



Si l'on vous disait que cet enfant  
deviendra plus tard un savant  
fou à l'origine d'un virus mortel  
qui anéantira un jour l'humanité  
entière, que feriez-vous ?



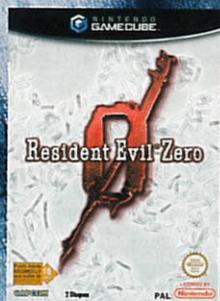
Exclusivement pour

**CAPCOM**

residentevilzero.co.uk



Un jour il nous  
plongera tous  
dans le grand  
sommeil



Retournez là où tout a commencé

# Sommaire

## japon

## news

## wip

## dossier

**9**

La grande et bonne nouvelle du mois c'est l'arrivée tant attendue de SoulCalibur 2 sur les trois consoles du moment: GC, PS2 et Xbox. Découvrez aussi le nouveau Castlevania, Dino Crisis 3 ou encore les images magnifiques de F-Zero sur GC.

**47**

Moto GP3, Shenmue 2, X-Men 2, Paris-Dakar 2, Syberia... En mars, on fait le plein de nouveaux jeux et on vous les montre! Retrouvez aussi toute l'actualité des mangas et des DVD vidéo du mois.

**68**

Ce mois-ci, trois Work in progress sinon rien! Un voyage à Shanghai pour vous présenter Splinter Cell PS2 et GC, un autre à Las Vegas pour voir les jeux en préparation chez THQ, et enfin, un petit tour chez Blizzard pour vous dévoiler en exclusivité les toutes nouvelles photos de Starcraft Ghost.

**79**

Un spécial Resident Evil! Capcom se lâche et ressort l'intégralité des épisodes de la série des Resident Evil sur Game Cube. Dans notre dossier: le test des épisodes 2, 3 et 0, une interview exclusive du producteur de la série, et enfin, la solution complète Resident Evil 0. La classe, quoi!

### 72 STARCRAFT GHOST / PS2-GC-XBOX

Sur le modèle d'un Metal Gear Solid 2, et donc d'un Splinter Cell, Starcraft Ghost est l'une des grosses productions de l'année de l'américain Blizzard. Un Work in progress exclusif!



### 108 INDIANA JONES / XBOX

Après un spectaculaire ratage sur Nintendo 64, Indiana Jones reprend du service, mais cette fois-ci sur Xbox. Un Tomb Raider-like bien fichu et péchu comme on les aime!



### MARS À L'OMBRE

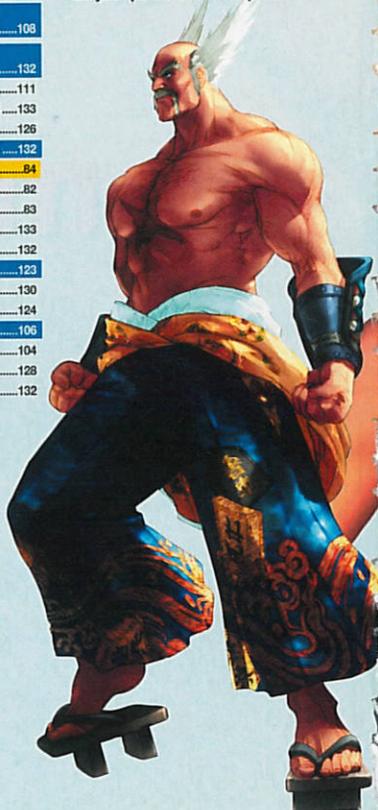
BLOOD OMEN 2	GC	132
CONTRA SHATTERED SOLDIER	PS2	118
DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL	XBOX	114
DEVIL MAY CRY 2	PS2	100
DISNEY SPORTS FOOTBALL	GC	127
DR MUTO	PS2	133
DYNASTY WARRIORS 3 - XTREME LEGEND	PS2	133
EVERBLUE 2	PS2	122
EVOLUTION SKATEBOARDING	PS2	133
FIREBLADE	XBOX	133
INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR	XBOX	108
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX - LES DEUX TOURS	XBOX	132
NBA 2K3	XBOX	111
NHL 2K3	PS2/XBOX	133
OUTLAW GOLF	XBOX	126
RAYMAN 3	PS2/XBOX	132
RESIDENT EVIL 0	GC	84
RESIDENT EVIL 2	GC	82
RESIDENT EVIL 3 - NEMESIS	GC	83
SAVAGE SKIES	PS2	133
STAR WARS - THE CLONE WARS	PS2	132
SUMMONER 2	GC	123
SUPER MONKEY BALL 2	GC	130
SWORD OF SAMURAI	PS2	124
THE MARK OF KRI	PS2	106
TOEJAM & EARL 3	XBOX	104
WILD ARMS 3	PS2	128
ZAPPER	PS2	132

**MÉGAHIT****CONSOLES+ D'OR**

### 39 F-ZERO / GC



À chaque mois ses nouvelles images de F-Zero sur GC. Voilà un jeu qui sent le hit à plein nez!



### CONCOURS

À chaque numéro de Consoles+ son concours! Ce mois-ci, vous allez être gâtés: on vous offre une PlayStation 2, 20 jeux Rayman 3 et 30 tee-shirts Rayman 3. Allez, hop! Tous à vos téléphones!

### 10 SOULCALIBUR 2 / PS2-GC-XBOX

Au centre d'une polémique depuis l'annonce de sa sortie, SoulCalibur 2 existera finalement sur les trois consoles du marché: PlayStation 2, Xbox et Game Cube. Pas de jaloux et fin des débats! Merci Namco!

# air

## tests

## tips

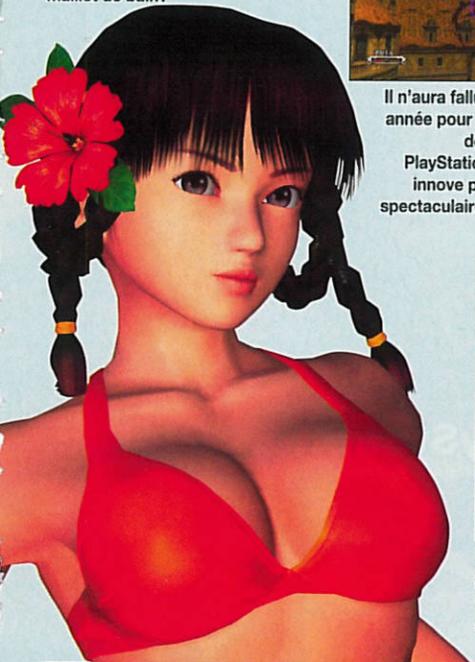
## freeshop

**99**

Un mois de mars explosif: Devil May Cry 2, Indiana Jones, Contra Shattered Soldier, Summoner 2, Wild arms 3, Toejam & Earl 3, Super Monkey Ball... Sans oublier le sulfureux Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball. Chaud devant, chaud!

### 114 DOA XTREME BEACH VOLLEY

Très attendu par les fans de Dead or Alive et tous les amateurs de belles poitrines (et ils sont nombreux!), Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball est enfin disponible sur Xbox... un jeu, chaud, très chaud! Vite, tous en maillot de bain!



Kael est un type formidable: il se nourrit exclusivement de hamburger, ingurgite des bonbons Haribo à longueur de journée, siffle 3 litres de Coca par jour, dévore une demi-douzaine de pains au chocolat chaque matin, se gave de jambon de Bayonne, mais ne prend pas un kilo! Pire, il rend les tips à l'heure! Mais comment fait-il?

**137**

### 100 DEVIL MAY CRY 2 / PS2



Il n'aura fallu à Capcom qu'une année pour développer la suite de Devil May Cry sur PlayStation 2. Si cet épisode innove peu, il est tout aussi spectaculaire que le précédent.

**144**

Tous les accessoires, des plus indispensables aux plus tordus, testés de main de maître par l'incontournable Jipi, l'homme qui en redemande toujours deux fois (du dessert).

## trombi

**146**

Laissons à M6 et France 2 le soin de se déchirer entre eux pour la diffusion de leur grand test du code de la route. Nous, on diffuse en exclu les photos du passage de permis de Kael et ça vaut le détour!

## courrier

**148**

Le clonage a son utilité, si, si! Bomboy vous le prouve en image. Sacré bonhomme!

### 104 TOEJAM & EARL 3 / XBOX



Rares sont ceux qui se souviennent de Toejam & Earl, un jeu de plates-formes loufoque et décalé, sorti il y a 10 ans sur Megadrive. Peu importe! Disponible aujourd'hui sur Xbox, et tout en 3D, le jeu est toujours aussi fun.

## AMATEURS DE TIPS

Si vous désirez que l'on publie dans Consoles+ des codes ou des astuces pour un jeu en particulier, Kael vous invite chez lui... euh pardon! vous invite à poser vos suppliques à l'adresse suivante: Consoles+, Ô Louzdar de Kael, 43 rue Pierre Avia, 75015 Paris.

## REMERCIEMENTS

Merci à Micromania, Akiba, mais aussi à Apacabar pour ses logiciels de création graphique, ainsi qu'à l'éditeur Macromédia. Merci enfin à tante Simone et aux deux héros d'Eliotrope, Gilles et Danièle (Chapi et Chapo).

# édito



Alain Huyghes-Lacour

Après une fin d'année très riche en nouveautés (près de 300 jeux publiés au quatrième trimestre 2002), on pouvait s'attendre au calme plat. S'il est exact que peu de titres sortent en ce moment, pour une fois, il n'y a pas que les daubes habituelles à cette saison. Alors que nous venons juste de voir arriver Rayman 3, c'est au tour de Capcom de frapper fort. Le très attendu Devil May Cry 2 sort en mars et nous avons eu la surprise de recevoir la version européenne de ce jeu pour le test, quelques jours avant la sortie japonaise. Tu le crois ça? Jadis, il fallait attendre six mois avant de pouvoir découvrir la localisation d'un jeu, voilà un agréable changement! Capcom, qui semble avoir la pêche ces temps-ci, sort également les épisodes 2 et 3 de Resident Evil sur GC (en import US), ainsi que Resident Evil 0 en France. Comme les inconditionnels de cet éditeur ne manquent pas à Consoles+, nous n'avons pas résisté à l'envie de vous préparer un dossier spécial Resident Evil, avec les trois tests, la solu de l'épisode 0 et l'interview de Hiroyuki Kobayashi, le producteur de la série. Ce dernier a plein de choses intéressantes à nous dire sur la série fétiche de Capcom. En tout cas, nous sommes ravis de voir arriver tous ses gros titres. Et cela devrait continuer dans les prochains mois avec les sorties françaises de Zelda, Indiana Jones, Tomb Raider, Metrod, Splinter Cell et quelques autres encore. On peut espérer que certains éditeurs ont enfin réalisé qu'il est possible de faire de bonnes ventes toute l'année et qu'il n'est pas obligatoire de publier tous les meilleurs jeux pendant les fêtes.

## Version exclusive PlayStation 2

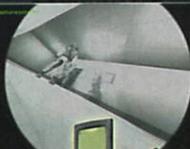
Une nouvelle mission, une intro et des cinématiques inédites,  
un équipement plus performant.



Nouvelle  
fonction jumelle



SC-20K  
Fusil d'assaut  
modulable



Câble optique

[www.splintercell.com](http://www.splintercell.com)

Règle N°1 : Ne laissez aucune trace.  
Règle N°2 : Si vous pensez que c'est un jeu, vous êtes perdu.

Tom Clancy's  
**SPLINTER  
CELL**™



"Le prochain titre phare de la PS2"  
*PlayStation 2 Magazine*



Disponible sur

Bientôt disponible sur

PlayStation 2



NINTENDO  
GAMECUBE.

GAMEBOY ADVANCE

Ubi Soft

Jouez aussi à Splinter Cell sur votre mobile : [www.gameloft.com](http://www.gameloft.com)



この解放へと使  
る道を示しつつす  
一九八



ESPRIT, CULTURE ET TRADITION  
DU JEU VIDEO

IMPORT JAP & US  
BOUTIQUE-UPC-WEBITE  
01 44 64 70 18/01 44 64 70 22

12 rue de la Forge Royale  
75011 PARIS M : Ledru-Rollin

WWW.AKIBAWEB.COM



アキバ

NEWS:  
STAR OCEAN 3  
SOUL CALIBUR 2  
FINAL FANTASY X 2  
VF4 EVOLUTION  
CHAOS LEGION  
...

RECIO

# japon

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

## SOULCALIBUR 2

Le mois de mars marque la fin d'année fiscale au Japon et prend ainsi une importance particulière. Tout le monde veut sortir ses hits afin de grossir les comptes, le but étant d'apparaître performant face à des actionnaires inquiets et méfiants. Pour les joueurs nippons, c'est une sacrée avalanche de hits: Star Ocean 3, Virtua Fighter 4 Evolution, SoulCalibur II, FFX-2, Shin Sangokumuso 3, Chaos Legion, Drag on Dragoon, etc. Ajoutez à cela une pincée de Devil May Cry 2 ou de Metroid Prime, et vous comprendrez qu'il y aura forcément des morts à l'arrivée ! Prudent, Nintendo a décidé de reculer la sortie de FF Crystal Chronicles pour éviter les embouteillages. Pas con le mec !



# SoulCalibur II

On attendait cette version console de SoulCalibur II depuis fort longtemps ! Comme on s'en doutait, l'annonce officielle a enfin été faite : la sortie est prévue pour fin mars, juste avant la fin d'année fiscale... Hé, hé !

**L**e revers cuisant de Tekken 4 face à VF4 (que ce soit en arcade ou sur console), puis celui de SoulCalibur II face à VF4 Evolution (en arcade uniquement), a forcé Namco à mettre les bouchées doubles pour la conversion de son SoulCalibur II sur console. Un travail d'importance car le jeu semble également attendu à l'étranger, et particulièrement aux États-Unis. Mais, hasard du calendrier, volonté délabérée d'en découdre, ou tout simplement mauvais calcul marketing, le choc des titans va à nouveau avoir lieu : Virtua Fighter 4 Evolution sur PS2 est lui aussi prévu pour le mois de mars... Sega vs Namco, round 2 ! Chose amusante, au cours d'une conférence de presse qui s'est déroulée dans le cadre ô combien luxueux de l'Imperial Hotel, à Yurakucho, en plein centre de Tokyo, Hiroaki Yotoryiyama n'y est pas allé de main morte pour lancer son défi à l'AM2 ! Avant tout, signalons que ce n'est pas à

proprement parler un seul et unique jeu qui sortira le 27 mars prochain, mais bien trois ! Ou plus exactement, trois versions distinctes : PS2, Game Cube et Xbox. Chacune de ces versions possèdera son « guest character » (soit son « perso invité ») : Spawn sur Xbox, Heihachi Mishima sur PS2, et rien moins que Link sur GC ! De plus, un perso supplémentaire (nommé Necrid), sera présent sur les trois plates-formes. Il a été spécialement conçu pour SoulCalibur II par Todd McFarlane, le créateur de Spawn.

## Nintendo superstar !

Si personne n'a été surpris par le choix de Heihachi Mishima pour la PS2, beaucoup l'ont été par celui de Spawn pour la Xbox (au Japon, la popularité de ce dernier est plutôt en chute libre !). Hiroaki Yotoryiyama a révélé – en privé –, qu'il avait eu la plus grande peine à trouver une figure de choix pour cette console : « *Wolverine coûtait trop cher !* »...



Namco et Nintendo travaillent ensemble à un futur Star Fox. Ça promet !

Quant à Necrid, reconnaissons que Namco peut faire beaucoup mieux en interne... Enfin, d'autres persos cachés seront également au programme, et peut-être même un Mario sur GC ! Mais ce qui aura surtout marqué cette conférence de presse, c'est le tapis rouge que semble dérouler

## Heihachi sur PS2...



SC II sur console : une manière d'effacer la déception arcade !



La version PS2 souffre de la résolution graphique.



On retrouve l'arcade quasiment telle quelle.



Ivy pare les coups de poing avec son épée !

Namco sous les pieds de Nintendo. En effet, la version Game Cube de SoulCalibur II a eu le privilège d'une présentation spéciale, pendant que les deux autres se contentaient d'une démo groupée, présentée à la va-vite. Après un discours pessimiste sur l'état du marché, le président de Namco, Yoichi Haraguchi, a accueilli chaleureusement Shinji Hatano, dépêché par Kyoto à la conférence pour représenter Nintendo.

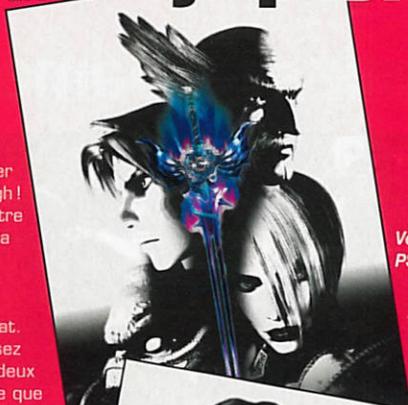
## Un menu de roi !

Dans SoulCalibur II, on retrouvera bien sûr tous les modes de jeu habituels : arcade, vs, survival, practice, time attack... et aussi un mode scénario, baptisé cette fois « Weapon master mode », à la croisée du Edge master mode (Soul Edge, PS), et du Mission battle mode (SoulCalibur, DC). On pourra y collecter plus de 200 armes, créer et modifier son perso que l'on pourra utiliser dans les autres modes du jeu. Le mode network a été abandonné afin de conserver une cohésion entre les trois versions (qui plus est, ce mode aurait nécessité beaucoup trop de temps de développement). Yotoryiyama a révélé que son équipe avait mis au point une sorte d'OS (Operating System, l'équivalent d'un Windows pour PC ou d'un Mac OS X pour Macintosh) sur chacune des plates-formes. Si cet OS est pour le moment uniquement dédié à SoulCalibur II, il se pourrait que Namco l'adapte ensuite à d'autres projets. Sans conteste, des trois versions présentées, c'est celle sur Game Cube qui

a fait la plus forte impression. Le simple fait de voir Link exécuter son méga combo donne illico l'envie de foncer s'acheter une GC ! Le célèbre héros enchaîne à l'envi coups d'épée enflammée circulaires, tir à l'arc, lancer de bombes, jet de boomerang... Aaargh ! De son côté, la version PS2 pourrait être qualifiée de « version Namco ». Il faudra cependant attendre un produit plus avancé pour mesurer si un Heihachi (totalement désarmé !) n'est pas désavantagé dans les phases de combat. Enfin, la version Xbox s'est révélée assez décevante, et privée du charme des deux autres « guest characters ». Il faut dire que Spawn, au Japon, ça fait un peu le même effet que Chantal Goya live à Moscou – si vous voyez ce que je veux dire...

## Des pads adaptés

Globalement, les trois versions sont identiques ; la différence se fera donc pad en mains ! De ce point de vue, on ne devrait avoir aucune surprise sur PS2 ou Xbox. Par contre, sur GC, manier le paddle demande un certain temps d'adaptation. Mais comme nous le disait gentiment le représentant de Hori (la firme reine de l'accessoire console au Japon), un pad arcade est prévu pour chacune des versions dès la sortie du jeu, le 27 mars prochain (de plus, ces pads seront vendus pour une quasi-bouchée de pain, puisqu'à moins de 3 000 yens !). Ajoutons pour finir que des packs seraient également à l'étude. Vivement le printemps ! ■



Version PS2.



Version Xbox.

## Spawn sur Xbox...



Les programmeurs ont oublié la cape de Spawn !...  
Défiance de la machine ?



Des jambes qui n'ont pas tout à fait le même calibre !  
Étonnant, non ?



A quand une version optimisée ?  
Euh...



Pourquoi avoir choisi Spawn ? Mystère !



© Spawn™, and its logo are registered trademarks of Todd McFarlane Productions, Inc. The Spawn character is © 1992 Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved.

# japon

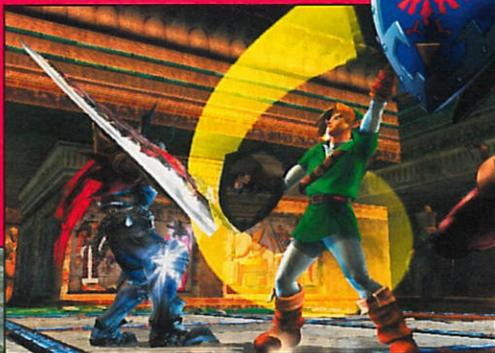
## SoulCalibur II

# レビュー

### Link sur Game Cube...



Sur Game Cube, l'utilisation du pad arcade est vivement conseillée.



Le revers du bouclier en bois!



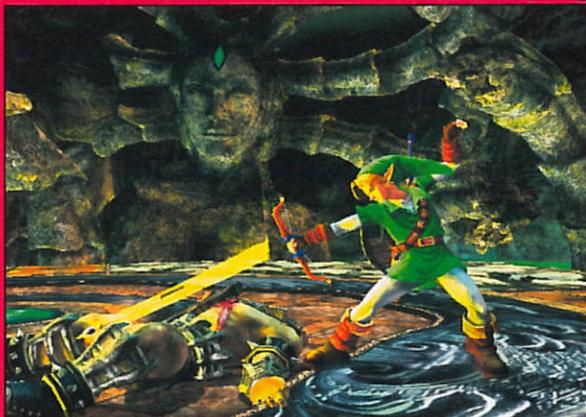
Link retrouve tous ses coups préférés.



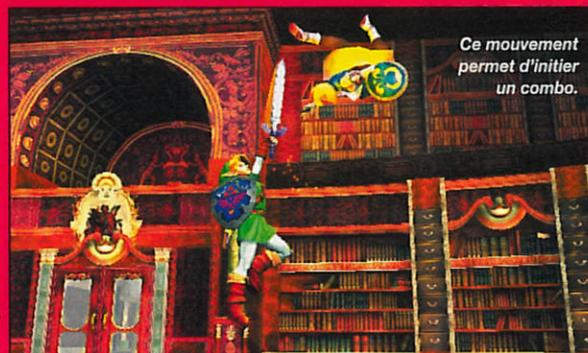
La marque de Zelda est sur l'épée!



Link peut attaquer de loin grâce à son arc.



On balance une dernière flèche, histoire d'être sûr!



Ce mouvement permet d'initier un combo.



Quand on n'a plus de flèches, un bon coup de boomerang fait l'affaire!

## ...et Necrid pour tout le monde!



Touché!

Honnêtement, Namco aurait fait mieux en interne!



### BONNET BLANC, BLANC BONNET...

Pas facile de déceler une quelconque différence entre les trois versions! C'est la principale innovation du fameux SoulCalibur II OS... Preuves à l'appui!



PS2



GC



XBOX



Le perso pourra-t-il vraiment utiliser deux armes à la fois?

Mitsurugi vient d'avoir chaud aux fesses!



Necrid imite les armes de ses adversaires?



# Castlevania Aria of Sorrow

C'est désormais la coutume. Sur Game Boy Advance, chaque année, le Castlevania nouveau arrive. Le millésime 2003 aura une bonne saveur de goût du jour.

**P**our que le glorieux nom de Castlevania ne soit pas terni par la routine, Konami veut innover. Mais l'innovation comporte des risques : on se souvient des mésaventures de Goemon sur PlayStation et GBA... Tant pis, le volet Aria of Sorrow, au risque de déplaire aux nostalgiques des 16 (voire des 32) bits, brise la tradition et se relooke façon jeune Américain (eh oui, le marché est de ce côté-là). Donc, le personnage principal, Soma, est un ado, étranger à l'illustre lignée des Belmont. Il vit en 2035 et n'a rien d'un héros. Que les fans ne s'effarouchent pas : un événement céleste viendra faire le lien entre les deux époques. Ouf! on a eu peur... De quoi? De qui? Mais de Dracula, bien sûr. En 1999, un héros, dont nous taïrons le nom, réussit à l'emprisonner ; en 2035, lors d'une éclipse, le sceau qui le maintient bloqué et qui est régi par les dieux, menace de céder. Et là, plouf! on plonge dans le passé, pour s'opposer directement au comte démoniaque.

## Attrapez-les tous!

Tout vrai ado ayant un canif, notre perso démarre le jeu muni d'un simple couteau. Par la suite, au gré des découvertes dans le château, son équipement va, bien sûr, s'étoffer. Autre nouveauté : les actions spéciales s'obtiennent en récoltant - petite touche Pokémon? - les âmes des créatures vaincues. Lesquelles seraient une centaine. Pour pousser le vice du collectionneur à l'extrême, on pourra même se les échanger entre joueurs via le câble link. Graphiquement, le jeu va encore plus loin dans l'exploitation des capacités de la portable. La palette a été revue pour désormais tirer parti de l'écran éclairé de la GBA SP. Les musiques seront grandioses, avec, au pupitre, le même musicien que dans le tout premier volet GBA. Aria of Sorrow est, à l'évidence, un jeu ambitieux. Mais sans risque. D'ailleurs, Konami envisagerait de faire appel à

des éditeurs comme Treasure pour relancer sa série, en cas d'échec commercial. Cependant, une version PlayStation 2 est aussi en développement ; à son tour, elle sera très probablement convertie sur Game Cube. ■



Une qualité graphique qui ne cesse d'augmenter!

	HP	320 / 320	ATT	18
	STR	10		DEF
	CON	12		
	INT	11		
	LCK	10		
	STATUS / GOOD			
SOMA		TIME: 00:08:40		
LU. 01		RATE: 1.8%		
SOUL SET		GOLD: 33		
EQUIP		EXP	66	
ITEM USE		NEXT	18	
ABILITY		Change spirit's equipment.		
SLEEP				
CONFIG				
ENEMY				

Vos spécificités évoluent selon l'âme que vous choisissez.



Imaginez ces vitraux sur GBA SP!



Bizarre, vous marchez sur l'eau?



On pourra mettre le jeu en mode veille.



Les boss ont aussi fait une cure de jouvence!



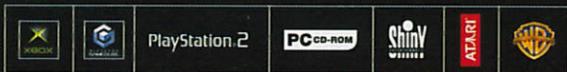
Un héros moins charismatique...

www.thematrix.com  
www.enterthematrixgame.com

# ENTER THE MATRIX™

Un jeu écrit et dirigé par Larry et Andy Wachowski, réalisateurs de Matrix™

MAI 2003



ENTER THE MATRIX. © 2002 INFOGAMES, INC. UNDER LICENSE FROM WARNER BROS. ALL RIGHTS RESERVED.  
PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY INFOGAMES EUROPE S.A. INFOGAMES AND THE INFOGAMES LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF INFOGAMES EUROPE S.A. ALL OTHER TRADE-  
MARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

PLAYSTATION AND THE PLAYSTATION LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER  
REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. NINTENDO GAMECUBE AND THE OFFICIAL SEAL  
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

MATRIX, ENTER THE MATRIX, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF AND © WARNER BROS.™ & © WARNER BROS.  
1502

# Circus Drive

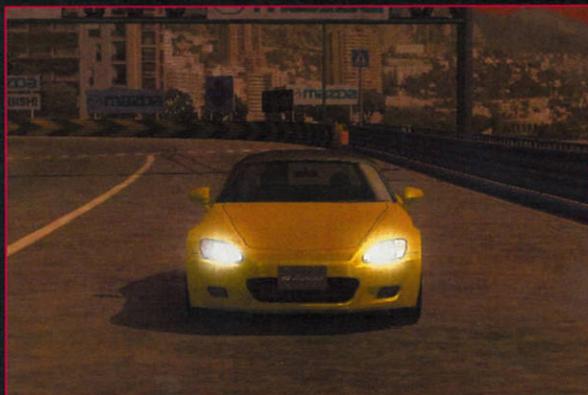


Cette qualité visuelle est devenue monnaie courante.

Incompréhensible ! Au lieu de sortir une version optimisée de son Automodellista, Capcom nous livre tout simplement une course automobile 3D à la manière d'un Gran Turismo...



Le jeu affiche (pour le moment) quatre voitures sur un même écran.



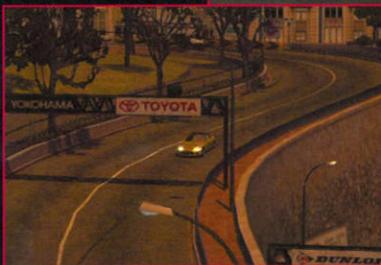
On court aussi de nuit.



Sega GT 2002 semblait plus réussi.



Pourquoi pas un Automodellista Xbox Live ?



Autre classique, le replay à la Gran Turismo.



Ah, ces abominables panneaux fléchés !

**O**n se souvient qu'Automodellista avait souffert des limitations de la PS2, coupant large dans les superbes effets de la version prototype ; la jouabilité aussi avait été critiquée. Ces travers gommés, cela aurait pu donner, sur Xbox, un jeu fastueux. Mais non, Capcom nous livre une production complètement originale, faite de voitures et de circuits réalistes. L'éditeur ne choisit pas la facilité, car si la PS2 a son Gran Turismo, la Xbox possède déjà son Project Gotham, dont la suite s'annonce encore plus éblouissante. Dans Circus Drive, l'interface conducteur est des plus classiques. Elle se distingue par la présence de caméras de télévision en bord de piste qui diffusent la course – mais on ne sait pas encore si elles auront une quelconque utilité. Les circuits semblent s'inspirer d'un Sega GT 2002 davantage que d'un Ridge Racer (ah, ces affreux panneaux clignotants !). Enfin, la jouabilité semble bien améliorée.

## « Capcom touch » ?

Le mode arcade donne accès à toutes les voitures et aux circuits de base. Il se déroule à la manière d'un Ridge Racer : on doit rallier les checkpoints, et on a un nombre limité de tours (deux ou trois). Le mode circuit est une sorte de mode scénario à la GT3 (SCEI). On commence en classe C avec une voiture très modeste ; on gravit les échelons et on dégote de nouvelles voitures pour arriver enfin à la super classe S. Le mode training, quant à lui, affiche la trajectoire idéale du circuit (comme dans le Ferrari 355 de Sega). On y collectera des boules, dont on ne connaît pas encore l'utilité. Enfin, le mode duel vous oppose à l'ordinateur ou à un ami. Nous n'avons pas encore d'informations sur une éventuelle compatibilité Xbox Live ; mais si elle est implémentée, on peut penser qu'elle bénéficiera de l'expérience acquise sur



Les voitures ne peuvent encaisser de dommages.

Automodellista. Par ailleurs, l'option « Replay » s'inspirera, à l'évidence, du jeu PS2. Bref, Circus Drive semble prometteur, mais pas forcément exceptionnel. On espère donc que Capcom y ajoutera cette petite touche qui écarte les commentaires du genre « Bof, encore une course auto 3D... »



Un incrusté dont on ne connaît pas la fonction.

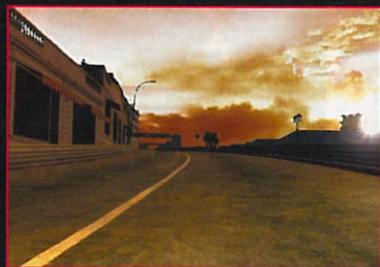


Quelques GT étrangères sont au menu.

Ce jeu serait développé hors Capcom.



On retrouve les classiques effets du genre.



Le plein écran pour mieux apprécier la vitesse.



Face à Gotham 2, mission impossible ?

## Gradius V



Konami / été

Plongé dans l'ombre de la superstar Twin Bee, Gradius aura attendu de très longues années avant de voir un remix sortir sur PS2. Rhaaaa!



**L**e genre vedette des « années 16 bits » ne faisant plus recette, on ne s'attendait plus à ce qu'une suite de Gradius soit éditée – d'autant moins que les personnes à l'origine de ces titres mythiques avaient quitté Konami. Ces anciens ont courageusement été réunis sous la bannière d'une marque, devenue, elle aussi, une légende : Treasure ! En développement depuis près d'un an et demi, Gradius V conserve son principe original (scrolling 2D et système de sélection des armes), mais avec de la 3D, un peu à l'instar de ce qui avait été fait sur Saturn avec Radiant Silvergun.



Avec Treasure aux commandes, attendez-vous à une action intense, spectaculaire et difficile ! ■

## Taisho Mononoke Ibunroku



Gust / 27 février

Gust s'engouffre dans la voie ouverte par Tales of Destiny 2, avec un jeu en 2D sur PS2.

**N**amco a fait l'exploit de vendre plus de 600 000 exemplaires de Tales of Destiny 2 sur PS2, sans modifier un concept qui fleure bon la SFC. Taisho Mononoke Ibunroku semble s'en inspirer fortement. Si les combats sont classiques, au tour par tour, les attaques sont souvent superbes, très proches, dans l'esprit, du hit de Namco. Les dialogues sont tous parlés. On peut collectionner les

monstres qui se transforment (tout comme les héros) avec l'expérience. Il y a autant de scénarios que de héros, à savoir 5. Par le dessin très particulier des persos, ce titre semble se destiner à un public, forcément restreint, de connaisseurs. ■





# 90' AU TOP



Philippe Mexès porte la nouvelle **TOTAL 90 II STORM BLUE**.

Chaussures, maillot, short et ballon  
en exclusivité chez **DECATHLON**

# Sonic Adventure DX

Sur Game Cube, la première conversion de Sonic Adventure avait été... le deuxième volet. On se disait « après le 2, le 3 ». Pas du tout : l'entrée avant le dessert, s'il vous plaît !

**A** lors que la conversion du troisième volet est en cours, la Sonic Team dévoile aujourd'hui celle du tout premier Sonic Adventure, sorti sur Dreamcast en 1998. La chose a de quoi surprendre : c'est par le deuxième volet Dreamcast, renommé pour l'occasion Sonic Adventure 2 Battle, que le studio de Sega avait préféré commencer la série sur Game Cube. L'erreur logique est réparée avec ce Sonic Adventure DX. La conversion est un exercice parfaitement maîtrisé par la Sonic Team, qui s'y emploie depuis ses débuts. Et, c'est bien la version Dreamcast que nous avons sous les yeux – à peine embellie... En jouant, on se rend toutefois compte que les quelques problèmes de jouabilité constatés sur Dreamcast ont été corrigés. Pour le reste, on retrouve les six persos d'origine, chacun avec son scénario et sa manière de traverser l'univers du jeu. Voilà qui offre une grande variété. Ce « nouveau » Sonic comporte deux phases de jeu : l'ADV Stage, la partie aventure avec ses cinématiques (toutes en 3D temps réel) et ses dialogues, et l'ACT Stage, la partie action. Enfin, le jeu possède son Chao Garden en link avec les versions GBA, dont le très attendu Sonic Pinball Party. (voir page suivante). ■



Voyage à 20 000 lieux sous les mers ?



Alors, plus rapide que sur DC ?



Knuckles vole et grimpe aux parois.



Big affectionne particulièrement la pêche.



Amy manie le marteau à tout va !



E0102, le robot rebelle d'Eggman.



La version GC introduit de nouveaux effets spéciaux.



Tails, dans son exercice favori.

# Sonic Pinball Party

Apprécié du temps de la PC Engine, le flipper ne fait plus recette. Ce n'est pourtant pas faute d'essayer : Akira Psycho Pinball ou Pinball of the Dead sont d'excellents produits.



Il faut abattre Eggman !



Un œuf s'est changé en Ciao !



On connaissait Sonic Spinball sur Megadrive, voici Sonic Pinball Party sur Game Boy Advance. Véritable équipe All Stars, il regroupe toutes les principales créations du studio de Sega, parmi lesquelles, bien sûr, Sonic, Nights et Samba de Amigo. Chaque héros figurera sur un flipper fonctionnant avec ses propres mécanismes ; le tout sera découpé en stages ! L'esprit du jeu semble très proche de la référence du genre, Devil Crush : on déclenche des phases d'action et des personnages apparaissent dans le stage ; pour éprouver son adresse, on recourt à des combos ou à des tirs de précision.

## Rhythm'n boules

Chaque flipper disposera d'une aire de jeu conséquente, et, pour exploiter au mieux ses mécanismes, d'un grand nombre de modes. On nous annonce un Ring mode (collecter les



Pourra-t-on choisir entre Tails et Sonic ?



Les explications apparaissent en bas d'écran.

anneaux sur les rampes), un multiball (trois boules à la fois), un Egg mode (confrontation avec Eggman, alias Dr Robotnik pour les versions européennes), etc. Ces modes se déclencheront au fil du jeu. Certains pourront s'assimiler à des missions, avec objectifs à atteindre en un temps limité. Dans le flipper Samba de Amigo, on tirera ses boules en suivant le rythme de la musique ! Logique ! À ce propos, notez que les musiques sont toutes tirées des créations de la Sonic Team, PSO et Burning Ranger inclus. Quant à l'affichage sur GBA... L'écran de la GBA SP, disponible depuis le début du mois de février au Japon (en France, le 28 mars), offrant une bonne vision des graphismes très détaillés, les développeurs préféreront tenir pour acquit que tout le monde possède sa GBA SP. Si ce n'est pas le cas... aïe ! Autre point fort : la transhumance de Chaos sur Game Cube est prévue, via le câble link (Sonic Adventure 2 Battle ou Sonic Adventure DX). Enfin, un mode 4 joueurs (une seule cartouche requise) transforme Sonic Pinball Party en un Party Game avec une foule de jeux (hockey, etc). Là, l'utilité du GB Player, l'appareil qui permet de jouer aux jeux GBA sur sa Game Cube, se fait sentir ! ■



# Chaos Legion

## ENGAGEZ-VOUS!

Le jeu devrait posséder pas loin de sept types différents de Legions, ces esprits que vous pourrez invoquer si besoin. En voici déjà quatre.



Arrogance (bouclier): protection et attaque laser.



Blasphemy (bombe): bombe et mine à la fois.



Malise (archer): véritable mitrailleuse.



Flawed (griffes de la nuit): ultra rapide.

Quel mois de mars ! On ne compte plus les gros titres à sortir sur PS2 ! Tout le monde se presse à l'approche de la fin de l'année fiscale, qui se trouve être le 31 mars !



Elle est mimi comme tout...



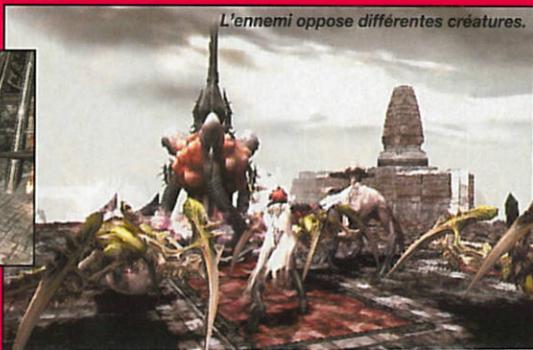
Vous choisissez la formation « garde du corps ».



Le boss est cerné.



Coupez-lui la chique !



L'ennemi oppose différentes créatures.



Tir de barrage meurtrier à distance.



Vous posez votre bombe.



Vos boucliers ne tiendront pas longtemps...



Nul ennemi n'est hors de portée.



Couleurs monotones et résolution limite.



Vos « hommes » occupent l'ennemi!



Des boss qui ne tiennent pas dans l'écran...



Sans vos Legions, vous ne ferez pas long feu!

**K**oei a initié la mode des jeux d'action 3D où l'on affronte une nuée d'ennemis à faire voler dans les décors par groupes entiers. Pour exemple : Shin Sangokumusō 3, qui vient renforcer ses aînés sans trop de changements. Enix et Capcom pensent qu'il est temps d'apporter de l'innovation, tout en visant un public plus large (comprenez le marché US). Dans le cas de Chaos Legion, on trouve une ambiance très Devil May Cry avec des stages configurés « en salles » comme dans Phantasy Star Online. Chacune de ces zones est gardée par une pléthore d'ennemis, souvent de types différents et complémentaires. Ce qui pousse le joueur à adapter sans cesse ses tactiques. Les monstres, magnifiques, sont en surnombre, et les stages ne sont pas en reste. Bien sûr, tout cela se paie avec une palette monotone et une résolution hautement pixelisée. Côté héros, on dispose de Sieg Wahrheit (épée et Legions) et de la belle Arcia Rinslet (double gun), un duo qui rappelle fortement celui de Devil May Cry 2!

## Shin May Cry Muso!

Néanmoins, la performance est là, tout comme la jouabilité. Si votre épée se trouve rapidement débordée par la masse grouillante, l'incantation d'esprits appelés « Legion » permet d'équilibrer les débats. Pour l'instant, Capcom n'a pas donné les détails de ce système. On sait seulement qu'il sera possible de décider quand les faire apparaître ou disparaître et en quelle quantité. On pourra aussi choisir leur type (combattant, archer, bouclier, moine...) et leur formation de combat (offensive, coopérante ou défensive) : en effet, suivant le cas, ils pourront se concentrer sur un seul ennemi (par exemple contre les boss), se battre indépendamment autour de vous ou agir comme des gardes du corps. Outre leur fonction d'alliés, ces esprits peuvent aussi s'intégrer dans un combo et, là, le spectacle est garanti! Vous projetez un ennemi en l'air, vous sautez pour lui donner un coup d'épée, puis vous effectuez une incantation en l'air. Vos alliés s'acharment alors sur votre adversaire qui est maintenu dans les airs. Une fois qu'il est retombé au sol, vous prenez le relais pour le coup de grâce! Rhaaaa... ■

# Shining Soul II

La potion magique du succès (une brassée de hits, une poignée de licences, saupoudrer de quelques innovations...) agit encore, chez Sega. Shining Force vit une nouvelle vie sous le titre de Shining Soul, dont voici le deuxième épisode.

**S**ur Megadrive, la série Shining Force, qui s'est appelée, hors du Japon, Warsong, méritait bien son succès : design particulier des persos, système de jeu simple, combats impressionnants (nonobstant les 16 bits) et scénario bien ficelé. Pour son arrivée sur Game Boy Advance, la série subissait de gros chamboulements : la force cédait la place à l'âme (« soul ») – du moins, dans le titre – mais surtout, la simulation s'effaçait au profit de l'action à la Zelda. Il s'agissait, à l'époque, de convaincre le jeune public Nintendo, qui venait de plébisciter Sonic Advance. Pour ce Shining Soul II, pas de chambardement, mais un approfondissement du concept. On retrouve le monde du premier volet, mais les cartes sont beaucoup plus vastes et plus variées. En plus des quatre classes de persos que l'on connaissait (fighter, dragon fighter, magician et archer), on en découvre quatre nouvelles : ninja, wizard, moine et maître d'arts martiaux. Ils seront capables de nouvelles prouesses : lancer des objets et projeter des adversaires. Le nombre d'items explose : il y en aura quatre fois plus qu'avant !

## Pièges à gogo

Le jeu à quatre est plus que jamais au cœur du titre, et a fait l'objet de plusieurs améliorations ; mais le mode solo n'a pas été négligé pour autant. Sega a conçu les niveaux de manière à offrir une foule de situations appropriées aux parties solitaires ou à plusieurs : pièges à gogo, embranchements multiples pour vous disperser ou vous perdre, situations d'entraide, etc. Il y a de quoi faire ! ■



Un des quatre nouveaux arrivés : le ninja.



Explosion de pudding vert dans une seconde !



Vous appelez la puissance du Golem.



Ma parole, on est à l'étroit !



Vous êtes un Warwolf, perdu dans les ruines...



LA NOUVELLE GRIFFE DU JEU VIDEO



# VEXX™



**AKkaim**

XBOX

NINTENDO  
GAMECUBE

PlayStation 2

Infos, trucs et astuces  
08 99 68 24 68  
www.akkaim.com  
0346 mm

# Sega Private Show : l'ombre de l'AOU Show

Mis à part Virtua Cop 3, on ne peut pas dire que ce Private Show fut riche en nouveautés. La raison est simple, tout le monde se réserve chez Sega pour la grande messe arcade de l'AOU Show, qui aura lieu dans quelques semaines.



F-Zero sur grand écran - et le son à fond!



Les salles d'arcade achetaient du F-Zero sans même avoir testé le jeu!



Hitmaker réserve les vraies nouveautés pour l'AOU.

**V**irtua Cop 3, c'est démentiel! C'est beau, innovant, défoulant. Bref, AM2 n'a pas loupé le retour de l'une de ses séries les plus populaires (voir Consoles+ N° 133 pour plus de détails). En dehors de ce titre, c'était plutôt le désert. Les autres studios étaient occupés à se préparer pour l'AOU de février. Amusement Vision présentait néanmoins une vidéo inédite de son F-Zero arcade devant un public enthousiaste. Toshihiro Nagoshi (son président) avoue que le jeu est certes bien avancé sur console, mais qu'en arcade, il n'est pas sûr d'avoir une version jouable pour l'AOU. La raison? La borne n'est pas encore au point. Il voudrait un cockpit fermé reproduisant un bolide du jeu de Nintendo;

or, même si toute l'équipe est concentrée sur F-Zero, Sega a les finances serrées, tout comme les salles d'arcade censées acheter le jeu. On verra bien, au salon!

## Abrégeons!

Hitmaker dévoilait une demi-surprise avec Crazy Taxi High Roller version arcade. Le studio a également lancé la seconde mouture de sa simulation de foot arcade utilisant des cartes: World Club Champion Football - serie A 2001-2002 ver 2.0 (on peut difficilement faire plus long!). Sinon, pour les grosses nouveautés, tous les studios donnaient rendez-vous à l'AOU. Et là, ça devrait valoir son pesant de sushis aux cacahuètes! ■



Virtua Cop 3 devient la référence du genre.



Les studios se réservent pour l'AOU; les visiteurs attendent...



Sega lance un fauteuil masseur! Relaxation maxi!

# Crazy Taxi High Roller

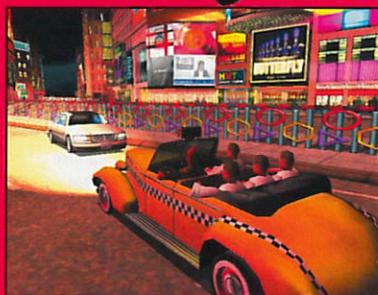


Prévu pour être un titre original sur Xbox, Crazy Taxi High Roller (Crazy Taxi 3) débarque en arcade sur la carte Chihiro. Une demi-surprise qui ravit les joueurs en arcade.

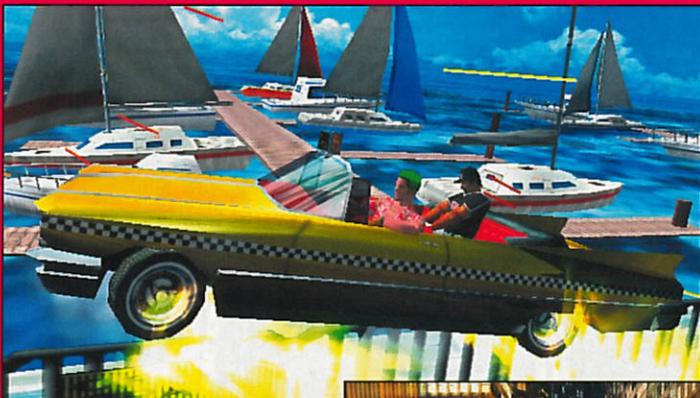
**C**razy Taxi High Roller débarque en arcade, tout droit adapté de la Xbox ! Étonnante démarche : le design, optimisé pour la console, a été revu par Hitmaker pour le « faire tenir » en arcade (il est vrai que ça fait toujours ça de gagné sur le boulot que demanderait un jeu complètement original). Bref, dans ce jeu arcade, on trouve une sorte de compilation des trois Crazy Taxi. Cela signifie trois stages de difficulté croissante (dans l'ordre : West Coast, Glitter Oasis, Small Apple) et douze persos. De plus, le jeu offre deux niveaux de challenge : client seul (débutant) et groupe (expert). Car emmener un seul ou plusieurs passagers, ce n'est pas du tout la même chose ! Ceux qui ont déjà joué à Crazy Taxi le savent bien : on dépose une personne, on en dépose une autre... or le temps tourne, et si on ne connaît pas parfaitement le parcours, adieu les pourboires... Techniquement proche des versions Dreamcast, le jeu semble aussi avoir tiré partie de la puissance de la technologie Xbox. Côté musique, on trouve un concentré de The Offspring, Bad Religion, Methods of Mayhem et Brian Setzer. Enfin, le Crazy Hop (l'aptitude de la voiture à bondir), est utilisable dans chaque stage. ■



Les perfectionnements de Crazy Taxi 3 ont profité aussi aux deux autres volets.



Préparez vos airbags !



Crazy Taxi fut l'une des bombes de la DC.



Chaque circuit se vit de jour comme de nuit.



Mais non, ce n'est pas Spiderman !



Le mode « groupe » est infernal !

# Dino Crisis 3



Au fil du développement du jeu, tout le monde se remet des impressions catastrophiques ressenties au début. Du coup, on aurait presque l'air... embarrassé ?

**C**onfirmation, Dino Crisis 3 n'a de Dino Crisis que le nom ! Mikami avait besoin d'une licence moyennement célèbre pour limiter les risques sur Xbox. Car, au-delà du titre, on ne trouve que du neuf ! Les dinosaures se transforment au fil des versions en monstres à la Alien. Les bestioles prolifèrent, pour offrir aux joueurs une multitude de situations de stress. Dernièrement, on nous a présenté un nouveau venu. Outre l'Australis à la puissance brute et l'Algol à la rapidité infernale, on nous gratifie d'un Rigel – sorte de larve rampante, vélocité et, surtout, qui pullule. Beurk ! L'intelligence artificielle serait grandement développée, pour inclure de vraies tactiques de groupe, adaptées aux différents types de monstres auxquels on a affaire. Quelques-unes des photos augurent de stages pas trop déserts. L'Australis évolue en solo tandis que l'Algol joue de pair ; mais, il y en aura d'autres, Capcom n'ayant pas encore dévoilé tout le bestiaire. Les objets sur le sol (caisses...) seront des obstacles que certains ennemis pourront franchir, alors que d'autres pourront les contourner. Le graphisme s'est encore amélioré, donnant l'impression que Capcom livrera au final un jeu abouti, et pas la daube qu'on craignait. Un hit à la clé ! ■



Oui, le sang va une nouvelle fois couler à flots !



Votre mobilité, seule arme efficace face aux Rigels.



Au sol, les Rigels font leur loi.



Mort ou paralysé ?



L'Algol, c'est un peu le Raptor de Jurassic Park.

UN PASSÉ À VENGER.  
UN FUTUR À DÉCOUVRIR.



JAMES CAMERON'S  
**DARK ANGEL**



SIERRA



PlayStation 2



Microsoft



© 2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés. Fox Interactive et les logos associés sont des marques déposées de Twentieth Century Fox Film Corporation.  
PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, et les logos Xbox sont des marques ou des marques déposées de Microsoft Corporation  
aux États-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisés sous licence Microsoft.

DÉCONSEILLÉ  
aux moins de

12  
ANS

# Shadow Tower Abyss

Même si le succès commercial n'est pas toujours au rendez-vous, il faut reconnaître que le talent des programmeurs de From Software étonne à chaque nouveau jeu !

**A**près quatre années de silence (le premier épisode était sorti sur PS en juin 1998), Shadow Tower nous revient. Du fait des limitations techniques de la PlayStation, le premier épisode s'était avéré être un titre plutôt moyen. Sa suite, Abyss, trouve enfin la puissance adéquate sur PS2 et nous livre le plein potentiel de son concept original. À ce stade du développement, l'aspect technique semble de haut niveau. La 3D est propre, les textures soignées, les effets de lumière et la palette de couleurs accentuent l'ambiance sombre du jeu... Jusqu'à présent, les jeux From Software étaient certes bien programmés, mais manquaient d'âme. L'éditeur a retenu la leçon, et a donc investi énormément dans le visuel et le design (décors, monstres, persos...). Et ça se voit !

Comme tout bon RPG, Abyss offre une tonne d'objets (items, potions, armes...), plus de 500 au dernier recensement !

## Le FPS à la japonaise ?

À la manière des anciens RPG à la Land of Lore (Westwood Studio), on explore des contrées inconnues. La vue et l'action sont en mode FPS. Un exercice auquel l'éditeur s'applique depuis ses débuts sur PS (King's Field). Du simple bouton action, on passe à des commandes purement FPS : les déplacements et la caméra sont gérés par les deux joysticks. Cela permet au joueur de faire face en temps réel aux diverses menaces venant de toute part. Outre les armes blanches et à feu, la magie est également au programme. Certains flingues pourront même tirer en rafale !

Comme pour titiller le public étranger, Abyss va plus loin dans le réalisme. En effet, suivant l'endroit où vous frapperez, les bras ou les têtes des monstres voleront ! Mieux, une seule balle bien placée pourrait tuer certains monstres du premier coup ! L'honneur est sauf car le sang est vert ! ■



Les effets de contraste sont superbes.

## MÊME PAS MAL !

Parfois, décapiter vos ennemis n'est pas suffisant pour en venir à bout. Ils sont coriaces, les bougres !





前にも地に薙かれた悪が再び  
我が世のいけにえとして  
果てるが良い

Lord Nemesis, votre ennemi de toujours!



HP 0956  
MP 2042

L'état de votre armure est affiché  
en bas à droite de l'écran.



Ouvrir certaines portes nécessite parfois  
de résoudre des énigmes.

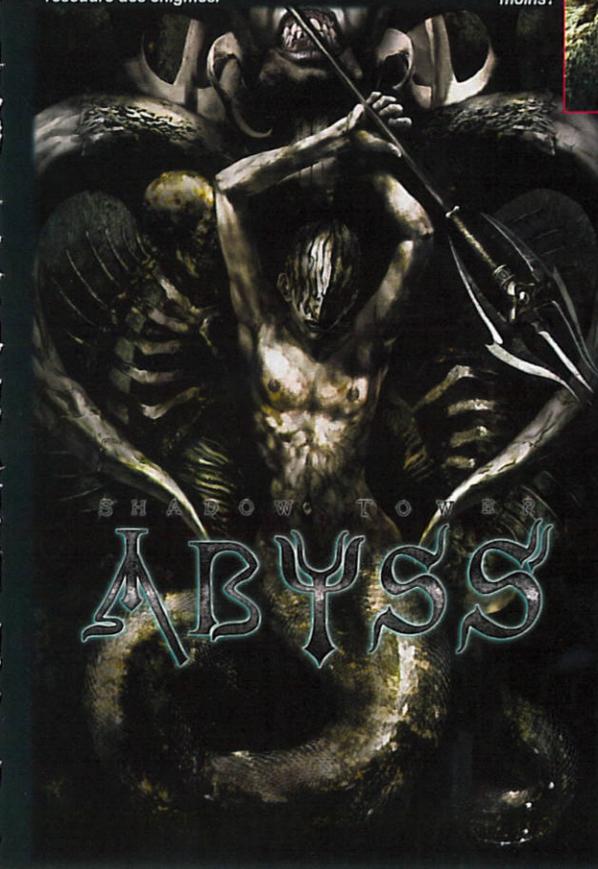
Des rencontres  
heureuses...  
et d'autres,  
moins!



HP 1187  
MP 1921



Derrière le calme apparent,  
l'ennemi rode...



HP 0956  
MP 2042

Ces bestioles chassent en meute.



L'eau de ce  
bassin ne  
dit rien qui  
vaille.



Les  
souterrains  
et autres  
grottes sont  
parfois  
assez  
rudimen-  
taires.

# Giftpia

La parole est aux créateurs. Nintendo ne l'a-t-il pas prouvé, dernièrement, avec des titres comme *Dobutsu Bancho* ou *Kyojin no Doshin*? Foin de la globalisation, c'est au public utopiste qu'il veut s'adresser...

**S**kip, le développeur de *Giftpia*, décrit son jeu comme un « RPG alternatif ». Le titre fait allusion à des visées généreuses : c'est une contraction de « gift » (cadeau) et « utopia ». ... Et, c'est un public en quête de fraîcheur, de nouveauté, de différence, qui est visé. On incarne un garçon vivant sur l'île fantaisiste de Nanashi Jima (« l'île sans nom »). Tout commence par un drame de la distraction : le héros a oublié d'assister à sa propre cérémonie de passage à l'âge adulte ! Pour qu'il puisse devenir officiellement une grande personne, on demande au jeune homme 5 millions de « money » (vous vous en doutez, c'est la devise locale, et ça fait une

grosse somme). L'aventure deviendra alors son quotidien, et les quêtes, ses petits boulots... Les graphismes sont colorés et mignons, les décors très réussis. Quant aux persos, ils ont un design singulier et attachant... C'est effectivement joli et original ! Alternatif peut-être, délinquant jamais : notre jeune homme compte sur la radio locale pour l'informer et le guider, et il n'ignore pas que la police sanctionne le moindre faux pas. Fortement inspiré de *Dobutsu no Mori*, *Giftpia* se joue un peu, chaque jour, à son rythme. Pas de monstres à refroidir ni de trésors à récupérer. Un RPG « life style », qui pourrait toucher, au Japon, un public souvent négligé : les femmes. ■



Le maire semble de bonne humeur...



Vous êtes... en prison !



Le robot de la police vous surveille.



La radio vous informe et vous guide.



Vous trouvez un chien.



Un style graphique chaleureux.



On rencontre des tas de persos farfelus.

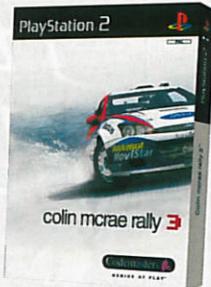
# colin mcrae rally 3™



## Mettez un turbo dans vos consoles



<b>Consoles +</b>	<b>93%</b>	<b>"Une merveille."</b>
<b>Play Guide</b>	<b>18/20</b>	<b>"La référence"</b>
<b>Playstation 2 Mag</b>	<b>8/10</b>	<b>"Franchement génial"</b>
<b>Joypad</b>	<b>8/10</b>	<b>"Le meilleur"</b>
<b>Micromania.fr</b>	<b>17/20</b>	<b>"La référence"</b>
<b>jeuxvideo.com</b>	<b>17/20</b>	<b>"Excellent"</b>
<b>Loading</b>	<b>17/20</b>	<b>"Superbe et génial"</b>



 PlayStation 2

Téléchargez les vidéos exclusives du jeu sur le site : [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

**Codemasters™** 

GENIUS AT PLAY™

© 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 3™" and "GENIUS AT PLAY™" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae™" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "Colin McRae™" and copyright, trademarks, designs and images of car manufacturers and air on car liveries are being used by Codemasters under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.

