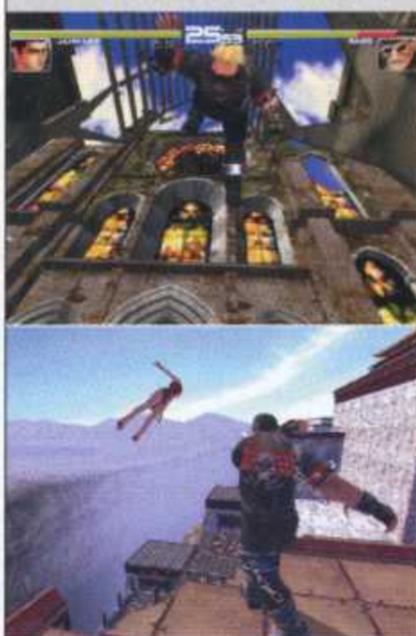


L'avis de Pimousse

Ce que j'aime dans les jeux de combat, c'est qu'il y ait des combos de folie et des possibilités de contre infinies. Certes, *D.O.A. 2* est excellent et magnifique et bénéficie d'une vitesse extraordinaire. Je trouve qu'il lui manque cependant les qualités d'un *Tobal 2* ou le punch explosif d'un *Bloody Roar 2*. Le gameplay est perfectible. Dans certains autres jeux, tel *Soul Calibur* et surtout *Tobal 2*, on peut se contrer pratiquement à l'infini. Des exemples à suivre...

Des décors interactifs

Les décors de *Dead Or Alive 2* regorgent de détails qui apportent aux combats un niveau de réalisme encore jamais atteint dans le domaine. Vos pieds s'enfoncent dans la neige, de petites éclaboussures jaillissent lorsque vous traversez une petite étendue d'eau et vos cheveux virevoltent au gré du vent. De même, les stages sont souvent répartis sur plusieurs niveaux procurant aux joueurs une forte impression de liberté. Vous pouvez ainsi, lorsque l'aire de combat le permet, faire tomber votre adversaire au niveau inférieur ou l'envoyer à travers un vitrail afin de poursuivre l'affrontement à l'extérieur du bâtiment dans lequel vous aviez commencé à vous battre.



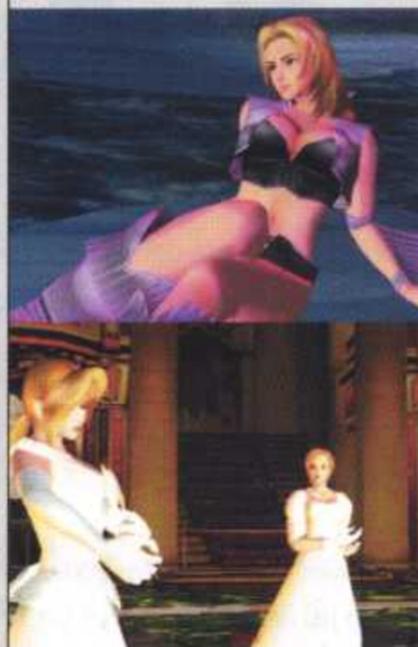
La galerie des obsédés

Si vous insérez la version Dreamcast de *Dead Or Alive 2* dans votre PC, vous aurez droit à de belles images en haute résolution des différentes filles du jeu. La version PlayStation 2, quant à elle, propose directement cette



option dans le menu principal. Riche d'une centaine d'œuvres, cette galerie ravira à coup sûr les amateurs de tenues légères et de poses ambiguës. Il n'y a qu'à regarder le sourire béat sur le visage de Pimousse pour s'en convaincre.

Une mise en scène efficace



Si l'on peut regretter la rapidité à laquelle se termine le mode un joueur (sept adversaires, c'est peu...), on ne peut que respecter les séquences qui précèdent chaque combat. En 3D temps réel, elles mettent en scène de façon dynamique les combattants dans des situations qui n'ont rien à envier aux meilleurs films d'arts martiaux. Un petit plus qui contribue fortement à l'ambiance du jeu.





PSone

Knock Out Kings 2001

Après avoir posé de sérieux jalons en matière de simulation de boxe avec KOK 2000, EA sports réitère avec le millésime 2001. Au programme, dentiers qui sautent, célébrités toutes époques confondues et belle réalisation.

Avant *Knock Out Kings 2000*, aucun jeu de boxe ne figurait sur PlayStation. Depuis, l'adaptation de *Ready To Rumble* ne suscitait chez les joueurs que peu d'intérêt pour ce sport. A présent, la version 2001 devrait contenter les puristes tant

la réalité s'y reflète bien. Fans d'arcade et de *Tekken*, passez votre chemin, ici on ne joue pas pour se défouler mais pour améliorer son jeu de jambes ! Les nombreux modes de jeu nous font explorer les arcanes de ce sport : la création ainsi que l'entraînement d'un sportif monté de toutes pièces est, de loin, le plus intéressant pour les inconditionnels de boxe. On y choisit le lieu de sa formation ainsi que son coach et de match en match, on développe une technique

Knock Out Kings 2001

Electronic Arts/EA Sports

Prix : environ 350 francs
Nombre de joueurs : 1 ou 2
Plus : une réalisation exceptionnelle, de nombreux modes
Moins : jouabilité

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



81%



L'esquive est parfois la meilleure des attaques.

Admirez les détails.

Le mode combat imaginaire s'avère passionnant puisqu'il propose d'organiser des rencontres entre des monstres sacrés qui n'ont pas vécu en même temps. En outre, certains matchs sont même en noir et blanc ! Enfin les deux modes de combats habituels ne diffèrent que par la jauge de fatigue. Notons au passage que des combats féminins représentent une ouverture appréciable.

La partie commentaires est très à propos, mais le point le plus amusant réside dans la rubrique info au détour d'un match qui fait le point sur un aspect de l'histoire de la boxe. En ce qui concerne la réalisation technique, elle est irréprochable ce qui n'est pas le cas du gameplay : pourquoi s'évertuer à rendre des combats réalistes si ceux-ci finissent par manquer de pêche ? De plus, la gestion des coups ne se montre pas très intuitive et certains mouvements se révèlent hasardeux voire fastidieux à produire. Cela présente un sérieux bémol de taille à repousser le joueur moyen.

Samuel Cuneo



Premier prix de beauté.



Du tout bon sur du vieux !

La réalisation graphique se montre remarquable pour une console qui a maintenant cinq ans. Les textures sont tout bonnement dignes de la N64 à la différence que tout paraît plus fin : une performance ! Les visages sont reproduits avec un réalisme considérable et EA s'offre même le luxe de faire apparaître les coupures sur les arcades sourcilières. L'esthétique fourmille tant de détails que l'on peut distinguer les poils sur le torse des boxeurs. Les désagréables effets de clipping sont annihilés et les articulations des sportifs ont été lissées. Autant dire que la pro-



C'est bien Sugar Ray, magnifiquement modélisé.

grammation graphique de la psone montre des limites rarement atteintes et la maîtrise de la console en fin de parcours. Néanmoins, les premières photos tirées de la version psx2 révèlent l'écart entre les deux machines : le dessin des muscles, la texture des shorts ainsi que les expressions de visage donnent l'impression de voir une photo ! Enfin, nous avons procédé à un essai de la version psx sur la Playstation 2 ; l'anti-aliasing se montre bien présent mais donne malheureusement l'impression que les boxeurs se tiennent derrière une vitre striée.

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

**LA
PLUS**

	61000 écrans minitel
------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez sur votre Minitel	
les nouveautés les anciens jeux	tout pour vous débloquer

3615 ASTU
3615 SOLU



PS2

Ridge Racer V

La PlayStation 2 est censée nous proposer des jeux incroyables mais les développeurs commencent juste à découvrir ses possibilités. Ridge Racer V a été l'un des premiers jeux à voir le jour sur la nouvelle machine de Sony. Il faut donc rester indulgent et se souvenir des premiers jeux de la Play (Ridge Racer, par exemple) pour voir ce qu'ils sont devenus sur la même console (Ridge Racer Type 4).

En premier lieu, un point essentiel est à prendre en considération: lorsque l'on branche une PlayStation 2, il faut habituer ses yeux à une nouvelle qualité graphique. La différence avec les autres



consoles connues est frappante (même si Ridge Racer V ne fait pas partie des plus beaux titres du moment) et seuls les gros PC peuvent rivaliser. Pourtant, on s'aperçoit rapidement qu'il subsiste de nombreux défauts.

L'intro de Ridge Racer V est réalisée avec le moteur du jeu et il nous plonge directement dans son univers. La ville de Ridge City accueille les participants aux différents Grands Prix et événements qui s'y déroulent. Les fans de la série retrouveront de nombreux points communs avec les titres qu'ils connaissent déjà, à commencer par le style de conduite (grip ou drift).

Ridge Racer V

Namco/

Prix : Moins de 400 francs
Nombre de joueurs : 1 ou 2
Plus : De bonnes sensations de course
Moins : Un des premiers jeux

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



sur PS2

85%

Le concept de la ville Ridge City a permis aux concepteurs de réaliser un "réseau routier" avec sept tracés distincts dont certaines portions sont identiques (ils sont forts chez Namco !). Après avoir choisi l'un des trois niveaux de difficulté, il faut passer l'étape du championnat standard (quatre courses basiques) afin que l'on nous propose une voiture plus puissante. Cette dernière permet de participer aux Grands Prix qui sont composés de quatre niveaux de quatre courses chacun (sauf le dernier qui compte une course de dix tours sur un circuit ovale). On arrive à pied dans Ridge City, les organisateurs présentent un des six véhicules standards pour les premières courses. Après les avoir remportées, on se voit offrir une superbe réplique de la voiture choisie au



On remarque quelques effets sympathiques, à l'image de ces étincelles.

début mais dans une version plus puissante (les licences sont absentes de la série des Ridge Racer mais les voitures hybrides ressemblent tout de même fortement à certains modèles très connus), afin de participer aux quatre championnats extra. Un mode "design" permet de modifier les jantes et les couleurs des bolides (des options se débloquent au fil de la progression). Le mode deux joueurs se révèle très décevant à cause d'un brouillard très dense qui vient gâcher la moitié de chaque écran. Il propose tout de même des courses simples à deux ou des championnats à six concurrents. Les surprises restent nombreuses et certains modes de jeu, ainsi que d'innombrables options, apparaissent au fil du jeu, comme le mode duel, les batailles royales ou le mode endurance. Ridge Racer V est un soft qui saura satisfaire tous les aficionados de jeu de course version arcade et plus particulièrement les fans de la série.

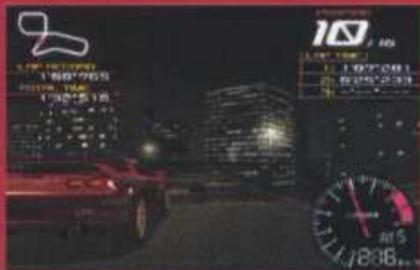
Christophe



Ai est la nouvelle "Ridge girl". C'est la remplaçante de Reiko présente dans Ridge Racer Type 4.

Jour et nuit

Dans les championnats, l'heure de la journée change aléatoirement pour chaque course mais il est possible de choisir une des trois options (jour, soir et nuit) en mode contre la montre et en mode multijoueur. Ce n'est pas original mais c'est bien et c'est beau !



Metropolis Street Racer

Développé par l'équipe de Bizarre Creations basée au Royaume-Uni, ce jeu de course en milieu urbain est bien loin des Formula 1, leurs précédentes réalisations sur PlayStation. Néanmoins, les concepteurs conservent toujours un certain réalisme, comme le prouvent ces quelques images.

Les centaines (!) de tracés à débloquer proposent des courses dans plusieurs quartiers des villes de San Francisco, Londres et Tokyo. On trouve de simples compétitions, des courses contre la

Metropolis Street Racer

Sega/Bizarre Creations

Nombre de joueurs 1 ou 2
Plus : Réalisme
Moins : Pas d'animation

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

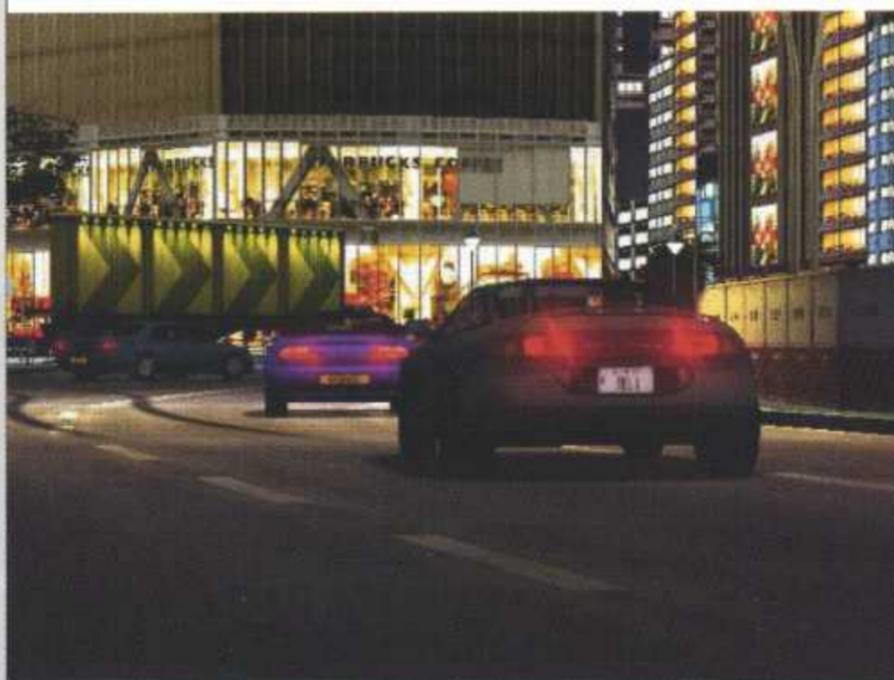


86%

Quelques modèles



Metropolis Street Racer ne propose que trois voitures au départ mais d'autres se découvrent au fil de la progression. Ainsi, on trouve les véhicules de gros constructeurs comme Alfa Romeo, Ford, Mercedes, Honda, Rover, Mitsubishi, TVR, Toyota, Renault, Peugeot, Mazda, Jensen, Fiat...



De nombreuses courses se passent la nuit. Les effets sont renversants mais la visibilité est très réduite.

Le jeu propose aussi un mode multijoueur via Internet et surtout un mode "street racing". Ce dernier propose une foule de challenges permettant de débloquer de nouveaux bolides et de nouveaux circuits en gagnant des "Kudos" (la monnaie de MSR). Une option "free run" offre la possibilité de rouler en toute quiétude car les courses ne laissent pas le temps de visiter la ville. Bizarre a obtenu les licences des grandes marques automobiles et met à la disposition des joueurs une vingtaine de modèles prestigieux provenant des usines de treize constructeurs mondiaux. Les graphismes sont vraiment magnifiques et les effets spéciaux sont à l'honneur, mais les décors sont vides d'animations et les rues sont désertes. L'animation ne souffre d'aucun clipping, ni de saccades ou de ralentissements... La maniabilité est très agréable et la conduite en devient intuitive. Comme pour les graphismes, des tonnes d'enregistrements ont été utilisés pour le bruit des moteurs et les sons environnants. Les conditions climatiques (pluie, neige, vent, brouillard...), et l'heure du jour changent au fil des courses et affectent la conduite, ainsi que les éléments du décor. Deux vues internes



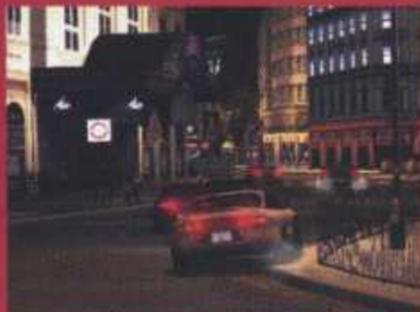
La plupart des courses se déroulent contre la montre ou contre un adversaire.

(dont une à ras du sol) sont disponibles et elles donnent une meilleure impression de vitesse. Les changements de vue influent sur les différents bruitages. Les circuits sont relativement courts mais extrêmement nombreux (environ quatre-vingt-dix par ville !) et les challenges sont suffisamment difficiles pour occuper les plus acharnés d'entre vous.

Christophz

Des décors somptueux

L'équipe de Bizarre Creations nous a concocté des décors aux graphismes magnifiques et hyper réalistes. Ils ont utilisé 32 000 photos et 30 heures de film pour concevoir les détails des différents quartiers de San Francisco, Londres et Tokyo.



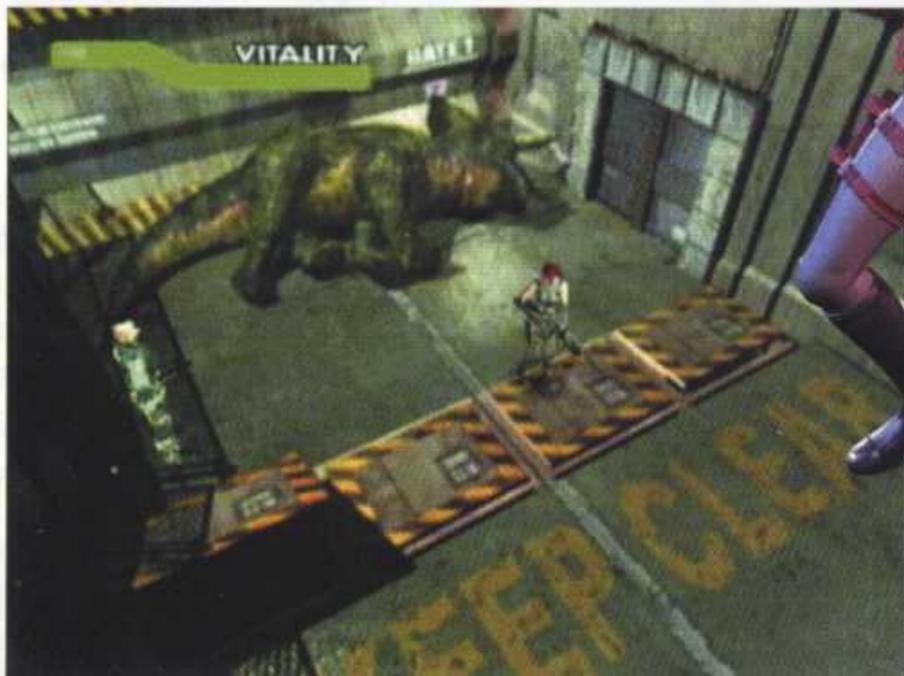


PS One

TESTS

Dino Crisis 2

Le premier Dino Crisis, sorti il y a un an, était d'une qualité très moyenne et ne révolutionnait en rien les Survival Horror. Heureusement, cette deuxième mouture est une réussite qui exploite, à l'extrême, les capacités de la PlayStation.



Qui veut un gros steak ?

L'action de *Dino Crisis 2* se situe peu après les événements du premier épisode. Après avoir confisqué les travaux réalisés par le Dr Kirk sur le clonage des dino-

saures, le gouvernement décide de poursuivre ses recherches dans un lieu secret. Au cours d'une expérience militaire sur la téléportation, la base scientifique d'Edward City disparaît mystérieusement. A sa place, une abondante jungle de plantes jurassiques apparaît... Dans ce deuxième opus, vous reprenez le contrôle de Regina, mais cette fois, vous chasserez les dinosaures sur leur terrain, ce qui complique votre tâche. Capcom, à qui l'on avait reproché le manque de finition du premier épisode, a vraiment travaillé d'arrache-pied

Dino Crisis 2

Virgin/Capcom

environ 400 francs
1 joueur
Plus : Action trépidante, les animations
Moins : Aventure trop courte
Observation :
Petit conseil : Jouez dans une pièce sombre avec un

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



90%



Vous trouverez quelques intérieurs à explorer.



dence car contrairement à *Dino 1*, les sauriens n'auront de cesse de vous traquer. Regina et Dylan, son nouveau coéquipier, bénéficient d'un arsenal spécifique à la chasse aux dinosaures : Uzis, lance-roquettes, mitrailleuse, grenades, lance-torpilles, etc. Ils peuvent aussi tenir une arme dans chaque main. Un système de points vous permettra d'acquérir de nouvelles armes, des munitions ou des kits de soins. Ces points vous sont attribués chaque fois que vous éliminez un dinosaure et en y mettant les formes (ne pas se blesser, utiliser peu de balles, etc.) vous avez même la possibilité d'obtenir davantage de points.

Des missions spéciales apparaissent de temps à autre (protection de survivants, abattre un tricératops depuis une jeep, liquider toute une espèce de dinosaures...). Ce mélange d'action, d'aventure et d'énigmes contribue

à créer un jeu à rebondissements dont vous n'êtes pas prêt de vous lasser, d'autant plus qu'une fois que vous aurez terminé, vous aurez accès à l'option "Extra Crisis" : une arène de combat où vous devrez liquider des créatures jurassiques en un minimum de temps ! *Dino Crisis 2* vous fera passer d'agréables moments, vous savez maintenant quoi demander au Père Noël !

Pepe



Admirez la richesse des détails.

Tomb Raider Chronicles

Après moult péripéties, Lara est de retour pour le plus grand plaisir des uns et la déception des autres. En effet, le phénomène Tomb Raider suscite deux types de réactions : "moi, j'aime pas Lara Croft !" et "génial, le nouveau Tomb Raider !".

Tomb Raider Chronicles (Sur les traces de Lara Croft)

Eidos/Core Design

Prix : 329 francs
Nombre de joueurs : 1
Plus : Lara is back !
Moins : Encore !

GRAPHISMES

ANIMATION

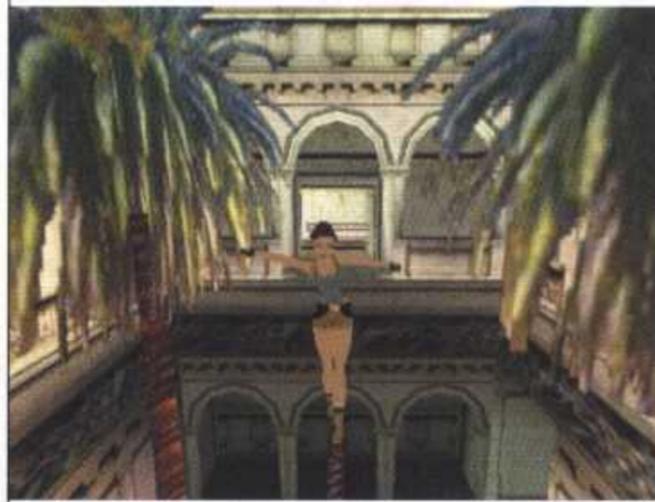
JOUABILITÉ

SON



89%

● Personnellement, nous aimons bien la belle depuis sa première apparition, non pas par goût de poitrines plantureuses (nous avons tendance à nous identifier au personnage parfois, c'est dire) mais simplement parce que le jeu est bien construit et complexe, tout en restant abordable. Ses différentes aventures étaient plus ou moins bien réalisées mais le quatrième volet, censé être le dernier (*Last Revelation*) a su remonter le niveau. Ceux qui n'ont pas eu l'occasion d'y jouer pouvaient s'attendre à une suite, les autres moins... Pourtant, Core design remet le couvert et nous propose le cinquième volume de la série. En l'ab-



Lara peut désormais jouer au funambule. Il suffit de la diriger avec les boutons de direction pour éviter qu'elle tombe.

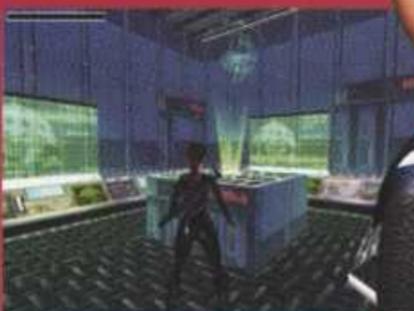
Lara peut désormais jouer au funambule. Il suffit de la diriger avec les boutons de direction pour éviter qu'elle tombe. Lara peut désormais fouiller les armoires et les tiroirs. Le troisième prend place dans un château hanté en Irlande alors que Lara n'est encore qu'une adolescente. Sans arme, il faut éviter le plus habilement possible tous les fantômes, démons et autres ectoplasmes grâce aux nouvelles aptitudes de la fillette prévues à cet effet. Le dernier aura pour décor un immeuble de bureau high-tech et Lara, habillée en catwoman, aura pour compagnie ZIP qui la guidera à travers les nombreux pièges. Un fusil sniper sera disponible et Lara pourra s'approcher silencieusement de ses ennemis pour les matraquer ou les chloroformer, mais elle aura également la capacité de se suspendre à des barres ou d'utiliser un grappin. Bien que l'on retrouve la belle (presque) à l'endroit où on l'avait laissée, on s'aperçoit de quelques améliorations d'un point de vue graphique (plus d'objets et plus de détails), ce qui laisse présager de superbes versions PC et Dreamcast pour les fans de miss Croft...

Christophe



Quelques niveaux

Lara traverse quatre mondes aux décors relativement fins et fourmillant de détails. Les développeurs se sont appliqués à nous offrir des graphismes de meilleure qualité que les versions précédentes en exploitant les capacités de la PlayStation au maximum.





Dreamcast

Tony Hawk's Pro Skater 2

Tony Hawk's Pro Skater 2 n'en finit pas d'être déclaré "meilleur jeu de skate" de l'année sur les autres supports : PC et PS One. Cette version Dreamcast ne déroge pas à la règle et c'est sans complexe que nous lui décernons le titre de meilleur jeu de skate-board de tous les temps.

Le premier opus de Tony Hawk's Pro Skater sur la console de Sega avait déjà subjugué les joueurs ; les parcours nés de l'imagination des développeurs proposaient un défi sans pareil. Dans ce deuxième volet, on retrouve la "patte" des

programmeurs qui ont eu la bonne idée, outre des parcours de leur cru de rajouter des pistes existantes comme celles de Marseille,



L'équilibre est la clé.

de Philadelphie ou de Manhattan. Ces niveaux superbement architecturés comportent plusieurs lieux secrets qui se débloquent lorsque le joueur effectue des manœuvres spéciales. Les animations sont de très bonne qualité et surtout quatre fois plus nombreuses qu'avant. Le nombre de figures réalisables est impressionnant. De plus, à la manière de combos dans un jeu de combat, vous pourrez les

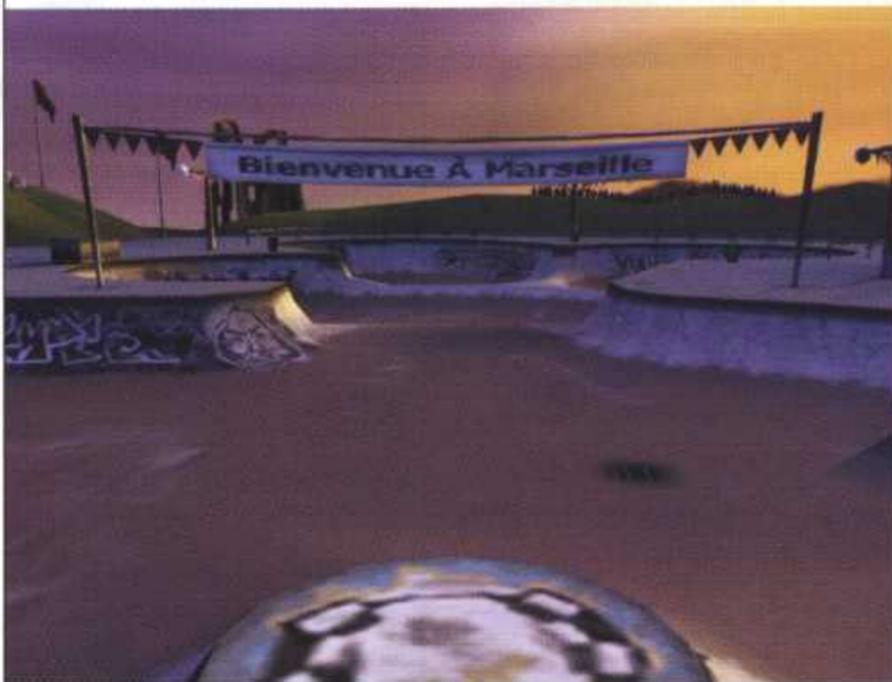


enchâîner afin de réaliser des "mouvements impossibles" qui rapportent un maximum de points. La jouabilité est une fois de plus parfaite, la manette de Sega, maintes fois décriée pour son ergonomie douteuse et son manque de boutons,



Découverte d'un passage secret.

se révèle dans ce cas parfaitement adapté à THPS 2. Graphiquement, le jeu ressemble beaucoup à la version PC : textures complexes, visages et personnages réalistes, ombres portées, effets de lumières en tous genres, tout y est. Sur le plan musical, la quinzaine de mélodies s'intègre parfaitement au jeu. En revanche, les fans de musique classique (vous savez les cadres en costard cravate qui ont acheté une trottinette pour être "in") seront un peu déçus !



Il n'y a pas que le Vélodrome dans la vie !

Le bonus qui tue

Un éditeur de parc est inclus dans cette version, très simple d'emploi. Cet utilitaire permet de façonner votre piste de rêve ; vous n'avez qu'à

placer les rampes, les obstacles, les barres, les murs, etc. La sauvegarde de votre création n'occupe qu'un bloc mémoire de votre VM et vous pourrez donc le faire essayer à vos amis. Une option qui garantit une durée de vie quasi infinie. Tony Hawk's Pro Skater 2 est un jeu indispensable qui va faire beaucoup de bien à la Dreamcast.

Pepe

Tony Hawk's 2

Activision

environ 400 francs
1 ou 2 joueurs
Plus : Tout
Moins : Rien
Observation : Nous n'avons pas pu tester le mode réseau.

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON

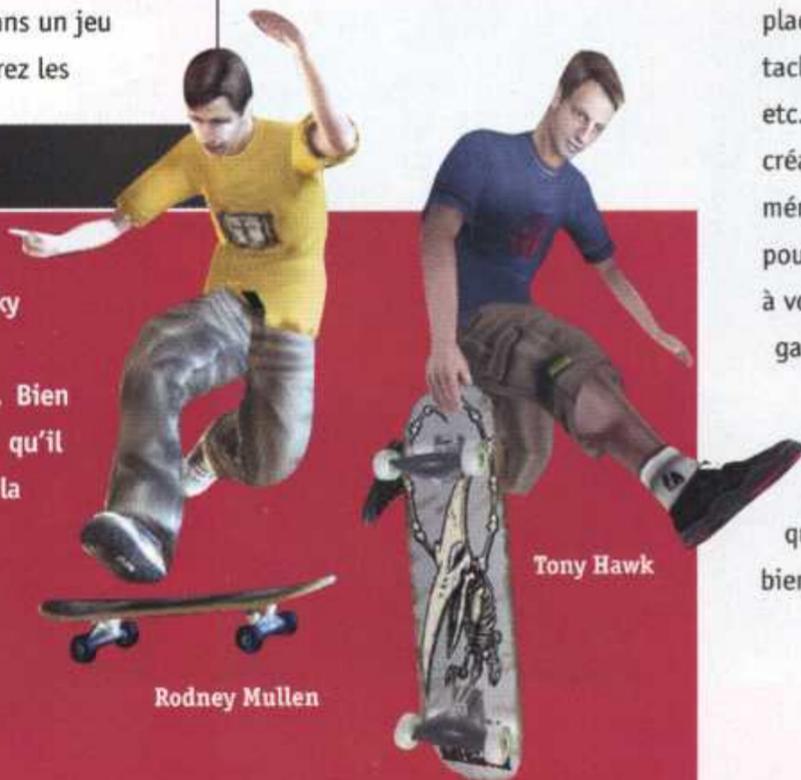


94%



Rien que du beau monde

Outre Tony Hawk, vous retrouverez quelques skaters célèbres déjà présents dans la première version : Kareem Campbell, Bucky Lasec, Andrew Reynolds... Trois petits nouveaux font leur apparition : Steve Caballero, Eric Koston et Rodney Mullen. Bien entendu, chaque protagoniste dispose de figures exclusives qu'il sera le seul à pouvoir accomplir. Vous pourrez aussi choisir la tenue vestimentaire de ces derniers ou bien créer votre propre planchiste en définissant des caractéristiques comme la vitesse, l'équilibre ou la capacité à faire certaines figures.



Rodney Mullen

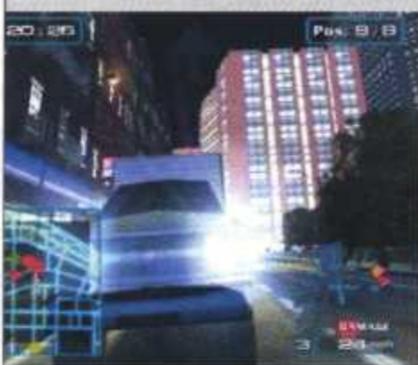
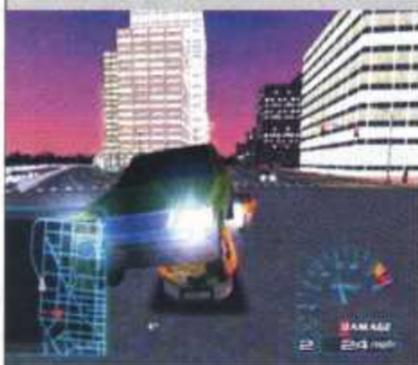
Tony Hawk

Midnight Club : Street Racing

Après *Midtown Madness 1 et 2* sur PC, les développeurs d'Angel Studios nous offrent une nouvelle version sur PlayStation 2, au doux nom de *Midnight Club*. Ce *Driver-like*, plonge les joueurs dans des courses urbaines plutôt rapides avec plusieurs gangs locaux, au beau milieu d'un trafic intense.

