

OFFICIEL. EXCLUSIF. JOUABLE !



XBOX

Le magazine officiel Xbox

www.xboxmag.fr

ON Y A JOUE !

**YAGER, RAYMAN 3,
VEXX, LAMBORGHINI
DOA XTREME BEACH VOLLEY...**

Partagez nos premières impressions

**XBOX
LIVE**



Nos conseils pratiques pour être prêt

TEST + DEMO JOUABLE

PANZER DRAGOON ORTA

Le jeu qui met le feu à la Xbox

PLUS DE 30 PAGES DE TESTS



**future
games**

The Best choice for gamers

MARS 2003

NUMERO 13



T 05279 - 13 - F 9,00 €

namco

WWW.NAMCO.COM

mieux vaut donner
que recevoir.

Débloquez 15 mouvements de désarmements mortels.

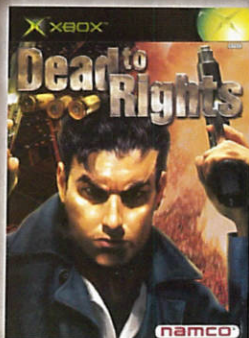


Soyez sans merci... nettoyez la vermine à coups de colt 45, de Kalachnikov, ou shotgun... ; combattez à mains nues ou utilisez des boucliers humains.

Dénichez vos ennemis et reniflez les bombes grâce au flair de votre compagnon canin, Shadow.



Découvrez un jeu détonnant sur X-Box.
Un scénario et une dose d'action dignes des meilleurs thrillers.
Armé ou à mains nues, déchaînez-vous
pour réaliser des séries de combos meurtriers.





LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

Numéro treize - Mars 2003

101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

ABONNEMENTS

26 Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tel. : 01 46 72 50 89 - Fax : 01 49 60 10 55
E-mail : futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an : 90 € - Etranger : nous consulter

Directrice de la publication : Saghi Zaimi
Directeur du magazine, Editeur : Vincent Alexandre
(vincent.alexandre@futurenet.fr)
Directeur du développement : Xavier Levy (38 04, xavier.levy@futurenet.fr)

REDACTION

Tel. : 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax : 33 (0) 1 41 27 38 39
E-mail : Cyrille.Tessier@futurenet.fr

Rédacteur en chef : Cyrille Tessier (38 34, Cyrille.Tessier@futurenet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Cyril Berrebi
(38 91, cyril.berrebi@futurenet.fr)
Chef de rubrique tests : Frédéric Brunet (66 15, frederic.brunet@futurenet.fr)
Premier rédacteur graphiste : Yann Pesenti
Première secrétaire de rédaction : Katia Mattioli
Photographe : Benoît Moyen

ONT COLLABORE A CE NUMERO

David Calvo, Thomas Diouf, Arnaud Frey, Lâm Hua, Jean-François Mariotti,
Dominique Molinaro, David Montoro (dessinateur), Samuel Pelmar,
Ludovic Tessier, Kim-Long Tran, Florian Viel.

PUBLICITE

Tel. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 38 00

Directeur de clientèle : Vincent Saulnier
Chefs de publicité : Nicolas Letier-Lacaze, Nicolas Faloviez
Responsable trafic : Maguy Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité : Régine Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante
Assistants de fabrication : Sabine Buchet-Gaillard (38 70)
Bénédictine Carpentier (34 50)

DIFFUSION

Responsable abonnements : Thibault Bechet
Chef de produit vente au numéro : Sylvain Duburquois



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est édité par Future France, S.A.
à Directoire et Conseil de surveillance au capital de 6 566 162 euros.
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - RCS
Nanterre : B 388 330 417 - Principal associé : Future Holdings 2002 Ltd.

Présidente du Directoire : Saghi Zaimi
Directrice marketing et commerciale : Saghi Zaimi
Directrice des magazines Business & Internet : Saghi Zaimi
Directeur des magazines Entertainment : Vincent Alexandre
Directrice des ressources humaines : Catherine Bouvier
Directeur de la diffusion : Thierry Cagnion
Directeur commercial : Jérôme Adam
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand
Directeur administratif et financier : Jane Wiley
Directeur des systèmes informatiques : Georges Pécontal
Directeur artistique : Nicolas Camy
Chef de studio pôles jeux : Jean-Michel Sabatié

Distribution : SAEM Transports Presse - Impression : Didier Québécois, 77000
Mary-sur-Marne - Dépôt légal : 4^e trimestre 2002 - Copyright Future France 2001
Imprimé en France / Printed in France

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est interdite sans accord écrit de la société Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos, et dessins adressés au MAGAZINE OFFICIEL XBOX publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresse figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'informations, sans aucun but publicitaire.