# Naruto : Gekito Ninja Taisen

Naruto est une licence manga et animé très populaire au Japon. C'est l'histoire d'un jeune garçon, Naruto, simple apprenti ninja. Avec cette licence, Tomy nous livre un jeu Game Cube très ambitieux.



Les Arrgh! Yaouh! et autres Bling! rythment l'action.



L'ennemi place un combo de niveau 17! Bonne chance!



Bouquets de lumière exubérants, pour les effets spéciaux.



Coups de pied groupés... et décollage immédiat!

Lequel est le bon?



Faites appel à votre jauge de puissance.



Naruto sera-t-il la bonne surprise de chez Tomy ?

**DE BIEN BEAUX EFFETS !**  
Graphiquement, Naruto GC propose des effets visuels dans le plus pur style manga.



**Q** uinze volumes parus et pas moins de 18 millions d'exemplaires écoulés ! La licence Naruto a de quoi faire rêver ! Tomy surprend son monde avec ce jeu d'action sur GC. La grosse surprise est certainement la qualité graphique et la fidélité à l'esprit du manga original. Pour ce faire, le cel shading (déjà très à la mode en ce moment) a été abondamment utilisé. À cela s'ajoute une multitude d'effets esthétiques et dynamiques : les onomatopées s'affichent en énorme lorsque vous assénez un coup destructeur, du « motion blur » confère un aspect dramatique pendant les combos, et des traits blancs donnent une impression de vitesse à l'action. Mais ce n'est pas tout : des effets de lumière et d'énergie (arcs électriques, etc.) symbolisent la puissance des coups... on en prend plein les yeux !

## Un vrai jeu d'action !

On dispose d'une panoplie de techniques de combat impressionnante. Les coups spéciaux, spectaculaires et variés, sont bien sûr tous tirés du manga original. Le joystick gère les mouvements de base, et également certains coups spéciaux, comme le Dash, le double saut ou le saut arrière. On peut exécuter des pas de côté sur l'aire de combat en usant des boutons L et R, alors que les boutons A et B gèrent respectivement les attaques ninja et les coups plus classiques (Kick et Punch). Le bouton Z permet de déclencher une attaque spéciale, possible uniquement quand la jauge « Chakura Gauge » est pleine. Celle-ci se

remplit en diverses occasions, le plus souvent lorsqu'on attaque, mais aussi parfois quand on encaisse un coup adverse. Enfin, le bouton Y permet de projeter son adversaire.

## Technique allégée

Comme d'habitude, les combats ne sont qu'une question de combinaisons et d'enchaînements. Moins technique qu'un vrai jeu de combat 3D, Naruto sur Game Cube tend au jeu d'action et mise plus sur le côté spectaculaire. Ainsi, les combos, à base de boutons A et B, sont plutôt simples à exécuter et les combinaisons assez rudimentaires. Au final, une dizaine de personnages seraient disponibles en début de partie... sans compter les persos cachés qu'il vous faudra débloquer. ■



Espérons que l'intérêt des combats sera au rendez-vous !



# Naruto

Déjà bien parti sur Game Cube, Tomy s'attaque en plus à la Game Boy Advance et y décline sa version de Naruto.

## MUTATIONS

Vous vous multipliez et vous transformez en fille pour faire exploser votre ennemi...



Le sigle circulaire qui ressemble à un panneau de sens interdit indique une phase non interactive.

**A**vec une version GC plutôt prometteuse, Naruto ne veut pas être en reste et adapte sur GBA son jeu de baston. Le jeu se présente sous la forme d'un beat'em all 2D à scrolling horizontal, assez classique. Là encore, on retrouve tout l'esprit du manga et de la série télé. Chaque événement ou coup spécial est l'occasion d'animations spectaculaires. Le scénario vous place, au choix, dans la peau de deux apprentis ninjas : Naruto ou Sasuke. Suivant le perso, les possibilités d'action sont différentes. Votre but est de rallier une arrivée au bout d'un long voyage initiatique qui testera vos connaissances et mettra votre survie à rude épreuve. Bref, vous allez voir du pays ! Les commandes sont très simples : action tout ce qu'il y a de plus classique et pouvoirs magiques à l'avenant. Comme sur GC, on peut remplir une jauge de puissance, la « Chakura Gauge ». Elle vous servira le moment venu pour déchaîner de puissantes attaques spéciales sur les adversaires. Et, bien évidemment, comme tout beat'em up qui se respecte, on trouve une pléthore d'items, très utiles à certains moments. ■



## HAUT EN COULEUR

Les animations sont franchement réussies et donnent du punch au jeu.



"L'un des meilleurs jeux  
de baston sur PS2,  
si ce n'est le meilleur."

"Quelle claque, ce Mortal  
Kombat!"

96% Consoles + d'Or  
Consoles +

"Un titre splendide"

16/20 - Officiel Nintendo

"Ce qui se fait de mieux sur  
GameCube question baston 3D"

8.2/10 - Total Cube

"La saga Mortal Kombat  
renaît en beauté"

8/10 - Play+

"les fans de la série  
seront aux anges"

7/10 - PS2Mag



[www.mortalkombat.midway.com](http://www.mortalkombat.midway.com)

Distribué par  
**NOBILIS**  
[www.nobilis-france.com](http://www.nobilis-france.com)

**MIDWAY**

 PlayStation 2

 NINTENDO  
GAMECUBE

**GAME BOY ADVANCE**

Mortal Kombat™ Deadly Alliance™ © 2002 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. MORTAL KOMBAT, DEADLY ALLIANCE, the dragon logo, MIDWAY the Midway logo and all character names are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Games Ltd. GameBoy Advance and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective companies. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

# XII Stag

Les jeux de shoot se font moins nombreux, de nos jours. L'âge d'or des 16 bits est bien révolu... Heureusement, les spécialistes du genre nous en sortent régulièrement.

**D**epuis que les agréments de la 3D sont à portée de pad, le shoot 2D ne fait plus guère recette. Pourtant, ce genre ne manque pas de fidèles qui guettent les nouveaux titres en arcade ou sur console d'autant plus avidement qu'ils se font rares (et ce n'est pas la mort aussi récente que définitive de Compile qui va arranger les choses). Qu'ils se réjouissent : XII Stag (prononcez « Twelve Stag ») se présente sous la forme d'un bon vieux scrolling 2D vertical. Il est sorti en arcade en juillet de l'année dernière, et voilà qu'il arrive sur PS2. On va pouvoir shooter dans tous les sens ! En effet, en plus du tin « normal », on peut descendre les ennemis sur les côtés (en side attack). Pour cela, on effectuera un aller-retour du joystick. Par exemple, pour tirer à droite, on fera un « droite-gauche ». On pourra aussi lâcher une boule d'énergie sur ce même principe (« droite-gauche-gauche »). En back fire attack, on grillera ses poursuivants dans le feu de ses afterburners – sans toutefois leur causer d'énormes dommages. On trouve, bien sûr, les éternelles bombes (Barrien), qui sont en nombre limité, mais qui arrêtent les tirs ennemis. En collectant les classiques power-up,

on pourra multiplier par cinq la puissance de son tir. Le jeu comporte six niveaux, et vous ne serez pas trop de deux pour affronter les flots d'ennemis et les divers boss. À cela, ajoutez les configurations d'écran habituelles : télé et arcade. Notez enfin que le jeu mesure nos performances par une succession de checkpoints, et qu'il est doté d'un système très complet de calcul des scores et des bonus : on peut multiplier ses points par douze (prononcez « twelve ») ! ■



Shot



Side Attack



Back Fire Attack



Des boss comme on les aime!



Votre bombe fait tout : le ménage, la protection...



Des demi-boss vous testent en courscours de niveau.



Plusieurs configurations sont au menu.

# F-Zero GC/AC

On ne s'en lasse pas ! Décidément, chaque présentation d'un nouveau F-Zero est toujours plus impressionnante ! C'est vrai qu'il faut aimer le genre, mais alors là...



est un seul et même studio de Sega, Amusement Vision, qui est aux commandes des versions arcade et console de F-Zero.

Techniquement, elles seront similaires.

Bien sûr, l'une sera plus courte et plus dense, alors que l'autre offrira plus de circuits et de bolides (28 véhicules, des décors fous, des effets à gogo et le tout à 60 images par seconde : la Game Cube n'a qu'à bien se tenir !). Sensations grisantes, vitesse hallucinante... On traverse des décors futuristes à 1 000 km/h ! Un spectacle son et lumière incroyable !

Et tout ça, avec des commandes on ne peut plus simples – calquées sur la version N64,

selon Amusement Vision. Le mode multijoueur sera disponible dans les deux versions : en arcade via le link ; sur console, en écran splitté de deux à quatre joueurs (merci à l'expérience Super Monkey Ball !).

## Téléphoner maison...

Il reste encore pas mal de boulot avant qu'on assiste à la débauche visuelle que promet Amusement Vision. Mais on nous annonce dès à présent une bonne nouvelle : les données stockées dans l'une ou l'autre version pourront allégrement s'échanger entre l'arcade (« away ») et la console (« home »), via la carte-mémoire Game Cube. ■

## TUBE SLIDER

Au printemps, Nec Interchannel (anciennement Nec Avenue) sonnera son grand retour avec Tube Slider. Un titre que ND Cube (responsables de F-Zero Advance) développe en exclusivité pour la Game Cube. Ça a l'air cool... mais lui restera-t-il encore quelque place, quand F-Zero occupera celle qui, manifestement, lui est dévolue ?



28 bolides à l'écran sans ralentissement !



Le talent de Sega transcende F-Zero !



Un tube pour faire joli ou bien un passage secret ?

Aura-t-on droit au F-Zero de la NG4 en bonus ?



# Goketsuji Ichizoku Matrimellee

À l'époque du haut débit, de la 3D temps réel, des gigahertz et des polygones en pagaille, un dinosaure relève la tête ! Figurez-vous que la technologie 16 bits de la Neo Geo revient sur le devant de la scène !



L'équipe qui est à l'origine de la série des Matrimellee travaille sur cette suite.



Anny va à nouveau enflammer les foules en arcade !



Un titre qui va vous rappeler la fin du siècle dernier... Ah, nostalgie !

On retrouve le charme des bons vieux sprites Neo Geo !

La Neo Geo a toujours fait l'objet d'un véritable culte auprès de joueurs du monde entier. Tout gamer qui se respecte a au moins une fois dans sa vie effleuré un jeu SNK, en arcade comme sur console. Il y a quelques mois, l'annonce de la mort de cette société mythique avait déclenché une irrépressible tristesse chez les adeptes de la Neo Geo... C'était sans compter sur la volonté de quelques irréductibles ex-employés qui ont mis la main à la poche pour racheter la licence et créer la société Playmore.

## Jurassic Park

Transfuge de chez Atlus, Goketsuji Ichizoku (un spécialiste du combat 2D), signe ce premier titre de baston pour Playmore.

L'interface est des plus classiques, avec l'habituelle jauge de puissance (« Stress Meter »). Il est possible de remplir celle-ci plusieurs fois d'affilée, le niveau étant indiqué par le « Stress Count ». Chaque attaque spéciale consomme une jauge entière, mais les coups ultimes en nécessitent deux ! Les commandes se basent sur l'utilisation de quatre boutons en plus du joystick : A (punch faible), B (kick faible), C (punch fort) et D (kick fort). Après, c'est évidemment une question de combinaison. On peut placer ses coups aussi bien au sol que dans les airs, mais aussi les coupler à un dash pour une attaque éclair (stress clash). Le double saut est au menu, tout comme le Guard Crash pour briser la garde adverse... Bref, que du classique voire du préhistorique ! Certes, on pourra

considérer ce titre plutôt régressif dans son genre, mais la qualité de sa réalisation en fait l'un des meilleurs jeux de la ludothèque glorieuse de la paire MVS-Neo Geo ! ■

Certains coups sont... très spéciaux !



Le jeu est développé par Noise Factory pour le compte de Playmore.





# EPISODE VIII



*ELLE EST CHAMPIONNE DE LA GLISSE...*



**MOI AUSSI !!!**

EN 2003, LES HOMMES N'ONT PLUS  
À ÊTRE JALOUX DES FEMMES !

**RADICA:**

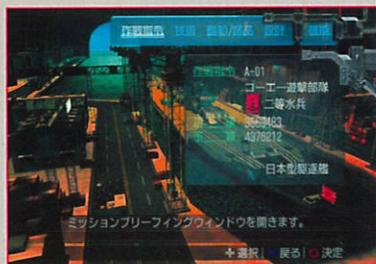


# Kurogane no Hoko Warship Gunner 2

Jusqu' alors célèbre pour ses wargames, Koei est en train de se faire un nom (et une sacrée fortune) dans le domaine de l' action. Ce qui pousse l' éditeur à renouveler ses simulations historiques austères...



Vous pilonnez le port adverse.

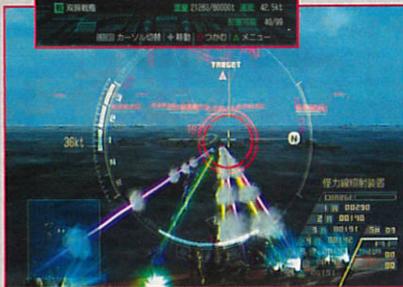


Les outils d' édition sont très simples.



On peut faire preuve d' originalité !

Lasers à volonté !



**A**près avoir renouvelé Sangokushi (la Romance des trois royaumes) avec Sangokushi Senki, Koei se tourne vers un autre de ses wargames historiques : Kurogane no Hoko. Cette fois, l' éditeur explore le genre du shoot 3D. On dirige un navire de guerre appartenant à l' une des quatre nations au choix (Japon, USA, Royaume-Uni et Allemagne). On se voit confier des missions qui rapportent de l' argent permettant de financer des recherches dans divers domaines : bateaux, armement, etc. On peut ainsi renforcer son navire (puissance de feu ou performances), voire commander un nouveau bâtiment. Deux modes d' édition sont proposés : automatique (la console s' occupe de tout) ou manuel (choix dans des listes). Pour les plus fortunés, il est aussi possible d' acheter un bateau déjà prêt. Au fil du scénario, on accède également à des technologies futuristes !

## Banzai !

Certains bâtiments historiques sont au menu : Yamato, USS Enterprise ou Bismark. Un système de visée permet de verrouiller ses cibles : structures, bateaux, mais aussi missiles, torpilles et avions... Rien ne peut vous échapper. Les missions se déroulent de jour comme de nuit et la météo sera changeante, tournant parfois carrément au cauchemar ! Les missions tireront parti, pour certaines, de ces situations afin de vous offrir des challenges à la mesure de votre talent : raid de nuit, infiltration par brouillard épais ou météo exécrable. Les stages sont très variés, chacun recelant ses propres pièges, allant des vastes espaces océaniques aux rivières étroites. Un mode Training permet de s' habituer aux commandes relativement simples d' un jeu qui veut s' adresser aussi bien aux débutants qu' aux joueurs confirmés. D' un simple bouton, on passe d' une arme à l' autre : canon, missiles, torpille, DCA... Easy man, easy ! ■



Pourra-t-on commander un porte-avions ?



Soleil réaliste, mais la mer pas trop...



Un radar aide à se repérer.



Une débauche d' effets qui renforce le spectacle.

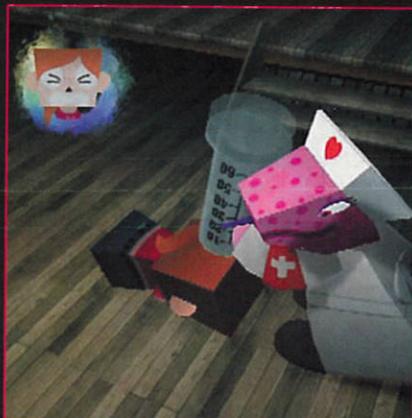
# Gregory Horror Show

Gregory Horror Show est une série télé de 1999, diffusée à l'époque sur Asahi TV. À la surprise de tous, c'est devenu un jeu signé Capcom !

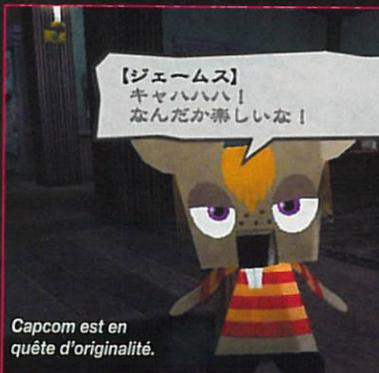
**G**regory Horror Show, c'est un univers étrange fait de persos carrés. Ce choix graphique compense quelque peu la noirceur de la série télé. Oui, attendez-vous à un contenu plutôt « adulte ». Les persos sont tous sacrément dérangés, depuis l'infirmière diplômée en torture et euthanasie (un sujet d'actualité !) aux zombies ou autres morts vivants hantant les couloirs... La créatrice, Naomi Iwata, décline son petit monde dans une série parallèle, *Midnight Horror School*.

## Rendez-moi mon âme

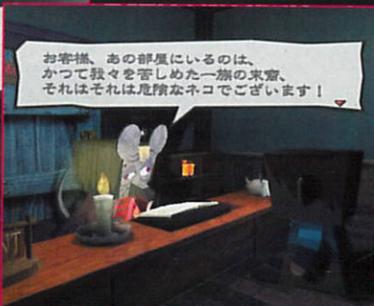
L'action de Gregory Horror Show se déroule dans un hôtel hanté, un labyrinthe dont personne n'est arrivé à sortir. La demeure démoniaque est tenue par un certain Gregory, qui est... un rat. Les quelques aventuriers qui y ont échoué autrefois errent sans fin sous la forme de morts vivants. Il faudra délivrer ces malheureux en collectant leurs âmes. Mais attention, le corps ne tarde pas à réclamer son bien ! On aura donc à résoudre des énigmes et à se sortir de situations compliquées tout en surveillant les allées et venues des uns et des autres. Pour cela, on détermine les rythmes de « vie » de chaque résidant ; selon l'heure (l'horloge l'indique en permanence), on sait quand et où se trouve telle créature, comment l'éviter ou s'introduire dans sa chambre ni vu ni connu, etc. On contrôlera au moins deux persos (garçon et fille). Les commandes sont simples, le bouton R2 gère l'action d'un item sélectionné dans son inventaire. L'esprit du jeu semble fortement inspiré de Biohazard. ■



*Vous n'êtes pas vraiment en bonnes mains...*



Capcom est en  
quête d'originalité.



Rentrer ? Noooooon !







// PUMA est fier d'être partenaire de la Fédération Jamaïque d'Athlétisme.

  
**PUMA**<sup>®</sup>  
puma.com

# Collection printemps-été 2003

Bien dans ses vêtements,  
bien dans ses mouvements !



PlayStation 2

DÉCONSEILLÉ  
aux moins de 12 ANS

bigben  
interactive

Sammy



# news

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



## MOTO GP 3

Les affaires reprennent ! Après deux mois de vaches maigres, les éditeurs préparent activement l'E3 qui aura lieu au mois de mai. Du coup, c'est la cohue dans les news de ce mois-ci ! Il y en a pour tous les goûts : de la moto (GP3), de l'aventure (Shenmue II), de la bagnole (Midnight Club II)... Et, cerise sur le gâteau, l'annonce incroyable de la sortie d'une nouvelle console...

## Faut que ça ruffe !

### DALLAS

■ **UN UNIVERS IMPITOYABLE.** Le géant Electronic Arts a de l'appétit ! Selon le *New York Times*, la société américaine aurait emprunté 2 milliards de dollars, ce qui selon les analystes financiers est le prélude d'une acquisition. Et comme en ce moment Sega et Vivendi Universal Game sont sur la sellette, on imagine que d'ici peu l'ogre va manger ses confrères. Mais gaffe, Billioo est aussi sur les rangs...

■ **LES OFFRES NINTENDO EN FRANCE.** C'est officiel, la rumeur se confirme. Comme quoi, des fois... Jusqu'au 30 mars, Nintendo va offrir en France un jeu gratuit pour tout achat de la Game Cube. La liste est la suivante : *Eternal Darkness*, *Pikmin* et *Luigi's Mansion*. C'est pas beau la vie !



■ **POISSON D'AVRIL EN MARS ?** Allez, on n'y croit pas non plus, et pourtant des Américains veulent lancer une nouvelle console de jeu vidéo... La machine baptisée Phantom serait prête pour décembre 2003 et c'est Infinium Labs qui est le cerveau de cette affaire. Selon les premières infos, cette bécaune aurait une connexion permanente aux lignes haut débit pour des jeux à la demande et serait compatible avec les jeux PC. Vivement l'E3 qu'on rigole !



**PS2** Moto GP, c'est un peu le Ridge Racer sur 2 roues.

En effet, cette série est à la fois simulation par son réalisme fou, mais aussi très arcade par sa jouabilité à la fois simple et instinctive. Rien ne changera pour ce nouvel opus. Le but sera toujours de remporter les diverses courses que compte le jeu, aux commandes de bolides de 500 cm<sup>3</sup> atteignant très facilement les 300 km/h.

### À fond à fond à fond !

En ce qui concerne les modes, ils sont tous très classiques. Outre la course simple et le duel (jouable à

deux en même temps), vous allez pouvoir, comme un vrai pilote plein de sponsors, participer au championnat du monde. Il faudra donc battre tous ses adversaires sur chacune des 35 pistes que compte le jeu : 15 existantes et 20 inventées de toutes pièces. Chaque victoire remportée vous permettra, grâce aux points accumulés, de vous hisser au sommet du classement. Vous pourrez améliorer les performances de vitesse grâce au mode Time Attack. Enfin, à l'instar du Moto GP d'Enix, le mode Challenge vous propose une série de petites épreuves qu'il faudra accomplir pour débloquer les quelques bonus cachés.

### Bien plus beau

Si l'on compare le précédent volet à celui-ci, on se rend compte que les développeurs ont beaucoup travaillé. Fini l'aliasing



et le clipping ! La 3D est désormais bien plus belle et fine, ce qui offre un meilleur confort visuel. Lors de dérapages ou d'accélération trop soudaines, un nuage de fumée s'échappe de la roue arrière. Pour ce qui est du son, rien de nouveau : le bruit du moteur, celui des pneus dérapant sur le bitume, tout sera très réaliste (comme dans le précédent épisode). Enfin, la jouabilité s'annonce une fois de plus très arcade. Pas besoin de régler pendant des heures son bolide avant de se lancer dans la compétition. Si vous savez vous servir d'une manette, vous saurez piloter. ■



## FRISSONS

### ■ LA XBOX FOUT LES JETONS!

Le remarqué Project Zero déjà sorti sur PS2 va faire son apparition sur Xbox. Selon Tecmo, sa sortie est prévue pour avril. L'héroïne Miku va arperner un manoir hanté, armée de son seul appareil photo. Dans cette version, quelques améliorations seront apportées sur le plan des graphismes et du niveau de difficulté.



■ SIMS TOUJOURS... Ils sont partout les Sims. La poule aux œufs d'or d'EA n'en finit pas de se répandre sur nos consoles. Après la PS2, c'est au tour de la Xbox et de la Game Cube de voir débarquer la vie virtuelle. La sortie de version Xbox est prévue pour la fin du mois de mars et celle sur Game Cube au début du mois d'avril.



### ■ LE MILLION, LE MILLION.

C'est Billoo qui doit commencer à y croire. Selon les chiffres de Crossoft, la Xbox se serait bien vendue en fin d'année et aurait passé la barre du million d'exemplaires vendus en France, Royaume-Uni et Allemagne. Bien loin de la PS2, mais avant la Game Cube.

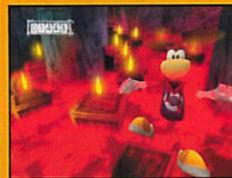


## IL EN FAUT...



■ **SUPER SONIC!** Édité par THQ, Sonic Advance 2 va bientôt sortir sur GBA. Il pourra se jouer en link (4 joueurs). Les persos principaux seront là : Sonic, Tail, Knuckles et Cream. C'est toujours aussi speed, et la collecte d'anneaux toujours aussi fun. En connectant la GBA à la GC, vous pourrez accéder à un niveau inédit, the Chao Garden.

■ **NINTENDO AIME RAYMAN 3.** Ubi Soft et Nintendo préparent ensemble la sortie (fin février) de Rayman 3 – Hoodlum Havoc. Les deux sociétés ont réalisé des spots TV. Ce titre propose un mode multijoueur spécial (2 ou 4 joueurs) qui permettra de relier GBA et Game Cube pour bénéficier d'une course inédite, de charger 10 maps spéciales et de se frotter à un défi final depuis la GBA vers la GC.



■ **GALIMERO COASTER.** Les fans de montagnes russes (on dit « roller coaster » in English) seront heureux d'apprendre qu'Infogrames proposera au mois de mars une version de RollerCoaster Tycoon sur Xbox qui devrait graphiquement être proche de celle sur PC.



## SYBERIA

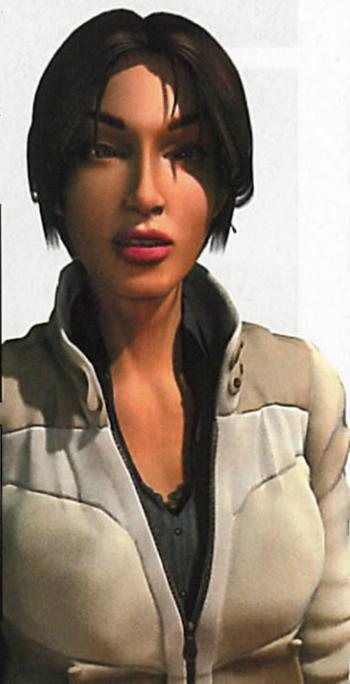
# Marche poétique

**PS2 Mars** Si vous êtes zen. Si, pour vous, la vie moderne va trop vite et vous rêvez de passer vos journées à contempler le paysage, vous vous épanouirez sous le pâle soleil de Syberia. On a, ici, un titre qui graphiquement assure bien sur PS2. Le dessinateur Benoît Sokal connaît son métier et sait recréer des ambiances et des décors originaux. Chaque plan, chaque nouveau décor vous plonge dans une aventure à l'ancienne.

Vous incarnez Kate Walker, une avocate new-yorkaise chargée de l'acquisition d'une usine qui produit des automates. En plein cœur de l'Europe de l'Est, la jeune femme cherche des renseignements sur le mystérieux Hans, dernier héritier de la fabrique. Elle débarque dans la petite ville de Valadilène et commence son enquête.



L'aventure est des plus linéaires. Il s'agit de rechercher des objets qui vont vous aider à progresser – rien de bien neuf sous le soleil, fût-il de l'Est. Les animations des personnages semblent bien rigides et plaquées sur les décors. Si l'ambiance fantastique est au rendez-vous, il ne se passe pas grand-chose au cours du jeu et on risque de s'ennuyer. Tout cela est à vérifier sur la version test qui ne manquera pas d'arriver le mois prochain. ■



## BATMAN DARK TOMORROW

# C'est plus Bat ailleurs !

**PS2 Xbox GC Mars** Le Batman de Kemco est enfin sur les rails sur Game Cube et Xbox (car, pour l'instant, la version PS2 est retardée à une date inconnue...). Cette nouvelle aventure de l'homme chauve-souris est inspirée d'une histoire originale écrite par Peterson et Kenji Terada (FF I et FF III). Les cinématiques entre les scènes d'action ont été réalisées par des spécialistes des images de synthèse qui ont travaillé sur Star Wars Épisode 1 et Batman Forever. Dans cet opus, on retrouve d'ailleurs

des personnages de méchants connus, comme le Joker ou Mister Freeze. Batman est équipé de tous ses batgadgets, à savoir : batarang, batcâble, batgrappin et d'autres outils sophistiqués. Comme la plupart des jeux actuels, la notion de furtivité et d'infiltration a son importance, il vaut mieux parfois se fondre dans l'ombre pour choper un ennemi plutôt que de lui tirer dessus et amener ses acolytes. Ce qui n'exclut aucunement de bourriner son prochain avec entrain grâce à ses batpoings ou batroles...



La version GC est graphiquement réussie et les animations du super-héros en vue à la Lara Croft sont fluides. Rendez-vous le mois prochain pour un bat-test par un bat-testeur. ■





## TAILLE FINE

■ **SEGA ROULE POUR LA GBA.** Chez Sega, la GBA semble avoir le vent en poupe. Si l'on en croit les sorties prévues sur la portable de Nintendo : Space Channel 5, Jet Set Radio et Crazy Taxi. Ces trois titres devraient voir le jour vers la fin du mois de mars et on est impatient de voir à quoi tout cela ressemble.



■ **OFFRES NINTENDO EN EUROPE.** Après les Américains, c'est à nous. Nintendo Europe dévoile ses offres spéciales. Pour commencer, la gamme budget comprendra quatre jeux : Wave Race, Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse (plus court les titres !), Doshin The Giant et NBA Courtside 2002 seront proposés à 29,95 euros. Autre bonne nouvelle : le modém 56 Ko et l'adaptateur haut débit sont mis en vente le 7 mars lors de la sortie de Phantasy Star Online. Le prix : 50 euros chacun.



■ **JEUNES ET GÉNÉREUX.** Trois étudiants de l'Idrac organisent un tournoi de jeux vidéo le 8 mars. C'est le fruit d'une conduite de projet scolaire à but caritatif. Écoutez bien : ce tournoi est largement ouvert aux novices (eh, les filles, profitez-en !), et de nombreux lots sont à gagner ! ([www.idracgames.com](http://www.idracgames.com))



## SHENMUE II

# C'est du lourd !

Shenmue a longtemps enchanté la défunte Dreamcast de Sega. Le deuxième épisode sort enfin sur une console de la nouvelle génération. Une aventure géniale qui permet à la Xbox de posséder un des meilleurs jeux d'aventure du moment.

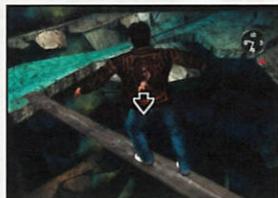
**XBOX** Difficile de causer de Mars Shenmue – et, subseqüemment, de Shenmue II – sans utiliser toute une palette d'adjectifs flatteurs. Vous y arrivez, vous ? Plus que des jeux, pour les gamers, ce sont des objets de vénération. La sortie de l'épisode II remonte à fin novembre 2001 sur la regrettée console Dreamcast de Sega. Ce fut un choc (et c'est peu dire !). À la fois visuel et émotionnel... Depuis, Shenmue II s'est imposé comme un des jeux d'aventure les plus novateurs de ces dernières années. Faut dire que chez Sega, ils ont mis et le temps, et le pognon...

**Tout ! vous saurez tout !**  
Le deuxième épisode sort enfin sur Xbox, après des mois de tergiversations en Europe. Il est

toujours développé par le team d'origine, à savoir les surdoués de Sega, les petits génies d'AM2, sous la houlette de Yu Suzuki. Ce passage sur une bécane puissante a-t-il permis au héros (rappelons pour les bébés qu'il s'agit du peu carioca Ryo Hazuki) de gagner en réalisme ? À la fin de Shenmue, M. Ryo s'embarquait pour la Chine à la recherche de l'assassin de son père. C'était quoi, déjà ? Pour se rafraîchir les idées, pas ni problème : les développeurs ont casé sur le DVD Xbox une quinzaine de minutes de cinématiques qui résument le premier épisode. Rendez-vous compte, tout tient sur un seul disque, alors que sur Dreamcast, il y avait quatre GD-ROM ! L'histoire commence à Hongkong. Ryo n'a qu'une idée en tête, se venger. Il va

rencontrer, parler et se battre avec tout plein de monde, et, comme il est sympa, il se fera des alliés... Cette version pour la bécane de Crosoft permet de retrouver intact le plaisir du jeu et de se replonger avec régale dans cette saga immense.

**DC was beautiful**  
D'autres épisodes devraient voir le jour. Hélas, la Xbox fait à peine mieux que la Dreamcast en termes de graphisme. C'est presque tout pareil. Et ça n'est pas non plus optimisé, question temps de chargement. Mais, ô mes frères, cela n'est rien face à l'immensité de ce jeu. Et puis, c'est trop tôt, et puis, attendez un test complet pour y voir plus clair sur les améliorations apportées par les gars de chez Billoo, et puis... ■



# Ninja hachement bien !

**PS2** Déjà testé en import  
**Mars** (Consoles+ N° 32, 86 %),

Shinobi débarque enfin sous nos latitudes. Ce titre est au départ un beat'em all culte du temps de la Master System et de l'arcade. Le joueur incarne un ninja qui lutte pour la survie de son clan. 128 bits oblige, le jeu sera entièrement en 3D temps réel. Les niveaux seront très vastes, et, à chaque fois, il faudra tuer tous les ennemis pour avancer. Pour se défendre, rien de mieux qu'un bon katana. Avec ce dernier, il sera permis de hacher menu vos assaillants. Cette arme si puissante est malheureusement possédée et réclame l'âme et le sang. Il est donc impératif d'aller très vite. Mais pas ni problème de ce côté-là non plus, car qu'est-ce qui sera le point fort de ce Shinobi ? La jouabilité ! Le héros se déplacera rapidement, même sur les murs, et disposera d'un double saut. Un vrai ninja ! ■



**DEF JAM VENDETTA**

# C'est d'la bombe, bébé !

**PS2** Electronic Arts proposera  
**Avril** dès le mois prochain un jeu de catch assez particulier. En effet, les adversaires que le joueur devra affronter sont tous des rappers de l'East Coast ayant signé des contrats avec le label Def Jam. Ainsi, les adversaires seront des pointures de la scène : Scarface, Ghostface Killah, DMX, WC, Ludacris, Capone, NORE... et bien d'autres. Def Jam proposera différents modes. Dans le principal, il faudra devenir un véritable champion, obtenir fortune et femme (vous croyez quoi, l'un ne va pas sans l'autre).

Les fans de catch seront aux anges à la vue du nombre impressionnant de coups possibles. Bien sûr, la musique a une grande importance, et les thèmes sont tirés des différents albums des stars poussant la chansonnette. Tenez-vous bien, certains titres sont complètement inédits. Def Jam Vendetta devrait donc faire plaisir à deux types de public : les fans de Catch et les accros au rap hardcore américain. ■



## GRAS DU BIDE

### ■ LA XBOX EST OBÈSE.

Critiquée pour sa taille imposante, la Xbox devrait subir une cure d'amaigrissement bienvenue. Selon plusieurs sources, Microsoft pourrait sortir dès le mois de mai – pour l'E3 – une console Xbox plus petite, dont les dimensions équivalraient à celles d'une PS2. Techniquement identique à la Xbox que l'on connaît, elle pourrait cependant se voir dotée d'un accessoire permettant de récupérer du son, des vidéos, voire des jeux directement sur le Xbox Live.

### ■ METROID 2 EN CHANTIER.

Après un Metroid Prime qui a décoiffé notre Nilico national, Nintendo vient d'annoncer la mise en développement d'une suite. On n'en sait pas plus pour le moment, si ce n'est que ce sont les gars de Retro Studios qui sont encore une fois aux manettes. Pour le reste, que dalle !



■ **LA PS2 IN BLACK!** Deux nouvelles offres pour la PS2. La première inclut le DVD vidéo *Men in Black II* et un jeu au choix parmi *WRC II Extreme*, *The Getaway*, *Ratchet & Clank*, *Kingdom Hearts*, *Le Monde des Bleus 2003* et *Sly Raccoon*, le tout pour 285 euros. La seconde comprend le DVD *Spider-Man*, la télécommande pour piloter le lecteur de DVD et un jeu au choix, et tout cela pour 295 euros.



## Les monstres attaquent!

### DINGOS

■ **LARA EN MAILLOT DE BAIN.** Et voilà, la belle nous fait faux bond encore une fois, ce mois-ci. Alors que nous pensions tester The Angel of Darkness, Lara s'est fait la belle... La sortie de cet épisode est repoussée, si tout va bien, au début du second trimestre 2003... Ce qui nous donne avril, c'est pas un gag!



■ **LE CINÉMA REND FOU!** Faut croire que les films ayant comme sujet les jeux vidéo rapportent un max de pognon aux producteurs, car le filon semble inépuisable, et cela malgré la qualité pour le moins pourrave des films. Donc, après Tomb Raider, Resident Evil et autre House of the Dead, c'est au tour de Metroid, le célèbre jeu de Nintendo... Va falloir trouver un casting et un réalisateur qui ne se mettent pas en boule toutes les cinq minutes. Pas facile, la vie de cinéaste!



■ **YOUPI YOH!** C'est Kael qui nous a forcés à passer cette brève. Il nous a menacés de révéler nos liens secrets avec la secte des adorateurs du gryuère sans trous. Comment résister? Voici le scoop, et voici l'écran issu de Yu-Gi-Oh! – Duellists of the Rose : ce sera sur PS2, mais la date est inconnue! Merci Kael, merci Kael!

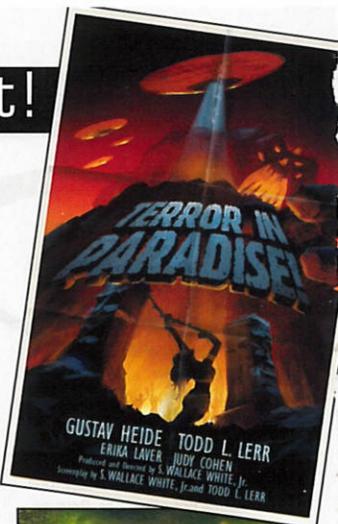


Fans de Godzilla et autres films de série Z, réjouissez-vous : ce jeu est fait pour vous! Lâchés dans des villes, des monstres détruisent tout sur leur passage. Du fun, de la baston et une réalisation sympa. Cassez tout!

**PS2 Mars** Avec War of The Monsters, on a l'impression de se retrouver quelques années en arrière, à l'époque d'un jeu comme Rampage. On nage en pleine série Z, vous savez, ces films japonais comme Godzilla, qui mettent en scène des monstres venus semer la terreur dans des villes surpeuplées. Ici, vous allez en combattre, des monstres, et sur de nombreux terrains de jeux. Cela va du parc entouré de buildings à l'île sur laquelle est construite une centrale nucléaire, sans oublier la ville futuriste bâtie sur l'océan et censée résister au fameux tsunami. Plusieurs modes de jeux sont proposés, comme combattre seul les trois monstres, ou se friter contre un pote tandis que la console gère les deux autres adversaires.

**La guerre de Togera**  
Les monstres détruisent tout sur leur passage et possèdent de nombreuses techniques de combat. Comme King King, ils utilisent de nombreux éléments du décor : voitures et tanks de l'armée font d'excellents projectiles. Les combats sont violents, il n'est pas rare de finir avec une antenne de télévision au milieu du bide. Vous pouvez grimper sur les

immeubles, sauter ou straffer dans les rues : les mouvements sont rapides et l'animation est bien faite. Des challenges secondaires cassent la monotonie des batailles. Il faut, par exemple, détruire le plus possible de choses en 45 secondes pour gagner la partie. Moins bourrin qu'il n'y paraît, ce jeu permet de se préparer des combos aux petits oignons pour éclater les autres bestioles en un rien de temps. Une dizaine de monstres sont au menu (Togera, le reptile géant, Robo 47, le prototype né de la guerre froide et doté de missiles...). Amusant et pas mal foutu, ce jeu demandera un examen approfondi de notre spécialiste en robotique, un certain Albert de Cory... ■





Sélectionne. Appuie. Élimine.  
(tu en as toujours rêvé)



The  
MARK OF KRI

Quand on combat plusieurs adversaires, il est primordial de savoir lequel attaquera le premier. C'est la philosophie de The Mark of Kri. Vous devrez récupérer l'obscur relique en affrontant jusqu'à neuf adversaires simultanément. Il va falloir vous mettre en quatre pour espérer les casser en deux.

Gagne un voyage à San Diego en te connectant sur [www.playstation.fr](http://www.playstation.fr)

PlayStation 2



## Bitume en fusion

### DU BEAU

■ **RIEN À FOOT!** On croyait avoir tout vu après POS 2 en matière de jeu de foot, eh bien non... Codemasters s'y colle avec son Club Football qui devrait sortir au printemps sur PS2 et Xbox et ensuite sur Game Cube. Cette simulation de ballon rond permettra de jouer avec les joueurs des plus grands clubs européens comme Arsenal, le Bayern ou Milan AC. Il n'y a même pas un seul club français. On est donc si mauvais ?



■ **ENGAGEZ-VOUS QU'ILS DISAIENT!** Cocorico ! Les Français de LSP sortiront en avril un jeu pour GBA intitulé CT Special Forces - Back to Hell. Rien que le titre promet des heures d'empoignades avec des rebelles et de sombres terroristes, le tout au Moyen Orient, en Afrique ou en Indonésie. La réalisation en 2D s'annonce pas mal du tout, et avec 20 niveaux, on est en droit d'espérer une bonne durée de vie.

■ **L'ENFER POUR HAVEN.** Testé sur PS2 il y a quelques numéros, Haven devait sortir sur GC et Xbox. Pourtant apprécié par la rédaction, il n'a pas rencontré son public. Du coup, Midway vient de décider d'abandonner sa conversion sur les autres consoles. Business is business !



**PS2** Mars  
As du volant et rebelles du champignon, ne passez pas votre chemin. Ce Midnight Club deuxième mouture s'annonce comme un condensé de tout ce qu'il ne faut pas faire au volant. Par les temps qui courent, on ne vous dit pas la gueule des représentants de la sécurité routière devant ce type de jeu vidéo. Mais, encore une fois, on peut très bien se défouler chez soi sur sa console et être un ange de la route. Tenez, Zano, euh non, c'est un mauvais exemple... Prenez plutôt AHL et sa Fiat Panda, il dépasse rarement le 50 en ville, because au-dessus, ça vibre tellement qu'il est obligé de se taper une séance de kiné, après...

### Formule gagnante

Ce Midnight Club II reprend la formule gagnante de son prédécesseur, lequel avait cartonné aux États-Unis. Il faut dire que les Ricains sont fans des jeux de ce style. Cette fois vous pourrez lancer vos défis contre d'autres conducteurs dans les rues de Paris, Los Angeles ou Tokyo. Ces courses illégales sont servies par une modélisation des villes impeccable, avec des textures et



des détails bien mis en valeur lors des poursuites nocturnes. Parmi la vingtaine de véhicules au programme, on peut aussi emprunter l'une des trois motos présentes dans cet épisode. Les raccourcis dans des tunnels ou à travers des galeries marchandes donnent à ce jeu un ton résolument arcade où le fun domine. Les courses sont assez longues et les collisions entraînent des dégâts rarement irréparables. Il existe un mode free ride qui permet de se balader partout en ville et de se faufiler dans les embouteillages denses. Ce Midnight Club II s'annonce sous de bons auspices, mais devra passer entre les mains expertes de Michael Zano, dit Schmidou, pour se voir décerner une note... ■



# Quand t'es dans le désert !

XBOX

Mars

Le Paris-Dakar a ses fans et ses détracteurs : cette course d'endurance à travers des pays en voie de développement (pour pas dire pövers !) est une véritable épreuve sportive qui casse les hommes et les mécaniques. Le premier Paris-Dakar en jeu vidéo sorti sur PS2 en 2001 n'avait pas vraiment enflammé les joueurs : ses décors étaient un peu vides, et la conduite, peu réaliste. Le numéro deux sur la bécane de Crosoft semble avoir amélioré certains points. Et pour commencer,

les paysages et le rendu des véhicules sont vachement plus mieux qu'avant, les routes et les décors y ont gagné en détails. La conduite est toujours arcade et on peut piloter des camions, des bagnoles et des motos avec plus ou moins de liberté. À vrai dire, le hors-piste n'est pas recommandé. Certains endroits vous sont d'ailleurs inaccessibles et les courses sont assez linéaires, d'après ce que nous avons pu en juger. Pour le reste, c'est fun. Mais il faudra un Zano en short pour vous en dire plus sur ce Dakar 2 qui, espérons-le, ne restera pas sur le sable. ■



X-MEN 2 : LA VENGEANCE DE WOLVERINE

# La griffe du super-héros

PS2  
XBOX  
GC

GBA

Avril

Voilà de quoi patienter en attendant la sortie du prochain X-Men au cinéma... Activision sortira au mois d'avril un épisode mettant en scène le célèbre Wolverine aux griffes acérées. Le super-héros issu des comics Marvel est au centre de l'aventure, qui devrait se la jouer action avant tout. Mais selon certaines infos et comme, justement, c'est à la mode, et que Wolverine se doit de rester à la pointe, il ne serait pas impossible qu'il y ait aussi des séquences d'infiltration. Un avant-goût de l'histoire : Wolverine cherche un antidote contre un virus qui lui a été injecté. Il ne lui reste que 48 heures à vivre ! C'est peu. Il va donc s'introduire vite fait dans les labos secrets du « Department H » et y découvrir le terrible secret des mutants qui servent de machines à tuer. Le jeu se déroulera avec un Logan en super forme qui explose tout sur son passage, un coup de griffe et vlan ! C'est l'aller simple pour la morgue. On espère que cet épisode sera à la pointe. Plus d'infos dans nos prochains numéros. ■



## GROS BÉDÉ

■ **DIABLO MENTHE.** Amateurs de Diablo (le jeu) vous apprécierez certainement *Diablo* (la bédé). Elle ne reprend pas le scénario du jeu mais propose des histoires inédites dont les personnages principaux sont ceux que l'on connaît : druide, barbare ou nécromancien. À découvrir chez Albin Michel. Et puisque l'on parle de bédé, signalons également la sortie du troisième volume de *La Piste des ombres* (dessiné par notre Tiburce Oger à nous !) aux éditions Vents d'Ouest. Cool !

■ **CHINE PAS TOC !** Tao Feng – Fist of the Lotus devrait sortir en avril sur la Xbox. Ce jeu de baston offre des combats réalistes et sanglants. Deux clans chinois s'opposent et vont se combattre à coups d'arts martiaux et de riz cantonais. Et tong !



■ **ACCLAIM SORT DE SES CAGES.** L'éditeur texan sortira à l'automne 2003 un jeu intitulé *Urban Freestyle Soccer* qui sera un jeu de foot orienté arcade et qui devrait faire dans le délire avec des gestes à la *Shaolin Soccer* et d'autres trucs du genre. Est-ce qu'on aura droit au foot féminin avec visite des douches ? Un Soccer XXX, quoi !



## Faut pas le Vexxer!

### NAPALM

■ **LA PROCHAINE CONSOLE NINTENDO.** C'est le boss de Nintendo en personne, Mister Satoru Iwata, qui a déclaré à l'agence de presse Reuter que la firme de Kyoto préparait activement le développement de sa prochaine console de salon à l'horizon 2005-2006, coupant court aux rumeurs qui étiquetaient Nintendo en simple éditeur de jeux.

■ **GUERRE D'ÉDITEURS.** Le prochain titre Medal of Honor ne sera pas édité par Electronic Arts mais par Vivendi. C'est une surprise, car les ventes de ce titre semblaient bonnes. Mais 2015, le développeur, a décidé de quitter le foyer américain pour rejoindre les Français. Son prochain jeu s'intitule Men of Valor - Vietnam et sortira en 2004 sur PC et Xbox. Comme son nom l'indique, il nous plongera en pleine guerre du Vietnam.



■ **V-RALLY 3 SUR GAME CUBE.** La version Game Cube de V-Rally 3 est sur les rails et devrait sortir en juin par chez nous. Les premiers écrans laissent espérer une conversion très propre graphiquement. Infogrames annonce également une maniabilité plus dynamique. La version Xbox devrait sortir au mois de mars.



Un héros sort ses griffes! Vexx est un jeune gars en colère qui va tout faire pour se venger. Armé de gants magiques et d'autres pouvoirs, il va affronter le terrible Yabu. Et qui Yabu ya pu soif, par sainte Kro!

**PS2  
XBOX  
GBA**  
Mars

C'est en mars qu'Acclaim sortira le titre qu'il développe depuis environ deux ans : un jeu de plates-formes qui se déroule dans un monde hostile, la planète oubliée Astar. Les habitants d'un village vivent pauvrement mais dignement de leur labeur, jusqu'au jour où débarque Yabu avec ses sbires et avec l'intention de réduire en esclavage toute la population.

### Au quart de poil

Le jeune Vexx assiste impuissant à l'assassinat de son grand-père. Il découvre une paire de gants qui se fixe par magie sur ses bras, lui conférant des pouvoirs extraordinaires. Sans plus réfléchir, le héros se lance dans une folle aventure afin de venger son peuple et la mort de son grand-père. Sur ce scénario bien ficelé, Vexx se présente comme un jeu de plates-formes qui vous emmènent dans 18 niveaux gigantesques très divers. Le héros doit bondir, s'accrocher, faire des doubles sauts, combattre ou nager pour parvenir à ses fins. Déserts, temples, villages suspendus et cités sous-marines constituent le décor de cette quête. Le déroulement de la partie n'est pas complètement linéaire

et il faut se fixer des points de repère pour ne pas se perdre. Les mouvements de Vexx sont encore un peu rigides. La jouabilité, avec une caméra qu'il faut maîtriser au quart de poil sans quoi les sauts deviennent un enfer, est bonne, malgré les passages ardu. Les ennemis sont nombreux, et il faut ramasser des items de toute sorte pour progresser dans le niveau. Bref, ce Vexx est prometteur. Mais il faudra jouer plus à fond pour savoir si les bonnes dispositions de départ sont là à l'arrivée. Ça se passe comme ça, chez Consoles+! ■



# Western-spaghetti al dente !

PS2

Mars

Le Far West et son univers impitoyable, le temps des hors-la-loi et des diligences et aussi du sable entre les dents... Gunfighter II vous replonge dans le wild wild west en vous mettant dans la peau de Jesse James, un bandit recherché par tous les shérifs à l'Ouest du Pecos. Le desperado s'est fait doubler par son partenaire Bo Younger qui, non content de s'être barré avec le butin, a enlevé sa fiancée. Faut pas déconner! Le bandit se lance aux trousses du félon. Et c'est parti pour une séance de tir. Le jeu est

compatible Guncon II et permet de se défouler dans des décors de western qui sont très réalistes. C'est un shoot à la façon d'un Time Crisis. Vous avancez, tirez et rechargez. L'interface est très simple et classe, les animations super détaillées. La musique très Ennio Morricone colle bien au jeu qui dispose de trois niveaux de difficulté: bronze, argent et or. Des bonus cachés et des armes



sont répartis à chaque niveau. Plusieurs modes sont présents, comme le multijoueur à deux en mode coopératif. Pour se rincer l'œil, de nombreuses cinématiques et des effets spéciaux à la John Woo lors des duels. Un titre qui promet. On va d'ailleurs départager nos testeurs avec. L'un de vous est de trop dans cette rédaction... ■



STEEL BATTALION

# Mech que c'est complexe !

XBOX

Mars

Accrochez-vous au pad avec Steel Battalion. La simulation de batailles de mechs n'a jamais été aussi loin. Si vous aimez le genre, c'est le style de jeu qui est incontournable. Pour les autres, cela restera aussi hermétique que les chansons de Mylène Farmer. Le jeu est livré avec un contrôleur hors norme (199 euros le tout, quand même !) qui comprend pas moins de 40 boutons, des manettes pour actionner les gigantesques monstres d'acier, un levier et trois pédales. Un monstre de manette! Faut faire de la place dans votre piaule pour le caser! Le gars qui a réalisé ce titre est un Japonais

(on s'en serait douté!), Atsushi Inaba, qui avait bossé sur Resident Evil - Code: Veronica. Il a conçu le jeu et le contrôleur pour Capcom. Son boss a kiffé sur le concept et c'est parti pour le délire. À en juger par nos premières impressions, mais on n'est pas des fans absolus du truc, c'est super complexe et pas facile d'accès. La prise en main, si on peut appeler cela comme ça, s'apparente à l'apprentissage d'une simu de vol à la Flight Sim avec des tas de boutons à checker et des menus textuels qui sillonnent l'écran davantage qu'à un



vulgaire jeu vidéo. On n'entre pas comme cela au royaume des mechs. Faut être patient et tenace. « Ce jeu est une réussite », disent les spécialistes. Ah, oui? Eh bien! on va vite en trouver un et lui mettre ce Steel Battalion entre les pattes pour un test en acier trempé. ■



## TOUT DOUX!

■ **NINTENDO SE LA JOUE MODESTE.** Nintendo propose aux States une gamme Player's Choice qui est l'équivalent des gammes budget en France. Ainsi, vous pouvez trouver à bas prix Pikmin, Luigi's Mansion et Super Smash Bros Melee au prix de 29,95 \$ ce qui fait moins de 28 euros. Cette offre n'a pas encore vu le jour en Europe, mais on aimerait bien en profiter nous aussi, monsieur Nintendo... Tiens, aux USA, ils font aussi une autre offre pour tout achat du Game Cube: ils offrent un jeu parmi Metroid Prime, Star Fox Adventures, Mario Party 4 ou Resident Evil Zero.



■ **MISS ALIAS SE LÂCHE.** C'est le temps des séries adaptées en jeu vidéo et Alias sera la prochaine. Son héroïne Sydney Bristow (Jennifer Garner) va connaître la PS2, la Game Cube et la Xbox dès l'automne 2003. Si vous avez raté les épisodes, sachez que Sydney est agent double. Elle bosse pour la CIA et une autre agence secrète. Ses missions l'emmenent aux quatre coins du monde et elle utilise sa science des arts martiaux pour se sortir des mauvais pas. Et en plus, elle est sexy!



## Sexy dunk !

### TOP JAPON

■ **EN DIRECT DE KAGOLAND.**  
Retrouvez les meilleures sorties du mois au Japon (chiffres du 22/12 au 19/01)

■ **LES MEILLEURES SORTIES DU MOIS.**

- 1- Kingdom Heart Final Mix (Square, PS2) : 255 000
- 2- Milliongot (Nihon Amusement, PS2) : 45 000
- 3- Samurai Complete Version (Spike, PS2) : 10 600
- 4- Kotobe de Puzzle (Namco, PS2) : 8 800
- 5- FFX Mega Hits I (Square, PS2) : 8 700

■ **LES MEILLEURES PROGRESSIONS DU MOIS.**

- 1- Pokémon Ruby & Saphir (Nintendo, GBA) : +1,03 million (3,84 millions)
- 2- Kingdom Heart Final Mix (Square, PS2) : 295 000
- 3- Mario Party (Nintendo, GC) : +254 000 (793 000)
- 4- Tachet & Clank (SCEI, PS2 bundle) : +250 000 (420 000)
- 5- Unlimited Saga (Square, PS2) : +188 500 (367 000)

■ **FLOPS DU MOIS.**

- 1- Get Backers (Konami, PS2) : 5 600
- 2- FFX Mega Hits I (Square, PS2) : 8 700
- 3- Kotobe de Puzzle (Namco, PS2) : 8 800
- 4- Samurai Complete Version (Spike, PS2) : 10 600
- 5- Milliongot (Nihon Amusement, PS2) : 45 000

■ **AUCUN RAPPORT.** L'éditeur Infogrames vient de mettre en ligne un site entièrement dédié au jeu tiré des deux nouveaux *Matrix* : [www.enterthematrixgame.com](http://www.enterthematrixgame.com) On peut y collecter des infos, comme celle concernant la sortie du jeu Enter The Matrix, fixée au 15 mai, jour de la sortie du film, ou encore télécharger des fonds d'écran.



Les Japonais vont-ils craquer pour Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball ? Le public des cadres visés par cette pub japonaise semble succomber aux charmes des volleyeuses en bikini... Jouer est un art... Et mater, alors, c'est quoi ?...



L'logo Xbox apparaît.



Brouhaha dans la salle...



Le PDG : « Hé toi ! Passe-moi ce document... Oui, celui-là ! »



L'homme prend le papier et le met en boule.



L'homme parle avec la voix de Katsumi : « Attention, j'y vais ! »



« Nom de... »



Un autre homme avec une voix de femme : « Là, c'est pour moi ! »



Il loupe la balle de papier froissé, qui s'envole au loin...



Une autre voix de femme : « Allez ! Quelqu'un la rattrape ! »



« Attaque ! »



Le PDG se mange la balle : « Ooh ! »



Message : « Pardon ! Laissez-moi y jouer !... »



... DOA Xtreme Beach Volley. »



Le PDG (avec une voix féminine) : « Bon, tu t'y mets aussi hein ? »



Message final : « Jouer est un art ».



Le logo Xbox apparaît.

### TENCHU

## Tenchu chu chu !!!

**PS2** Avril Allez, encore quelques nouvelles de Tenchu avant le test qui devrait avoir lieu selon Nostradamus au mois d'avril. Tenchu s'annonce des plus



prometteur : la version jouable qui nous est passée (trop rapidement) entre les mains confirme tout le bien qu'on pense de ce jeu. Tout d'abord, l'ambiance est excellente et mélange Japon médiéval et fantastique. Les deux ninjas, Rikimaru et Ayame, sont de vrais félins. Les combats sont très réalistes et les réfractaires à l'hémoglobine devront passer leur chemin : ça gicle et ça tranche dans le lard à tout-va. La réalisation semble impeccable et les niveaux intéressants. Bref, on s'attend à du tout bon. Mais prudence tout de



même, attendez le test de Consoles+ pour vous précipiter sur ce titre. En attendant, Kael est parti faire un stage d'initiation aux techniques de ninja furtif, un truc qu'il a gagné à la tombola organisée par la Société protectrice des ninjas kabyles... ■

# LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO NEUF & OCCASION

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

# OCCASION ECHANGEZ ! REVENDEZ !

**ECONOMISEZ EN ECHANGEANT\*  
OU REVENDANT VOS JEUX OU  
CONSOLES, XBOX, GAMECUBE,  
PLAYSTATION 2, PLAYSTATION,  
GAME BOY ADVANCE, PC CD-ROM ET DVD  
CONTRE UN PRODUIT AU CHOIX.**

\*Sous réserve du bon état du jeu ou du DVD et de son emballage d'origine.  
Certains titres peuvent être refusés. Voir modalités en magasin.