Midnight Club : Street Racing propose un mode arcade, fonctionnant pour un ou deux joueurs, dans les rues de New York et dans celles de Londres. Plusieurs options sont disponibles permettant de prendre part à des courses avec des checkpoints, des captures de drapeaux, des duels et des balades en toute liberté. Le titre de Rockstar propose aussi un mode Carrière qui démarre à New York, au volant d'un Yellow Cab (vous savez, les taxis jaunes typiquement new-yorkais). Une (trop) grosse carte permet de visualiser la présence de gangs. Ils se promènent chacun dans leur quartier, à bord d'un modèle particulier de monstre mécanique. Il

Une aire de jeu vivante



Contrairement à certains autres jeux de course en ville et à l'instar de *Driver*, les rues de *Midnight Club* sont très animées. Il est d'ailleurs possible de paramétrer le trafic pour augmenter la difficulté. On trouve de nombreux piétons à persécuter et des automobiles en tout genre à fracasser.

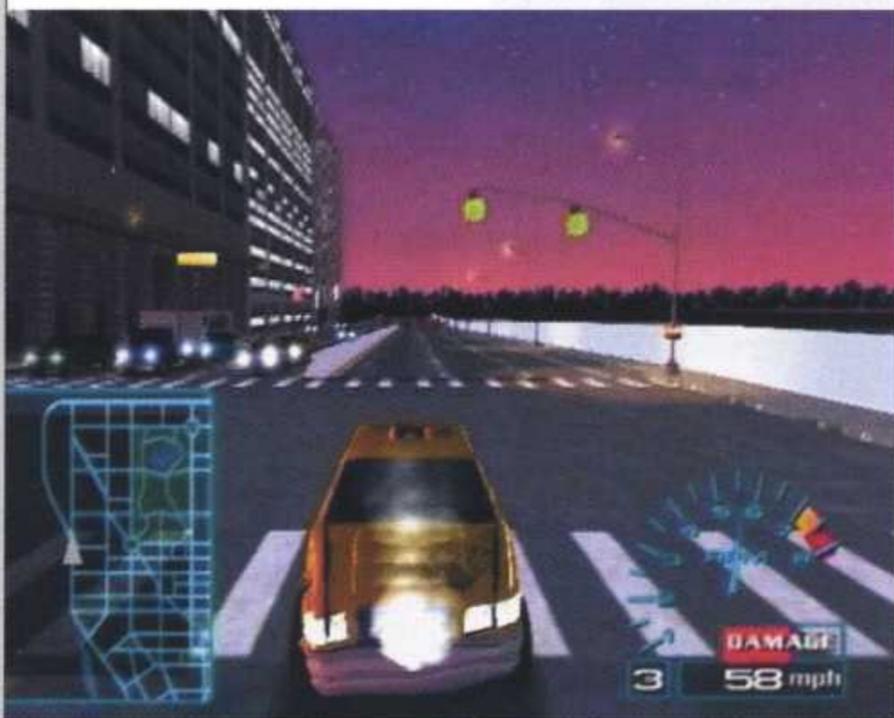
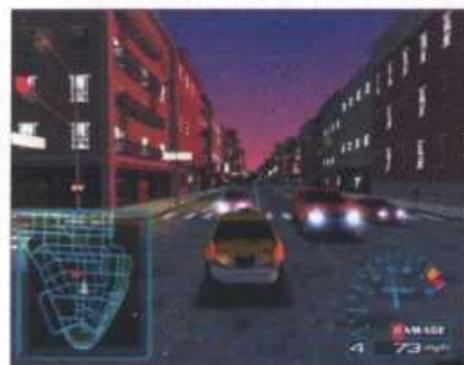


Les forces de l'ordre locale mettent tout en œuvre pour arrêter les chauffards...

suffit de suivre une de leurs voitures pendant un petit moment pour qu'ils finissent par lancer un défi. Celui-ci se résume toujours à une course avec le leader ou avec plusieurs membres du gang. Chaque victoire offre une nouvelle voiture en fonction du gang battu. Un téléphone cellulaire permet de contacter les leaders déjà rencontrés et battus, pour entamer de nouveaux challenges. A l'instar de *Driver*, la police n'aime pas trop les courses de fous en ville et tente tous les coups bas possibles pour stopper les indigents. Les piétons sont aussi de la partie, ils plongent de côté ou se collent aux murs mais finissent quand même par se faire heurter ! Il existe quelques petits plus tels les effets climatiques relativement bien rendus (pluie, brouillard...) et l'heure de la journée qui change (jour, crépuscule, nuit).

Midnight Club est un jeu pour les passionnés du genre car un peu trop répétitif. Les fans de la série des *Midtown Madness* possesseurs de Play 2 seront aux anges...

Christophe



On peut allègrement heurter tout ce qui passe à portée du pare-chocs mais cela finit par faire mal.

Midnight club : Street Racing

Rockstar/Angel Studios

Prix moins de 400 francs
Nombre de joueurs : 1 ou 2
Plus : Des niveaux immenses
Moins : Un peu réchauffé

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



79%



Mario Party 2

Que ceux qui ont passé des nuits rythmées de trépidations et d'angoisses sur Mario Party se rassurent, voici que se présente un ensemble de plateaux de jeux et d'épreuves en tout genre qui sauront ravir les plus mordus.



L'interface est très efficace.

Mario Party 2

Nintendo

environ 400 francs
1 à 4 joueurs
Plus : La grande variété des jeux, l'ambiance des soirées à quatre
Moins : Jouer seul est peu intéressant.
Observation : Carte mémoire indispensable

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



80%

Chez Nintendo, on aime ses personnages. Ainsi, ceux-ci se voient déclinés un à un, prêts à en venir aux mains. La pomme de discorde porte sur le nom à attribuer au pays dans lequel tout ce petit monde vit. Toutefois, la dispute est interrompue par l'arrivée soudaine du très vilain Bowser. On organise alors une compétition sur le mode du jeu de l'oie, avec de petites épreuves intercalées. Le gagnant pourra alors donner son nom au pays ! Sur console, les jeux de société se font rares et celui-ci présente toutes les qualités requises pour passer une excellente soirée entre amis. Choisissez entre Mario, Donkey



Le parcours est très coloré.

Kong, Peach la princesse ou l'abominable Wario et lancez-vous sur l'un des six parcours. Chacun possède un thème propre : l'espace, le western, l'horreur, les pirates et le mystère, ce qui ne laisse pas sans rappeler l'univers de Disneyland. Le but consiste à collecter le maximum d'étoiles et de pièces d'or, ce qui ne peut s'effectuer uniquement au hasard des cases sur lesquelles on atterrit après avoir jeté le dé. Toutes sortes d'obstacles gêneront votre progression, il faudra même payer pour franchir certains caps. A partir de certaines cases, vous serez lancés tous les quatre dans des compétitions diverses. Ces mini-jeux offrent aux joueurs l'opportunité de se retrouver face à face car le reste du temps, on progresse au tour par tour. Mario Party 2 comporte soixante-quatre de ces programmes ludiques et font appel à des aptitudes diverses : survivre à un tir de bombe de Bowser sur une île, faire une course de skate-board poursuivi par un nuage. Certaines épreuves tiennent néanmoins davantage du tirage au sort que d'une habile manipulation du paddle. Toutefois, l'aspect le plus amusant réside toujours dans l'affrontement des protagonistes, que ce soit deux contre deux ou trois contre un.

Dans l'ensemble, Mario Party 2 bénéficie d'une réalisation assez agréable avec des graphismes colorés et foisonnant de détails. La prise en main ne devrait perturber personne. Toutefois, il convient de préciser qu'un tel jeu ne s'avère attrayant qu'à la condition d'y jouer à plusieurs sans quoi il peut devenir vite ennuyeux, surtout quand on effectue vingt tours en solitaire en ayant pour adversaire la console. Enfin, rappelons que le jeu devrait toucher, avant tout, un très jeune public et quelques adultes adeptes du second degré.

Samuel Cuneo



Vous souvenez-vous d'hippo-glouton ? C'est pareil !



64 jeux en 1 !

La durée de vie tient à la variété des mini-jeux mais surtout aux différents plateaux. Chaque aventure influence le parcours : dans le monde des pirates, un vaisseau malintentionné tire à vue sur les joueurs. En revanche, il faudra vous méfier des chariots fous sur des rails dans le pays du western. Dans l'espace, l'horrible Bowser pointe un canon laser sur la station spatiale où vous

vous trouvez et vous perdrez vos précieuses pièces. Au pays du mystère, de nombreux passages secrets écourteront les longs trajets. Enfin le pays de l'horreur vous plongera dans une ambiance Halloween où l'on peut acheter des sorts en vue de les jeter sur les concurrents.



Crash Bash

Le petit Bandicoot a été mis au point par Naughty Dog. Après l'avoir utilisé pour trois titres de plate-forme et un Mario kart-like, ils ont décidé de refiler le bébé à Eurocom. Ces derniers plongent Crash dans un nouveau genre qui débute mais qui fait recette : le Mario Party-like... comme quoi, Nintendo a de bonnes idées !

Après *Crash Team Racing*, il fallait bien trouver une nouvelle idée pour continuer la série et la solution se trouvait encore chez Mario. Les nouvelles aventures de *Crash Bandicoot* seront de mini-aventures, puisque le principe repose sur une multitude de petits jeux. La mode est lancée car Sega prépare aussi le sien sur Dreamcast titré *Sonic Shuffle*. A cause d'une querelle des masques tout-puissants



Pour débloquer une nouvelle série de mini-jeux, il faut remporter tous ceux d'un étage, puis battre le boss de l'étage.

(le gentil et le méchant), Crash et sept de ses "amis" (sa sœur Coco, Neo Cortex, N'Brio...) sont obligés de se mesurer les uns contre les autres pour donner la victoire au bien ou au mal. Ils participent donc à une foule de mini-jeux (combats, courses, réflexion, etc.), plus ou moins déjà vus mais toujours délirants et bien sûr, tourné à la sauce Bandicoot. Sur le principe des *Crash* précédents, on trouve une série d'étages avec différents challenges et un boss. On retrouve les mêmes types de challenge à chaque étage mais avec des règles différentes, plus un nouveau jeu. Tout le monde joue sur le même écran (pas d'écran splitté même à quatre joueurs). Le premier n'est autre qu'un Pong à quatre, en 3D, dans lequel il suffit de garder son côté de l'écran et marquer des buts chez les adversaires. Le second se passe sur un iceberg duquel il faut éjecter tous les ennemis. Le troi-



Une multitude de variations intervient pour chaque thème selon le niveau de difficulté. Ainsi, le "pogo painter" se décline sous différents aspects avec les règles qui changent.

sième se déroule sur un damier et il faut colorier le plus de cases possibles pour augmenter son score. Dans le quatrième, il faut ramasser des caisses et les lancer sur ses adversaires pour descendre leur jauge de vie. Le cinquième est un mélange de Bomberman et de Tanks dans lequel il faut éliminer les autres joueurs. Le sixième est une mini-course en rond... Le mode aventure, en solo ou à deux, permet de débloquer les niveaux pour le mode combat (jouable à quatre humains). Les fans de la série retrouveront tous les aspects et toutes les caractéristiques des épisodes précédents comme les Wompas ou les caisses de TNT et de nitro qui forment l'univers unique de *Crash*. *Crash Bash* devrait intéresser les amateurs du genre, soit une grosse partie de la population jouant en groupe...

Christophe

Crash Bash

Sony/Eurocom

Prix
Nombre de joueurs 1 à 4
Plus : Sympa à quatre
Moins : Pas terrible seul

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



82%



Sept mini-jeux

Les mini-jeux sont basés sur sept événements principaux (à retrouver dans le texte principal). En voici quelques exemples...





Aladin : la revanche de Nasiria

Sony | PS one

Les développeurs d'Eurocom semblent s'être appliqués pour créer la dernière mouture des aventures d'Aladin. Ce jeu de plate-forme en 3D est très bien conçu et saura conquérir tous les jeunes possesseurs



Il faut parfois résoudre de petites énigmes pour progresser.

de la Play Station grâce à son léger côté aventure. Le premier niveau permet de maîtriser toutes les aptitudes de notre héros oriental et on s'aperçoit rapidement qu'il sait faire beaucoup de choses (sauter très haut, pourfendre les ennemis, lancer des fruits, se balancer à des cordes...).



Avec des graphismes sortis tout droit du dessin animé, Aladin trouvera rapidement son public !

Christophe

85%

Fantavision

Sony | Playstation 2

Alors que *Fantavision* devait être fourni avec la PlayStation afin de démontrer ses impressionnantes capacités, les programmeurs ont décidé d'en faire un jeu lors de son développement. En ajoutant une once de réflexion à un générateur automatique de feux d'artifice, ils ont réussi à créer la plus chère des démos ! Le principe est simple puisqu'il suffit de capturer des fusées dans le but de les faire exploser. Le problème réside ensuite dans le choix des couleurs et dans l'agencement des fusées.



Fantavision s'adresse avant tout aux plus jeunes mais après tout, les grands aussi ont droit de jouer avec le feu...

Christophe

60%

Le Monde Des Bleus 2

Sony | PS one

Avec l'ensemble des grandes équipes nationales européennes à votre disposition, découvrez l'univers de grands tournois grâce à l'équipe de France. Cette nouvelle version du monde des Bleus s'enrichit d'animations assez réalistes (bien que relativement lentes en amateur) et de commentaires de Thierry Roland et Jean-Michel Larqué. Les options proposées sont bien conçues, comme la possibilité de créer des compétitions personnalisées assez complètes. L'ensemble donne un jeu intéressant pour ceux qui n'ont pas encore de simulation de football à la maison.

Stéphane



On est les champions !

78%

Toy's Story 2

Activision | Dreamcast

Le méchant Zurg a kidnappé Woody le cow-boy ! En tant que ranger de l'espace, c'est Buzz l'éclair qui doit se charger de le retrouver. Dans ce jeu de plate-forme, vous devez explorer cinq zones gigantesques afin de trouver les indices vous menant sur la piste de votre camarade

Vient ici Rex !

de jeu. Etant donné que vous représentez un jouet (dans le jeu bien entendu), le monde vous paraîtra gigantesque et il vous faudra utiliser votre cervelle afin d'user au mieux des éléments du décor. Une multitude de bibelots à la solde de Zurg vous mettront des bâtons dans les roues ; alors, n'hésitez pas à employer votre équipement de série (laser, ailes...). Cette version de *Toy's Story 2* est identique aux versions PSX et N64, hormis, cela va de soi, les graphismes qui sont ici de toute beauté.

Pepe



82%

Orphen

Activision | PlayStation 2

● *Orphen* est lassant et répétitif. Bien évidemment, certains pourraient se laisser séduire par les dessins animés qui ponctuent l'aventure ou par quelques effets de lumière sympathiques rappelant que l'on est sur PlayStation 2, mais



Si vous aviez des doutes, la PlayStation 2 gère à merveille les effets de brouillard.

comment rester admiratif devant un scénario si creux et une maniabilité si douteuse ? De plus, les combats sont statiques et le côté Action-RPG du titre se résume à la découverte de coffres disséminés à travers les différents stages que vous traverserez. Seule consolation, le jeu sera sous-titré en français ! Mouais...



Zebeuyek

50%

Winnie l'ourson : la chasse au miel de Tigrou

Ubi Soft | PS one

● La chasse au miel de Tigrou fait immédiatement penser à *Pandemonium*. Le système de jeu est le même : on dirige un personnage dans un univers 3D



comme s'il s'agissait de 2D. De petits dessins animés ponctuent l'action de temps à autre et on découvre les mouvements au fur et à mesure, tout comme dans *Rayman*. Il s'agit donc d'un excellent jeu de plate-forme pour nos chères têtes blondes. Graphismes agréables, musiques et voix tirées du dessin animé ainsi que de multiples mini-jeux font de ce soft un produit adapté aux 6/12 ans.

Zebeuyek

83%

Très infantile !

Fifa 2001

EA Sports | PS ONE

● La version PS One de *Fifa 2001* bénéficie d'une réalisation toute aussi parfaite que la version PS2 que nous testons dans ce numéro ; seuls les graphismes perdent en précision et l'on décèle quelques ralentissements au cours des phases de jeu. Le nombre d'équipes et d'options de jeu se révèle identique ; en revanche, effets de lumières qui contribuent au réalisme de la version PS2 sont ici totalement absents. La jouabilité est bonne mais la différence de niveau entre les équipes nuit au réalisme de l'ensemble. En mode championnat, par exemple, il vous sera pratiquement impossible de terminer dans les dix premiers si vous prenez Sedan ! Alors que



Les animations sont très bonnes.

dans la réalité... Malgré tout, si vous êtes un fan de la série et que vous envisagez de jouer contre un humain, nul doute que *Fifa 2001* vous comblera de bonheur.

Pepe

84%

NBA 2K

Sega Sports | Dreamcast

● Sega Sports nous offre, avec ce *NBA 2K*, la meilleure simulation de basket-ball sur Dreamcast. Licence oblige, nous avons droit à toutes les équipes et à tous les joueurs de la ligue américaine. Les sportifs sont



La référence du genre.

petits à l'écran, mais ils n'en demeurent pas moins bien modélisés et finement texturés. L'animation n'est pas en reste avec une motion capture de qualité mais à laquelle on pourra quand même reprocher un certain manque de fluidité (les mouvements des joueurs ne sont pas assez décomposés). Il serait également bon de s'attarder sur la possibilité de composer sa Dream team ou bien sur les replay que l'on peut faire à n'importe quel moment du jeu. Toutefois le manque de place nous contraint à un tout autre sort. Espérons seulement que cela ne vous fasse pas hésiter pour autant...

Zebeuyek

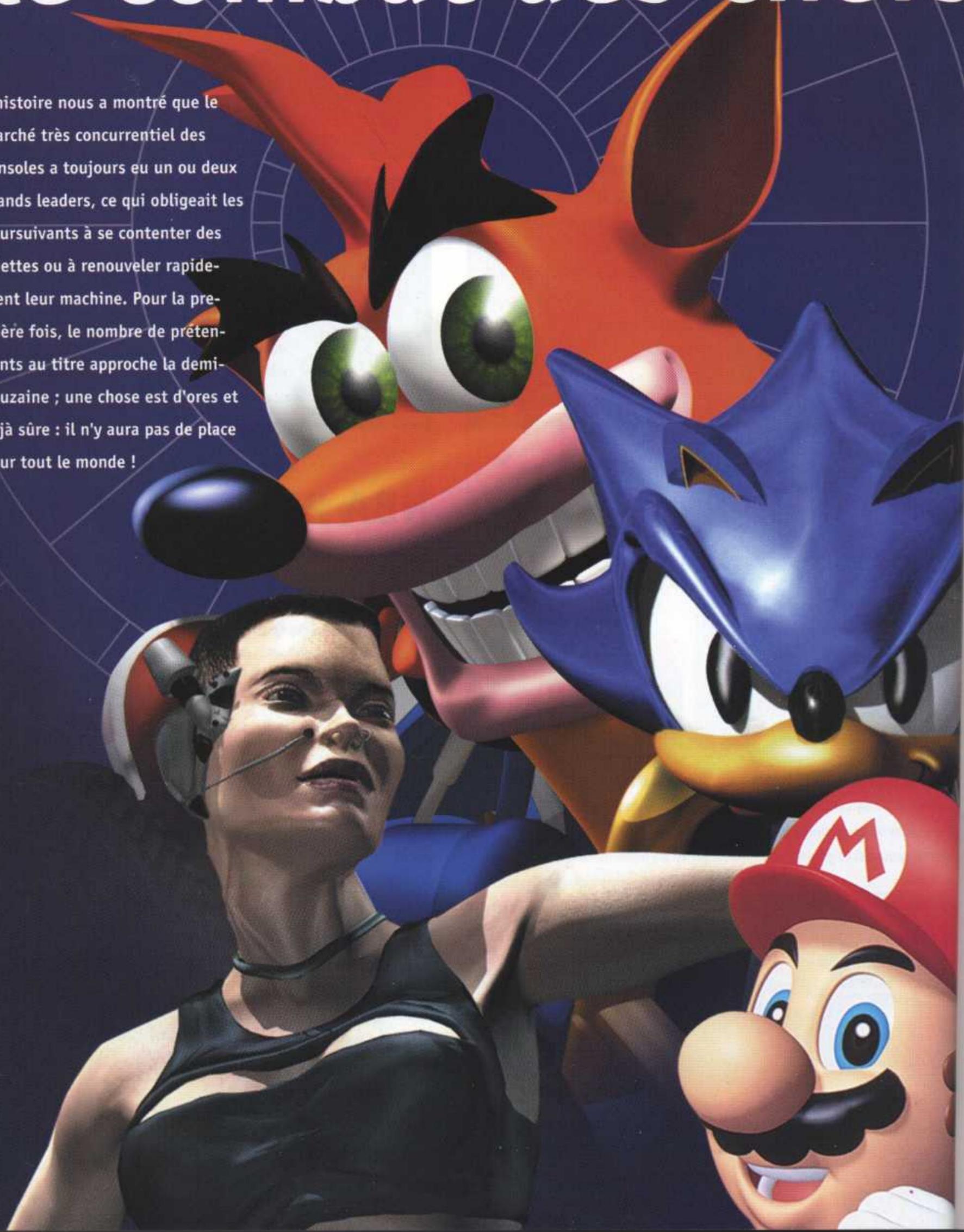
90%





Consoles de jeux : le combat des chefs

L'histoire nous a montré que le marché très concurrentiel des consoles a toujours eu un ou deux grands leaders, ce qui obligeait les poursuivants à se contenter des miettes ou à renouveler rapidement leur machine. Pour la première fois, le nombre de prétendants au titre approche la demi-douzaine ; une chose est d'ores et déjà sûre : il n'y aura pas de place pour tout le monde !



● Au début des années 90, la Super Nes de Nintendo et la Megadrive de Sega régnaient en maître sur le marché des consoles. En 1995, Nintendo était encore le leader mondial et Sega le challenger ; Ce fut cette



année-là que les PlayStation 3Do et Saturn entraînent dans la danse afin de bousculer l'ordre établi. C'est Sony, le petit nouveau, qui sortit vainqueur de ce combat, reléguant ainsi la Nintendo au rang de prétendant et en envoyant au piacard la 3D et la Saturn. Aujourd'hui, Sony domine largement ses concurrents. En France, la Playstation représente 80 % du marché des consoles de salon et bénéficie d'un catalogue de jeux impressionnants. Sony qui vient de lancer sa PS2 en France va tenter de faire aussi bien qu'en 1995, mais attention, cette fois Sony est devenu le "constructeur à abattre" et ses concurrents ne lui feront pas de cadeau.

La guerre des 128 bits a déjà commencé

La société Sega a tiré la première en sortant la Dreamcast. Cette console est la première à proposer un modem en série et à axer sa communication sur les jeux en réseau : "jusqu'à 6 milliards de joueurs". Malheureusement, les serveurs ont mis du temps à s'implanter et il aura fallu un an pour que cette console soit reconnue et reprenne de la vigueur : en effet, depuis la sortie de la PS2 au Japon, la Dreamcast n'a jamais connu autant de ventes ! La PS2 ne se révélerait donc pas la "console

ultime" que Sony nous avait promis ? Il est vrai que les premiers jeux n'exploitent qu'une infime partie des caractéristiques de la console et il faudra du temps aux programmeurs afin de prouver que la PS2 peut faire rêver. Mais à force d'attendre, les nouveaux prétendants offriront avant leurs produits au public. Nintendo, qui a présenté la Game Cube fin août à Tokyo, a fait sensation auprès du public : sa console, malgré une esthétique de jouet, est un monstre de puissance et elle bénéficiera de l'appui des développeurs ainsi que de la notoriété des personnages Nintendo (*Mario, Link, les Pokémon*).

Microsoft, quant à lui, arrivera aussi sur le marché avec une console, plébiscitée par les édi-



teurs, facile à programmer et disposant de tout ce que les programmeurs et les joueurs attendaient : beaucoup de mémoire (64 Mo), un système de sauvegarde (disque dur) important et une carte réseau de 100 Mbits. Le seul problème de la Xbox est de n'exister que "sur le papier" pour le moment. D'autres constructeurs moins

connus (Nuon, Indrema...) tenteront aussi de canaliser l'attention des joueurs en 2001, une année qui sera riche en informations. Ce dossier vous présente toutes les consoles du prochain millénaire, les stratégies des constructeurs, leurs qualités et leurs défauts : de quoi vous aider à faire le bon choix !

Pascal Pambrun



Mini sommaire

- P 52 : Nintendo, le fabricant de héros.
- P 54 : Sega, c'est plus fort qu'on le croit !
- P 56 : Sony, le géant de l'électronique grand public.
- P 59 : Nintendo prépare l'avenir.
- P 60 : Microsoft, l'empire contre attaque !
- P 61 : Nuon, quand le DVD se prend pour une console.
- P62 : Bandai, le géant du jouet débarque...
- P63 : Indréma, la première console sous Linux.
- P63 : Gamepark Inc, l'outsider inattendu.
- P64 : Tableau récapitulatif des consoles de salon.
- P64 : Tableau récapitulatif des consoles portables.



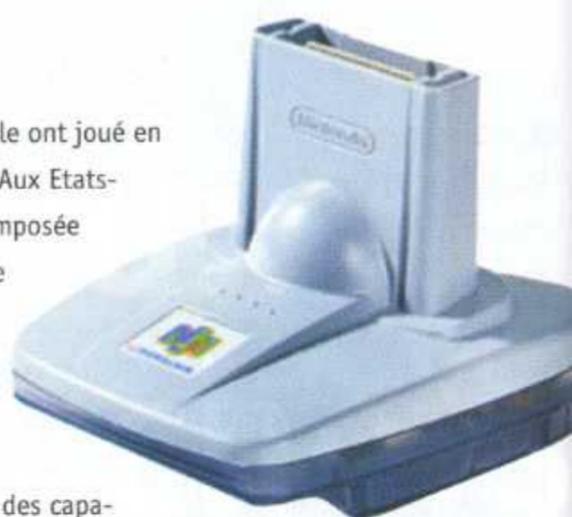


Nintendo, le fabricant de héros

Depuis toujours, le public visé par Nintendo ne dépasse pas les adolescents de quinze ans. Les créateurs de jeux ont donc naturellement privilégié les personnages héroïques et attachants, à tel point qu'à une époque, Mario était plus célèbre que Mickey Mouse !

● La Nintendo 64 est sortie en France deux ans après la Saturn de Sega et la PlayStation de Sony. Le manque de jeux et le positionne-

ment trop familial de la console ont joué en sa défaveur dans l'Hexagone. Aux Etats-Unis, en revanche, elle s'est imposée dès sa sortie et continue de se vendre à chaque diffusion de titres forts. En Europe, il aura fallu attendre la sortie de *Goldeneye 64* pour que le grand public se rende compte des capacités réelles de la console et c'est d'ailleurs à cette époque que Nintendo a commencé à autoriser des jeux plus "adultes" comme *Doom 64*. Un peu plus tard, les sorties de *Zelda* et de *Donkey Kong Country* ont définitivement prouvé que la Nintendo 64 n'était pas hors course, loin de là. Il ne faut pas oublier que Nintendo réalise aujourd'hui la majorité de son chiffre d'affaires avec les *Pokémon* et la GameBoy (plus de cent millions de consoles vendues dans le monde ! Toutefois, les jeux qui arrivent sur N 64 exploitent totalement les capacités de la console (*Mario Tennis*, *Perfect Dark*, *Zelda Majora Mask*) et avant que la Game Cube n'arrive en France, nous devrions trouver encore quelques petits chef-d'œuvres sur cette console (*Banjo Tooie* et *Eternal Darkness* pour ne citer qu'eux). Nous l'avons dit, la force de Nintendo est d'avoir toujours su rebondir



Le transfert pack, l'interface obligatoire des Pokémaniaques.

La N 64 est toujours debout !

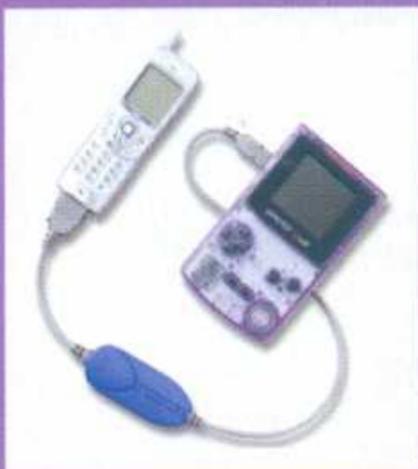


Les manettes Nintendo innovent toujours.



Leader incontesté des portables

La Gameboy est une console qui bat tous les records : une longévité de plus de dix ans et cent millions de consoles vendues. A l'instar de la console de salon, Nintendo a toujours su sortir des titres porteurs au moment où celle-ci montrait des signes de faiblesse : *Zelda DX*, *Super Mario* et bien entendu les *Pokémon*. Pourtant, la technologie de cette console est largement dépassée (voire périmée !). Même après le passage de la Gameboy en couleur, nous retrouvons encore



Au Japon, la Gameboy communique !

notre bon vieux Z 80 ! Bien des constructeurs ont essayé de s'attaquer à la petite portable de Nintendo : Sega avec sa GameGear, Atari avec sa Lynx, SNK avec sa Neo Geo Pocket... Tous ont connu un échec cuisant. Ce don inimitable de Nintendo pour toujours trouver le "petit plus" qui fait pencher la balance a tendance à énerver la concurrence ; il est vrai que, quand on voit le succès des *Pokémon*, il y a de quoi agacer sérieusement !



Les dates clés

- 1889 : Fusajiro Yamauchi ouvre la boutique Hanafunda qui fabrique et vend des jeux de cartes.
- 1933 : Yamauchi Nintendo & Co est le nouveau nom de la société Hanafunda.
- 1959 : Hiroshi Yamauchi signe un accord avec Disney.
- 1962 : Entrée de Nintendo Co. Ltd. aux bourses de Kyoto et d'Osaka.
- 1975 : Un accord est signé avec Mitsubishi pour le développement d'un système de jeux vidéo utilisant l'electronic video recorder.
- 1976 : Shigeru Miyamoto (le père de Mario) est engagé dans l'équipe de Nintendo.
- 1981 : Première apparition de Mario dans le jeu Donkey Kong sous forme de borne d'arcade.
- 1984 : Commercialisation du Nintendo Entertainment System (NES).
- 1985 : Super Mario Bros sort sur la NES, le succès est immédiat. Lancement d'un pistolet électronique et d'un robot (Robotic Operating Buddy) qui s'adaptent à la console NES ; les Américains s'arrachent la consoles et ses accessoires.
- 1987 : Sortie de la Légende de Zelda sur NES.
- 1988 : Sortie de Zelda 2 et de Super Mario 2. Sortie de la Game Boy et de Tetris, ce duo de choc devient un succès planétaire.
- 1990 : Sortie de Super Mario 3 sur NES, ce jeu deviendra la cartouche la plus vendue au monde (jusqu'à l'arrivée des Pokémon). Lancement de la Super Famicom et de Super Mario 4 au Japon.
- 1991 : La Super NES (nom U.S de la Super Famicom) arrive aux Etats-Unis.
- Un accord est signé avec Sony afin de construire un périphérique CD pour la Super NES.
- 1992 : Lors d'une conférence de presse, Nintendo annonce la fin de sa coopération avec Sony sans l'en informer !
- 1993 : Le chip Super FX fait son apparition dans le jeu Star Fox. Disponibilité du "Super Game Boy" et création d'un périphérique pour Super NES qui permet de jouer aux titres Game Boy sur une télévision. Sortie de Donkey Kong Country. Ce jeu utilise une cartouche de 32 Mo et il deviendra le produit le plus vendu de cette année-là.
- 1995 : Sortie du Virtual Boy ou Virtual Immersion System, une console portable 32 bits qui sera un échec retentissant.
- 1996 : La N 64 sort au Japon en juin, 500 000 consoles sont vendues en une seule journée. En septembre, 350 000 consoles sont achetées en trois jours lors de sa sortie en Amérique du Nord. Cette même année, les Pokémon arrivent sur Gameboy au Japon.
- 1998 : Sortie de la Gameboy Color. Les Pokémon font leur apparition aux Etats-Unis et 200 000 exemplaires trouvent preneur en deux semaines.
- 1999 : Les Pokémon débarquent en France, les ventes de cartouches (+129 %) et de Gameboy s'envolent (+160 %)
- 2000 : Nintendo annonce la Game Cube et la Game Boy Advance pour 2001...



tion : chacun s'accorde à dire que le support cartouche constitue un média préhistorique. Nintendo tente de parer cet argument en rétorquant que le temps de chargement est immédiat. D'autres parlent d'un manque d'originalité.

Pourtant, il suffit d'évoquer le nom de Shigeru Miyamoto (le programmeur fétiche de Nintendo, inventeur de Mario) pour qu'ils reconnaissent que ce personnage est un génie ! Alors, que penser de ce constructeur atypique ? La société Nintendo est-elle en fin de cycle ? La réponse se trouve (peut-être) en page 59 de *Playbox*.