Ce numéro du MAGAZINE OFFICIEL XBOX contient : 1 DVD

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



Media with passion
www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco.

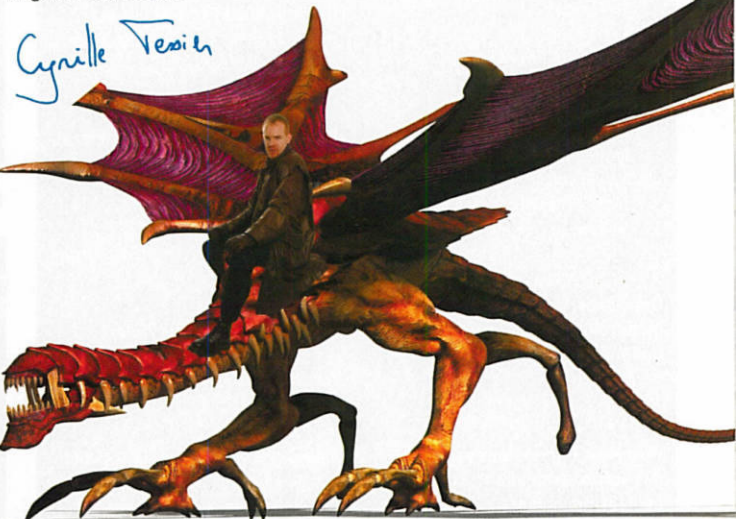
Jusqu'au bout du rêve



Ce mois-ci, nous avons reçu un exemplaire de *Steel Battalion* pour une version test est une chose courante à la rédaction, mais son emballage, à savoir une énorme boîte en carton, l'est nettement moins. *Steel Battalion*, c'est ce jeu de robot géant (bon d'accord : une simulation de tank vertical) accompagné d'une manette absolument délirante, constituée de trois modules à monter pour une longueur

totale de quatre-vingt centimètres. Avec ses 5 kilos, ses deux manches à balais, ses trois pédales et sa quarantaine de boutons, inutile de dire que l'engin ne passe pas inaperçu. A priori, le jeu lui-même n'est qu'un prétexte à l'utilisation de cet accessoire, qui transforme le tout en une véritable expérience. Personne n'est dupe sur le succès de *Steel Battalion*, pas même Microsoft qui distribuera ce jeu en très petite quantité sur notre territoire. Car même à 200 euros (ce qui n'est pas cher vu la qualité de la manette), le but de la manœuvre n'était pas d'en vendre des tonnes. *Steel Battalion* est l'aboutissement du rêve d'une équipe de développement. Un rêve rendu possible uniquement sur Xbox. Et c'est ça qui nous plaît. Même si sur notre console, le gros de la production se retrouve souvent sur d'autres machines, si parfois les exclusivités ne sont que temporaires, nous avons des dizaines de jeux inédits qui transcendent le genre même du jeu vidéo (jetez un coup d'œil page 94 sur tous nos tests effectués depuis le premier numéro). Et après tout, un bon jeu reste un bon jeu. Dans les mois qui viennent, des titres exceptionnels, originaux et novateurs arriveront sur notre console, sans parler du Xbox Live, qui lui va tout simplement révolutionner vos heures de jeux sur console. Si ce futur vous intéresse, nous vous le ferons découvrir chaque mois. Quant au présent, tous les jeux du mois sont testés dans ce numéro, et notre DVD vous permettra même d'en tester certains. Avant de vous laisser poursuivre votre lecture, sachez que nous préparons un numéro exceptionnel pour le mois prochain. Il faut dire que nous y fêterons le premier anniversaire de la Xbox et le lancement du Xbox Live ! Alors bon jeu à tous et à très bientôt !

Rédacteur en chef
Magazine Officiel Xbox



SOMMAIRE MARS 2003

🔴 XCLUSIF

Premiers regards, premières images sur les meilleurs jeux de demain.

- >> Breakdown P.14
- >> Matrix P.8
- >> Top Spin P.12

🔴 XPRESS

Nouvelles images et infos sur tous les titres en développement.