Toutes les dates de sorties annoncées le sont à titre indicatif, nous ne saurions être tenus pour responsable dans le cas où un fabricant annulerait purement et simplement ou retarderait un titre qu'il avait annoncé.

## LES HITS A RESERVER



PlayStation 2

Sortie officielle : 14 Mars

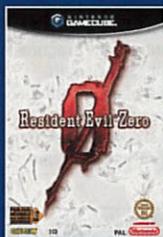
**MIDNIGHT CLUB 2**  
LES PILOTES DE LA NUIT SONT DE  
RETOUR POUR VOUS FAIRE VIVRE  
LE FRISSON DE LA VITESSE ET DES  
**COURSES URBAINES**  
A TRAVERS DES VILLES COMME  
PARIS, LOS ANGELES ET TOKYO.



XBOX

Sortie officielle : 21 Mars

**PANZER DRAGON ORTA**  
LA LÉGENDAIRE SAGA DES PANZER  
DRAGON EST ENFIN DE RETOUR.  
FONCEZ DANS LES CIEUX,  
CHEVAUCHANT VOTRE DRAGON  
POUR DES COMBATS AERIENS  
**D'ANTHOLOGIE !**



NINTENDO  
GAMECUBE

Sortie officielle : 6 Mars

**RESIDENT EVIL 0**  
DÉCOUVREZ LA GÈNÈSE  
DES ÉVÈNEMENTS HORRIFIANTS  
DE RESIDENT EVIL DANS CE  
NOUVEL OPUS DE LA SÉRIE CULTE QUI REVIENT SUR  
**LES ORIGINES DU FLEAU**

## SG PARIS/REGION PARISIENNE

**PARIS/ST LAZARE (9<sup>ème</sup>)** 6, rue d'Amsterdam  
**PARIS/JUSSIEU (5<sup>ème</sup>)** 46, rue des Fossés St Bernard  
**PARIS/ST MICHEL (6<sup>ème</sup>)** 56, boulevard St Michel  
**PARIS/VICTOR HUGO (16<sup>ème</sup>)** 137, av. Victor Hugo  
**PARIS/VAUGIRARD (15<sup>ème</sup>)** 365, rue de Vaugirard  
**CARRÉ SENART (77)** C.Ccial Carré Senart - Lieusaint  
**CHELLES (77)** C.Ccial Chelles 2  
**ORGEVAL (78)** C.Ccial Art de Vivre - Niv.1  
**PLAISIR (78)** C.Ccial Grand Plaisir Sablons  
**VELIZY (78)** 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velizy 2)  
**VERSAILLES (78)** 16, rue de la Paroisse  
**CORBEIL/VILLABE (91)** C.Ccial Villabe A6  
**ANTONY (92)** 25, av. de la Division Leclerc N.20  
**BOULOGNE (92)** 60, av. du Général Leclerc - N.10  
**LA DEFENSE (92)** C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2  
**AULNAY S/BOIS (93)** C.Ccial Parinor - Niv. 1  
**MONTREUIL S/BOIS (93)** C.Ccial La Grande Porte  
**PANTIN (93)** 63, avenue Jean Lollive - N. 3  
**ST DENIS (93)** C.Ccial St Denis Basilique  
**DRANCY (93)** C.Ccial Drancy Avenir  
**CHENNEVIÈRES (94)** C.Ccial Pince-Vent N4  
**CRETEIL VILLAGE (94)** 5, rue du Général Leclerc  
**CRETEIL SOLEIL (94)** C.Ccial Créteil Soleil

**KREMLIN BICETRE (94)** 30 bis, av. de Fontainebleau  
**FONTENAY S/BOIS (94)** C.Ccial Val de Fontenay  
**ARGENTEUIL (95)** C.Ccial Côte Seine  
**CERGY PONTOISE (95)** C.Ccial Cergy 3 Fontaines  
**GONESSE (95)** C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2  
**L'ISLE ADAM (95)** C.Ccial Grand Val  
**SAINT BRICE (95)** C.Ccial Carrefour - 50 av. Robert Schuman  
**SANNOIS (95)** C.Ccial Carrefour

## SG PROVINCE

**MARSEILLE (13)** C.Ccial Grand Littoral  
**HEROUILLE ST CLAIR (14)** C.Ccial St-Clair  
**DIJON (21)** C.Ccial Géant Chénove  
**DIJON (21)** C.Ccial Carrefour La Toison d'Or  
**VALENCE (26)** C.Ccial Valence 2 - Quartier du Plan  
**EVREUX (27)** 18, rue de la Harpe  
**TOULOUSE (31)** 14, rue Temponnières  
**BORDEAUX (33)** 61, rue Porte Dijeaux  
**BORDEAUX (33)** C.Ccial Rive Droite - Lormont  
**RENNES (35)** 20, rue du Maréchal Joffre  
**REIMS (51)** 44, rue de Talleyrand  
**DOUAI/FLERS (59)** C.Ccial Carrefour Douai-Flers N.43  
**LILLE (59)** C.Ccial Eurallille  
**LOUVOIL (59)** C.Ccial Auchan Louvroil  
**COMPIEGNE (60)** 37,39 cours Guynemer

**LYON (69)** 5, rue Victor Hugo  
**ST GENIS LAVAL (69)** C.Ccial St Genis 2  
**LE MANS (72)** 44, 48 av. du Général De Gaulle  
**LE MANS (72)** C.Ccial Carrefour Centre Sud  
**ALBERTVILLE (73)** C.Ccial Géant Casino  
**AMIENS consoles (80)** 19, rue des Jacobins  
**AMIENS PC (80)** 1, rue Lamark  
**AVIGNON (84)** C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille  
**POITIERS (86)** 12, rue Gaston Huln  
**LIMOGES (87)** C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

## Réservez vos jeux

- dans votre Score-Games
- par téléphone : 01 46 735 720
- sur notre site : [scoregames.com](http://scoregames.com)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

[www.scoregames.com](http://www.scoregames.com)

01 46 735 720

## MANGAS. 1



■ **CARD CAPTOR SAKURA - VOL. 6.** La version animée de *Card Captor Sakura* continue son chemin. L'adaptation est une fois de plus de qualité.

Le graphisme est le même que celui du dessin animé que vous pouvez voir en ce moment sur M6. Un titre à réserver aux passionnés de la chasseuse de cartes.

Pika.



■ **GANTZ - VOL. 2.** Dans ce deuxième volume de *Gantz*, on retrouve Kei Kurono qui est poursuivi par l'homme-poireau. Comme le premier, cet opus

est très sombre et sanglant. Mais de grandes révélations sont faites. À lire avec de grandes précautions, si vous avez le cœur sensible.

Tonkam.

■ **RG VEDA - VOL. 1.** RG Veda, l'un des premiers succès de Clamp en France, est actuellement en cours de réédition chez Tonkam. Dans ce premier volume, vous ferez la connaissance de Kuyô, une liseuse d'étoiles, qui a réussi à se sauver de la prison dans laquelle elle était enfermée depuis 300 ans. Elle sera rattrapée par son ami de toujours : Yasha-ô. Un titre bourré d'action et d'émotion.

Tonkam.



YU-GI-OH - VOL. 22

## Peur sur la ville !



K. Takahashi / Kana

Lors du tournoi Battle City, organisé par Kaiba, Yûgi fait équipe avec Kaiba pour lutter contre des ghouls qui sont venus les provoquer en duel. Un affrontement au sommet d'un immeuble, dans lequel chaque participant mise sa propre vie. L'histoire est toujours basée sur le duel de cartes. Les collectionneurs de cartes pourront même y

découvrir de nouvelles techniques de jeu ainsi qu'un mode de combat en double (comme au tennis). Les cartes à collectionner Wizard of the Coast sont d'ores et déjà en préparation. Dans le dessin, rien ne différencie ce volume des autres. Les personnages et les décors sont d'excellente qualité. Avec la série télé sur M6, le succès de Yu-Gi-Oh ne risque pas de diminuer, et la vente de ce manga devrait être une des meilleures, cette année encore. ■



LYTHTIS - VOL. 1

## Des dragons et des femmes



H. Uralane / Pika

Lythtis est le nouveau venu de la collection Pika Senpai, destinée aux lecteurs plus adultes et avides de curiosité. Dans un monde héroïque fantasy, les dragons ont pratiquement tous disparu. Mig'Iwa, le dernier descendant des dresseurs de vivres et de dragons, cherche désespérément sa sœur. Il rencontre Lythtis, une

jeune fille accompagnée d'un dragon, et décide alors de rester avec elle, car leurs destins seraient liés... Ensemble, ils vont vivre de grandes aventures. *Lythtis* est un manga assez mature. L'histoire est sombre et la plupart des scènes sont violentes (quand elles ne sont pas érotiques). Le dessin est de qualité et donne à voir des personnages très expressifs. Les deux premiers volumes mettent l'histoire en place ; ils augurent bien de la suite. ■



MAISON IKKOKU - VOL. 10

## Snif !



R. Takahashi / Tonkam

Avec ce dixième volet, la série animée la plus romantique du PAF des années 1980 se termine. Godai va-t-il épouser madame la concierge ? Trouverait-il un travail agréable?... Vous aurez la réponse dans cet ultime manga ! En dix volets, le style de l'auteur s'est beaucoup affiné. Les visages, peu intéressants au début, ont gagné en expression. Mais, plus que le dessin, c'est ce que raconte *Maison Ikkoku* qui le rend si merveilleux. Les deux personnages principaux vivent une



histoire d'amour comme la bédée en offre peu d'exemples, réaliste, modeste et touchante. Les années passent. Les épisodes les reflètent. Ces petites figures nous sont

devenues chères. Lisez la scène finale et dites-moi si vous avez réussi à rester de glace ! Les rééditions sont toujours en cours chez Tonkam. Ne passez pas à côté. ■

# Tout le monde en Converse !



H. Asada /  
Tonkam

Hiragi et Tachibana sont deux cracks du basket-ball. À leur sortie du collège, lors de leur tout dernier match de collégiens, ils s'affrontent; après quoi, ils décident de mettre un terme à leur carrière de basketteur. Mais voilà, ils arrivent au lycée, et l'envie de jouer est plus forte que tout... Ils entrent ensemble au club du lycée. Le duo magique est formé. Dans le volume II, ils se confrontent à une des plus

grandes équipes lycéennes de la région. C'est cette série datant de 1995 qui a permis à Hiroyuki Asada d'accéder à la notoriété. Pourtant, l'histoire de jeunes qui, en s'affrontant dans un sport, affirment leur personnalité, n'est pas un argument très neuf, dans le manga. Là où // se distingue, c'est dans son rythme: il est beaucoup plus rapide que les autres séries du genre. L'action est omniprésente; et l'humour intervient toujours au bon moment. Quant au dessin, il est très bien fait. On en redemande. ■



## ARMS - VOL. 1

# Les griffes de la nuit



R. Minagawa /  
Tonkam

Arms est le nouveau venu chez Big Kana, la collection réservée à un public averti amateur de frissons. Ryo Takatski est un lycéen de deuxième année. Le jour de la rentrée, il fait la connaissance de Hayato, un garçon ayant un bras gauche étrange (*Ndlr: Ivan, c'est le droit!*). Auparavant ennemis, ils vont devoir se battre contre Crow, un homme possédant des griffes redoutables. Arms est un manga dans lequel l'horreur le dispute au suspense. L'intrigue, qui se complique rapidement, est tout de suite très



intéressante. Le dessin des personnages ressemble sous certains aspects à ceux de *Monster*, un autre manga également disponible chez Kana. Ce titre risque fort de devenir, comme tous les titres de cette collection, un best-seller! ■



## METROPOLIS

# Métro c'est trop !

*Metropolis* est un film d'animation japonais de science-fiction conçu par trois maîtres de la japanimation: Shigeyuki Hayashi (pour la réalisation), Katsuhiro Otomo (pour le scénario) et Osamu Tezuka (pour le design). *Metropolis* est une ville futuriste dont le gigantisme n'a d'égal que la splendeur. L'élite de la cité fête dignement l'achèvement d'une toute nouvelle construction, la « Ziggourat ». Le créateur de cet imposant édifice est le duc Rouge. Celui-ci rêve de régner sur la ville entière. Outre les messages religieux et la mise en garde contre la folie technologique, c'est le design de l'ensemble qui est le plus

marquant. Aux personnages indémoldables de Tezuka, se superposent des décors en image de synthèse de toute beauté. Un titre qui date, mais qui vous garantit de très bons moments. ■

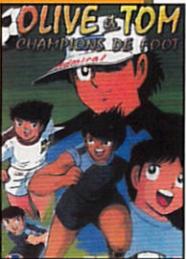


## MANGAS. 2

■ **VAGABOND - VOL. 12.** Dans ce douzième épisode, Musashi va affronter des ennemis encore plus puissants. L'adaptation de Takehiko Inoue est toujours aussi admirable. Le design des décors et des divers personnages est fantastique. Ce titre est destiné à un public plutôt adulte, tant le contenu est violent. **Tonkam.**



■ **OLIVE ET TOM - CHAMPIONS DE FOOT.** Ce DVD permet de découvrir les épisodes 125 à 128 de l'une des séries footballistiques les plus célèbres des années 1980-1990. Il ne comporte pas de bonus et propose un son en mono, comme à l'époque. Le titre est vendu 15 euros et devrait être disponible dans toutes les librairies. **TF1 Vidéo.**



■ **VIDEO GIRL AI - VOL. 9.** Ce neuvième volume met un terme à la série des *Video Girl* et à l'histoire de Len. Comme à l'accoutumée, le titre est captivant du début à la fin. Ce manga est l'une des plus grandes œuvres de Masakazu Katsura et vaut vraiment le coup d'œil. Le design est impeccable et le récit est à la fois triste et drôle. **Tonkam.**





■ **AMEN.** L'impossible combat d'un officier SS durant la Seconde Guerre mondiale pour tenter de dénoncer auprès du Vatican l'extermination des Juifs dans les camps. Magnifique. Émouvant. Rageant.

FPE. 124 min.

★★★★★

■ **UNE VIRÉE EN ENFER.** Lewis et son frère Fuller, récemment sorti de prison, font croire à un chauffeur routier, par l'intermédiaire de leur radio, qu'une jeune fille a envie de lui. Quand il découvre la supercherie, le chauffeur décide de se venger...

Les routiers ne sont pas toujours sympas.

FPE. 93 min.

★★★★★

■ **CALCULS MEURTRIERS.** Deux étudiants que tout oppose, un tombeur à la belle gueule et un intello coincé, assassinent une jeune fille suivant un mode opératoire parfait et font porter le chapeau à un dealer. Divertissant. Une fin étonnante.

Warner. 116 min.

★★★★★

■ **LA REINE DES DAMNÉS.** Usant de sa condition d'immortel pour augmenter ses ventes de disques, un vampire rockeur se fait rapidement des ennemis parmi les siens et attire l'attention de Jesse, une jeune et ravissante suceuse (de sang). Un film avec des vampires, du rock et des belles nanas aux dents longues.

Warner. 98 min.

★★★★★



## L'AUBERGE ESPAGNOLE

# Étudiants, diants, diants...

Romain (Romain Duris) quitte Paris et sa petite amie (Audrey Tautou) pour étudier l'espagnol durant une année à Barcelone. Là-bas, il partage un appartement avec sept autres étudiants, de tous horizons et de toutes nationalités. Un parcours initiatique, bizutage de la vie collective et de ce que ça implique: amours, emmerdes, corvées et scènes de ménage... Une comédie réussie, convaincante et qui vise juste. Quand Erasmus rime avec rictus. Étudiants, vous voici prévenus. ■



<b>Éditeur</b>	Universal
<b>Genre</b>	Comédie
<b>Réalisateur</b>	Cédric Klapisch
<b>Acteurs</b>	Romain Duris...
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1. DTS
<b>Durée</b>	117 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★★★★

## SCOOBY-DOO

# Y a-t-il un Scoobib dans la salle ?

Deux ans après leur séparation, l'équipe de *Mystère et Cie* (Fred, Daphné, Sammy, Véra et Scooby) se recompose et se retrouve sur Spooky Island, sorte de gigantesque parc d'attractions, où les touristes sont la proie de nombreux incidents paranormaux, mais presque. Leur enquête peut alors commencer.

À la clef, l'avenir du monde, rien que ça! Gags gros comme une maison, situations lourdingues... Si le casting n'est pas en cause, *Scooby-Doo*, le film, n'arrive pas à égaler *Scooby-Doo*, le dessin animé. À réserver aux petits kaéliens et aux amoureux de Buffy... ■



<b>Éditeur</b>	Warner
<b>Genre</b>	Comédie
<b>Réalisateur</b>	Raja Gosnell
<b>Acteurs</b>	Sarah Michelle Gellar...
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1
<b>Durée</b>	83 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★★☆☆

## BAD COMPANY

# Gérard Jumeau

Agent du FBI, Kevin Pope (Chris Rock) se fait abattre en mission sous les yeux de son mentor, Oakes (Anthony Hopkins). Pour boucler son enquête, et récupérer ainsi une arme atomique, Oakes embauche, bon gré mal gré, le frère jumeau de Pope. Il n'a que neuf jours pour le former et faire de lui un agent secret...

L'intrigue n'est pas intrigante ni la dramatisation... dramatique. Dommage, car, dans l'absolu, tous les ingrédients étaient réunis pour que le film soit une réussite. Mais voilà, la mayonnaise ne prend pas toujours... ■



<b>Éditeur</b>	BVHE
<b>Genre</b>	Action
<b>Réalisateur</b>	Joel Schumacher
<b>Acteurs</b>	Anthony Hopkins...
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1. DTS
<b>Durée</b>	105 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★★☆☆



# Le spectre d'autocar

La vie de Joe Darrow (Kevin Costner) a basculé dans le noir le jour où sa femme a disparu dans un accident d'autocar, lors d'une mission humanitaire en Amérique du Sud. À l'hôpital dans lequel Joe travaille, des enfants gravement malades, et ayant vécu des expériences de mort imminente, lui font passer des messages de sa femme... Alors, blague d'internes ou réalité ? Bourré de clichés éculés (ce n'est pas sale), *Apparitions* nous traîne dans un univers surnaturel, dont, à l'image de *Sixième Sens* ou *Les Autres* (mais sans en avoir l'envergure), on ne perçoit le

dénouement qu'à la fin du film. Mais comme, entre-temps, on s'est endormi... ■



<b>Éditeur</b>	BVHE
<b>Genre</b>	Fantastique
<b>Réalisateur</b>	Tom Shadyac
<b>Acteurs</b>	Kevin Costner...
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1 DTS
<b>Durée</b>	99 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★★★

# Petit avec de grandes oreilles

Résultat parfait de diverses manipulations génétiques et de l'imagination débordante d'un scientifique, Stitch est une créature extraterrestre aussi intelligente que destructrice. Pour échapper à la prison, l'animal s'échappe et s'échoue sur Terre. Il est recueilli par Lilo, une jeune Hawaïenne élevée par sa grande sœur. Rapidement, le

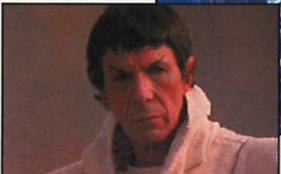
petit extraterrestre se montre bien maladroit... Un dessin animé épuré de toutes chansons inutiles, divertissant et drôle, mais, comme d'habitude chez Disney, truffé de valeurs chères aux Américains : famille, recherche du Bien, acceptation des différences et glace à la vanille au faux sucre et sans vanille. ■



<b>Éditeur</b>	BVHE
<b>Genre</b>	Dessin animé
<b>Réalisateur</b>	Dean Dublois
<b>Acteurs</b>	Virtuels
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1 DTS
<b>Durée</b>	82 min
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★★★

# Planète interdite

Avant de mourir, et comme le veut la tradition vulcaïne, Spock a donné son âme à une personne proche, le docteur McCoy. Parallèlement, sur Genesis, une planète où se déroule une expérience sur la naissance de la vie, on découvre un enfant régénéré à partir des cellules mortes de Spock et dont l'évolution est extrêmement rapide... Abracadabra, le capitaine Kirk va-t-il enfin retrouver son ami ? Un bon épisode, réalisé par Leonard Nimoy lui-même, avec des truccages intéressants pour l'époque. ■



<b>Éditeur</b>	Paramount
<b>Genre</b>	Science-fiction
<b>Réalisateur</b>	Leonard Nimoy
<b>Acteurs</b>	Leonard Nimoy...
<b>Audio</b>	Dolby Digital 5.1
<b>Durée</b>	101 min - 2 DVD
<b>Sortie</b>	Disponible
<b>Intérêt</b>	★★★★



■ **HOW HIGH.** Deux étudiants en herbe mettent la main sur de la super beuh qui, non seulement les fait planer à mort, mais leur permet également d'obtenir des notes d'enfer à leurs examens ! Une comédie loufoque à faire tourner entre amis. **Universal. 91 min.**

★★★★



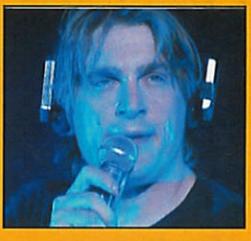
■ **JOHN Q.** Pour tenter de sauver son fils de neuf ans, un père (Denzel Washington) doit impérativement trouver la somme nécessaire à une transplantation cardiaque. Désespéré, il décide de prendre le service des urgences en otage... Un film qui soulève le problème du droit aux soins pour tous aux États-Unis. **Metropolitan. 111 min.**

★★★★

■ **EN ATTENDANT GUSTIN.** Le spectacle de Didier Gustin, mis en scène par Bigard, enregistré au théâtre Dejazet en juin 2001. Imitations, sketches, DVD de bonus... Deux heures de bonne rigolade.

**Universal. 115 min.**

★★★★





# L'EXPÉRIENCE ULTI



## PARLEZ COMME VOUS JOUEZ

Causez tactique, chatez avec vos potes et incendiez vos adversaires en live avec le micro-casque Xbox Communicator.

### CRÉEZ VOTRE PROPRE IDENTITÉ

Inventez-vous une identité (GAMERTAG) qui vous ressemble pour forger votre réputation, partout dans le monde.

### VOS JEUX VOUS EN DONNENT PLUS

Téléchargez de nouveaux niveaux, personnages, armes...

### DÉFIEZ VOTRE ALTER EGO

Trouvez rapidement un adversaire à votre taille avec la fonction OPTIMATCH™.

### RETROUVEZ VOS AMIS

Utilisez votre LISTE D'AMIS pour localiser vos alliés n'importe où, n'importe quand.

### ENVIE D'EN SAVOIR PLUS ?

Rendez-vous sur [xbox.com/fr/live](http://xbox.com/fr/live)

# ME DE JEU EN LIGNE.

Matériel requis pour jouer sur le Xbox Live™ : une console de jeu vidéo Xbox™, une connexion Internet haut débit, un kit de démarrage Xbox Live (inclut 12 mois d'abonnement à Xbox Live, le micro-casque Xbox Communicator et 2 démos jouables Xbox Live) et une carte de crédit en cours de validité.

PLAY MORE  
PLAY LIVE™



Pour savoir si un jeu est jouable sur Xbox Live, vérifiez la présence du logo Xbox Live sur la boîte.

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

# Splinter

## Shanghai surprise !

Ubi Soft a invité la presse européenne dans ses locaux à Shanghai pour zieuter Splinter Cell sur PS2. La version Game Cube était aussi de la partie. Séquence infiltration made in China ou les tribulations de Jipi en Chine...



L'exclusivité de Splinter Cell sur Xbox n'aura vécu que cinq petits mois. Pour le plus grand bonheur des gamers sur PS2, car ce jeu, c'est de la dynamite ! Et pour nous le prouver, Ubi Soft nous a emmené à 10 000 km de Paris, très exactement à Shanghai, au pays des cols Mao, des bicyclettes et des DVD à 1 euro... C'est que le jeu en vaut la chandelle. Splinter Cell est un énorme succès sur Xbox. Depuis son lancement, il s'en est vendu un million d'exemplaires aux États-Unis et environ 600 000 en Europe, et il a fait l'unanimité de la presse spécialisée. Il faut reconnaître que ce MGS-killer, comme on le surnomme, a tout pour séduire : un perso charismatique, une ambiance unique et une prouesse technologique sur Xbox. Alors, cette version PS2 allait-elle faire aussi bien ?

### Suivez le guide

Avant de répondre à cette délicate question, votre guide vous propose de le suivre dans les rues chinoises jusqu'au repaire des Frenchies d'Ubi. Les bureaux de l'éditeur français sont situés au cœur de Pudong, dans un building baptisé Times Square. Ce quartier futuriste ressemble à s'y méprendre à n'importe quelle ville américaine, mis à part que les autochtones vous matent comme des objets insolites dans la rue (on a même été pris en photo !). Sinon, c'est bardé de chaînes de magasins, de restos, et il y a

des embouteillages aux heures de pointe.

Ubi Soft occupe depuis 1996 trois étages de cet immeuble flambant neuf et emploie 220 personnes qui se répartissent entre le studio de production et le département marketing et distribution. C'est d'ici que sont sortis une vingtaine de titres sur consoles, comme Ghost Recon sur PS2.

Pour l'instant, le marché chinois est quasi inexistant (le prix d'un jeu, 500 yuans en moyenne, est l'équivalent du salaire mensuel de nombreux Chinois) ; et le piratage fait des ravages. Du coup, tous les efforts sont tournés vers les autres pays asiatiques. Mais Ubi China espère rapidement développer un jeu entièrement chinois d'ici peu et lancera d'ici quelques semaines Everquest en réseau.

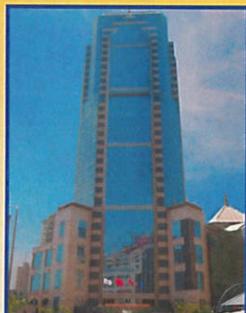
### Sam à la baguette !

Splinter Cell PS2 a donc été développé à Shanghai avec l'aide des équipes canadiennes et italiennes. Ce sont ainsi 60 personnes qui ont travaillé sur cette conversion qui a démarré en avril 2002. Le résultat est... encore quelques secondes et on vous dit tout... est comment dire... Au fait, vous connaissez les langues de canard ? Non ? Dommage, car elles sont servies en plateau en Chine et... Bon, assez tourné autour du pot.

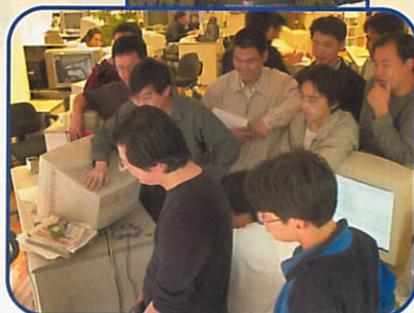
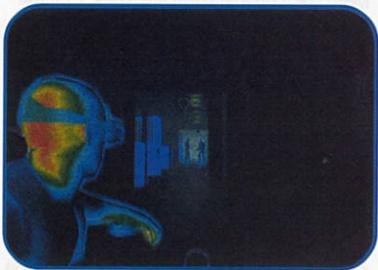
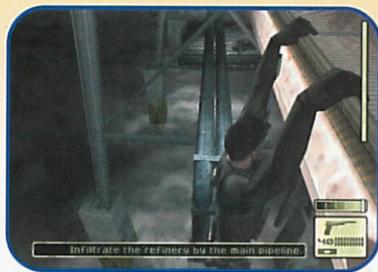


# Cell

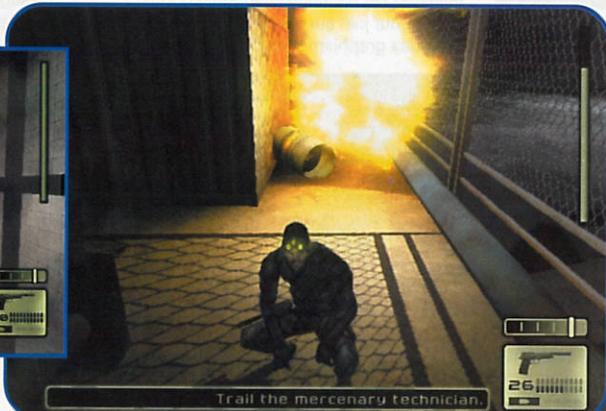
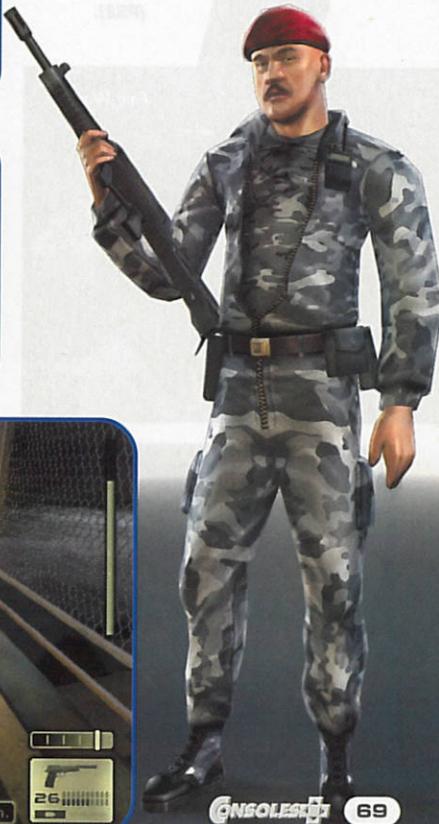
wip



Splinter Cell PS2, c'est un grand jeu, presque aussi fort que sur Xbox. Explication : compte tenu de la puissance de la PS2, c'est génial ; mais, si on compare avec la Xbox, les textures sont moins fines, certains effets de lumière n'y sont plus et les niveaux sont un peu allégés pour éviter que l'animation ne rame. Des brouilles, donc ! Car le plaisir du jeu reste intact, et on retrouve cette ambiance unique avec les ombres et les lumières, et un graphisme superbe. Sam Fisher, l'agent très secret de la NSA, a toujours sa démarche féline et ses nombreux gadgets. La version PS2 est plus accessible. Vous avez accès directement à l'interface sans passer par des menus, et un compteur d'alarme à désactiver se trouve en permanence à l'écran. Ce qui change également, ce sont les nouvelles cinématiques, dont une intro réalisée par le cinéaste Florent Emilio Siri (*Nid de guêpes*) qui est un clin d'œil très réussi aux James Bond, au *Grand Bleu*, à *Derrière les lignes ennemies* et à *Star Wars*. Enfin, cette version PS2 possède un niveau exclusif qui se déroule dans la neige et permet de tester la résistance au froid de Sam. On a pu voir également la version alpha (avant bêta) Game Cube, qui s'annonce somptueuse par son graphisme et sa jouabilité, et qui bénéficie de niveaux bonus. On pourra également sur cette version Nintendo utiliser la GBA comme un écran de contrôle qui pourra servir de radar ou de stockage de données. Sam forever, la saga ne fait que commencer ! ■



Les zélés employés d'Ubi Soft veillent aux destinées de Sam Fisher sur PS2.

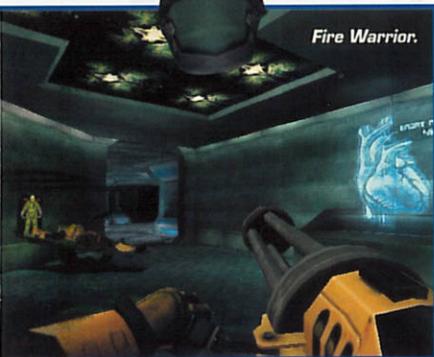


# THQ - Welc

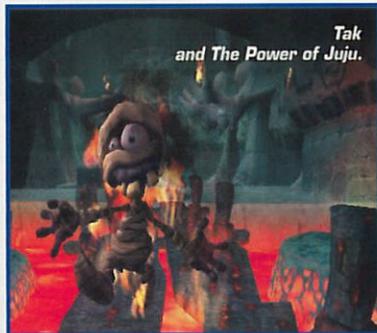
Las Vegas, la cité du vice, un lieu idéal pour présenter les prochains jeux made in THQ. Au programme, de la moto avec Moto GP 2, un nouveau héros, Tak, et des tonnes d'autres jeux pour l'année 2003. Sans oublier Corona, machines à sous et blondes décolorées... Dure, dure, la vie de journaliste!



Fire Warrior  
(PS2).



Fire Warrior.

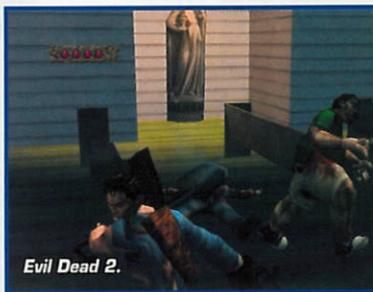


Tak  
and The Power of Juju.

À Las Vegas (Nevada), THQ présentait cette année sa line up 2003 au Nevada. Cet événement jusque-là réservé à la presse américaine s'est ouvert cette année aux vieux Européens comme ils disent... On a donc sauté sur l'occasion et pris l'avion pour rejoindre ce lieu de perdición. C'est au Palms, un casino-hôtel (ils font tous ça, là-bas) qu'a eu lieu la présentation, avec, pour commencer, une vidéo mettant en scène The Punisher, le héros de Marvel, pour illustrer l'accord qui lie THQ et Marvel Comics. L'éditeur américain a également annoncé l'arrivée de THQ's Motocross en 2004 sur PS2 et Xbox. Mais le clou du show était à venir, avec des titres comme Moto GP2 (Xbox), Splashdown 2 (PS2, Xbox), Alter Echo (PS2, Xbox), Fire Warrior (PS2), Tak and The Power of Juju (PS2, GC) et Evil Dead 2 (Xbox, PS2).

## Sur les chapeaux de roue

C'est au printemps de cette année que Moto GP 2 devrait sortir sur Xbox. Comme son prédécesseur, il sera compatible Xbox Live (16 joueurs). Ce qu'on en a vu nous a laissés sur la roue arrière. C'est super jouable et super beau! Plusieurs modes de course, des animations à couper le souffle en 60 images par seconde et des textures reversantes... Que du bonheur! Il y aura 16 courses issues des véritables circuits, et toutes les 500 cm<sup>3</sup> actuelles tournent dans la compétition. Les bolides se conduisent à merveille et répondent au quart de tour aux sollicitations du pad. Un jeu qui en a sous la culasse! On continue avec Splashdown 2 prévu pour juin sur PS2. Ce jeu de jet-ski offre des graphismes et des sensations



Evil Dead 2.

inédits sur la bécane de Sony. C'est du fun à l'état pur! On se croirait dans un parc d'attractions avec des éléments du décor qui vous dégingolent dessus comme dans le train de la mine à Disneyland Paris. Les courses sont spectaculaires, servies par des graphismes et une animation à la hauteur. Trois mondes différents, dont un monde polaire, offrent des courses excitantes et vous propulsent dans des environnements très divers. Et faire du jet-ski dans des tunnels de glace, c'est pas donné à tout le monde!

## Et Tak dans ta face!

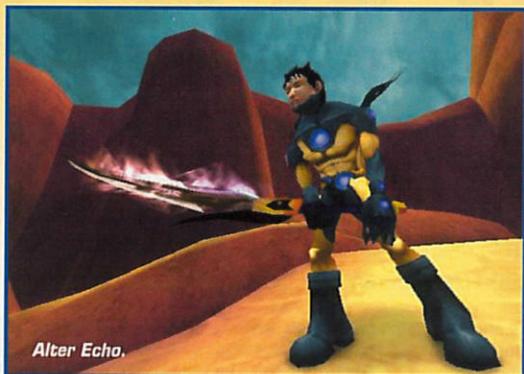
Retenez bien ce nom: Tak. C'est le nouveau héros de THQ et son premier jeu, qui est prévu sur PS2 et Game Cube pour l'automne 2003, sera Tak and the Power of Juju. Dans un monde peuplé d'animaux et de magie, cet indigène sautillant et apprenti magicien va devoir restaurer l'ordre qui a été perturbé par les forces du Mal. Pour cela, il doit récupérer des pierres de lune et les ramener au temple de la Lune. Tak est un jeu de plates-formes en 3D qui permet de jouer avec son environnement. Le héros peut utiliser les animaux présents pour se sortir de certains passages délicats ou s'en servir comme moyen de transport. Il peut sauter, nager, grimper et se balancer de corde en corde. Il se transforme aussi en poule comme dans un cartoon, ce qui lui permet de voler et de balancer des œufs explosifs. Le personnage est rigolo et attachant, et l'aventure s'annonce vaste et truffée de surprises...

## Des titres à la pelle!

On a également pu jouer à Warhammer 40000 - Fire Warrior, un FPS tiré de la fameuse série bien connue des « rôlistes » et qui met en scène des Space Marines du futur. La réalisation est propre et l'univers



# ome to Las Vegas!



Alter Echo.



Evil Dead 2.



Moto GP2.

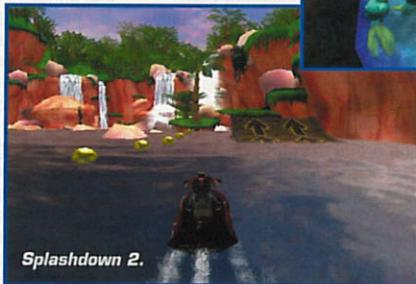


Alter Echo.



Alter Echo.

permet d'intenses séances de tir. Ce jeu est prévu pour l'automne 2003. Pour Alter Echo (printemps 2003) sur PS2 et Xbox, on se demande si certains développeurs n'utilisent pas des substances illicites lors de la création de leurs jeux. Avec un héros qui a trois possibilités de transformation (combat, armement et agilité), et des décors orange et bleus, ce jeu d'action nous a laissés

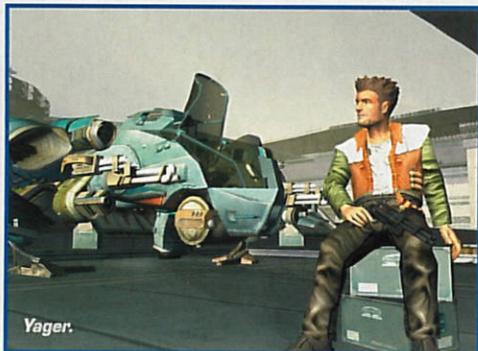


Splashdown 2.

dubitatifs. Faudra creuser, comme on dit! Pour Yager (Xbox), c'est plus simple. C'est un jeu d'action qui vous place aux commandes de vaisseaux galactiques et on ne se pose pas trop de questions métaphysiques : on sauve sa peau en tirant. La réalisation a l'air pas mal du tout. À suivre. Enfin, Evil Dead - A Fistful of Boomstick (mars 2003) est le deuxième épisode d'Evil Dead, le film d'horreur culte. Ash a toujours une tronçonneuse dans une main et une pelle dans l'autre et il détruit à tout-va du mort-vivant et autres saloperies qui ont infesté la ville. Garanti gore et bourrin sur PS2, Xbox et Game Cube! Bon, sur ce, je retourne à cette p... de machine à sous qui m'a déjà bouffé 60 dollars... ■



Yager.



Yager.



## STARCRRAFT

Starcraft Ghost est un jeu de stratégie temps réel. Quatre ans après l'aventure de Starcraft Broodwar, l'action de Starcraft Ghost se déroule dans le futur. Trois races sont proposées : Terriens, Zergs et Protoss. Toutes trois ont leurs caractéristiques : manière de se déplacer, type d'armement, construction de bâtiments et de véhicules particuliers. On retrouve ces trois races dans le jeu Starcraft Ghost... mais en 3D, cette fois-ci!



# Starcraft

## En plein blizzard!

Avec tous ses succès sur PC (Starcraft, Warcraft et Diablo entre autres), on avait presque oublié que Blizzard, depuis dix ans maintenant, a aussi développé des jeux sur console : Rock'n Roll Racing et Lost Vikings (sur Snes ou Megadrive) en sont les meilleurs exemples. Cette année 2003 marque enfin le grand retour de l'éditeur américain sur console avec un titre d'action tactique en 3D : Starcraft Ghost.

**D**urant ses deux premières années d'existence, Blizzard Entertainment (qui s'appelaient alors Silicon & Synapse) travaillait essentiellement pour Interplay. Il avait en charge les conversions de jeux sur console - comme Blackthorne, un jeu bien fichu mais passé quasi inaperçu lors de sa sortie sur Super Nintendo. Passé ces deux années, l'expérience aidant, Silicon & Synapse s'est senti enfin prêt à développer ses propres jeux. Le succès de la compagnie fut rapide, grâce au lancement quasi simultané de Lost Vikings et de Rock'n Roll Racing. Dans la foulée, Silicon & Synapse changea de nom.

### Un Diablo menthe please

Ce n'est que l'année suivante, en 1994, que Warcraft, le premier jeu de Blizzard, vit le jour, rapidement suivi, en 1995, de Warcraft II. Un genre nouveau venait d'être

créé et les ventes s'envolèrent! L'idée d'un nouveau jeu trottait déjà dans l'esprit des développeurs... Le projet Diablo était né. Les années passèrent, les jeux se vendirent par millions, et, dès 1996, un autre projet vit le jour : Starcraft. Présenté sur le salon de l'E3 la même année, le jeu ne fit pas grande impression. Il est vrai que le moteur graphique était celui de Warcraft II, plus tout jeune, et que le concept n'était pas tout à fait original : il s'agissait en quelque sorte d'une adaptation dans un univers futuriste de leur hit Warcraft. Cependant, l'idée d'abandonner le jeu n'a jamais effleuré l'esprit des programmeurs. Leur principale tâche ayant été de développer un tout nouveau moteur graphique, un peu d'huile de coude, quelques nuits blanches, et (touc touc!)... voilà Starcraft entièrement retravaillé. Le jeu sortit en

## WARCRAFT

Premier jeu de Blizzard, Warcraft a lancé la mode des jeux de stratégie en temps réel. Le principe, pourtant très simple, n'existait pas ou peu à l'époque : faire évoluer votre colonie (trois races étaient disponibles : Humains, Orques et Elfes) en puisant dans les ressources naturelles alentour. Une révolution pour l'époque!



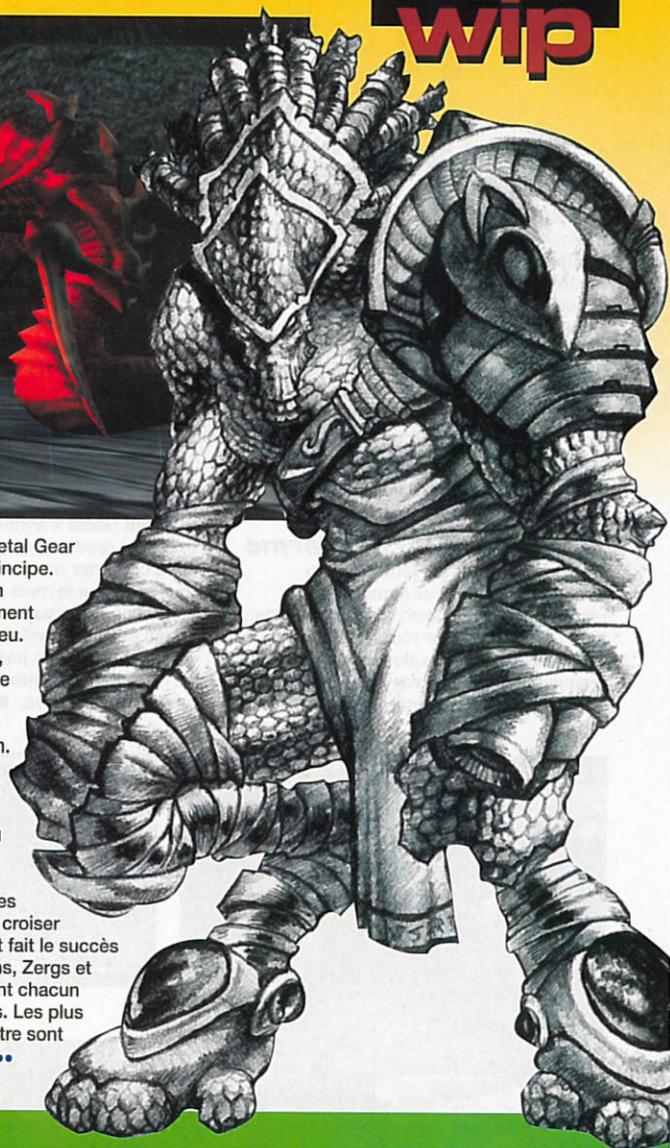
# Ghost

avril 1998 et se vendit à un million d'exemplaires en seulement trois mois. Un record pour Blizzard à l'époque. Depuis 1998, l'éditeur s'est « contenté » de sortir des suites à ses premiers jeux sur PC (Warcraft III, Diablo II et quelques add-on) mais aussi des jeux pour consoles Nintendo 64 ou PSone. L'année 2003 est pour lui d'une importance particulière : tout d'abord, il réédite sur Game Boy Advance ses premiers hits (Lost Vikings, Rock'n Roll Racing et Blackthorne), mais aussi, il réalise deux projets importants : World of Warcraft, un jeu de rôle jouable uniquement en réseau (un MMORPG comme on les appelle), et le titre qui nous intéresse plus particulièrement, Starcraft Ghost.

## Nova Moor

Starcraft Ghost est un jeu d'action tactique à la troisième personne en 3D temps réel, inspiré de l'univers de Starcraft dans ses décors, et d'un Splinter Cell (par

conséquent, d'un Metal Gear Solid 2) dans son principe. Blizzard, fidèle à son image, n'a pratiquement rien dévoilé de son jeu. Tout ce que l'on sait, c'est que l'on incarne une jeune femme, Nova, un assassin à la solde de Dominion. L'histoire se déroule quatre années après Starcraft Broodwar, une extension du jeu Starcraft sur PC. Nova va affronter différents personnages durant son périple et croiser les trois races qui ont fait le succès du jeu sur PC, Terriens, Zergs et autres Protoss, qui ont chacun leurs caractéristiques. Les plus importantes à connaître sont la manière dont les ●●●



... personnages se déplacent et le type d'armement qu'ils utilisent. Tous disposent d'une intelligence artificielle développée et de mécanismes de défense élevés. Les approcher et les abattre ne sera pas simple. Les Terriens ont des unités mobiles, sont capables d'utiliser n'importe quel type de véhicules et d'armes pour les combats. Les Zergs sont des créatures qui s'apparentent beaucoup à des animaux. D'une rare violence, ils se nourrissent des autres races, mais sont aussi capables de s'approprier le caractère génétique de leur proie et de devenir ainsi, au fur et à mesure de leur festin, de plus en plus puissants. Enfin, la race des Protoss est de loin la plus évoluée et donc, la plus dangereuse.

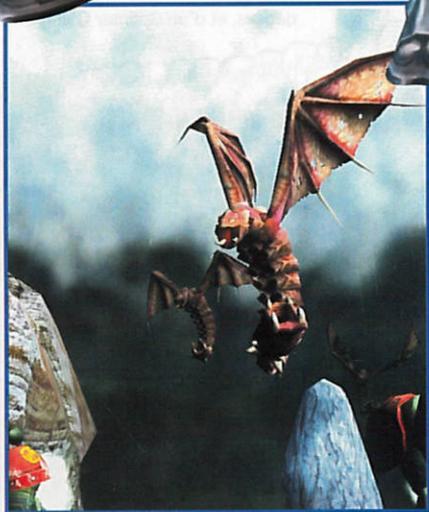
### La tactique du gendarme

Comme dans tous les jeux d'action tactique, il existe deux manières de résoudre les problèmes. La manière forte, façon AHL : je tire sur tout ce qui bouge, je fonce dans le tas, j'explode la tête du premier venu et j'analyse mes objectifs ensuite. L'autre technique, plus subtile,

consiste à s'infiltrer le plus discrètement possible dans les lignes ennemies et de remplir ses objectifs avec un maximum de finesse. Nova dispose, bien entendu, d'un armement conséquent, capable de répondre à la moindre attaque de ses adversaires et de toutes les manières possibles : à la sournoise grâce au fusil de sniper, ou à la dure, avec un lance-grenades, par exemple. Capable de voir à travers les murs, Nova peut également effectuer des déplacements à très grande vitesse, à la manière d'un Max Payne, façon bullet time.

### Wait and see...

Attendu pour la fin de l'année 2003, Starcraft Ghost s'annonce comme un excellent produit. Les photos tendent à nous conforter dans cette idée. Attendons tout de même le mois prochain et la venue en France des équipes de développement du jeu pour enfin voir tourner Starcraft Ghost et nous faire une bonne idée de ce que pourra être le jeu dans sa version définitive. ■



## DIABLO

Diablo, pour une fois dans un jeu Blizzard, n'est pas un jeu de stratégie : pas d'or à extraire, pas de bois à couper, pas de ferme à construire... Un vrai bonheur ! Le principe est simple : on choisit

son personnage parmi différentes races et on le fait évoluer en fonction des combats qu'on mène. Plus on frite d'ennemis, plus on prend de puissance. Simple. Efficace. Génial.



RÉSERVÉ À CEUX QUI ONT L'INFILTRATION DANS LE SANG.





# TENCHU

La Colère Divine



Public Adulte  
DÉCONSEILLÉ  
aux moins de  
**16**  
ANS

PlayStation.2 **ACTIVISION.**

© 2003 Activision, Inc. et ses filiales. Édité et distribué par Activision Publishing, Inc. Activision et Tenchu sont des marques déposées et La Colère Divine est une marque d'Activision, Inc. et de ses filiales. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

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

sans astuces

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

avec astuces

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

# 3615 astuces®

☎ 0892 70 41 41

 0901 701 501  0900 70 200

## NOUVEAU

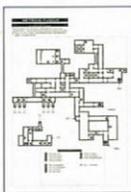
Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par courrier. Vous pouvez aussi recevoir une copie des astuces et solutions consultées: c'est très rapide que de recopier!



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



Exemple: SM Sunshine, Place Delphino.



Exemple: Metroïd Fusion, Le pont principal.



Exemple: The Getaway, Carte des lieux importants.



Exemple: GTA Vice city, Plan des paquets cachés.

## 3617 ASTFAX

# ASTUCES, CODES, TIPS DE 3000 JEUX

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

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de

trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est

à votre service 7j/7, 24h/24: par téléphone -0892 70 41 41 ou par minitel: 3615 astuces.

# dossier

La saga des Resident Evil continue sur Game Cube



## RESIDENT EVIL

Série culte du jeu vidéo, s'il en est, Resident Evil fait partie de ces titres qui se sont aussitôt imposés comme référence à leur sortie. À l'occasion de la sortie française de Resident Evil 4 et des conversions américaines du 2 et du 3 sur la Game Cube, Consoles+ vous a concocté un dossier de la mort avec historique, interview du producteur, tests, et pour finir, soluce complète du dernier opus. Frissons garantis!

## RESIDENT

À sa sortie, le premier épisode de Resident Evil (Biohazard au Japon) connut un immense succès. Ce titre inventait ni plus ni moins un nouveau genre de jeu : le « survival horror ». Depuis, les épisodes se sont succédés, l'histoire a évolué, tout en conservant son essence première, c'est-à-dire la terreur. Pour vous, nous retraçons l'histoire de cette grande saga, épisode par épisode, dans l'ordre chronologique de leur sortie. **Cony**

Le scénario général des Resident Evil commence par le rappel d'incidents étranges qui se sont déroulés dans la forêt de Raccoon. Les victimes retrouvées ont apparemment été dévorées. Le caractère insolite de ces événements incite les autorités à envoyer un commando spécial. Rapidement, l'équipe Bravo des S.T.A.R.S ne donne plus signe de vie. Une seconde équipe

est alors dépêchée sur les lieux : l'Alpha team. Jill Valentine et Chris Redfield font partie de ce commando et sont les héros de Resident Evil premier du nom (août 1996, PlayStation). Lorsqu'elle arrive sur les lieux, une partie de l'équipe est décimée. Seuls Jill, Chris, Barry et leur supérieur Wesker parviennent à se réfugier dans un manoir. Chris et Jill vont y découvrir l'existence du Virus-T. Ils comprendront alors qu'ils ne sont que les pions de Wesker et les cobayes d'une multinationale pharmaceutique nommée Umbrella. Après avoir affronté de nombreux pièges et créatures génétiquement modifiées, ils parviendront à s'échapper du manoir, qui explosera peu après. Pendant ce temps, dans la ville de Raccoon, Claire Redfield recherche son frère Chris, disparu depuis plusieurs jours. Elle croise Leon Kennedy, un jeune flic dont c'est le premier jour de travail. Malheureusement pour eux, Raccoon n'est déjà plus que désolation, les rues sont peuplées de morts-vivants : le virus s'est propagé. Ils croiseront la route de William Birkin, l'un des chercheurs à l'origine du virus et se l'étant injecté. Ensemble, Claire et Leon l'affronteront et parviendront à s'enfuir

avant que la ville ne soit rayée de la carte. Ainsi s'achève Resident Evil 2 (mai 1998, PlayStation).

## Flash-back

Le troisième épisode revient en arrière : Resident Evil Nemesis (novembre 1999, PlayStation), nous narre la fuite de Jill à travers Raccoon, peu de temps avant que Claire et Leon n'interviennent. Lorsqu'elle arrive à Raccoon, Jill découvre que la ville est infectée. Mais il y a plus grave : Umbrella veut à tout prix faire taire ce témoin gênant et lance le Nemesis à ses trousses. Soldat invincible et sans états d'âme, le Nemesis donnera du fil à retordre à Jill, mais finira dissout dans la lave. Resident Evil - Code : Veronica (mars 2000, Dreamcast) se déroule quelques semaines plus tard. Claire Redfield, toujours à la recherche de son frère, s'introduit dans les laboratoires français d'Umbrella. Elle y sera capturée et envoyée sur une île au milieu du Pacifique, où fera la connaissance de Steve Burnside, lui aussi emprisonné. Ensemble, ils affronteront les enfants de la famille Ashford, descendants du créateur d'Umbrella, et aussi l'infâme Wesker, à présent génétiquement

modifié. Steve sera finalement contaminé et Claire devra l'abattre. Avant de s'échapper de l'île, elle retrouvera son frère Chris.

## La genèse

Toutes ces suites ayant un peu mis à mal la logique et la chronologie qui liait les épisodes, il était nécessaire de connaître l'histoire depuis le commencement. C'est-à-dire depuis l'arrivée de l'équipe Bravo à Raccoon. Resident Evil 0 (mars 2003, Game Cube) nous permet donc de suivre les aventures de Rebecca Chambers, membre de la Bravo team des S.T.A.R.S. Avec l'aide de Billy Coen, un prisonnier en fuite, elle affrontera le créateur du virus, le Dr Marcus et ses premières créations morbides. Une fois sortis de l'enfer, Rebecca et Billy se sépareront. Rebecca se réfugiera dans un manoir qui lui semble sûr... On la retrouvera dans le premier épisode de la saga, dans laquelle elle mourra ou vivra, selon les actions du joueur. La boucle est bouclée ? Non ! Resident Evil 4 se prépare. Léon est de retour et le virus a beaucoup muté, il se propage désormais sous forme d'une brume... Mais, chut ! On n'en dira pas plus pour le moment. ■

## Interview de Hiroyuki Kobayashi

Hiroyuki Kobayashi n'est autre que le « game producer » de la série des Resident Evil chez Capcom. À l'occasion de la sortie française de Resident Evil 0, il a accordé une interview exclusive à notre honorable correspondant au Japon, Kagotani san.

Le parcours de Kobayashi est exemplaire. Jeune étudiant fraîchement diplômé, il rêve de travailler dans l'image de synthèse, la grande nouveauté, encore ignorée à l'époque par les géants de l'électronique, comme Matsushita ou Sony. Passionné de jeux comme Virtua Fighter ou Ridge Racer, il entre chez Capcom et intègre une équipe qui travaille sur un projet mineur, sans trop y croire... mais ce projet est justement basé sur l'image de synthèse ! L'équipe ? des anonymes, ou presque... Le titre ? Il va bouleverser le monde du jeu vidéo et véritablement catapultier la PlayStation est en train de naître... et il s'appelle Biohazard (avec un B majuscule à l'époque).

**Consoles+ :** Est-ce la même équipe qui travaille sur les trois projets en cours : biohazard, biohazard 0 et biohazard 4 ?

Hiroyuki Kobayashi : Non, pas du tout ! En fait, le développement de biohazard et de biohazard 0 a débuté simultanément. On a d'abord lancé le

développement de biohazard 0, puis est arrivé biohazard très peu de temps après. Ce dernier a été terminé alors que 0 était toujours en cours. À cela, il faut ajouter biohazard 4, dont le développement a été lancé juste après le celui de biohazard. Actuellement, trois équipes différentes travaillent sur ces projets.

## Utilisez-vous l'expérience acquise dans biohazard sur les deux autres volets ?

Si vous regardez bien biohazard et biohazard 0, vous vous rendez compte qu'ils sont très différents. Bien sûr, on se sert de l'expérience acquise sur biohazard, mais les besoins de biohazard 0 sont tels qu'on est obligé de partir de zéro la plupart du temps. Vous vous rappelez du passage dans les bois, dans biohazard ? La lumière, filtrée par le feuillage des arbres, est portée en temps réel sur les personnages. Eh bien, dans le train de biohazard 0, vous devez rajouter les éclairages provenant des bougies et des lampes. Bref, cela fait beaucoup plus de choses à gérer.