Sega, c'est plus fort qu'on le croit !

La console 128 bits de Sega est sortie en France en octobre 1999. Après avoir touché un public de hardcore gamers et vendu près de 180 000 consoles dans l'hexagone, la Dreamcast s'attaque maintenant aux indécis et à ceux qui possèdent encore une 16 ou une 32 bits.



● La communication choisie pour accompagner la publicité de la console se montrait ambitieuse ; "Jusqu'à six milliards de joueurs" répétaient les spots... Malheureusement, le service Net de Sega a eu quelques problèmes de mise en place et les réseaux hauts débits ne sont pas encore à la portée de tous. Ces petites erreurs ont tout de même permis à Sega d'améliorer son service de jeu en ligne



Soulcalibur, la référence des jeux de combats sur Dreamcast.

et l'on peut constater qu'aux Etats-Unis, cela fonctionne parfaitement. En France, un tiers des utilisateurs de la Dreamcast se connectent au Net. Il y a quelques mois, Sega a décidé d'offrir un jeu réseau (*Chu Chu Rocket*) à tous les joueurs, afin que ces derniers testent au moins une fois le jeu en ligne. Dans un deuxième temps, Dreamcast s'est rendu plus populaire en baissant les prix de sa console jusqu'à moins de 1500 francs. Nous n'avons pas encore les résultats de cette "opération de fidélisation", mais il est sûr que lorsqu'un constructeur se met à faire des cadeaux, sa cote de popularité grimpe en flèche et ses parts de marché augmentent.

Arrivée à maturité ?

Contrairement à ce que de nombreuses personnes imaginent, la Dreamcast n'est pas dépassée techniquement. En outre, sa puissance de calcul est maintenant largement utilisée par les développeurs ; il n'y a qu'à regarder un *Soulcalibur* pour apprécier le rendu du graphisme et la qualité des animations.



Une floppée d'accessoires



Certains l'aiment, d'autres pas !



Le kit vibration pour plus de sensations.



La carte mémoire peut contenir des petits jeux.



Le pack de base.



Une manette pour retrouver les sensations d'une borne d'arcade.



Le pistolet, indispensable pour *House Of The Dead 2*



Très utile pour le Net et certains jeux (FPS).

Les dates clés

1964 : Après la fusion de deux compagnies de jeux, David Rosen crée la société Sega.

1983 : Sortie des consoles MSX SG-1000 et ordinateur SC-3000.

1986 : Sortie de la Sega Master System.

1988 : Sega lance la Genesis aux USA, qui ne remporte pas le succès escompté.

1990 : Les jeux *Afterburner II* et *Strider* sortent sur la Genesis. La console commence à trouver son public.

1991 : *Sonic le hérisson bleu* fait sa première apparition.

1992 : *Sonic 2* devient vite un succès. Le Sega CD est mis en vente, mais trop peu de jeux sont développés dessus.

1993 : *Sonic 3* arrive sur Genesis et Sega CD. Malheureusement, le faible nombre de possesseurs de Sega CD ne fera pas décoller les ventes. Le périphérique 32X pour la Genesis fait un bide.

1994 : Lancement de la Saturn au Japon.

1995 : La Saturn sort aux Etats-Unis et quelques mois plus tard, les jeux *Virtua Fighter 2* et *Sega Rally* sortent et plaisent aux joueurs mais les ventes ne suivent pas.

1996 : Le *Black Belt* est présenté comme le successeur de la Saturn, cette console est issue d'une association entre Sega et 3dfx.

1997 : L'association avec 3dfx n'aboutit pas. Sega se tourne alors vers Nec et sa puce PowerVR. Ainsi naquit le projet "Katana"

1998 : Le 21 mai à Tokyo, Sega présente la Dreamcast.

1999 : La Dreamcast est disponible en France.

2000 : Un lecteur de DVD externe est dévoilé. Le jeu *Chu Chu Rocket* est offert à tous les possesseurs de Dreamcast.



La Dreamcast n'est pas morte !

Avec la sortie de la PlayStation 2, beaucoup de personnes prévoient la fin de la Dreamcast. Les chiffres prouvent le contraire : jamais la console de Sega ne s'est si bien portée ! Depuis septembre, les ventes ne cessent de croître aux Etats-Unis, ce qui montre bien que l'absence de concurrence sur le marché des 128 bits n'était pas si bénéfique que cela. Pour expliquer les raisons de cette nouvelle vague d'intérêt, nous pouvons sans hésitation citer la baisse du prix de la console (moins de 150 dollars aux Etats-Unis), l'ouverture du service Sega Net mais aussi l'annonce par Sony d'une probable pénurie de console PS2. Toujours aux Etats-Unis, la sor-

tie du jeu *NFL 2K1* a provoqué un déclin chez les joueurs indécis. Un mois avant la sortie du jeu, les ventes de Dreamcast ont augmenté de 92 %. De plus, pendant les trois premières semaines de disponibilité du jeu *NHL 2K1*, ce sont 400 000 exemplaires qui ont trouvé preneurs. En Europe, Sega U.K propose pour Noël un pack Dreamcast + lecteur DVD de salon au même prix que la PS2 ; ceux qui comptaient acheter une PS2 pour la lecture de DVD y réfléchiront peut-être à deux fois, surtout si la 128 bits de Sony vient à manquer.



Lors de la conception de la Dreamcast, Sega a su réparer les erreurs commises avec la Saturn. En effet, cette console baptisée d'un nom de planète s'avérait difficile à programmer et beaucoup d'éditeurs s'étaient alors tournés vers Sony. Pour la Dreamcast, Sega s'est associé à Microsoft pour la fourniture de *Windows CE*, l'avantage étant que les développeurs qui n'avaient pas l'habitude de programmer au cœur de la machine pouvaient tout de même obtenir de bons résultats en utilisant des passerelles PC. Aujourd'hui, pratiquement tous les éditeurs conçoivent des jeux pour Sega. Seuls Square et Electronic Arts ne veulent pas en entendre parler, quoique pour ce dernier, nous remarquons l'apparition d'un jeu Dreamcast sur leur planning de sortie : *Buffy Contre Les Vampires* ! L'adaptation de jeux PC et de bornes d'arcade est aussi un point fort de la Dreamcast. Capcom l'a bien compris puisque *Dino Crisis* et *Resident Evil III* ressemblent à s'y méprendre aux versions Windows, les bugs en moins ;-). Sega a donc de bonnes cartes en main pour continuer son bonhomme de chemin jusqu'à la sortie des X-Box et autres Game Cube. L'une de ces cartes se nomme *Phantasy Star On Line*, un RPG qui pourrait bien amener une majorité de joueurs en réseau.

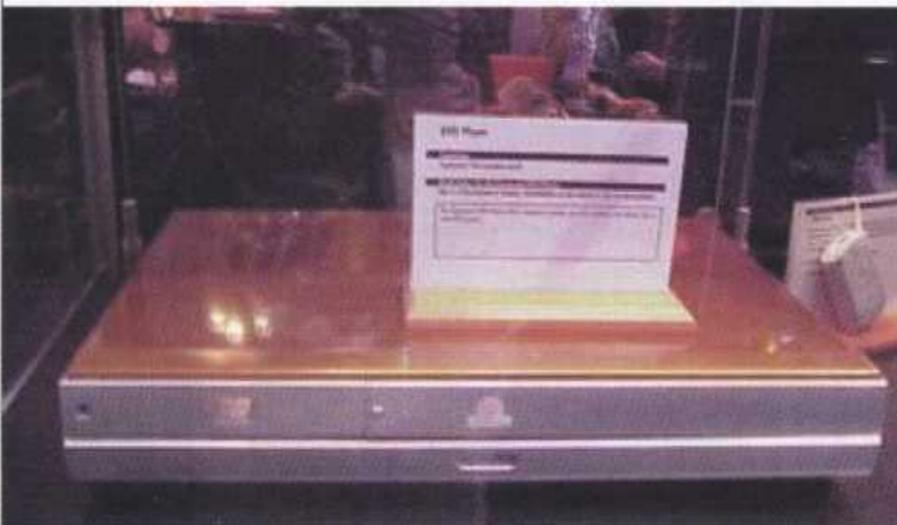
Evolution, évolution.

La machine de Sega a été conçue de manière à pouvoir évoluer. Une multitude de périphériques est aujourd'hui disponible (clavier, souris, manettes, etc.) et quelques nouveautés seront sur le marché dans les prochains mois. Le



Shenmue, un jeu novateur qui va faire du bien à la console.

modem 33.6 qui équipe nos Dreamcast pourra bientôt être remplacé par la technologie ISDN pour une accélération conséquente des communications. L'adaptateur Lan, autre accessoire ayant trait au jeu multijoueur, permet de se connecter au câble ou de relier plusieurs Dreamcast entre elles en réseau local. Lors du dernier Tokyo Games Show, plusieurs autres nouveautés étaient annoncées : Le Virtual Memory servant de baladeur MP3 d'une capacité de 64 Mo, un système de vidéoconférence, un adaptateur pour téléphone portable, une montre Swatch servant à communiquer avec la console. Nous vous reparlerons de tout cela dans nos prochains numéros...



Le lecteur DVD présenté à l'E3 2000.



Sony, le géant de l'électronique grand public

Sony est devenu, en moins de dix ans, un acteur incontournable du marché de la console. Le temps est venu de proposer autre chose aux joueurs les plus exigeants. Mais comment faire pour renouveler un parc de plusieurs millions de consoles ?

● Lorsque Sony a développé en 1994 (1993 au Japon) la PlayStation, personne n'aurait cru que le roi du walkman gagnerait



Le lecteur DVD est un atout de taille.



Les accessoires de la PS2

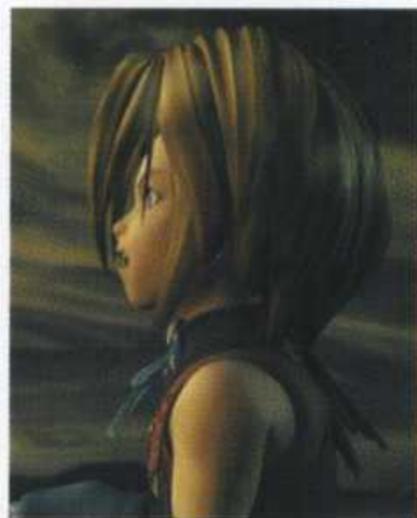
Sony a eu la bonne idée de ne pas changer les connecteurs manette de la Playstation 2. De ce fait, la majorité des accessoires de la Playstation est compatible avec cette nouvelle plate-forme. Quatre nouveaux périphériques dédiés à la PS2 sont tout de même disponibles : la manette Dual Shock 2 qui vient entièrement analogique, la Memory Card qui dispose maintenant une capacité de 8 Mb, le Multitap qui permet de jouer à plus de deux et les socles PS2 qui offrent la possibilité de maintenir la console verticalement. D'autres accessoires viendront en 2001 étoffer la gamme existante : citons les télécommandes à infrarouge pour le DVD, les disques durs de 10 et 40 Go, le modem 56 kbps, les haut-parleurs 3D Sound Middleware, une imprimante USB et un appareil photo numérique (Cyber Shot DSC-P1). Il

autant de parts de marché.

Pourtant, en regard de la stratégie déployée par le constructeur à l'époque, il était possible d'anticiper ce succès. Aux Etats-Unis, par exemple, les Américains qui achètent des produits Sony n'associent pas forcément la marque à une entreprise originaire du pays du Soleil Levant comme ils le font pour Sega ou Nintendo. Le prix de la console, lors de son lancement, était calqué sur la concurrence et les jeux couvraient absolument tous les genres (sports, aventure, rôle, action, etc.) sans viser une tranche d'âge précise contrairement aux autres consoles. Parmi les raisons qui ont poussé les joueurs à acheter cet appareil, citons aussi la politique marketing agressive de Sony qui a su inventer une signalétique (triangle, rond, croix, carré) simple et facilement assimilable. Aujourd'hui, Sony peut se targuer d'avoir vendu plus de soixante-dix millions de consoles PlayStation dans le monde. Pas mal pour un petit nouveau !

Le renouvellement

On peut raisonnablement considérer que la durée de vie d'une console est de cinq ans ; il était donc grand temps que Sony fasse évoluer sa machine. Plutôt que d'arrêter la commercialisation de la PlayStation et tenter d'imposer sa PS2, le constructeur a choisi de jouer



Final Fantasy, la série culte de la Playstation.

La PS2 peut tenir verticalement.



ne manque plus qu'un clavier et une souris pour transformer la PS2 en ordinateur !



Quelques dates pour mieux comprendre...

1941 : Création de la société ToTsuKo spécialisée dans la réparation de poste radio.
1957 : ToTsuKo devient Sony Corp.
1965 : Contrat avec IBM pour le stockage des données.
1979 : Lancement du premier walkman.
1982 : Invention du CD Audio avec Philips.
1991 : Sony s'associe à Nintendo pour construire un périphérique CD pour la Super Famicom.
1992 : Abandon de la coopération avec Nintendo, Sony décide de travailler seul pour créer une console 32-bits à support CD.
1993 : Première présentation du projet PlayStation aux développeurs. Les royalties demandées par Sony sont trois fois inférieures à celles demandées par Nintendo. Les éditeurs suivent !
1993 : Lancement de la PlayStation au Japon le 3 décembre : 100 000 consoles en une journée !
1994 : La PlayStation sort aux États-Unis, le public adore cette console qui vise un public plus mûr. Le 29 septembre, c'est l'Europe qui découvre le petit bijou de Sony : le succès est immédiat. Les ventes de PlayStation dépassent celles de la Saturn.
1997 : Sortie de la Net Yaroze, la première console permettant à tout un chacun de développer des jeux. Malheureusement, elle disparaîtra très vite du marché.
2000 : Sortie de la PS2 au Japon, 1.8 millions d'exemplaires vendus. En octobre, la PS-ONE remplace la PlayStation. En novembre, la PS2 sort en France en (très) petite quantité.



La compatibilité totale ?

La PS2 se montre capable de lire les CD Playstation, le taux de compatibilité étant de 98 % selon Sony. Nous avons bien entendu testé plusieurs titres sans rencontrer de problèmes, mais attention, si vous avez une PSX et que vous envisagez de vous en séparer pour acheter une PS2, suivez notre conseil : gardez votre carte mémoire ! Vous nous remercerez plus tard ;-).

En effet, certains jeux détectent cette carte au lancement. La nouvelle carte de la PS2 de 8Mb n'est pas reconnue en tant que CM PSX, le jeu ne pourra donc pas se lancer si vous ne possédez pas une "ancienne" mémoire. A noter que les jeux PlayStation bénéficient de quelques améliorations : temps de chargement réduit ou lissage des décors grâce au "texture mapping" de la PS2.



Le nouveau look de la (vieuse) Playstation.

sur les deux tableaux ; il donne un coup de jeune à sa console 32 bits en changeant son allure et en promettant bon nombre de nouvelles fonctionnalités, comme la connexion à un téléphone portable pour le jeu en ligne ou l'utilisation d'un écran à cristaux liquides. Techniquement, la console n'évolue pas. Son avenir paraît donc bien sombre face aux consoles 64 et 128 bits ainsi qu'aux nouvelles 32 bits portables. En ce mois de décembre 2000, tous les regards convergent naturellement vers la PS2 "disponible" depuis le 26 novembre dans l'hexagone. Cette console est aujourd'hui la plus puissante du marché. Malheureusement pour Sony, le manque de stocks va fatalement lui porter préjudice ; les acheteurs n'auront peut-être pas la patience d'attendre leur console et de manquer la fameuse date du 25 décembre. Le risque de voir des utilisateurs potentiels choisir une autre marque se montre grand, d'autant plus que les premiers jeux n'exploitent pas toutes les capacités de la machine. La PS2 dispose, en effet, d'une architecture composée de



Un paddle arcade pour Tekken.

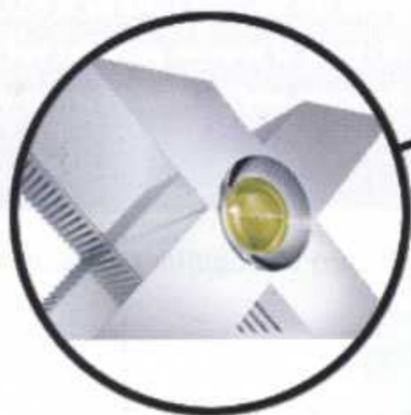


plusieurs processeurs. Aujourd'hui, les développeurs savent écrire de bonnes routines et les faire exécuter par un processeur. Ils doivent donc apprendre à faire exécuter ces mêmes routines par tous les processeurs pour gagner du temps machine et donc de la qualité. Cependant, ne soyons pas trop défaitistes, il n'y a qu'à voir les bandes-annonces de certains jeux (MGS2, The Bouncer FF X et XI) pour se remonter le moral. Une chose est sûre, lorsque les X-Box et autres Game Cube seront là, Sony aura de quoi soutenir la comparaison.



Les cales sont vendues séparément.





Il reste deux places à prendre !

Projection dans le futur...

En 2001, nous verrons apparaître sur le marché un bon nombre de nouvelles consoles : Nintendo remplacera la N64 et la Gameboy, Microsoft entrera dans la danse avec des moyens financiers colossaux tandis que les sociétés Nuon, Indrema, Bandai et Gamepark tenteront de prendre une part du gâteau. Une belle bataille en perspective !

● Le point commun de toutes les nouvelles consoles annoncées repose sur la possibilité de jouer en ligne. Depuis bien des années déjà, on peut participer à des parties sur le Net à partir d'un PC ou d'un Mac, les joueurs en ligne sont de plus en plus nombreux et les constructeurs de consoles ne veulent pas rester sur la touche. Un jeu comme *Ultima* sur PC, par exemple, rassemble plus de 100 000 joueurs

payants en Amérique du nord, tous les mois, l'éditeur "récolte" mensuellement environ un million de dollars des abonnés ! Les coûts de développement sont de cette façon plus vite amortis. On comprend mieux la raison pour laquelle tout le monde souhaite venir sur ce marché : un seul jeu peut à lui seul représenter le fond de commerce d'une société. Les constructeurs de consoles vont créer des serveurs

dédiés pour pouvoir héberger ces jeux ; dans l'histoire, tout le monde y gagne, même le joueur ! Bien sûr, le jeu lui coûte plus cher puisqu'il est obligé de mettre la main au porte-monnaie tous les mois ; en contrepartie, il a la certitude de ne pas s'ennuyer, de voir son programme évoluer mais aussi de trouver des adversaires à sa taille à tout moment. La société Sega a pris de l'avance dans ce domaine, le réseau SegaNet aux Etats Unis est une réussite totale, les joueurs plébiscitent le constructeur et les ventes de Dreamcast augmentent à chaque sortie d'un jeu proposant un mode multijoueur. N'oublions pas qu'il s'agit là du premier pas pour les consoles dans le monde en ligne, et il faudra quelques années avant que tout soit parfait. Autrefois, pour départager les consoles, nous comparions les jeux ou les fiches techniques ; il faudra dorénavant ajouter les possibilités de connections et la qualité des serveurs.

Et après 2001 ?

Lorsque toutes les consoles seront disponibles, nous pourrons savoir avec précision les préférences des joueurs pour telle ou telle console. Les parts de marché se verront clairement définies et il est probable que certains éditeurs tenteront de rassembler les joueurs en ligne autour d'un même programme ludique ; imaginez des utilisateurs de PS2, Dreamcast, G Cube et Xbox jouant au même jeu, simultanément, sur le même serveur ! Bien entendu, il ne s'agit là que d'une anticipation journalistique, mais nous pensons que cette voie est inévitable.

Nintendo prépare l'avenir

Comme nous l'avons vu dans la première partie de ce dossier, les consoles du constructeur ont bien vieilli depuis les annonces qui fusent de toutes parts. Il était temps de réagir... Cependant, pas n'importe comment.



La Game Cube sous toutes les coutures.

● C'est lors du Space World Show 2000 que Nintendo a officialisé les sorties en 2001 des remplaçantes de la N64 et de la Gameboy. Les démonstrations techniques de la Game Cube en ont surpris plus d'un : Mario, Luigi, Zelda, Pokémon et autres *Metroids 3D* en 128 bits, nous avons affaire à bien autre chose ! Toutefois, ne nous laissons pas impressionner par de simples démos, analysons plutôt les changements importants de la Game Cube. Première constatation,



Connexion de la GameBoy Advance.

Nintendo abandonne le port cartouche pour un format DVD propriétaire permettant de stocker 1.5 Go de données. Les avantages de ce nouveau support sont multiples : le coût de fabrication est moins cher et surtout, il se voit

La Gameboy Advance

Le savoir-faire de Nintendo dans le monde des consoles portables n'est plus à démontrer. La remplaçante de la Gameboy dispose d'atouts très convaincants pour s'imposer et devenir LA console portable du futur. La fiche technique de la Gameboy Advance s'avère impressionnante ; d'ailleurs, Bandai qui sort la Wonderswan II, quelques temps avant, ne se fait pas trop d'illusions et va tenter de prendre des parts de marché avant la disponibilité de cette nouvelle portable. La GBA sera compatible GB et bénéficiera d'une logithèque conséquente, son prix avoisnera les 700 francs. En outre, elle pourra se connecter à la Game Cube pour les échanges de sauvegarde, on pourra relier quatre consoles ensemble et les jeux seront aussi beaux que les premiers titres N64. De surcroît, certaines cartouches feront 256 Mo et le nombre de couleurs simultanées s'élève à trente-deux mille ! En résumé, voici une vraie petite merveille qui tient dans la poche.



La GBA avec une démo de Yoshi.

protégé contre tout piratage puisqu'il n'existe pas de graveurs de DVD 8 cm. Les éditeurs sont rassurés et leurs frais de production se trouvent réduits. Le deuxième changement important concerne la mémoire disponible : 40 Mo au total (16 Mo vidéo) ! Là encore, les programmeurs applaudissent, ils vont enfin pouvoir donner libre cours à leur imagination (la PS2 ne dispose "que" de 4 Mo de mémoire vidéo). Il semblerait que Nintendo, en réalisant cette console, a pris en considération les desideratas des plus grands studios de développement, sa facilité de programmation permettra de mieux exploiter la console et ce plus rapidement. Il n'est donc pas impossible que de grands éditeurs rejoignent Nintendo (Squaresoft ?). Reste à savoir si le géant nippon se voit prêt à autoriser des jeux plus matures dès la sortie de la console. S'il vous plaît, Mr Nintendo, faites-nous des *Tekken 6*, des *Dead Or Alive 5* ou des *Soulcalibur 27* !



Pokémon en 128 bits !

Lecture de DVD sur Gamecube ?



Le format 8 cm de la Game Cube.

C'est la société Matsushita qui fabriquera le mini DVD de la Game Cube, malheureusement, ce format de 8 cm n'autorise pas les joueurs à lire des films DVD (ou le Vidéo CD de Playbox). Il est fort probable qu'une Game Cube DVD sorte au Japon, peu de temps après la Game Cube normale. En effet, Nintendo aurait autorisé Matsushita à commercialiser sa console équipée dans cette version d'un DVD standard. Le prix serait bien évidemment plus élevé ; en revanche, cette console "bis" sera entièrement compatible avec les jeux Game Cube. Reste à savoir si ce modèle sera distribué en dehors du Japon.



Link en 3D temps réel.

Microsoft, l'empire contre attaque !

Le leader des systèmes d'exploitation et des logiciels bureautique s'attaquent au marché des consoles avec un appareil qui, techniquement ressemble à n'importe quel PC. Pourquoi Bill Gates entre t-il dans ce monde très concurrentiel ? Voici notre réponse...



Dans le monde des PC, tout le monde connaît *Windows* et la suite *Office*, les deux fers de lance du géant de Redmond. Depuis quelques années, la gamme de jeux estampillé Microsoft gagne en qualité. Nombre de studios de développement ont rejoint le campus de Seattle et les



La station de développement se trouve déjà chez les éditeurs.



Les éditeurs applaudissent

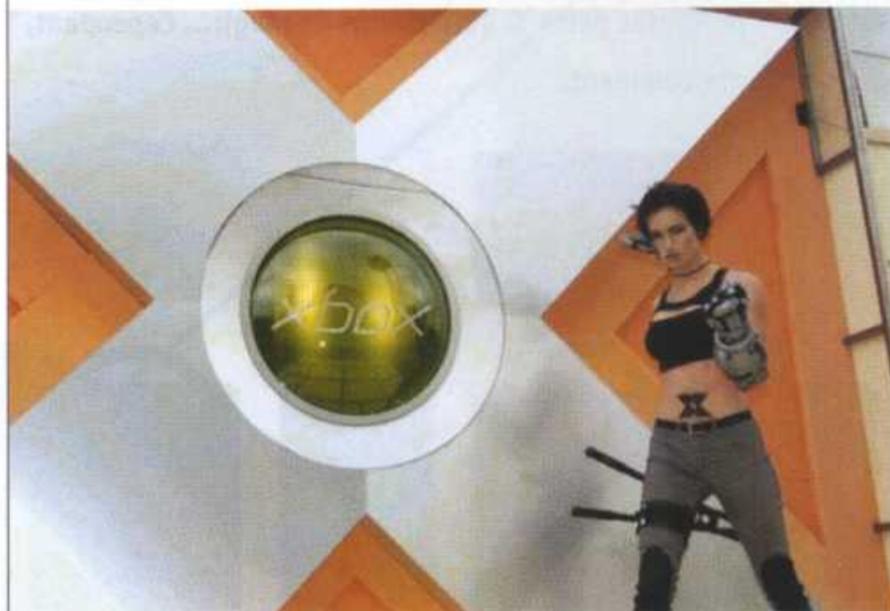
Aujourd'hui, il est très difficile pour un éditeur de concevoir un programme compatible avec les milliers de configurations PC existantes ; certains utilisateurs n'ont pas assez de mémoire, d'autres n'ont pas la bonne carte graphique, etc. L'avantage de programmer la Xbox est que la configuration est fixée par le constructeur, donc, les programmes seront optimisés pour tirer parti du hardware. De plus, la Xbox fonctionne sous *direct X*, un système qui a fait ses preuves, que tout le monde connaît et maîtrise. D'après Microsoft, le portage d'un jeu PC sur Xbox ne prendrait pas plus de trois semaines... Mais attention, il ne



Démo technologique des papillons.



Halo, un des titres les plus attendus de la Xbox.



E3 2000 : première apparition publique de la X Girl !

projets en cours sont très alléchants. Microsoft dispose dorénavant d'un savoir-faire incontestable dans plusieurs domaines : jeux, Internet, systèmes d'exploitations spécifiques (*Dreamcast*, *Pocket PC*). Le projet Xbox est né d'une simple constatation : les nouvelles consoles pourront toutes se connecter au Net, les PC et les Mac ne seront plus les seuls à proposer cette option. Il était donc temps de réagir pour ne pas voir le marché du jeu en ligne échappé au constructeur. Beaucoup de personnes pensent que la Xbox est une PS2-Killer, nous n'en sommes pas si sûrs, la console de Microsoft renferme ce qu'il se fait de mieux sur PC en matière de carte graphique (*Nvidia NV25*), si son prix est de moins de 2000 francs lors de sa sortie, il y a de grande chance que ce soient les utilisateurs de PC lassés de faire évoluer leurs machines qui se poseront la question suivante : j'achète la dernière carte 3D du marché à 2000 francs ou la Xbox ?



Un projet de manette pour la Xbox.

faudrait pas que le catalogue ludique de la console soit une copie conforme de l'offre PC, les joueurs aiment les jeux spécifiques qui ne tournent que sur leur plate-forme et parfois, un seul titre peut faire pencher la balance entre deux systèmes de jeux (Ex : *Final Fantasy* sur PS One). Actuellement, la grande majorité des développeurs ont rejoint Microsoft, mais il manque encore quelques grands noms comme *Square*, *Tecmo* ou *Electronic Arts*. Nous aurons l'occasion de vous reparler de cette console puisque, un premier prototype sera bientôt dévoilé à la presse.

Nuon : quand les lecteurs DVD deviennent des consoles !

La réflexion de départ de VM Labs est simple : puisque les nouvelles consoles peuvent lire les DVD, pourquoi les lecteurs de DVD ne pourraient-ils pas proposer des jeux ? Il suffit, en effet, d'ajouter une puce dédiée et d'utiliser le support DVD pour transformer un simple lecteur DVD en système de loisir interactif.



● Nuon est donc une puce MPEG2/OpenGL que les constructeurs peuvent intégrer dans leurs platines de salon. Le Nuon possède des fonctionnalités avancées de



La télécommande de l'Extiva.



Les connecteurs arrière du N2000 sont nombreux.



Le menu interactif du N2000.

lecture DVD, d'animation 3D temps réel et de manipulation d'images vidéo. Ce processeur 128 bits qui offre une puissance de calcul théorique de 1500 MIPS gère la décompression

MPEG1 et 2, le son (Dolby AC-3, Prologic, MP3) et supporte un nombre conséquent de standard de l'industrie tels que l'OpenGL, la synthèse MIDI 32 voix, le HTML, les JavaScript, etc. Le gros avantage du Nuon est de concentrer toutes les fonctionnalités de gestion et de décodage vidéo dans un seul et même processeur, alors qu'il en fallait plusieurs auparavant. Un lecteur DVD équipé d'un Nuon pourra donc utiliser des jeux spécifiques et se voir compléter par des accessoires tels que claviers, souris, manettes, volant, etc. Le Samsung Extiva DVD-N2000, déjà en vente au Japon, est le premier DVD à utiliser cette technologie. Son prix est de 399 dollars (environ 2700 francs) ce qui ne s'avère pas excessif par rapport à un bon lecteur DVD de salon.

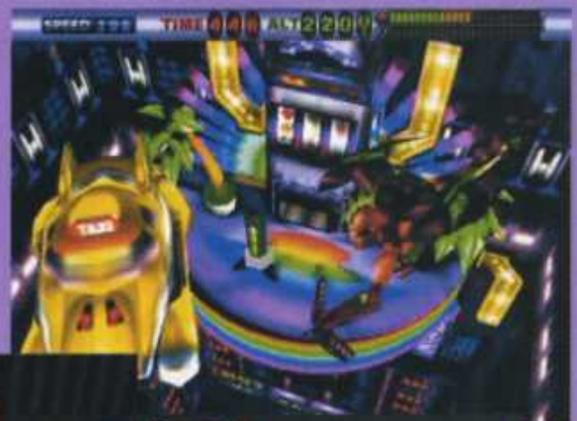


Les différentes manettes présentées à l'E3.

Les Jeux

Pour s'imposer, les lecteurs DVD-Nuon devront proposer des jeux de qualité. Quelques développeurs ont déjà accepté de travailler sur Nuon. Parmi les plus connus, citons Acclaim, Infogrames ou Presto Studios... Voici un panel non exhaustif des premiers jeux :

- Freefall 3050 AD, un shot-em-up 3d.
- Z-Cards, plusieurs jeux de cartes.
- Iron Soldier 3, un quake-like.
- Tempest 3000, l'adaptation du hit de Jeff Minter.
- Titan 3, une course de voiture très violente.



Bandai, le Géant du Jouet débarque

Quelques jours après le Nintendo Spaceworld de Tokyo, Bandai dévoilait au public sa grande nouveauté : une nouvelle portable digne d'intérêt qui malheureusement est, pour l'instant, réservée aux Japonais.



Au Tokyo Games Show, Bandai avait fait les choses en grand.



le WonderBorg, enfin un bug sympathique.



Connexion avec un PC.



Connexion avec la Playstation 2.

Un an et demi après la sortie de la WonderSwan monochrome, Bandai a présenté la version couleur de cette console. La WonderSwan Color, ou WonderSwan 2 pour les puristes, sera en vente au Japon pour le prix de 6800 yens (environ 400 francs). Le constructeur dispose de trois mois afin d'atteindre ses objectifs de vente, soit 1,5 millions de consoles. Pourquoi trois mois ? Car la Gameboy Advance de Nintendo sera en vente en mars 2001 et les dirigeants de Bandai savent pertinemment que lorsque les joueurs nippons auront le choix, ils préféreront certainement la console concurrente en regard de ses caractéristiques techniques et de la notoriété de ces jeux. Pourtant, la WonderSwan 2 n'a pas à rougir devant Nintendo. En



Les cinq coloris disponibles.

effet, sa portable dispose d'une belle fiche technique (voir tableau page 64) et l'éditeur Square va adapter les trois premiers épisodes de la saga *Final Fantasy* (équivalentes aux versions sorties sur NES). Bandai dispose aussi de la licence Digimon, un dérivé de Pokémon qui a déjà envahi le Japon et les Etats-Unis. Dans le cas où le succès de cette série égale celui des Pokémon, nous pouvons nous attendre à voir sortir de nombreux titres qui vont utiliser ces personnages. L'autre atout de taille de la WonderSwan est l'utilisation des ports USB qui permet la connexion de la portable à un PC ou à la console PlayStation 2 de Sony. Cependant, il reste à savoir comment exploiter au mieux ses capacités. Bandai prépare aussi quelques accessoires assez novateurs pour la WonderSwan comme, par exemple, le WonderBorg, un insecte robotisé programmable ou certains de ces jouets Digimon pourront être contrôlés par la console. Une dizaine de développeurs participera au développement de jeux WonderSwan Color. Mis à part Square, les noms de ces sociétés sont pratiquement inconnues en Europe (Kaga Tek, Sammy, Bec, Omega...) et les titres annoncés visent clairement le public asiatique puisque nous retrouvons une majorité de jeux dérivés de Manga. Bandai n'a pas encore décidé officiellement d'une distribution mondiale. Espérons que cela change car la console dispose d'atouts non négligeables (connexion PS2, PC & Robots programmables) que les autres portables ne possèdent pas.