- >> A Sound of Thunder P.20
- >> Alias P.18
- >> Bloody Roar P.24
- >> Brute Force P.18
- >> Celebrity Deathmatch P.18
- >> Fable P.28
- >> Godzilla P.22
- >> I, Gladiator P.16
- >> Indy Racing League P.18
- >> La communauté P.30
- >> Les Sims P.26
- >> Men of Valor P.22
- >> Murakumo P.20
- >> NBA Street 2 P.17
- >> Nightcaster II P.26
- >> Nightmare Creatures P.24
- >> Rollercoaster Tycoon P.22
- >> Rolling P.24
- >> Savage Skies P.20
- >> Soul Calibur 2 P.18
- >> True Crime P.24
- >> Urban Freestyle Soccer P.24
- >> Wallace et Gromit P.26

🔴 X FILES

Des dossiers complets sur un jeu, un développeur, un genre ou un thème particulier.

- >> Xbox Live P.50

🔴 XPERIMENTATION

Premières impressions sur des versions de jeux en cours de développement.

- >> DOA X P.34
- >> Lamborghini P.44
- >> Rayman 3 P.37

- >> Shenmue II P.42
- >> Steel Battalion P.46
- >> V-Rally 3 P.40
- >> Vexx P.38
- >> Yager P.36

🔴 XPERTISE

Toutes les sorties testées en toute impartialité.

- >> ATV 2 P.68
- >> Capcom Vs SNK 2 EO P.82
- >> Dr. Muto P.78
- >> Fireblade P.92
- >> Indiana Jones P.88
- >> Legends of Wrestling 2 P.84
- >> Les Deux Tours P.70
- >> Mortal Combat P.66
- >> NBA 2K3 P.80
- >> NFL 2K3 P.86
- >> NHL 2K3 P.74
- >> Panzer Dragoon Orta P.58
- >> Toejam & Earl P.64
- >> World Racing P.76

🔴 XHAUSTIF

Un récapitulatif complet de jeux testés dans les numéros précédents.

🔴 PROJEXION PRIVEE

Pour profiter de toute l'actualité des sorties vidéo.

🔴 XPRIMEZ-VOUS

La rubrique courrier qui vous est à 100% dédiée.

🔴 RAYONS X

Des aides de jeu pour toutes les petites merveilles Xbox que vous avez achetées.

🔴 LE DVD JOUABLE

Tout ce qui vous attend sur la petite galette argentée. Des démos ou des vidéos des jeux qui viennent de sortir ou qui ne vont pas tarder à faire leur entrée sur le marché.

P.112

XPERTISE



PANZER DRAGOON ORTA
Mystique, mythique, toujours aussi planant et plus impressionnant que jamais.



TOP SPIN
La révolution tennistique viendra-t-elle d'un studio français ? P.12



ENTER THE MATRIX
Beaucoup d'action, peu de réflexion mais toujours avec style... P.8

PANZER DRAGON ORTA EXPERTISE

La légende du dragon renaît de ses cendres pour nous offrir le plus haut niveau de jeu du monde...

PANZER DRAGON ORTA

A

Le jeu est un véritable chef-d'œuvre de la technologie Xbox. Il offre une expérience de jeu unique et immersive. Les graphismes sont de haute qualité, et le son est excellent. Le jeu est très amusant et offre de nombreux défis. C'est un jeu que tous les fans de la série apprécieront.

PDO nous enchante encore.

P.58

OFFICIEL. EXCLUSIF. JOUABLE !

Le Magazine Officiel Xbox
www.xboxmag.fr

ON Y A JOUÉ !
YAGER, RAYMAN 3, VEXX, LAMBORGHINI DOA XTREME BEACH VOLLEY...
Partagez nos premières impressions

XBOX LIVE
Nos conseils pratiques pour être prêt

TEST + DEMO JOUABLE
PANZER DRAGON ORTA
Le jeu qui met le feu à la Xbox

PLUS DE 30 PAGES DE TESTS

BIO DAN TOBIAM & EARL III
MORTAL KOMBAT
LES DEUX TOURS
INDIANA JONES
WORLD RACING

EXCLUSIF

BREAKDOWN

Namco lève le voile sur un titre qui s'annonce bien furieux.

DANS LA MATRICE

LA CASTAGNE

BREAKDOWN

Namco lève le voile sur un titre qui s'annonce bien furieux.