## Et biohazard 4 ?

Alors là, c'est une autre histoire ! Pour le moment, on est en train de penser à modifier le concept original. Je pense qu'il a fait son temps. Il faut donner de nouvelles sensations. On va donc passer à autre chose en termes de moteur. Ce projet a une longue histoire. Shinji Mikami avait confié le design à Hideki Kamiya, avec carte blanche pour faire évoluer la série. Il nous a alors pondu une aventure sur un bateau. L'ambiance était très noire, terrifiante, démoniaque, et l'action intense. Mais cela n'avait plus rien d'un Biohazard ! On a recyclé ce projet qui est devenu plus tard Devil May Cry. Et Mikami a dû trouver quelque chose d'autre pour réfléchir à Biohazard 4, qui est devenu le biohazard 4 de la Game Cube.

## Pourquoi développer uniquement sur Game Cube ?

Notre boss, Mikami, a déjà répondu à cette question lors de l'annonce conjointe avec Nintendo. On a bien réfléchi à ce qu'est Capcom, c'est-à-dire un créateur de jeux vidéo. Nintendo, Miyamoto en tête, est un autre grand créateur de jeux vidéo. Nous avons les mêmes idées, la même approche. Nous étions faits pour nous entendre. Le rapprochement s'est fait très naturellement, je vous l'assure. Nous pensions

# EVIL

vendre plus de biohazard sur GC, mais nous ne regrettons pas notre choix. L'idée était d'avoir enfin l'intégralité de la série sur une seule et même plateforme. Si nous avions sorti ces titres sur PS2, je suis sûr que nous aurions fait largement le million! Mais cela impliquait que biohazard 4 attende la PS3 pour sortir; et donc que les joueurs achètent encore une nouvelle console! Alors qu'avec la GC, on peut tout faire sur une seule et même machine. Enfin, dernier point – et certainement l'un des plus importants –, la GC est une machine exclusivement dédiée au jeu. Nous nous adressons uniquement au public motivé par le jeu.

## Comment Nintendo, d'habitude si vigilant, a-t-il accepté un tel degré de violence sur sa machine?

Vous vous souvenez du Biohazard original, celui de la PS: le sang qui gicle, les parties de corps humains qui tombent, etc. Eh bien, tout cela fait partie intégrante du concept original. Sans tous ces éléments, Biohazard ne serait plus Biohazard. Quand on a dit cela à Nintendo, ils nous ont vraiment pris de court: « Cela aurait été difficile avec le Nintendo de jadis, mais c'est possible avec le Nintendo d'aujourd'hui! » Même Nintendo s'adapte aux conditions du marché actuel!

## Croyez-vous que biohazard va définitivement changer l'image de la console?

Si l'on considère biohazard seul, non! C'est impossible! Bien sûr, deux titres biohazard, c'est toujours mieux qu'un seul: l'impact est bien meilleur. Mais ça reste insuffisant. Aussi, nous préparons d'autres jeux pour supporter la série. Notre volonté est d'offrir des titres variés sur cette plateforme. C'est la meilleure façon de changer l'image de la GC.

## Le projet de biohazard 0 avait débuté sur N64. Pourquoi avoir attendu jusqu'à la GC?

Nous étions terriblement limités par la capacité de stockage de la ROM. Nous avons pourtant réussi à inclure tout ce nous voulions impérativement dans le

jeu, dans les limites de la ROM N64 (256 mégas). Et puis Nintendo a annoncé son projet Dolphin de console nouvelle génération. Cela nous a tout naturellement poussés à revoir le projet et le repousser. Ce fut une terrible décision, sachant que le jeu était très avancé, pour ne pas dire terminé!

## Avez-vous connu les mêmes difficultés techniques sur biohazard et biohazard 0?

Dans biohazard 0, le plus gros problème était la séquence du train, au tout début du jeu. Vous avez dans ce passage un nombre incroyable d'objets en mouvement! Le train est lancé à vive allure et tous les objets vibrent en conséquence (par exemple, les objets posés sur une table ou les rideaux des fenêtres). Vous avez également la lumière extérieure filtrée par les arbres, qui pénètre dans les wagons en pleine vitesse... Il y a énormément de paramètres à gérer! Avec biohazard, la tâche n'était pas aussi compliquée du fait que nous avions un modèle pré-existant sur PS: on savait où aller, et comment! Pour biohazard 0, tout était nouveau et nous devions tout remettre en cause à chaque instant pour conserver une

harmonie avec le reste de la série. C'est pourquoi, en plus du challenge technique, le jeu a demandé plus de temps pour son développement.

## Pourquoi avez-vous conservé le concept original de persos 3D plaqués sur des décors 2D?

Nous avons toujours pensé que c'était le meilleur moyen de traduire l'horreur de la série. Grâce à ce système, vous pouvez avoir une vue globale de votre environnement, avec un niveau graphique très convaincant et des décors fouillés. En 3D, cela aurait été impossible et aurait influé directement sur l'ambiance. Nous avons fait le test avec Code: Veronica, et ça n'a pas franchement été une réussite (ça reste un épisode à part – et pour cause!).

## De quoi êtes-vous le plus fier sur Game Cube?

Sans aucun doute, ma scène préférée est celle du hall dans le manoir de biohazard. On y trouve tout l'esprit du jeu! Certes, sur GC, on a remanié les caméras pour en renforcer l'impact, mais dans l'esprit, c'est toujours le même passage, aussi charismatic qu'au temps de la version PS! Concernant biohazard 0, c'est indiscutablement la scène du train. Sincèrement, on en a bavé! Je pense que c'est un passage unique dans la série. On s'est fait plaisir!

## Comment comptez-vous gérer toutes ces sorties sur Game Cube?

Biohazard est paru l'année dernière, et biohazard 0 l'a suivi peu après. À présent, nous sortons simultanément les volets 2 et 3. Ces deux jeux sont identiques aux originaux PS; ils ont donc demandé

moins de temps de développement. On travaille aujourd'hui sur Code: Veronica qui, lui aussi, sera identique à l'original. Maintenant, le gros challenge est de positionner biohazard 4 judicieusement. Il demande encore pas mal de boulot car on prépare quelque chose de vraiment différent.

## On pensait que Code: Veronica marquait la fin de la saga, et vous annoncez biohazard 4! Une autre suite est-elle à prévoir?

C'est difficile à dire. Code: Veronica était basé sur une des intrigues de la série, mais pas sur l'intrigue principale: celle de l'origine du virus. Donc, il faut considérer Code: Veronica comme une histoire parallèle. C'est pourquoi on a choisi ce titre. En termes de scénario, on dispose encore de pas mal de marge. En fait, on a perdu pas mal de temps avec le 2 et le 3 qui ne font pas vraiment avancer l'intrigue. Alors OK, il y aura bien une suite à biohazard 4. Ça y est, je l'ai dit!

## Quelles sont les qualités de la Game Cube?

Chaque console a ses points forts et ses points faibles. Pour être honnête au sujet de la GC, elle est si facile à programmer! Il nous a fallu seulement un an et deux mois pour développer biohazard! Il est vrai que Nintendo nous a pas mal aidé, notamment pour mettre au point le moteur graphique. Et notez bien que ce n'est pas du MPEG dans le fond! Rendez-vous compte: nous avons commencé le développement de biohazard avec une petite douzaine de personnes, et terminé avec environ une soixantaine! On a même dû augmenter le staff pour ne pas louper la date de sortie! Des séries comme biohazard ou Onimusha sont très gourmandes en hommes! Mais grâce à la Game Cube, on a vraiment réduit le temps de développement, tout comme la taille des équipes.

## Avez-vous une anecdote au sujet du développement du tout premier Biohazard sur PlayStation?

Oh oui! J'en ai une amusante! Quand nous étions sur le développement du premier Biohazard PS, Mikami et moi, nous nous demandions tout le temps ce que valait notre travail. Vous savez,

quand vous êtes complètement investi dans un projet, n'est pas facile d'avoir une vision objective de ce que vous faites. Mikami connaissait un gars, un collègue qui bossait dans le bureau

d'à côté. C'était le directeur du projet Rockman Dash. Mikami l'a appelé et lui a mis le pad en main. Le gars a commencé à jouer. Il se trouvait dans le hall du manoir, au tout début du jeu, et, tout naturellement, il a voulu sortir dehors. Et, là – le pauvre! –, il y a le fameux passage avec les chiens! À ce moment, notre cobaye s'est violemment jeté en arrière en lâchant le pad! Alors, Mikami a su que nous étions sur la bonne voie. Je me rappelle qu'il n'a prononcé qu'un seul mot, tout simplement « Ouï! ... » ■

Code: Veronica était basé sur une des intrigues de la série, mais pas sur l'intrigue principale: celle de l'origine du virus.

Il y aura bien une suite à biohazard 4. Ça y est, je l'ai dit!

Hiroyuki Kobayashi





# RESIDENT EVIL 2

**R**esident Evil 2 arrive sur Game Cube pour combler les fans de cette série culte. Après une version de Resident Evil premier du nom entièrement retravaillée pour la console de Nintendo, c'est à une simple conversion du deuxième épisode que nous avons droit cette fois-ci. Vous pourrez, au choix, participer à l'aventure en contrôlant Claire Redfield ou Leon S. Kennedy. Claire est une aventurière à la recherche de son frère, Chris, disparu dans d'étranges circonstances dans la petite ville de Raccoon. Leon, lui, est policier, et tente de ramener l'ordre dans une région où le trouble et la confusion règnent depuis l'apparition de phénomènes pour le moins paranormaux. Une version légèrement retravaillée, et exclusive à la Game Cube, est disponible pour les deux scénarios, ainsi que la version classique parue à l'époque sur PS.

Comme dans le premier volet, vous manipulez votre perso dans une vue à la troisième personne (style Tomb Raider) et parcourez des décors en 2D précalculée d'une grande qualité esthétique. La variété des lieux parcourus constitue l'un des points forts de ce titre.

## Evil séducteur

Le scénario, lui, vous entraîne dans un sordide poste de police, dans des égouts dégoûtant ou encore dans une lugubre forêt. Tout est réuni pour plonger le joueur dans la terreur. Heureusement, les armes découvertes deviennent de plus en plus puissantes au fur et à mesure, alors que quelques énigmes ralentiront régulièrement votre progression. Selon le niveau de difficulté choisi, il faudra s'appliquer à bien gérer l'inventaire et surtout utiliser à bon escient tous les objets et bonus découverts. ■



Nos deux héros sont là pour faire régner l'ordre et la justice.



Pan ! dans la tronche des monstres.



oui, mais...

## Toxic

Resident Evil 2 est un bon volet de la série, mais sans plus. Il se contente de reprendre les éléments qui avaient séduit dans le premier et ne prend pas autant de risques que le troisième. C'est un bon jeu, prenant, mais qui ne possède ni le charme ni la finesse des autres épisodes. Il n'en reste pas moins que le jeu devient vite passionnant ! Mais comme cette version GC est en tout point semblable à celle de la PS, elle s'adresse avant tout aux (riches) collectionneurs.



Un train pour l'enfer, et un wagon bien encombré



Poussez fort, Madame, c'est une statue !

Les rues de Raccoon City ne sont vraiment pas sûres ! Mais que fait Sarko ?



Les énigmes régaleront les cérébraux.

## À la poursuite du diable

### RESIDENT EVIL 2

#### les plus

- une grande aventure
- les zombies qui explosent

#### les moins

- le manque de vraies nouveautés
- le potentiel de la GC peu exploité

#### intérêt

85%

La magie de Resident Evil est là, mais il vaut mieux profiter des vraies exclusivités Game Cube.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- SURVIVAL HORROR
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



# RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Évidemment qu'il est de nouveau question de mutations génétiques, de monstres sanguinaires et de blaste pure, puisqu'il s'agit ni plus ni moins que de la conversion pour Game Cube du Resident Evil sorti il y de longs mois sur PS. Nous voici à nouveau dans la peau de Jill Valentine, survivante de la valeureuse – mais décimée – unité spéciale STARS. La paisible Raccoon City, suite à des événements tragiques (qui constituent la trame de l'épisode 2), se trouve envahie par des créatures tout droit sorties de l'enfer. Aberrations génétiques qu'il va falloir affronter et, autant que possible, dessouder vite fait bien fait. La belle Jill se sent

bien isolée; heureusement, une bonne récolte d'objets et d'armes puissantes l'attend, qui l'aidera à meubler sa solitude et à parer les attaques des monstres gluants. Elle rencontrera aussi quelques personnages moins hostiles, qui lui donneront des informations et feront évoluer le scénario.

## Stand de tir

Les énigmes ne sont jamais vraiment difficiles et rien n'entrave sérieusement la perpétuelle tuerie. Dans le mode hard, les monstres sont, comme il se doit, beaucoup plus résistants, et les munitions plus rares, ce qui vous oblige à distribuer les pruneaux avec parcimonie. De toute façon, n'en doutez pas, quel que soit le mode choisi, l'action prendra le pas sur la réflexion. Ce volet est indéniablement le plus dynamique – et le plus linéaire – de la série. À tout moment du jeu, vous pouvez accéder à votre inventaire pour gérer vos acquisitions et mettre toutes les chances de votre côté. Les créatures



Quelques grosses bêtes vont venir vous embêter.



C'est magnum force pour nos bons amis les zombies.

sont en nombre très conséquent, ce qui rend la promenade dans les décors du jeu tout sauf reposante. Notons enfin qu'au cours de son passage sur Game Cube, Nemesis s'est fait une toilette: d'une part, les temps de chargement ont été réduits, et, d'autre part, les graphismes ont été lissés. Le visuel n'utilise toutefois pas les véritables potentialités de la GC. ■



oui, mais...

## Toxic

Nemesis est toujours aussi efficace. C'est le Resident Evil le plus orienté vers l'action. Le jeu a gagné en rapidité et quelques énigmes ont été revues, mais c'est, au final, la simple conversion du jeu sorti sur PlayStation. Les capacités de la Game Cube ne sont pas du tout utilisées. Cette sortie, outre le fait qu'elle étouffe la ludothèque de la petite dernière de Nintendo, n'apporte rien d'autre que de l'argent dans les caisses de Capcom. Mis à part les quelques fans absolus de la série, gardez votre argent pour les titres vraiment neufs!

## RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

### les plus

- l'action permanente
- le scénario habile

### les moins

- pas de vraie particularité GC
- c'est pas nouveau!

### intérêt

83%

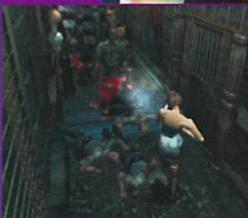
C'est toujours bon de plonger dans un Resident Evil, mais là, c'est juste en attendant les vraies nouveautés.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- SURVIVAL HORROR
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

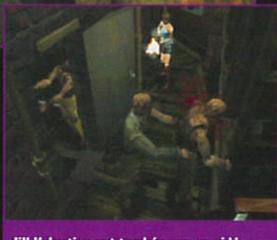


C'est bourrin et puis c'est bien comme ça!

Ce boss est du genre collant. Il revient tout au long de la partie.



Un peu de vent dans les cheveux de cette âme en perdition.



Jill Valentine est tombée sur un nid! Feu à volonté.



# RESIDENT EVIL 0



Billy est un aventurier que rien n'arrête. De la graine de héros!



Il faut prévenir la SPA et lui signaler que cette petite bête est blessée.



Les monstres prolifèrent dans l'obscurité.



Les couloirs réservent des surprises de taille.

**A**près avoir enchanté les joueurs japonais, Resident Evil 0 arrive en version européenne et s'apprête à vous plonger dans un bain de fureur et de beauté maléfique. L'action de cette nouvelle bombe de Capcom se situe à l'origine du drame qui s'est abattu sur Raccoon City. Vous allez enfin savoir comment le T-virus a transformé de paisibles péquenots en zombies assoiffés de sang. Rebecca Chambers, membre du S.T.A.R.S., est le premier personnage disponible dans la partie. Par la suite, vous pourrez utiliser simultanément deux héros. En effet, Billy Cohen, un prisonnier

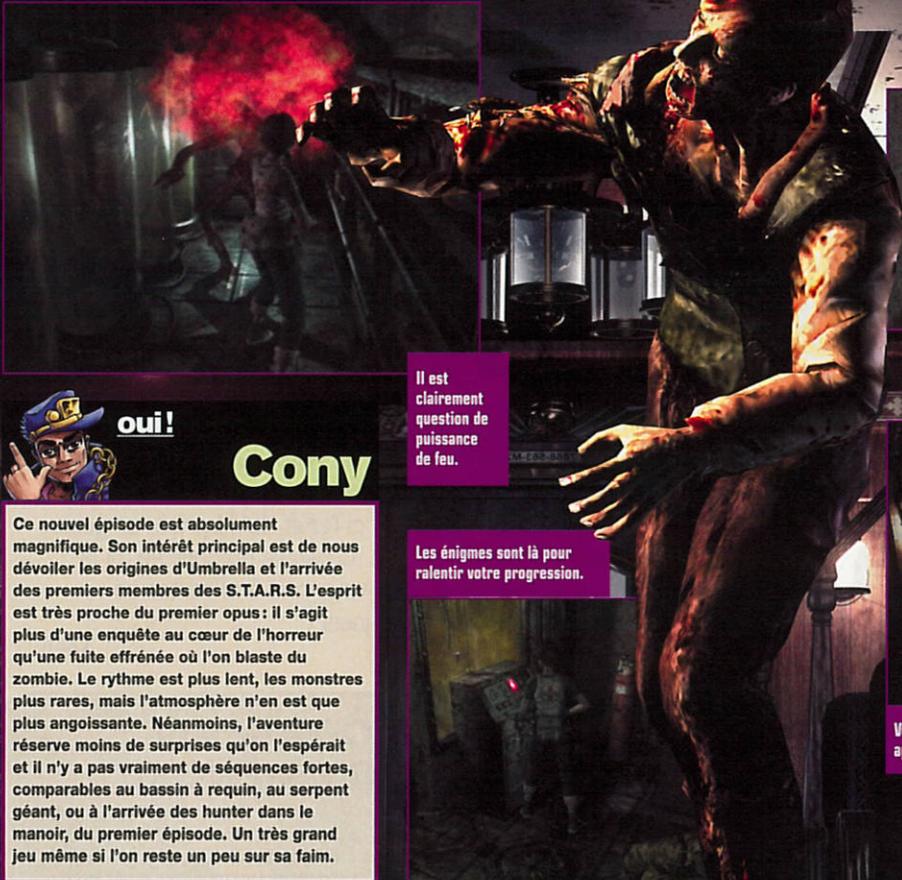
évadé va se joindre à la belle pour tenter de sauver sa peau. Libre à vous d'utiliser l'un ou l'autre pour résoudre les énigmes et livrer les nombreux combats qui vous attendent. Un travail d'équipe est également possible grâce à un écran de sélection précis qui permet de diriger les deux aventuriers vers un avenir meilleur.

## Une claque dans la face!

L'un des principaux bouleversements qui attend les fidèles de la série est la disparition des mythiques coffres capables de recevoir l'ensemble des objets récupérés. Une option permet dorénavant de

poser ces derniers à même le sol pour gérer son inventaire. Les combats contre les nouvelles créatures infernales ne manqueront pas de surprendre les plus endurcis pourfendeurs de démons. Par contre, la résolution des énigmes de demande pas beaucoup de réflexion. Resident Evil 0 est bien rythmé: les phases d'action et de recherche se succèdent allégrement. Mais c'est sur le plan visuel et dans le domaine de l'animation que la claque est la plus forte. Détails qui tuent et effets dans tous les sens sont là pour confirmer que Resident Evil se place comme l'un des plus beaux jeux jamais réalisés. ■

**Le vrai visage de la peur**



Quand il faut faire parler la poudre pour le bien de l'humanité.



oui!

## Conny

Il est clairement question de puissance de feu.

Les énigmes sont là pour ralentir votre progression.

Ce nouvel épisode est absolument magnifique. Son intérêt principal est de nous dévoiler les origines d'Umbrella et l'arrivée des premiers membres des S.T.A.R.S. L'esprit est très proche du premier opus : il s'agit plus d'une enquête au cœur de l'horreur qu'une fuite effrénée où l'on blaste du zombie. Le rythme est plus lent, les monstres plus rares, mais l'atmosphère n'en est que plus angoissante. Néanmoins, l'aventure réserve moins de surprises qu'on l'espérait et il n'y a pas vraiment de séquences fortes, comparables au bassin à requin, au serpent géant, ou à l'arrivée des hunter dans le manoir, du premier épisode. Un très grand jeu même si l'on reste un peu sur sa faim.



Votre survie dépendra de votre aptitude à appuyer au bon moment sur la détente.

## VOYAGE AU BOUT DE LA NUIT

C'est une belle aventure qui vous attend. Les décors et les environnements vont vous en mettre plein les mirettes. Les détails sont affolants de réalisme.



Toujours unis dans l'adversité, Rebecca et Billy sont prêts à tout pour s'en sortir.



Voici un décor qui n'inspire rien d'autre que la peur.



Les détails sont d'une incroyable finesse, l'ambiance y gagne en intensité.



Les effets sur les éléments du décor sont d'un réalisme impressionnant.



yes, sir!

## Toxic

Un visuel extraordinaire, une action omniprésente et des trouvailles bien senties... Peu de points négatifs viennent ternir ce Resident Evil 0 sur Game Cube. Il n'en reste pas moins que ce volet est un peu trop orienté vers la blaste pure. Il manque juste un poil de difficulté dans les énigmes et d'innovation dans l'agencement des décors pour surprendre complètement les habitués de la saga. Mais bon, c'est tellement de bonheur!



## les plus

- la réalisation ébouriffante
- l'action soutenue
- le scénario captivant

## les moins

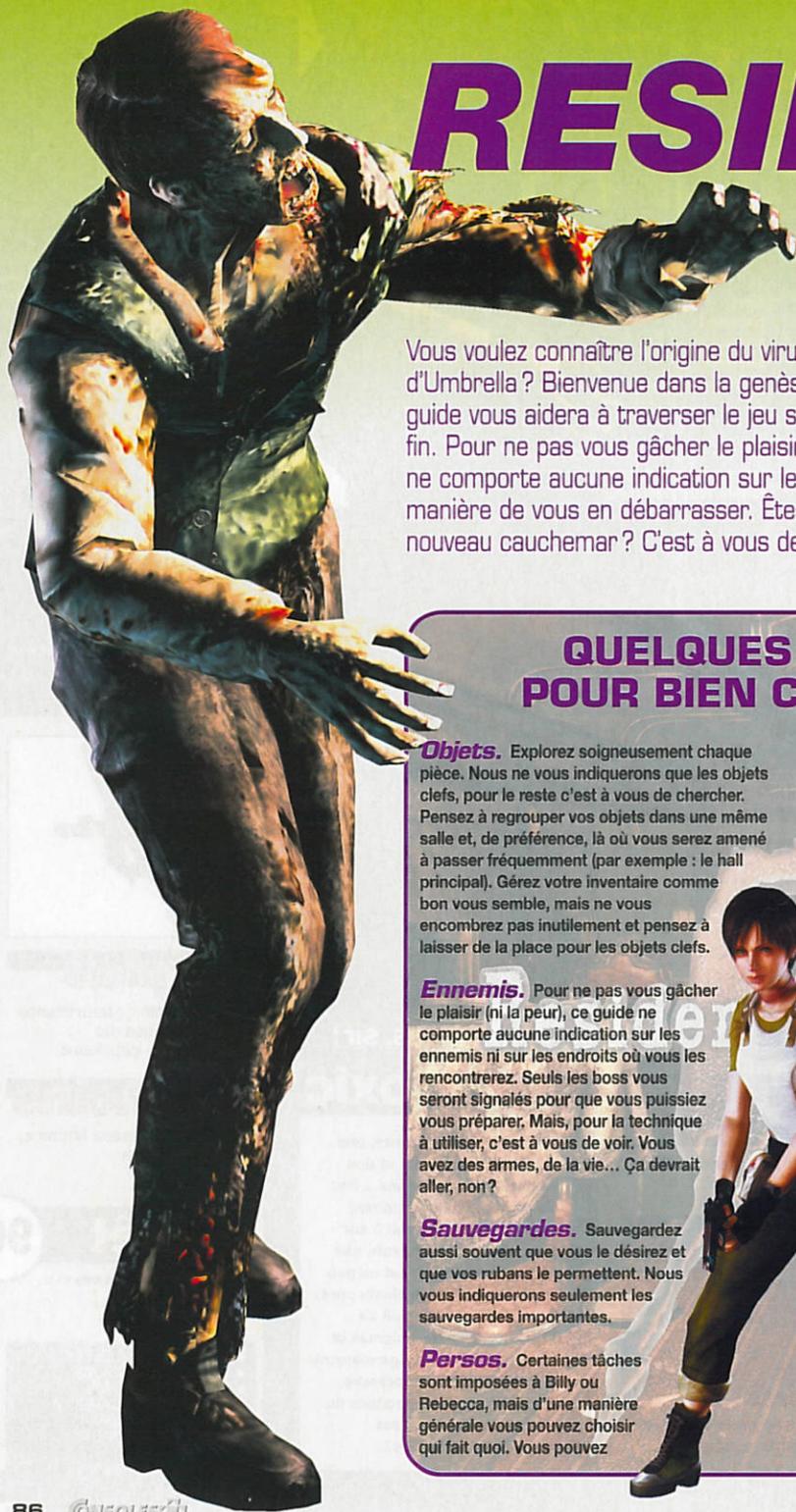
- un épisode assez linéaire, orienté action

## intérêt 96%

C'est beau, c'est bon, c'est long, c'est Resident Evil 0. À table!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- SURVIVAL HORROR
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

# RESIDENT



Vous voulez connaître l'origine du virus-T et découvrir le concepteur d'Umbrella ? Bienvenue dans la genèse de Resident Evil. Ce petit guide vous aidera à traverser le jeu sans encombres, du début à la fin. Pour ne pas vous gâcher le plaisir, ni l'effet de surprise, ce guide ne comporte aucune indication sur les monstres rencontrés, ni la manière de vous en débarrasser. Êtes-vous prêt à affronter ce nouveau cauchemar ? C'est à vous de jouer !

Cony

## QUELQUES CONSEILS POUR BIEN COMMENCER

**Objets.** Explorez soigneusement chaque pièce. Nous ne vous indiquerons que les objets clefs, pour le reste c'est à vous de chercher. Pensez à regrouper vos objets dans une même salle et, de préférence, là où vous serez amené à passer fréquemment (par exemple : le hall principal). Gérez votre inventaire comme bon vous semble, mais ne vous encombrez pas inutilement et pensez à laisser de la place pour les objets clefs.

**Ennemis.** Pour ne pas vous gâcher le plaisir (ni la peur), ce guide ne comporte aucune indication sur les ennemis ni sur les endroits où vous les rencontrerez. Seuls les boss vous seront signalés pour que vous puissiez vous préparer. Mais, pour la technique à utiliser, c'est à vous de voir. Vous avez des armes, de la vie... Ça devrait aller, non ?

**Sauvegardes.** Sauvegardez aussi souvent que vous le désirez et que vos rubans le permettent. Nous vous indiquerons seulement les sauvegardes importantes.

**Persos.** Certaines tâches sont imposées à Billy ou Rebecca, mais d'une manière générale vous pouvez choisir qui fait quoi. Vous pouvez

travailler en équipe constamment ou au contraire, choisir d'être seul pour être plus rapide et moins vulnérable. Variez les situations et ne vous sentez pas obligé de suivre les choix proposés dans ce guide.

**Herbes.** Pour vous éviter de vous encombrer et de faire de nombreux allers-retours, repérez les endroits où sont les plantes et utilisez-les sur place. Ne transportez que des mélanges sur vous.

**Armes.** Équipez-vous logiquement et équilibrez la puissance de feu de vos personnages. Si vos deux protégés utilisent le même type d'arme, faites porter les munitions par un seul. Vous pouvez également faire transporter tous les objets par l'un et armer très lourdement l'autre. Là aussi n'hésitez pas à essayer plusieurs configurations.

**Difficulté.** En mode normal, économisez vos munitions et vos potions de vie. Ne flinguez pas tout ce qui bouge, contentez-vous de sécuriser le chemin et n'hésitez pas à fuir un combat inutile. En mode facile : lâchez-vous, vous ne manquerez de rien. En mode difficile : accrochez-vous, vous manquerez de tout.



## EVIL 0

## LE TRAIN

## Rencontre avec Billy

Après la séquence d'intro, vous êtes dans le train, aux commandes de Rebecca. Dirigez-vous vers la gauche et traversez les deux wagons de passagers. Dans le couloir suivant, visitez le premier compartiment



sur votre droite et ramassez les objets et le document. Ressortez, puis entrez dans la pièce suivante, c'est la salle de sauvegarde. Prenez ce que vous trouvez et ressortez. Continuez dans le couloir et récupérez la clef du wagon-restaurant sur le cadavre à côté de la porte [1]. Là, vous ferez la connaissance de Billy.

## Séparés

Après la vidéo, retournez au wagon par lequel vous êtes entré dans le train. Au bout se trouve le restaurant, utilisez la clef. Là,



Billy vous proposera de faire équipe et vous mettra à l'épreuve. Montez à l'étage et occupez-vous de la créature visqueuse. Billy vient vous rejoindre. Allez au bout de la pièce et utilisez l'échelle pour grimper sur le toit du train. Avancez jusqu'à la locomotive, examinez le boîtier de contrôle et reconnectez le câble [2]. L'un de vos persos se retrouve alors isolé, dans une pièce fermée. Examinez la pièce, repérez le passe-plat et récupérez la clef du bureau du contrôleur.

## Délivrance

Prenez alors les commandes de l'autre personnage et redescendez. Passez la porte automatique en bas des escaliers, vous êtes dans la cuisine. Là se trouve le

second passe-plat. Utilisez-le pour échanger la clef que vous venez de trouver avec le perso libre. Dirigez-vous vers l'avant du train (là où vous avez rencontré Billy la première fois) et ouvrez la cabine du contrôleur. Prenez le plan du train, la mallette dans le placard et actionnez l'interrupteur. Grimpez à l'échelle, traversez la salle et ouvrez la porte. Dans le couloir suivant, ramassez le pic à glace sur le chariot [3], continuez et entrez par la porte



de droite. Vous trouverez le fusil de chasse et quelques munitions. Faites demi-tour, affrontez le scorpion géant, ramassez le levier et retournez à la cuisine. Là, faites passer le pic à glace par le passe-plat. Changez de perso et utilisez le pic à glace sur la porte, vous êtes libre.

## Le grappin

Faites se rejoindre les deux persos dans la cuisine et utilisez le levier sur le panneau d'accès, au sol. Descendez par le conduit, déverrouillez la porte derrière vous, récupérez l'anneau en or dans la cage des chiens et associez-le à la mallette. Ensuite, passez par la porte à l'autre bout du wagon.



Vous êtes à présent à l'arrière du train où se trouve le grappin. Pour le prendre : séparez les personnages, baissez le levier de déverrouillage avec l'un, puis décrochez le grappin avec l'autre [4]. Retournez ensuite au wagon du début, traversez-le et ouvrez la porte. Dans le wagon suivant, utilisez le grappin sur la fenêtre à votre droite.

## La locomotive

Une fois sur le toit, descendez par le trou, au sol, un peu plus loin. Dans la pièce, ramassez la boîte à bijoux et ouvrez-la. Vous possédez l'anneau d'argent ; associez-



le à la mallette et ouvrez-la pour trouver la carte d'accès bleue. Sortez par la porte : vous êtes

dans la portion de couloir du premier étage dont l'accès était bloqué par les larves. Prenez à gauche et descendez retrouver votre partenaire. Continuez votre progression vers l'avant du train et utilisez la carte sur le lecteur à côté de la porte, en prenant soin de sauvegarder au passage. Ouvrez la porte et traversez la passerelle jusqu'à la locomotive [5].

## Arrêter le train

Vous devez choisir le perso qui restera dans la cabine et celui qui ira actionner le frein en bout de train. Avant de sortir, prenez la carte magnétique sur la table et frayez-vous un chemin jusqu'au bout du train (là où vous avez trouvé le grappin), le plus vite possible. Là, utilisez la carte sur le panneau de contrôle, à gauche de la porte. Vous devez rentrer un code [6] : additionnez 10 chiffres pour obtenir le résultat affiché en bas du compteur. Plusieurs combinaisons apparaissent au hasard, voici les plus fréquentes :

- 81 : 9, 9, 9, 9, 9, 9, 9, 8, 1
- 67 : 9, 9, 9, 9, 5, 5, 5, 5, 2
- 36 : 5, 5, 5, 5, 5, 5, 2, 1, 1

Le code entré, changez de perso et faites de même sur le panneau de contrôle de la locomotive. Attention, terminus !





# LE CENTRE DE FORMATION UMBRELLA

## Premiers pas dans le manoir

Reprenez vos esprits et ouvrez la porte au bout du tunnel. Traversez les égouts et grimpez à l'échelle. Vous êtes arrivé au centre de formation Umbrella. Descendez les escaliers et examinez les lieux, une sauvegarde est disponible à droite de



l'escalier. Remontez à l'étage et prenez à gauche jusqu'à trouver une porte ouverte. Dans la pièce, récupérez le

document contenant le code 8 h 15 et la manivelle [7].

## Microfilm A

Retournez ensuite au rez-de-chaussée du hall principal et prenez la porte à droite des escaliers. Traversez la salle à manger

jusqu'à la porte à gauche. Prenez à droite dans le couloir (à gauche se trouve la salle des



machines pour l'instant inaccessible) et ouvrez la porte. Dans la pièce suivante, ramassez le fusil à pompe et la statue noire puis grimpez à l'échelle. Marchez le long du balcon jusqu'à la prochaine porte. Vous êtes dans la salle de conférence. Longez le mur et déverrouillez la grande porte avant de passer par la porte à droite. Suivez le couloir et entrez par la porte à double battant. Dans cette pièce, ramassez le plan du centre de formation et le microfilm A [8].

## Balade en solo



Dirigez-vous vers le monte-charge au fond de la salle et séparez vos persos. L'un doit utiliser la manivelle,

l'autre doit se placer sur l'ascenseur [9]. Vous arrivez dans la salle de l'horloge. Dirigez-vous vers la gauche de la pièce et passer la porte sur l'estrade. Vous débouchez sur une petite cour, traversez-la et ouvrez la porte à l'autre bout. Vous arrivez dans une grande pièce; trouvez les escaliers et descendez. Entrez par la première porte sur votre gauche. Dans cette salle, ramassez la statue blanche, le lance-grenades et les munitions. Ressortez et continuez jusqu'à une porte, déverrouillez-la, vous êtes à l'étage du hall. Profitez-en pour poser les deux statues sur la balance à votre droite (aucun effet pour l'instant).

## Le mille-pattes géant

Regroupez ensuite vos persos et retournez dans la grande pièce avec les escaliers.

Cherchez les leviers permettant de soulever les cages et séparez vos persos [10]. Billy doit activer le levier, Rebecca



doit descendre dans la fosse pour récupérer la clef feu coincée dans la cage. Un mille-pattes géant va alors se jeter sur Rebecca. Réglez-lui son compte et retournez dans le hall principal.

## L'horloge

Restez à l'étage et retournez dans la salle de conférence. Ici, prenez la porte à droite, allez au bout du couloir et utilisez la clef feu sur la porte rouge. Une fois dans la pièce, poussez la table devant vous jusqu'à l'interrupteur. Enjambez la table pour passer du côté de l'interrupteur, allumez la pièce et poussez la table devant la tête de cerf. Grimpez dessus et attrapez l'aiguille de fer [11]. Retournez à



la salle de l'horloge, en passant par l'endroit où vous avez combattu le mille-pattes et la petite cour. Utilisez l'aiguille de fer sur l'horloge: réglez-la sur 8 h 15. Ceci ouvrira deux nouvelles portes. Retournez dans le hall principal.

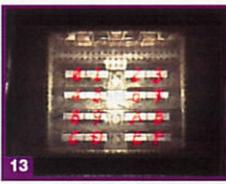
## Microfilm B

Prenez la porte de droite pour arriver dans la salle à manger, faites le tour de la table et ouvrez la deuxième porte rouge. Dans la cuisine, ramassez l'essence pour briquet [12] et associez-la au briquet de Billy, il peut désormais s'en servir. Retournez dans le hall et montez à l'étage, vers la porte ouverte par l'horloge (la 2<sup>e</sup> sur la droite). Dans la pièce, récupérez le microfilm B. Retournez dans le hall principal.



## Salle de conférence

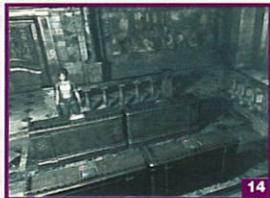
Descendez. Prenez la porte en bas à gauche des escaliers. Longez le couloir, entrez dans la première pièce à droite, examinez les toilettes et ressortez. Continuez dans le couloir et ouvrez la porte que vous avez déverrouillée au moyen de l'horloge: c'est la salle de projection.



Utilisez les deux microfilms dans le projecteur et observez bien la photo [13]. Récupérez le disque Mo, puis dirigez-vous

## Rentrer le code

vers la salle de conférence à l'étage. Allez au pupitre et insérez le disque Mo. L'ordinateur vous demande à présent de saisir un code. Séparez vos personnages et faites-les appuyer sur les touches des pupitres correspondant aux lettres demandées, en vous fiant à la photo du microfilm [14]. Les portes fermées par des épées sont désormais ouvertes. Empruntez celle qui se trouve dans la salle.



### L'aile noire

Suivez le couloir et entrez dans la première pièce sur la gauche. Là se trouvent un échiquier géant et sa réplique miniature, sur le bureau.

Examinez-la et poussez les pièces géantes pour reproduire le même schéma [15].

Retournez au bureau, prenez le livre du Mal, examinez-le et récupérez l'aile noire, à l'intérieur. Ressortez de la pièce, continuez dans le couloir et entrez dans la pièce suivante : l'infirmerie. À présent, examinez la pièce et, avec Rebecca, prenez un peu de substance verte, dans le gros container ; elle le placera dans son mélangeur. Retournez dans le hall principal et profitez-en pour associer l'aile noire à la statue correspondante, puis remettez-la sur la balance (toujours pas d'effet).



15

### Les ailes d'ange

Retournez dans la salle du monte-charge et dirigez-vous vers la porte à droite, derrière le pupitre. Pour l'ouvrir, allumez la bougie avec le briquet de Billy. Dans la pièce, montez sur l'estrade par la droite. Toujours avec Billy, poussez le meuble de la bibliothèque [16].

Prenez le livre du Bien, ouvrez-le et récupérez les ailes d'anges. Il ne vous reste plus qu'à retourner dans le hall principal pour assembler les ailes d'anges et la statue blanche. Reposez-la sur la balance qui s'équilibrera, vous révélant un nouveau passage, derrière le grand tableau du hall. Sauvegardez et descendez par le nouvel escalier.



16



## LE SOUS-SOL

### Le régulateur électrique

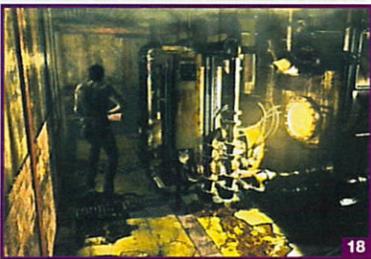
Avancez dans le couloir et passez par la porte en bois tout au bout. Dans la pièce suivante, passez par la porte juste à gauche du point de sauvegarde. Vous arrivez dans une salle avec des chaînes. Faites grimper

Rebecca sur le dos de Billy et glissez-vous par le conduit d'aération. Vous arrivez dans la salle de torture. Ramassez le document et

dirigez-vous vers le régulateur électrique. Actionnez-le et réglez-le sur 70 en utilisant les commandes Haut, Haut, Bas, Haut, Haut [17]. Les portes du sous-sol s'ouvriront, et la vapeur sera coupée dans la salle des machines. Après la vidéo, vous comprendrez que Rebecca a des problèmes... Il faut vite aller l'aider!

### Il faut sauver Rebecca

Aux commandes de Billy, retournez dans le hall principal, prenez la porte sur votre gauche, en direction de la salle à manger, puis, la porte du haut. Dans le couloir,



18

prenez à gauche, descendez vers la salle des machines [18]. Faites le tour de la pièce, descendez à nouveau et ouvrez la porte. Vous débouchez dans une grande salle avec des statues d'animaux. Allez tout droit, suivez le couloir et prenez la porte dans le renforcement à droite. Rebecca est sauvée.

### La plaque d'unité

Après la FMV, notez la présence du point de sauvegarde et sortez de la pièce. Retournez près des statues d'animaux et lisez l'énigme. Vous devez allumer les flambeaux de chaque statue dans un ordre précis : le cerf, le loup, le cheval, le tigre, le serpent et l'aigle [19]. Une grille s'ouvre, vous libérant un passage. Utilisez-le et entrez par la

première porte à droite. Dans la pièce, ramassez la plaque d'unité dans la cheminée. Ressortez de la pièce et entrez par la porte sur votre droite. Examinez la pièce, puis ressortez en direction des statues d'animaux. Retournez dans la pièce où vous avez sauvé Rebecca et sauvegardez.



19

### La grotte

Sortez de la pièce et prenez la porte sur votre droite. Descendez l'escalier et avancez dans la grotte. Entrez par la première porte sur votre droite et ramassez la clef du casier.

Ressortez et continuez dans la grotte jusqu'à atteindre une double porte, ouvrez-la.



20



Montez les escaliers face à vous. Vous êtes à l'armurerie, ouvrez le casier avec la clef et récupérez l'attaché-case en durialium [20]. Examinez-le et entrez le code : 385. Vous disposez à présent de pièces détachées pour le pistolet de Billy, associez-les, le tour est joué. Il faudra de nouveau séparer votre fine équipe.

### La clef eau

Laissez Rebecca sur place, faites descendre Billy et prenez à droite jusqu'à la grille. Dirigez ensuite Rebecca vers le panneau de contrôle des grilles et actionnez le bouton de gauche. Faites avancer Billy,



puis appuyez sur le bouton du milieu. Avancez puis actionnez le bouton de gauche.

Avancez jusqu'à l'interrupteur et appuyez dessus [21]. Débrouillez-vous avec ce qui vous arrive dessus, puis prenez la clef eau dans la cage. Vous pouvez désormais vous regrouper et quitter ce lieu sordide en direction du hall principal.

### Besoin de munitions ?

À présent, vous pouvez visiter la salle que Rebecca a ouverte avant de se retrouver dans le pétrin. Redescendez par l'escalier derrière le tableau. Avancez dans le couloir



et entrez dans la pièce sur votre droite, vous y trouverez de nombreuses munitions [22]. Ressortez et remontez dans le hall principal.

### Lever de serrage

Retournez maintenant en direction de la grande salle avec l'escalier (celle du mille-pattes), mais ne le montez pas, entrez dans



23

la pièce qui se trouve à gauche. Là, utilisez la clef eau sur la porte au fond, à droite. Dans le couloir

suivant, prenez la porte immédiatement à droite. Vous êtes dans la salle des archives, fouillez-la, trouvez le levier de serrage [23] et ressortez.

### La batterie

Continuez dans le couloir jusqu'à la porte suivante. Entrez dans la pièce et faites jouer du piano à Billy. Séparez l'équipe, faites entrer Rebecca dans le passage secret qui vient de



24

s'ouvrir et prenez la batterie [24]. La porte va se fermer, aussi rejouez du piano avec Billy et ressortez de la cave à vin. Quittez la pièce et prenez la porte juste à côté.

### La plaque d'obéissance

Vous arrivez dans un nouveau couloir. Prenez à droite et ouvrez la porte. Examinez la pièce et utilisez le levier de serrage sur l'étau pour dégager la plaque d'obéissance [25]. Ressortez de la pièce et allez à l'autre bout du couloir, ouvrez la porte et examinez le labo. Retournez maintenant dans le hall principal.



25



26

### L'ascenseur extérieur

Sortez du hall par la porte principale, au rez-de-chaussée face aux escaliers. Allez vers la droite et placez la batterie dans son emplacement. Désormais, l'ascenseur fonctionne. Il correspond avec la petite cour du premier étage, mais ne l'utilisez pas tout de suite. Séparez nos héros, et envoyez Billy dans cette même cour. Rebecca restera sur place pour activer l'ascenseur [26].

### La plaque de discipline

Une fois que Billy est arrivé dans la cour, montez dans l'ascenseur, derrière la caisse. Faites appeler l'ascenseur par Rebecca, et une fois en bas poussez la caisse pour la sortir de l'ascenseur. Placez-la ensuite devant le pilier sur lequel brille un objet, grimpez dessus et récupérez la plaque de discipline [27].

Vous êtes enfin en possession des trois symboles, il faut désormais les mettre en place. Direction le télescope.



27

### Le télescope

Retournez dans le hall, pensez à prendre le grappin et rendez-vous dans la grande salle avec l'escalier (celle du mille-pattes). Passez par la porte aux épées, à droite des escaliers. Longez la passerelle, descendez l'échelle jusqu'au télescope et placez les trois symboles : obéissance, unité et discipline à leur place [28]. Un gros bruit vous annonce que quelque chose se passe... *Fin du premier CD*



28

## LE LABORATOIRE (CD2)

### Vers la chapelle

Après cet interlude, remontez l'échelle et passez par la grosse porte à double battant désormais ouverte. Traversez le pont, puis, séparez-vous devant la maison. Laissez Billy devant la porte et envoyez Rebecca



29

dans le petit kiosque à droite. Faites-la marcher sur la dalle en haut à gauche [29] et ouvrez la porte avec Billy. Une fois

à l'intérieur de la chapelle, dirigez-vous vers la porte de droite, entrez et sauvegardez.

### La chauve-souris

Ressortez et préparez-vous à affronter une chauve-souris géante. Une fois celle-ci terrassée, Rebecca peut aller rejoindre Billy. Vous remarquerez alors le trou dans le toit, par lequel est arrivée la chauve-souris. Placez-vous dessous et utilisez le grappin [30].



30

### Activer l'ascenseur

Une fois sur le toit, avancez jusqu'à l'échelle et descendez, vous êtes dans le jardin de la chapelle. Avancez et activez l'ascenseur grâce au levier sur votre droite [31]. Continuez, déverrouillez la porte et sortez. Arrêtez-vous devant l'ascenseur et faites



31

venir Rebecca. Rassemblez votre équipe. Tout le monde prend l'ascenseur.

### Nouvelle séparation

En bas, avancez dans le couloir jusqu'à la porte. Entrez dans la pièce et avancez. A votre droite, se trouvent un passe-plat et une sauvegarde. À gauche, il y a un renforcement avec un trou dans le plafond [32]. Séparez-vous, placez-vous sous le trou et utilisez le grappin avec Rebecca, laissez Billy sur place. Maintenant, chacun va devoir opérer de son côté.



32

### Capsule à sangsue

Une fois à l'étage, examinez le laboratoire et trouvez le caisson de cryogénéisation. Ouvrez-le et prenez la capsule à sangsue. Pour l'instant, elle est scellée. Récupérez le plan du labo à côté de la porte et sortez. Appuyez sur le bouton au mur, sur votre droite. Cela libérera un accès au niveau inférieur [33]. Avancez dans le couloir jusqu'à la deuxième porte. Vous êtes au poste de contrôle, mais la cabine est fermée pour l'instant. Ici se trouve un point de sauvegarde. Faites le tour des lieux et ressortez.



33

Il y a un bouton.

### Amulette sangsue bleue

Continuez dans le couloir et prenez la porte juste à droite. Examinez la pièce et allez au sas de décontamination, mais ne vous en servez pas pour l'instant. Prenez un peu de poudre rouge dans le container qui se trouve à côté [34] et mélangez-le à la poudre verte



34

mélangez pour former de la pâte.

déjà en votre possession (si vous n'en avez pas, vous en trouverez dans la pièce

suivante). Lorsque les deux poudres sont mélangées, vous obtenez du décapant. Utilisez-le sur la capsule à sangsue et libérez l'amulette sangsue bleue. Reprenez de la substance rouge, vous en aurez besoin plus tard. Ressortez de la pièce par la porte face à celle par laquelle vous êtes arrivé.

### Au tour de Billy

Dans la pièce suivante, vous trouverez un passe-plat qui communique avec la pièce où est resté Billy [35] et une porte verte, condamnée. Passez à Billy tout ce qui pourrait lui être utile ainsi que l'amulette sangsue bleue. Prenez les commandes de Billy et laissez Rebecca se reposer.



35

### La bobine d'entrée

Dirigez Billy hors de la pièce, retournez dans le couloir et prenez le passage que Rebecca a ouvert, à gauche. Allez vers la porte au bout du couloir, utilisez l'amulette sangsue bleue sur la serrure et entrez. Vous arrivez dans une pièce à la déco macabre. Fouillez, récupérez la bobine d'entrée [36] et passez dans la pièce suivante par la porte à droite du bureau.



36

### L'amulette sangsue verte

Vous êtes dans une pièce remplie d'œuvres d'art. Examinez la statue et prenez l'amulette sangsue verte [37]. Retournez à la bibliothèque et envoyez l'amulette à

Rebecca. Mettez Billy à l'abri et insérez l'amulette verte dans la porte correspondante à l'étage supérieur, avec Rebecca. Entrez...



37



### Sas de décontamination

Vous arrivez dans la morgue. Examinez les lieux et ramassez l'agent stérilisateur. Retournez dans la salle où se trouve le sas de décontamination et insérez le stérilisateur dans l'emplacement vide.



38

Le gaz est évacué du sas, vous pouvez y entrer et récupérer la clef de la salle d'élevage [38].

### Le cadran

Sortez dans le couloir et utilisez la clef sur la seule porte encore fermée. Examinez la salle

et allez prendre le cadran dans la cage [39]. Retournez dans la pièce avec le passe-plat et envoyez le cadran à Billy.



39

### Porte codée

Prenez les commandes de Billy, ramassez le cadran et retournez dans le couloir. Dirigez-vous vers la première porte et utilisez le cadran sur la serrure. À présent, il faut rentrer un code en relation avec la croissance des sangues [40] (celle-ci a été expliquée dans un document trouvé plus tôt). La combinaison est : 4863. Vous avez déverrouillé la porte et maintenant, vous pouvez entrer.



La porte est déverrouillée.

40

### La gare

Vous arrivez dans ce qui semble être une gare souterraine. Allez vers la gauche, actionnez la passerelle grâce au levier de commande sur le mur à gauche [41] et récupérez la bobine de sortie, près du téléphérique. Laissez Billy sur place pour le moment.



41

### Retrouvailles

Reprenez le contrôle de Rebecca, allez chercher le grappin où vous l'aviez laissé et dirigez-vous vers le poste de contrôle. Vous pouvez à présent utiliser la passerelle. Avancez, descendez à l'échelle et rejoignez Billy en bas. Explorez la gare, localisez le trou dans le plafond [42] et envoyez



42

Rebecca y faire un tour. Vous êtes dans le poste de commande du téléphérique, déverrouillez la porte et sortez.

### Insertion des bobines

Faites revenir Billy par l'échelle et regroupez-vous. Il faut maintenant insérer les bobines dans le panneau de contrôle du téléphérique [43]. Une fois l'électricité rétablie, sauvegardez et descendez. Attention ! pensez à regrouper vos objets importants, car le départ est imminent. Montez dans le téléphérique.



43



## L'USINE

### Le magnum

Dans le wagon, prenez le magnum sur le cadavre et activez le téléphérique en appuyant sur le bouton de commande.



Une fois arrivé, sortez du wagon et montez les escaliers. La première porte est fermée, alors continuez votre

ascension. Vous arrivez dans un hangar, avancez jusqu'à la nacelle et descendez [45]. Traversez le pont jusqu'à la porte et entrez.

### La clef haut

Vous êtes dans la salle de surveillance. Avancez tout au bout de la pièce et récupérez la clef haut. Avant de sortir, jetez un œil aux caméras de surveillance et retournez à la nacelle. Une fois dans le hangar, entrez dans la pièce de gauche. Vous êtes dans une nouvelle salle de sauvegarde. Fouillez l'endroit, prenez le plan de l'usine et repérez le panneau de contrôle [46]. Utilisez la clef que vous venez de trouver. Une passerelle arrive alors à votre étage.



46

### Un problème ?

Décidément, rien ne se passe jamais comme prévu. Rebecca est à nouveau seule, et l'électricité du téléphérique est coupée. Oubliez Billy pour le moment, vous ne pouvez plus l'utiliser. Remontez au poste de commande, ramassez la bobine de sortie et réinsérez-la dans le panneau de

contrôle. Cette fois c'est la bonne, vous pouvez monter dans le téléphérique [44].



44

### Tyrant

Sortez de la salle et dirigez-vous vers la passerelle. Trouvez le panneau de contrôle de la passerelle pivotante et activez-le.



Ce dispositif a l'air d'activer l'ascenseur.

Arrivé en bas, dirigez-vous tout droit vers l'autre côté de la passerelle. Après la vidéo, ramassez la clef de l'ascenseur. Traversez la passerelle en sens inverse et utilisez la clef sur le dispositif d'activation [47]. L'ascenseur arrive, mais avant lui... le Tyrant !

### Balade en ascenseur

Une fois que vous en aurez terminé avec lui, vous n'aurez d'autre choix que de monter dans l'ascenseur [48], l'accès passerelle étant désormais condamné (mais pas définitivement...). Le niveau 1 de l'ascenseur vous ramène tout au début du manoir, là où s'est crashé le train. Allez-y si vous avez oublié des objets. Sinon, allez directement au niveau 2. Suivez le couloir et déverrouillez la

porte au bout. Il s'agit de la porte donnant accès au quai du téléphérique, par lequel vous êtes arrivé. Retournez à l'ascenseur pour vous rendre au niveau inférieur.

### Niveau 4

Lorsque vous arrivez au niveau 4, vous apercevez Billy en grand danger. Traversez le pont et ouvrez la porte. Vous arrivez à un

nouveau poste de contrôle. Traversez la passerelle et passez devant un nouvel ascenseur, pour l'instant hors service.



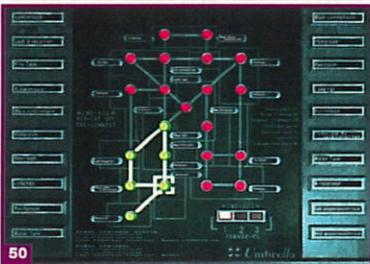
49

Continuez jusqu'à la salle de sauvegarde [49]. Juste à côté se trouve le panneau d'alimentation du barrage.

Il va falloir connecter certaines zones du circuit.

### Panneau d'alimentation du barrage

Le panneau est assez complexe [50]. Simplifions-le en considérant que les points forment des lignes verticales, oublions le point central. Numérotons les colonnes verticales de gauche à droite 1, 2, 3 et 4. Les points constituant une ligne verticale sont eux aussi numérotés de haut en bas de 1 à 5 ou de 1 à 6 (selon le nombre de points). Sur la ligne verticale 2, appuyez sur le bouton 5; toujours sur la même ligne verticale, appuyez sur le bouton 2; et enfin, sur la ligne verticale 3, appuyez sur le bouton 5. Le tour est joué: le courant est de retour dans l'ensemble de l'usine.



50



# L'USINE DE TRAITEMENT

## À la recherche de Billy

Sortez de la petite salle et prenez l'ascenseur que vous venez d'activer [51], sur la droite. Arrivé à l'étage inférieur, traversez la salle des ordinateurs et prenez



51

la porte du fond. Suivez de nouveau le chemin, laissez de côté la première porte, pour l'instant, et ouvrez celle tout au bout. Vous arrivez dans la salle de billard. Prenez le plan de l'usine de traitement, accroché au mur et descendez les escaliers.

## Billy est sauvé

En bas, ignorez le chariot élévateur, pour le moment, et dirigez-vous vers la porte au



52

fond à droite. Vous êtes dans la salle de drainage. Ne vous occupez de rien pour

l'instant et passez par la porte en face. Descendez les escaliers et ouvrez la porte. Vous retrouvez enfin Billy [52]. Ensemble, retournez dans la salle de drainage. Ici, l'objectif est de créer un pont en utilisant les caisses flottantes et le bassin d'eau, de manière à pouvoir saisir le levier de l'autre côté de la pièce.

## La salle de drainage

Séparez-vous et faites descendre Billy dans le bassin. Passez à gauche de la caisse bleue et poussez-la vers la droite, contre le mur. Revenez sur Rebecca et faites-lui utiliser le levier de contrôle de la grille. Faites-la pivoter vers la droite. Revenez à Billy, poussez la caisse bleue vers le haut,

contre le mur. Montez sur les caisses, placez-vous près de l'échelle. Poussez la caisse qui est devant vous, à l'autre bout du bassin, à côté de la caisse déjà en place. Faites de nouveau tourner la grille vers la droite avec Rebecca. Ensuite, poussez la dernière caisse contre la grille, puis contre le mur de droite.

Refaites pivoter la grille vers la droite et mettez la dernière caisse en place. Regroupez vos persos et remplissez le bassin d'eau, le pont est en place [53]. Traversez et attrapez le levier.



53

## Un nouveau passage

Il faut maintenant faire demi-tour jusqu'au couloir où vous aviez laissé une porte. Utilisez le levier sur la porte et entrez. Vous êtes à présent dans la chaufferie. Suivez le chemin et montez à l'échelle [54]. Faites le tour de l'étage et prenez de la poudre rouge dans le container, si ce n'est déjà fait. Redescendez dans la chaufferie et continuez vers la droite, jusqu'à la porte. Entrez et suivez le couloir jusqu'à la prochaine porte.