Le WonderWitch pour une liaison PC-WonderSwan 2.



ORIGINAL SYSTEM



COLOR SYSTEM

Un écran beaucoup plus grand sur la version couleur.

Le chiffre d'affaires réalisé par les jeux vidéo attise les convoitises. Beaucoup de constructeurs aimeraient grignoter les parts de marchés détenues par les géants du secteur que sont le trio Sega-Nintendo-Sony. Nous vous avons déjà présenté les projets de Microsoft et de Bandai, en voici deux autres qui sortent des sentiers battus.

Gamepark Inc, l'outsider inattendu



- La société coréenne Game Park Inc proposera, à partir de ce mois-ci, en Asie et aux Etats-Unis, sa première console nommée GP32 Internet. Le hardware de cette nouvelle portable est composé d'un processeur 32 bits, d'un écran couleur de 3.8 pouces et d'un chip sonore 8 bits PCM 4

voies. La GP32 a la capacité d'afficher une résolution maximale de 320x240 en deux cent cinquante-six couleurs, de se connecter à un PC, de jouer en réseau par fréquences radio jusqu'à quatre joueurs, de télécharger des programmes et de lire les formats MP3, MPEG, Webtoons, Flash ainsi que les news et magazines digitaux. Une vingtaine de jeux se trouvent en préparation et une bonne dizaine devraient être terminés lorsque vous lirez ces lignes. A noter que ces derniers seront proposés en téléchargement pour un prix unitaire de sept dollars. L'esthétique définitive n'a pas encore été dévoilée, toutefois il est fort probable que la console ressemble à l'une des machines présentées dans cette page.



Dragon Guarder, un jeu d'action.



Little Wizard, jeu de combat.



Dice Contest, un jeu de rôle.

Indrema, la première console sous Linux !

- La L600 Entertainment System d'Indrema pourrait jouer les troubles-fêtes en 2001, cette console sous Linux pourra gérer les graphismes 3D et les sons au format digital, lira les DVD et disposera d'un accès Internet à haut débit. Une vingtaine de développeurs travailleraient déjà sur l'adaptation de jeux tels que *Quake 3 Arena*, *Heavy Gear II* ou *Unreal Tournament*. La société Indrema a choisi la distribution Linux de Red Hat ainsi qu'un processeur Intel et une puce graphique de Nvidia, ce qui facilitera le portage de jeux existants sur PC ou... Xbox ! La société

LINUXCARE

Linuxcare, quant à elle, se charge de toute la partie "communicante" de la L600 (browser Internet, jeux réseaux, serveurs...). Annoncée au prix de 300 dollars, cette console pourrait bien rassembler une majorité de "petits" développeurs qui ne peuvent s'offrir le luxe de payer les royalties faramineuses demandées par certains constructeurs.



Le prototype L600 a une belle allure.





Tableau récapitulatif des consoles de salon

	PS One	Playstation 2	Dreamcast	Nintendo 64	Game Cube	X box	Indrema L600	Puce Nuon
CPU -	Mips R3000 (Mips III)	Emotion Engine (2 x Mips IV)	SH-4 (SH7750)	Mips R4300i (Mips IV)	PPC 750CX	Pentium III	Pentium III	PPC 860SA R
Processeur(s)	33.86 MHz	295 MHz	200 MHz	93.75 MHz	405 MHz	733 MHz	600 MHz	80 MHz
Fréquence du/des CPU	2 Mo	32 Mo	16 Mo	4 Mo	24 Mo	64 Mo	64 Mo	?
Mémoire vive	GPU	Graphics Synthesizer	Power VR CLX-1	Reality Immersion	ArtX - flipper	Nvidia NV 25	Nvidia (NV 20 ?)	Idem processeur
Puce graphique	?	147.45 MHz	?	62.5 MHz	202 MHz	300 MHz	200 ou 300 MHz	?
Fréquence de la puce graphique	1 Mo	4 Mo (cache interne)	8 Mo	?	16 Mo	Partagée avec Mémoire vive	Partagée avec Mémoire vive	?
Mémoire Vidéo	640 x 480 entrelacé	1280 x 1024 VGA	640 x 480 entrelacé&VGA	640 x 480 entrelacé	1600 x 1200 VGA	1920 x 1080 VGA	1920 x 1080 VGA	720 x 576 entrelacé
Résolution Maximale	360 000	20 millions	5 millions	1 million	12 millions	100 millions	?	?
Vitesse d'affichage (polygones/seconde)	24	48	64	Illimités (1)	64	256	64	?
Capacités Sonores (voies)	Carte	Carte mémoire	Virtual Memory	Carte	Carte	Carte mémoire	Disque dur	Carte Mémoire
Support de sauvegarde	Mémoire	HD en option	Zip en option	Mémoire	Mémoire	Disque dur 8 Go	8, 30 ou 50 Go	
Support de Médias	CD-ROM	CD-ROM/DVD	GD-ROM	Cartouches	Mini DVD	CD-ROM/DVD	DVD	DVD
Lecture CD audio	650 Mo	4.7 à 8.5 Go	1 Go	1.5 Go	1.5 Go	(4.7 à 8.5 Go)	(4.7 à 8.5 Go)	(4.7 à 8.5 Go)
Lecture vidéo CD	Oui	Oui	Oui	Oui (2)	Oui (2)	Oui	Oui	Oui
Lecture DVD	Oui (3)	Oui	Option	Non	Oui (2)	Oui	Oui	Oui
Lecture fichiers MP3	Non	Oui	Option	Non	Oui (2)	Oui	Oui	Oui
Connexion Internet	Option	Oui après téléchargement	Option	Non	Non	Oui	Oui	Oui
Interface	Interface Téléphone portable	Modem ou carte Ethernet en option	Modem 33 kbps Carte Ethernet En option	Modem ou carte Ethernet en option	Modem ou carte Ethernet en option	Carte Ethernet 100 Mbps	Carte Ethernet 100 Mbps	En option selon Les constructeurs

(1) Une voie correspond à 1 % du temps de calcul du processeur.

(2) Le constructeur du mini DVD prévoit d'éditer des CD audio/vidéo/DVD au format 8 cm.

(3) Certaines séries de consoles japonaises ont un hardware permettant le décodage MPEG 1.

Tableau récapitulatif des consoles de poche

	Processeur(s)	Mémoire	Ecran	Résolution maximale	Palette de couleurs	Nombre de couleurs maxi	Alimentation	Autonomie	Support Media	Connexion autres Systèmes
Gameboy Color 	Z80 8 bits	8 Ko RAM 8 Ko Vidéo	Couleur	160*144	32000	56	2 * Lr6 ou pack batteries	Environ 20 heures	Cartouches	Gameboy color Téléphone portable
Neo Geo Pocket 	16 bits	16 Ko	Couleur 45*48mm	160*152	4096	146	2 * Lr6 + 1 Lithium	Environ 40 heures	Cartouches NGP & NGPC	Dreamcast, Neo Geo Pocket Color
Wonderswan II 	32 bits	512 Ko	LCD Couleur FSTN 2.8"	224*144	4096	241	1 * Lr6	Environ 20 heures	Cartouches WS & WS2	Playstation 2, PC Téléphone portable
Gameboy Advance 	Arm 7 32 bits & Z80 8 bits	32 kb Wram 96 kb Vram 256 kb Wram (externe CPU)	LCD Couleur TFT 40.8*61.2mm	240*160	65000	32000	2 * Lr6 ou pack batteries	Environ 15 heures	Cartouches GB & GBA Jusqu'à 256 Mo	Game Cube Gameboy Advance Téléphone portable
GP32 Internet 	Risc 32 bits	8 Mo SDRAM 8 Mo ROM	LCD Couleur 3.8"	320*240	4096	256	2 * Lr6 ou pack batteries	Environ 10 heures	Cartes mémoire Téléchargement En RAM.	PC et autres GP 32 Par voie hertzienne

Découvrez les astuces et solutions des derniers jeux PC et console !

3615 PC TEAM*



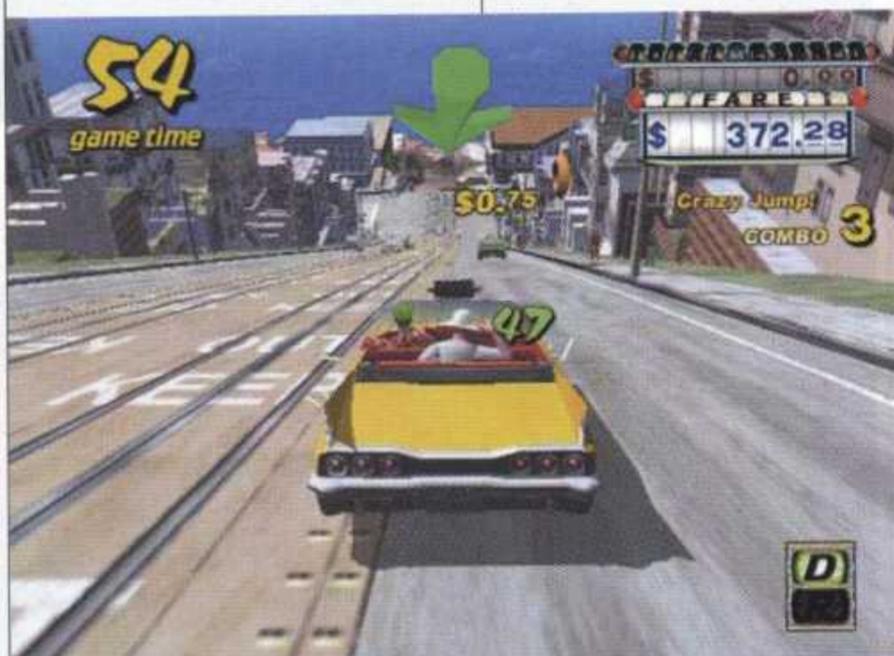
Plus de 3000 astuces
 Plus de 6500 logiciels
 en téléchargement
 Plus de 1000 petites
 annonces mises à jour

*2,23 francs/minute





Dreamcast Crazy Taxi



- Dans l'écran de sélection des personnages, faites rapidement <L> + <R> trois fois de suite et choisissez un personnage (touche A). Vous pourrez alors rouler en Velo-Caddie !
- Toujours dans l'écran de sélection des personnages, appuyez sur les touches <L> + <R> + <START> pour accéder au mode Expert.

- Le mode de jeu "Another Day" vous permettra de commencer votre aventure à un endroit sélectionné au hasard dans la ville. Pour l'activer, appuyez sur <R> une fois, relâchez la touche rapidement puis appuyez et maintenez le bouton <R> enfoncé. Choisissez ensuite votre taxi.

PSOne Vagrant Story



- La jauge qui se trouve en haut de l'écran indique votre taux de "Risk" ; plus la valeur est importante et plus les dégâts que feront vos ennemis se révéleront considérables. Il s'avère donc primordial de faire en sorte que le "Risk" soit toujours au minimum. Il existe deux méthodes pour faire baisser cette valeur. La première consiste à absorber des potions spéciales, la seconde est très simple : en mode exploration, il suffit de ranger ses armes le plus longtemps possible et de ne s'en servir qu'en cas d'extrême nécessité ; de cette façon, votre taux de "Risk" se trouvera toujours au plus bas et vos adversaires ne vous infligeront que des dégâts mineurs.



Shenmue : Il fallait le savoir !

Dans Shenmue sur Dreamcast, parfois, vous devrez laisser passer du temps afin de finir la journée. Vous pouvez aller à la salle d'arcade afin de jouer aux jeux suivants : Hang On (course de moto), Space Harrier (combat aérien), Excite (reflexe), Excite 2 (reflexe) ou fléchettes. Vous pouvez aussi acheter (ou gagner) une cartouche de jeu Saturn que vous pourrez utiliser chez vous dans la salle où se trouve la télévision. En ouvrant le tiroir situé sous le téléviseur, vous vous verrez en mesure d'utiliser la console Saturn qui s'y trouve. Dans les magasins, vous pourrez faire toutes sortes d'achats, sachez aussi que vous avez la possibilité de tirer des petits papiers qui vous permettront de gagner les prix dont voici la liste :



- Papier 1 : une stéréo.
- Papier 2 : un jeu Saturn.
- Papier 3 : une cassette de jeu.
- Papier 4 : une figurine spéciale.
- Papier 5 : une figurine.

A noter que les prix sont les mêmes dans les magasins 2 et 3. En revanche, ils sont aléatoires dans le magasin 1.

Si vous avez un PC ou un Mac, sachez que certains CD de Shenmue comportent un répertoire appelé "Omake" dans lequel se cachent quelques images au format BMP.

PS2 Ridge Racer V

- Terminez premier sur le circuit Danver Spectra en mode duel pour obtenir le 50's Super Drift Caddy.



- Terminez premier sur le circuit Rivelta Crinale en mode duel pour obtenir le Devil Drift

- Terminez premier sur le circuit Solort Rumeur en mode duel pour obtenir une New Beetle.

- Terminez premier sur le circuit Kamata Angelus en mode duel pour obtenir un clone de la F1 McLaren.

- L'accumulation de plus de 3000 kilomètres sur le compteur de votre véhicule vous donnera accès au mode Pacman. Une décapotable rouge conduite par Pac-Man se trouvera disponible et les concurrents seront des fantômes conduisant des scooters.

PS2 Tekken Tag Tournament

- A chaque fois que vous achevez le mode arcade, un nouveau personnage devient accessible. Voici l'ordre dans lequel ils apparaissent : Kunimitsu - Bruce Irvin - Jack-2 Lee Chaolan - Wang Jinrey - Roger & Alex - Kuma & Panda - Kazuya Mishima - Ogre - True Ogre - Prototype Jack - Mokujin & Tetsujin - Devil & Angel.



Dreamcast F355 Challenge



- Pour avoir accès à toutes les courses, appuyez sur les touches <X> + <Y> dans l'écran des options puis choisissez <Passwords>. Il ne vous reste plus qu'à entrer l'un des codes suivants en respectant la casse (minuscule/majuscule) pour déverrouiller une course :

CinqueValvole
LibeFrauMilch
Stars & Stripes
KualaLumpur
Days Of Thunder



Dreamcast Chu Chu Rocket

- Pour obtenir un "Chao" qui remplacera la souris, effectuez les vingt-cinq niveaux dans le mode Stage Challenge.

- Pour débloquer le mode special, il faut compléter les vingt-cinq puzzles du mode difficile.

- Pour débloquer le mode mania, il faut compléter les vingt-cinq puzzles du mode spécial.

- Pour débloquer le mode difficile, il faut compléter les vingt-cinq puzzles du mode normal.

Perfect Dark : il fallait le savoir !

Si vous n'arrivez pas à tenir les challenges de Perfect Dark, sachez qu'il est possible d'exploiter un bug du programme à votre avantage pour faire croire à celui-ci que vous avez réussi la mission. Pour cela, il faut que vous disposiez au minimum de deux manettes de jeu.



- Dans un premier temps, allez dans le Combat Simulator pour configurer une partie facile à gagner :

Scénario: Combat

Options: One-hit Kills

Arena & Weapons : ce que vous voulez

Limits: Time: No Limit, Score: 1, Team Score: 1.

Simulants : aucun si vous jouez en solo. (PeaceSim en multijoueur)

- Enregistrez cette partie (Save settings) et donnez-lui le nom désiré.

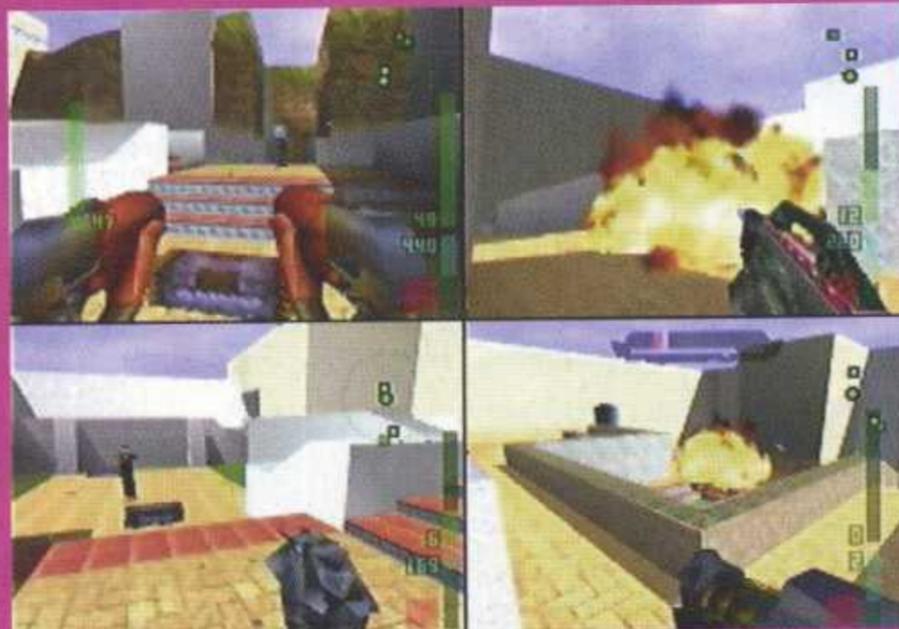
- Allez dans Load Settings pour charger votre partie, mais pas tout de suite.

- Appuyez sur le bouton <Start> de la deuxième manette. Appuyez à

gauche pour aller au menu des challenges et choisissez celui que vous voulez réussir.

- Sur la première manette, chargez la partie que vous avez sauvegardée et appuyez sur "Start".

Le jeu croira que le challenge sélectionné est en cours, mais il utilisera les préférences de la partie que vous avez créé précédemment. Il vous suffit de tuer une seule personne pour que le jeu vous déclare vainqueur de ce challenge.





Thrustmaster Pumpaction Blaster

La Pump fiction attitude



Pistolet pour Dreamcast

PRISE EN MAIN



QUALITÉ/PRIX



● A première vue, il s'agit d'un pistolet Dreamcast ordinaire, comprenant un pad, deux boutons d'action, une gachette... L'innovation se situe, en réalité, au niveau du système de rechargement qui imite celui des fusils à pompe pour décupler les sensations et offrir une plus grande impression de réalisme. Force est de reconnaître que cet objectif se voit pleinement atteint à tel point que par moment, c'est le fil de connexion qui vient nous ramener in extremis à la réalité. A ce propos messieurs les constructeurs, pourquoi ne pas songer à nous offrir un jour un pistolet sans fil ? Ce dans le but d'éviter les accidents dans les salons. L'autre intérêt non négligeable, si l'on en a assez du rechargement est que l'on peut tout simplement régler le pistolet en "Automatic Reload", ce qui a pour effet de maintenir le niveau de munition perpétuellement au maximum. Idem pour le tir qui peut être également positionné en autofire. Ajoutons que l'on peut aussi adjoindre au pistolet un module à retour de force qui imite l'effet de recul et l'on obtient, au final, un accessoire indispensable au shooter pour à peine 350 francs.

Thrustmaster Analog Controller

Une bonne manette pour votre console

● L'Analog Controller ressemble à s'y méprendre à la manette officielle de Sega. Elle dispose de quatre boutons d'action, d'un stick analogique, d'une croix multidirectionnelle, de deux gâchettes analogiques ainsi que de l'inévitable bouton Start. Deux emplacements pour cartes mémoires ou kits de vibration sont aussi présents. La prise en main est rapide et les différents boutons répondent parfaitement à la moindre pression. Son aspect "plastique" laisse présager une certaine fragilité (nous n'avons pas tenté de la broyer pour vérifier cet aspect ;-)), mais avec un prix public de 169 francs, elle devrait tout de même contenter plus d'un joueur.



Manette pour Dreamcast

PRISE EN MAIN



QUALITÉ/PRIX



Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel

Un bon rapport qualité/prix...

● Situé dans une gamme moyenne de périphériques de jeu, ce volant a su s'imposer sur le marché grâce à des avantages qui le démarquent bien des autres. Tout d'abord, le système de fixation s'avère bien plus sûr que ces concurrents. Une fois que l'accessoire est fixé, il ne bouge plus. Les boutons se révèlent très bien placés et à portée des doigts. De surcroît, il arrive à mélanger ergonomie, confort d'utilisation et réactivité. De même, les pédales se révèlent étonnamment bien dessinés pour permettre un confort d'utilisation optimum. Leur résistance accroît l'impression de réalisme car il faut savoir que celle du frein se trouve plus dur que l'autre. Pour conclure, nous pouvons dire que ce périphérique offre tout un ensemble de bonnes caractéristiques qui font de lui un des meilleurs volants sans retour de force du marché pour un prix très abordable (environ 400 francs).



Volant sans retour de force pour consoles Sony

PRISE EN MAIN



QUALITÉ/PRIX



Thrustmaster Freestyler Board

Un accessoire plein d'idées

● Guillemot nous présente un produit d'une originalité saisissante avec ce surf qui imite celui que l'on peut trouver dans les salles d'arcade. Notre contrôleur de jeu possède donc une planche et une sorte de paddle qui permet d'accomplir des actions impossibles à exécuter avec la planche seule. Celui-ci se révèle très ergonomique et les boutons demeurent accessibles facilement pour chacun d'entre eux. En montant sur la planche, vous vous apercevrez très vite qu'elle est trop sensible. En effet, votre personnage se mettra à tourner dans tous les sens. Pour quelqu'un qui pratique le snow-board ou le skate comme certains de la rédaction, le rapport est de zéro quant au réalisme de la maniabilité. Vous n'aurez pas l'impression d'avoir au bout des jambes une planche de surf ou tout autre accessoire du genre. En d'autres termes,

le présent produit constitue un ensemble de bonnes idées mais nous espérons que les prochaines générations de surf pour consoles corrigeront ce problème de sensibilité. Dans sa gamme de produit, le *Thrustmaster Freestyler Board* se voit assez accessible compte tenu de son prix qui est de 500 francs environ.



Planche de surf
pour consoles Sony

PRISE EN MAIN



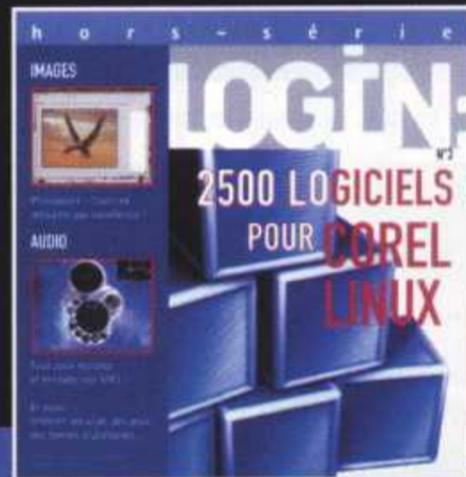
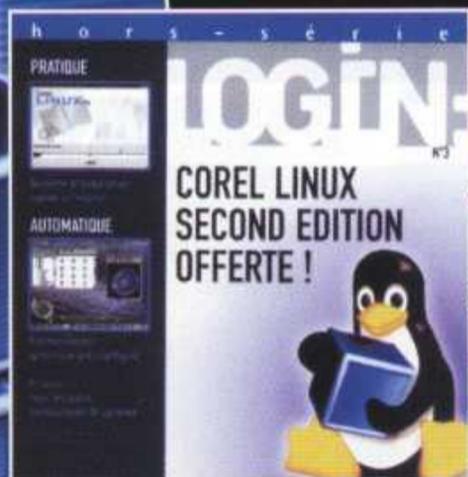
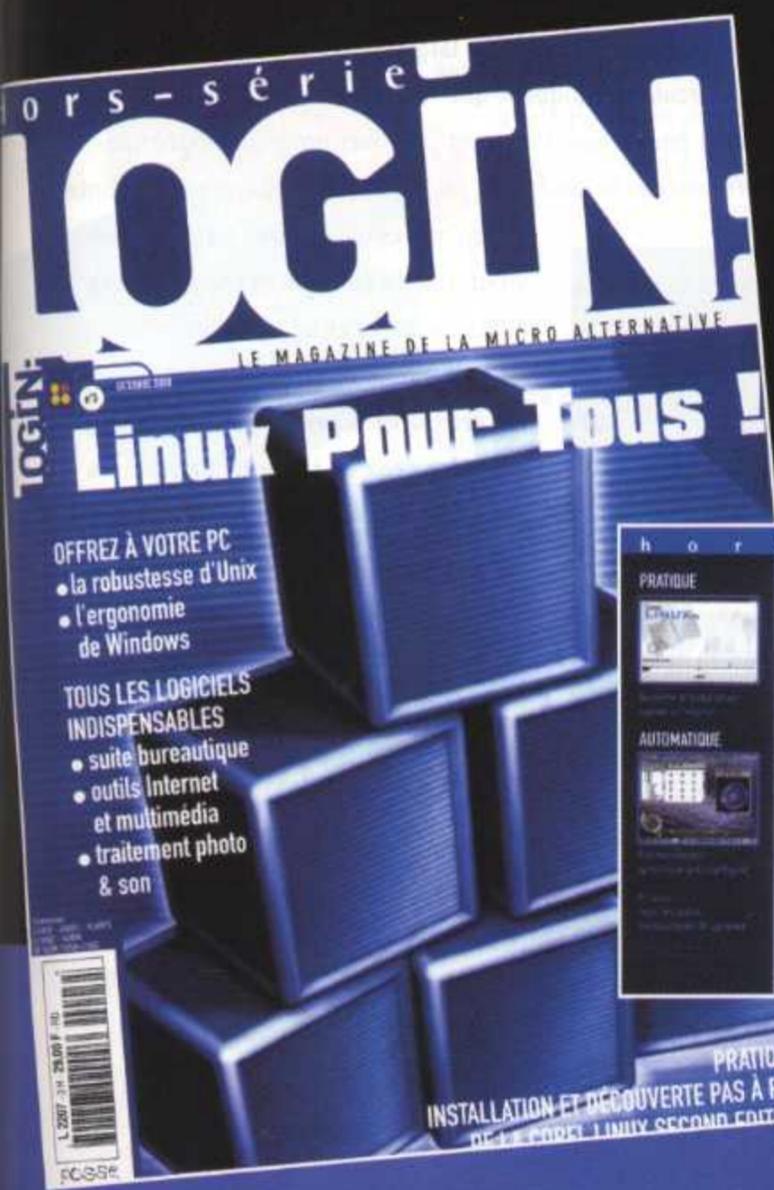
QUALITÉ/PRIX



LOGGIN

Découvrez Linux !

La dernière version de Corel Linux et
2500 applications (jeu, bureautique, système...)
Une rubrique pratique simple pour installer
Linux sur son PC



Chez votre marchand de journaux avec deux CD-Rom



MAGAZINERIE



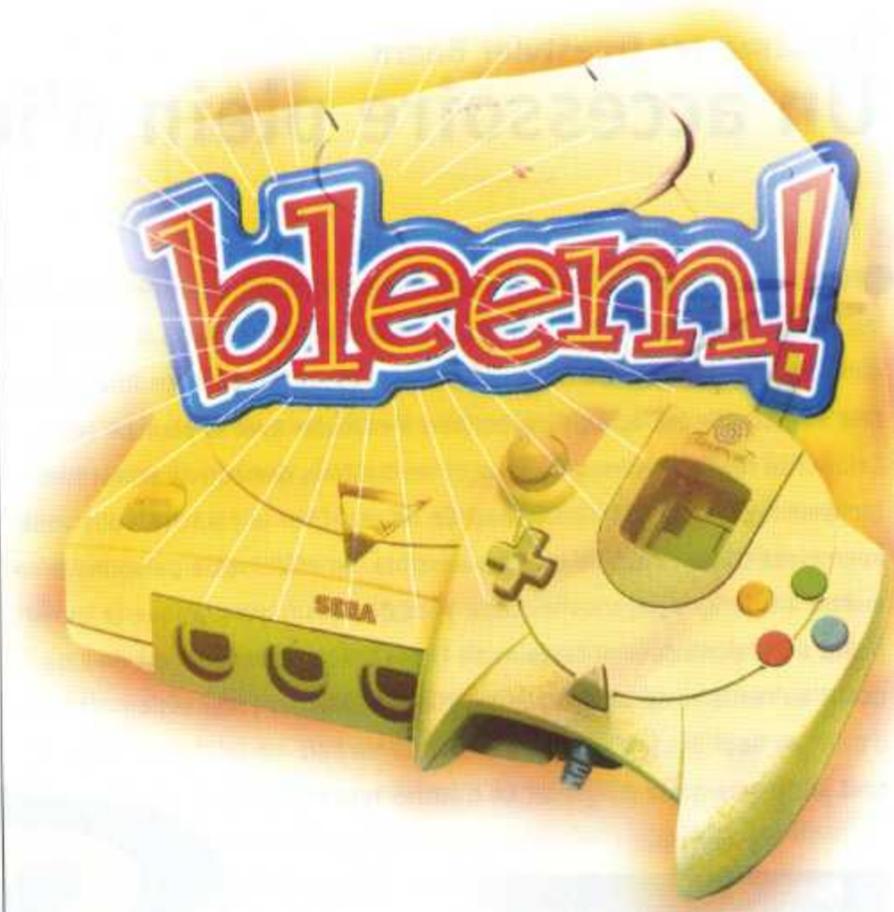
Bleemcast : multipliez la logithèque de votre Dreamcast

Aujourd'hui, presque toutes les consoles, mis à part la PlayStation 2 et la Dreamcast (quoique !) sont émulées sur PC. Pour la première fois, une société propose d'utiliser les jeux d'une console 32 bits non pas sur PC mais sur une console 128 bits !



La société Bleem! proposera des manettes utilisant la connectique de la console de Sega.

La société Bleem! avait déjà fait parler d'elle en sortant le premier émulateur PlayStation digne d'intérêt sur PC ; maintenant, c'est au tour de la Dreamcast de bénéficier de la logithèque PlayStation. Bleemcast est donc un émulateur commercialisé sous forme d'un GD-Rom reconnu par la console de Sega. Il suffit de lancer le programme puis de choisir un jeu "compatible" pour voir s'afficher un écran vous invitant à remplacer le GD-Rom par un CD PlayStation. L'utilisation est donc d'une extrême simplicité, ce qui n'était pas le cas dans la version PC où il fallait souvent configurer de nombreux paramètres avant d'obtenir un résultat. Cette facilité d'emploi est renforcée par le fait que ce sont



les concepteurs de Bleem! qui se chargent de la configuration de chaque logiciel. Ces petits programmes sont regroupés sur des CD nommés Bleempack que vous pourrez acquérir en supplément de l'émulateur. Le gros avantage de cette méthode de paramétrage est que vous êtes certain que les jeux marcheront sans aucune difficulté. Chaque Bleempack contiendra cent programmes. Malheureusement, nous ne pouvons pas vous communiquer la liste de ces logiciels puisque les concepteurs n'ont pas encore défini leur choix ! Faut-il, en effet, classer ces packs par genre ou par notoriété ? La deuxième solution serait préférable car un utilisateur qui n'aime pas les jeux de voiture n'achètera pas un pack dédié aux courses de bolides ; espérons donc que chaque ensemble offre un large choix de genres. Les dernières rumeurs qui circulent indiquent que les programmeurs rencontreraient des problèmes pour trouver les cent premiers programmes compatibles. Si cette information se confirme, les Bleempack pourraient ne contenir

qu'une cinquantaine, voire qu'une vingtaine de configurations au lieu de la centaine annoncée par Bleem!

Ça sert à quoi ?

Les jeux Dreamcast sont supérieurs en qualité à ceux de la PlayStation, alors pourquoi acquérir un émulateur ? Très bonne question monsieur le lecteur, nous vous remercions de nous l'avoir posée ! L'avantage de Bleemcast, outre le fait de pouvoir jouer aux jeux Playstation sans posséder cette console, est d'améliorer sensiblement la qualité des programmes. L'émulateur exploite parfaitement les routines d'affichage de la Dreamcast, les jeux passeront ainsi en résolution 640 x 480 (le double de la PSX) et bénéficieront des fonctions



Ridge Racer IV sur PS One, on reconnaît l'effet "gros pixels" de la console.



Le lissage de Bleemcast rajeunit les jeux sans aucune difficulté.



Final Fantasy IX sur PS One.



Cette même version tournant sur une PS2.



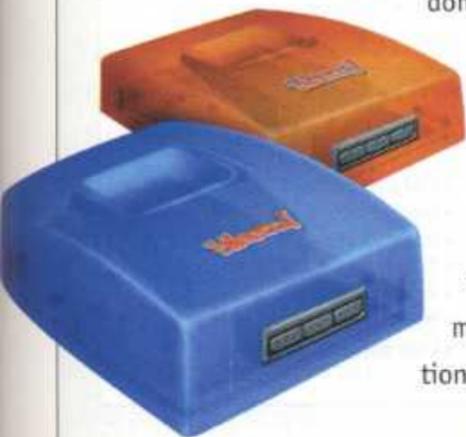
Sous Bleemcast, l'amélioration est perceptible.

d'anti-aliasing et de filtrage bi-linéaire supportés par la console de Sega. La qualité graphique est donc nettement améliorée, les jeux apparaissent plus "lissés" sous Bleemcast, une véritable cure de jouvence en quelque sorte !