P.72

X FILES

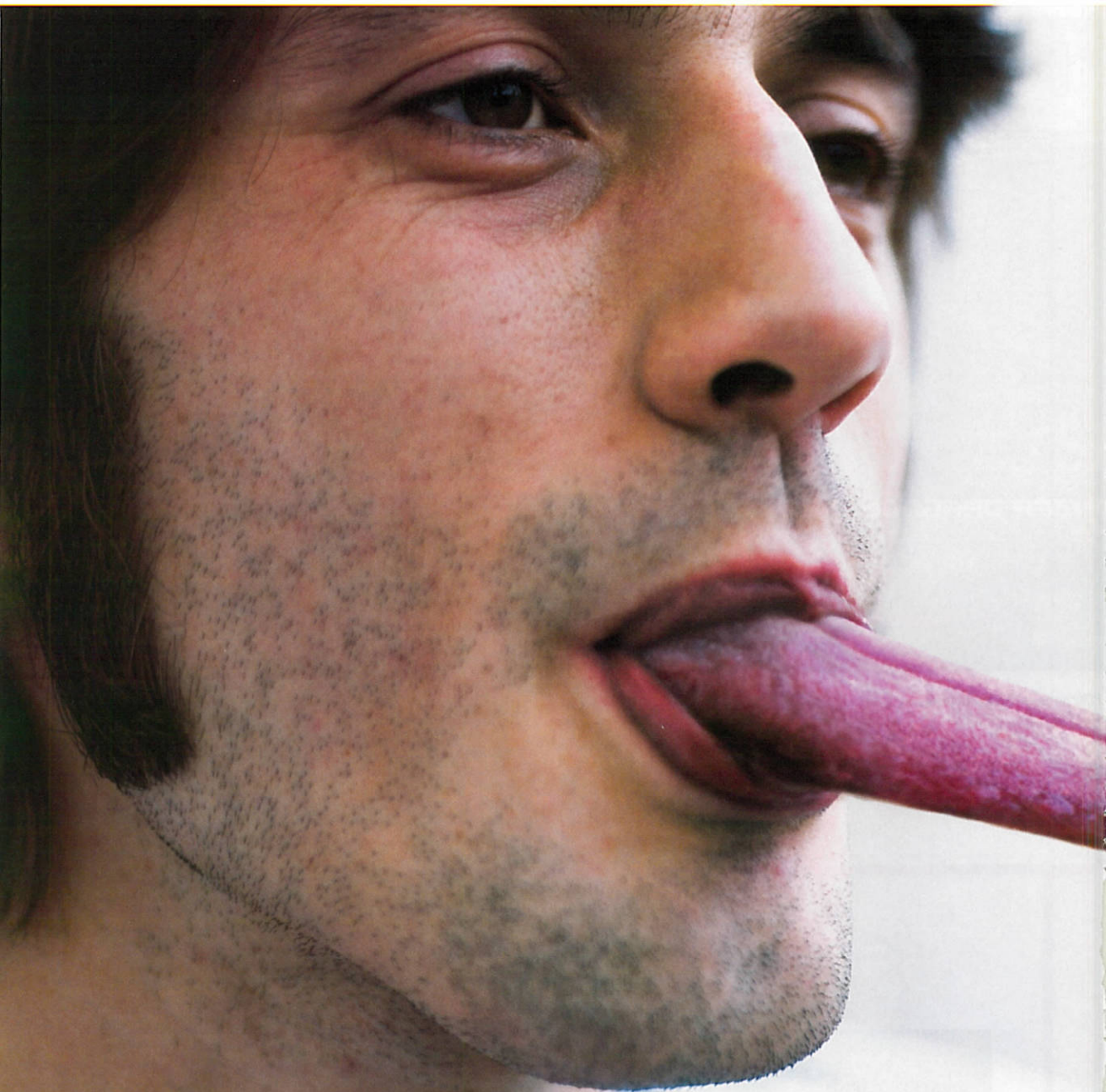
STEEL BATTALION

Les robots géants investissent la rédaction.

STEEL BATTALION

Les robots géants investissent la rédaction.

P.46



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

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



ENTER THE MATRIX

Les machines gouvernent le monde ! La résistance s'organise sur Xbox.

INFOS

DEVELOPPEUR : SHINY
 EDITEUR : INFOGRAMES
 GENRE : ACTION
 JOUEUR : 1
 SORTIE : MAI 2003

▶ Bienvenue dans le monde réel : la phrase culte a été prise à la lettre par Infogrames. Rendez-vous matinal pour prendre l'Eurostar et nous remarquons, parmi les invités, la présence de Bruno Bonnell, fondateur d'Infogrames, parmi les invités. Diantre ! Ce n'est pas tous les jours qu'un boss se déplace avec la masse pour aller voir un jeu ! *Matrix*, c'est du *big business* : Infogrames a signé un chèque

de 47 millions de dollars pour racheter Shiny, possesseur de la licence cyberpunk. Ça mérite tout de même le déplacement, vu la réputation du studio (des génies toujours à la bourre, responsables entre autres de *Messiah* et *MDK*). Dans trois mois, la machine marketing hollywoodienne se sera mise en marche et il sera impossible de ne pas entendre parler de *Reloaded* et *Revolutions*, développement et conclusion de la trilogie SF la plus tendance de l'année. Les deux films sortiront respectivement en mai et en novembre, soutenus par un buzz phénoménal (affiches, teasers, trailers, invasion des télévisions...). Bref, le jeu DOIT sortir à temps pour surfer sur le tsunami publicitaire. Histoire de brouiller les pistes, il s'appellera *Enter the Matrix* et proposera une lecture alternative du deuxième long-métrage. On gobe la pilule bleue et nous