54

Vous êtes arrivé au dortoir, votre nouveau point de sauvegarde. Examinez la pièce et passez par la porte derrière les lits.

## Le retour du Tyrant

Descendez les escaliers et suivez le chemin jusqu'à la porte. Continuez dans la salle suivante le long de la passerelle et ouvrez la porte. Faites le tour de la pièce, repérez le panneau de contrôle de la nacelle et prenez



55

l'ascenseur de l'autre côté. Vous arrivez dans la salle de traitement des déchets. Faites le tour de la pièce et regardez la vidéo, un vieil ami revient vous voir. Débarrassez-vous du Tyrant. Ensuite, faites le tour du bassin, sans vous préoccuper de la porte métallique, et appuyez sur l'interrupteur, une échelle descend à vous [55]. Grimpez.

## Fermeture du barrage

Faites le tour de la pièce et récupérez la carte-mère. Retournez à l'étage, dans la salle du panneau de contrôle de la nacelle et insérez la carte-mère. Une nacelle arrive [56],



56

faites monter Rebecca à l'intérieur. À présent, chacun doit agir seul.

Rebecca arrive au poste de contrôle central. Utilisez le levier pour fermer la vanne du barrage. Examinez la pièce et sortez par la porte du fond.

## Liquide à batteries

Fouillez cette nouvelle salle et récupérez le flacon d'eau industrielle. Dirigez-vous vers le container bleu et mélangez un peu de substance bleue avec la rouge en votre possession [57]. Vous obtenez ainsi de l'acide sulfurique.



mélangées pour former de l'acide sulfurique. 57

Mélangez-le à l'eau industrielle pour obtenir du liquide à batterie. Descendez par les escaliers. Reprenez les commandes de Billy.

### Batterie haute puissance

Billy doit à présent retrouver Rebecca. Retournez dans la salle de traitement des déchets (où vous avez combattu le Tyrant) et sortez par la porte métallique. Le barrage étant fermé, vous pouvez désormais traverser le pont. Soyez vigilant et rendez-vous de l'autre côté de la berge. Ouvrez la porte, vous êtes dans la machinerie. Allez tout droit, déverrouillez la porte et retrouvez Rebecca dans la pièce suivante. Ensemble,



58

récupérez la batterie déchargée sur l'étagère [58] et associez-la au liquide à batterie. Vous obtenez ainsi une batterie haute puissance.

### La carte d'accès

Il faut maintenant retourner au chariot élévateur. Remontez l'escalier et passez par la porte bleue près du container. Vous êtes à l'endroit où vous aviez retrouvé Billy. Continuez tout droit, ouvrez la porte et dirigez-vous vers le chariot. Insérez la batterie dans l'emplacement vide et séparez



59

vos collègues. Billy doit grimper sur la caisse encadrée dans la fourche de l'engin et Rebecca doit activer le plateau [59]. Vous récupérez ainsi la carte d'accès.

### Dr Marcus

Faites demi-tour jusqu'à la salle où vous avez trouvé la batterie et sortez de la pièce

par la porte. Vous êtes de retour dans la machinerie. Faites le tour de la pièce et trouvez la porte protégée par code d'accès.



60

Utilisez votre carte et entrez [60]. Suivez le chemin jusqu'à la grande porte et apprêtez-vous à affronter le Dr Marcus en personne, ou du moins ce qu'il en reste...

### Dernière sauvegarde

Une fois que vous en aurez terminé avec lui, ramassez les deux clés du conduit, au sol. Attention! chacun doit en transporter une. Faites le tour de la pièce et repérez la grosse porte avec les deux serrures. Séparez Rebecca et



61

Billy et examinez leurs clés pour savoir sur quelle serrure les utiliser (droite ou gauche) et opérez

simultanément [61]. Vous êtes dans la dernière salle de sauvegarde du jeu. Le combat final s'annonce rude. Préparez-vous bien et gardez en tête que l'objectif est de protéger Rebecca, coûte que coûte. Montez dans l'ascenseur et activez-le. Bonne chance!

### Fin ?

La reine est morte... Admirez, pour finir, la séquence de fin, savoureusement cynique! Vous pourrez également profiter du nouveau mode de jeu: Leech Hunter et des costumes [62] que vous avez débloqués, vous l'avez bien mérité. Mission Complete!



62



# DOCK GAMES

[www.dockgames.com](http://www.dockgames.com)

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

## DOCK GAMES S'ENGAGE

**A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À PRIX DOCK GAMES**

Référencement de toutes les grandes marques nationales du marché.

**A VOUS FAIRE BÉNÉFICIER DES PRIVILÈGES DE LA CARTE DE FIDÉLITÉ DOCK GAMES.**

Délivrée gratuitement dans votre magasin.

**A VOUS RACHETER CASH\*\* VOS JEUX ET CONSOLES**

Nos tarifs sont définis par notre argus remis à jour régulièrement.

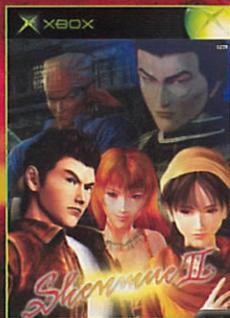
**A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN LARGE CHOIX DE JEUX ET DE CONSOLES D'OCCASION.**

### DOCK GAMES

le plus grand magasin de jeux vidéo en France

Carte de Fidélité

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*



Offre Exceptionnelle à découvrir en magasin

**le Pack Exclusif Dock Games Xbox**



offre spéciale = 25€ le jeu

la casquette officielle

offerte  
pour toute

réservation\*

un GameCube acheté  
= un jeu offert (b)

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES (1)

TRUCS &amp; ASTUCES

PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 (1)

NOUVEAUX  
MAGASINS

## ALES

27, rue Saint Vincent  
Tél.: 04.66.52.17.18

## TOULOUSE

24, rue des Changes  
Tél.: 05.61.21.18.42

## BORDEAUX

12, rue des Trois Conils  
Tél.: 05.56.81.97.03

## SAINTES

15, Avenue Gambetta  
Tél.: 05.46.74.13.56

## BLOIS

5-7, rue Porte Côté  
Tél.: 02.54.78.97.38

## Plus de 100 POINTS DE VENTE

## FRANCE

ABBEVILLE	03 22 24 80 80	LIVRY GARGAN Center	01 41 53 11 98
ALBI	05 63 49 94 40	LYON	04 78 50 33 60
ALES NOUVEAU	04 66 52 17 18	METZ Center	03 87 75 22 75
AMIENS Center	03 22 92 28 85	MONT DE MARSAN Center	05 58 06 39 51
ANGERS Center	02 41 87 59 14	MONTELMAR	04 75 01 75 82
ANGLLET Center	05 59 03 72 03	NANTES Center	02 40 47 00 44
ANGOULEME Center	05 45 94 43 15	NEVERS 2 Center	03 86 81 38 29
ARLES	04 90 96 84 81	NEVERS Center	03 86 81 23 32
ARRAS	03 21 23 45 25	NIMES	04 66 21 81 39
AUXERRE	03 86 52 22 21	NIORT Center	05 49 77 05 13
AVIGNON	04 90 82 22 61	ORTHEZ - JOUÏ Center	05 59 67 00 13
BERCK S/IMER Center	03 21 09 48 13	PAU Center	05 59 72 91 32
BESANCON	03 81 81 67 09	QUIMPER Center	02 98 64 29 15
BETHUNE Center	03 21 68 80 50	RENNES Center	02 99 31 11 26
BLOIS NOUVEAU	02 54 78 97 38	ROMORANTIN Center	02 54 85 78 78
BORDEAUX NOUVEAU	05 56 81 97 03	ROUEN Center	02 32 08 03 03
BOULOGNE S/IMER Center	03 21 30 20 95	RUFFEC-NEW GAMES Corner	05 45 30 37 34
BOURGES Center	02 48 70 39 10	SAINTE DENIS Center	01 48 21 05 10
BREST Center	02 98 46 03 03	SAINTES NOUVEAU	05 46 74 13 56
BRIVE	05 55 17 92 30	SALLANCHES Center	04 50 58 49 11
CALAIS Center	03 21 19 49 59	SENLIS Center	03 44 60 07 79
CAMBRAI Center	03 27 78 77 42	SETE NOUVEAU	04 67 78 44 14
CHALON S/SAONE Center	03 85 42 98 58	SOISSONS	03 23 53 25 75
CHAMBERY Center	04 79 60 03 81	SI BRIEUC Center	02 96 61 72 60
CHATEAUGONTIER-QUIJOU Center	02 43 70 37 45	SI GERMAIN EN LAYE Center	01 39 73 66 42
CHATEAURoux	02 54 60 86 87	SJEW-ANGELY-MAG-PRESSE Center	05 46 32 56 02
CHATELERAULT	05 49 21 80 76	SI OMER Center	03 21 58 14 15
CHARENTON-le-Pont	05 49 38 11 55	SIBREY-LE-GRAND-VEEDOO/COO Center	02 40 78 03 08
CHOLET	02 41 46 06 01	SI QUENTIN Center	03 23 05 19 19
COGNAC Center	05 45 35 07 45	STRASBOURG Center	03 88 22 54 81
COMPIEGNE Center	03 44 40 29 18	TARBES	05 62 44 92 92
CREIL Center	03 44 25 56 64	TOULOUSE NOUVEAU	05 61 21 18 42
DAX Center	05 58 90 26 88	TOURS Center	02 47 75 03 03
DIEPPE	02 35 84 63 90	TULLE Center	05 59 29 58 08
DIJON	03 80 58 95 94	VALENCE	04 75 56 72 90
DUNKERQUE Center	03 28 65 73 73	VALENCIENNES Center	03 27 42 30 60
FECAM	02 35 29 90 00	VANNES Center	02 97 42 60 60
FORBACH	03 87 88 76 87	VENDOME	02 54 87 19 10
FOSSES Center	01 34 68 42 25	VOIRON - PAT VIDEO Corner	04 76 65 96 27
GAP	04 92 58 09 66		
HAGUENAU	03 88 73 53 59		
JOUR ENJOIGAS-CNEBANK Center	01 39 58 69 83		
LA ROCHE S/YON Center	02 51 47 39 82		
LA ROCHELLE NOUVEAU	05 46 50 83 71		
LE HAVRE Center	02 35 19 36 46		
LE MANS Center	02 43 14 13 30		
LENS Center	03 21 28 45 45		
LILLE	03 20 51 44 78		
LILLE 2 Center	03 28 38 18 78		
UMOGES Center	05 55 12 16 12		

## LUXEMBOURG

ESCH S/ALZETTE Center 00352/26530442

## SUISSE

GENEVE CHARMILLES	022 940 03 40
GENEVE MEYRIN	022 980 07 80
GENEVE PLAINPALAIS	022 800 38 50
LAUSANNE	021 329 04 14
ROLLE	021 826 25 05
SIGNY	022 363 03 25
SION	027 323 83 55

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin  
de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous :  
nous avons une solution à vous proposerNotre concept fonctionne depuis 10 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 points de vente  
en France et en Europe. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobi-  
liers, informatique de gestion, centrale d'achats, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des  
renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement  
Parc des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD



# ACTION REPLAY



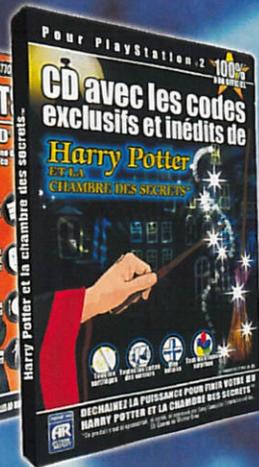
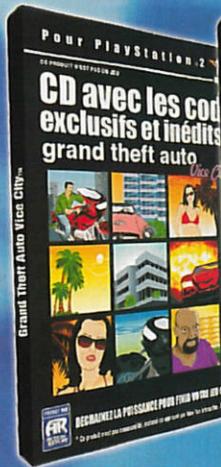
... Le goût de l'absolu !

Tous les grands hits !  
Tous les incontournables !  
Tous les classiques !

Ils sont tous dans le replay.

**DES MILLIERS DE CODES POUR DES CENTAINES DE JEUX !!!**

... Allez au bout des choses ... Retrouvez des sensations pures !!



**LA TOTALITE DES CODES POUR CHAQUE JEU EN EXCLUSIVITE !**

Disponible également Dragon Ball Z Budokai®

**UNE COLLECTION POUR PlayStation® 2**

# tests

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



## DEVIL MAY CRY 2

Capcom est très en forme ce mois-ci, y a pas à dire! Des Resident Evil à la pelle (et à l'appel) mais aussi et surtout, l'excellent Devil May Cry 2. Vous en redemandez «engore»? OK! Mars, c'est aussi Indiana Jones, le très provoquant Dead or Alive Xtreme Beach Volley, Wild Arms 3, Toejam & Earl et le retour du célèbre Contra... Et ce n'est pas fini!

## DEVIL MAY CRY 2

## DES GROS BOSS

Si la plupart des ennemis affrontés sont de petite taille, les boss se distinguent et sont fréquemment immenses. Les combats sont spectaculaires, les immenses sauts des héros permettent de se hisser au niveau des points faibles des adversaires.



Le point faible de cette étrange pieuvre est sa tête. Il faut d'abord se débarrasser de ses tentacules.



Il faut enchaîner les sauts pour atteindre ce papillon géant.



Le lock automatique permet de se déplacer tout en tirant, et ainsi de shooter les boss sous tous les angles.

Capcom n'aura mis qu'une année pour nous concocter la suite du Devil May Cry. Voilà qui devrait faire plaisir aux fans, et à ceux qui, comme Cony, ne s'en sont pas encore remis... Le concept n'a pas bougé d'un poil, c'est toujours très proche du beat 'em all, avec une pointe de gore et d'horreur... Spectaculaire, énergique, voire brutal, ce Devil May Cry 2 a tout pour séduire...

## Deux disques

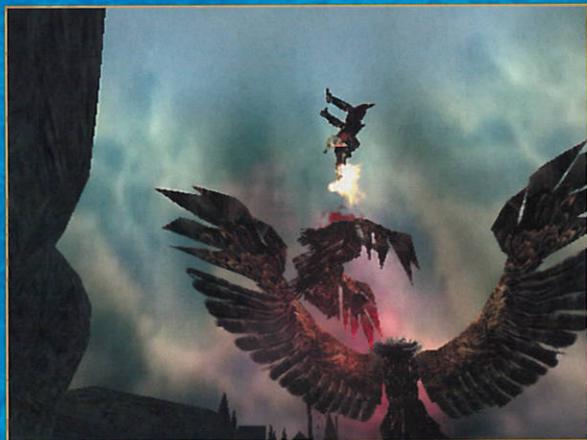
Et d'abord, ce Devil May Cry 2 propose deux aventures, chacune sur un DVD différent. Sur le premier, on retrouve Dante, le super-héros bien bourrin. Sur le second, une jolie demoiselle fait son apparition : Lucia. Cette dernière possède à peu près les mêmes aptitudes que

Dante, mais ses mouvements sont légèrement différents. Elle aussi préfère les couteaux aux armes à feu... Son rôle est comparable à celui de Claire Redfield dans Resident Evil 2. Les deux aventures sont différentes, mais se recoupent à plusieurs reprises, et ce sont des cinématiques qui présentent nos deux héros réunis. Quel que soit le personnage choisi, le but reste le même, et on évolue dans un univers sombre, peuplé de bestioles en tout genre.

## Peu de changements

Par rapport au premier Devil May Cry, le changement le plus important est l'agrandissement des aires de jeu. Désormais, elles sont plus vastes, plus dégagées, et elles favorisent donc les mouvements et

combats. Plus de scènes ont lieu en extérieur, mais la majorité du jeu se déroule toujours dans d'étranges bâtiments, glauques à souhait. L'ensemble du jeu reste très sombre, trop sombre, et, dans beaucoup de passages, les personnages évoluent dans le noir le plus total... On note quelques changements au niveau des armes. Difficile de dire s'il y en a plus, mais en tout cas, il y en a de nouvelles. Dante possède au début deux guns, et pourra s'équiper de fusils, d'Uzzis, et de lance-missiles. Si son épée semble presque fragile, il sera possible de...



Le bestiaire des ennemis est particulièrement réussi.



Quelques niveaux se déroulent en immersion.



Les décors sont stylés mais souvent trop sombres. Il est quelquefois dur de s'y repérer.



Les décors urbains sont très soignés.



L'épée occasionne un effet de flou lors de ses mouvements, et les impacts sont percutants.

La caméra est souvent loin du perso. Dommage, car les combats vus de près sont magnifiques.



## DEVIL ATTITUDE

Il est possible de transformer ses persos en créatures étranges. Ainsi, ils jouissent quelques instants d'aptitudes spécifiques et d'une force supérieure. Cet état ne dure que quelques secondes. À utiliser au bon moment...



Les métamorphoses occasionnent de beaux effets visuels.



Une fois transformé, votre perso peut voler ou nager, et se déplace plus vite.



Les attaques sont plus puissantes. Particulièrement utiles pour combattre les boss...

Encore une vue plongeante bien utile!



Ces sphères bleues sont des interrupteurs. Frappez-les plusieurs fois!

\*\*\* l'améliorer et d'en faire une véritable arme de destruction massive, occasionnant des effets visuels tout simplement magnifiques. Toutes les armes peuvent maintenant être upgradées: épées, guns et amulettes. L'amulette permet d'ajouter certains pouvoirs: vol, nage, électricité, santé, etc. Dans ce volet, les armes sont plus dures à améliorer du fait de leur plus grand nombre...

### Spectaculaire

Le point fort du jeu reste le même: des combats toujours aussi énergiques et impressionnants. Les deux héros effectuent des sauts hallucinants et peuvent tirer dans

toutes les positions. Grâce au lock automatique, il n'est pas nécessaire de viser, ni de voir un ennemi pour le shooter. Le côté spectaculaire est renforcé par les angles de caméras ultraplongeants, qui amplifient la hauteur des sauts. Les ennemis, relativement variés, pullulent, et les nombreux boss sont généralement immenses: dix fois plus gros que le personnage... Enfin, ce sont les différents effets qui en mettent plein les yeux. Outre les explosions et les divers effets de lumière - de vives lueurs sont dégagées par les impacts sur les adversaires -, il y a cet effet de flou créé par les mouvements des épées. Superbe! La

musique est là aussi pour donner du rythme. Dès qu'un combat commence, il est accompagné de métal gras à souhait.

### Un beau jeu

Comme son prédécesseur, ce Devil May Cry 2 se place parmi les plus beaux jeux de la PS2. Les décors sont recherchés et travaillés, et les textures sont extrêmement fines. Chaque lieu a fait l'objet d'un soin particulier et propose une ambiance bien à lui. Et, contrairement au précédent volet où tous les niveaux se ressemblaient plus ou moins, ici, il y a plus de variété, plus de lieux, plus de tableaux différents. Dommage

seulement que ce soit si sombre... L'animation des personnages est impeccable, leurs mouvements sont particulièrement stylés et fluides. Les caméras, une nouvelle fois majoritairement fixes, compliquent encore l'orientation, mais favorisent la gestion des combats. Au final, ce deuxième volet de Devil May Cry s'avère tout à fait convaincant et ravira les fans du genre. Cependant, les évolutions par rapport au premier sont peu nombreuses, et on aurait préféré une aventure unique plus longue, plutôt que deux aventures séparées. Enfin, un système de combat un peu plus évolué aurait été également souhaitable. ■

## COMME AU CINÉ

L'aventure est souvent ponctuée de petites cinématiques, aidant à comprendre l'histoire et la vie des deux héros. Le scénario n'en est pas pour autant une merveille d'ingéniosité et d'originalité... Mais, force est de constater que ces séquences sont superbes, souvent pêchées, et se laissent regarder.



On a droit à la traditionnelle présentation et au discours du grand méchant...



Dante... Toujours la grande classe.



Dès que l'on trouve un objet ou une arme, on a droit à un petit descriptif. Utile...



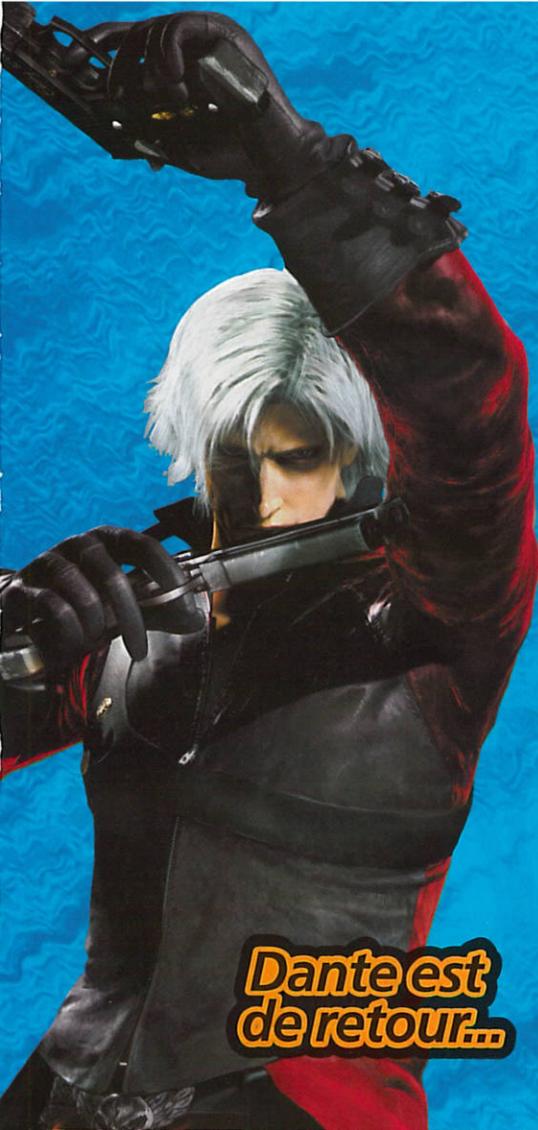
Des points sont attribués à la fin de chaque niveau selon votre style et votre efficacité au combat.



Le lock automatique permet de tirer sur les ennemis même s'ils sont dans votre dos.



Les guns permettent de rester à l'écart d'un adversaire, et d'en shooter plusieurs simultanément.



**Dante est de retour...**



La vision en plongée permet de bien se situer dans l'espace et de repérer les ennemis qui s'approchent.

## PLONGEANT !

Les angles de caméras choisis sont généralement très plongeants et renforcent la sensation de hauteur et de puissance des héros. L'action en est aussi nettement plus spectaculaire.



Les sauts de Lucia ou de Dante sont hallucinants. Ils font des doubles sauts et montent très, très haut.



Vu l'angle qu'adopte la caméra lors de cette scène, il y a quelque chose à faire avec l'objet tout en haut...



Les sauts permettent aussi de dominer son ennemi et d'éviter ses attaques.



## Zano

Sans être accro du genre, je dois reconnaître que j'ai passé un bon moment avec ce Devil May Cry 2. Toujours aussi beau, aussi travaillé et aussi soigné... J'ai apprécié qu'il y ait plus de tableaux en extérieur, et surtout plus d'espace. Les bastons sont plus intenses et encore plus aériennes. Cependant, les évolutions par rapport au premier volet sont peu nombreuses et pas réellement convaincantes. Enfin, plutôt que deux disques et deux aventures séparées, j'aurais préféré une seule histoire, plus longue. Là, une journée suffit pour faire le tour de chaque histoire...

# test



**oui!**

## Cony

Devil May Cry était un de mes jeux préférés sur PS2, c'est vous dire si j'attendais cette suite avec impatience. Le résultat est à la hauteur de mes attentes. Au bout de quelques secondes, on retrouve ses marques au bout de quelques secondes; on est plongé dans cette atmosphère très particulière. La maniabilité est toujours excellente, les déplacements sont toujours fluides. La forme démoniaque a plus d'importance qu'avant. Le jeu n'a rien perdu de son côté bourrin, mais les phases de recherche sont un peu plus développées. Seul bémol: les graphismes sont moins étonnants que dans le premier épisode, ce qui est décevant. La présence des deux scénarios est une excellente idée et prolonge considérablement la durée de vie du titre. Un grand hit et une digne suite!



## les plus

- les graphismes et l'action
- les deux aventures
- la prise en main rapide

## les moins

- le peu d'évolutions
- la durée de vie réduite
- les angles de caméra

## intérêt

93%

Ce deuxième volet de Devil May Cry reste fidèle à l'esprit de son aîné. Violent, stylé, presque gore parfois, les fans s'y retrouveront.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



# TOEJAM & EARL 3

Il y a neuf ans sortait sur Megadrive ToeJam & Earl, un cocktail d'aventure et d'action complètement fou, bourré d'humour et de musiques funky. Son côté complètement décalé par rapport aux jeux de l'époque lui avait valu de très bonnes critiques dans la presse spécialisée. Donner une suite à ce jeu, neuf ans plus tard, est un pari audacieux, mais bel et bien tenu: sur Xbox, il n'a rien perdu de sa saveur, grâce à une bonne réalisation et à l'apport, pour une fois utile, de la 3D.

## Funk them all

Le principe est pourtant très simple: faire aimer le funk aux Terriens en leur faisant écouter de force de bons vieux riffs. Plus vous «funkisez» de Terriens, plus vous montez en grade, plus la puissance de vos riffs est importante et plus la conversion des humains devient facile. La réalisation est très bien fichue. La 3D apporte beaucoup – sans, pour une fois, nuire, ne serait-ce qu'un instant, à la jouabilité. Le choix des niveaux fait penser à Super Mario Sunshine: il faut récupérer un certain nombre de clés pour déverrouiller les portes des niveaux. Une fois tous les niveaux terminés et l'ensemble des objectifs atteints, on change de monde et on

recommence les mêmes opérations dans un univers différent: prairie, zone urbaine, désert, monde de glace... Dans chaque niveau, vous récupérez différents gadgets utiles pour avancer dans le jeu: bottes à ressorts pour atteindre des plateformes en hauteur ou hors de portée, paire d'ailes pour franchir de gigantesques ravins ou pour conquérir des îles, bombes pour «funkiser» plus rapidement vos adversaires, notes de musique pour atteindre à distance vos ennemis... plusieurs dizaines d'objets vous attendent. Parfois, en discutant avec un personnage, vous débloquez une mission annexe, qui vous rapporte des points importants pour faire évoluer vos persos.

## Funk Blinx off

Graphiquement, le jeu tire bien partie de la puissance de la Xbox: les décors fourmillent de détails et les animations ne souffrent d'aucun ralentissement. ToeJam & Earl est très certainement le jeu de plateformes et d'action le plus agréable du moment. Il faut dire que face à lui, il n'y a guère que Blinx pour lui faire de la concurrence... et là, comme disent les deux meilleurs animateurs du moment sur TF1, y a pas photo! ■



Chaque humain converti au funk portera durant quelques secondes une perruque à la Jackson Five.



La bombe funk dégage un air de musique qui convertit tous ceux qui se trouvent à proximité.



Un jeu cool and the gang



Grâce à la paire d'ailes, vous êtes capable de voler pendant plusieurs secondes. De quoi découvrir encore mieux le niveau.

## BONUS MALUS

Comme la plupart des jeux de ce genre, ToeJam & Earl 3 propose bon nombre de niveaux bonus. Il s'agit, dans la plupart des cas, de petites séquences chronométrées, dans lesquelles il faut terminer l'objectif principal le plus rapidement possible.



Dans cette hasse-cour, vous devez convertir au funk toutes les poules le plus rapidement possible.



Le vaisseau que vous dirigez dispose d'un convertisseur de funk très puissant. À vous de séduire les Terriens !



Ici, grâce à vos chaussures à ressorts, il faut atteindre toutes les cibles sur le toit des buildings.



Sur cette piste de danse, des jeunes filles à qui il faut faire apprécier le funk sans tarder.



Comme dans le jeu Space Channel 5, il faut parfois reproduire sur le pad un rythme pour envouter ses adversaires.



Le houclier vous protège un court instant des attaques des ennemis. Ici, un dentiste et sa fraise...



oui!

## Niico

ToeJam & Earl me rappelle de bons souvenirs... ceux d'une époque où les jeux étaient encore originaux, où l'on se promenait nu dans la rue une fleur au coin des lèvres. Neuf ans après, ce jeu de plates-formes et d'action refait surface, toujours aussi efficace. De l'humour, une bonne réalisation, des graphismes réussis et une jouabilité agréable... un jeu tout simple, mais fort agréable, et c'est bien là ce qu'on attend d'un jeu, non ?

# test



oui, mais...

## Kael

Superbement rythmées, les musiques accompagnent parfaitement le jeu. Les mini-jeux sont nombreux et variés. Graphiquement aussi, le jeu est très propre et bien détaillé. Cependant, l'aventure devient vite linéaire, et les objectifs à accomplir sont toujours les mêmes. Ceux qui ont découvert la série il y a presque dix ans verront que l'humour est toujours le même. On s'amuse, donc, mais à petite dose !



On découvre, en cherchant bien, des passerelles quasi invisibles.

## ToeJam & Earl 3

### les plus

- la musique et l'humour
- les niveaux bonus
- l'upgrade des persos
- la prise en main facile

### les moins

- lassant après quelques heures

### intérêt

85%

Un jeu de plates-formes et d'action bien réalisé, amusant et agréable à prendre en main. Des musiques super rythmées et bien senties. Très sympa.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : SEGA
- Éditeur : MICROSOFT
- PLAES-FORMES / ACTION
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

# THE MARK OF KRI

**T**he mark of Kri qui nous arrive en ce mois de mars va arracher des cris de joie aux possesseurs de PS2. C'est une belle réussite. L'introduction situe l'histoire parmi les grands récits d'heroic fantasy. Dans des temps anciens, des entités obscures créaient des sortilèges et lançaient des malédictions. Un de ces sorts, parmi les plus puissants, relia le monde des ténèbres au monde réel des fragiles humains. L'effroyable arme, partagée en six morceaux et soigneusement cachée en différents endroits, fut oubliée. Un millénaire plus tard, les « semi-mortels » lui redonnent toute sa puissance. Brigands et autres créatures sordides menacent à nouveau la paix du monde des humains. Vous incarnez le valeureux Rau, un aventurier musclé qui, accompagné de Kuzo le corbeau, va ramener la paix et la sérénité à la surface de la Terre.

## Le biceps et l'aile

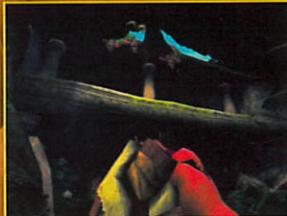
Votre héros évolue à travers des niveaux colorés, bataillant pour accomplir les tâches dont on le charge. C'est à la taverne que vous prenez connaissance des différentes missions qui vous attendent et des avancements du scénario. Les mouvements que Rau sait accomplir – courir, grimper, escalader – lui permettront de trouver le chemin qui mène à la victoire.

Un système de combat très perfectionné permet d'affronter trois

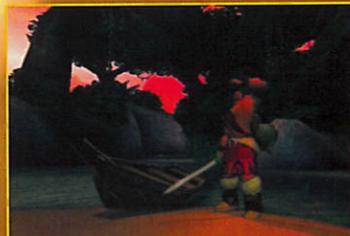
ennemis simultanément. Les phases offensives en acquièrent un dynamisme remarquable. Ni son ami ailé, ni ses adversaires ne sont des mauviettes, et malgré le graphisme « Disney-like », les affrontements sont d'une grande violence ; les armes découvertes au cours de la partie font évoluer les joutes vers des sommets de brutalité et de dévouement. Des bonus, qui accroissent vos performances ou vous redonnent de la vie, sont accessibles au cours du jeu. Et puis, vous aurez le plaisir d'incarner le corbeau Kuzo et d'espionner, du haut des airs, les positions de vos ennemis, ou encore de rapporter fidèlement les objets que Kuzo ne peut pas atteindre. Ainsi, sous forme de gros mastar ou de leste oiseau, vous alternerez phases de combats bluffants et découverte de fort beaux décors. ■

**Sortilèges  
des temps  
anciens**

Prenez garde aux nombreux pièges qui vous attendent !



Même Rau doit se sentir tout petit, dans un tel lieu.



Rau est le guerrier accompli que l'on rêve d'incarner.

Dans la plus pure tradition des guerriers des temps anciens!

## L'ENFER DE LA MARQUE

L'univers de The Mark of Kri est très inspiré et dépayçant. Les possibilités d'action de Rau et toutes les options disponibles apportent un confort de jeu important.



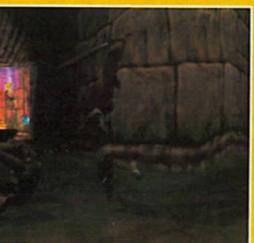
Placez-vous en vue rapprochée pour ne manquer aucun détail du décor.



C'est à l'auberge que vous trouverez toutes les informations relatives à votre quête.



Votre corbeau peut investir les places fortes ennemies pour vous aider le moment venu.



Vous traversez des endroits mystérieux.



L'œil du corbeau voit et sait tout. « Nevermore! »



L'entraînement est un passage obligé pour quiconque veut progresser dans l'aventure.



L'apprentissage des combos vous apporte de l'expérience.



Rau s'aventure dans des lieux sacrés. Quelles surprises l'y attendent?



Sorti de nulle part, The Mark of Kri (à ne pas confondre avec The Marque of Kro qui est © Zano) est un jeu d'action 3D classique, mais plutôt bien fichu. La réalisation technique est excellente, on apprécie la taille des niveaux et l'horizon qui porte loin, mais aussi le soin apporté aux différents décors. Les combats sont eux aussi très soignés et efficaces, façon supporters du PSG et de l'OM : c'est violent et jouissif. Yo!



The Mark of Kri est un jeu d'action qui mérite vraiment que l'on s'y attarde. Les graphismes empreints de l'esprit Disney et l'action omniprésente, mise en valeur par une jouabilité étudiée et originale, ravissent pour de longues heures. Les péripéties du scénario et la variété des situations font de ce titre une création à part entière. Le personnage est charismatique, et son corbeau, un complément idéal dans les situations délicates. Un jeu efficace. Son atmosphère singulière comblera les joueurs exigeants.

## The MARK OF KRI

### les plus

- la richesse de l'univers
- l'intensité des combats
- la durée de vie

### les moins

- un peu linéaire parfois
- pas de vraies énigmes

### intérêt

90%

The Mark of Kri est un titre rapide, élégant et bien fini. La quête de Rau est souvent passionnante.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SONY
- Éditeur : SONY
- AVENTURE-ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



# INDIANA JONES

## ET LE TOMBEAU DE L'EMPEREUR

**A**près Indiana Jones et la machine infernale, un épisode complètement raté sorti sur Nintendo 64 (rien que le titre faisait rire), il fallait que Lucas Arts se rattrape. La licence d'un personnage aussi charismatique qu'Indiana Jones et de l'univers qui l'accompagne n'autorise théoriquement pas de telles erreurs. Avec ce nouvel épisode, le mal est définitivement réparé: prise en main agréable, graphisme réussi, scénario sympa et musiques originales. Ouf... On respire un peu mieux.

### Indices à la Jones

Le scénario du jeu propose de vivre les nouvelles aventures d'Indiana Jones, professeur reconnu et célèbre archéologue américain. Le but du jeu est de mettre la main sur un prestigieux trésor avant que les troupes SS ne le fassent. Bien évidemment, comme rien n'étant jamais simple, votre quête vous mènera de pays en pays, à la recherche d'indices: Ceylan, Turquie, Chine, République tchèque... Les voyages forment la jeunesse, c'est bien connu.

### Jones en 105 D

À l'instar d'un Tomb Raider, votre personnage est vu à la troisième personne. La ressemblance ne s'arrête pas là, puisqu'Indiana Jones est capable des mêmes mouvements: courir, sauter, s'accrocher à d'étroites parois, grimper le long de murs couverts de lierre mais aussi sur des cordes ou des chaînes d'acier, effectuer des roulades sur le sol, se plaquer contre des murs ou encore nager. Finalement, seul l'accoutrement vestimentaire d'Indy le distingue d'une Lara Croft, le 105D et les cheveux longs en moins. La différence se porte principalement sur la manière dont se bat le docteur Jones. À mains nues tout d'abord. Deux boutons sur la manette permettent efficacement et simplement d'effectuer de rapides combos et d'enchaîner baffes, coups de boules et de pompes dans la tête de vos adversaires. Bruitages aidant, on n'aime-



Si vous vous battez à mains nues, essayez de projeter votre adversaire en contrebas. Il ne reviendra pas.

Indiana Jones est un aventurier, un vrai, un tatoué! Il se contrefiche totalement des vitraux. La preuve, il les défonce!

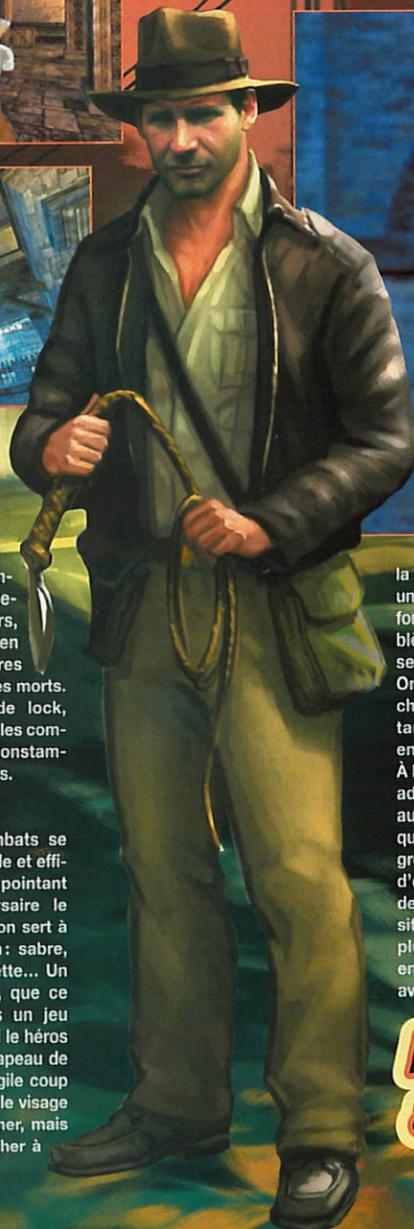


La qualité visuelle du jeu est excellente. On dirige la caméra comme on veut et on obtient des points de vue sympa.

rait pas recevoir une mandale d'Indy, ça doit réellement faire mal. D'ailleurs, après quelques coups bien placés, vos adversaires s'écroulent sur le sol, raides morts. En outre, un système de lock, comme dans Zelda, facilite les combats et permet de faire constamment face à ses adversaires.

### Coup de poignet

Avec les armes, les combats se déroulent de manière simple et efficace, votre personnage pointant automatiquement l'adversaire le plus proche. Un seul bouton sert à actionner l'arme en main: sabre, couteau, pistolet, mitraillette... Un épisode d'Indiana Jones, que ce soit au cinéma ou dans un jeu vidéo, n'en serait pas un si le héros ne disposait (avec son chapeau de cuir) de son fouet. D'un agile coup de poignet, il peut claquer le visage d'un adversaire, le désarmer, mais aussi, et surtout, s'accrocher à



la moindre aspérité. Ainsi, franchir un précipice ou atteindre une plateforme éloignée ne pose aucun problème. Les niveaux se décomposent en plusieurs sous-niveaux. On avance par étapes, en franchissant les obstacles et en abattant ses adversaires, mais aussi en résolvant différentes énigmes. À la toute fin du niveau, un boss, un adversaire plus coriace que les autres, fait son apparition. Notez qu'au fur et à mesure de votre progression, les adversaires, à défaut d'être plus nombreux, deviennent de plus en plus coriaces et agressifs. Ils ne seront pas pour autant plus intelligents, mais seront enclins à user de leur arme à feu avec plus de facilité.

**Lara Croft attitude...**

## AUX ARMES...

La panoplie de base d'Indy est constituée d'une gourde, de son fouet et d'un revolver. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous récupérez différents gadgets mais aussi les armes de vos ennemis abattus. À vous d'en faire bon usage.



Attention au souffle provoqué par l'explosion d'un pain de dynamite. Mettez-vous à bonne distance.



Dans certains niveaux, vous avez la possibilité d'utiliser des armes lourdes. Les munitions sont alors inépuisables.



Le fouet reste l'arme la plus efficace quand il s'agit de tenir un adversaire à distance.



Le fusil à pompe, comme dans tous les jeux, n'est efficace qu'à courte distance, mais les dégâts qu'il inflige sont considérables.



N'hésitez pas à actionner tous les leviers que vous croisez sur votre route. C'est toujours utile et cela ne vous bloquera jamais dans le jeu.



Un boss pas facile à abattre : il ne réagit qu'aux bouteilles d'acide et ne craint que les barres d'acier.

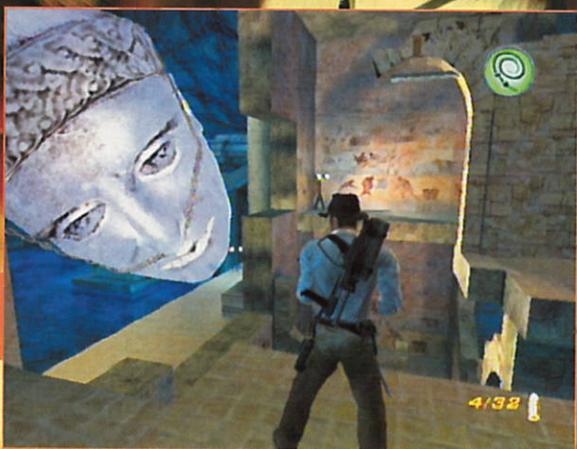


Pensez à remplir votre gourde dès que possible. L'eau qu'elle recueille vous redonne des points de vie.

## Top réalisation

La qualité graphique du jeu est incontestable, tant dans la conception des niveaux que dans leur architecture. Les ruines de Ceylan ressemblent vraiment à des ruines, la cité engloutie en Turquie est splendide et l'architecture de la ville de Prague est fidèlement reconstituée. Les éléments graphiques qui viennent s'ajouter au décor (échafaudages, caisses de bois, blocs de pierre, machines industrielles, plantes, arbres, véhicules...) contribuent fortement au réalisme au jeu. Quand retentit, en plus, la musique originale du film, on ne peut être que comblé. Fans de l'irrésistible professeur, à vous de jouer du fouet! ■

Le graphisme du jeu est vraiment bien fichu. Les détails sont nombreux et créent une excellente ambiance.



Je n'attendais pas grand-chose de ce clone de Tomb Raider, qui, lui-même, est très inspiré des aventures d'Indiana Jones. Je pensais que Lucas Arts avait raté le coche, que, pour tout le monde, la version console d'Indy c'était Lara. Alors à quoi bon sortir un jeu fonctionnant sur les mêmes bases ? J'avais Tort! Lara est Lara et Indy restera toujours Indy. Comprenez par là que même si le principe est le même, Indiana Jones à su garder l'âme qui fait le charme des films. Les niveaux sont variés et directement inspirés de la trilogie. Les séquences de gun fight ou de baston ont une pêche dingue. Si l'on ajoute à cela les musiques originales, vous comprendrez qu'il ne faut pas longtemps pour être complètement immergé dans l'aventure.

### FACE À FESSE

La comparaison entre cet épisode d'Indiana Jones et celui d'un Tomb Raider est incontournable. Indy, comme Lara, est capable de bien des actions. Morceaux choisis.



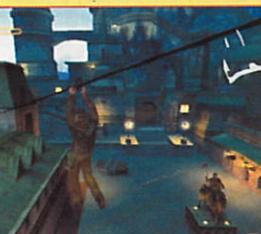
Pour marcher sur d'étroites gouttières sans se vautrer, Indy doit se plaquer contre les murs.



Indy peut se balancer tel un gymnaste sur des lianes ou des chaînes en acier...



Un classique du genre : éviter des objets en mouvement dans d'étroits couloirs.



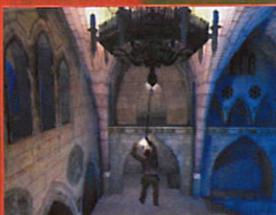
Le fouet permet à Indy de glisser sur des câbles en acier sans se brûler les mains. Pas con.



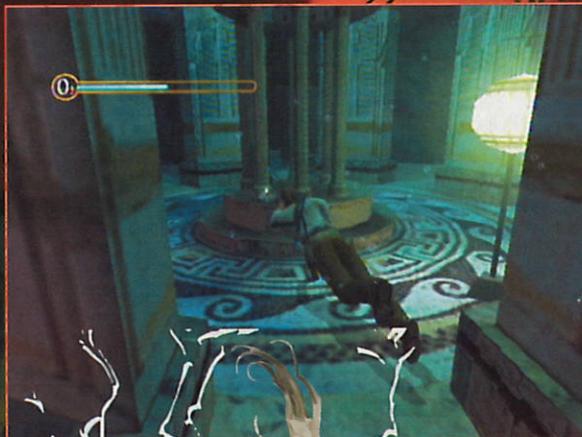
Comme dans les films, vous croisez rapidement le chemin d'officiers SS. Ils sont très agressifs. Un conseil, tirez et discutez ensuite.



Sous l'eau, les requins règnent en maîtres. Deux armes peuvent être utilisées : le sabre et le fusil harpon... Ou la fuite!



Le fouet vous permet de franchir de nombreux obstacles. Une icône apparaît quand vous devez l'utiliser.



Les phases de plongée sous-marine réservent bien des surprises. Attention à votre réserve d'air, elle s'épuise rapidement.

Si le début du jeu est quelque peu laborieux, par la faute de la prise en main un peu délicate qui demande de l'entraînement pour être parfaitement maîtrisée, la suite du jeu n'est que pur plaisir. La découverte de nouveaux lieux, personnages, de nouvelles armes et énigmes relance constamment l'intérêt du jeu. En outre, l'utilisation du fouet est un réel plaisir, que ce soit pour se débarrasser de certains ennemis ou pour se balancer au-dessus de larges ravins. Indiana Jones et le Tombeau de l'empereur est un jeu qui s'apprécie sur la longueur.

### INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

#### les plus

- l'ambiance cinoche
- la qualité visuelle
- la progression aisée

#### les moins

- le système de sauvegarde
- la prise en main difficile
- des problèmes de caméra

#### intérêt

90%

Largement inspiré de Tomb Raider, cet Indiana Jones s'en démarque par le charme du personnage, quasi identique à celui des films. Un bon jeu d'action 3D.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : LUCAS ARTS
- Editeur : UBI SOFT
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE

# test



# NBA 2K3



Les détails des visages sont impressionnants de réalisme.

**L**es possesseurs de Xbox vont pouvoir se délecter avec cette nouvelle simulation de basket. Sega sait faire des jeux de sport et ce 2K3 le prouve. Dans la lignée des traditionnelles simulations de basket, il vous offre les plus incroyables basketteurs du monde. Toutes les équipes de la NBA, la ligue nationale américaine, sont au rendez-vous, avec leur cortège de stars aux exploits foudroyants. Il va sans dire que vous pourrez participer à ce qui se fait de plus attractif dans le genre compétition de haut niveau. La saison régulière, les playoffs, des tournois entièrement paramétrables... De quoi combler les mordus de dunk!

Un mode street vous permet de disputer des matchs de rue en compagnie de grands joueurs; dans ce mode, pas de règles, rien que du grand spectacle.

## Nothing but the net!

La réalisation de ce NBA 2K3 est très fine. Les détails des graphismes sont remarquables sur les joueurs et l'environnement des matchs. On retrouve toutes les techniques du basket moderne. L'animation, sans atteindre des sommets, rend fidèlement les acrobaties des joueurs. Le pad de la Xbox est bien exploité et permet d'enchaîner des actions rapides et variées à l'approche du panier adverse. Une tonne de statistiques

vous attend pour juger les performances et étudier les points forts et faibles des équipes rencontrées dans les différentes compétitions majeures. Un mode franchise va vous permettre de gérer la destinée d'un club: vous allez réaliser des transferts et élaborer des tactiques efficaces pour entraîner votre équipe vers les sommets de la hiérarchie mondiale. À noter que le jeu comporte une option Internet qui permet des matchs fous en réseau. ■

La passe laser va partir! Le panier est proche.

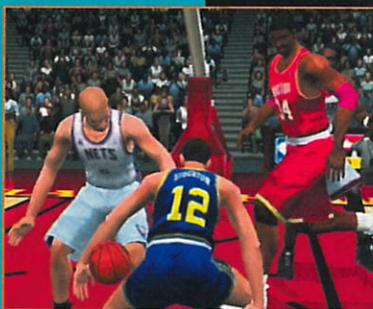


Shaq fait le ménage dans la raquette et marque le panier.

Un dribble chaloupé qui laisse les défenseurs sans réaction.



Trois points pour Chris Mullin, le maître en la matière.



## A tout géant, tout honneur!



oui, mais...

### Toxic

Les qualités de ce NBA sont indéniables. Les mouvements techniques sont bien présents et donnent du grand spectacle. Les meilleurs joueurs sont là, et les compétitions assurent une grande durée de vie. Même si l'animation est un peu raide, elle reste à la hauteur des capacités de la Xbox. La précision laisse parfois à désirer, mais les matchs restent clairs. Complet et agréable, NBA 2K3 est une bonne simulation.



Le street est spectaculaire. Réservé aux techniciens!

## les plus

- les graphismes
- très complet

## les moins

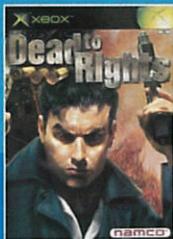
- l'animation un peu raide
- quelques imprécisions

## intérêt

88%

Les rencontres sont rythmées et régulent la galerie. Beaucoup de bonnes choses dans ce nouveau titre Sega.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SEGA SPORTS
- Éditeur : INFOGRAMES
- SIMULATION DE BASKET
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



# Les meilleurs jeux sont chez Micromania !



Disponible sur PS2/Xbox/NGC



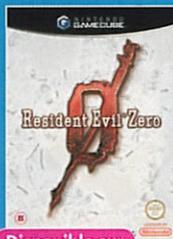
NOUVEAU

Disponible le 28 mars 2003  
RÉSERVEZ-LE !

## Découvrez le Game Boy Advance SP

un véritable petit bijou de poche !

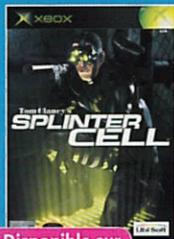
- Compatible avec tous les jeux GBA
- Plus de 10 h d'autonomie
- Mode multi-joueurs jusqu'à 4 grâce au câble Game Link



Disponible sur NGC/Xbox



Disponible sur PS2/Xbox



Disponible sur PS2/Xbox



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

Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !



### PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES  
Tel. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES  
Tel. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES  
Tel. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA  
Tel. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2  
Tel. 01 45 99 70 43
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE  
Tel. 01 56 80 04 00

### RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY  
Tel. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT  
Tel. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE  
Tel. 01 47 80 97 33
- 77 MICROMANIA BOISSENART  
Tel. 01 64 19 00 36
- 77 MICROMANIA VAL D'EUROPE  
Tel. 01 60 42 40 68
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2  
Tel. 01 34 55 32 91
- 78 MICROMANIA PARLY 2  
Tel. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN  
Tel. 01 30 43 25 23

### PROVINCE

- 78 MICROMANIA PLAISIR  
Tel. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON  
Tel. 01 81 04 19 00

- 91 MICROMANIA LES ULIS 2  
Tel. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2  
Tel. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS  
Tel. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2  
Tel. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST  
Tel. 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR  
Tel. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2  
Tel. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES  
Tel. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL  
Tel. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE  
Tel. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL  
Tel. 01 43 97 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2  
Tel. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY  
Tel. 01 53 99 16 45
- 95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES  
Tel. 01 34 24 88 81
- 95 MICROMANIA OSNY  
Tel. 01 30 38 48 18

### PROVINCE

- 66 MICROMANIA ANTIBES  
Tel. 04 92 21 16 16
- 66 MICROMANIA CAP 3000  
Tel. 04 93 14 61 47

- 66 MICROMANIA NICE-ÉTOILE  
Tel. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES  
Tel. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE  
Tel. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE  
Tel. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN  
Tel. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2  
Tel. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR  
Tel. 03 80 28 08 88
- 29 MICROMANIA QUIMPER  
Tel. 02 98 10 06 14
- 31 MICROMANIA TOULOUSE  
PORTET-SUR-GARONNE  
Tel. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE  
Tel. 05 61 60 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC  
Tel. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE  
Tel. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAURoux  
Tel. 02 54 27 44 40
- 37 MICROMANIA TOURS  
SAINT-PIERRE DES CORPS  
Tel. 02 47 44 15 87
- 42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE  
Tel. 04 77 80 09 92
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU  
Tel. 02 51 72 94 96

- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN  
Tel. 02 51 79 08 70
- 44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN  
Tel. 02 28 07 22 52
- 45 MICROMANIA ORLÉANS  
Tel. 02 38 42 14 34
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE  
Tel. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS  
Tel. 02 41 25 03 20
- 49 MICROMANIA ANGERS GD MAINE  
Tel. 02 41 39 99 76
- 50 MICROMANIA CHERBOURG  
LA GLACIERE  
Tel. 02 33 20 53 04
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUVIL  
Tel. 03 26 66 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY  
Tel. 03 83 37 81 88
- 56 MICROMANIA LORIENT  
Tel. 02 97 87 01 88
- 56 MICROMANIA VANNES  
Tel. 02 97 40 50 98
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT  
Tel. 03 87 59 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ  
Tel. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS  
Tel. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALLIUE  
Tel. 03 85 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2  
Tel. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES  
PETITE FORÊT  
Tel. 03 27 51 90 79

- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE  
Tel. 03 21 85 05 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT  
Tel. 03 21 20 52 77
- 62 MICROMANIA BOULOGNE  
Tel. 03 21 31 63 51
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN  
PORTE D'ESPAGNE  
Tel. 04 68 68 33 21
- 67 MICROMANIA STRASBOURG  
LES HALLES  
Tel. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH  
Tel. 03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE  
Tel. 03 88 07 27 18
- 67 MICROMANIA HAUTEPIERRE  
Tel. 03 88 27 72 51
- 68 MICROMANIA MULHOUSE  
ILE NAPOLEON  
Tel. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY GO-OUEST  
Tel. 02 47 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU  
Tel. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE  
Tel. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS  
Tel. 02 47 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD  
Tel. 02 43 84 04 79
- 72 MICROMANIA LE MANS  
LA CHAPELLE SAINT-AUBIN  
Tel. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY EPAGNY  
Tel. 04 50 24 09 09

- 76 MICROMANIA BARENTIN  
Tel. 02 35 91 98 80
- 76 MICROMANIA DIEPPE  
Tel. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE  
MONTVILLIERS  
Tel. 02 35 13 86 98
- 76 MICROMANIA ROUEN  
Tel. 02 35 88 68 68
- 76 MICROMANIA ROUEN  
SAINT-SEVER  
Tel. 02 32 18 55 44
- 76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER  
Tel. 02 34 47 41 14
- 77 MICROMANIA TORCY  
Tel. 01 60 05 63 09
- 78 MICROMANIA CHAMBOURCY  
Tel. 01 30 74 54 09
- 83 MICROMANIA MAYOL  
Tel. 04 84 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR  
Tel. 04 94 75 32 30
- 83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS  
Tel. 04 94 45 63 84
- 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET  
Tel. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD  
MISTRAL 7  
Tel. 04 90 91 05 40
- 86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL  
Tel. 05 49 41 82 36

© 2003 Micromania

# OFFRES SPECIALES MICROMANIA

à partir du 7 février et dans la limite des stocks disponibles sur chacun des éléments composant l'offre

Avec l'achat<sup>(1)</sup> du  
Pack PS2 Spider-Man™ 279 €  
1830 F

**UN JEU OFFERT** pour 15 €

à choisir parmi la liste suivante :

Kingdom Hearts, Sly Raccoon  
Le Monde des Bleus 2003,  
The Getaway, WRC II,  
Ratchet & Clank.



(1) OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES  
LA CONSOLE ET SA MANETTE 259 €  
OFFRE A 279 € COMPORTANT : LA CONSOLE PS2 ET SA MANETTE  
+ TÉLÉCOMMANDE OFFICIELLE SONY + FILM DVD SPIDER-MAN™

Avec l'achat<sup>(1)</sup> du Pack PS2 MIIB  
(Télécommande incluse)<sup>(2)</sup> 279 €  
1830 F

**UN JEU OFFERT**

à choisir parmi la liste suivante :

Kingdom Hearts, Sly Raccoon  
Le Monde des Bleus 2003,  
The Getaway, WRC II,  
Ratchet & Clank.



(2) OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES  
LA CONSOLE PS2 ET SA MANETTE 259 €  
OFFRE A 279 € COMPORTANT : LA CONSOLE PS2 ET SA MANETTE  
+ TÉLÉCOMMANDE HORS SONY + FILM DVD MIIB2  
(3) TÉLÉCOMMANDE D'UNE VALEUR DE 10 €



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

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



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

**MICROMANIA**

Réservez vos jeux !  
• dans votre Micromania  
• sur micromania.fr

Les nouveautés d'abord !