Emulation d'accessoires ?

Comme vous le savez certainement, la manette Dreamcast est très différente des manettes que l'on trouve sur la console PlayStation ; elle ne dispose que de sept boutons et les gâchettes R2 et L2 ne peuvent

donc pas être utilisées tout comme le stick analogique des modèles Dual Shock. Pour pallier ce problème, la société Bleem! commercialisera deux accessoires dédiés à Bleemcast (bien qu'une utilisation sans l'émulateur ne soit possible). Le Bleempod est une manette qui rassemble toutes les fonctions du joystick officiel de la PlayStation, à cette seule différence que ce dernier dispose d'un connecteur



Les Bleempod permettent d'adapter des manettes PlayStation sur Dreamcast.

Combien ça coûte ?

Pour le moment, la société Bleem! n'a pas encore décidé du coût des Bleempack lors de leur future commercialisation, tout dépendra du nombre de jeux qu'ils contiendront. Les tarifs suivants sont donc ceux annoncés lors de l'E3 2000 en mai dernier.

Bleemcast (l'émulateur) : environ 250 francs

Bleempack (le pack de cent configurations) : moins de 200 francs (prix unitaire)

Bleempod (la manette) : environ 150 francs

Bleempod (l'adaptateur) : moins de 300 francs

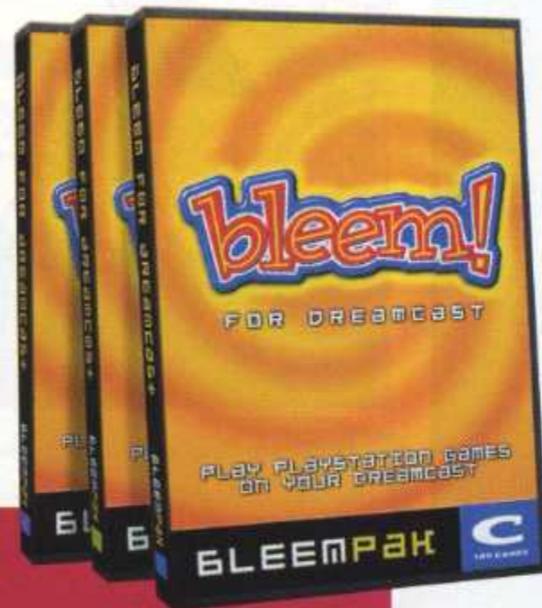
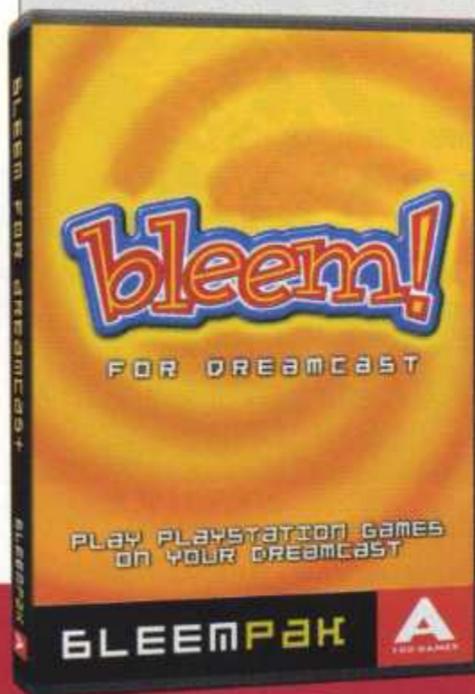
A titre d'information, sachez que l'on trouve aisément des jeux PlayStation à moins de cent francs, qu'une Dreamcast coûte environ 1500 francs et que la PS2 est compatible avec les jeux PSX originaux.

Dreamcast. Le Bleempod, quant à lui, est un adaptateur qui se raccorde à la console de Sega et qui autorise le branchement d'une manette PlayStation. Cet appareil permet aussi l'insertion de cartes mémoires afin de transférer des parties sauvegardées directement dans le VMU. Comme vous pouvez le constater, les concepteurs de Bleemcast ont pensé à tout, il ne leur reste plus qu'à commercialiser leurs produits, car au moment où vous lisez ces lignes, sachez que la disponibilité du produit vient encore d'être repoussée au premier trimestre 2001 ! Les plus impatients d'entre vous peuvent aller faire un tour sur le site <http://www.bleem-france.com> sur lequel sont déposées des informations sur les développements en cours et où les premières versions de Bleemcast seront vendues en ligne.

Pascal Pambrun

Le Bleempack A propose cent configurations de jeu !

Les Bleempack B,C et D contiendront aussi cent titres, malheureusement la liste n'est pas encore prête !



Est-ce bien raisonnable ?

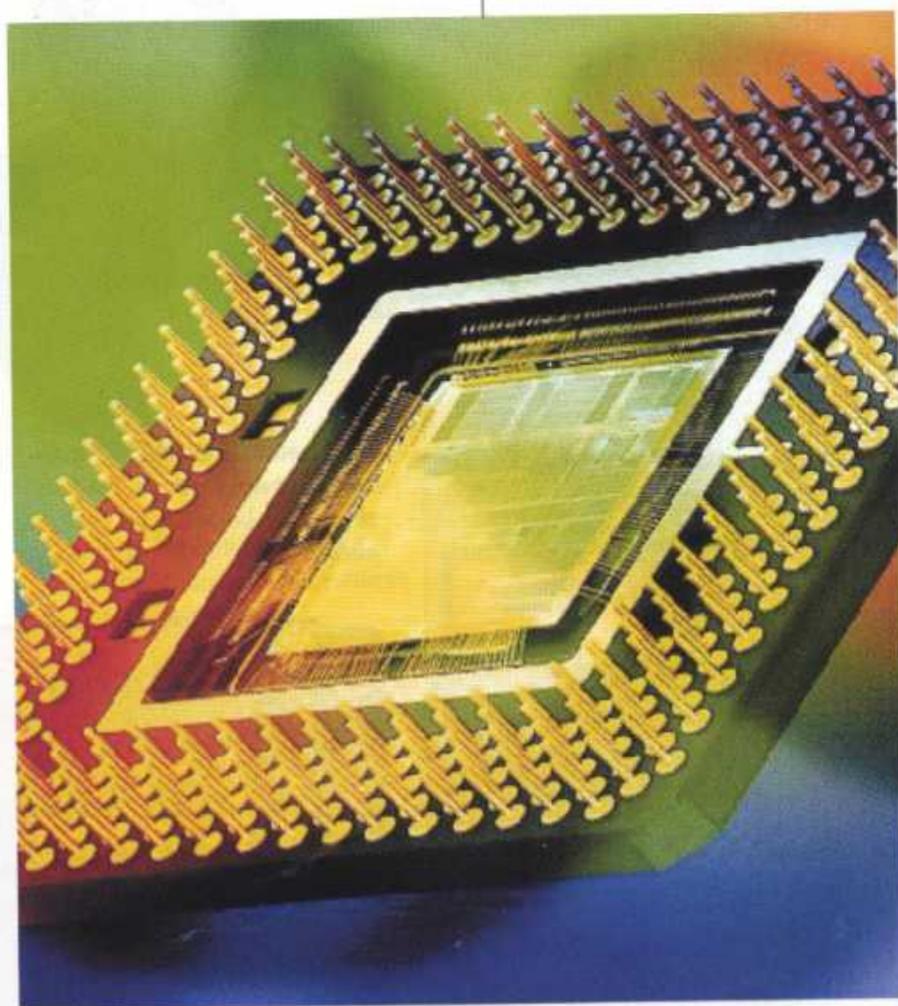
La société Bleem! a plusieurs fois été attaquée en justice par Sony. En 1999, les avocats de Sony ont même tenté d'interdire le stand de la société Bleem! à l'E3 de Los Angeles. La plainte du constructeur de la PlayStation a été déboutée lors de chaque procès puisqu'aucun brevet ni aucune ligne de code n'ont été copiés par les concepteurs de l'émulateur. Un élément important ressort de ces procès à répétition : Bleem! n'a pas le droit de reproduire le code source de protection des CD et de

ce fait, les émulateurs de Bleem sur PC ainsi que ceux de Bleemcast sur Dreamcast sont incapables de vérifier si le CD PSX est un CD original (noir) ou une copie gravée. Il aurait peut-être été plus avisé de la part de Sony d'autoriser Bleem! à reproduire ce test de protection !

Au cœur des consoles

Le secret des incroyables performances des consoles réside dans leur électronique. Au centre de celle-ci, on trouve le processeur, composant maître qui prend à sa charge les principaux calculs. Sa puissance s'évalue en MHz et en... bits.

- Après les 8 bits (Nes, MasterSystem), 16 bits (SuperNes, Megadrive), 32 bits (Playstation, Saturn) et 64 bits (N64), les marques s'accordent pour qualifier toutes les consoles de dernière génération de "128 bits". Quid ? Ces petits engins ludiques, vendus



La puissance de calcul brute d'une console réside dans son processeur.

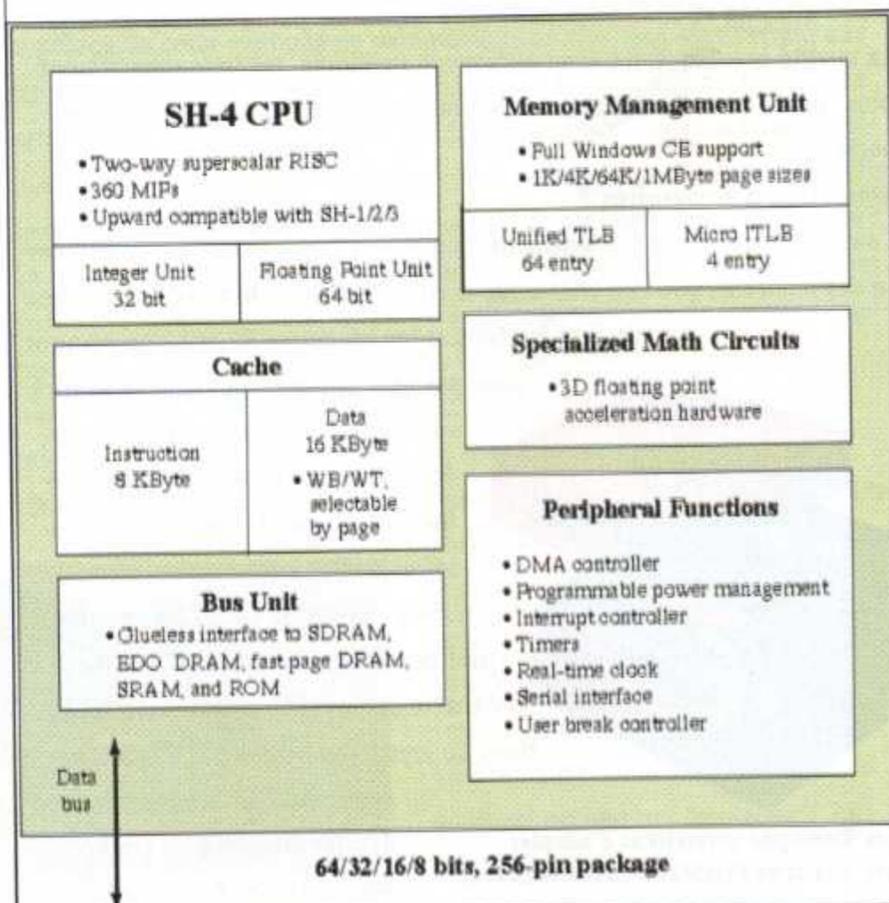
à la criée sur les étals de nos supermarchés, domineraient-ils en puissance les supercalculateurs militaires de tout service secret occidental qui se respecte ? Car ne l'oublions pas : de l'armoire capable de battre Kasparov autour d'un échiquier jusqu'aux cerveaux électroniques pronostiquant la trajectoire des fusées, tous les ordinateurs les plus performants de la planète reposent encore sur des puces 64 bits ! Remarquez, Sony n'a pas caché que sa dernière PlayStation 2 pourrait se voir interdite d'exportation vers des pays du tiers-monde, tant sa puissance tactique se révèle redoutable.

Dévoilons, sans plus tarder, le mystère de ce paradoxe technologique : il ne s'agit ni plus ni moins que de slogans promotionnels dans lesquels on passe sous silence quelques détails... "annexes".

En vérité, les dernières consoles ne concurrencent pas plus les supercalculateurs que celles qui ont précédé. Pire, la GameCube de Nintendo régresse même par rapport à la N64 puisqu'elle s'architecture autour d'un cœur 32



Au cœur du SH4, le processeur de la Dreamcast.



Description du SH4, sans le DSP.



Qui calcule ?

Contrairement à ce que prétend la rumeur publique, les puces graphiques ne "calculent" pas la 3D. Le processeur central, véritable responsable, se charge de convertir l'emplacement de chaque facette de l'univers ou des personnages virtuels en une succession de coordonnées affichables à l'écran. Pour leur part, les coprocesseurs se contentent juste de

"peindre" les polygones. La différence réside dans la difficulté arithmétique. Ainsi, la conversion nécessite l'utilisation de matrices et de complexes fonctions trigonométriques. En revanche, on vient à bout du remplissage à l'aide d'opérations basiques, telles que la copie, l'addition, la multiplication et autres simplicités du même genre.

bits... contre 64 pour son aînée ! Ne la blâmez pas : la Dreamcast, la Xbox, la L600 et autres Nuon révèlent également un bon vieux noyau 32 bits. Seule la PlayStation 2 échappe à la règle, grâce à un cœur 64 bits emprunté, justement, à la N64. D'où viennent alors les fameux 128 bits que les dépliant publicitaires brandissent à tout va ? De l'addition des moteurs électroniques au sein d'une même puce, d'une part, et de l'élargissement des autoroutes (on dit des bus) qui véhiculent les signaux entre les composants, d'autre part.

$32 + 32 + 32 + 32 = 128$

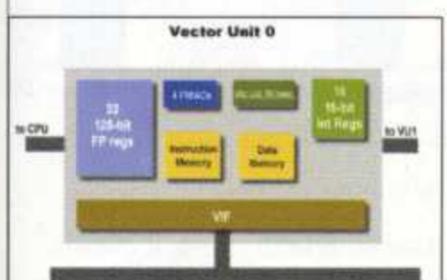
Dans les faits, le nombre de bits exprime la quantité d'information que peut traiter "d'un coup" une cellule du processeur. Sur ce point, les ingénieurs ont découvert qu'en matière de jeux vidéo, il ne servait à rien de chercher à repousser les limites : les couleurs, les coordonnées ou le nombre de polygones ne se calculent jamais avec plus de 32 bits ! Un constat plutôt triste pour



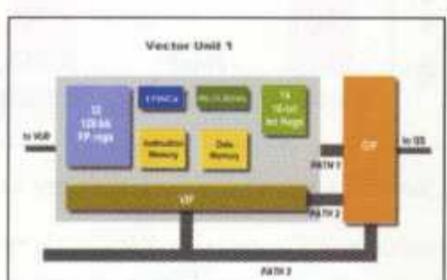
Le PowerPC 750cx orchestre la future Nintendo GameCube.

née représente ici un pixel (point à l'écran), cela nous permet d'obtenir des effets de transparence, de couleur ou de flou quatre fois plus rapidement que si le cœur avait pris le travail à sa seule charge. Par abus de langage, on pourrait donc dire que la Dreamcast agit comme un amplificateur de puissance.

En ce qui concerne la GameCube, on a préféré fluidifier le trafic des données dans la machine : plutôt que de n'avoir qu'un seul bus 32 bits (comme dans la PlayStation), Nintendo en a mis quatre afin que le processeur puisse communiquer avec tous ses périphériques en même temps (puce graphique, RAM principale, etc.). Le lecteur perspicace



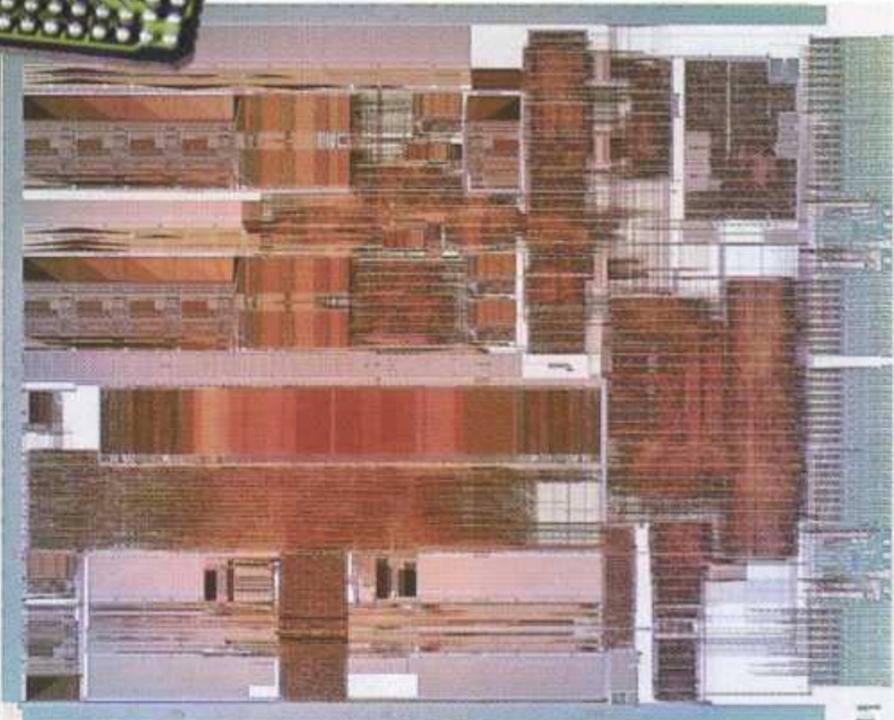
Le premier DSP de l'EmotionEngine traitera les données brutes.



Le second DSP de l'EmotionEngine sert à la décompression des films DVD.

Nintendo qui s'aperçut, mais un peu tard, que beaucoup d'eau coulerait sous les ponts avant que les développeurs n'arrivent à exploiter à 100 % les capacités de la N64. La leçon a servi : sa remplaçante, la GameCube, utilisera donc un processeur moins complexe mais à la fréquence bien plus élevée. En effet, la bonne vieille méthode qui consiste à augmenter le nombre de traitements par seconde concrétise toujours la réelle voie vers la course aux performances.

Mais d'un point de vue technique, la fabrication des puces devient trop coûteuse, voire impossible, au-delà de certaines fréquences. De fait, en attendant que leurs usines se perfectionnent (à quand une console à 1 GHz ?), les constructeurs ont opté pour les calculs parallèles : avoir la capacité d'effectuer deux ou quatre traitements en même temps revient à aller deux ou quatre fois plus vite. Un premier exemple de cette pratique réside dans le processeur SH-4 de la Dreamcast : son module DSP, greffé à la périphérie du cœur de la puce, lui permet d'effectuer une unique opération sur quatre données 32 bits en même temps. Si l'on considère qu'une don-



L'Emotion Engine, le processeur de la PlayStation 2, passé aux rayons X.

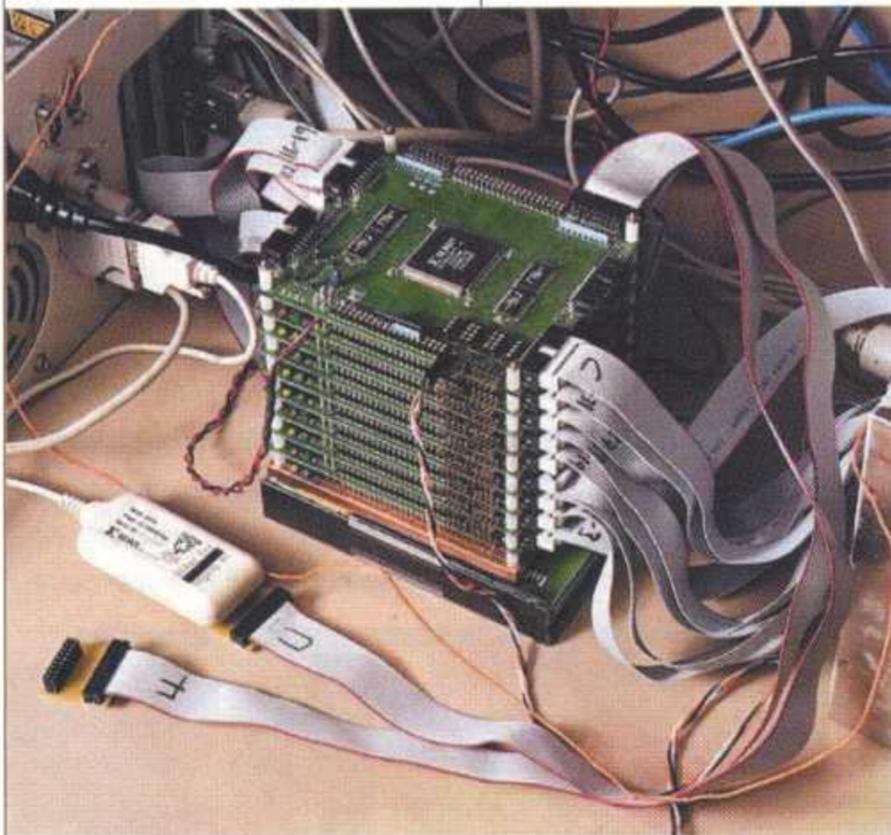
ce ne manquera pas de s'interroger : à quoi peut-il bien servir de lire ou écrire un total de 128 bits si le CPU ne peut en traiter que 32 par cycle ? En réalité, celui-ci tourne bien plus vite que le bus, cette technique compense donc la faible vitesse du reste de la carte mère. On en conclut donc que la GameCube délivre de la puissance à l'état brut.

Trop parallélisée ?

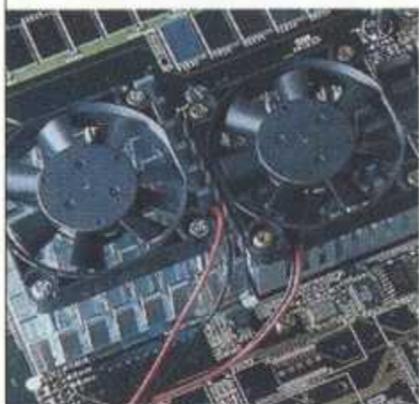
De son côté, la PlayStation 2 de Sony représente le résultat d'une véritable



Bizarrement, le cœur de la Nintendo64 est plus évolué que celui de la future Nintendo GameCube.



Paralléliser les processeurs permet d'avoir beaucoup de puissance mais accroît la difficulté de programmation.



Du concentré de puissance dans la Playstation 2.

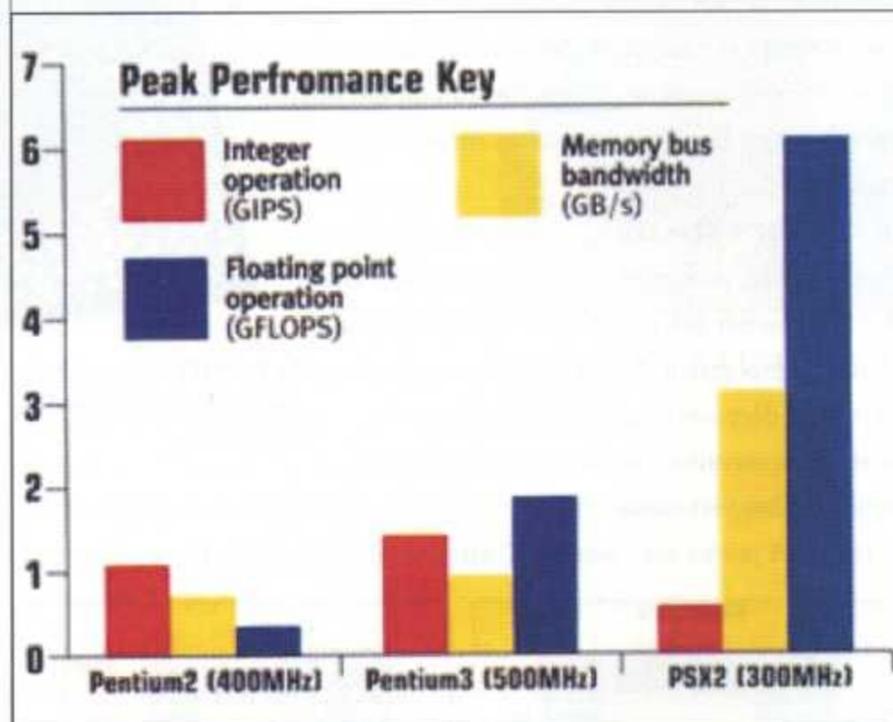
prouesse d'intégration, une sorte de record technologique dont on se demande s'il n'a d'autre intérêt que de flatter l'orgueil du constructeur. Rendez-vous compte : son processeur (Emotion Engine) contient deux cœurs MipsIV (celui de la N64, un 64 bits donc) en parallèle et sa puce graphique (Graphic Synthesizer) en intègre seize autres (en version 32 bits, cette fois-ci) ! Pire, le GS dispose également d'une mémoire interne de 4 Mo tournant à pleine vitesse et interfacée avec seize bus 32 bits pour que chaque cœur puisse y accéder indépendamment. Et pour

compenser la relative lenteur de la mémoire principale (dans laquelle il faudra bien stocker des textures, car les 4 Mo internes se verront vite atteints), ce même GS s'y raccorde par trente-deux bus externes de 64 bits chacun, la moitié servant à l'écriture et l'autre à la lecture. Le nombre de 64 bits s'explique par le fait que la puce a le temps de générer deux données 32 bits avant que le mémoire ne réagisse. La machine se révèle à ce point puissante que Sony a récemment présenté sur sa base l'appareil de rendu "3D/photo-réaliste/temps réel" le plus rapide de la planète (module GSCube pour stations Silicon graphics). Revers de la médaille : la PlayStation 2 sait exécuter une multitude de tâches en parallèle mais pas les programmeurs ! En d'autres termes, elle multiplie, à l'extrême, l'erreur de la N64, laquelle s'avérait trop complexe. Dans les faits, les maisons d'édition attendent toujours d'obtenir des kits de développement leur permettant de faire tourner facilement plus d'un cœur à la fois.

Pentium-Box

Héritier direct d'un processeur qui

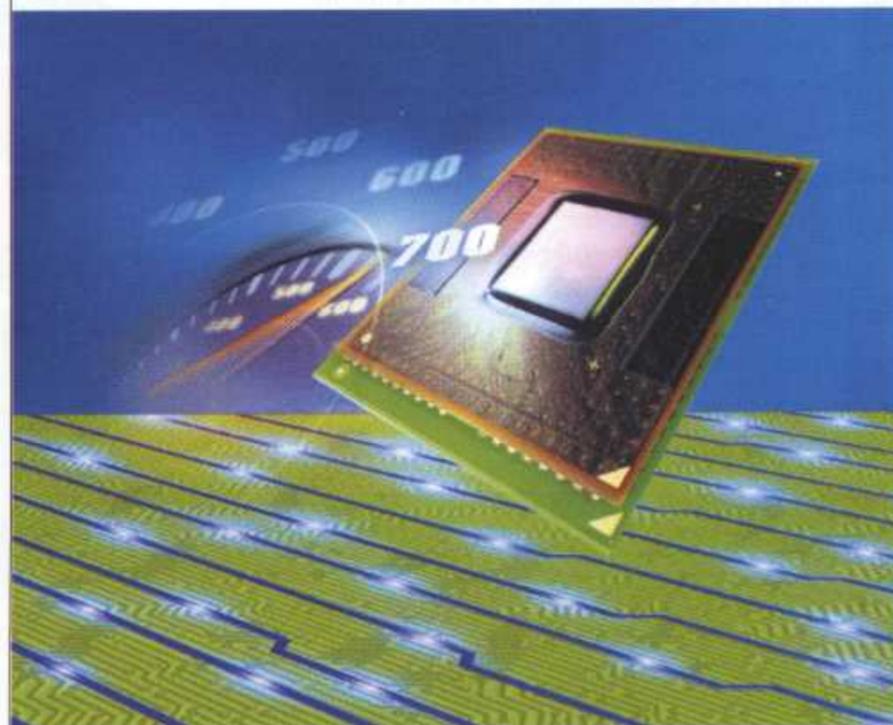
date de 1978, le Pentium III n'excite plus les foules, surtout depuis qu'Intel a annoncé que son successeur marquerait "enfin" une rupture technologique. Qu'importe, Microsoft trouve ailleurs ses arguments : "La X-Box tirera sa puissance de la puce graphique". Point. On aurait pourtant tort de trop vite oublier les caractéristiques de ce "papy" face aux atouts pleins de jeunesse des Sh-4, Emotion Engine et autres PowerPC. Certes, les instructions s'y embourbent parmi des armées entières de transistors destinés à



L'EmotionEngine est un vrai monstre de puissance.

contourner d'ancestraux défauts de fabrication. Effectivement, il chauffe tellement qu'il a besoin d'un volumineux ventilateur... Néanmoins, cette vénérable usine à gaz affiche les meilleures performances en termes de calculs flottants, ceux-là mêmes qui déterminent la position des polygones à l'écran, et reste l'architecture la plus connue des développeurs. Ici, le bus ne fonctionne que dans un seul sens mais un cache important de 256 Ko permet de délester les embouteillages provoqués par sa faible vitesse. On cèderait facilement à la tentation de qualifier le Pentium III de "bien trop simpliste". Mais nous n'avons pas encore la preuve que la richesse d'une puce prime sur la maîtrise qu'en ont les développeurs.

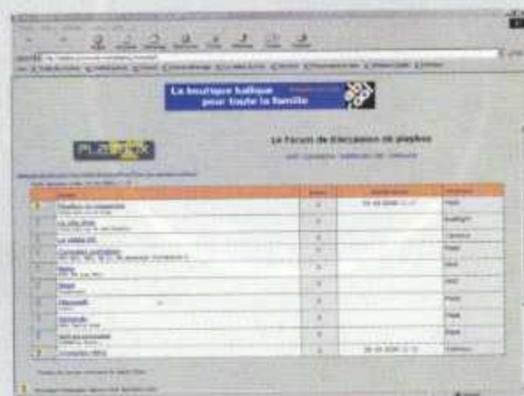
Yann Serra



Le processeur de la Xbox et de l'Indrema sera un classique Pentium III.



Pour le premier numéro de Playbox et après un interminable brainstorming de la rédaction, il a été décidé que cette rubrique vous proposerait les sites officiels des trois plus gros producteurs de consoles de jeux vidéo (Sony, Sega et Nintendo), plus celui de leur futur concurrent : Microsoft. Heureux possesseurs du Net et fans de jeux vidéo, pour surfer intelligemment, lisez *Playbox* et n'oubliez pas de nous rendre visite sur notre site <http://playbox.presse-press.com>



Sony

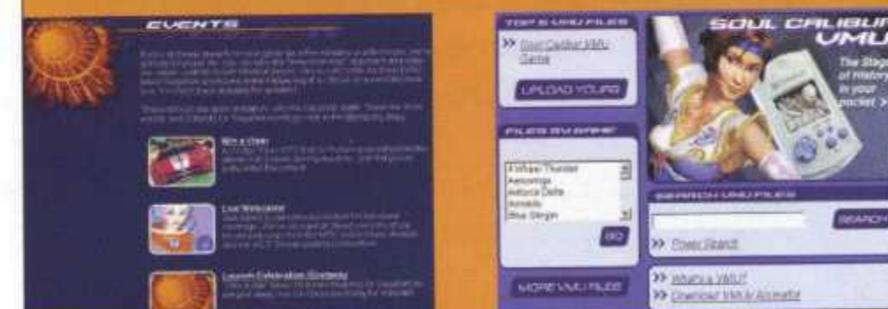
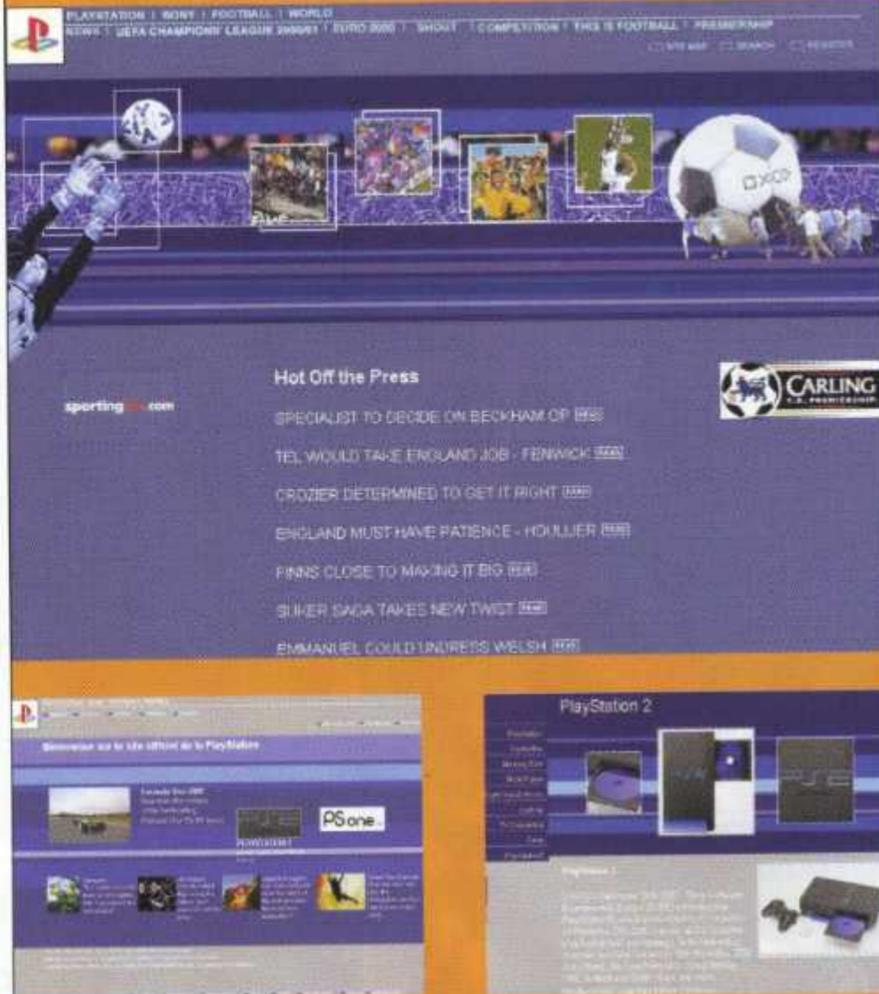
www.playstation-europe.com

Le site officiel de Sony dédié aux consoles, pour l'Europe, n'est pas extraordinaire mais saura combler les plus pressés. Outre l'accès à quelques mini-sites de jeux (Terracon, Vib Ribbon, Legend of Legaia et Chase the Express), on découvre une page succincte sur la PlayStation 2, des news et des images. Des petits liens presque invisibles en haut de page renvoient à la plus grande partie des informations Playstation : jeux, matériel, assistance, infos, compétitions, développement, téléchargements, bulletins ; Sony : communiqués de presse, infos société ; football : news, UEFA, Euro et compétitions. Les jeux sont évidemment présents (les platinum, les derniers et les prochains) puisqu'ils disposent presque tous de mini-sites.