**25 nouveaux Micromania !**

**76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE OUVERT**

C. Ccial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon - Tél. 02 35 81 16 16

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

C. Ccial Continent - 91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 01 79 53

**64 MICROMANIA PAU OUVERT**

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

**77 MICROMANIA CARRÉ SENART OUVERT**

C. Ccial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint - Tél. 01 64 13 96 81

**06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE OUVERT**

C. Ccial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37

**13 MICROMANIA AVANT CAP OUVERT**

C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabris - Tél. 04 42 34 37 12

**62 MICROMANIA SAINT-OMER OUVERT**

C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse - Tél. 03 21 39 29 92

**95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES**

C. Ccial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles **OUVERT**  
Tél. 01 39 97 16 98

**31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET OUVERT**

C. Ccial Géant - 31150 Fenouillet - Tél. 05 62 75 89 14

**29 MICROMANIA BREST OUVERT**

C. Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31

**78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN OUVERT**

C. Ccial Saint-Quentin - 78180 Montigny-Je-Bretonneux

Tél. 01 61 37 27 62

**75 MICROMANIA GARE DU NORD OUVERT**

Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris  
Tél. 01 53 24 13 89

**13 MICROMANIA AIX-LES-MILLES OUVERT**

C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles

Tél. 04 42 20 93 48

**13 MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE OUVERT**

C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91

**42 MICROMANIA VILLARS SAINT-ETIENNE OUVERT**

C. Ccial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29

**07 MICROMANIA VALENCE OUVERT**

C. Ccial Auchan - 07500 Guillerand-Granges - Tél. 04 75 74 14 17

**91 MICROMANIA VAL D'OLY OUVERT**

C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux/Seine - Tél. 01 69 52 46 29

**85 MICROMANIA LA ROCHE/YON OUVERT**

C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche-sur-Yon

Tél. 02 51 47 99 76

**92 MICROMANIA DÉFENSE 3 RER NOUVEAU**

Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux

**77 MICROMANIA BAY 2 TORCY NOUVEAU**

C. Ccial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée

**30 MICROMANIA NÎMES SUD NOUVEAU**

C. Ccial Géant - Le Mas de Vignoble - 30000 Nîmes

**60 MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE**

C. Ccial Carrefour - 6, avenue de l'Europe **NOUVEAU**  
60280 Venette

**02 MICROMANIA LAON NOUVEAU**

C. Ccial Carrefour - Rue Romanette - 02000 Laon

**02 MICROMANIA LE FAYET SAINT-QUENTIN**

C. Ccial Le Fayet - 02100 Fayet **NOUVEAU**

**91 MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION**

C. Ccial Carrefour - 2, bvd de l'Europe **NOUVEAU**  
91022 Evry

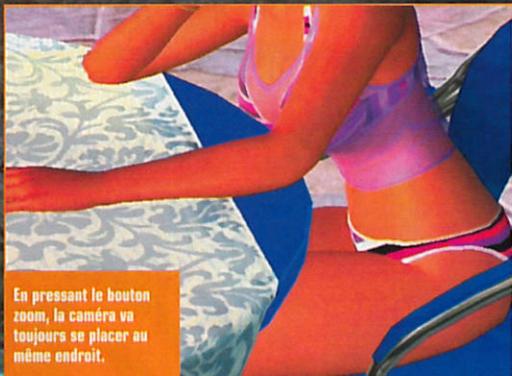


# DEAD OR ALIVE

## XTREME BEACH VOLLEYBALL



À la piscine, vous pouvez participer à un jeu de saut... Quelques milliers de dollars gagnés facilement.



En pressant le bouton zoom, la caméra va toujours se placer au même endroit.



À la fin de chaque journée, Zack vous offre un cadeau. Vous pouvez le conserver, le jeter ou l'offrir à quelqu'un d'autre.

Après des mois d'attente, la dernière création de la Team Ninja est désormais disponible aux USA : l'occasion de savoir si l'intérêt de ce titre ne se limite pas aux formes aérodynamiques et aux fessiers rebondis des protagonistes. L'histoire se déroule juste après les événements de Dead or Alive 3. Après avoir misé les gains de sa victoire au casino, Zack est devenu, en un clin d'œil, l'un des hommes les plus riches de la planète. Grâce à sa fortune, il a acheté une île paradisiaque et y a construit un casino. Vous incarnez une des délicieuses nâïades des volets de la série et devez vivre quatorze jours dans cet endroit idyllique. C'est pas gagné d'avance!

### Vive les vacances !

Votre quotidien se divise en plusieurs phases : matin, journée, début de soirée et soirée. Dans chacune de ses phases, plusieurs possibilités d'action se présentent. Dans la journée et en début de soirée, vous pouvez, par exemple, vous prélasser au bord de la piscine, faire quelques exercices, histoire de garder la forme, ou encore vous baigner. Vous avez aussi la possibilité de faire vos emplettes dans les trois boutiques de l'île : une pour les vêtements, une

pour les accessoires, et la dernière, pour les cadeaux souvenirs. Sur l'île, vous ferez également la rencontre d'autres vacancières sexy. Vous devrez tout faire pour qu'elles deviennent vos meilleures amies ; et pour cela, rien ne vaut un joli cadeau ! Au fur et à mesure, les affinités (ou animosités) entre les persos s'amplifieront. Encore plus fort que Côte Ouest ou Dallas ! Lorsque la nuit tombe, vous devez retourner dans votre chambre d'hôtel. Là, vous pouvez soit aller dormir, soit vous rendre dans le casino afin de gagner de l'argent - ce qui vous permettra d'acheter encore plus de gadgets inutiles. Dans ce lieu de perte, les jeux proposés sont classiques : roulette, machine à sous, poker... Tant que vous avez assez d'argent, vous pouvez continuer de miser. Ajoutons que dans ce mode, il n'y a pas de but particulier à atteindre. Mais, heureusement, depuis votre chambre, d'autres options vous sont proposées. Vous avez la possibilité, par exemple, d'admirer votre collection

d'objets, d'envoyer des cadeaux à vos amies, d'écouter votre séjour, ou encore, d'aller dormir afin d'être en forme pour une nouvelle journée de farniente.

### Et le volley-ball ?

Contrairement à ce que le titre laisse entrevoir, le volley-ball ne constitue pas la plus grande partie de vos occupations. En effet, pour pouvoir jouer au beach volley, il faut avant tout trouver une partenaire. Pour cela, comptez quelques jours de flatterie et de cadeaux divers. Une fois votre partenaire trouvée, vous pourrez enfin commencer à jouer. Hélas, les matches ne durent que quelques minutes et proposent un gameplay d'une pauvreté navrante. Les boutons A et B servent à passer et smasher, et les sauts se font automatiquement - il n'y a donc pas grand-chose à faire ! L'équipe qui atteint sept points en premier gagne le match.

Les parties,

se déroulent en plus d'être très brèves, se déroulent avec une lenteur incroyable. Difficile de croire que c'est la même équipe qui a réalisé les Dead or Alive ! Où se trouve donc le véritable intérêt d'un tel titre ? Tout simplement en dessous de la ceinture !

### Sex attitude

DOA Xtreme Volleyball est avant tout une sorte de simulation de voyeurisme. Le but est d'offrir un max de poses vaguement érotiques au joueur. Pour preuve : lorsque vous zoomez au maximum, la focale se place automatiquement sur le buste ou l'entrejambe des joueuses. Les charmantes coquines que vous matez prennent alors des poses plus provocantes les unes que les autres. Dès lors, on peut se demander si ce DOA est un jeu vidéo ou un film interactif érotique. S'il s'agit bien d'un jeu, alors c'est la plus grosse arnaque de l'année ! Seules les musiques et la réalisation nous font oublier par moments la platitude de ce titre. À réserver exclusivement aux garçons prépubères et aux adeptes du porno soft sur M6 le dimanche soir. ■

## C'EST LES SOLDES !

Dans DOA Xtreme Beach Volleyball, vous allez pouvoir jouer à la poupée (comme votre petite sœur) et relooker votre Barbie virtuelle avec une multitude de maillots et d'accessoires.



Rendez-vous tout d'abord dans le magasin de vêtements et choisissez un ou plusieurs maillots de bain.



Allez ensuite dans la boutique d'accessoires pour acheter lunettes, baskets et ballon de plage.



Après vos emplettes, pressez X pour choisir vos équipements.

Vous pouvez maintenant admirer le résultat au bord d'une plage ou pendant un match.



Après chaque beau coup, vous visionnez le replay. Les angles de caméra sont toujours aussi... impeccables.



Il existe trois sortes de services : normal, à la cuillère et smashé.



À la station de radio de l'île, vous pouvez composer votre playlist. Les musiques sont pop et toutes très connues.

# test



non, mais...

## Kael

J'espérais trouver dans ce Dead or Alive un véritable jeu de sport arcade à la Virtua Tennis. Il n'en est rien ! Les passages de beach volley sont insipides et linéaires. Quant à l'aventure, elle émoussera sans doute les plus jeunes par son côté érotique gngnangn. Ce titre évite le zéro absolu grâce à ses musiques pop et sa réalisation impeccable. Mais c'est souvent le cas sur Xbox. Hormis cela, tout est à jeter dans ce Dead or Alive version X.

Le nombre de personnages et de niveaux est très réduit.



## Pervers pépère...



## DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL



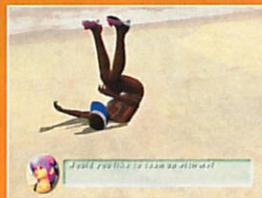
En cours de jeu, vous pouvez débloquer des vidéo bonus. Ici, l'intro du premier Dead or Alive sur Saturn (1997).

### SEX INTENTION

Sur la plage ou au bord de la piscine, les huit filles du jeu arboreront avec plaisir leurs formes généreuses et anti-aliées. Avec la manette, faites bouger la caméra afin d'avoir le plus beau spectacle.



Pour un bronzage uniforme, changez très souvent de côté et n'oubliez pas de mettre de la crème.



Lisa est le nouveau personnage du jeu : elle adore se rouler dans le sable fin et chaud des plages désertes.



Même dans l'eau, le spectacle est impressionnant. Attention à ne pas boire la tasse !



Kasumi semble bien triste ! Allez donc lui remonter le moral !



Cinq jeux de hasard sont proposés dans le casino. Si vous êtes chanceux, vous deviendrez riche très rapidement.



oui!

### Cony

Soyons clairs, s'il s'agissait d'une simple simulation de volley, ce DOAX ne serait pas une franche réussite. Les séquences de volley sont très jouables et assez fun, mais les commandes sont trop sommaires et les phases de jeu manquent de variété. Cependant, l'essentiel du jeu consiste à regarder les joueuses se prélasser au soleil, jouer au casino ou s'offrir une collection de maillots de bains, chaussures et autres strings... et ça, c'est très bien fait ! Voyeurisme réussi... simu de sport, un peu léger !



### les plus

- la réalisation
- les musiques
- les jolies filles

### les moins

- le volley peu présent
- les commandes simples

### intérêt

70%

DOA Xtreme Beach Volley n'est qu'une vidéo interactive teintée d'érotisme soft. On attendait un must, et nous voilà avec un titre plus que décevant.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : TEAM NINJA
- Editeur : TECMO
- TOUCHE PIPPI
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : -

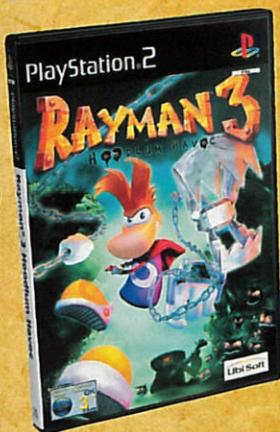
# CONCOURS

# RAYMAN 3

H • D • L • U • M • H • A • V • O • C •



**A gagner**  
**1 PlayStation 2**  
**20 jeux Rayman®3 sur PS2**  
**30 tee-shirts Rayman®3**



CONSOLES

**Joue et gagne**  
**au**  
**0892.687.387\***

**EXTRAIT DU RÈGLEMENT:** Ubi Soft et Consoles+ organisent un concours du 21/02/03 au 20/03/03 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0692.687.387\*. Les gagnants seront déterminés d'après les 50 meilleurs scores obtenus : une PlayStation 2 et un jeu Rayman 3 sur PS2 pour le 1<sup>er</sup> prix, un jeu Rayman 3 sur PS2 du 2<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix et un tee-shirt Rayman 3 du 21<sup>e</sup> au 50<sup>e</sup> prix (les jeux offerts sont des «Blue discs», version intégrale du jeu dans un conditionnement simplifié). Le règlement est déposé en l'étude Simonin & le Marec, 54 rue Talbot, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles+, Concours Rayman 3, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.



# CONTRA SHATTERED

**P**résenté pour la première fois lors du dernier salon de l'E3 à Los Angeles il y a presque un an maintenant, Contra Shattered Soldier avait fait couler quelques larmes à AHL et à Nico. Ah, nostalgie quand tu nous tiens!

## Retro c'est trop

C'est incontestable: les adaptations de jeux des années 80 sont plus à la mode que jamais. Manque de créativité ou désir de satisfaire les fans de la première heure, toujours est-il que les éditeurs se tournent de plus en plus souvent vers d'anciens produits qui ont fait le succès d'une console ou qui ont marqué une génération. Contra, le célèbre shoot'em up de Konami, fait ainsi son grand retour, quelque onze années après le dernier épisode sorti sur Super Nintendo. Le principe du jeu reste le même: parcourir de nombreux niveaux et tirant et en explosant tout ce qui se présente devant vous, objets et adversaires. À mi-niveau puis en fin de parcours, un boss fait son apparition. Différentes armes sont à disposition du joueur, et un mode coopératif est proposé, comme dans la version Super Nintendo. Konami a conservé l'essentiel, le principe de jeu, et n'a, en fait, amélioré que l'aspect graphique du jeu.

Décors en 3D, monstres texturés (avec plus ou moins de réussite) et scènes cinématiques vous accompagnent désormais tout au long de la partie.

## Place des ternes

La qualité graphique du jeu est très inégale: on se promène dans des décors très ternes, mais on affronte des boss qui sont à la fois énormes et très beaux. Le contraste des graphismes est alors saisissant. Les animations 3D quant à elles sont plutôt bonnes, et les explosions offrent un spectacle intéressant pour les yeux. Dommage que les animations du personnage que l'on contrôle soient un peu molles. On a plus l'impression de se trainer que de courir. Dommage aussi que le système d'upgrade des armes soit absent de cette version. Dès le début du jeu, trois armes sont proposées et il est impossible de les rendre plus puissantes.

## À répétition

La difficulté du jeu, quel que soit le mode défini en début de partie,

est très élevée, comme elle l'était d'ailleurs sur Super Nintendo. On aurait préféré un plus juste équilibre dans le réglage de la difficulté. Avoir des « continue » quasi infinis, c'est bien, mais recommencer vingt fois les mêmes niveaux pour avancer dans le jeu n'est pas franchement amusant. Le principe de Contra étant déjà très répétitif, il en devient rapidement lassant. Vous voilà prévenus. ■



Une sorte de grosse bestiole gélatineuse qu'il faut affronter sur un tapis roulant... soyez coordonné!



Une petite séquence à dos de missile, fort agréable, mais un peu trop courte et très facile.

## TROP FORT !

Les boss sont (comme ils l'étaient sur Super Nintendo) d'une taille réellement impressionnante. Le plus dur, c'est qu'ils se composent généralement de plusieurs parties: on croit en avoir terminé avec lui, il en reste toujours un bout pour nous pourrir la vie.



Cet écorché vif vous gerbe à la tronche le contenu de son estomac... et il en contient des saloperies!



Un train fou qui avance sans se soucier de ce qui est devant lui, et, à ses côtés, un robot à détruire...



Un peu de ski nautique n'a jamais fait de mal à personne... sauf à vous. Attention, boss costaud!

# SOLDIER

On peut s'accrocher à certaines parois. Il est heureusement toujours possible de tirer dans cette position !



On retrouve les mêmes adversaires que sur la SNin : de grosses sauterelles. Utilisez le lance-flammes, c'est radical !



Une petite descente en surf sur les pentes enneigées, ça vous tente ?



Sur cette moto futuriste, il faut avoir l'œil partout : dans les airs, devant, derrière ! Achetez donc un troisième œil.



oui, mais...

## Niiico

Tout comme la version Super Nintendo, ce Contra sur PS2 est très difficile. La progression dans le jeu est très hachée : on avance par « continue » successifs en se souciant d'apprendre par cœur l'endroit où apparaissent les adversaires et la manière dont on se débarrasse des boss. Le système d'upgrade des armes (présent sur la Super Nintendo) ayant totalement disparu, perdre une vie n'a plus aucune incidence sur la partie et diminue d'autant l'intérêt du jeu. C'est amusant cinq minutes. À réserver aux fans de la série.



Je garde un très bon souvenir des deux premiers jeux sur Nes et Snes. Mais hélas, l'épisode suivant sur PSone ne tenait pas la route, et ce n'est pas celui-ci qui va relancer une série qui s'essouffle. Ce n'était pourtant pas une mauvaise idée de le laisser en 2D, les jeux anciens supportant mal le passage en 3D. Mais même ceux qui, comme moi, ont un faible pour les shoot bien bourrins, seront déçus. Ce jeu n'est pas mauvais, mais il supporte mal la comparaison avec les autres shoot de la PS2 !



Pour ne pas finir en chair à saucisse, utilisez le lance-grenades.

## CONTRA

### les plus

- les boss et les explosions
- l'ambiance Snes conservée
- le mode deux joueurs en coopération

### les moins

- la difficulté trop élevée
- la mollesse des déplacements
- les couleurs ternes

### intérêt

81%

Un principe de jeu identique à la version SNIN des années 90, mais de l'action trop répétitive et une difficulté très mal dosée. À réserver aux fans du genre.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- SHOOT'EM UP
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE

# MOBILE ATTITUDE

## LES LOGOS ET SONNERIES KILTEFO!!

### SONNERIES POLYPHONIQUES

- LE SON ET LA FUREUR A LA VOIX !!**
- 54237 1er gaou
  - Amicalement vôtre
  - 54246 Asereje Ketchup song
  - 54253 Au soleil
  - 55676 Capitaine Flam
  - 55680 Cleanin out my closet
  - 55688 Jenny from the block
  - 54255 La Bomba
  - 55672 La guerre des étoiles
  - 54254 Le filic de Beverly Hills
  - Le parrain
  - 54206 Les bronzés font du ski
  - 55675 Les cités d'or
  - 55671 L'exorciste
  - 54260 Magnum
  - 55667 Marie
  - 54257 Mission impossible
  - 55686 Paris latino
  - 55670 Plus haut
  - 55673 Pulp fiction
  - 55678 Simpsons
  - 54258 Stach stach
  - 55677 Ti amo
  - 54259 Without me

Nokia 3510, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 8350, 7650 et Alcatel 511 compatibles, 512 et 715, Panasonic G087, SonyEricsson T300.

NEW avec **2a, melodies**

### CHAT SMS ANONYME EFFICACE

Des centaines de milliers de chatteurs connectés en France !!

PAR SMS : ENVOI CHAT au 61040

France BVN - RC 431 498 534

PAR TEL : **08 92 68 19 73** -18 ANS

+18 ANS 08 92 68 21 48

DEMANDE L'AUTORISATION A TES PARENTS AVANT D'APPELER

### ZE TOP

- 53427 Plantation
- 23995 1er gaou
- 11059 Les bronzés font du ski
- 12092 Paris latino
- 43307 Ketchup song Asereje
- 52315 Jenny from the block
- 52287 Marie
- 11025 L'Exorciste
- 11015 Le Parrain
- 46914 Dilemma
- 52966 Des mots qui résonnent
- 11023 Le Filic de Beverly Hills
- 15032 Les Cités d'or
- 11104 La soupe aux choux
- 12645 Midnight Express
- 33003 Pub DIM
- 10054 Agence tout risque
- 39410 J'ai demandé à la lune
- 10055 Magnum
- 10056 Starsky & Hutch
- 11080 Rocky
- 11045 Pulp Fiction
- 29351 Le son des bandits
- 28749 Ti amo
- 40725 I need a girl
- 44834 Manhattankaboul
- 08075 Top gun
- 10002 Benny Hill
- 41006 When you look at me
- 11041 La Guerre des Etoiles
- 15026 Maya l'abeille

### HITS RADIO

- 42803 Addictive
- 47652 All the things she said
- 51972 Avec classe
- 53421 Avoir des potes
- 53422 Bonnie & Clyde
- 64886 Bump bump bump
- 43358 Complicated
- 11145 Destinée
- 64888 Dr Hannibal
- 20412 E ritorno da te
- 52706 Feel
- 47202 Gimme the light
- 24167 Happy
- 55756 He's unbelievable
- 54641 I can
- 54642 I know what you want
- 52314 I'm gonna getcha good
- 47774 In this world
- 41150 Just a little

- 29136 Just like a pill
- 53424 Le chemin
- 65260 Le trunkp
- 47796 Little by little
- 52708 Objection
- 53425 On n'sait jamais
- 22024 Satisfaction
- 47879 Shined on me
- 54035 Still waiting
- 52997 Through the rain
- 52255 Work it

### NEWS

- 65279 A 20 ans
- 65106 Alors on se raccroche
- 63987 Be with you
- 64991 Beautifull
- 48930 Can't stop loving you
- 64887 Ceul de trap
- 65287 Entre nous
- 42648 Get over you
- 64824 If I could fall in love
- 55758 Je t'aime plus que tout
- 54673 L'amour n'a pas de loi
- 64992 One of those days
- 47882 Que vous dire ?
- 55789 Regarde moi teste moi...
- 14484 Side
- 52771 The beat goes on
- 64741 Tous les hommes
- 54640 Un homme libre
- 55503 Vivre
- 55761 When I'm with you

### CINÉ

- 11075 Arizona dream
- 12642 Austin Powers
- 11080 Blade runner
- 18641 Commando NES
- 11088 Dance avec les loups
- 11044 Dariadiladada
- 11042 E.T.
- 39107 Etoile des neiges
- 09147 Evil dead
- 11091 Exodus
- 11187 Forrest Gump
- 11096 Goldfinger
- 11098 Grease
- 10010 Hawai Police D'Etat
- 10029 Hitchcock
- 11017 Indiana Jones
- 11183 La Carica
- 11130 La grande évasion
- 11029 La marche impériale
- 11022 Laurel et Hardy

- 11014 Le bon, la brute, le truand
- 11049 Le Cri de Tarzan
- 43289 Le dernier des mohicans
- 14246 Le fantôme de l'opéra
- 13234 Le Journal de Bridget Jones
- 11109 Le livre de la jungle
- 11003 Le pont de la rivière Kwai
- 10431 Le professionnel
- 22705 Le seigneur des anneaux
- 11006 Les chariots de feu
- 29319 Les gendarmes de St Tropez
- 11169 Les temps modernes
- 11091 Memories
- 12644 Midnight Express
- 10132 Mission Impossible
- 11114 New York New York
- 11047 Pretty woman
- 11168 Robinson Crusoe
- 42804 Spiderman
- 19078 Taxi
- 11140 Terminator
- 14244 The Monty Python
- 11172 Titanic

### SÉRIES TV

- 10026 Ally Mc Beal
- 10033 Amicalement Vôtre
- 21825 Arnold et Willy
- 10005 Buffy
- 15018 Capitaine Flam
- 10121 Code Quantum
- 43268 Daktari
- 10027 Dawson's creek
- 29046 Friends
- 15023 Inspector Gadget
- 44892 Its kyz mai laife
- 10053 K2000
- 15004 La panthère rose
- 33013 L'ami Ricard
- 13829 L'inspecteur Gadget
- 33015 Nescafé
- 43272 Olive et Tom
- 11151 Pinocchio
- 15052 Rémy sans famille
- 15020 Simpsons
- 38901 Stach stach
- 15013 Wallace et Gromit

### RAP, RnB

- 34701 1m73, 62 kg
- 23607 A demi-nu
- 33168 Angel
- 38767 Bad boys de Marseille
- 15439 Because I got high
- 44772 Cleanin' out my closet
- 42227 Cover up
- 46773 Gangsta lovin'

- 45529 Get down Samedi soir
- 28350 Mission Cléopatra
- 40734 Petit frère
- 20169 RnB 2 Rue
- 20011 Stan
- 30012 Sweet fanta diallo
- 19078 Tellement je t'aime
- 20008 The real slim shady
- 21013 Ushuaia
- 21019 Véronique et Davina
- 42398 Without me
- 33016 Woman in blue

### AMBIANCE !!

- 36003 Allez, allez, clap clap
- 44238 Bastia Far West
- 35005 Ce soir, on vous met ...
- 31000 French Cancan
- 13441 Go west
- 38461 Hymne espagnol
- 37002 I will survive
- 32536 La Marseillaise
- 35004 Na na na
- 35008 On est les champions!
- 35003 Qui ne saute pas ...
- 35007 Santiano
- 37010 Si t'es champion
- 28005 Vive le vent d'hiver!

### DESSINS ANIMÉS

- 40747 Albatror
- 15035 Bécaassine
- 43267 Belle et Sébastien
- 43264 Bibifox
- 09190 Caliméro
- 15000 Candy
- 15034 Ce matin un lapin
- 15017 Chapi Chapi
- 15022 Goldorak
- 22835 Harry Potter
- 15004 La Panthère Rose
- 15033 Le Village dans les nuages
- 15032 Les Cités d'or
- 15047 Les schtroumpfs
- 10048 L'île aux enfants
- 11812 Mary Popplin's
- 15026 Maya l'abeille
- 15036 Pandi Panda
- 15025 Pollux
- 15052 Rémy sans famille
- 43256 Rex et Rouky
- 10084 Teletubbies
- 31505 Tom et Jerry
- 15053 Tom sawyer
- 10078 Zorro

## CRAZY SURPRISES

un seul numéro:

**08 99 70 4004**

- Choisis ton canular au **08 99 70 4004** Par ex : Fais croire à ton meilleur pote qu'il a gagné 3000 €
- Tape la réf de ton canular : **47905** et laisse-toi guider...

**C' TROP!**

- 47905 Vous avez gagné 3000€ !!
  - 46594 Le testeur de préservatif
  - 47904 Voiture érafée
  - 17886 L'huissier de justice
  - 46575 C'est vous qui appelez
  - 17890 T'approche pas d'mon mec!
  - 17878 J'enlève mon soutien-gorge?
  - 46579 Eunuéguade
  - 39556 Centre des Impôts
  - 39557 Les Assedics
  - 17930 Vous êtes sur écoute
- \* Imitations et Parodies



**FAIS DRAGUER TA NANA, TON COPAIN PAR NOS PROFESSIONNELS ! RESISTERA T'IL (ELLE) A LA TENTATION ??**

- 46599 Orgasme féminin
- 17581 Je t'aime
- 30052 L'amoureux transi
- 17563 Mon amour, ma merveille
- 17564 Je t'aime à l'infini
- 17585 Je te trouve super mignon
- 17578 Un être merveilleux

**A CHAQUE OCCAS' SON CANULAR !**

- 64823 KANA - JOYEUX ANNIVERSAIRE!
- 18143 J-M Bigard\* : ça va être TA FÊTE!
- 18215 Crémaillère
- 23303 "As perdu!! Brûle ton maillot!
- 18177 Valeureux proverbe MARIAGE
- 18158 NAISSANCE : A star is born!
- 64881 Les petites annonces...
- 18189 Bonne RETRAITE!
- 18204 BRAVO pour TON EXAM !
- 18186 Félicitations pour TON PERMIS!



## LE NOUVEAU SERVICE COMPLEMENTEMENT Dingue !!

Choisis un effet de la mort pour maquiller ta voix au téléphone :

**Helium • Corbeau • Martien Maître de l'Univers**

et fais une blague à tes potes en DIRECT LIVE !!!

**A ESSAYER DE TOUTE URGENCE AU**

**08 99 70 53 00**

DEMANDE L'AUTORISATION A TES PARENTS AVANT D'APPELER. (1) Liste des téléphones compatibles sur [www.logosonnerie.com](http://www.logosonnerie.com) ou en appelant le 08 26 88 33 44 (0,150 € / mn). 123MM - RC 342 177 029 - TARIFS depuis un poste fixe : 0899 - 1,349 € / appel + 0,537 € / mn - 3617 - 0,843 € / mn - 0892 - 0,537 € / mn - Par SMS : 0,5 € / envoi hors coût du SMS - 4 SMS par téléchargement. TOP SMS 3614 RC B411 864 986. En appelant nos services mobilité, votre numéro de mobile sera enregistré dans notre base. Néanmoins et conformément à l'article 34 de la Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à

**4 MOYENS**  
pour télécharger  
des LOGOS et  
SONNERIES  
de **FOLIE!**

Par tél : **08 99 700 723**  
Par minitel : **3617 logosonnerie**  
Sur le net : **www.logosonnerie.com**  
Par SMS au **72000**  **72000\***

Ex : Pour télécharger la sonnerie « Paris Latino », envoi **T2092** au **72000**



**TOP COLLECTOR**

**titeuf**  
© France Animation / Editions Glénat / Card / France 3 / Smac  
T'ES CRÉPIN DU ZIZI SÉVERINI!  
30982

**Mister Funny**  
© Hey! King Features Syndicates, Inc. / Fleischer Studios, Inc. TM Hearst Holdings, Inc. / Fleischer Studios, Inc.  
52131

**le piaf**  
© LE PIAF Dan SALER - 2003  
55465

**MAYA l'abeille**  
19237

**CORTO MALTESE**  
© CORTO MALTESE - 2003  
54647

**VOUS M'ÊTES-VOUS ?**  
© Joro  
48830

**BIG LOGOS NOUVELLE COMPATIBILITÉ : ALCATEL 511(1)**

21656	47305	12978	46926	65077	52649	20334	23767	28935	67124
22594	43032	44084	53239	52227	21675	23695	20371	29440	23761
65066	21680	52129*	22822	43311*	23966	28956	23692	00191	29008
22595	51752	19712	52230	30951	43040	21706	00945	24114	43208
64829	43048	51678	20344	12982	64901	19363	30539	43319*	12816
12979	45398*	65057	52128*	64891	65075	44085	42892	34555	21657
31554	28933	12985	30326	23262	39926*	79571	65054	29996	46503
29112	53295	45891	30239	4884	46698	47971	44778	23694	44827
44109	09173	09739	12984	46683	59233	31491	40964	54043	46678
43218	42281	32953	30937	52359	45535	22786	22560	22588	28932

**LOGOS CLASSIC**

11547	40946	12939	17360	73046
40945	23446	60210	19975	39386
43027	20245	53550	47521	69101
45675	51054	51101	34529	71180
51106	44089	53294	69096	23450

**+ FASHION !! + FUN !!**

**TES LOGOS EN COULEUR !!**

55702	64796	64805	64911
55701	55704	64808	64798

Compatibles sur Nokia 3510, 3650, 5110, 6110, 6510, 6800, 7210, 7250, 7630, 8910, Sagem MY-X5, SonyEricsson T300 et T69/T68.

**SPECIAL MESSAGERIE / REPONDEUR** FONCTIONNE AVEC TOUS LES TELEPHONES (fixes et mobiles)

DES IMITATIONS VRAIMENT PRO\* DES + GRANDES STARS !  
A CHAQUE HUMEUR, SA MESSAGERIE... A TOI DE CHOISIR !

**LAISSE ta STAR préférée REPONDEUR A TA PLACE au**  
**LES MEILLEURES IMITATIONS :**

**08 99 70 46 70**

52191 C. Milant* When you look at me	64752 Kana Petits problèmes dans ma plantation
53999 Musique*	53552 Jenifer Des mots qui résonnent
55264 Tatu* All the things she said	55227 Truth Hurts Addictive
55232 Nelly* Dilemma	54583 David Charvet mon nouvel album
55542 Eminem* Lose yourself	70944 Chimène Badi entre-nous

**TOUJOURS +++ PERSO !**  
**MIXE TON PRENOM au**  
**08 99 70 64 70**

Bigard\* Bon ! Vous avez fait le numéro de «prenom». Admettons...  
De Funes\* Ah, ah ? Y a quel'un qui veut parler à «prenom»...  
Ange et Démon «prenom» ne peut être joint - Tu parles, il veut pas répondre...  
Bruce Willis\* On a une mission, sauver le monde avec «prenom»...

**LES INDEMODABLES**  
**08 99 70 46 70**

23951 Ispolice di...  
18302 L'exorciste  
70936 S.Academy P.Latino: Bouge sur la vibe  
01576 Jean-Marie Bigard\*  
01301 Hein, que ça t'énervel  
14339 OM, nous allons gagner!  
29437 Agence tous risques  
55224 Pulp Fiction  
55237 Ptitte message\*...  
39651 F. Barthez\* aller droit au but!  
29074 La famille Addams  
53998 Les Nicheurs  
70937 S.Academy P.Latino: Clubbing attitude

**NOUVEAU TOP SMS** Un de ces kdos bientôt pour toi ?!

> Par SMS : **71020**

**TU VEUX GAGNER LE NOKIA 8310 ?**  
1 - Envoie : **JEU 8310** au **71020**.  
2 - Reçois **ILLICO** un SMS qui dit si tu as gagné !

**IL FAIT DES PHOTOS !**  
**500 €**  
**JEU 500**

**JEU 8310** **JEU SMS** **JEU 7650** **JEU PS2** **JEU CUBE**

**JEU SCOOTER** **JEU MOBI** **JEU GRAVEUR** **JEU 6810**

0 Jeu gratuit et sans obligation d'achat - modalités de remboursement de l'appel et du timbre pour obtenir le règlement; figurant sur le règlement du jeu déposé auprès de Maître MONTANE Huissier de Justice à TOULOUSE. Règlement disponible gratuitement en écrivant à JACKPOUSE. Règlement Plus BP 1141 Toulouse cedex. 3614 RCS Paris 411 864 986 \* Photos non contractuelles.

L'informatique, aux fichiers et aux libertés, nous vous rappelons que vous disposez d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives vous concernant. Vous pouvez donc à tout moment demander à ne plus figurer sur notre base en écrivant à : 123 MULTIMEDIA - BP 1141 - 31100 TOULOUSE - JOE BAR TEAM, © Editions Vents d'Ouest/Bar2, \* BETTY BOOP - © (2003) King Features Syndicates, Inc./Fleischer Studios, Inc. TM Hearst Holdings, Inc./Fleischer Studios, Inc.; \*GARFIELD © 2003 PAWS-All Rights Reserved



# EVERBLUE 2

Comme son nom l'indique, c'est une suite. Mais pour nous, cela n'a aucune importance, le premier opus étant passé inaperçu. Très différent de la majorité des productions actuelles, Everblue 2 est un jeu très original, dans lequel vous incarnez un plongeur, et dont le principe est un subtil mélange d'aventure et de RPG. Nous sommes dans l'univers idyllique des Caraïbes. À nous, le calme et la sérénité des grands fonds!

un club de plongeurs amateurs vous proposera de vous joindre à lui, mettra un bateau à votre disposition... et ce sera le début de la grande aventure, vous pourrez enfin vous éloigner du rivage et affronter les profondeurs de l'océan! Lorsque vous serez suffisamment riche, vous achèterez une maison, un bateau et un aquarium pour y présenter des spécimens rares. Everblue 2 est un jeu très bien réalisé, apaisant, différent. ■

## Allez, plouf!

En débarquant sur votre île paradisiaque, vous faites connaissance avec les habitants du coin, qui vous expliquent les différentes actions que vous pouvez réaliser et vous invitent à faire votre première plongée. Même si vous pouvez réaliser beaucoup de choses en ville, le jeu reste centré sur la plongée, qui se déroule en vue subjective. Au début, vous n'avez accès qu'à la zone pour débutants, peu profonde et sans grand danger. Grâce au sonar, vous trouverez des objets enfouis au fond de l'océan. Faites-les évaluer puis vendez-les; vous pourrez acheter un équipement plus performant et améliorer vos compétences. Vos différentes plongées vous feront également gagner de l'expérience et augmenteront vos capacités.

## Devenir quelqu'un

Il faudra également réaliser des missions qui feront évoluer le scénario. Quand vous aurez fait vos preuves,



Voici la plage où tout commence.

## Faut savoir se mouffer



Votre première mission: prendre ce corail en photo. Aidez-vous de la carte et suivez le Nord-Est.



En fouillant des épaves, restez vigilant. Vous risquez de faire des rencontres moins heureuses que celle-ci.



C'est au centre-ville que vous glanerez des informations, achèterez, vendrez et ferez évaluer des objets.



Vous venez de découvrir une épave, elle sera désormais notée sur votre plan. Remontez prendre de l'air!



oui, mais...

## Cony

Au début, j'étais sceptique, mais, après deux ou trois plongées, j'étais dedans. Le scénario se dévoile petit à petit, les plongées gagnent en intérêt et l'on peut rapidement customiser son personnage. Le jeu me rappelle énormément Diver's Dream, sorti sur Play, qui était très intéressant mais qui souffrait d'une réalisation désastreuse - ce qui n'est pas le cas d'Everblue. Les graphismes sont très beaux et l'atmosphère, très relaxante. Sans être un grand jeu, Everblue 2 propose un gameplay et une durée de vie tout à fait honorables.

## EVERBLUE 2

### les plus

- l'originalité du concept
- le calme
- les possibilités d'évolution

### les moins

- le manque de rythme
- assez répétitif

### intérêt

82%

Particulièrement original et même déroutant. Un jeu très reposant, au scénario riche, bourré de bonnes idées.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : ARIKA
- Editeur : CAPCOM
- SIMULATION DE PLONGÉE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE

# SUMMONER 2

**S**orti en novembre sur PlayStation 2, *Summoner 2* débarque sur Game Cube. Il ne s'agit pas d'une simple adaptation, le jeu a subi un lifting pour son passage chez Nintendo. Graphisme amélioré, sprites plus imposants, prise en main plus instinctive... Le scénario, lui, reste inchangé. Vous êtes Maia, reine d'Halassar, vous devez gérer votre royaume et combattre vos nombreux opposants. Votre bien le plus cher, le Livre de la foi, a été dérobé...

## Gouverner et guerroyer

Le jeu se découpe en deux grandes parties. D'un côté, vous devez livrer bataille à la force de l'épée, en temps réel, dans de vastes niveaux remplis d'ennemis. Vous disposerez d'une très large panoplie de magies et autres techniques de combat. De l'autre, vous devrez gérer votre royaume avec discernement et écouter les doléances de vos loyaux sujets. Ainsi, vous pourrez choisir d'accorder des fonds à l'armement, à l'éducation ou la construction de routes, ce qui augmentera votre popularité et vos forces armées. Vous commencerez l'aventure en dirigeant Maia. Mais, au cours de votre pèlerinage, vous rencontrerez des personnages qui viendront se joindre à vous; vous devrez alors choisir ceux qui vous accompagneront dans les phases de combat. Lors de ces séquences, vous pourrez soit travailler en équipe, soit diriger les persos un à un.

## Monstre sanguinaire

Bien sûr, chaque combat remporté vous permettra d'acquiescer de l'or, des objets et surtout des points



Maia revêt l'apparence de Blood, monstre sanguinaire disposant de terribles sorts pyrotechniques.

d'expérience. Vous pourrez utiliser ces points pour améliorer les techniques de combat de vos personnages. Mais Maia dispose aussi de pouvoirs bien plus grands. Dans son voyage, elle trouvera des autels sacrés. Lorsqu'elle posera le pied sur l'un d'eux, elle se verra confier le pouvoir d'une terrible invocation. Dans ce cas, elle se transforme physiquement en un monstre sanguinaire surpuissant, que le joueur dirige comme un autre personnage. Il existe ainsi une quinzaine d'invocations aux pouvoirs très surprenants, et elles ne seront pas de trop pour vous aider dans votre quête! Riche, long et très varié, *Summoner 2* a tout ce qu'il faut pour combler les fans de RPG. ■

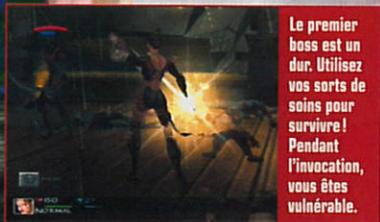
Voici l'un des autels sacrés où vous gagnez les pouvoirs d'invocation.



Vous pouvez changer de perso à n'importe quel moment.



Chaque changement d'équipement est visible sur vos personnages. Ici, Maia est équipée du sabre de feu subtilisé au chef des pirates.



Le premier boss est un dur. Utilisez vos sorts de soins pour survivre! Pendant l'invocation, vous êtes vulnérable.



oui !

Cony

J'avais déjà adoré *Summoner 2* sur PS2, mais j'ai été agréablement surpris par les améliorations apportées à cette version. Il est rare de voir des adaptations qui utilisent les capacités des différentes machines. Pour *Summoner 2*, ça saute aux yeux : le jeu est plus beau, plus fluide et donne l'impression d'être plus abouli. Pour le reste, l'intérêt reste le même, puisque le scénario n'a pas changé. L'aventure est passionnante et les diverses options, comme l'évolution des persos, les modes de jeu ou la gestion du royaume, apportent une réelle profondeur au jeu. Un RPG atypique mais certainement l'un des meilleurs !

Les combats se déroulent en temps réel. Les points de vie et de magie des monstres sont visibles, pour une meilleure gestion.



Summoner 2

## les plus

- les graphismes optimisés
- les possibilités d'évolution
- la gestion du royaume

## les moins

- les animations un peu rigides
- la difficulté

## intérêt

93%

Un excellent action-RPG. Les possibilités d'évolution sont énormes, l'aventure gigantesque et la réalisation supérieure à la version PS2. Que du bon !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : VOLITION
- Éditeur : THQ
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE

## SWORD OF THE SAM

**D**errière ce titre pas vraiment original se cache en fait la suite de Kengo, qui fut l'un des premiers jeux dispos sur PlayStation 2. À son époque, Kengo avait marqué les joueurs grâce à son univers très fidèle à l'esprit des samouraïs et à une jouabilité des plus réalistes. La suite ne déroge pas au concept et nous propose une véritable simulation de combat au sabre. Forêts de bambous et mélodies très japonisantes évoquent l'atmosphère de l'empire du Soleil-Levant.

## Devenir le meilleur

Avant de commencer l'aventure, vous devez choisir l'apparence de votre samouraï. Ensuite, vous pour-



**Vous êtes blessé, votre vie diminue à mesure que votre sang s'écoule... Faites vite ou c'est la mort assurée!**

d'un tournoi officiel, vous gagnez en notoriété à l'issue de chaque victoire. En prenant part à des

combats clandestins, vous vous créez, par contre, une mauvaise réputation qui influencera le déroulement du jeu. Mais, dans les deux cas, vous augmentez vos statistiques et pouvez gagner de nouvelles armes.

rez vous lancer dans le mode Bushido Quest. Le principe est simple : vous dirigez un samouraï novice et inconnu et votre but est d'en faire un grand maître admiré et respecté de tous. Pour cela, plusieurs choix s'offrent à vous.

Vous pouvez participer à des tournois. Il en existe deux types, les tournois officiels et les tournois clandestins. Dans les tournois officiels, vous affrontez les combattants de la région et utilisez un sabre en bois, dans le respect du code des samouraïs. Dans les tournois clandestins, vous vous battez avec un vrai sabre et mettez votre vie en jeu. Mais attention, votre personnage dispose de nombreuses caractéristiques qu'il faut faire évoluer : force, vitesse, défense, réputation... Lors

## Par tous les moyens

L'autre moyen de progresser est de remplir des missions spéciales. Celles-ci vous sont proposées par un recruteur et ont pour objectif la protection de convois, de personnalités importants, l'élimination de gangs ou l'assassinat d'opposants au régime. Vous pouvez également vous entraîner au dojo Muraoka et améliorer vos techniques de combat. Attention, car le temps passe et vous ne pouvez réaliser qu'une action par jour. Que ce soit en tournoi ou en mission, vous apprenez de nouvelles techniques que vous pouvez ajouter à la panoplie de coups de votre personnage. Cette phase est assez laborieuse car très complexe, mais apporte beaucoup de profondeur au jeu en rendant chaque combattant différent. Le jeu propose également un mode Time Attack dans lequel vous devez vous débarrasser d'un bon nombre d'ennemis en un temps limité. Le mode Versus sera l'occasion de tester vos techniques et de les peaufiner, au détriment de vos pauvres adversaires humains. Sword of Samurai s'adresse donc aux amoureux de Kenshin et autres adaptations de l'univers médiéval japonais et aux amateurs de jeu de baston réalistes. Les autres risquent de trouver le système de jeu rigide trop technique. ■



**L'adversaire est au sol, soyez sans pitié, achevez-le!**



**Le mode 2 joueurs sera le théâtre de combats endiablés et un lieu d'entraînement idéal.**



**Chaque personnage dispose de trois gardes différentes : haute, centrée et basse. Pensez à alterner.**



**Lorsque vous combattez au sabre réel, gardez vos distances et lancez des attaques précises.**

## URAI

Lors des missions spéciales, vous aurez à affronter plusieurs adversaires simultanément. Courez en appuyant sur la touche L1. Balancez des grands coups de sabre et les agresseurs tomberont comme des mouches.



Le bouton Carré vous permet de lever le sabre de votre adversaire pour lui asséner un coup de plein fouet.

Le bouton X vous permet de contrer une attaque adverse. Enchaînez un coup immédiatement après la parade et votre adversaire en prendra plein à tête.

Voici le grand maître du dojo Muraoka. Vous pouvez l'affronter ou vous entraîner avec lui. Soyez patients, il est trop fort pour vous.



## LA VOIE DU SAMOURAÏ

Depuis votre dojo, vous pouvez choisir les différentes options qui vous sont proposées. Vous aurez l'occasion de participer à des tournois, vous entraîner, exécuter des missions ou vous reposer si vous êtes blessé.



C'est ici, au dojo, que vous choisirez votre destination et pourrez customiser vos techniques de combats.



Vous pouvez vous rendre au dojo Muraoka où le grand maître vous apprendra les rudiments du combat.



Les tournois officiels sont un moyen efficace d'augmenter vos statistiques, de gagner des coups et de récolter quelques infos.



Dans les tournois clandestins, l'utilisation du vrai sabre ne laisse aucune place à l'erreur. Ici, c'est tuer ou être tué. Même si vous êtes vainqueur, votre réputation en prendra un coup.



Que ce soit par son achèvement graphique ou son réalisme, ce titre atteint des sommets. Il me rappelle par bien des points l'excellent (mais vieux) Bushido Blade. Le nombre de techniques est étonnant, et maîtriser les coups parfaits, ceux qui tuent, demande de l'entraînement. Seule ombre au tableau : on se demande quel est le but réel de l'aventure. Les jours passent, les combats aussi... vous obtenez de nouvelles techniques et affrontez encore et toujours les mêmes adversaires. Un véritable but à poursuivre aurait été plus motivant.



J'ai adoré l'ambiance de Sword of the Samurai, qui m'a beaucoup rappelé l'excellent Bushido Blade. Les graphismes sont très beaux et le système de jeu sort des sentiers battus. La possibilité de créer son samouraï est également bien plaisante. J'avoue cependant que j'ai trouvé la gestion des coups assez « prise de tête », alors qu'elle est essentielle. Mais la seule véritable réserve que je formulerais concerne les actions à réaliser pour progresser : tournois, missions, entraînements, tournois... et ainsi de suite. On finit par se lasser, à moins d'être un véritable acharné. On regrette l'absence d'un scénario qui aurait apporté du rythme et un intérêt plus profond à l'aventure.



## les plus

- le réalisme
- la réalisation
- le système de coups

## les moins

- la progression ardue
- la répétitivité

## intérêt

83%

Une ambiance Japon médiéval réussie, des combats réalistes et très techniques. Cependant, malgré une bonne durée de vie, on en fait vite le tour.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : GENKI
- Éditeur : UBI SOFT
- COMBAT-SIMULATION
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE



# OUTLAW GOLF

**T**rès très loin de la traditionnelle austérité et de la précision des simulations de golf classiques, Outlaw Golf vous fait pratiquer le plus aristocratique des sports en compagnie de gens parfaitement irrévérencieux. Vous entrez votre patronyme dans la mémoire, vous choisissez un des golfeurs fous immédiatement disponibles, et vous voilà prêt pour arpenter les trois premiers parcours. Ils sont, pour le moins, excentriques. Couleurs vives et décors fantaisistes réjouiront le joueur qui ne se prend pas trop au sérieux. Vous pouvez parier de l'argent sur les trous, ou participer à une compétition sans foi ni loi en compagnie des meilleurs putters de la planète (non, Kael, cela n'est pas sale).

## Ca swingue !

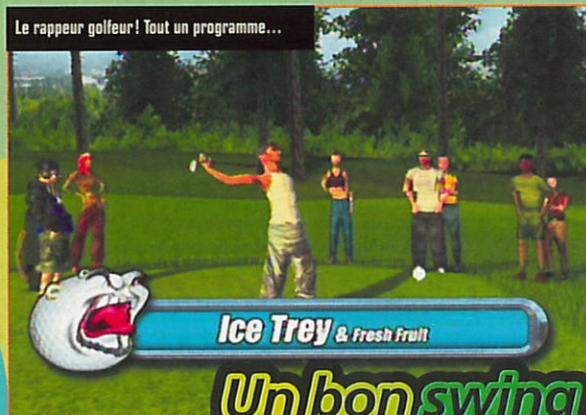
Il faut avouer que ce n'est pas la précision des coups qui est recherchée par-dessus tout. Les qualités du jeu se trouvent ailleurs : dans son humour, dans sa rapidité et dans sa prise en main plus qu'évidente. On succombe au charme trash des golfeurs, le visuel est bien lèché, et de nombreuses scènes drolatiques pimencent les compétitions : il faut voir nos zigotos se congratuler ou piquer des crises de nerfs... Les puristes crieront au scandale, tandis que la bande de potes qui ont envie de s'éclater sur un jeu fou et bien rythmé s'y attardera. ■



Le putt se doit d'être bien réalisé pour finir en beauté.



La précision n'est pas vraiment un critère essentiel.



Le rappeur golfeur ! Tout un programme...

## Un bon swing dans la face !



Oui, mais...

## Zano

Vraiment drôle et sympathique, ce Outlaw Golf ne se prend pas du tout au sérieux. Au programme, rigolade et jeu rapide. Des coups magiques sont là pour effrayer les fans de simulation, mais le fun plaira à bon nombre de joueurs. La durée de vie est, par contre, un peu limitée par la répétition des actions possibles et le manque de profondeur de la jouabilité.



Une bonne colère pour se calmer.



## les plus

- le fun
- le visuel accrocheur

## les moins

- répétitif
- limité

## intérêt

83%

Divertissant et convivial, Outlaw Golf amuse la galerie. Un jeu bien réalisé et vraiment drôle, mais limité.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : HYPNOTIX
- Éditeur : TDK INTERACTIVE
- GOLF DÉLIRE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : FAIBLE



Un bon gros swing des familles pour arriver sur le green.



# DISNEY SPORTS FOOTBALL

**J**e croyais avoir vu beaucoup de choses étonnantes, dans le jeu vidéo. Mais, jamais je n'aurais imaginé faire une partie de foot en compagnie de Mickey, Minnie et des autres stars de Disney. Disney Football vous offre cette chance, dans des conditions simples et sans prise de tête. Au lieu des traditionnelles équipes régionales et nationales, vous allez plonger dans la galaxie Disney en parcourant les différents stades accessibles. Vous choisissez une équipe caractérisée par quelques critères exhaustifs, comme la technique, la puissance ou la précision et participez aux compétitions du jeu. Une grande coupe, des challenges techniques et un mode personnalisé seront l'occasion de matchs sans merci au royaume des gentilles créatures non violentes.

## Quand Minnie tacle !

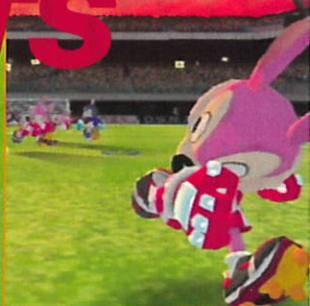
La variété des options et des actions est pour le moins limitée. Ce titre est évidemment réservé aux plus jeunes fans de Disney et de foot. Parmi les actions possibles, les passes et les tirs sont les deux principales. Les matchs sont rapides, mais la prise en main se

fait sans aucun problème. Les petits n'auront aucun mal à construire des actions franches. Quelques coups spéciaux peuvent être déclenchés, qui apportent une touche supplémentaire de magie à l'écran. On s'amuse franchement, à voir toutes ces jolies créatures tacle, passer et réaliser de belles et puissantes frappes en direction des buts adverses. En avançant dans les compétitions, vous découvrirez de nouveaux concurrents, et, soyez-en sûr, vous aurez des surprises, sur le terrain. C'est magique, c'est beau, c'est tendre, c'est du poulet... Non, pardon... C'est Disney! ■

## Mickey en short et crampons !!



Ce tacle est meurtrier... surtout pour une souris.



C'est beau, le sport, chez les héros de Disney.



Le coup d'envoi dans le grand stade.



C'est la bataille pour le ballon.



Un pur contrôle de la part du... Lapin!



oui, mais...

## Toxic

Disney Sports Football est simple, joli et bien rapide. Les possibilités de jeu sont très réduites et les modes de jeu en nombre restreint, mais ce titre est destiné aux plus petits qui seront aux anges de retrouver les stars de Disney à la conquête du ballon rond.



## les plus

- les héros de Disney en action
- simple et rigolo

## les moins

- exclusivement pour les tout petits

## intérêt

84%

Très agréable pour les yeux et évident pour les mains, Disney Sports Football amusera beaucoup les enfants.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- FOOT ARCADE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : FAIBLE



# WILD ARMS 3

**A**près deux très bons volets sur PlayStation, il était normal de voir débarquer la suite de Wild Arms 3 sur PS2. Le premier gros changement est visible dès les premières secondes. Le mélange 2D-3D des premiers opus laisse la place à une 3D en cel shading comme c'est l'usage en ce moment. Ainsi, Wild Arms dispose d'une réalisation très cartoon. Pour accentuer encore plus cet effet, les lignes de chaque personnage sont tracées en traits noirs épais. Mais ce change-

ment de dessin ne fait nullement disparaître l'esprit de la série, bien au contraire. L'univers que vous allez parcourir est toujours très western, et même bien plus que dans les deux premiers épisodes.

## Destins croisés

Dans une contrée appelée « la mer de Sable », des aventuriers, les drifters, errent en rêvant de fortune et de quêtes. D'après certaines légendes, des objets magiques seraient disséminés dans ce monde désertique. Mais voilà que ce qui aurait pu rester un conte pour enfants se concrétise : un jour, un de ces objets fait surface. Ayant appris l'extraordinaire nouvelle, les quatre drifters montent dans le train qui emporte l'objet magique en lieu sûr. C'est la quête de ces quatre chasseurs de trésors que vous allez vivre. Une fois encore, ce n'est pas une, mais plusieurs aventures qui vous sont proposées. Chacun des quatre personnages que vous allez incarner a son propre destin, qu'il va falloir vivre. Ainsi, au début de l'aventure, vous devez jouer à tour de rôle les quatre drifters. Vous en apprendrez plus sur leur vie et les

motivations qui les gouvernent. Dans la forme, Wild Arms 3 est comme ses prédécesseurs, un RPG ultra classique. Le jeu se découpe en deux phases distinctes : recherche et combat. Dans la première, vous devez parcourir le monde, résoudre des énigmes et parler avec un maximum de personnes afin d'obtenir toutes les informations nécessaires à votre quête.

## Tous aux armes !

Les combats interviennent bien évidemment de manière aléatoire. À la différence des autres titres du genre, il est possible d'accepter ou de refuser l'affrontement. En effet, juste avant que le combat ne commence, un point d'exclamation apparaît au-dessus de votre personnage. Si vous pressez rapidement la touche Rond, alors le combat est annulé. Lors des affrontements, vous avez un panel d'actions assez basique : attaquer, se défendre, utiliser un objet ou un pouvoir. La très célèbre jauge de SP disparaît et laisse place aux « force points ». À l'instar d'Eternal Arcadia (Sega), cette jauge se remplit au fur et à mesure de l'affronte-

ment et permet de lancer vos super attaques. Wild Arms 3 est une suite très acceptable. L'aventure est assez longue, l'histoire intéressante, bien que classique. Le développeur Media Vision nous offre ici un titre qui, certes, ne révolutionne pas le genre, mais qui permettra à tous les RPG players de s'amuser quelques dizaines d'heures. Les bons RPG se font en effet très rares de nos jours. ■



Les coups critiques sont accompagnés par de beaux effets et sont assez violents.

**I'm a poor lonesome cow-boy...**

Lorsque vous êtes sur le point de vous faire attaquer, un point d'exclamation apparaît au-dessus de votre tête.

Vous allez rencontrer d'autres bandes de drifters. Certains vous aideront, d'autres vous attaqueront.

Chose rare dans un RPG : il est possible d'annuler son attaque juste au moment où vous la lancez.



## CHACUN SA ROUTE !

Comme dans les autres opus, vous allez vivre les aventures de plusieurs personnages avant de tous les diriger en même temps. Cela apporte plus de profondeur au scénario et rend les personnages aussi attachants les uns que les autres. Voici une petite présentation des quatre drifters que vous allez incarner.



**Virginia.** Cette frêle jeune fille rêve depuis toujours de devenir drifter. Elle a l'esprit d'une justicière et n'a pas froid aux yeux.



**Jot.** L'aventurier solitaire. Il n'est pas très gai et accepte difficilement la compagnie. Seuls les trésors l'intéressent vraiment.



**Gallows.** Une sorte de chaman indien. C'est l'un des descendants d'une illustre famille de prêtres. Il a quitté son village pour devenir drifter.



**Clive.** C'est le roublard de la bande. Et il est généreux : il n'hésite pas à se battre pour aider son prochain. Il sera un peu le leader du groupe.



# test

Le gella est la monnaie du jeu. Elle sert à acheter des armes et des équipements.