Sega

www.sega.com/sega/index.jhtml

Les sites officiels ont pour seul thème la 128 bits. Le premier d'entre eux qui nous intéresse propose une page rapide de description de la machine (spécifications et périphériques), des news, des tests, un moteur de recherche, la liste complète des jeux, des codes et des cheats. Comme pour Sony, il existe un site européen (www.sega-europe.com) dans lequel on retrouve encore des news, des communiqués de presse, des offres d'emploi, des produits et des liens officiels. Enfin, il existe un site destiné aux inconditionnels de la DC et par lequel on peut devenir membre de la famille Sega (www.sega.net/seganet). Ce dernier offre des forums de discussion, du shopping, des téléchargements de scores et des mini-jeux pour le VM, ainsi que des contests.





Nintendo GAMECUBE

site help

You know Nintendo GAMECUBE is going to be big, but exactly how big is it going to be?

Since Nintendo GAMECUBE was unveiled at [Spaceworld 2000](#), many of our readers have been wondering about the size of the system hardware. To end the debate (and because we love showing off our cool toys), we produced these photos which demonstrate the relative sizes of Nintendo GAMECUBE and other Nintendo systems.



OTHER INFO
[More on Nintendo GAMECUBE](#)



Nintendo GAMECUBE and Nintendo 64



Nintendo GAMECUBE and Nintendo 64 Controller



Nintendo

www.nintendo.com

Nintendo.com regroupe les liens de plusieurs sites mais le plus intéressant reste évidemment celui de la dernière console de Mario, c'est-à-dire la Gamecube

(www.nintendo.com/gamecube/size.html). La page est sobre car elle ne délivre que des photos de la machine. Il faut encore cliquer sur le lien du Spaceworld (gros show annuel de Nintendo) pour obtenir de réelles informations. Ici, on rencontre de longs textes en anglais sur la présentation de la Gamecube (spécifications, périphériques) ainsi que plusieurs démos (images et vidéos). On notera au passage des pages qui concernent la *Game Boy Advance* et la *Game Boy Color*. Il est aussi possible de télécharger les guides officiels des jeux pour chacune des machines.

Microsoft

www.xbox.com

Le site officiel dédié à la Xbox est une réussite au niveau graphique. Même si chaque constructeur utilise plus ou moins *Flash* dans ses pages, celles de Bill sont sobres mais tout de même originales et attrayantes. Elles nous proposent des news (incluant quelques rumeurs sur lesquelles on nous donne plus de développement), les caractéristiques de la machine, les différents développeurs et leurs créations (à venir), ainsi que plusieurs liens qui sont intéressants de manière inégale. On regrette que les images (captures d'écran ou vidéos) soient quasiment absentes des différentes pages présentées. Heureusement, d'autres sites offrent de belles images provenant des démos exposées dans les différents salons (voir carnet d'adresses).

Carnet d'adresses

Les sites personnels sur les différentes machines ou sur les jeux vidéos en général sont innombrables. Il suffit de passer par un moteur de recherche pour en découvrir des centaines... Voici quelques listes non exhaustives de sites officiels qui ne contiennent que des informations vérifiées.

Sony

Le site européen comporte des mini-sites (plus ou moins importants) pour une foule de jeux...
www.playstation-europe.com
www.playstation.tm.fr

Sega

www.sega-europe.com
www.sega.net/seganet/index.jhtml

Nintendo

www.nintendosports.com
www.gameboy.com
www.zelda.com
www.pokemon.com
www.pokemonpuzzleleague.com
www.waluigi.com
www.mariotennis.com/index.html
www.radiozelda.com

Microsoft

www.msxbox.com
(un webring dédié à la Xbox commence tout juste).





Gameboy

E-mail en cartouche

● Interact a proposé à l'E3 de mars 2000 une cartouche, le shark MX, donnant aux possesseurs de gameboy la possibilité d'envoyer et de recevoir des e-mails. C'est maintenant une réalité aux Etats-Unis où le programme vient de sortir pour une somme approchant les trente dollars. Le fonctionnement est simple : il suffit de s'inscrire sur le site d'Interact pour obtenir une adresse e-mail et le tour est joué. Ce nouveau produit présente, en outre, quelques fonctionnalités appréciables telles un organisateur et une calculatrice. On peut toutefois s'interroger sur la pro-



bable disponibilité d'un tel produit en Europe. Quoi qu'il en soit, le shark MX représente une alternative temporaire au kit de connexion Nintendo, mais qui permettra, lui, de télécharger des goodies pour les jeux. Bien entendu le module comporte quelques limitations : nombre de caractères par message, limité, branchement uniquement sur ligne téléphonique et non sur portable par infrarouge... Une innovation, a priori, intéressante quoi qu'il en soit.

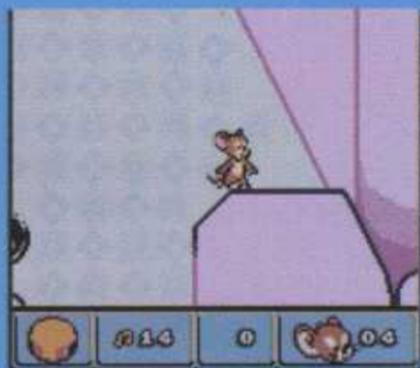


La cartouche avec son port de branchement.

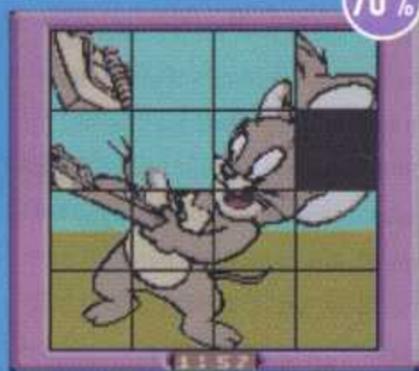
TEST EXPRESS

Gameboy Color Tom Et Jerry

Les licences de dessins animés en tout genre occupent une place prépondérante sur l'ensemble des jeux qui sortent sur Game Boy. Ici, un petit jeu de plate-forme avec



Les graphismes sont bien mignons.



76%

Des tas de mini-jeux sont éparpillés pour gagner des bonus.

quelques finesses : des objectifs, des gadgets à trouver pour franchir les obstacles et des puzzles qui relancent l'intérêt. Tom et Jerry devrait séduire les plus jeunes d'entre nous, les autres apprécieront les efforts faits pour renouveler un genre désuet.

Gameboy Advance

Castlevania revient en 2D



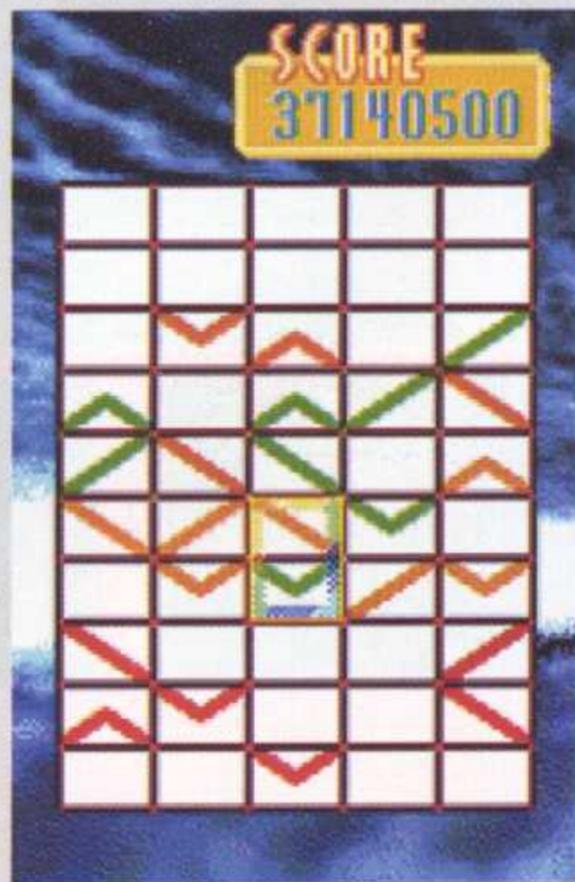
Castlevania1 : du beau, du 32 bit.

Après un bref passage en 3D sur N64 sans grand succès, Castlevania pour GBA est en préparation. Sous-titré Circle Of The Moon par Konami, ce nouveau volet de la saga des Belmont prend la suite des versions Saturn et PSX avec des graphismes de toute beauté. Cette fois, vous serez Nathan Graves ou Hugh Baldwin, deux apprentis chasseurs de vampires en mal de planter des pieux afin de sauver leur maître kidnappé. Rien de bien nouveau concernant le scénario mais simplement peut-on espérer voir sur la petite dernière de Nintendo quelques originalités graphiques comparée à la "16 bit d'antan" déjà fort bien lotie en matière d'effets vidéo. Pour l'heure, Konami annonce que le titre sera prêt pour la sortie de la console. Vraisemblablement pour juillet 2001.

Wonderswan II

Puzzle

Avec la wonderswan color, Bandai sort son tetris-like, Gunpey bien connu des Japonais. Le jeu ne brille pas par une réalisation spectaculaire, surtout pour une 16 bit, mais le charme ne réside pas là ! Le principe est le suivant : sur une grille, il s'agit de diriger un curseur occupant deux cases tandis que des portions de lignes remontent lentement l'écran. Votre tâche consiste à les faire descendre de case en case, les unes après les autres de manière à les rendre jointives. Cela donne une ligne brisée qui traverse tout l'écran et s'élimine alors. Pas évident au premier abord, on se laisse vite prendre au jeu, art dans lequel les Japonais sont passés maîtres ! N'oublions pas que le succès de la Gameboy est dû, pour l'essentiel, à ces petits puzzles qui rendent fou. Pour l'instant on ne sait toujours pas si la concurrente de Nintendo atteindra nos rives. A voir donc.



Sobre mais efficace.



TEST EXPRESS

86%

Gameboy Color – 100 % Angelica

Une poupée a disparu et c'est Couette Couette qui est chargée de la retrouver. 100 % Angelica vous propose une multitude de petites épreuves qui seront autant de palier à passer pour retrouver l'objet précieux. Bien entendu vous retrouvez les autres héros de la série "Les Razmokets" comme Casse-bonbon ou les Grumeaux. Couette Couette devra donc participer à des défilés de mode, résoudre des énigmes simples ou gagner des mini-jeux afin de progresser. Cette cartouche bénéficie d'une bonne réalisation technique et offre la possibilité d'utiliser le port infrarouge pour s'échanger des vêtements. A réserver aux



Couette Couette cherche sa poupée.



Sympa le cheval.

GBA

Megaman en RPG

Capcom nous avait bien annoncé la sortie de son Megaman pour GBA sous le nom de Rockman EXE mais non que le célèbre titre se montrerait différent d'une adaptation à l'identique. Fini les sauts de plate-forme intempestifs et le tir à tout va. Sur la 32 bit de Nintendo ce sera un RPG ! Il paraît probable que tout le monde n'accueillera pas la nouvelle avec bienveillance mais pour une fois que Capcom nous fait une surprise ! En effet, Rockman EXE se jouera au tour par tour et il est accompa-



Megaman encore plus beau sur GBA.



あなたのもってる けいたんまつの事を「PET」って言うの

Les dialogues tiennent une place considérable.

gné de graphismes dignes de la super Nintendo en 3D isométrique. Les combats se dérouleront sur une grille où l'on se déplace de case en case, un système classique, en somme, mais inattendu pour un tel jeu !



へ！ それはおめえらきだます かりのすがた、その正体は WWWの オペレータさまってわけさ！

A quand le manga en France ?

Alliance

Infogrames s'implante au Japon grâce à un accord avec Hudson Soft. Les deux compagnies entérinent un accord de développement commun sur la Game Boy avance à hauteur de 70 % pour le géant français. C'est un pas de plus sur un marché difficile à pénétrer pour les Occidentaux, gageons que de cette manière, l'Europe sera moins le parent pauvre de la localisation des jeux consoles !

Activision soutiens la Game Boy Advance

Six nouveaux jeux sont actuellement en développement sur la nouvelle console portable de Nintendo :

Spider-Man

Tony Hawk's Pro Skater 2

Mat Hoffman

Shaun Palmer

X-Men

Cette annonce confirme la stratégie multi plate-formes d'Activision et sa volonté d'être leader sur les consoles nouvelle génération.

Cybiko

Lecteur MP3



Discret mais design.

Il ne fait aucun doute que Cybiko compte bien s'implanter sur tous les segments des consoles pocket. Cette marque anodine, jusqu'à maintenant, est fortement soutenue par AOL ce qui devrait lui donner un formidable élan. Outre les jeux et le "chat", le lecteur MP3 est proposé dans les 90 dollars environ sur le site cybiko.com. Les caractéristiques sont séduisantes : MP3, dictaphone, radio FM, connexion USB, accompagné d'un slot d'extension smart media qui servira autant pour le stockage des morceaux que pour divers fichiers téléchargés sur Internet. Rappelons que si le Cybiko n'est pas encore disponible chez nous, il peut être commandé en ligne sur le site cité précédemment.



Matériel

Nouvelle console

● KDDI, un des groupes majeurs de la télécommunication au Japon vient de présenter sa future console portable sous le qualificatif " High performance ". Ces spécifications techniques sont bien minces d'autant plus que ni une date de sortie ni un ordre de prix ne sont annoncés. Quel est l'intérêt, me direz-vous, d'une telle information ? On sait, toutefois, qu'elle ne disposera d'aucun port média et que les programmes seront téléchargés sur Internet par l'intermédiaire d'un téléphone portable. En outre, son design est très réussi et elle est dotée d'une caméra qui se situe au-dessus de l'appareil. Il ne fait aucun doute que KDDI souhaite contrer, en développant de gros moyens marketing, Nintendo sur un créneau déserté depuis la fin de la Neo geo pocket. Une chose est d'ores et déjà évidente, le géant japonais a repris certaines idées qui avaient été envisagées pour la GBA.



Beau prototype, mais quelle réalité ?

Gameboy

My name is... Metal Bond solid ?



On joue à cache-cache.

● La gameboy color va bénéficier de l'adaptation du film *The World Is Not Enough*. Comme d'habitude, le portage de James Bond nécessite quelques accommodements comme le passage en 2D, une vue aérienne et des petits sprites. Il semble qu'Electronic Arts ait choisi un mode de gestion à la Metal Gear, devenu fréquent depuis *Mission Impossible* : le joueur trouve des objets et doit les placer au bon endroit mais sans être vu... L'éditeur annonce une douzaine de niveaux articulés autour des courtes missions ainsi que des armes de nature différente. Toutefois il faudra attendre pour retrouver James car *The Word Is Not Enough* est prévu pour le courant de l'année 2001 sans plus de précision.

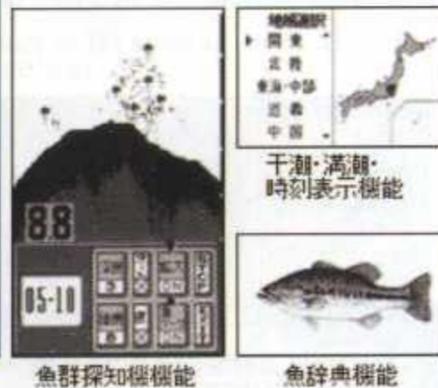
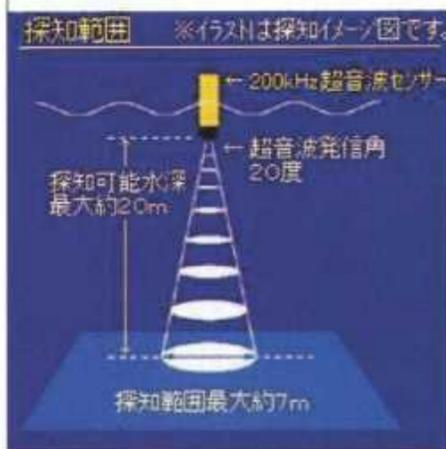
WonderSwan

Sonar pour portable

● Les Japonais sont fous ! Bon ça, on le savait, ce n'est pas une exclusivité ! Ils ont le don d'inventer des accessoires électroniques qui deviennent vite des objets très recherchés. Nous autres, Français, avons du mal à comprendre ce qui passe par la tête de nos amis du Soleil Levant. Preuve en est avec le dernier accessoire à la mode pour la console WonderSwan de Bandai. Il s'agit de l'Handy Sonar, un gros micro jaune que l'on greffe à la console et qui permet de sonder les eaux d'un lac, d'une rivière ou de la mer. L'objet envoie des ondes radios qui, lorsqu'elles rencontrent une résistance différente de celle engendrée par l'eau, renvoie des informations vers la console qui se charge de dresser une topographie des fonds marins. Quelquefois, le Handy Sonar peut aussi détecter les poissons les plus gros. Cet accessoire va sûrement être très utile aux pêcheurs ! Comme s'ils n'étaient déjà pas assez ridicules avec leurs bottes vertes et leurs chapeaux à mouches !



En plus, c'est moche !



TEST EXPRESS

82%

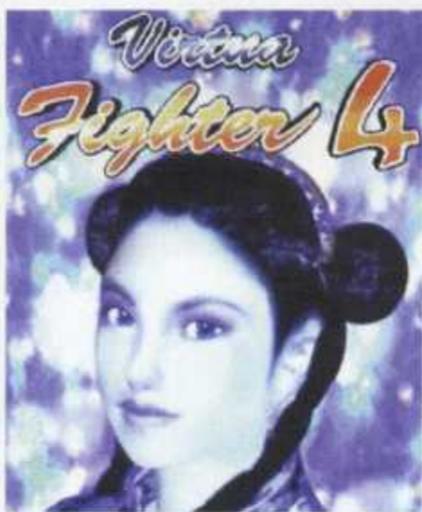
Gameboy Color - Pokémon Pinball

Ce jeu de flipper propose deux tables différentes, une bleue et une rouge. Comme tout titre utilisant des Pokémon, le but du jeu est de collectionner les petites créatures. Il faudra donc lancer la balle dans certaines zones du flipper pour tenter de "décoincer" les Pokémon. Cent cinquante d'entre eux pourront donc apparaître sur le Pokedex si vous arrivez à vos fins. Les deux plateaux de jeu manquent cruellement d'originalité. En revanche, le jeu se révèle assez amusant. La cartouche possède un compartiment pour une pile Lr6 qui permet de simuler les vibrations d'un flipper : l'effet est surprenant. Pokémon Pinball n'est donc pas un flipper révolutionnaire ; c'est un bon jeu dans le monde des Pokémon réservé aux inconditionnels de la bande de Pikachu.



Du côté de l'arcade...

Laissez-moi vous souhaiter la bienvenue dans cette rubrique arcade dont le but avoué est de vous montrer, certes, ce qui se fait en arcade, mais surtout de vous familiariser avec les technologies que bénéficieront nos consoles de salon. Ainsi, vous serez également avertis des futurs portages de jeux d'arcade sur nos petites consoles chéries..



Virtua Fighter 4, un des titres phares de la Naomi 2

● Pour débiter cette rubrique, je vais vous présenter celle qui a inspiré notre Dreamcast adorée, j'ai nommé la Naomi 2. Sega, désireux de rester à la page, s'est attaché à créer une nouvelle génération de sa carte fétiche afin de pouvoir être en mesure de combler les joueurs.

Fiche technique de la Naomi :

CPU : SH4 128 bits RISC CPU

Graphismes : Power VR2

Son : Super Intelligent

Sound Processor 32 bits RISC CPU

(64 voies ADPCM)

Mémoire principale :

32 Mbyte

Mémoire graphique :

32 Mbyte

Mémoire pour les Model

Data : 32 Mbyte

Media : ROM Board, GD-ROM

Nombre de couleurs :

16.77 millions

Capacité en géométrie :

10,000,000 Polygons per second

Capacité en Rendering :

2,000 Mpixels par seconde

Effets : Bump Mapping, FOG,

Alpha Blending, MIP Mapping, Tri-

Linear Filtering, Anti Aliasing,

Environmental Mapping, Specular

Effect

Game Port : JAMMA Video System

(JVS)



Et les jeux ?

Du côté des hits, il faudra attendre quelques temps car avec SNK qui se retire du marché et le marasme actuel, dû à la baisse de fréquentation, des salles, les développeurs n'ont pas su nous livrer de quoi nous émerveiller. Les derniers blockbusters tels que Fatal Fury Mark Of The Wolves et Dead Or Alive 2 commencent à dater tout de même quelque peu. A noter que ce phénomène résulte en partie de la compatibilité technologique de nos consoles chéries avec celle de l'arcade ainsi qu'aux joueurs qui préfèrent attendre et acheter directement leurs jeux favoris en import. Est-ce à dire que l'arcade est en train de mourir ? En tout cas, ce n'est pas pour de suite car... (roulement de tambour) Guilty Gear X en décembre, un soft de baston valant largement Street Fighter et ses clones. Seul impair : il n'y aurait pour l'instant qu'une douzaine de personnages. Certains remarqueront à raison que cela n'a pas empêché Dead Or Alive 2 de se vendre. D'ici là, qui sait, quelques bonnes surprises attendront peut-être les gamers enragés pour Noël...

En option : GD-ROM, Network

Autres : Dual Monitor Ability (1 board, two monitors), compatible avec RS232C (Port serie)

Evidemment, cette fiche technique peut paraître un peu trop complexe mais ce qu'il faut en retenir, c'est que l'on a ici affaire à une sorte de Super-Dreamcast capable d'effets beaucoup plus complexes qu'auparavant. Les premiers jeux qu'il nous a été donné de voir – Virtua Striker 3 et le nouveau volet de Virtua Fighter – n'étaient pas totalement extraordinaires. Simplement, il est vrai que l'on remarquait nettement les différences avec la Naomi première du nom. Disons pour conclure que cette Naomi 2 nous fera probablement revivre (une fois correctement exploitée) le choc graphique que nous avons eu à l'époque de la sortie de Virtua Fighter 3 en arcade. Sur ce, je vous laisse découvrir quelques photos de la machine.

Pimousse



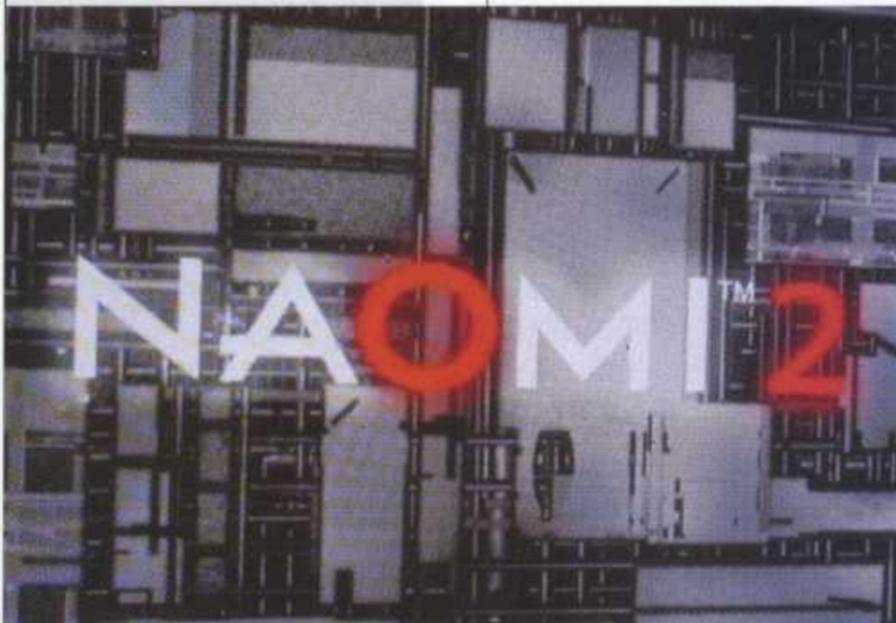
Des sorties en pagaille.



L'antique Naomi 1



Comparatif carte Naomi 2 et carte Dreamcast.



Link, L'histoire sans fin ?

Chaque culture a ses légendes, histoires intemporelles embellies par l'imagination des hommes. Pour le premier numéro de *Playbox*, nous avons choisi de vous parler de l'une des plus belles d'entre elles. Une histoire, non seulement racontée mais vécue avec émotion par des millions de joueurs avides de rêves et d'aventures. Celle du jeune Link, qui, depuis plus de quatorze ans, ne cesse de venir au secours d'une princesse répondant au doux nom de Zelda.

● Tout commence en 1986, date de sortie de *Zelda No Densetsu* sur Famicom. Rebaptisé *The Legend Of Zelda* pour les versions euro-



Un commerce florissant

Comme pour toute saga à succès qui se respecte, les produits dérivés de l'univers de Zelda sont légion. Impossible de passer à côté du phénomène tant ils sont variés. T-shirts, chaussures, fournitures scolaires, il n'y a plus qu'à faire son choix. Nous avons même eu le droit à un dessin animé diffusé sur France 2 dans l'émission *Télévisator 2* présentée, à l'époque, par Cyril Drevet (ancien rédacteur de *Feu-Player One*). N'allez cependant pas croire qu'il n'existe que des articles pour enfants. Des objets de collection comme la montre à gousset en photo ci-contre ou bien encore

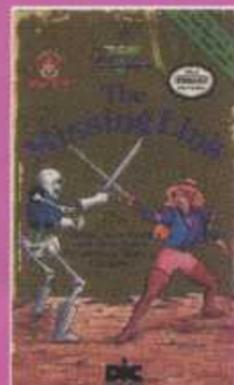
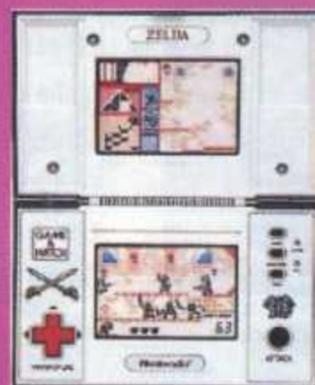


Il y a toujours une princesse à sauver.

Les joueurs découvraient le monde féérique d'Hyrule, avec ses monstres, ses trésors et ses secrets. Un an et demie après, sortait *Legend Of Zelda II : The adventure of Link*. Mélange RPG/plates-formes, il connut un accueil assez mitigé auprès du grand public pour sa grande difficulté et son principe probablement trop novateur pour l'époque. Link peut maintenant courir, sauter et utiliser la magie, des capacités qui seront développées dans les volets suivants. Ce n'est que cinq ans plus tard que la série va connaître la véritable consécration. Beau, envoûtant et musicalement irréprochable, *The Legend Of Zelda : A Link To The Past* va séduire la majorité des possesseurs de *Super Famicom*. L'aventure laisse davantage de place aux personnages secondaires et fait découvrir aux habitués une nouvelle facette du royaume d'Hyrule. Beaucoup considèrent d'ailleurs ce volet comme le meilleur de la série. Vient ensuite *Link's Awakening*, un Zelda spécialement développé pour Game Boy aux graphismes proches de ceux du dernier volet. Pour une fois, il n'est pas question de sauver la princesse des griffes du terrible Ganon, mais de vous échapper de l'île sur laquelle vous avez échoué lors d'une tempête. Le potentiel de la portable de Nintendo est exploité à son maximum. Une fois encore, la gloire est au rendez-vous. Suit alors un silence de plusieurs années que l'annonce prématurée d'une version Nintendo 64 va transformer en brouhaha de rumeurs imbéciles. Toutefois en 1999, les ragots deviennent murmures d'admiration. Miyamoto vient de frapper un grand coup en créant la nouvelle référence en matière de jeu d'aventure en 3D. On y découvre l'enfance de Link, ses premières amitiés, ses origines. La qualité du jeu est telle que l'éditeur en vendra quelques six



certaines figurines à tirage limité attisent la convoitise de nombreux passionnés plus fortunés et plus âgés.





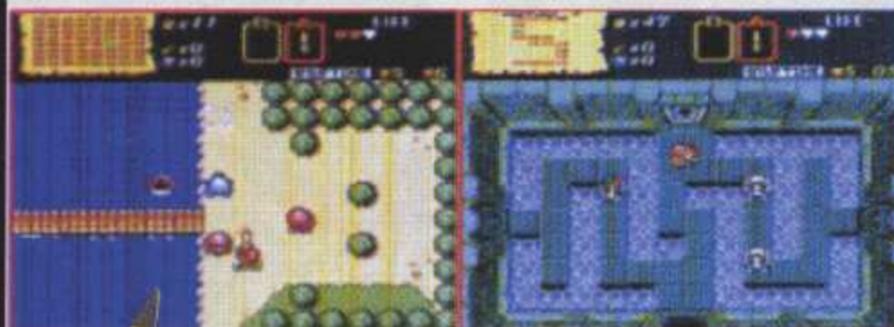
Style très bande-dessinée.

millions d'exemplaires en tout juste cinq mois. La même année, notre héros fait également son apparition dans *Smash Brothers*, un jeu de combat destiné aux plus jeunes dans lequel les combattants sont issus des plus grands succès de l'éditeur (*Metroid*, *Kirby*, *Mario*...). La suite, vous la connaissez, un nouveau *Zelda* sort ce mois-ci sur Nintendo 64 tandis que deux autres sont attendus sur Game Boy Color dans le courant de l'année prochaine. Le rêve n'est donc pas prêt de prendre fin, il n'y a qu'à voir les images de la version Game Cube pour s'en laisser convaincre...



Zebeuyek

Les introuvables



Vous souvenez-vous du Satellaview, technologie développée par Nintendo pour pouvoir jouer à plusieurs sur Super Famicom via satellite ? Si oui, peut-être avez-vous donc déjà entendu parler de *BS Legend Of Zelda* et de *BS Zelda*, deux titres spécialement développés pour ce support ? Si ces deux noms ne vous disent rien, sachez que le premier soft constitue une sorte de condensé des trois premiers *Zelda* tandis que le second, plus novateur, permettait à plusieurs joueurs d'explorer un donjon sous les conseils en temps réel d'une voix retransmise par satellite. La technologie Satellaview ne s'étant jamais développée outre-archipel, le reste du monde a dû se contenter d'une trilogie douteuse développée sur le CD-I de Philips...

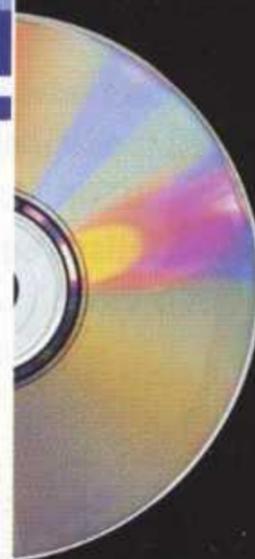
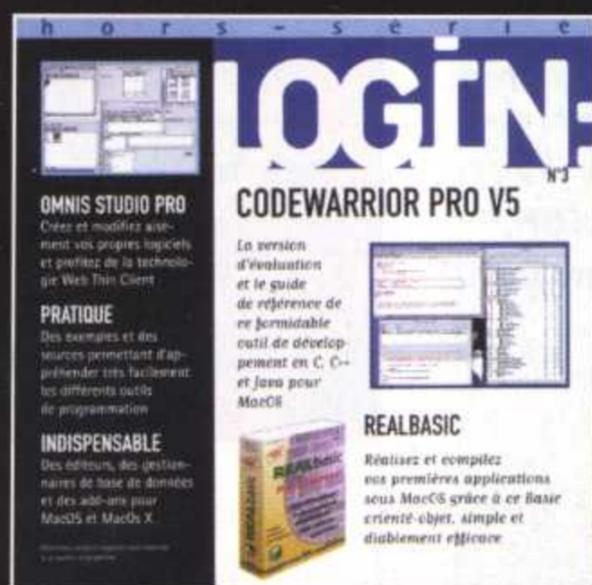
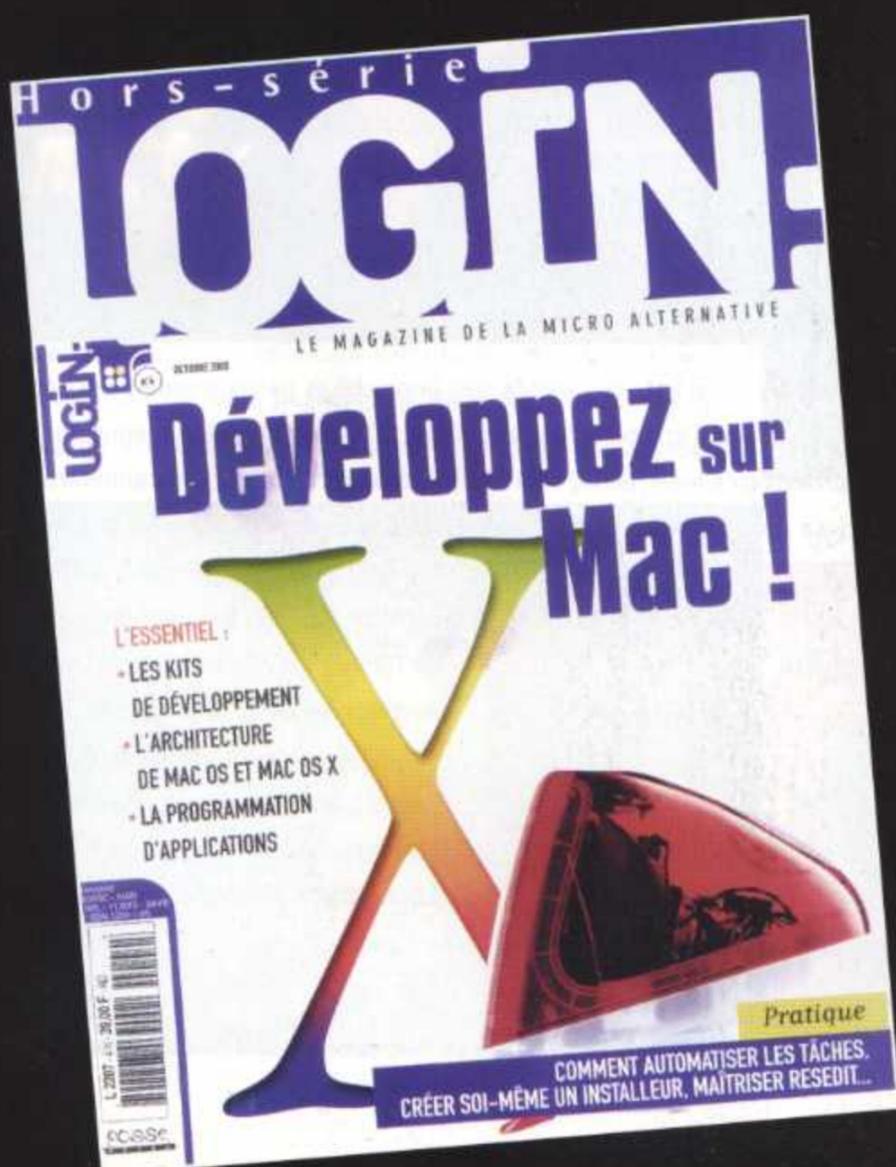


LOGIN

Programmez sous Mac OS !

Les kits de développement, l'architecture Mac OS et Mac OS X, la programmation d'applications

Chez votre marchand de journaux avec un CD-Rom



DVDZONE 2

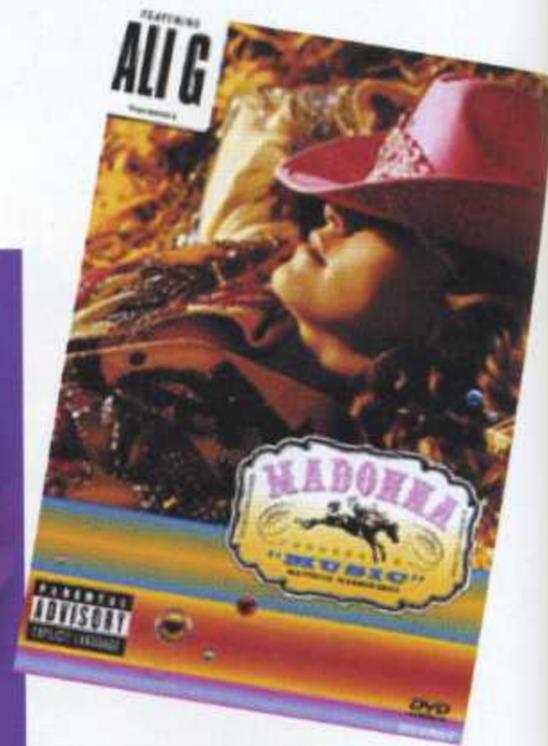
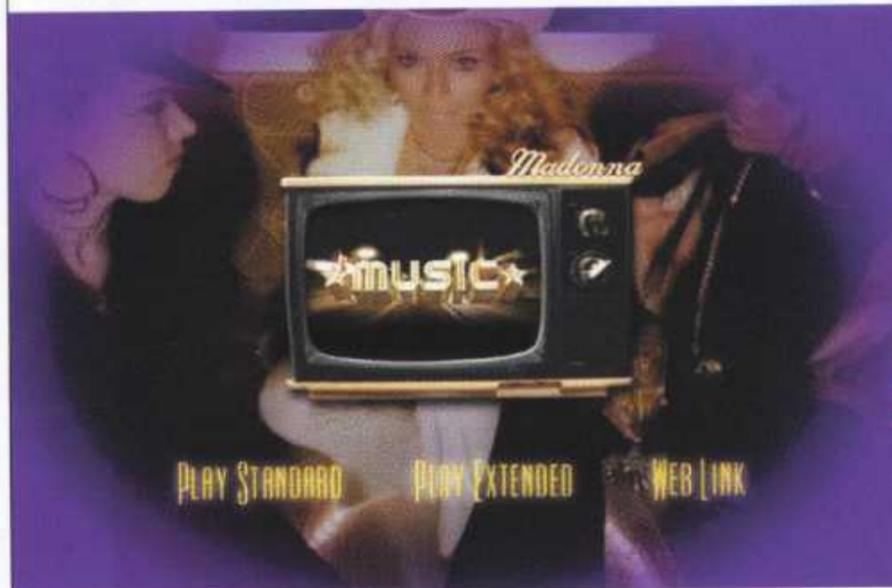
1^{er} Superstore DVD en Europe

<http://www.dvdzone.com>

Rubrique réalisée en collaboration avec DVDZONE2.COM, le spécialiste européen du DVD Vidéo.

Madonna "Music"

Multizone - 9 mn - Pal 4 :3 - Dolby digital 5.1.



La société Warner a choisi le clip de Madonna *Music* pour étre-

ner sa collection de DVD single. Cette galette contient donc le clip en version longue de 4mn 44s ainsi que la version courte de 4mn 26s, en revanche, aucun bonus ne répond à l'appel. Concernant le clip lui même, on se croirait revenu dans les années 80. Ce film (fait par un français) ne bénéficie d'aucune créativité et le coup du dessin animé a été vu et revu de même que les effets sur les images. Nous sommes bien loin des superbes vidéos telles que *Frozen*, *Vogue* ou *Expresse Yourself* ! Applaudissons tout de même ce nouveau format DVD qui offre un alternative aux CD single pour un prix assez honnête. *Music* est donc réservé aux fans et uniquement aux fans.

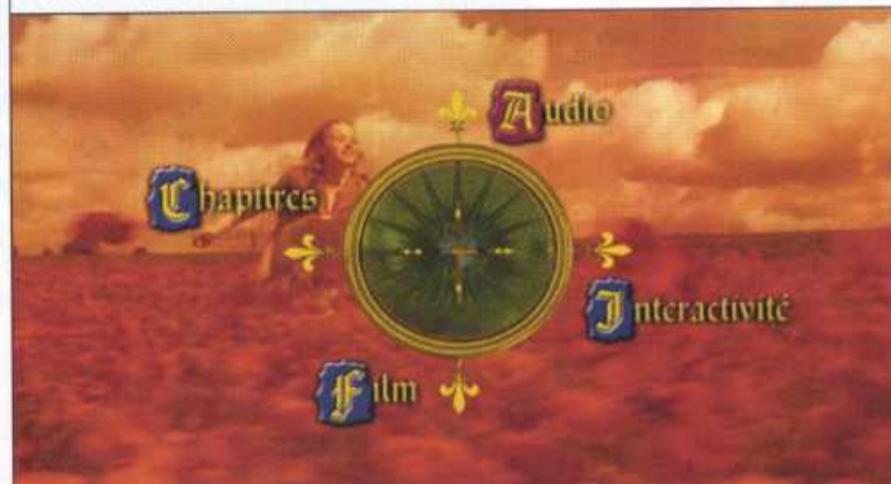
Jeanne d'Arc

Zone 2 - 152 minutes - Pal 2.35 (16/9 anamorphic) - DTS et dolby 5.1

Pour une fois, une superproduction mérite vraiment que l'on s'y attarde. Même si le scénario ne réserve aucune surprise (forcément), *Jeanne D'Arc* est l'un des meilleurs films "hollywoodiens" de ces dix dernières années. Cette création de Luc Besson s'avère très personnelle, oscillant entre le conte onirique et le récit cruel et historique. La



performance de Milla Jovovich est exceptionnelle, servie, il est vrai, par de très bon acteurs parmi lesquels Dustin Hoffman et John Malkovich. Et pour une fois, la musique d'Eric Serra est loin d'être insupportable. Les menus du DVD sont absolument superbes et leur enchaînement très bien réalisé : en bref, le support DVD profite grandement à ce type de film. Du côté des bonus, on appréciera tout particulièrement les 24 minutes de making of, ainsi que les



filmographies qui étayent le DVD. En définitif, un film très esthétique sur un DVD de grande qualité, qui devrait conquérir tout type de public. A posséder absolument !
 Bonus : bande-annonce, making of, filmographies
 Sous-titres : Anglais et Français



Albator 78 (vol. 1)

Zone 2 - 190 minutes - Pal 1.33 (4/3) - mono.

● Qui ne connaît pas le Capitaine Albator, célèbre corsaire de l'espace qui porte secours aux Terriens et combat les Sylvidres ? Le premier volume de la série nous offre l'opportunité de faire connaissance avec tout l'équipage qui compte à son bord Nausica, Clio et Alfred n°2.

Ramis rejoindra Albator au bout de quelques épisodes. Il s'agit d'une série possédant une ambiance plutôt glauque (pour l'époque) et empreinte d'une forte mélancolie. C'est là tout le charme de ce dessin animé, qui finalement, accuse très bien le poids des années. La numérisation n'est pas excep-

tionnelle (le découpage latéral a été mal effectué), mais le niveau des couleurs est respecté. On regrettera peut-être la restitution sonore, qui se dote d'une numérisation en mono. En ce qui concerne les goodies intégrés au DVD, remarquons la présence d'un interview d'Eric Charden, compositeur du générique. On apprendra, au cours de cet entretien, que c'est également à lui que l'on doit le nom d'Albator. Ce DVD ne regroupant que sept épisodes parmi les quarante-deux que compte la série, on a vraiment hâte de voir la suite !

Bonus : WinDVD WE, bandes-annonces, galerie d'images, interview

Sous-titre : aucun



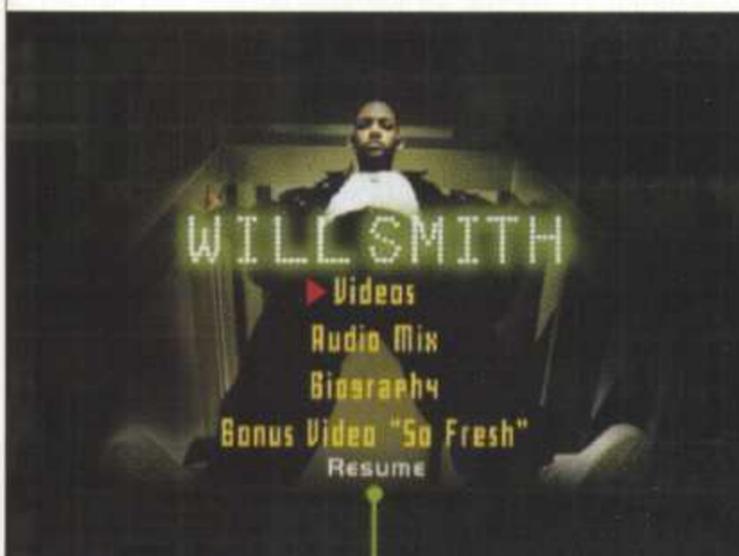
The Will Smith Music Video Collection

Multizone - 43 mn - 4:3 Pal - Dolby Digital 5.1 ou PCM

● Qu'il est loin le temps où Will Smith s'évertuait à nous faire sourire dans la série *Le Prince De Bel-Air...* Depuis, notre trublion a eu le temps de devenir une star musicale et de jouer dans quelques films à succès. *The Will Smith Music Video Collection* constitue en quelque sorte une compilation de ses meilleurs clips extraits de ses trois albums parus à ce jour : *Men In Black*, *Big Willie Style* et *Willenium*. Au programme, vous aurez donc le droit à sept clips numé-



risés en très haute qualité ainsi que quelques bonus. Toutefois, le faible nombre de vidéos est assez décevant, au total seulement 43 minutes de vidéo sont présentes... Certes, le DVD contient un bêtisier du tournage des clips (très drôle), une biographie et un clip inédit : *So Fresh*, mais au final, on éprouve l'impression de rester sur sa faim... Voilà un DVD qui ravira par conséquent les fans incontestés de l'homme en noir mais qui n'apporte rien de vraiment nouveau... Bonus : bêtisier, biographie.



Le 13^{ème} Guerrier

Zone 2 - 98 minutes - Pal 2.35 (16/9 anamorphic) - dolby 5.1

Le 13^{ème} Guerrier plonge le spectateur dans une atmosphère scandinave, pleine de folklore et de croyances ancestrales. Ahmed Fahdhan, chassé de Bagdad, fait la rencontre d'une horde de Vikings, qui l'entraînent avec lui. Ahmed a pour objectif de réduire en cendres des "mangeurs de mort", accompagné de douze autres guerriers. Antonio Banderas est assez crédible en ambassadeur arabe et pour une fois, l'acteur ne tire pas la couverture à lui tout seul. Certains apprécieront le film pour ses qualités visuelles ; il est vrai que le scénario



se révèle assez mince, et que les costumes et les décors constituent l'élément principal du film. Mais le *13^{ème} Guerrier*, c'est avant tout une ambiance proche d'un film d'horreur. Les menus du DVD s'avèrent très bien réalisés, et les bonus répondent présents. En définitif, même si le film ne marquera pas l'histoire du cinéma, sa transposition au format DVD offre de bonnes surprises. A essayer avant d'acheter ?

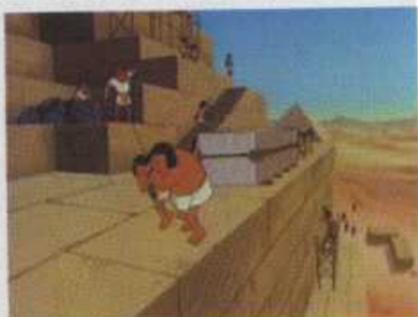
Bonus : bande-annonce, interviews, filmographies

Sous-titre : Français

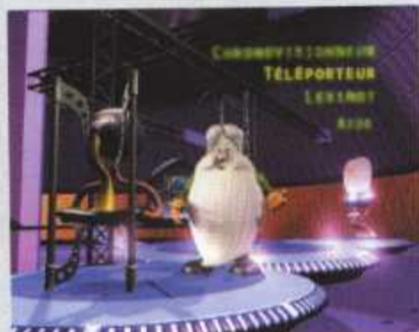


Il était une fois... L'homme (vol 1)

Zone 2 - 110 mn -
1.33 (4/3) - stéréo



La série la plus diffusée sur les écrans de télévision arrive enfin sur DVD. Chaque galette comporte quatre épisodes classés chronologiquement et propose un lexique d'une quarantaine de mots disponibles par la télécommande. Lorsque vous sélectionnez l'un de ces mots, un court extrait du dessin animé s'affichera afin de replacer ce dernier dans son contexte. Autre bonus d'importance, la frise historique permet d'accéder aux grandes périodes de l'histoire évoquées dans la série. Les quatre épisodes présents sur ce

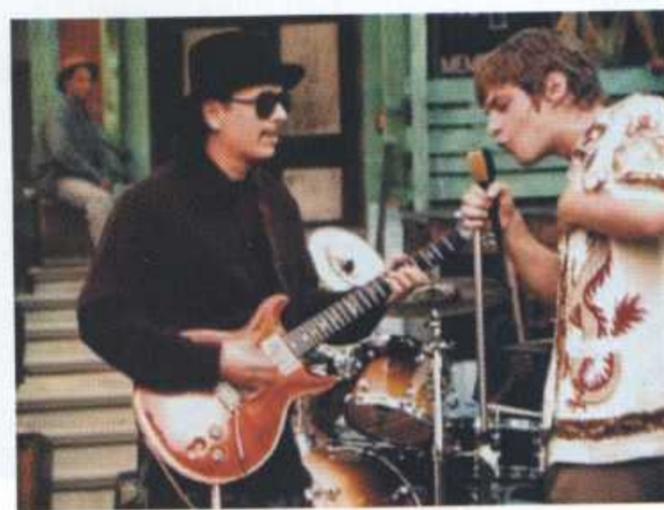
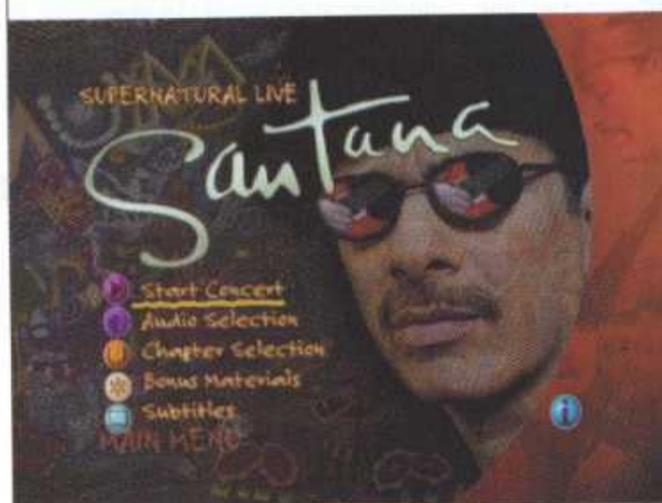


premier DVD (il y en aura six en ce qui concerne "Il Etait Une Fois... L'Homme") sont : "Et La Terre Fut...", "L'Homme De Néandertal", "Le Cro-Magnon" et "Les vallées Fertiles". Il s'agit ici des versions originales d'Albert Barillé (créateur de la série), narrées par Roger Carel (voix de Maestro). Sony Vidéo a toutefois profité du passage sur DVD pour recoloriser certains passages ternes de la série. Ce premier "DVD ludo-éducatif-interactif" est une réussite et nous attendons impatiemment les prochains chapitres. Bonus : menus en 3D, Lexique interactif, frise historique interactive.

Santana Supernatural Live

Zone 2 - 90 mm - 4 :3 Pal - Dolby Digital 5.1 ou DTS 5.1

Le guitariste mexicain le plus célèbre de la scène Rock/Latino nous présente, à travers ce DVD, sa dernière tournée, correspondant à son dernier album, *Supernatural*, sorti l'année dernière. Il nous offre quatorze titres jouissant d'une parfaite numérisation ; vous pourrez profiter des nombreux duos du concert; Lauryn Hill, Dave Matthews, Sarah Mc Lagan, Everlast, Rob Thomas, autant d'excellents artistes qui entrent en osmose avec les solos tranchants du guitariste légendaire. Ce DVD contient également de nombreux "goodies" (environ une heure). Vous retrouverez ainsi les coulisses du concert, toutes les paroles des chansons du concert, une interview exclusive de maître Carlos, et même les clips de *Smooth*, *Maria Maria*, *Carazon Espinado* et *Put Your Lights On*. Assurément, avec pour couronner le tout une jolie interface complète et bien pensée, ce DVD constitue une excellente production et donc une valeur sûre dans la médiathèque de tout amateur de six-cordes qui sature et de rythmes chaloupés. Sous-titres en dix langues (dont français...). Bonus : coulisses, clips, interview, photos, paroles...



Coffret Alien Legacy

Zone 2 - 542 minutes - Pal 2.35 (16/9 anamorphic) - dolby 5.1

Plus de vingt ans après la sortie du premier épisode, *Alien* reste un film mythique. Un coffret intégrant tous les épisodes a été réalisé par la Fox et il serait dommage de s'en priver. La boîte comprend cinq DVD : les quatre films et une galette supplémentaire intégrant un Making of. Chaque épisode possède ses propres caractéristiques, et même si le scénario est toujours à l'identique (Ripley, alias Sigourney Weaver, seule ou presque contre les Aliens), les films se distinguent l'un de l'autre par leur montage et leur ambiance personnels. Le passage au format DVD augure de ce que devrait être à l'avenir une telle opération : une excellente restitution visuelle, de nombreux bonus et des menus



superbes. Le coffret constitue donc un très beau cadeau de Noël, qui devrait plaire à tous les amateurs de SF (et aux autres !).

Bonus : scènes supplémentaires, commentaires, bandes-annonces
Sous-titres : Anglais, Français, Allemand, etc.



Pokemon : le film

Zone 2 - 92 mn - Pal 4 :3 - PCM Stéréo.

● La folie *Pokemon* arrive en DVD, si vous voulez être tranquille pendant 92mn (même plus, puisqu'ils en redemandent !), faites visionner ce DVD par des enfants. Ce premier film nous conte l'histoire de Mewtwo, un Pokemon très puissant cloné à partir de l'ADN de Mew. Déterminé à prouver sa puissance, Mewtwo convoquera les meilleurs maîtres Pokemon de la planète dont font partie Sacha, Ondine, Pierre et bien entendu Pikachu. Une terrible bataille s'engage entre les Pokemon génétiquement modifiés et les Pokemon "normaux" avec en point d'orgue le combat final entre Mew et Mewtwo auquel Sacha prendra part. A noter que certaines boîtes de ce DVD contiennent la toute nouvelle carte collector de Mewtwo. Bonus : Court métrage *Les Vacances De Pikachu*, la bande-annonce du deuxième film *Pokemon*, l'histoire et l'origine de Mewtwo, Clip de M2M *Don't Say You Love Me*, commentaires audio des réalisateurs en VO.



Taxi - édition DTS

Zone 2 - 86 minutes - Pal 2.35 (16/9 anamorphic) - DTS et dolby 5.1

● Daniel n'est pas un chauffeur de taxi ordinaire. Passionné de conduite et remarquable pilote, le jeune homme aime allègrement dépasser les limitations de vitesse et ne respecte que très peu le code de la route. Pris sur le fait, Daniel risque un retrait de permis (et donc le chômage). Un inspecteur un peu paumé lui donne l'occasion de se racheter tout en mettant sous les verrous un gang de braqueurs de banques. Mêlant les genres (comiques et polars), *Taxi* est le gros succès français de l'année 98. Sa sortie en DVD était donc très attendue. Notons qu'il s'agit du premier film made in France profitant du son DTS (un système de compression audio meilleur que le dolby 5.1, mais plus gourmand en taille). Même si la qualité d'image est au rendez-vous, on pourra formuler



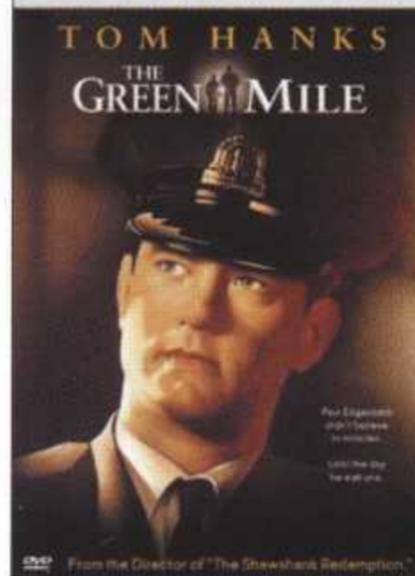
un petit reproche à ce DVD réalisé par TF1 Vidéo : quelques bonus supplémentaires auraient été les bienvenus. Reconnaissons néanmoins que le menu est, quant à lui, très bien réalisé. Allez, encore un petit effort, on arrive presque au niveau Outre-Atlantique... Bonus : bande-annonce, making of
Sous-titre : aucun

DVDZONE 2

1^{re} Superstore DVD en Europe

<http://www.dvdzone.com>

Les dix meilleures ventes du mois :



1. La Ligne Verte
2. Les Rois du Désert
3. Coffret Jurassic Park
4. La Petite Sirene 2
5. Révélations
6. Austin Power 2
7. Dans La Peau De John Malkovich
8. A Tombeau Ouvert
9. Stuart Little
10. Une Vie A Deux

Les dix sorties les plus attendues :



1. Il Faut Sauver Le Soldat Ryan
2. Fight Club
3. Gladiator
4. Small Soldiers
5. Chariots Of Fire
6. Abyss
7. Braveheart
8. Girl Interrupted
9. Scarface
10. The Hitcher

Dead Or Alive 2 hardcore



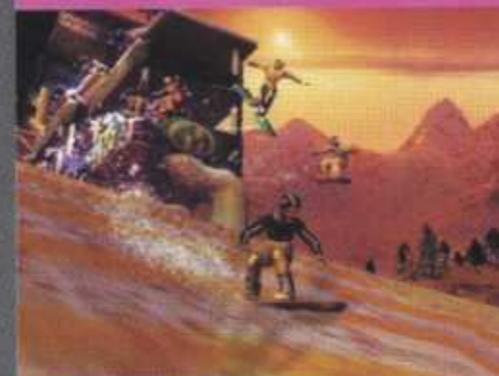
Mario tennis 64



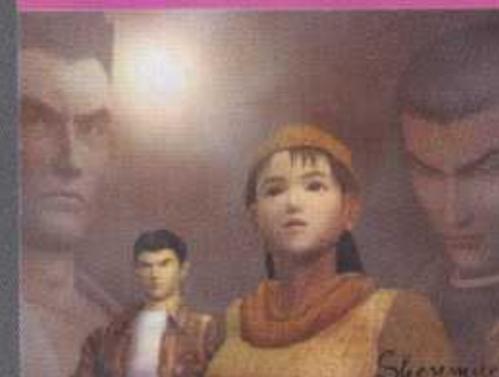
Crash Bash



SSX



Shenmue



TOP 5

Nintendo 64



Place	Nom du jeu	Editeur	Genre
1	La série des Zelda	Nintendo	Aventure/Rôle
2	Perfect Dark	Rare	Doom-Like
3	Donkey Kong Country	Rare	Plate-forme
4	Mario Tennis	Nintendo	Sport
5	Golden Eye	Rare	Doom-like

TOP 5

PS One



Place	Nom du jeu	Editeur	Genre
1	La série des Crash Bandicoot	Sony	Plate-forme
2	Metal Gear Solid	Konami	Aventure/Action
3	La série des Final Fantasy	Square	RPG
4	Colin Mc Rae 2	Codemasters	Course
5	Dino Crisis 2	Virgin	Survival Horror

TOP 5

Dreamcast



Place	Nom du jeu	Editeur	Genre
1	Shenmue chapitre 1	Sega	Simulateur de vie



PlayStation 2



Place	Nom du jeu	Editeur	Genre	
1	SSX	EA Sport Big	Sport de glisse	↑
2	Dead Or Alive 2	Tecmo	Beat-em-up	↑
3	Fifa 2001	EA Sport	Sport	↑
4	Tekken Tag Tournament	Namco	Beat-em-up	↑
5	NHL 2001	EA Sport	Sport	↑



Gameboy Color



Place	Nom	Editeur	Genre	
1	Zelda DX	Nintendo	RPG	-
2	Perfect Dark	Rareware	Action/stratégie	↑
3	Pokémon Jaune	Nintendo	Indéfini ;-)	-
4	Tomb Raider	THQ/Eidos	Plate-forme	↑
5	Super Mario DX	Nintendo	Plate-forme	-

Perfect Dark



Tony Hawk 2



Zelda Majora Mask



Dino Crisis 2



Fifa 2001



Les candidats aux titres

- Metal Gear Solid II (PS2)
- Half Life (Dreamcast)
- Mario Kart (Gameboy Advance)
- Résident Evil Zero (Game Cube)
- Sonic Adventure 2 (Dreamcast)
- Phantasy Star Online (Dreamcast)
- Halo (X-box)
- Onimusha (PS2)
- Alone In The Dark IV (PS One)
- The Bouncer (PS2)





PLAYBOX

PREVIEWS

Final Fantasy IX - PS One - Square



Kessen - PS2 - Electronic Arts



F1 Championship Saison 2000 - PS2 - Electronic Arts



P91
PS One
Final Fantasy IX

P92
Dreamcast
Stupid Invaders

P92
PS2
Stun GP

P93
PS2
**F1 Championship
Saison 2000**

P94
PS2
Pool Master

P94
N64
Pokemon Puzzle League

P95
PS2
Kessen

P96
PS One
Batman

P96
N64
Mickey Speedway USA

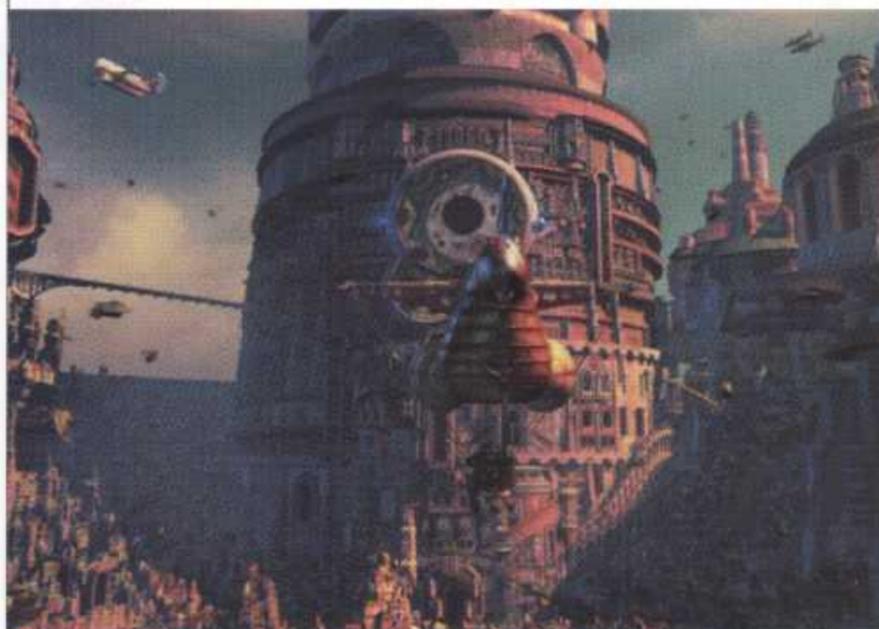
Final Fantasy 9

PS One | Square | Janvier 2001



Photo de famille.

Après une longue attente, la sortie européenne du neuvième épisode du produit phare de l'éditeur Squaresoft est confirmée pour le mois prochain. Nous voyons enfin prendre corps un épisode qui fera encore des émules et par conséquent, qui devrait se vendre comme des petits pains. *Final Fantasy 9* se voit développé sur la Playstation, première du nom, et annonce un produit final exceptionnel. Comme vous avez pu le constater dans la mouture précédente, le style graphique s'orientait plutôt vers un genre plus réaliste qui laissait de côté la patte, aux allures de Manga, de l'éditeur. En effet, nous assistons à un retour aux sources avec une esthétique plus naïve qui a fait de la saga un incontournable. Tous les fanatiques du sixième volet se familiariseront aisément avec l'univers de notre programme en question. Ne vous détrompez pas, les protagonistes s'avèrent très charismatiques et intéressants. Vous incarnerez le personnage principal nommé Zidane (Zizou ???) et vous vous lancerez à l'aventure escorté de compagnons d'armes rencontrés au fur et à mesure de votre quête. Graphiquement, cet opus se révèle d'une excellente réalisation. Nous sentons que la console est poussée dans ses derniers retranchements et il apparaît difficile de trouver mieux actuellement. Les personnages sont en 3D temps réel, comme à l'accoutumée, et présentent une finesse exceptionnelle. De plus, leur style graphique vous séduira tant il se trouve joli et attrayant dans un genre Manga très marqué. Ne vous posez aucune question quant à la beauté des scènes cinématiques, on pourrait les qualifier de sublimes grâce à l'esthétique et à la dimension

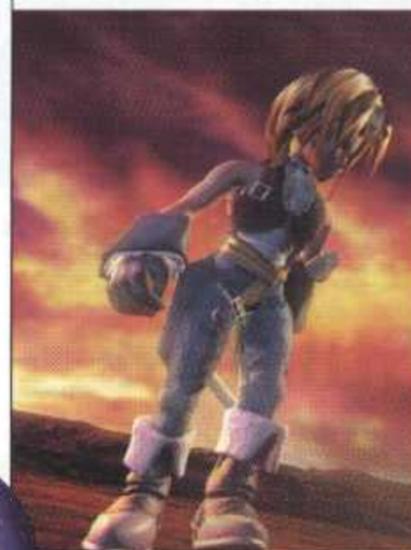


Des décors somptueux.

qu'elles apportent au produit culte de la compagnie nipponne. Le système de gestion des héros demeure semblable même si quelques différences sensibles interviennent, comme dans les autres épisodes, mais l'ensemble reste dans le même ordre d'idées. L'univers dans lequel vous évoluez mélange plusieurs époques qui vont de la plus rudimentaire à la plus futuriste et une ambiance d'*Heroic Fantasy* reste très présente. Les designs, hors du temps, nous semblent très séduisants et nous restons conquis par un ensemble qui devrait faire un véritable malheur chez les fans

et, même ceux qui ne connaissent pas la saga seront saisis par ce dernier volet d'une suite qui fait figure d'anthologie dans le monde de la console.