**oui!**  
**Cony**

J'ai été immédiatement enchanté par ce Wild Arms 3. Les graphismes sont superbes et le système de jeu est très agréable. Si l'ensemble paraît très classique, il faut bien reconnaître qu'il est devenu quasi impossible d'innover dans le genre. Les combats se déroulent au tour à tour... et alors ? C'est comme ça depuis la nuit des temps... Ils restent néanmoins très péchés ; quant aux magies et invocations, elles sont remarquables. Comme d'hab', l'aventure vous promet de multiples rebondissements et de très longues heures de jeu. Les RPG sont peu nombreux sur PS2, mais même s'ils étaient légion, je vous recommanderais Wild Arms 3. Un très bon RPG !



Les « force points » servent à lancer des super attaques. Plus vous en possédez, plus vos pouvoirs sont puissants !



## Character Selection



Chaque aventure propose un certain niveau de difficulté. Commencez par les plus faciles pour vous familiariser avec les commandes.



Gallows est capable d'analyser toutes les créatures du jeu. Pratique, lorsque vous désirez connaître le HP ou le point faible d'un monstre.



Les donjons et les villages sont cachés. Ce champ de force vous permet de les découvrir.



**oui!**  
**Kael**

Même si Wild Arms 3 n'a a priori rien de vraiment innovant, que les combats sont classiques et que le scénario est un habile mélange des grands titres du genre, il s'avère que le classicisme peut parfois avoir du bon ! Depuis FFX, les amateurs de RPG n'ont pas eu tant de titres à se mettre sous la dent. À tous ceux-là, Wild Arms propose un univers fantastique, entre heroic fantasy et western spaghetti, qui saura les divertir de nombreuses heures.

## WILD ARMS 3

### les plus

- un vrai RPG sur PS2
- la réalisation
- la musique

### les moins

- le manque d'originalité
- la gestion des caméras

### intérêt

88%

Wild Arms 3 est la digne suite de ses prédécesseurs. À consommer sans modération si vous êtes en manque de RPG !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : MEDIA VISION
- Éditeur : UBI SOFT
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



# SUPER MONKEY

## BALL 2

## La grimace du vieux singe

**S**uper Monkey Ball avait marqué les débuts de la Game Cube. Souvenez-vous : une série de petits parcours imposés, où des petits singes dans une bulle doivent rejoindre une ultime ligne d'arrivée en un minimum de temps, tout en récoltant des bananes et en évitant les pièges des décors. La suite de ce jeu de plates-formes apporte son lot de petites innovations. Voici donc Aiai, Meemie, Baby et le puissant Gongon lancés sur de nouveaux parcours, tous plus fous les uns que les autres. Les deux modes principaux sont le mode « original » et le mode « histoire ». Ce dernier vous fait vivre de terribles aventures : un

sordide psychopathe menace de s'emparer de toutes les bananes ! Il vous faut récupérer le plus de précieux fruits avant que ce détraqué ne les boulotte ! Vos réflexes sont mis à rude épreuve. Seul ou à plusieurs, vous devrez vous adapter aux subtilités que cachent les tableaux du jeu. Les options et variantes proposées dans les modes multijoueur sont très complètes. En écran splitté ou non, les challenges deviennent vite haletants.

### Peau (de banane) neuve !

Les nouveautés de ce second volet se situent principalement dans les modes de jeu, qui offrent un plus

large panel de fantaisies et de réjouissances. Les pièges que les développeurs de chez Sega ont disposés dans les niveaux difficiles poseront des problèmes aux plus agiles manipulateurs de pad de l'univers. Mais en cas de succès, que de bonus ! D'ailleurs, rassurez-vous : la jouabilité, si délicate au début, devient beaucoup plus aisée après quelques heures de jeu. Cette suite offre également un visuel plus abouti, et la diversité des tableaux parcourus permet de ne pas tomber trop vite dans la lassitude pourtant inhérente à ce type de jeu. ■



Le mode 2 joueurs réserve quelques puissantes confrontations.



Toutes les bananes sur cette île sont à moi, le grand scientifique.

Ce méchant aime les bananes, un danger pour nos amis les petits singes.

Une petite séquence vous fait revivre vos exploits sous les meilleurs angles.





Super Monkey 2 est parfois très délicat. Ce décor est impressionnant.



L'arrivée est une explosion de couleurs. Quelle teuf!



La course-poursuite est lancée. Pas de pitié!



Les petits challenges pimentent bien le jeu. Soyez précis!



oui!

## Kael

Super Monkey 2 offre le même challenge que le premier volet. Le principe est toujours aussi accrocheur et amusant! Cette suite va cependant beaucoup plus loin. Les niveaux sont plus nombreux et complexes, les mini-jeux sont très drôles et les modes sont jouables jusqu'à quatre en même temps. Graphiquement, c'est quasi similaire au premier opus. Sega nous offre un titre bien plus « console » et non pas une simple conversion d'un hit d'arcade. Moi, j'adore!

Un petit combat entre singes pour le titre de champion.



## C'EST BEAU, C'EST GRAND!

La diversité des décors est un gros plus de ce second volet par rapport au premier. On voyage loin grâce aux sympathiques petits singes malins.



Ce tunnel semble sans fin, mais attention...



Des décors pour le moins étonnants.



C'est la course à la banane, comme disait la jeune mariée...



Une cinématique introduit chaque tableau et fait avancer le scénario.

oui, mais...

## Toxic

Super Monkey Ball est basé sur un concept pour le moins accrocheur; outre l'aspect attirant des personnages et le scénario rigolo, les trouvailles de ce second volet relancent la durée de vie et amuseront tout type de joueur. Reste qu'il est, quand même assez répétitif... Les gamers les plus exigeants se lasseront vite, malgré un mode multijoueur sympa. Néanmoins, Super Monkey Ball demeure charmant et accrocheur.



## les plus

- l'univers charmant
- les niveaux variés
- les modes de jeu

## les moins

- la répétition de l'action
- la visibilité parfois délicate

## intérêt

87%

Une agréable récréation colorée qui amuse pour quelques heures. SMB 2 est limité mais convivial.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : -
- Développeur : SEGA
- Editeur : NINTENDO
- PLATES-FORMES
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

**Saludos los amigos! Alors les potos, la frite?... Moi j'étais tranquille peinar en train de finir les restes de gryère faisandé du dernier réveillon, et voilà t'y pas qu'on me balance plein de jeux à tester rapidos! Sur le coup, j'étais pas jouasse. Mais en fait, ça tombe plutôt bien: j'avais rien de prévu... Hé, hé, hé!**

**Speedy Gonzatest**

## RAYMAN 3

**mégahit**

Sorti le mois dernier sur Game Cube, Rayman 3 arrive sur PS2 et Xbox. Pas besoin de s'attarder sur le scénario, vous connaissez tous Rayman! Cette fois-ci, on lui a volé ses bras, le début de l'aventure consistera donc à les retrouver. Si la version PlayStation 2 est un peu plus fluide que sur Game Cube, les principaux défauts du jeu sont toujours présents: déplacements saccadés, angles de vue mal vus et maniabilité un peu hasardeuse. En revanche, la version Xbox, dotée de superbes graphismes, est bien plus rapide et la prise en main beaucoup plus instinctive, même si ce n'est pas encore le top. Reste le principe un peu répétitif, qui ne change pas d'une version à l'autre et qui risque de lasser les plus exigeants. Un hit sur Xbox, un bon petit jeu de plates-formes sur les deux autres supports.

Éditeur: Ubi Soft.



## BLOOD OMEN 2

La suite des aventures de Kain débarque sur Game Cube. Après sa cuisante défaite face à son fils (Soul Reaver), Kain a préparé son retour à l'ombre de sa crypte. Il revient en ville pour détruire les Séraphins, un groupe de guerriers divins qui ont juré la mort de tous les vampires. Blood Omen 2 est un jeu d'action en 3D se déroulant dans un univers très glauque. Notre vampire est doté de pouvoirs surnaturels qui l'aideront dans son périple et, comme ses congénères, il peut absorber le sang de ses victimes. Cette version Game Cube est graphiquement



identique à celles déjà disponibles, mais le jeu a beaucoup gagné en rapidité même si la maniabilité est toujours un peu rigide. Un bon jeu!

Éditeur: Eidos.

## LORD OF THE RINGS



Le Seigneur des Anneaux est à la mode. Après un passage plus que remarqué sur PS2, cette version de Electronic Arts arrive en force sur Xbox. Aragorn, Légolas et Gimli sont au sommet de leur forme pour affronter les orcs, les gobelins et Pierre Arditi... Une succession de niveaux d'arcade ultra rapides vous attend. La baston bat son plein. Les graphismes sont ébouriffants, le spectacle, grandiose et l'animation, très fluide. C'est bien simple, on se croirait parfois dans le film. Le jeu peut paraître un peu répétitif et finalement court (c'est souvent le cas avec les beat them all), mais le plaisir est total.

Éditeur: Electronic Arts.

**mégahit**



## ZAPPER

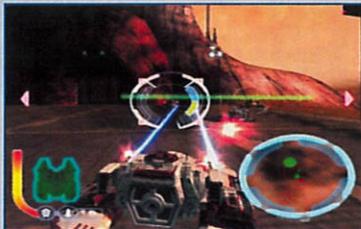
Zapper est un très sympathique jeu de plates-formes dans lequel vous incarnez la fourmi la plus intrépide de la création. Vous tracez votre chemin à la recherche de bonus dans des décors très colorés et particulièrement travaillés. Mais gare aux créatures étonnantes et belliqueuses que vous rencontrerez en route. Les mondes parcourus proposent une diversité d'actions bienvenue et la prise en main ne pose aucun problème même si les caméras sont parfois un peu délicates à suivre.

Éditeur: Infogrames.



## STAR WARS - THE CLONE WARS

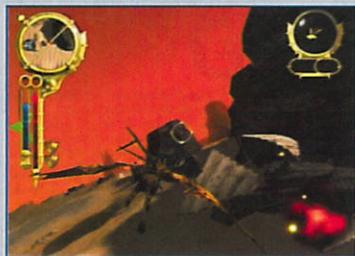
Voici la dernière adaptation en date de l'univers de George Lucas. Comme son titre l'indique, cet épisode met en scène l'attaque des clones. Il s'agit d'un shoot'em up agrémenté de quelques phases d'actions à la troisième personne. Aux commandes de vaisseaux sortis tout droit de la saga, vous devrez mener des missions d'escorte, d'attaque ou tout simplement livrer des batailles acharnées. Lorsque vous dirigerez un jedi, il faudra exterminer à la force du sabre la vermine qui vous assaille. Clone Wars est très fidèle à l'esprit de Star Wars et



## SAVAGE SKIES

Savage Skies est une pâle copie de Panzer Dragoon sorti sur Xbox. Il s'agit d'un shoot'em up dans lequel vous chevauchez des dragons, griffons, insectes géants et autres bestioles volantes. La guerre a éclaté entre les trois peuples : les Virtworm, des humains pacifistes ; les Chrysalis, des hommes pervers ; et les Pariah, un peuple sanguinaire, adorateur du démon. Après avoir choisi votre camp, vous chevaucherez les montures propres à votre caste et livrerez bataille. Les graphismes sont très moyens, l'animation saccade et les missions se répètent invariablement. En revanche, les déplacements sont assez plaisants et vous laissez totalement libre dans les niveaux. Ce jeu très moyen ne conviendra qu'aux fans de shoot peu exigeants.

Éditeur : Bigben Interactive.



## DR MUTO

Dr muto est un drôle de personnage un petit peu dérangé. Ce scientifique ne fait rien comme tout le monde et n'aspire qu'à réaliser des rêves fous et déjantés. Sur fond de disparition de planète, vous allez parcourir des niveaux incroyablement variés de plates-formes et résoudre des petites énigmes. Les péripéties en cours de jeu ne manqueront pas de vous faire rire et de vous étonner. Il faut noter la splendide réalisation de ce jeu décalé pour tout public avide de dérisions et d'humour crade.

Éditeur : Midway.



# speedy

## FIREBLADE

Toi qui aimes l'hélicoptère, régalé-toi avec Fireblade ! Ce titre propose une succession de missions particulièrement périlleuse. Vous devrez apprendre à manier votre hélico avec précision pour mener à bien vos différents objectifs. Votre armement évolue en fonction de la nature des missions et une bonne stratégie de combat s'impose pour rester en vie et faire triompher la justice. Fireblade est joliment réalisé et la prise en main, après quelques instants d'adaptation, s'avère fine. Un titre agréable qui possède une bonne durée de vie.

Éditeur : Midway.



## EVOLUTION SKATEBOARDING

Cette simulation de skate est destinée aux riders du monde entier. Une multitude de décors chatoyants et des rampes de folie les attendent dans ce jeu estampillé Konami. La prise en main, évidente, ne posera aucun problème, même si elle manque un poil de nervosité. L'environnement, tout comme la bande-son, est particulièrement soigné. On retrouve ce qui se fait de mieux dans ce genre de jeu. Les riders virtuels devraient s'éclater. Il manque juste un brin de folie pour réellement nous enthousiasmer.

Éditeur : Konami.



## NHL 2K3

Ca va cogner dur avec la nouvelle cuvée des NHL de chez Sega. Au programme : des statistiques précises et la totalité des compétitions qui ont fait la renommée de la ligue nord-américaine de hockey sur glace. Les stars de la discipline se sont donné rendez-vous pour des matchs bien heurtés. La réalisation de ces deux versions est de qualité, avec des animations dynamiques et divertissantes. Il n'en reste pas moins que la jouabilité paraît légèrement moins intuitive que dans les précédentes productions Sega. C'est la loi de la glace qui parle !

Éditeur : Infogrames.



## DYNASTY WARRIORS 3 - XTREME LEGEND

Cette nouvelle version de Dynasty Warriors ne l'est pas vraiment. En effet, ce titre est en tout point identique à la version précédente, sauf qu'elle présente plus de liberté dans les menus. Vous pourrez ainsi incarner les personnages cachés du jeu ou faire appel aux personnages d'élite pour qu'ils deviennent vos gardes du corps. Pour le reste, il faut toujours hacher des hordes de soldats et vaincre leurs généraux. En conclusion, rien ne justifie cet achat si vous disposez déjà de l'un des deux autres opus.

Éditeur : THQ.



# LES PLUS FIDÈLES SONNERIES (et le plus de téléphones compatibles!)

## Téléphones compatibles:

Alcatel, Ericsson, LG, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium, ...  
 \*D4M4: www.persomobiles.net



## EXCLUSIF! TOUTES NOS SONNERIES SONT HIFI - POLYPHONIQUES!



**POUR CHANGER VÔTRE SONNERIE:** appelez le **08 997 00 997**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 58072), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!

**PLUS DE SONNERIES:** appelez le **\*30 Reggae**, vous pouvez choisir parmi 30 autres sonneries Reggae en appuyant le **08 997 00 997** et en saisissant la référence 1563.

**CATALOGUE COMPLET:** Des milliers d'autres sonneries par téléphone au **08 997 00 997**, ou minimal **3617** **NONMOBILE** ou sur [www.persomobiles.net](http://www.persomobiles.net)

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie). Excluse: toutes les sonneries de personnage sont automatiquement téléchargées en mono polyphonique si votre téléphone est compatible.

**Téléphones polyphoniques:** Alcatel 311 512 525 715 Ericsson 3300 Motorola C30 T720 Nokia 3510 3510i 3630 6610 6650 6210 7250 7650 Panasonic CD01 Samsung A800 N600 N620 S100 T100 Siemens C35 S55.

LE TOP	RAP / RNB (suite)	POP / ROCK (suite)	VARIÉTÉS (suite)	DANCE/ELECTRO	
1er gau	55409	R n° 2 r	56621	The middle	55055
Art de rue	55607	Real slim shady	56618	The rock show	55692
Aserjee (Ketchup song)	55410	Regarde le monde	55668	The scientist	55158
Avec classe	55424	Regular	55651	The sound of Silence	55683
Buffy contre les vampires	55616	Rester le même	55616	The wall	55902
Carmina burana	55411	Sache	55899	The zephyr song	55023
Complicated	55764	Stan	56634	Too bad	55018
Dilema	55412	Survivor	56637	Underneath your clothes	55679
J'ai demandé à la lune	55413	Swing popotin	55214	Video killed the radio star	55097
Jenny from the block	55413	The next episode	56632	Walk of life	55932
L'excorsiste	55415	Through the rain	55036	Walk this way	55826
Le fic de Beverly Hills	55418	Toy boy	55078	Walking on the moon	56553
Le parrain	55418	Un autre plaisir	55627	We are the champion	55798
Le seigneur des anneaux	55065	U got it bad	55601	We are the winners	55085
Les bronzés font du ski	55419	U remind me	55670	We will rock you	56523
Les Simpsons	55420	Walking away	55619	Where did you sleep last night	55339
Marie	55421	What's love	56047	Where the streets have no name	55006
Miss Impossible	55421	What's my name	55622	Wherever you go	56299
Paris Latino	55423	What's your flavor	55910	With or without you	55655
Plantation	55424	When you believe	55283	Wonderwall	56791
Pub Dim	55604	Why'd you lie to me	55022	Yesterday	56913
Tabi 3	55492	Without me	56143	You know you're right	55220
Ti amo	55425	Why	55191	You rock/You Rock!	1561
Without me	55426	You don't have to call	55682	<b>ROCK FRANÇAIS</b>	
* Le Top 20 permanent:	1599	* 170 Rap!	1554	A l'envers à l'endroit	55676
<b>RAP / RNB</b>		<b>POP / ROCK</b>		<b>AN</b>	
1000 kisses	55600	A thousand miles	56474	Cherchez le vous met le feu	55101
113 foot la merde	55604	All the things she said	55136	Clandestino	55119
1m73, 62 kg	56993	Angie	55853	Déjeuner en paix	55670
4 my people	56303	Another one bites the dust	55113	Elle s'ennuie	55942
5, 9, 1	56101	Basket Case	55791	Elo	55382
Addictive	55021	Big gun	55271	J'ai demandé à la lune	55696
All I have	55454	Black Celebration	55699	J'en reviens encore	56898
Always on time	55881	Black or white	55711	J'y suis j'y reste	55229
Another day in paradise	56083	Boys	55021	Le fume pu d'shit	55298
Apocalypse flow	55942	By your way	55555	L'aveugleur	56097
Are you ready	55607	Californication	56760	La bombe humaine	56121
Art de rue	55299	Can't stop loving you	55221	Le chemin	55006
Assassin de la police	55777	Can't stop loving you	55221	Le chemin	55006
Au nom de la rose	55024	Check the meaning	55222	Ma lida Vida	56178
Avoir des potes	55289	Close to me	55141	Mao boy	55573
Bad boy for life	56086	Cocaine	56940	Millions, Millions, Millions	55914
Bad boys de Marseille	55945	Come as you are	55713	Motives	55632
Bad intentions	55946	Come away with me	55713	Mr. Sensuelle	55076
Because I got High	56971	Come out and play	55294	Où tu veux, quand tu veux	55371
Besiance breakdown	56612	Complicated	55764	Partir seule	55346
Black suits comin'	55567	Cosmic girl	55637	Song for a Jedi	55770
Black party	55777	Cryin'	56329	Tomber	55217
Boonch 2002	56802	Cryin'	56329	Tomber la chemise	55380
Bonnie and Clyde	55305	Dance me to the end of love	55336	Un homme pressé	55391
Boom boom	55051	Dirty	55013	Un jour en France	56383
Business	55939	Don't stop	55226	* 60 Rock Français	1548
C'est mon truc	55623	Drowning	55313	<b>VARIÉTÉS</b>	
Cendrillon du ghetto	56622	Du hast	55281	A new day as come	56034
Cleaning out my closet	55672	Electrical storm	55903	Aime	55623
Clint Eastwood	56644	Englishman in New York	55903	Alexandrie Alexandria	55722
Come with me	55674	Enter sandman	56654	Alice	55674
Contrôle	55674	Entre nous	55817	Allumer le feu	56228
Dance for me	55614	Every breath you take	55817	Allumer le feu	56228
Destinée	55037	Feel	55151	Amélie Colbert	55157
Diamant noir	55775	Flash Dance-She is a maniac	55149	Au café des délices	55397
Dieu	55689	Flory box	55689	Beber	55189
Dieu dire aux larmes	56080	Hard as a rock	55301	Après de mon arbre	56388
Elle donne son corps avant son nom	55609	Hell bells	55273	Avant de nous dire adieu	55625
Elle est à toi	55570	Here comes the sun	56912	Balade de Johnny Jean	56337
Enfants du ghetto	55079	Hey Joe	55704	Bessoin de rien, envie de toi	55048
Family Affair	56799	Highway way to hell	55479	Best of friends	55388
Foolish	56315	Holy California	56765	Ces soirées la	55734
Freestyler	55582	How you remind me	56559	Comme j'ai mal	55840
Full moon	56313	I'll be there found what I'm looking for	55979	Comme un avion sans aile	55046
Funky cops-Let's Boogie	55998	If tomorrow never comes	55778	Con te partiro	55359
Funky Maxime	56359	In between days	55129	Couleur café	55719
Gangsta's Paradise	56685	In my place	55020	Cum cum mania	56297
Girls, girls, girls	56797	In too deep	55782	Des mots qui résonnent	55134
Got what you need	56049	Ironie	55355	Désenchanté	56214
Huggy	55687	Just like a pill	55044	Du rhum des femmes	55721
Hero	55196	Karma police	55280	Elisa	55720
Hey ma	55565	Killing in the name	55292	En apesanteur	55549
Hot in herre	56589	Light my fire	55674	Fanny monter	55209
I got 5 on 10	56301	Like I love you	55900	Fanny Ardent et moi	55684
I need a girl	56430	Maria Maria	55959	Femmes... Je vous aime	55887
I'll be missing you	55592	Miss you	55852	Fair le bonheur de quelqu'un ne se saurait	58402
I'm gonna be alright	55703	New year's day	56763	Gas-ton j'a le téléphone qui sonne	55843
If you had my love	55760	Get a girl, not yet a woman	55760	Gotta be David	56230
Independent woman	56145	Objecto	55780	I'm alive	55730
Je danse le mia	55131	Oye como va	56757	Id et maintenant	55121
Just a little	55075	Planet black	55750	Il est libre Max	55714
Killing me softly	56362	Pretty fly	56173	Il jouait du piano debut	55172
La fièvre	55286	Pride (In the name of love)	55985	Imbrantou	55099
La playa	55377	Private Investigations	55931	Immortelle	55709
La tribu de Dana	55674	Purple haze	55860	Innamoramento	56411
Le guide du loubard	55678	Put a little love in your heart	55340	J'ai besoin d'amour	55338
Le son des bandits	55848	Smells like teens spirit	55490	J'ai encore rêvé d'elle	55602
Livin it up	55287	Smoke on the water	55427	J'ai tout oublié	56902
Ma Benz	55590	Someone new	55026	J'attends l'amour	56123
Mai qui est la belette	55646	Something stupid	55646	Je gravais nos deux noms	55308
Miss california	55687	Sony 2	55787	Je l'aime à mourir	55787
Nuff respect	55923	Special cases	55311	Je ne veux pas travailler	56185
Ob boy	55680	Stairway to heaven	56790	Je ne veux qu'elle	55912
On s'en sort bien	55885	Start me up	55855	Je suis et je restera	55564
One minute man	55678	Still loving you	55876	Je t'aime	55684
Paper d'up	55644	Stop spinning your heart out	55189	Je t'aime, moi non plus	56018
Perdono	55062	Swing swing	55966	Je t'en mets au vent	55804
Petit frère	55610	Sunday bloody sunday	56762	Je te rends ton amour	55993
Pris pour cible	55953	Supreme	56520	Jusqu'au bout	56144
Que vous dire	55021	Sympathy for the devil	55675	Kiss Kiss Kiss	55745
Qui est l'exemple	56906	The end	55167	L'agitateur	56074
Qui veut la peau de mon crew	55288	The man who sold the world	55344	L'agitateur	55690

## 3 LOGOS

**POUR CHANGER VÔTRE LOGO:** appelez le **08 997 00 997**, entrez la référence du logo (ex: 23586), le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

Accès direct à d'autres logos:  
 \*Drapeaux des pays 1124 \*Sexy 1126  
 \*Animaux 1128 \*Fêtes/événements 1136

Téléphones compatibles: ALTEL NOKIA SIEMENS

**Spécial téléphones couleurs:** Tous les logos de ces pages sont compatibles avec les téléphones couleurs (liste en 5). De plus, vous pouvez si vous le souhaitez personnaliser la couleur de fond et la couleur de dessin. Exemple:

**PEACE AND LOVE**  
27983

**LOVE BE TO**  
27960

**LOVE BE TO**  
27957

**LOVE BE TO**  
27955

**LOVE BE TO**  
27953

**LOVE BE TO**  
27951

**LOVE BE TO**  
27949

**LOVE BE TO**  
27947

**LOVE BE TO**  
27945

**LOVE BE TO**  
27943

**LOVE BE TO**  
27941

**LOVE BE TO**  
27939

**LOVE BE TO**  
27937

**LOVE BE TO**  
27935

**LOVE BE TO**  
27933

**LOVE BE TO**  
27931

**LOVE BE TO**  
27929

**LOVE BE TO**  
27927

**LOVE BE TO**  
27925

**LOVE BE TO**  
27923

**LOVE BE TO**  
27921

**LOVE BE TO**  
27919

**LOVE BE TO**  
27917

**LOVE BE TO**  
27915

**LOVE BE TO**  
27913

**LOVE BE TO**  
27911

**LOVE BE TO**  
27909

**LOVE BE TO**  
27907

**LOVE BE TO**  
27905

**LOVE BE TO**  
27903

**LOVE BE TO**  
27901

**PEACE AND LOVE**  
27983

**LOVE BE TO**  
27960

**LOVE BE TO**  
27957

**LOVE BE TO**  
27955

**LOVE BE TO**  
27953

**LOVE BE TO**  
27951

**LOVE BE TO**  
27949

**LOVE BE TO**  
27947

**LOVE BE TO**  
27945

**LOVE BE TO**  
27943

**LOVE BE TO**  
27941

**LOVE BE TO**  
27939

**LOVE BE TO**  
27937

**LOVE BE TO**  
27935

**LOVE BE TO**  
27933

**LOVE BE TO**  
27931

**LOVE BE TO**  
27929

**LOVE BE TO**  
27927

**LOVE BE TO**  
27925

**LOVE BE TO**  
27923

**LOVE BE TO**  
27921

**LOVE BE TO**  
27919

**LOVE BE TO**  
27917

**LOVE BE TO**  
27915

**LOVE BE TO**  
27913

**LOVE BE TO**  
27911

**LOVE BE TO**  
27909

**LOVE BE TO**  
27907

**LOVE BE TO**  
27905

**LOVE BE TO**  
27903

**LOVE BE TO**  
27901

# 08 99 70 91 99

www.persomobiles.net 3617 MONMOBILE



**4 EXCLUSIF: LE NÉGATIF**

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

**5 Exclusif COULEUR!**

Nouveau et exclusif: Appelez le 08 99 70 91 99 pour télécharger votre fond d'écran ou image couleur! L'image que vous recevez est adaptée à la taille de l'écran du téléphone. Compatible: Ericsson 1300 1302 T68 Nokia 3510i 3650 5100 6100 6200 6160 6550 7210 7250 7650 8650 8910i Panasonic GD67 GD87 Sagem MX5-S Samsung T100 T100U Siemens 555...



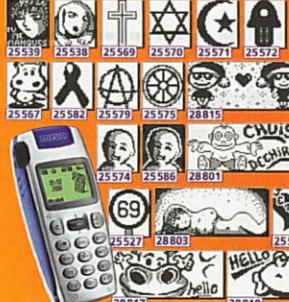
**6 LOGO PERSO: LE LOGO PERSONS**

Personnalisez votre logo avec le texte que vous voulez. Choisissez un logo "zone perso". Appelez le 08 99 70 91 99 ou le 3617 MONMOBILE, choix "Vous connaissez la référence". Le service vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre. Il y a une référence dans la Zone Perso. Vous obtenez la nouvelle référence perso de votre logo, vous pouvez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis. Il est conservé à vie.



**7 SPÉCIAL ALCATEL**

Les Alcatel 511, 517, 525, 715 peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés, qui ont l'avantage de laisser l'écran affiché. Nos dessinateurs ont donc créé pour vous des logos spécifiques. Et bien sûr ces Alcatel peuvent afficher la totalité des logos noir et blanc, de ces pages. Vous avez le choix!



**REGGAE**

Buffalo Soldier 5633  
 Canoe you be loved 5676  
 Dépareillé 5673  
 Don't worry, be happy 5569  
 Exodus 5613  
 Get up stand up 5615  
 I shot the sheriff 5614  
 Le roi lion 5621  
 Jamfarrica 5588  
 Jammin' 5675  
 Je sais pas jouer 5399  
 L'hymne de nos campagnes 5636  
 Les lionnes 5602  
 Mangez moi 5615  
 No woman no cry 5678  
 Plantation 55128  
 Waiting in vain 5634  
 Red Red Wine 5632  
 Redemption song 56136  
 Trop peu de temps 5672  
 Walking in vain 5633  
 \*30 Reggae! 1563

**SKA**

A message to you Rudy 5536  
 Gangsters 5628  
 One step beyond 5642  
 Our house 5564  
 \*10 Skai! 1929

**LATIN**

Angola 5375  
 Bamboleo 55302  
 Commandante Che Guevara 55335  
 Copacabana 55657  
 El condor pasa 56399  
 Guantanamo 56404  
 La bamba 5608  
 La caracacha 56007  
 \*20 Latin! 1579

**ZOUK**

Angel 56754  
 Ter gau 56485  
 Alice, ça glisse 55608  
 Ba main en ti bo 56954  
 Fruit de la passion-Via y Franky 56915  
 Vasy y franky 56953  
 \*10 Zouk! 1565

**RAI**

A viva inouva 55318  
 Caméra Kader 56432  
 A l'alpha 56697  
 Balida 55661  
 Didi 56698  
 Etoile 55241  
 Merfi 55432  
 Dallas 55389  
 Sidi Hibbi 56725  
 Telleh qui t'aime 56699  
 Guantamara 56404  
 Ya rayah 55334  
 Youm wara youm 55423  
 \*10 RAI! 1562

**JAZZ**

Calinka 55859  
 Ramaya 55919  
 \*10 World! 1582  
 H 55938  
 Happy Days 56619  
 Ace Combat 4 56366  
 Blood: The time sweeper 55270  
 Breath of fire 56370  
 Burnout 2 55061  
 Crash Bandicoot 56671  
 Devil may cry 56877  
 Dragon Ball Final Bout 56672  
 Driver 2 56727  
 La croix et le croissant 56811  
 Final Fantasy 10-Zanarkand 56060  
 \*Tout Final Fantasy! 55272  
 Gran Turismo 3 56726  
 GTA III 56962  
 GTA Vice city 56972  
 Half Life 56781  
 Halo 56345  
 Hitman 2 55064  
 Les feux de l'amour 56374  
 Medal of Honor En première ligne 56347  
 Metal Gear Solid 2 56937  
 Top Metal gear 5571  
 Pac Man 55962  
 \*10 Jeux vidéo! 1555

**DESSINS ANIMÉS (suite)**

Helsing 55230  
 Jeanne et Serge 56979  
 L'Age de glace 5615  
 L'étrange Noël de Mr Jack 56295  
 L'inspecteur Gadget 56733  
 La panthère rose 56629  
 Le château dans le ciel 55458  
 Le roi lion 5621  
 Le voyage de Chihiro 56191  
 Les chevaliers du Zodiaco 56983  
 Les mondes engloutis 56987  
 Les mystérieux îles d'or 56735  
 Princess Mononoke 55072  
 Rémy sans famille 56985  
 Les Simpson 56615  
 Looney Tunes 56943  
 Maya l'abeille 56601  
 Austin Powers 3 55198  
 Mon voisin Totoro 56190  
 Nicky Larson 55235  
 Olive et Tom 56714  
 Woodpecker 56947  
 Princesse Sarah 56985  
 Rémy sans famille 56985  
 Sakura 56515  
 Scooby doo 56452  
 Shrek 56117  
 South Park 56705  
 Titeuf 55297  
 Tom Sawyer 55963  
 Woodpecker 56947  
 \*60 Dessins animés! 15556

**SÉRIES TV (suite)**

Urgences 56683  
 Ushuaia 56933  
 X-Files 5615  
 Xen's la guerrière 56838  
 \*160 Séries! 1551

**FILMS (suite)**

Christophe Colomb 56090  
 Austin Powers 3 55198  
 8 1/2 56257  
 8 mile-Lose yourself 55215  
 A la poursuite d'Octobre Rouge 55857  
 Ali 56045  
 Amélie Poulain 56933  
 Apocalypse now 56489  
 Arizona Dream 56794  
 Austin Powers 56681  
 Austin Powers 3 55198  
 Bagdad Café 56879  
 Basic Instinct 56258  
 Batman 56714  
 Beetlejuice 55967  
 Blues Brothers 56756  
 Braveheart 56985  
 Brazil 56808  
 Buena Vista Social Club 56186  
 Bullitt 56613  
 Cœur de pirate 56904  
 Chef noir, chat blanc 55832  
 Conan le barbare 55971  
 Danse avec les loups 56938  
 Délivrance 56958  
 Dragon Rouge 55187  
 E.T. 56030

**FILMS (suite)**

Les yeux wide shut 56502  
 Flash dans le ciel 56048  
 Eyes of New-York 55448  
 Ghost dog 56796  
 Ghostbusters 56263  
 Grease 56754  
 Harry Potter à l'école des sorciers 56875  
 Harry Potter et la chambre des secrets 55194  
 The Bourne Identity 56645  
 Il était une fois dans l'ouest 56658  
 Les 10 commandements 56249  
 Vain y franky 56953  
 Buffy contre les vampires 56859  
 Indiana Jones 56715  
 \*Tom James Bond 1583  
 Jeux interdits 56792  
 Jurassic park 56930  
 L'ailie ou la cuisse 56629  
 L'arnaque 56990  
 L'exorciste 56740  
 La boum 55057  
 La plange-Pure shores 55726  
 La planète au trésor 55192  
 Le soupe au choux 56040  
 La balle, la bride et le train 56657  
 Le 21ème d'Etat des champions 56822  
**Le fic de Beverly Hills 56076**  
 Le gentleman de St Tropez 55638  
 Le grand bleu 56748  
 Le grand bleu 2 une aventure sous-marine 56748  
 Le mépris 55938  
 Le parrain 56072  
 Le père noli est une ordure 55296  
 Hic et gigue 55782  
 La pluie fait des daquettes 56422  
 So what 56885  
 SummerTime 56884  
 The young in panama 56910  
 Tu verras 56462  
 \*20 Jazz! 1560

**FILMS (suite)**

Le monde n'est pas rond 56653  
 Les 1001 nuits 56653  
 Les Bronzés (à la du soleil) 56957  
 Les Bronzés font du ski 56948  
 Les Charlots de feu 56267  
 Les dents de la mer 55912  
 Les dents de la mer 55912  
 Les tentons fingeurs 55794  
 Love Story 56079  
 Matrix-Reloaded to death 56753  
 Matrix-Wake up 56753  
 Men in Black 56694  
 Men in Black 2 tout pour toi 56237  
 Midnight Express 56002  
 Mission 56912  
 Mission Cléopâtre 56048  
 Mon nom est personne 56253  
 Mon oncle 55269  
 Out of Africa 55807  
 Pour quelques dollars de plus 56242  
 Pour une poignée de dollars 56246  
 Pretty woman 56021  
 Pulp Fiction-Misrhou 56641  
 Le Pulp Fiction 56641  
 Rencontres du troisième type 55337  
 Resident evil-Le film 56525  
 Retour vers le futur 55000  
 Rocky 55364  
 Scarface 56037  
 Scary movie 2 56913  
 Scary movie 3 56913  
 Singing in the rain 56020  
 Sissy act 56913  
 Spiderman 56126  
 Star Wars-Marthe impériale 56965  
 Star Wars-The Force 56679  
 Star Wars 56679  
 Taxi Star Wars 56743

**FILMS (suite)**

Le monde n'est pas rond 56653  
 Les 1001 nuits 56653  
 Les Bronzés (à la du soleil) 56957  
 Les Bronzés font du ski 56948  
 Les Charlots de feu 56267  
 Les dents de la mer 55912  
 Les dents de la mer 55912  
 Les tentons fingeurs 55794  
 Love Story 56079  
 Matrix-Reloaded to death 56753  
 Matrix-Wake up 56753  
 Men in Black 56694  
 Men in Black 2 tout pour toi 56237  
 Midnight Express 56002  
 Mission 56912  
 Mission Cléopâtre 56048  
 Mon nom est personne 56253  
 Mon oncle 55269  
 Out of Africa 55807  
 Pour quelques dollars de plus 56242  
 Pour une poignée de dollars 56246  
 Pretty woman 56021  
 Pulp Fiction-Misrhou 56641  
 Le Pulp Fiction 56641  
 Rencontres du troisième type 55337  
 Resident evil-Le film 56525  
 Retour vers le futur 55000  
 Rocky 55364  
 Scarface 56037  
 Scary movie 2 56913  
 Scary movie 3 56913  
 Singing in the rain 56020  
 Sissy act 56913  
 Spiderman 56126  
 Star Wars-Marthe impériale 56965  
 Star Wars-The Force 56679  
 Star Wars 56679  
 Taxi Star Wars 56743

**FILMS (suite)**

Le monde n'est pas rond 56653  
 Les 1001 nuits 56653  
 Les Bronzés (à la du soleil) 56957  
 Les Bronzés font du ski 56948  
 Les Charlots de feu 56267  
 Les dents de la mer 55912  
 Les dents de la mer 55912  
 Les tentons fingeurs 55794  
 Love Story 56079  
 Matrix-Reloaded to death 56753  
 Matrix-Wake up 56753  
 Men in Black 56694  
 Men in Black 2 tout pour toi 56237  
 Midnight Express 56002  
 Mission 56912  
 Mission Cléopâtre 56048  
 Mon nom est personne 56253  
 Mon oncle 55269  
 Out of Africa 55807  
 Pour quelques dollars de plus 56242  
 Pour une poignée de dollars 56246  
 Pretty woman 56021  
 Pulp Fiction-Misrhou 56641  
 Le Pulp Fiction 56641  
 Rencontres du troisième type 55337  
 Resident evil-Le film 56525  
 Retour vers le futur 55000  
 Rocky 55364  
 Scarface 56037  
 Scary movie 2 56913  
 Scary movie 3 56913  
 Singing in the rain 56020  
 Sissy act 56913  
 Spiderman 56126  
 Star Wars-Marthe impériale 56965  
 Star Wars-The Force 56679  
 Star Wars 56679  
 Taxi Star Wars 56743

**FILMS (suite)**

Le monde n'est pas rond 56653  
 Les 1001 nuits 56653  
 Les Bronzés (à la du soleil) 56957  
 Les Bronzés font du ski 56948  
 Les Charlots de feu 56267  
 Les dents de la mer 55912  
 Les dents de la mer 55912  
 Les tentons fingeurs 55794  
 Love Story 56079  
 Matrix-Reloaded to death 56753  
 Matrix-Wake up 56753  
 Men in Black 56694  
 Men in Black 2 tout pour toi 56237  
 Midnight Express 56002  
 Mission 56912  
 Mission Cléopâtre 56048  
 Mon nom est personne 56253  
 Mon oncle 55269  
 Out of Africa 55807  
 Pour quelques dollars de plus 56242  
 Pour une poignée de dollars 56246  
 Pretty woman 56021  
 Pulp Fiction-Misrhou 56641  
 Le Pulp Fiction 56641  
 Rencontres du troisième type 55337  
 Resident evil-Le film 56525  
 Retour vers le futur 55000  
 Rocky 55364  
 Scarface 56037  
 Scary movie 2 56913  
 Scary movie 3 56913  
 Singing in the rain 56020  
 Sissy act 56913  
 Spiderman 56126  
 Star Wars-Marthe impériale 56965  
 Star Wars-The Force 56679  
 Star Wars 56679  
 Taxi Star Wars 56743

**FILMS (suite)**

Le monde n'est pas rond 56653  
 Les 1001 nuits 56653  
 Les Bronzés (à la du soleil) 56957  
 Les Bronzés font du ski 56948  
 Les Charlots de feu 56267  
 Les dents de la mer 55912  
 Les dents de la mer 55912  
 Les tentons fingeurs 55794  
 Love Story 56079  
 Matrix-Reloaded to death 56753  
 Matrix-Wake up 56753  
 Men in Black 56694  
 Men in Black 2 tout pour toi 56237  
 Midnight Express 56002  
 Mission 56912  
 Mission Cléopâtre 56048  
 Mon nom est personne 56253  
 Mon oncle 55269  
 Out of Africa 55807  
 Pour quelques dollars de plus 56242  
 Pour une poignée de dollars 56246  
 Pretty woman 56021  
 Pulp Fiction-Misrhou 56641  
 Le Pulp Fiction 56641  
 Rencontres du troisième type 55337  
 Resident evil-Le film 56525  
 Retour vers le futur 55000  
 Rocky 55364  
 Scarface 56037  
 Scary movie 2 56913  
 Scary movie 3 56913  
 Singing in the rain 56020  
 Sissy act 56913  
 Spiderman 56126  
 Star Wars-Marthe impériale 56965  
 Star Wars-The Force 56679  
 Star Wars 56679  
 Taxi Star Wars 56743

**FILMS (suite)**

Le monde n'est pas rond 56653  
 Les 1001 nuits 56653  
 Les Bronzés (à la du soleil) 56957  
 Les Bronzés font du ski 56948  
 Les Charlots de feu 56267  
 Les dents de la mer 55912  
 Les dents de la mer 55912  
 Les tentons fingeurs 55794  
 Love Story 56079  
 Matrix-Reloaded to death 56753  
 Matrix-Wake up 56753  
 Men in Black 56694  
 Men in Black 2 tout pour toi 56237  
 Midnight Express 56002  
 Mission 56912  
 Mission Cléopâtre 56048  
 Mon nom est personne 56253  
 Mon oncle 55269  
 Out of Africa 55807  
 Pour quelques dollars de plus 56242  
 Pour une poignée de dollars 56246  
 Pretty woman 56021  
 Pulp Fiction-Misrhou 56641  
 Le Pulp Fiction 56641  
 Rencontres du troisième type 55337  
 Resident evil-Le film 56525  
 Retour vers le futur 55000  
 Rocky 55364  
 Scarface 56037  
 Scary movie 2 56913  
 Scary movie 3 56913  
 Singing in the rain 56020  
 Sissy act 56913  
 Spiderman 56126  
 Star Wars-Marthe impériale 56965  
 Star Wars-The Force 56679  
 Star Wars 56679  
 Taxi Star Wars 56743

**FILMS (suite)**

Le monde n'est pas rond 56653  
 Les 1001 nuits 56653  
 Les Bronzés (à la du soleil) 56957  
 Les Bronzés font du ski 56948  
 Les Charlots de feu 56267  
 Les dents de la mer 55912  
 Les dents de la mer 55912  
 Les tentons fingeurs 55794  
 Love Story 56079  
 Matrix-Reloaded to death 56753  
 Matrix-Wake up 56753  
 Men in Black 56694  
 Men in Black 2 tout pour toi 56237  
 Midnight Express 56002  
 Mission 56912  
 Mission Cléopâtre 56048  
 Mon nom est personne 56253  
 Mon oncle 55269  
 Out of Africa 55807  
 Pour quelques dollars de plus 56242  
 Pour une poignée de dollars 56246  
 Pretty woman 56021  
 Pulp Fiction-Misrhou 56641  
 Le Pulp Fiction 56641  
 Rencontres du troisième type 55337  
 Resident evil-Le film 56525  
 Retour vers le futur 55000  
 Rocky 55364  
 Scarface 56037  
 Scary movie 2 56913  
 Scary movie 3 56913  
 Singing in the rain 56020  
 Sissy act 56913  
 Spiderman 56126  
 Star Wars-Marthe impériale 56965  
 Star Wars-The Force 56679  
 Star Wars 56679  
 Taxi Star Wars 56743

**FILMS (suite)**

Le monde n'est pas rond 56653  
 Les 1001 nuits 56653  
 Les Bronzés (à la du soleil) 56957  
 Les Bronzés font du ski 56948  
 Les Charlots de feu 56267  
 Les dents de la mer 55912  
 Les dents de la mer 55912  
 Les tentons fingeurs 55794  
 Love Story 56079  
 Matrix-Reloaded to death 56753  
 Matrix-Wake up 56753  
 Men in Black 56694  
 Men in Black 2 tout pour toi 56237  
 Midnight Express 56002  
 Mission 56912  
 Mission Cléopâtre 56048  
 Mon nom est personne 56253  
 Mon oncle 55269  
 Out of Africa 55807  
 Pour quelques dollars de plus 56242  
 Pour une poignée de dollars 56246  
 Pretty woman 56021  
 Pulp Fiction-Misrhou 56641  
 Le Pulp Fiction 56641  
 Rencontres du troisième type 55337  
 Resident evil-Le film 56525  
 Retour vers le futur 55000  
 Rocky 55364  
 Scarface 56037  
 Scary movie 2 56913  
 Scary movie 3 56913  
 Singing in the rain 56020  
 Sissy act 56913  
 Spiderman 56126  
 Star Wars-Marthe impériale 56965  
 Star Wars-The Force 56679  
 Star Wars 56679  
 Taxi Star Wars 56743

**FILMS (suite)**

Le monde n'est pas rond 56653  
 Les 1001 nuits 56653  
 Les Bronzés (à la du soleil) 56957  
 Les Bronzés font du ski 56948  
 Les Charlots de feu 56267  
 Les dents de la mer 55912  
 Les dents de la mer 55912  
 Les tentons fingeurs 55794  
 Love Story 56079  
 Matrix-Reloaded to death 56753  
 Matrix-Wake up 56753  
 Men in Black 56694  
 Men in Black 2 tout pour toi 56237  
 Midnight Express 56002  
 Mission 56912  
 Mission Cléopâtre 56048  
 Mon nom est personne 56253  
 Mon oncle 55269  
 Out of Africa 55807  
 Pour quelques dollars de plus 56242  
 Pour une poignée de dollars 56246  
 Pretty woman 56021  
 Pulp Fiction-Misrhou 56641  
 Le Pulp Fiction 56641  
 Rencontres du troisième type 55337  
 Resident evil-Le film 56525  
 Retour vers le futur 55000  
 Rocky 55364  
 Scarface 56037  
 Scary movie 2 56913  
 Scary movie 3 56913  
 Singing in the rain 56020  
 Sissy act 56913  
 Spiderman 56126  
 Star Wars-Marthe impériale 56965  
 Star Wars-The Force 56679  
 Star Wars 56679  
 Taxi Star Wars 56743

**FILMS (suite)**

Le monde n'est pas rond 56653  
 Les 1001 nuits 56653  
 Les Bronzés (à la du soleil) 56957  
 Les Bronzés font du ski 56948  
 Les Charlots de feu 56267  
 Les dents de la mer 55912  
 Les dents de la mer 55912  
 Les tentons fingeurs 55794  
 Love Story 56079  
 Matrix-Reloaded to death 56753  
 Matrix-Wake up 56753  
 Men in Black 56694  
 Men in Black 2 tout pour toi 56237  
 Midnight Express 56002  
 Mission 56912  
 Mission Cléopâtre 56048  
 Mon nom est personne 56253  
 Mon oncle 55269  
 Out of Africa 55807  
 Pour quelques dollars de plus 56242  
 Pour une poignée de dollars 56246  
 Pretty woman 56021  
 Pulp Fiction-Misrhou 56641  
 Le Pulp Fiction 56641  
 Rencontres du troisième type 55337  
 Resident evil-Le film 56525  
 Retour vers le futur 55000  
 Rocky 55364  
 Scarface 56037  
 Scary movie 2 56913  
 Scary movie 3 56913  
 Singing in the rain 56020  
 Sissy act 56913  
 Spiderman 56126  
 Star Wars-Marthe impériale 56965  
 Star Wars-The Force 56679  
 Star Wars 56679  
 Taxi Star Wars 56743

**FILMS (suite)**

Le monde n'est pas rond 56653  
 Les 1001 nuits 56653  
 Les Bronzés (à la du soleil) 56957  
 Les Bronzés font du ski 56948  
 Les Charlots de feu 56267  
 Les dents de la mer 55912  
 Les dents de la mer 55912  
 Les tentons fingeurs 55794  
 Love Story 56079  
 Matrix-Reloaded to death 56753  
 Matrix-Wake up 56753  
 Men in Black 56694  
 Men in Black 2 tout pour toi 56237  
 Midnight Express 56002  
 Mission 56912  
 Mission Cléopâtre 56048  
 Mon nom est personne 56253  
 Mon oncle 55269  
 Out of Africa 55807  
 Pour quelques dollars de plus 56242  
 Pour une poignée de dollars 56246  
 Pretty woman 56021  
 Pulp Fiction-Misrhou 56641  
 Le Pulp Fiction 56641  
 Rencontres du troisième type 55337  
 Resident evil-Le film 56525  
 Retour vers le futur 55000  
 Rocky 55364  
 Scarface 56037  
 Scary movie 2 56913  
 Scary movie 3 56913  
 Singing in the rain 56020  
 Sissy act 56913  
 Spiderman 56126  
 Star Wars-Marthe impériale 56965  
 Star Wars-The Force 56679  
 Star Wars 56679  
 Taxi Star Wars 56743

# Le Club **Auto Plus**

LE CLUB DE TOUS LES AUTOMOBILISTES

**Seulement 24 €** Maintenant, deux cartes pour le prix d'une !

## VOTRE CARTE DE MEMBRE 2003



**1** Avec votre carte nominative du Club, vous pouvez faire appel à nos téléconseillers spécialisés qui répondront rapidement à toutes vos questions relatives à l'automobile (achat, vente, entretien, litige, panne...).

**2** Les avocats du Club (80 sur toute la France) sont là pour vous aider et vous conseiller gratuitement. Après étude de votre dossier, ils vous rappellent chez vous.

**3** Régulièrement, l'équipe du Club négocie pour ses membres des invitations pour les salons et les musées, organise des manifestations gratuites, des essais de voitures, etc.

**4** Et toute l'année, des réductions chez nos partenaires du monde automobile...



10 % de réduction sur les contrôles techniques obligatoires.



15 % de réduction sur les forfaits d'entretien révision.



Vendez facilement et achetez au meilleur prix votre voiture.



De nombreux avantages chez 225 carrossiers.



7,50 € (50 F) offerts sur de nombreuses prestations.

## VOTRE NOUVELLE CARTE PRIVILÈGES 2003 \*



Grâce à notre nouvelle carte Privilèges, nous sommes en mesure de vous proposer des réductions conséquentes dans 17 enseignes nationales "hors automobile". Vous pourrez faire des économies lors de vos déplacements, vos vacances ou vos loisirs.

Un cocktail gratuit



- 15 %



- 7 %

- 10 %



MATY

- 20 %

PHOX

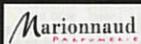
- 15 %

EL RANCHO

- 20 %

Saint-Maclou

- 8 %



Un cadeau



- 15 %



- 5 %



Jusqu'à - 30 %



- 30 %



- 15 %



- 15 %



- 15 %



- 15 %

\* Offre modifiable, soumise à conditions, non cumulable et non rétroactive.

## Pour adhérer

PAR TÉLÉPHONE  
ET CARTE BANCAIRE

Composez le  
**0 892 105 501**

Toutes les informations  
vous seront données  
et vous pourrez adhérer  
immédiatement.

PAR COURRIER ET CHÈQUE BANCAIRE

Remplissez le bulletin ci-dessous et renvoyez-le, accompagné de votre chèque.

**Oui, j'adhère  
au Club Auto Plus**

Le Club Auto Plus est réservé aux particuliers. Pour en devenir membre, complétez et envoyez ce bulletin, accompagné de votre cotisation annuelle de 24 € (chèque bancaire ou postal à l'ordre d'EMAS-Auto Plus) à l'adresse suivante :  
**Le Club Auto Plus**  
22, rue René Boulanger  
75472 Paris Cedex 10

M.  Mme (cochez une case) Année de naissance : .....

Prénom : ..... Nom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Adresse e-mail : .....

Profession : .....

# tips

Action Replay, cheat codes, astuces...



## MORTAL KOMBAT

Et en plus, ce mois-ci, 007 Nightfire (PS2/Xbox) et Tony Hawk 4 (PS2). Vous retrouverez bien sûr la très célèbre et appréciée rubrique Cool. Bonne lecture à tous et trichez bien!



## 007 NIGHTFIRE



Nightfire sur Xbox est un excellent jeu. L'esprit des longs-métrages est parfaitement respecté. Les missions à accomplir sont très souvent difficiles, mais avec les codes qui suivent, vous ne devriez plus avoir de mal à terminer le jeu. Vous pourrez également débloquer tous les modes et les personnages du jeu.

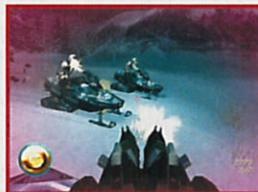
### CHEAT MODE

Pour entrer l'un des codes suivants, il faut au préalable créer un nouveau personnage. Cela fait, retourner dans le menu « nom de code » et choisissez l'option « débloquer un code qui vient d'apparaître ».



C'est à cet écran qu'il faut entrer les codes.

### CHOIX DU NIVEAU PASSPORT



Tous les niveaux du jeu sont désormais débloqués.

Vous pouvez débloquer les niveaux un par un, en entrant l'un des codes qui suit :

### LA NEIGE ET LE FEU POWDER



### RÉACTION EN CHAÎNE MELTDOWN



### COMPTE À REBOURS BLASTOFF



### EN EAUX TROUBLES AQUA



### PROTECTION RAPPROCHÉE BONSAI



### DÉCOLLAGE IMMÉDIAT TRACTION



### ÉQUINOXE VACUUM



### UNE ÎLE PEU PACIFIQUE PARADISE



### VISITE NOCTURNE HIGHRISE



### PIÈCE DE MÉTAL FLAME



### AVOIR TOUS LES UPGRADES DES GADGETS Q LAB

Vous pouvez upgrader les objets en entrant l'un des codes suivants :

### PLUS DE BILLES POUR LE SNIPE MAGAZINE

### UPGRADE POUR LE RIFLE SCOPE SCOPE

### UPGRADE POUR LA CAMÉRA SHUTTER

### UPGRADE POUR LE DECRYPTER SÉSAME

### UPGRADE POUR LE P2K P2000

### GOLDEN P2K AU P2K

### GOLDEN PP7 AU PP7

### UPGRADE POUR LE GRAPPIN LIFTOFF

### UPGRADE POUR LE LASER PHOTON

### UPGRADE POUR LE STUNNER ZAP

**0892 68 84 77**

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

0900 70 233

**3617 TIPS**

Tips et solutions par MINITEL

Mise à jour permanente !

## 007 NIGHTFIRE (SUITE)

**UPGRADE POUR LE TRANQUILIZER SLEEPY**

**UPGRADE POUR LES MISSILES LAUNCH**

**AVOIR TOUS LES MODES MULTIJOUEUR GAMEROOM**

Vous pouvez débloquer chaque mode en entrant l'un des codes qui suit :

**MODE ASSASSINAT TARGET**



**MODE DÉMOLITION TNT**



**MODE EXPLOSION BOOM**

**MODE GOLDENEYE ORBIT**



**MODE PROTECTION GUARDIAN**



**MODE DOMINATION EN ÉQUIPE TEAMWORK**



**MODE SATELLITE TRANSMIT**



**DÉBLOQUER TOUS LES PERSONNAGES DU MODE MULTIJOUEUR PARTY**



Absolument tous les personnages du jeu sont jouables en mode Multijoueur.

Vous pouvez débloquer les personnages indépendamment les uns des autres en entrant les codes suivants :

**BARON SAMEDI VOODOO**



**BOND DANS L'ESPACE ZERO G**



**BOND EN SMOKING BLACKTIE**



**CHRISTMAS JONES NUCLEAR**



**DRAKE NUMBER 1**

**ELEKTRA KING SLICK**



**GOLDFINGER MIDAS**

**REQUIN**

**DENTAL**

**MAX ZORIN**

**BLIMP**

**MAYDAY**

**BADGIRL**

**NICK NACK**

**BITESIZE**

**ODDJOB**

**BOWLER**



Ce personnage peut se servir de son chapeau comme arme. Exactement comme dans le film.

**PUSSY GALORE**

**CIRCUS**

**RENARD**

**HEADCASE**

**SCARAMANGA**

**ASSASSIN**

**WAI LIN**

**MARTIAL**

**XENIA ONATOPP**

**JANUS**



**3617 TIPS**  
Tout Tips par FAX ou COURRIER!

Plans, astuces, solutions  
directement par FAX!

Filipi S.M.C.



## MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat est-il le Virtua Fighter killer?... Les avis sont partagés mais, en tout cas, Mortel Kombat est de loin le plus sanglant. Les manipulations qui suivent vous permettront de lancer les célèbres « fatality ».



Les opérations énumérées ci-dessous sont à effectuer à la fin de chaque combat, lorsque « Finish him » apparaît à l'écran.

### SHANG TSUNG

Haut, Bas, Haut, Bas, Triangle

### BO RAI CHO

Arrière, Arrière, Arrière, Bas, Rond

### QUAN CHI

Arrière, Arrière, Avant, Arrière, Croix

### LI MEI

Avant, Avant, Bas, Avant, Rond

### SCORPION

Arrière, Arrière, Bas, Arrière, Rond

### JOHNNY CAGE

Arrière, Avant, Avant, Bas, Triangle

### KENSHI

Avant, Arrière, Avant, Bas, Croix

### MAVADO

Arrière, Arrière, Haut, Haut, Carré

### SONYA

Arrière, Avant, Avant, Bas, Triangle

### HSU HAO

Avant, Arrière, Bas, Bas, Triangle



### KUNG LAO

Bas, Haut, Arrière, Croix

### RAIDEN

Arrière, Avant, Avant, Croix

### REPTILE

Haut, Haut, Haut, Avant, Croix

### CYRAX

Avant, Avant, Haut, Triangle

### KITANA

Bas, Haut, Avant, Avant, Triangle

### NITARA

Haut, Haut, Avant, Carré

### JAX

Bas, Avant, Avant, Bas, Triangle

### KANO

Haut, Haut, Haut, Bas, Carré

### DRAHMIN

Arrière, Avant, Avant, Bas, Croix



### FROST

Avant, Arrière, Haut, Bas, Carré

### SUB-ZERO

Arrière, Avant, Avant, Bas, Croix



## TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Amis de l'éclate, bonjour ! Dans ce quatrième volet de Tony Hawk, les chutes sont encore plus spectaculaires qu'auparavant. Les codes qui suivent vous permettront de débloquer des dizaines de personnages supplémentaires.

### OBTENIR LES SKATERS CACHÉS

Dans les options, à l'écran des cheat codes, entrer l'un des mots suivants :

#\$\$%@! Aaron Skillman  
Adam Lippman Andrew Skates  
Andy Marchal  
Angus

Atiba Jefferson	Ben Scott Pye	Gary Jesdanun	grjost
Big Tex	Brian Jennings	Henry Ji	Jason Uyeda
Captain Liberty	Chauwa Steel	Jim Jagger	Joe Favazza
Chris Peacock	ConMan	John Rosser	Jow
Danaconda	Dave Stohl	Kenzo	Kevin Mulhall
DDT	DeadEndRoad	Kraken	Lindsey Hayes
Fakes The Clown	Fritz	Lisa G Davies	Little Man

Mariena Rixfor	Mat Hoffman
Matt Mcpherson	Maya's Daddy
Meek West	Mike Day
Mike Lashever	Mike Ward
Mr. Brad	Nolan Nelson
Parking Guy	Peason
Pete Day	Pooper
Rick Thorne	Sik
Stacey D	Stacey Ytuarte
Stealing Is Bad	Team Chicken
Ted Barber	Todd Wahoske
Top Bloke	Wardcore
Zac ZIG Drake	

C'est à cet écran qu'il faut entrer les codes.



3615 TIPS 0892688477

Tips et solutions par MINITEL

Tips et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et soluces de 2800 jeux !

# abonnement

# 49,50 €\*

## 12 NUMÉROS POUR LE PRIX DE 9 !



## Les 5 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- être informé en avant-première des futurs **jeux** et **machines**
- avoir les **tests, soluces, tips** des meilleurs jeux
- faire des économies : recevoir **12 numéros** pour le prix de **9**
- recevoir à domicile son magazine

**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+**  
**BP 53 - 77932 Perthes Cedex - Tél.: 01 64 81 20 23**

**OUI**, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je joins mon règlement de 49,50 €\* au lieu de 66 €

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Carte bancaire dont voici le numéro :

\_\_\_\_\_

Date d'expiration de ma carte : \_\_\_\_\_

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Code Postal [ ] [ ] [ ] [ ] Ville .....

Date de Naissance (facultatif) .....

Signature obligatoire :

\* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 71,25 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 67,15 €. Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,50 €.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre :



## TROP COOL !

Lucie, 12 ans, une lectrice de Compiègne, a reçu pour Noël une PlayStation, ainsi que Spyro le Dragon et Psybadek. Mais, elle les trouve trop difficiles et aimerait bien avoir un peu d'aide. Bien sûr, ma chérie ! Hakim, lui, lit notre magazine tous les mois, au Maroc. Il possède une N64 et aimerait obtenir des codes pour Wipeout 64. Voilà pour toi, mon ami ! Quant à Nicolas, c'est un lecteur parisien qui a une PlayStation depuis très longtemps. Il voudrait les codes pour Command & Conquer, histoire d'en voir enfin le bout.

### SPYRO LE DRAGON WIPEOUT 64

#### CHOISIR SON NIVEAU

Dans le menu d'inventaire, pendant la pause, effectuez les manipulations suivantes : Carré, Carré, Rond, Carré, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Rond, Haut, Droite, Bas. Dirigez-vous ensuite vers le gars qui s'occupe des montgolfières.

et choisissez votre destination.



#### AVOIR 99 VIES

Dans le menu d'inventaire, pendant la pause, effectuez les manipulations suivantes : Six fois Carré, Rond, Haut, Rond, Gauche, Rond, Droite, Rond.

### COMMAND & CONQUER - ALERTE ROUGE



Tous les codes qui suivent s'effectuent à l'aide du bouton Rond. Le curseur doit être en forme de flèche et les boutons à valider sont ceux placés sur la barre d'icônes servant à constituer les équipes.

#### AVOIR LA CHRONOSPHERE

Carré, Rond, Triangle, Croix, Rond, Rond.

#### GAGNER 1 000 DOLLARS SANS RIEN FAIRE. OU PRESQUE...

Croix, Croix, Carré, Rond, Rond, Rond.

#### AVOIR LE RIDEAU DE FER

Carré, Croix, Rond, Croix, Triangle, Triangle.

#### AVOIR LA BOMBE ATOMIQUE

Rond, Croix, Rond, Rond, Croix, Carré.

#### DÉCOUVRIR LA CARTE

Triangle, Triangle, Croix, Rond, Triangle, Carré.

#### GAGNER LA PARTIE

Rond, Rond, Triangle, Croix, Croix, Carré.

#### AVOIR LES PARABOMBES

Trois fois Croix, Rond, Triangle, Carré.

Tous les tips qui suivent s'effectuent pendant le jeu sans la pause et en maintenant les boutons L, R et Z. Toutes les directions s'effectuent avec les boutons de caméra (les jaunes).

#### AVOIR LES ARMES INFINIES

Deux fois Bas, Gauche, deux fois Gauche, deux fois Droite, Haut.

#### AVOIR L'ÉNERGIE INFINIE

Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Gauche, Droite.

Tous les codes qui suivent s'effectuent à partir du menu principal en maintenant les boutons L et R.

### PSYBADEK

Tous les codes s'effectuent dans l'écran des mots de passe.

#### CHOISIR SON NIVEAU

GOANYWHERE  
AVOIR DES JELLY WOBBLE ILLIMITÉS

Inscrivez : JELLYJELLY  
AVOIR UNE PLANCHE PLUS RAPIDE : DEKPOWERUP  
AVOIR UNE PLANCHE MOINS RAPIDE : CLAPPEDOUT

#### AVOIR UN XAKO PLUS GROS

INLILLIPUT  
AVOIR UN XAKO PLUS PETIT (COMME NIICO)  
SIZOFANANT  
MIEUX GLISSER  
GREASEDDEK  
AVOIR MOINS DE GRAVITÉ  
WALKONMOON  
AVOIR UN MONDE À L'ENVERS  
TOPSYTURVY



#### AVOIR LE CIRCUIT VELOCITAR

Gauche, Droite, Haut, Droite, Gauche.

#### AVOIR LE PIRANHA 2

Quatre fois Bas, Droite, Haut, Gauche.

#### ACCÉDER À LA TECHNOLOGIE « CYCLONE »

Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite, Bas, Haut.





## MINI WOOFER

**V**ous en avez marre du son crachoteux de la GBA? Essayez ce mini-woofer qui, en plus, protégera l'écran de votre portable et vous assurera une meilleure prise en main. Cet accessoire se compose d'un haut-parleur ultraplât NXT qui, une fois refermé, devient une protection pour la GBA. Un socle, qui



## GBA

contient les deux piles AA, permet de fixer la console et fait aussi fonction de poignées pour celle-ci. Il ne reste plus qu'à brancher la prise haut-parleur dans la prise casque de la GBA. Le son qui sort de ce mini-woofer est de qualité, bien qu'il ne faille pas pousser trop à fond le volume, sous peine de distorsion. Les piles ont une durée de vie de huit heures en utilisation normale. ■  
**Par Gamester.**  
**Environ 20 euros.**  
**Intérêt: ★★★★★**

## POWER STATION

**Q**ui dit portable, dit budget piles de la mort qui tue! Avec le Power Station, c'est fini! Une simple prise de courant suffit à recharger l'accu qui est livré avec le bloc chargeur. Ce kit d'alimentation pour GBA comprend un socle faisant office de chargeur et de rangement pour quatre jeux, un adaptateur secteur et un accu. Ce dernier vient se glisser à la place des piles, et un volet spécifique permet de le recharger. Son autonomie annoncée est de 12 heures et le constructeur

## GBA

recommande de le recharger immédiatement après avoir joué quelques heures. Pratique et facile à utiliser, ce Power Station élimine la corvée des piles... ■  
**Par Gamester.**  
**Environ 20 euros.**  
**Intérêt: ★★★★★**



## PACK HAUTE DÉFINITION

**L**a Xbox est une super bécaune qui assure au niveau son et image. Pour en profiter à fond, il faut acheter des câbles supplémentaires. Avec ce pack, vous avez la totale en un seul achat. En effet, le boîtier de connexion permet de sortir le son en 5.1, la vidéo en RVB, S-Vidéo et composite, et tout cela avec des connecteurs plaqués or pour un meilleur contact. Les câbles idoines sont livrés d'origine et la finition est irréprochable. Si vous n'avez jamais joué avec le son en

## XBOX

Dolby Digital ou écouté un DVD, investissez dans ce pack! Et, on vous cause même pas de la possibilité de balancer l'image sur un vidéoprojecteur... Le panard! Indispensable aux esthètes et puristes du jeu et du home cinéma. ■  
**Par Gamester.**  
**Environ 35 euros.**  
**Intérêt: ★★★★★**



## PYTHON 357 MAGNUM

**L**e célèbre inspecteur Harry avait le même: le fameux Python 357 Magnum capable d'arrêter une voiture! Ce gros flingue est dispo pour la PS2 et la PSone, et malgré des dimensions imposantes, il reste léger et agréable à prendre en main. Les grips sur la crosse permettent de bien le tenir lors des séances de dégomme de zombies et autres loques humaines. Les boutons de recharge sont bien placés, notamment celui disposé sur la crosse. Il est compatible Guncon et Guncon 2, et possède un

## PS2/PSONE

moteur de vibrations incorporé. Trois positions de tir sont dispo selon vos capacités: normal, recharge automatique ou mode tir et recharge automatique. ■  
**Par Bigben Interactive.**  
**Environ 35 euros.**  
**Intérêt: ★★★★★**



## SACOCHE YU-GI-OH

**C**'est Kael qui est content! Oh oui qu'il est content le petit Kaelou avec sa sacochette Yu-Gi-Oh toute neuve en bandoulière! Il a rangé dedans sa collec' de jeux Game Boy Advance (il n'en a que 12, le pauvre!). Il y a mis aussi sa GBA avec les câbles et il a pas oublié ses cartes de jeux. Bref, il dort avec depuis une semaine, tellement qu'il est heureux, not' grand! Le bonheur,

## GBA/GBC

parfois c'est simple! Faut dire que la sacochette est résistante et il y a même rangé tous ses mangas... La couleur rouge est certes un peu voyante, mais avec ses cheveux violets, ses baskets vertes et ses yeux bleu turquoise, ça passe à l'aise! Décidément, c'est pas tous les jours facile la vie de caméléon... ■  
**Par Bigben Interactive.**  
**Environ 15 euros.**  
**Intérêt: ★★★★★**



## FIRESTORM WIRELESS

**V**lan! Une de plus! Avec toutes ses ondes qui circulent, on va sûrement muter, nous les humains. Mais, bon! c'est quand même super pratique de pouvoir jouer en totale liberté, sans avoir à s'empêtrer avec des kilomètres de fil. Cette manette est la petite sœur de la Firestorm RF déjà sortie sur PC et reconnue pour

## PS2

son ergonomie. Elle est alimentée par deux piles AAA qui, selon le constructeur, assurent 50 heures de jeu en mode vibration et 70 heures en mode sans. La technologie utilisée est la radiofréquence 868 MHz pour une portée de 10 mètres. Puissante la manette! et super pratique! ■  
**Par Thrustmaster.**  
**Environ 50 euros.**  
**Intérêt: ★★★★★**



## TOP CHIPS

La Nouvelle référence de la vente Online!  
 Commandez en ligne sur <http://www.top-chips.com>  
 L'Incredible! **10% DE REMISE A PARTIR DE 150€ D'ACHAT!**  
 Livraison 24h/48h GARANTIE

**Les Accessoires de la Boutique Top-chips.com**

Dvd Skiltz 19,9€!	Biogun2 31,9€!	PS2 Keyboard Pad Mini 69,9€!	Pad topchips 9,9€!	VGA BOX PS2 65,9€!
Puce Sans fils 69,9€!	Messiah Pa2 49,9€!	PSX-PC CONVERTER 26,9€!	NGC/XBOX/PS2 17,9€!	

Jouez sur PC avec vos manettes PSX / PS2™

Xecuter 2 lite 69,9€!	VGA XBOX 69,9€!	Magic box 25,9€!	Xecuter 1.1 39,9€!
--------------------------	--------------------	---------------------	-----------------------

1 fil à souder

Skiltz pad 19,9€!	cube joybox 17,9€!	Skiltz cube 25,9€!	Modem 56k 9,9€!	Memorycard 9,9€!
VGA CUBE 69,9€!	Freeloader 29,9€!	Falinker gba 64mb: 139,9€! 128mb: 209,9€! 256mb: 259,9€!	Kit afterburner + Coques + Tournevis 59,9€!	

**Gamecube Jap/Usa** Vous avez un magasin de jeux vidéos? Nos produits vous intéressent? Jouez aux jeux us et jap 299€!

Vous Souhaitez commander en gros Appelez nous! Notre expérience n'a plus à démontrer nous vendons dans le monde entier! Livraison 24h/48h GARANTIE Rejoignez nous!! Tel: 02-64-78-89-06 Demandez stephane

Console GP32 269,95€!	Steel battalion Sur XBOX Tait	Dvd+Vierge Whiteleat Gen4 2x Par 10: 29,95€ Par 100: 290€	GBA SP 199€ Version universelle Batterie+éclairage
--------------------------	-------------------------------------	---	---

**Les jeux imports de la Boutique Top-chips.com**

Zelda 89,95€	Metroid prime 75,95€	Resident evil 2 rem 75,95€	Dead to rights 74,95€	Captain susanna 75,95€	Winning Eleven 6 75,95€	Phantasy star 1/2 75,95€
Parzer Dragon Ota 73,95€	Shermua2 74,95€	Dead to rights 74,95€	DOA BEACH 74,95€	House of Dead 3 74,95€	MGS2 74,95€	Shikigami no Shiro BLUE 75,95€
Bukandom3 74,95€	Shinobi 74,95€	Xenosaga 74,95€	Winning Eleven 6 70,95€	Wild arms 3 74,95€	Breath of fire V 74,95€	
Hack-Vol. 2 Malignant 69,95€	Contra 69,95€	Dark Cloud 2 69,95€	Granada Xrem 69,95€			

Vous êtes revendeurs? Vous tenez un magasin de jeux vidéos? Nos jeux imports vous intéressent? Veuillez nous contacter par téléphone ou par simple mail, nous pouvons aussi commander 24h/24h sur notre site internet à l'adresse suivante: <http://www.top-chips.com> (paiement sécurisé garanti) Ou bien par simple téléphone tous les jours sauf le dimanche de 9h à 20h sans interruption au 02-64-78-89-06. Contactez nous au 02-64-78-89-06 demandez stephane

Comment commander super simple! remplissez le bon de commande ci dessous et nous le retourner avec votre règlement à l'adresse suivante par chèque ou par simple mandat, vous pouvez aussi commander 24h/24h sur notre site internet à l'adresse suivante: <http://www.top-chips.com> (paiement sécurisé garanti) Ou bien par simple téléphone tous les jours sauf le dimanche de 9h à 20h sans interruption au 02-64-78-89-06.

Bon de commande à retourner "Top-Chips" 6 rue de la garnerie 41000 Blois

Nom, Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Tel \_\_\_\_\_ Emg4 \_\_\_\_\_

Total \_\_\_\_\_

- 10% à >150€  
+ 4,50€ frais de port  
+ 6,95€ contre remboursement

## FL GAMES

WWW.FL-GAMES.FR  
 Le spécialiste de l'accessoire sur consoles!  
 IMPORT DIRECT USA - ASIE  
 Partenaire Game One la chaîne des Jeux Vidéos  
 Passez commande par téléphone, et faites vos livrer directement chez vous! 01 60 16 42 32  
 www.fl-games.fr  
 Site sécurisé Banque Populaire

**X BOX**

Neige ATA 100: 11,90€	Lobot Challenge US: 74,95€	Kung Fu Chaos US: 74,95€	Battle Engine Aquila US: 74,95€	Crimson Sea US: 74,95€	Dead or Alive Beach Volley US/JAP: 74,95€	Fatal Frame US: 74,95€	Blackstone Magic and Steel US: 74,95€
VGA Box: 69,95€	Port USB pour XBOX: 22,95€	PS2 Pad sur XBox: 22,95€	Power Stone Xciter 2: 69,95€	Power Stone Xciter: 69,95€	Vestibule XBOX: 24,90€	Tournevis XBOX: 14,95€	

**GAME CUBE**

PS2 JAP: 74,95€	Normal Arcade US/JAP: 74,95€	Samurai JAP: 74,95€	Emulator 2 JAP: 68,95€	Emulator 2 Lite Emulateur JAP: 68,95€	Emulator 2 JAP: 68,95€	Winning Eleven 6 FC JAP: 74,95€	Space Raiders JAP: 74,95€
Stick Arcade: 25,95€	Pad PS2 sur GC: 17,50€	Cable RGB PAL: 12,00€	Cable RGB NTSC: 73,95€	Pad Argent: 29,95€	Pad Orange: 29,95€	Pad Emerald: 29,95€	

**PLAYSTATION 2 / PLAYSTATION 2 :**

PS2 change 2: 19,90€	PS2 Hack: 74,95€	PS2 Mini: 39,95€					
PS2 change 2: 19,90€	PS2 Hack: 74,95€	PS2 Mini: 39,95€					

**GAMEBOY ADVANCE :**

After Burner Kit: 49,95€	CGP After Burner GBA: 15,95€	Jeux à la plus sur votre V: 69,95€	Vin de recharge: 19,95€	Appareil Photo: 49,95€	16 Joueurs: 149,95€	16 Joueurs: 149,95€	16 Joueurs: 149,95€
--------------------------	------------------------------	------------------------------------	-------------------------	------------------------	---------------------	---------------------	---------------------

**DREAMCAST :**

King of Fighters 2000 JAP: 69,95€	King of Fighters 2001 JAP: 75,95€	Waruga JAP: 75,95€	Manaca: 45,95€	Puce sans fil: 13,95€	Kit de jeu: 19,95€	Modem 56k: 53,95€
-----------------------------------	-----------------------------------	--------------------	----------------	-----------------------	--------------------	-------------------

**SATURN:**

Rafale: 3,95€	RGB Cable: 15,95€	S-Video Cable: 15,95€	Cable Link: 15,95€	Pad SATURN: 74,95€	PS2 SATURN: 39,95€
---------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------	--------------------

**ACCESSOIRES PC :**

Adaptateur 1 Manette PSX/PS2 sur PC (USB): 19,95€	Adaptateur 2 Manettes PSX/PS2 sur PC (USB): 24,95€	Pad PC (USB): 19,95€	Adaptateur de Manette GameCube sur PC (USB): 24,90€	Adaptateur de Manette Saturn, PSX/PS2 et Dreamcast sur PC (USB): 39,95€
---	--	----------------------	---	---

**Enviropost** Pour toute question, n'hésitez pas à nous contacter!  
 Livraison sous 24h/48h  
 Ouvert du Lundi au Samedi de 9h00 à 19h00 Non-Stop!  
 Tel: 01 60 16 42 32 Fax: 01 60 16 19 77 [WWW.FL-GAMES.FR](http://WWW.FL-GAMES.FR)  
 Spécialiste de la Vente Par Correspondance, nous avons PLUS DE 200 PRODUITS sur notre site Internet [www.fl-games.fr](http://www.fl-games.fr)  
 Paiements sécurisés à \* = BICL

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

Nom, Prénom \_\_\_\_\_ Téléphone \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal, Ville \_\_\_\_\_

+4,50 Eur de frais de port  
Option contre  
remboursement +6,10 Eur

# ZÉRO DE CON

Entre France 2 et M6, la guerre des exclus continue : qui va diffuser en premier une émission sur le grand test du code de la route ? Consoles+ arrive comme toujours à temps pour mettre les pendules à l'heure. En effet, nous avons décidé de présenter

en avant-première mondiale – au nez et à la barbe de CNN –, les épreuves du passage de permis de conduire de Kael. Amis lecteurs, attention ! N'essayez pas de reproduire chez vous ce qui suit : c'est très dangereux !



En retard le jour de son examen du permis de conduire, Kael est à fond les bananes sur son Solex.



Une vitesse excessive, un virage mal contrôlé, le Solex qui s'emballé...



Une poubelle mal placée, et c'est l'accident inévitable !

# DUITE

Quelques minutes plus tard, Kael arrive finalement devant son instructeur.



Ouille!

Aïaïe!

Blam!

Bling!

Blam!

Pfff... Même pas mal, d'abord!



S'cuse, vieux! Y avait des bouchons sur la route...

No problemo! Bon, allez, on se magne! J'ai rencard à 19 h pour l'apéro, et il est déjà 19 h! On force...

Tope là!

Kael prend place dans une magnifique Fuego (modèle 82), équipée d'un moteur de R18 turbo 2.4 litres, siège peau de tigrasse...



Allez-y jeune homme! Droit devant vous à donf!

Trop fastoche le permis! Pas besoin de tourner le volant.

Y a personne devant nous! J'appuie à fond...

Tout se déroule normalement jusqu'au premier carrefour!



Ho! Attention à la priorité à droite! Freinez!

Ahhh! Qu'est-ce que...

Encore un idiot qui roule en Smart! M'en fiche, j'accélère!



Mais y roule au milieu! Casse-toi, hé crétin!

Vous avez un problème? Vérifiez vos rétroviseurs!

Pas facile de coller une crotte de nez sur le volant sans les mains! Z'avez déjà essayé?

Trente minutes plus tard, et après un créneau catastrophique, le verdict tombe...



Désolé, jeune homme... C'est pas possible! Faudra repasser vot' permis une autre fois!

Ben, pourquoi?

Et votre ceinture alors? J'veux bien passer l'éponge sur les huit feux rouges grillés, les refus de priorité à droite et les trois chiens écrasés, mais la ceinture, c'est NON! Y a des limites à pas dépasser quand même!



Catastrophé parce que lui arrive, Kael rentre chez lui en transport en commun.

Beuh! Tous des cons! Un jour, j'aurai ma caisse à moi, et là, ça va rufer!

Tremblez vermines! J'arrive!

Un peu plus tard et trois refus de priorité à droite...



## le vainqueur

Mars, et ça repart ! Le grand vainqueur du mois s'appelle Anthony Jacques. Il habite Blangy-sur-Bresbe, et c'est carrément pas une brêle, le mec ! Son dessin est franchement sympa, même s'il est très inspiré d'une illustration que nous avons publiée dans le magazine il y a quelques numéros. Les couleurs pétent bien et les ombres portées sont convaincantes. Allez, coco, tu l'as bien mérité, ton abonnement à Consoles+ ! Merci qui ?



# COUL

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du

**V**ous l'aurez certainement remarqué, la mode est aux clones ! On en entend partout parler : au cinéma avec George Lucas, à la télévision (avec les Raéliens qui prétendent avoir à cloné un être humain - je suis certain que c'est une vaste fumisterie et un gros coup de pub), et aussi sur nos consoles. En effet, la plupart des jeux vidéo qui arrivent sur le marché ne sont que des suites ou des clones de jeux déjà existants. La créativité en prend un sacré coup dans les dents. Remarquez, se faire cloner, ça n'a pas que des inconvénients, ça a même ses bons côtés ! D'ailleurs, ça me donne une petite idée, ça...

**Bombay,**  
halte aux clonerries !



Laetitia Houard  
91, Brunoy

**CONSOLES**

**CEPOX:**  
Le meilleur jeu de l'année de votre vie...  
En direct du Japon!

**ROMAN 3**

**TEST**  
David Hogg, Greg & Paul, Anthony J...  
C'est un jeu de rôle... en plein d'actualité...

Laetitia est elle aussi belle que Lara, faut Houard ! Arf arf arf !

# rier

Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

## PAS UN MAUVAIS CHEVAL

**Q** Matthias Hubert, un jeune étudiant qui habite en Suisse allemande, désire apprendre le français et (logique!) s'abonner à Consoles+. Voici la lettre qu'il m'a envoyée par fax (reproduite telle quelle), ça vaut son pesant de pommes d'or! « Mesdames, Messieurs. Quand j'étais en France avant trois mois, j'ai acheté votre magazine et j'étais très content. Mais d'abord, je préfère à me présenter. Je suis un étudiant et j'habite en Suisse allemande et je veux apprendre le français et donc, j'ai décidé d'abonner Consoles. C'est superbe de lier mon cheval de bataille avec l'apprendre cette langue! Est-ce que vous livrez aussi en Suisse? Ce serait vraiment génial! Ci-joint vous trouvez mon adresse et je me réjouis sur une réponse de vous. Je vous pris de croire, Mesdames, Messieurs, de mes sentiments les meilleurs. »

■ Salut gros kéké! Wie gehst?

Bon, je file ton message au service des abonnements. J'espère qu'ils pourront faire quelque chose pour toi. Ton cas n'est pas catastrophique, mon cher ami, j'ai vu pire. Allez, courage: un suppositoire et au lit.

## LOS BRUTOS

**Q** Julien Losfeld (julolos@yahoo.fr) me demande: « 1/Salut tout le monde. 2/Que faut-il que j'achète pour pouvoir lire les jeux PS2 US ou japonais? 3/Est-ce que cela s'achète dans le commerce? 4/Quelqu'un a demandé dans un ancien numéro s'il y aurait un Counter Strike sur PS2. As-tu des nouvelles par rapport à cela? 5/Sinon, y a-t-il un jeu de commandos sur PS2? 6/Quel est ton jeu préféré, tous genres confondus, sur PS2? 7/Peux-tu me publier? 8/Si oui, ne publie pas mon adresse email, please. »

■ Salut kéké! 1/Salut, tout seul. 2/Tu veux dire que tu cherches à faire passer des jeux américains ou japonais sur ta PS2, n'est-ce pas? Dans ce cas, il existe une solution ultime: faire pucer ta

console. Attention, c'est une opération délicate, qui demande pas mal de soudures et beaucoup de précision. Il t'en coûtera environ 160 euros et la perte de la garantie de ta machine. 3/ Oui, dans certaines boutiques, mais aussi, et surtout, sur Internet. Tu as accès à Internet, puisque tu as une adresse email, essaye donc de faire une recherche sur Google. Avec les bons mots clés, tu trouveras ce que tu cherches. 4/ Non, je n'ai toujours pas de nouvelles de ce jeu. Mais cela pourrait changer d'ici quelque temps. Depuis peu, le modem de la PS2 est disponible aux USA et le kit de connexion se vend plutôt pas mal. Tu le sais, Counter Strike est un add-on exclusivement dédié au online de Half-Life... or Half-Life est sorti sur PS2. Il n'est pas impossible donc que Counter Strike sorte un jour sur PS2. Si tu possèdes un PC, la version 1.6 de Counter Strike est disponible en téléchargement sur le net depuis peu et propose de nouvelles armes et de nouvelles cartes. 5/ Ben, y a Commandos 2 qui est

disponible depuis pas mal de temps. Tu as aussi Conflict Desert Storm ou La somme de toutes les peurs (mais ce jeu n'est vraiment pas une réussite!). 6/ Très certainement Medal of Honor. C'est un Doom-like magnifique et à l'ambiance unique. 7/ Non, pas question. 8/ Oups, trop tard! Fallait me le demander avant.

## FRAIS COMME UN 51

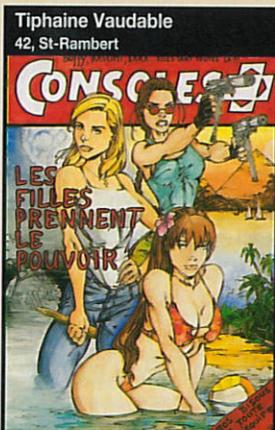
**Q** Nicolas Petitjean (barracuda51@hotmail.com) sent bon le Pastis frais. Il me demande: « 1/ Je joue aux jeux vidéo depuis une bonne dizaine d'années et j'ai donc vu toute leur évolution depuis l'Atari ST jusqu'à nos jours. Alors j'aimerais avoir ton avis (et celui de toute la rédaction si possible) sur l'avenir du jeu vidéo en matière de graphisme et de jouabilité, et savoir jusqu'où les jeux vidéo vont évoluer, vu que c'est déjà pas mal aujourd'hui par rapport aux jeux d'avant. 2/ Pourquoi ne pas faire des petits cadeaux de temps en temps, comme des CD de démos par exemple, ce serait bien (une fois PS2, une fois GC, une fois Xbox). 3/ Pourquoi ne pas remettre le Trombino-agenda, ça serait tout aussi drôle que les photos et ça ne prend pas plus de place. 4/ Je possède une vieille « PC Engine Core Grafx » japonaise et je voudrais savoir si elle est devenue rare en France, si elle a donc une valeur marchande intéressante et sinon, combien de temps il faudra que j'attende. 5/ Je te demande pas de me publier car ça doit te saouler toujours la même question et car je sais que tu le feras



Ah, quand je dis Jodie, je dis Jodie!



On en a rêvé, Amélie Laffray. Arf arf arf!



Encore un dessin de Tiphaine... Ah Tiphaine... Ah la la, Tiphaine! On se calme!



Au nom de la rose, ce dessin est magnifique!

parce qu'entre kékés on se respecte. Merci à toi Super Kéké. »

■ Salut kéké. 1/ Heu, c'est une question un peu longue, mais j'ai compris le sens général, c'est déjà pas mal pour moi. Tu sais qu'avant l'Atari ST, il y avait déjà d'autres ordinateurs? Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum, Alice 20, ZX 81, Thomson MO5, Thomson MO7, Oric Atmos... et là, je ne te parle pas des graphismes! Mais bon, à l'époque, ça ne choquait personne, et on trouvait fabuleux des jeux en 16 couleurs. Maintenant, c'est dingue la vie quand même, on arrive à se plaindre de voir des jeux en milliers de couleurs et aux graphismes en haute résolution. On m'aurait dit ça il y a quinze ans, je vous aurais ri au nez. Mais c'est comme ça, les choses évoluent de plus en plus rapidement. Avec le gain de puissance des consoles, mais aussi et surtout des PC (un type de chez Intel a écrit que la puissance des microprocesseurs doublait tous les 18 mois!), on arrive à des jeux de plus en plus réalistes et de plus en plus beaux. Développer un titre demande maintenant plusieurs années, c'est la surenchère! Je pense que les développeurs feraient mieux de se recentrer sur la jouabilité plutôt que sur les graphismes. Le graphisme est une chose acquise, alors que ce n'est pas encore le cas de la jouabilité. 2/ Les CD de

démos ne sont pas une bonne chose pour Consoles+. Notre mag' est généraliste: on traite de toutes les consoles. Proposer un CD de démo coûte cher et augmenterait considérablement le prix de vente de C+. Je vois mal les lecteurs qui possèdent une Xbox devoir payer plus cher le mag' à cause d'un CD de démo sur PS2 ou inversement. Tu vois le problème? En ce qui concerne un CD de démo sur Game Cube, le problème est réglé, il n'y en aura jamais. Nintendo est contre! 3/ Ben, pourquoi pas. On se marre bien en tout cas à le faire et à l'écrire. Promis, tu en auras un avant la fin de l'année (je ne prends pas de risque, on n'est qu'en février!). 4/ La PC Engine Core Grafx n'a jamais été distribuée officiellement en France. Rares sont les personnes à la posséder. Cela ne signifie pas pour autant qu'elle ait une valeur marchande intéressante. Renseigne-toi dans les boutiques d'occasion ou va faire un tour sur les sites d'enchères en ligne. Je suis certain que tu trouveras des personnes qui vendent des PC Engine Core Grafx japonaises. Tu auras ainsi une idée de leur valeur marchande. 5/ Tu as raison, entre kékés, faut s'entraider!

## VIVIEN PAR ICI

 Vivien, 14 ans et bientôt 15 (mais bon!) habite Cannes. Il a

## LE PRIX D'EDDY KACE

Un mois particulier, ce mois de mars: il y a deux vainqueurs! C'est la première fois que cela arrive depuis l'existence de Consoles+.

Le premier gagnant s'appelle Davy Le Chevance; il habite en Bretagne. Une couverture de Dragon Ball Z qui déchire bien sa mère!

Le second vainqueur est une vainqueuse... et pas n'importe laquelle: il s'agit de la fille de Tiburce Oger, qui illustre le courrier tous les mois depuis plus de 6 ans maintenant. La talent est héréditaire, c'est certain! Eloïse, 14 ans et tous ses pinceaux, a beaucoup aimé Drakan et ça se sent. Bravo, ma chérie, tu recevras, toi aussi, le prochain numéro, dédié par toute l'équipe.



quelques questions à me poser: « 1/ J'ai remarqué que pour les jeux qui sortent sur les trois consoles nouvelle génération, vous ne testiez que les versions Xbox et PS2. Les tests Game Cube passent à la trappe. Pourquoi? N'aimez-vous pas la petite dernière de Nintendo? 2/ J'aimerais connaître la date approximative de sortie de Metroid Prime. Quelles possibilités offrira la connexion Game Cube/Game Boy Advance avec ce jeu? 3/ Ce serait une bonne chose si le tableau des références refaisait son apparition tous les mois dans le magazine. Personnellement, je pense qu'il faudrait indiquer les notes de chaque jeu dans le tableau, ça permettrait aux lecteurs de ne plus perdre de temps à trouver le bon mag, la bonne page, juste pour vérifier la note. 4/ Serait-il possible d'indiquer la durée de vie d'un jeu: 10 heures, 20 heures, 40 heures? »

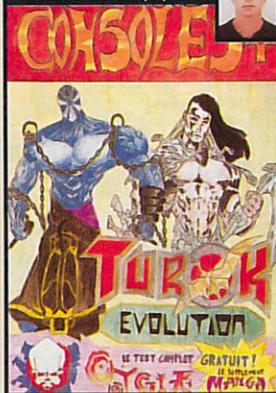
■ Salut kéké. 1/ Je me suis déjà expliqué sur ce sujet. Pour pouvoir tester les jeux avant qu'ils ne sortent sur le marché, il faut une console spéciale, un modèle debug. Jusqu'au mois de décembre, nous avions à la rédaction une debug Xbox et une debug PS2, mais pas de debug GC. Voilà pourquoi nous ne pouvions tester que les jeux PS2 et Xbox avant leur sortie dans le commerce. Depuis, Nintendo nous a fait parvenir une console debug et nous pouvons enfin tester les jeux avant leur commercialisation. Désormais, tu trouveras les tests de jeux officiels GC en même temps que les tests PS2 et Xbox. 2/ Metroid Prime est attendu pour le mois de mars 2003. La connexion GC et GBA permet de débloquer la

David Bertin  
17, La Rochelle



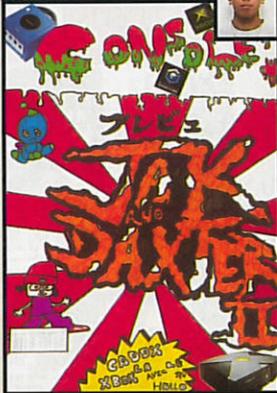
Les meilleurs jeux de Noël en mars, il fallait oser. Merci David!

Olivier Esnault  
Militaire à Rennes (35)



Han deuille, han deuille, han deuille! Au pas! À droite, droite! Gääärde à vous!

Clément Anquetil  
75, Paris



Un magnifique dessin quand t'as fumé, une grosse tache quand t'es net...

Stéphane Jaz  
42, Rive-de-Gier



Le roi du collage et du montage...

# INCROYABLE !

## 100% CONSOLES, JE M'ABONNE !

12 numéros 66,00 €

la manette 23,00 €

GameCube ~~= 89,00 €~~

Pour vous  
**65 €**  
seulement



Manette analogique et vibrante Firestorm Powershock de Thrustmaster

- 5 boutons d'action digitaux.
- 2 gâchettes analogiques comprenant chacune un bouton d'action numérique en fin de course
- 2 mini-sticks analogiques avec revêtement caoutchouc
- 3 boutons pour les fonctions Start, Pause - Turbo - Fire
- 2 fonctions supplémentaires par rapport à la version officielle : Turbo et Clear

24 € d'économie !

**BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23**

**OUI**, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je recevrai la manette GameCube dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement de 65€\* au lieu de 80€.

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Carte bancaire dont voici le numéro :

\_\_\_\_\_

Date d'expiration de ma carte : \_\_\_\_\_

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal [ ] [ ] [ ] [ ] Ville .....

Date de Naissance (facultatif) .....

Signature obligatoire :

\* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 86,75 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 82,65 €.

Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,50 €, la manette au prix de 23 €

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre :

version originale NES sur Game Cube et la combinaison de fusion sur GBA. 3/ Les références ne sont pas publiées tous les mois; en fonction de l'actualité (tests, news, Japon), on a parfois besoin de plus de place et donc on fait sauter cette rubrique. Indiquer les notes ne sert pas à grand-chose, puisqu'il s'agit des meilleurs jeux. Pas besoin de noter une référence! À la limite, indiquer le numéro dans lequel le jeu a été testé est plutôt une bonne idée. Je vais en parler au rédacteur en chef, tiens. Merci vieux! 4/ Il est très difficile de donner la durée de vie d'un jeu. Parce qu'elle dépend avant tout du niveau du joueur qui s'y attaque, et aussi parce que nous n'avons pas toujours le temps de terminer chacun des titres que nous testons. Donner une durée de vie approximative est très délicat, aussi.

## LYON PERRACHE

**Q** Thomas Perrache est l'un des rares lecteurs à m'envoyer ses questions par la Poste. Bravo à lui. Voici ce qu'il me demande: « 1/ Est-ce que vous pourriez me renvoyer ce courrier dédié par toute l'équipe? 2/ Peux-tu m'appeler kéké, je voudrais voir ce qu'on ressent! 3/ As-tu joué à Die Hard vendetta sur Game Cube? Qu'en penses-tu? 4/ Pourquoi n'y a-t-il pas de jeux de handball sur console? 5/ Y aura-t-il une suite à Super Mario Sunshine? 6/ As-tu joué à Pokémon Advance? Qu'en penses-tu? 7/ Est-ce que tu as aimé Doshin the Giant? 8/ Le lecteur DVD de la Xbox est-il bon? 9/ Quels sont tes cinq jeux préférés toutes consoles confondues? »

■ Salut kéké. 1/ Pourquoi pas! Mais il faut me le demander plus gentiment encore! Allez, fais un effort! 2/ OK. Tu es prêt... KÉKÉ! Alors? Ça te fait quoi? La première fois, ça donne toujours des frissons dans le dos, n'est-ce pas? 3/ Oui, j'ai joué à Die Hard Vendetta. Je ne trouve pas que cela soit un super Doom-like. Il lui manque un je-ne-sais-quoi qui en aurait fait un bon jeu. La qualité graphique est très inégale, les adversaires ont tous la même tête ou presque, les objectifs à accomplir ne sont pas vraiment clairs... bref, penche-toi plutôt sur

un bon Medal of Honor, c'est un bien meilleur jeu, coco. 4/ C'est la question que je me suis toujours posée, figure-toi. À la différence du foot, le handball ne brasse pas autant de fric et d'intérêt. Sortir un jeu de hand n'intéresserait que quelques initiés (dont je fais partie, avec toi). Or les éditeurs cherchent avant tout à gagner de l'argent... une simulation de hand ne serait pas rentable du tout. 5/ Oui, Miyamoto l'a officiellement annoncé. On ne sait pas encore quand, mais une suite à Super Mario Sunshine est bien prévue. 6/ Non, je n'aime pas les Pokémon. Je suis bien trop âgé pour jouer à ça... 7/ Même réponse, je n'y ai pas joué. Je ne suis pas certain que cela soit un bon jeu. D'ailleurs, Nintendo ne l'a jamais envoyé à la rédaction, et ça, c'est un très mauvais signe! 8/ Il ne fait pas partie du haut de gamme des lecteurs de DVD mais ça reste un lecteur de DVD très honorable. 9/ Alors, dans le désordre: Super Mario Sunshine (GC), Medal of Honor (toutes consoles), Half-Life (PS2), Metroid Prime (GC et GBA) et Zelda (NES et SNES).

## LAMOTTE DE TERRE

**Q** Jibé Lamotte m'écrit pour la deuxième fois. Je suis un mec sympa, je lui réponds! « 1/ Est-ce qu'il y aura un Quake IV? Si oui, pour quand est prévue sa sortie? 2/ Quelle note avez-vous attribuée à Quake III? 3/ As-tu prévu une soluce de Commandos 2? 4/ Testez-vous tous les jeux qui sortent sur chaque console? 5/ À quand le calendrier de toute la rédaction à poil, comme les joueurs de rugby du Stade Français? »

■ Salut kéké. 1/ C'est à peu près sûr! Ce que je souhaite – mais c'est un vœu personnel –, c'est qu'il propose à la fois un mode solo et un mode multijoueur. Quake III Arena était sympa, mais ne proposait que du multijoueur. Je n'ai pas pour l'instant de date de sortie à t'annoncer. 2/ Quake III Revolution PS2 a été noté 85% et Quake III Arena sur Dreamcast a été noté 95%. Il faut dire qu'à l'époque, il était jouable en réseau grâce au modem, et qu'il était

également compatible souris et clavier. Une merveille! 3/ Non, désolé, ce n'est pas prévu pour l'instant. 4/ On fait le maximum pour. Normalement, rien ne nous échappe, mais il se peut que parfois, certains jeux ne nous soient pas envoyés par les éditeurs (ce qui signifie généralement qu'ils ne sont pas très bons), ou qu'ils ne sortent qu'au Japon. Dans ce cas-là aussi, il s'agit souvent de titres pas terribles qui ne passionnent que les Japonais. 5/ Bientôt, si tu nous envoies à chacun un chèque de 30000 euros (minimum).

## RAYANE RAYGAN

**Q** Rayane salue toute l'équipe de Consoles+ et me pose quelques questions: « 1/ Le Game Boy Player pour la Game Cube aura-t-il des distinctions PAL et NTSC? 2/ Les prochains Resident Evil (le 0 et le 4) auront-ils un système de visée automatique, des armes de défense ou des mouvements d'esquive comme dans Biohazard 3 Last Escape? 3/ Resident Evil 0 sera-t-il plus facile que le remake de la version Game Cube? 4/ Aura-t-on besoin de la GBA pour utiliser le Game Boy Player sur la Game Cube? 5/ Metroid Prime a-t-il vraiment de la gueule? Qu'en penses-tu? »

■ Salut kéké. Oui et non. Je m'explique. Le Game Boy Player se compose de deux parties: une partie hardware et une partie software. La partie hardware se place sous la Game Cube, quelle que soit son origine. Par contre, pour faire fonctionner cet accessoire, il faut installer un DVD dans la console. Or, le DVD n'est pas commun à toutes les consoles! Il existera un DVD pour le Japon, un autre pour l'Amérique du Nord et un autre pour l'Europe. Pour résumer et pour être plus clair, si tu achètes le Game Boy Player aux USA ou au Japon tu ne pourras pas le faire fonctionner avec une console européenne à cause de la non-compatibilité avec le lecteur de DVD! 2/ Attendons que les versions européennes de Resident Evil 0 et Resident Evil 4 sortent avant que je te confirme tout ça. Resident Evil 0 est attendu pour le mois de mars en France. Quant à Resident Evil 4, il devrait arriver pour Noël prochain en version officielle. 4/ Réfléchis, coco! le Game Boy Player te sert

à jouer avec les cartouches de jeu GBA sur ta GC! Tu n'as donc pas besoin de ta Game Boy Advance pour utiliser le Game Boy Player! 5/ Ah ça, pour avoir de la gueule, Metroid Prime a une sacrée gueule! C'est à mon avis le jeu le plus abouti techniquement sur Game Cube. Il n'y a aucun bug d'affichage, ni sur les décors ni sur les différents adversaires (et ils sont nombreux!). La durée de vie est impressionnante, et terminer le jeu à 100% n'est vraiment pas facile. C'est un achat incontournable si tu possèdes une Game Cube.

## LA FRITE!

**Q** Steve et Jérémie, deux Belges qui ont la frite, me demandent: « 1/ À part Zelda, à quand un jeu de rôles digne de ce nom sur Game Cube? 2/ Un Castlevania est-il prévu sur Game Cube? 3/ Est-ce que de nouveaux jeux comme Resident Evil vont voir le jour sur GC? 4/ À quand un Pokémon GC? 5/ Est-ce vrai que Nintendo a remasterisé le Zelda 64 sur GC? Si oui, quels seront les changements? 6/ Avez-vous l'adresse d'Umbrella pour y emmener ma sœur? J'aimerais l'infecter avec le virus T, histoire de m'en débarrasser. Mais peut-être voulez-vous en charger et la séquestrer dans votre rédac? »

■ Salut les kékés, la patate?... Arf! arf! arf! 1/ À part Zelda, je ne vois pas grand-chose de bon pour l'instant... Si tu te montres patient, Final Fantasy Crystal Chronicles sera le prochain gros RPG de la Game Cube, mais il ne sortira pas au Japon avant le printemps, c'est-à-dire – avec un peu de chance –, pour Noël en France. 2/ Pas à ma connaissance, hélas. Par contre, un troisième Castlevania sort sur GBA: Aria of Sorrow. C'est déjà une petite consolation non? 3/ Je ne le sais pas encore. Resident Evil domine le genre sur console et à part Capcom, je vois mal d'autres éditeurs tenter leur chance dans ce domaine. Mais pourquoi pas après tout. 4/ Il me semble avoir lu un truc à ce sujet... je crois qu'un Pokémon sur Game Cube est prévu pour cet été au Japon. 5/ Oui, c'est tout à fait exact. Au Japon, deux jeux étaient offerts pour tout achat du Zelda Game Cube: Zelda 64 et Zelda Ura, un épisode inédit destiné autrefois au DD 64 mais visiblement sans grand intérêt. En France, il se pourrait

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

**08 926 88 926**

 **0900 702 11**

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA  
PLUS**



**61500**  
écrans minitel

**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**

**composez**  
sur votre Minitel



les nouveautés  
les anciens jeux

**tout** pour  
vous débloquent

**3615**

**ASTU**

**3615**

**SOLU**

NUDGE Interactive  3615 0,34 €/mn  
0892 0,34 €/mn  
0900 0,45 €/mn

**LA BANQUE N°1 EN EUROPE**

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

que l'on retrouve aussi ces deux épisodes. Les changements par rapport à la version Nintendo 64 sont uniquement graphiques. L'aventure est en tout point identique, seuls le graphisme est plus fin et plus propre. 6/ Si ta sœur a plus de 18 ans et une forte poitrine, amène-la à Consoles+, on s'occupera de son cas. Sinon, débrouille-toi avec elle... As tu essayé d'en faire des frites ?

## COULE UN BRONZE

**C** Golder (mneventh le bronze @yahoo.fr) est un habitué du courrier de Consoles+. Voici ce qu'il te dit : « Salut kéké, c'est encore moi, je reviens à la charge. Tout d'abord, bonne année et bonne santé à toute l'équipe, ensuite première question faisant appel à ton ancien savoir. 1/ On m'a dit que Secret of Evermore était la suite de Secret of Mana. Info ou intox ? 2/ Enfin, je voudrais pousser un GROS coup de gueule généralisé. Tout d'abord contre les entreprises du style Capcom, Core Design ou Naughty Dog, pour ne pas les citer, qui font des suites de jeux à n'en plus finir. Qu'ils fassent un deuxième ou un troisième épisode, passe encore, mais un 4, 5, 6... ça fait trop, surtout que généralement, c'est du travail bâclé. Genre on prend le même jeu, on change les décors, on rajoute deux ou trois options et hop !, voilà une nouveauté... Faut pas chier les gars ! c'est pas du boulot ! Faut chercher les idées un peu plus loin parce que c'est pas l'imagination qui les étouffe. 3/ Ensuite, sur la façon dont sont représentés les dragons dans la plupart des jeux vidéo. Mis à part quelques exceptions (Dragon Rage, Drakkan, Bahamut Lagoon...), les dragons sont LES méchants à abattre... Faut arrêter, les dragons ne sont pas tous comme ça, changez de lecture, essayez Anne McCaffrey, Elisabeth Kerner... Pour ceux qui veulent je veux bien continuer cette discussion via mail (si j'ai oublié des jeux, désolé... Je sais que ce n'est pas totalement dans le sujet, mais en défenseur des dragons que je suis, je me devais d'en parler). 4/ Autre truc qui me saoule beaucoup, ce sont les Doom-like sur console : il faut laisser ça aux ordinateurs. Non pas pour une question de beauté (c'est généralement plus beau), mais au niveau de la jouabilité : tu avoueras que c'est quand même plus jouable sur ordinateur, surtout avec le clavier et la souris pour

viser, non ? 5/ Enfin, mon dernier point porte sur l'adaptation française des mangas à la TV nationale avec le saccage qu'ils subissent. »

■ Salut kéké. 1/ Secret of Evermore, sorti sur Super Nintendo en 1996, n'est pas la suite de Secret of Mana malheureusement. Par contre, c'est le même éditeur, c'est-à-dire Squaresoft. Autant Secret of Mana m'avait plu (il reste l'un de mes jeux d'aventure favoris), autant Secret of Evermore m'a totalement déçu. 2/ C'est vrai, les suites à répétition, ça devient franchement lassant. On tombe dans la paresse et l'argent facile. 3/ Tu sais quoi ? Tu devrais monter une association : la DDD, ou 3D (la Défense Des Dragons). Je suis de ton avis : si aujourd'hui les dragons n'existent plus, c'est parce qu'ils ont tous été exterminés dans les jeux vidéo. Quand j'étais petit, mais alors très petit, j'ai toujours préféré être un Indien plutôt qu'un cow-boy. Et tu vois, aujourd'hui, les Indiens ont presque tous disparu. 4/ Là, je ne suis pas vraiment d'accord avec toi. Si dans les premiers temps, la jouabilité des Doom-like sur console laissait clairement à désirer, les développeurs ont fait depuis d'énormes progrès. D'ailleurs, on trouve désormais des Doom-like compatibles souris et clavier (Quake III l'était sur Dreamcast il y a quelques années déjà). Avec de tels accessoires, jouer aux Doom-like sur console

devient aussi agréable que sur PC. Autre chose, la qualité graphique des Doom-like sur console s'améliore considérablement. Medal of Honor en est un parfait exemple : il est magnifique ! 5/ Les mangas à la télé, j'ai arrêté avec Goldorak en 1979 ! Alors...

## QUI C'EST CAPELLE ?

**P**ierre (snake.capelle @wanadoo.fr) me pose quelques petites questions : « 1/ Salut. Y aura-t-il un nouveau Medal of Honor sur PlayStation 2 ? 2/ Quand sortira la PlayStation 3 en France ? 3/ S'il y a un nouveau Medal of Honor sur PlayStation 2, quand sortira-t-il ? 4/ À Arras où puis je me procurer un Medal of Honor pas trop cher ? »

■ Salut kéké. 1/ Je ne le sais pas encore. Electronic Arts a sorti sur PC un add-on pour Medal of Honor qui comporte une demi douzaine de niveaux environ. Je n'ai pour l'instant aucune information sur une éventuelle adaptation de cet add-on sur PlayStation 2, Xbox ou Game Cube. 2/ Certainement pas avant 2005. 3/ Aucune idée. Peut-être l'année prochaine ou pour Noël 2003. 4/ Je ne suis pas spécialiste des magasins de jeux vidéo dans le Nord de la France. As-tu essayé d'aller faire un tour à la Fnac de Lille ? Essaye aussi les magasins grandes surfaces du genre Carrefour ou Auchan... tu as peut-être encore une chance de trouver ce titre malgré sa relative ancienneté.

## N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo ; elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Niico. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur grande sœur à la plage. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les scanner !
- Vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette ou par e-mail à Niico : nicolas.gavet@emapfrance.com
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format Jpeg est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niico (l'ami des SR) s'occupe de tous les questions de tous les jeux me posez par e-mail à l'adresse sus-mentionnée.
- Si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème : envoyez vos coordonnées à Niico.

### RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Antoine  
75754 PARIS Cedex 15  
Tél. : 01 41 66 1600  
Fax rédaction : 01 41 66 1767  
Fax pub : 01 41 66 1692

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

### RÉDACTION

Rédacteur en chef  
Alain Hughes-Lacour (AHL)  
Secrétariat  
Juliette van Paassen (16 72)  
Chef de rubrique  
Nicolas Gavet (Niico)  
Jean-Pierre Lebro (Lipi)  
Secrétariat de rédaction  
Ivan Gaucher (premier SR)

### Maquette

Olivier Mourgen (premier maquetiste),  
Virginie Auvertin.

### Dot collaboré à ce numéro

Christophe Kagazani (Kago, correspondant au Japon),  
Bobby (Kéle), Julien Fraudoz (Zano), Pierre Koch (Troic),  
Nicolas Guerdin (Comy), Karim Laziz (Kazi),  
Thibaut Oger (illustration), Cylille Baudin (SR),  
Gaylene Arnaud (SR), Danièle Stanzione (SR),  
Ségfried Maudou (maquetiste).

### PUBLICITÉ

Directeur de publicité  
Nicolas Boulange (118 331)  
Directrice de clientèle  
Sophie Bazin (116 32)  
Fax : 01 41 66 1692  
Publicité petits formats  
Emmanuel Vazquez (17 34)  
Maquette publicité  
Dominique Chesnaud  
Bernard de Lyon  
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

### MARKETING / ABONNEMENTS

Responsable marketing  
Anne-Sophie Bouvetier (116 45)  
Assistante marketing  
Anne Perbet (17 55)  
Responsable abonnements  
Gisèle Toldin (116 63)  
François Bensaïd (116 63)  
Maquette marketing  
Darius Berthier

### FABRICATION

Chef de fabrication  
Gilbert Héron

### SERVICE ABONNEMENTS / ANCIENS NUMÉROS

BP 53, 77932 Paris Cedex.  
Tél. : 01 64 61 20 23  
Email : abo.images@emapfrance.com  
France : 1 an (12 numéros) : 48,60 euros  
Autres pays (taxis avion) : nous consulter  
Règlements : chèque bancaire/postal ou carte bancaire

Éditeur-locataire gérant : EMAP ALPHA  
Siège social : 19-21, rue Emile-Duclos, 92150 Suresnes.  
Société anonyme. P-BG : Arnaud Roy de Puyferrat.  
Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EMI-IMAGES.  
P-BG et directeur de la publication : Arnaud Roy de Puyferrat.  
Directeur délégué Emip Live et Directeur de la publication délégué : Marc Aubertin.

Responsable administratif et financier : Patricia Faggiano  
Contrôle de gestion : Marie-Alice De Maza, Laurent Lesclapart  
N° de commission paritaire : 0405 873291  
Régist. légal : à parution.  
Photographies : Ray Graphic, PFDL  
Impression : Tracy Outdoor  
77200 Marne-la-Vallée.  
Distribution : Transport Presse.  
EMAP DIFFUSION, Directeur de département :  
Jean-Charles Guiraud.  
Directeur adjoint : Dominique Redon.  
Responsable diffusion : Philippe Brune.  
Réservez au distributeurs de presse :  
modifications de service et réassort :  
19-21, rue Emile-Duclos 92294  
Suresnes Cedex. Tél. : 01 41 33 52 95.

La reproduction, même partielle, de tous les articles  
parus dans la publication (© Consoles+) est interdite.  
Les informations rédactionnelles publiées dans  
Consoles+ sont libres de toute publicité.  
ISSN 1162-0693  
Printed in France - Imprimé en France



ONLY ON  
XBOX



Une fois née, rien ne pourra l'arrêter.

Conçue pour être belle.

800 kg de muscles dans un corps sain et sculpté  
avec des chromes rutilants - prêts à tailler  
la route à plus de 300 km/h.

Une immaculée conception.

Une fois en piste, vous serez confrontés aux  
mécaniques les plus puissantes du monde.  
Avec chaque nouveau prototype, vous devrez  
être plus performant.  
C'est votre protégée contre les autres.

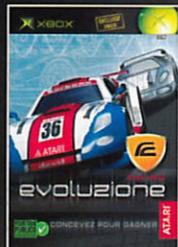
Conçue pour la vitesse et le plaisir des yeux,  
mais surtout, pensée pour marquer l'histoire.



RACING

evoluzione™

Concevez pour gagner



ATARI



# RAYMAN 3

RAYMAN EST DE RETOUR.  
NOUVELLES ARMES, NOUVEAUX POUVOIRS, NOUVEAUX ENNEMIS.



[www.raymanzone.com](http://www.raymanzone.com)



HIT MUSIC only !\*



GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2



PC CD-ROM

Rayman® 3 Hoodlum Havoc © 2003 Ubi Soft Entertainment. The logo and the character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. All trademarks are owned by the respective rights holders. / Ubi Soft Entertainment makes no claim to any such trademarks. / TM. ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Nintendo®, Game Boy™, Game Boy Advance™ and © are trademarks of Nintendo CO., LTD. / Microsoft, Xbox and the Xbox logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. / .p. and PlayStation®2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