Patateman



Un bon compagnon d'armes.



Stupid Invaders



Dreamcast | Ubi Soft/Xilam | Janvier 2001

● *Stupid Invaders* est un jeu d'aventure qui met en scène les cinq extraterrestres déjantés du dessin animé *Les Zinzins De L'espace*. Rappelons à ceux qui ne connaissent pas la série que ces aliens décérébrés sont bloqués sur terre depuis que leur vaisseau spatial a rendu l'âme. Dans la version jeu vidéo, ils devront échapper au chasseur de prime machiavélique que le terrifiant Dr. Sakarine a engagé. Les situations exagérément grotesques qui résultent de cette traque vous feront passer de bons moments, d'autant plus que vous pourrez engager la conversation avec une cinquantaine de personnages tout aussi burlesques que nos cinq héros. Le jeu utilise un système de "pointer/cliquer", chaque écran propose une série d'énigmes pas toujours évidentes. Pour trouver les solutions, le meilleur moyen est de jouer sans votre cerveau ! Les dialogues et les graphismes constituent, sans



Certaines situations sont exagérément loufoques.

aucun doutes, les deux points forts du jeu, dans cette pré version non finalisée, les temps de chargement étaient assez longs, espérons que la version finale sera plus rapide.

Pepe



Vous aurez l'occasion de contrôler chacun des personnages.



Stunt GP

PS2 | Virgin | Début 2001

● Ce jeu de course décoiffant met en scène des modèles réduits ultrarapides qui évoluent dans vingt-quatre circuits extrêmes. Plusieurs modes de jeu en solo se voient proposés : arcade, tournoi SGP, Freestyle, challenge, contre-la-montre, etc. La jouabilité se révèle excellente, les bolides répondent à la moindre de vos sollicitations ce qui permet de mieux appréhender les loopings, rampes, spirales, virages relevés et autres obstacles en tout



Les circuits sont très variés.

genre qui parsèment les parcours. En mode cascade, chaque figure réussie sera récompensée par des crédits qui vous donneront la possibilité d'améliorer les performances de votre mini-voiture et lors des courses, vous devrez vous arrêter aux stands pour recharger vos batteries. Les graphismes sont de toute beauté et les effets de lumière ou de fumée exploitent parfaitement les capacités de la console. Pour finir, sachez que les effets sonores et autres musiques de fond sont tout aussi bien réalisés. *Stunt GP* nous a vraiment impressionnés, le plaisir qu'il procure est réel, il ne faudra donc pas s'étonner s'il devient la référence du genre.

Pepe



Une petite rampe pour l'échauffement !

F1 Championship Saison 2000

PS2 | EA Sports | Janvier 2001



Comme nous le disions : des graphismes de qualité !

● Electronic Arts Sports a réuni ses meilleurs développeurs pour créer un nouveau titre de Formule 1 sur PlayStation 2. Les nouvelles possibilités technologiques, les nouveaux détails graphiques et les options de jeu novatrices de la machine leur laissent plus de liberté pour un meilleur résultat. On retrouve la vraie saison de Formule 1 (circuits, écuries, voitures, pilotes, statistiques, règlement officiel, grilles de départ de tous les Grands Prix de la saison 2000...) avec l'action, l'émotion et les coups de théâtre en prime. Les détails du monde de la course sont très réalistes, notamment grâce aux indications techniques fournies par l'équipe Orange Arrows Formula One. *F1 Championship Saison 2000* innove avec un stand complet et vingt-deux mécaniciens. Les membres des équipes et les voitures ont été créés grâce à des captures de mouvement effectuées à partir de vraies monoplaces et des mécaniciens de l'équipe de Formule 1 Benetton, qui sont parmi les plus performants en matière d'arrêt au stand. Le soft propose un environnement graphique impressionnant : des véhicules conçus exclusivement pour la saison 2000 (recrétés par un ancien concepteur de voitures de Formule 1), des détails incroyables (sièges des tribunes, casques des pilotes bien distincts, visières amovibles), et des arrêts au stand en temps réel. Grâce à une dynamique avancée, le jeu est encore plus réaliste : maintenant, les véhicules font des tonneaux, des tête à queue et ont des accidents proches de la réalité. Même la peinture des carrosseries s'écaille ! La position des caméras sur le circuit a été supervisée par Keith McKenzie, directeur de courses de Formule 1 et qui a gagné, en 1999, le prix de la FIA de la meilleure diffusion vidéo.



Ça se bouscule un peu dans le virage à l'arrière-plan...



Les captures de mouvement sur les mécaniciens.



La tête des pilotes penche dans les virages.

Grâce au nouveau moteur de la PlayStation 2, les joueurs auront de véritables répliques vidéo, ainsi que des images filmées à bord des monoplaces. De plus, les présentations qui précèdent la course sont faites par des commentateurs pro-

fessionnels (Jean-Louis Moncet pour la France). Ayant eu la chance de faire quelques tours de piste, il apparaît clairement que *F1 CS 2000* s'annonce comme un des gros titres de Formule 1 à voir le jour sur PlayStation 2 mais attendons le test pour nous en assurer...

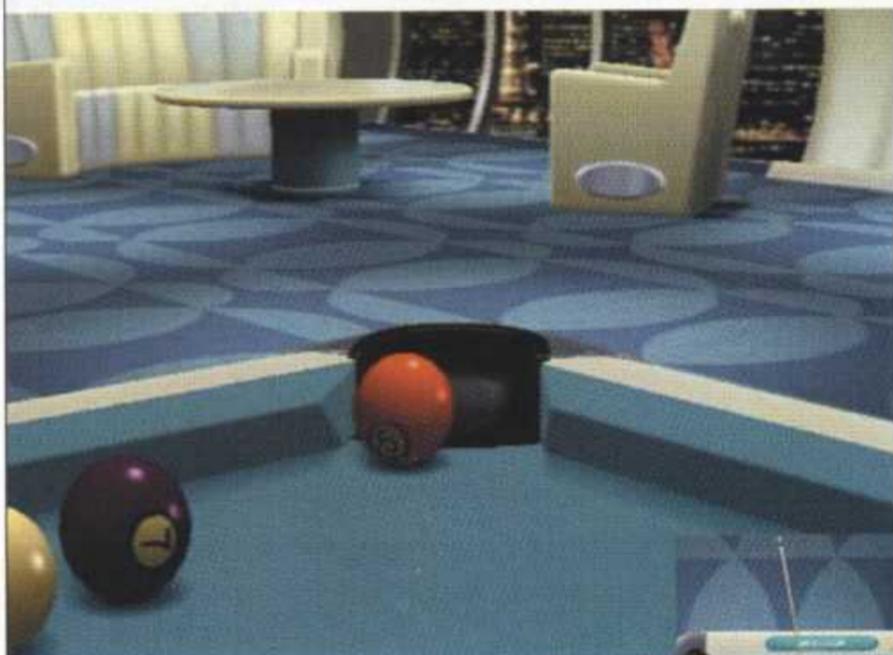
Christophe





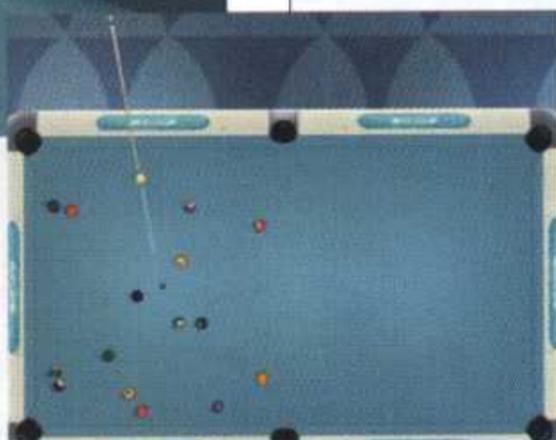
Pool Master

PS2 | Viagin | Début 2001



Une jolie représentation.

● On ne peut pas dire que les jeux de billard soient particulièrement appréciés dans les rédactions... Pourtant, quel plaisir de pouvoir jouer à ce jeu passionnant. Cependant, il doit bien exister quelques personnes intéressées, puisque les développeurs



s'évertuent à créer des softs de plus en plus réalistes sur tous les supports imaginables... Ainsi, Take 2 Interactive nous présente sa simulation aux graphismes fins et détaillés sur PlayStation 2. Le titre propose des leçons de billard, des parties à plusieurs, des matchs en toute liberté et des "frozen games". Une dizaine de styles différents y figurent (8 Ball, Straight Pool, Cue Ball, 11 Ball SB, 14 Ball FB, Nine Ball, Rotation...) plus des jeux bonus comme Carrot, Bowliards ou Random Six. Les spécialistes seront gâtés car les options s'avèrent nombreuses et notamment pendant le jeu. Vous avez la possibilité de modifier l'effet sur la boule, l'angle d'attaque de la queue, l'angle de la caméra et bien plus encore... Une ligne aidera les débutants à viser correctement, tandis que les meilleurs pourront jouer contre les vrais professionnels, histoire d'avoir un peu de challenge... *Pool Master* s'annonce comme un bon jeu de billard sans pour autant révolutionner le concept.

Christophz

Pokemon Puzzle League

N64 | Nintendo | Début d'année 2001

● Fait surprenant, les Pokemon n'avaient pas encore été les héros d'un Tetris-like ! Cette petite erreur sera réparée dès le mois prochain avec la sortie de *Pokemon Puzzle League*.

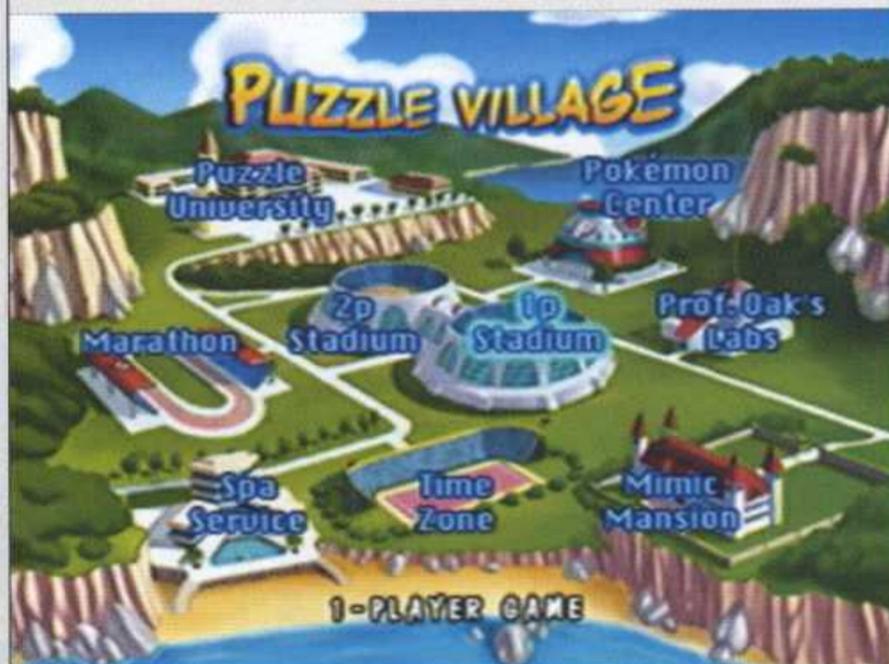


Riche en couleurs.

Nintendo a choisi d'utiliser le concept de *Tetris Attack*, un titre issu de la Nes et de la Gameboy qui offrait des variantes intéressantes de Tetris. Ce sont donc six modes de jeu que nous retrouverons dans *Pokemon Puzzle League* : Stadium, Puzzle University, Time Zone, Mimic Mansion, Pokemon Spa et le Marathon Field. Vous pouvez jouer en 2D ou en 3D et dans ce dernier cas, vous devrez surveiller quatre fenêtres en même temps afin de situer vos pièces dans l'espace. Pikachu, Bulbizarre et Carapuce représentent les trois personnages que vous pourrez contrôler, votre choix n'influera en rien sur la jouabilité mais changera radicalement la représentation graphique. Comme dans

tout bon Tetris qui se respecte, il va falloir gérer les "blocs", les empiler ou les réunir pour les faire disparaître. Dans *Pokemon Puzzle League*, vous pourrez aussi effectuer des combos pour gagner plus de points, la finalité du programme étant de battre les seize maîtres Pokemon. Beaucoup plus amusant et intéressant qu'un simple Tetris, ce titre devrait ravir les amateurs du genre. Verdict le mois prochain.

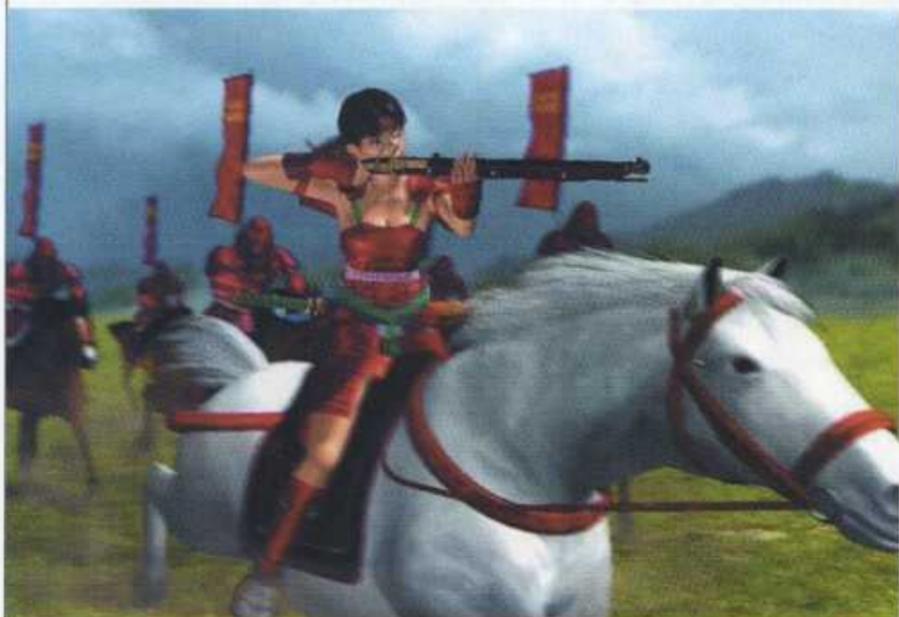
Pepe



Les zones définissent le niveau.

Kessen

PS2 | Electronic Arts / Koei | Janvier 2001



Une indienne ?

● Koei, un éditeur bien connu de nos amis japonais pour ses wargames qui s'inspirent toujours d'après un fond historique, a revu son style de jeu et nous livre ici un soft des plus extraordinaires. *Kessen* constitue, certes, un wargame en 3D temps réel mais présente aussi d'autres caractéristiques. Il est tout d'abord le premier jeu PS2 sorti en DVD à l'époque en version japonaise. Cela se ressent du côté des possibilités d'immersion lorsque l'on commence à jouer. L'histoire se déroule à l'époque de la guerre entre les clans Toyotomi et Tokugawa, deux des grandes familles du Japon. L'accent est mis sur les batailles ; au cours de celles-ci, vos généraux commandent aux troupes en temps réel. Vous avez tout le loisir de leur ordonner d'attaquer ou de maintenir vos positions, d'avancer simplement ou d'effectuer un rush et même d'envoyer des messagers. Leurs rôles peuvent être le renseignement comme l'établissement d'un piège. Les commandes sont donc optimisées. Vos généraux ainsi que vos soldats disposent de leur propre routine d'animation (chose qui en étonnera plus d'un) et les clameurs guerrières pousseront l'intensité de vos actions à leur paroxysme... *Kessen* se révèle véritablement étonnant car vous aurez l'opportunité de zoomer sur l'action à l'envi. Ainsi, il ne sera pas rare d'admirer deux chefs de guerre s'affronter dans une joute équestre à grands coups de lance ! Après le champ de bataille, le jeu ne s'arrête pas là car vous aurez à prendre de grandes décisions : sera-t-il nécessaire de kidnapper la femme du général du camp opposé. Si oui et si elle se suicide, la partie adverse pourra décider de se battre jusqu'à la mort, de proposer une trêve ou même de procéder à un échange de prisonniers... Du grand art. Se pose maintenant la question suivante : *Kessen*, traduit ou sous-titré ? Il sera intégralement traduit, ce qui dépaysera un peu moins mais favorisera la découverte de ce soft bien particulier à tous ceux qui auront



Des centaines de soldats s'animent en temps réel.



Pas très sympathique celui là !

L'immense bonheur de poser leurs mains dessus. Avant de conclure, permettez-moi de m'étendre davantage sur le caractère incroyable du soin mis par les programmeurs dans l'aspect technique de *Kessen*. Chacun de vos soldats dispose de sa propre routine d'animation et ainsi l'impression de réalité est accentuée. On se croirait presque plongé dans un vieux film japonais



Les cinématiques vous dévoilent la trame historique.

(Kurosawa, Baby Cart...) ; en trois mots, que du bon. *Kessen* est véritablement LE jeu PS2.

Pimousse



L'animation est tout simplement sublime.



Batman of the Future Return of the Joker

PS one | Ubi soft | Janvier 2001

● Ce soft vous plonge dans la peau du successeur de Batman. Il se fonde sur une série alternative qui s'inspire elle-même de l'univers de Gotham City. Ce beat'em'all n'est malheureusement jouable qu'en solitaire. Il aurait été appréciable d'inclure un mode deux joueurs, ne serait-ce qu'en hommage à l'époque de *Golden Axe*, *Streets Of Rage* et j'en passe. La réalisation graphique est bien en deçà des capacités de la machine. Il en va de même pour l'animation : *Batman* s'efforce péniblement d'avancer tant bien que

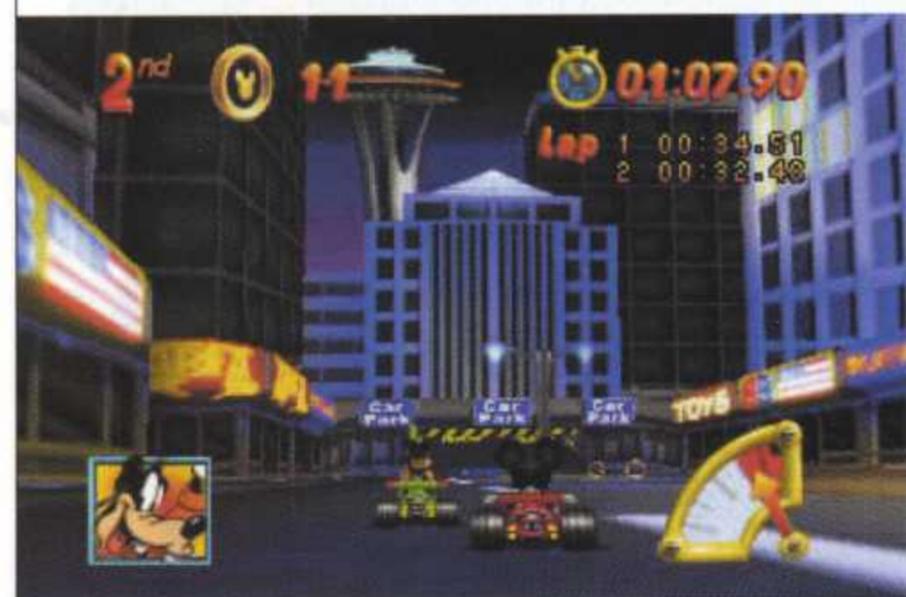


Et hop, un petit coup de genoux.

Mickey Speedway USA

N64 | Nintendo | Debut 2001

● Ce Mario Kart like, développé par la talentueuse équipe anglaise de Rare, vous permet de parcourir les Etats-Unis en long, en large et en travers. Trois circuits principaux seront proposés aux joueurs en début de jeu et d'autres se débloqueront en fonction de leurs résultats. Graphiquement, *Mickey Speedway USA* surprend par sa richesse de couleur et ses niveaux détaillés, de plus, tous les personnages ont été pré-calculés en 3D. La jouabilité n'est pas en reste puisque le système de jeu se trouve calqué sur



Admirez les détails.

mal. Il n'y arrive que très difficilement, à dire vrai. En ce qui concerne les mélodies, la boucle musicale est bien trop courte à mon goût. Heureusement que c'est du trash metal : ça aura au moins le mérite de vous réveiller. Reste néanmoins à signaler de rares dialogues affichés en l'écran ainsi que des dessins de qualité moyenne durant les loadings. Bien évidemment, ce soft s'adresse en priorité aux plus jeunes, eu égard à sa durée de vie ainsi que par son thème. Le beat'em'all a bien vieilli et pour l'instant, ce Batman nouveau cru ne



Tout feu tout flamme.



Batman ou Robocop ?

vient pas relancer cette mode. Ubi Soft, en jouant la carte de la licence, a pris de très gros risques. Espérons néanmoins que d'ici la version définitive, ils auront inclus un mode deux joueurs et revu la maniabilité à la hausse. Pour conclure, disons simplement que *Batman Of The Future - Return Of The Joker* gagnerait à être amélioré s'il désire trouver son public.

Pimousse

Mario Kart et *Diddy Kong Racing* ; vous pouvez donc vous permettre de prendre les virages à fond la caisse (à savons) sans risquer de finir dans le fossé. Les concurrents sont bien évidemment issus des studios Disney (Daisy, Donald, Pluto...) et l'on retrouve toute l'ambiance des dessins animés : humour, gags, bonus aux effets incroyables, etc. Un mode multijoueur permettra à quatre protagonistes de jouer sur un seul et même écran dans des arènes spécialement conçues pour cela. Nous vous en parlerons lors du test des multiples modes de jeu disponibles ; pour le moment, sachez que *Mickey Speedway USA* possède de sérieux atouts pour détrôner un certain *Mario Kart*.

Pepe



Deux sur le même écran.

Tout sur la vidéo !

COMPARATIFS : logiciels , caméscopes DV, stations d'acquisition...
RUBRIQUES PRATIQUES

N° 3

Hors-série
Studio Multimédia

Hors série

STUDIO

Hors série numéro 3 - novembre 2000

multimédia

Le magazine de la création numérique

La vidéo numérique de A à Z

Dossier
S'équiper en vidéo : les pièges à éviter, le matériel et les softs à posséder

Pratique
Look cinéma, création de DVD, effets spéciaux : donnez de la couleur à vos créations !

Le

multimédia

Les indispensables de la vidéo numérique

• 60 logiciels de montage, de compression et de capture
• 60 plug-ins pour AfterEffects, Premiere, VirtualDub...

Logiciel complet
VirtualDub v1.3c

PREMIERE 5
Boris FX à travers Premiere et AfterEffects
VirtualDub v1.3c

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX AVEC UN CD-ROM

PLAYBOX

Le mois prochain dans Playbox n° 2...

Si tout ce passe bien, en janvier nous aurons :

- le test de **Final Fantasy IX**
- les aliens déjantés de **Stupid Invaders** dans nos pages
- ouvert nos cadeaux de Noël
- une belle rubrique courrier des lecteurs
- un CD plein à craquer
- envie de manger une **Pizza aux escargots**
- plus de pages réservées aux news
- le test de **Kessen**



Réagissez !

Si vous voulez donner votre avis sur Playbox, n'hésitez pas à nous écrire :

Par Mail : Playbox@posse-press.com

Par courrier : Playbox/courrier lecteur.

47, avenue Paul Vaillant - Couturier. 74250 Gentilly

Vous pouvez également réagir sur notre site Web qui se trouve à l'adresse suivante : <http://playbox.posse-press.com>

Ceux qui n'ont pas de stylo, pas de papier et pas d'accès à Internet peuvent toujours nous faire part de leurs remarques par signaux de fumée tous les lundis de 14h27 à 14h33. C'est en effet dans ce créneau horaire que notre satellite de surveillance (Playbox One) passe au-dessus de la France !

Playbox est édité par Posse Press SARL au capital de 250 000 francs
Associés principaux : Romain Canonge, Christine Robert
Représentant légal : Romain Canonge
47, avenue Paul Vaillant-Couturier 94 250 Gentilly
Tél. : 01 49 69 88 00
Fax : 01 49 69 88 10
Web : playbox.posse-press.com
Minitel : 3615 PCTEAM
E-mail : playbox@posse-press.com
Directeur de publication
rcanonge@posse-press.com
Romain Canonge (88 23)
Directrice d'édition
Christine Robert (88 24)
crobert@posse-press.com
Directeur des rédactions
Yann Serra
yserra@posse-press.com
Rédaction
Rédacteur en chef
Pascal Pambrun (88 27)
ppascal@posse-press.com
Rédacteur Jeu
Christophe Rollier (88 34)
mhz@posse-press.com
Secrétaires de rédaction
Aude Didi Omar, Nadia Yahiaoui, Isabelle Zyserman (88 36)
Ont également collaboré : Yann Serra, Pierre-Arnaud Boyer, Eric Narbot, Bruno Mathieu, Benoît

Darcy
Stagiaire : Samuel Cuneo
Sites Web et multimédia
Rédacteur en chef adjoint CD-Rom
Florian Polak (88 31)
leto@posse-press.com
Chef de Rubrique CD-Rom
Yann Puloch (88 32)
yannoux@posse-press.com
Responsable sites Web
Stephane Hemmer (88 07)
webmaster@posse-press.com
Création
Directeur artistique
Pierre-Yves Roudy (88 14)
pyroudy@posse-press.com
Responsables service création
julie Charvet (88 15)
jcharvet@posse-press.com
Audrey Simon (88 15)
crea@posse-press.com
Première rédactrice graphiste
Francine Lambert (88 13)
francine@posse-press.com
Rédactrices graphistes
Lætitia Leroy (88 13)
Anne-Sophie Boucher
Publicité
Responsable service publicité
Virginie Pomponne (88 05)
vpomponne@posse-press.com
Chef de publicité
Dimitri Kyriazis (88 06)
dimitri@posse-press.com
Chefs de publicité junior

Sandra Martigue (88 04)
smartigue@posse-press.com
Magali Bordessoule (88 03)
magali@posse-press.com
Comptabilité
Directrice comptable et administrative
Angelina Parmentier (88 22)
Comptables
Sandrine Chatenet (88 21)
Mariama Ali (88 20)
Assistante comptable
Valérie Bougra (88 20)
Abonnements et VPC
Responsable administration et logistique
Thibault Béchet (88 02)
tbechet@posse-press.com
Responsable abonnements et VPC
Anna Vincent-Ramassamy (88 00)
admin@posse-press.com
Assistante VPC & anciens numéros
Amina Bensaci (88 01)
amina@posse-press.com
Fabrication
Illustration couverture : Consoles & personnages de jeux
Illustration couverture CD : Kessen/Electronic Arts
Photogravure : LCAG (Paris)
Impression : Léonce Deprez (Marlin)
Duplication CD-Rom : Digital Illusion (Monaco)
Distribution - ventes

Diffusion : MLP
Réglages et modifications : Denis Rozes/Distrimédias 05 61 43 49 53 (uniquement réservé aux marchands de journaux)
Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : En cours
ISSN : En cours

Copyright 2000 - Posse Press
Ce numéro de Playbox est accompagné d'un CD-Rom gratuit posé en une de couverture. Toute représentation ou toute reproduction intégrale ou partielle du magazine et toute utilisation du logo de Playbox ne peuvent se faire sans l'accord de l'éditeur. L'envoi de textes, photos, logiciels à l'éditeur implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. Sauf accord spécial, les documents ne sont jamais restitués. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Leur citation est faite sans aucun but publicitaire et ne signifie en aucun cas que les procédés soient tombés dans le domaine public. Le Groupe Posse édite également Team Palmtops, PC Team, Login et Studio Multimédia.

Découvrez le nouveau site de PLAYBOX !



News

Toutes l'actualité des consoles, du jeu, du net... en direct de la rédaction

Commentez l'actualité

Dossiers

Les meilleurs articles de Playbox accessibles sur le Web

Concours

Gagnez des abonnements, des logiciels, des bouquins

Magazine

Découvrez en avant première le sommaire du prochain numéro

Forums

Questions techniques, avis d'experts... discutez avec les lecteurs et les journalistes

Sondage

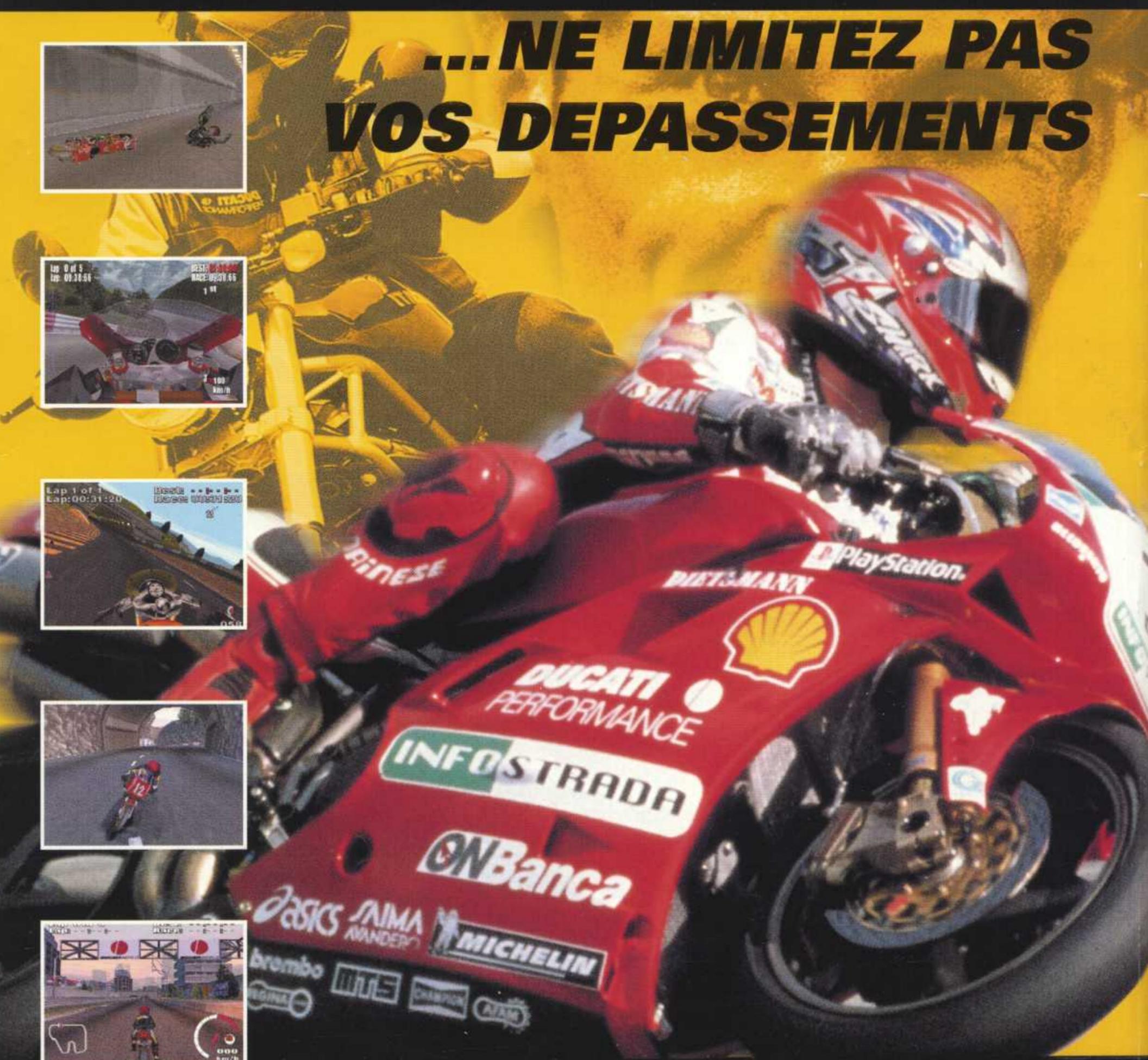
Qui êtes vous réellement ?

DUCATI WORLD™



DEPASSEZ VOS LIMITES...

...NE LIMITEZ PAS VOS DEPASSEMENTS



Trucs, Astuces, Solutions Complètes au 08 36 68 24 68* ou au 3615 ACCLAIM*

Ducati World™ and Acclaim ©&© 2000 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Attention to Detail. All Rights Reserved. Ducati and all associated trademarks are owned by Ducati Motor SpA and used under license. Sega, Dreamcast and the Dreamcast logo are either registered trademarks of Sega Enterprises, LTD. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



© 2000 Acclaim Entertainment, Inc.