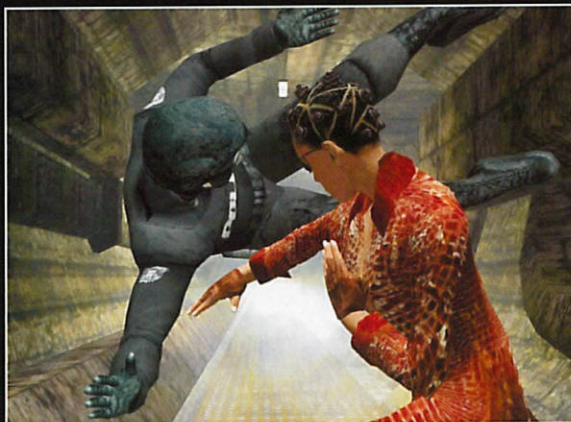
voilà transportés au cœur de Londres, face au grand David Perry (2 mètres hors taxe au garrot). Le gourou de Shiny nous explique, pendant une bonne heure, les principaux atouts de son produit, ses liens avec les frères Wachowski et combien il aime le background des films. S'il feint l'enthousiasme, il a toutes ses chances pour remporter un Oscar... *Enter the Matrix*, pour faire bref, s'annonce comme un *Max Payne* avec en plus des phases de conduite et de vol, comprenant de nombreux passages vidéo exclusivement tournés pour le jeu. La symbiose entre Hollywood et le monde du jeu vidéo n'a jamais atteint de tels sommets vu l'active participation des acteurs du film ! La *Matrice* va bientôt être une réalité dans votre Xbox : lisez attentivement la suite pour décoder les lignes vertes !

FRED



» XTRA

» Les frères Wachowski, pendant l'écriture des trois films, ont également tracé les grandes lignes du scénario du jeu. Ils ont parcouru la planète afin de trouver un studio de développement qui corresponde à leurs attentes. Hideo Kojima, le cerveau des MGS, a été auditionné, de même que l'équipe de Bungie (*Halo*). Mais c'est Dave Perry, très gros fan des films, qui a su convaincre les frangins. Vaut mieux pas qu'il se rate...



↑ A mains nues, vous êtes redoutable !



↑ oubliez l'infiltration, Matrix c'est l'action à l'état pur !

PILOTE OU ASSASSIN ?



A la différence de *Max Payne* ou *Dead to Rights*, *Enter the Matrix* vous proposera deux aventures distinctes. Vous devrez choisir entre deux personnages au début du jeu. Tous ont été modélisés et *motion capturés* grâce à la participation des vrais acteurs ! Non, vous ne jouerez pas Neo (« *Quel intérêt de jouer un Dieu ?* » dit Dave Perry), ni Trinity, Morpheus ou l'Agent Smith. Vous ferez la connaissance de Niobe et Ghost, personnages clés du deuxième film. Niobe, demoiselle à la coiffure étrange, affectionne les longs manteaux en cuir rouge et excelle dans le pilotage de toutes sortes d'engins à moteur (on l'imagine mal sur un skate de toute façon). De prime abord, elle n'a pas l'air commode, mais reste toute de même plus fréquentable que son acolyte... Ghost incarne le bras armé de Morpheus : c'est un assassin professionnel particulièrement habile

au combat. Deux personnages aux aptitudes parfaitement complémentaires qui devront conjuguer leurs talents pour libérer le monde du joug des machines. Le level design variera selon votre héros mais sachez que tous vos problèmes ou presque se résoudreont par le biais de gunfights intenses ! Et si jamais vous manquez de munitions, pas de soucis. Morpheus vous a téléchargé dans le cerveau des petits programmes d'arts martiaux forts utiles : en un clin d'œil, vous enchaînez punchs et kicks comme un Van Damme au meilleur de sa forme ! Niobe et Ghost disposent de la capacité de « *tordre les règles* » (voir page suivante), un pouvoir inestimable qui vous permettra de sortir vivant de toutes les situations, même les plus désespérées ! Pour finir, oubliez toute notion d'infiltration ou de furtivité, ce n'était pas inscrit dans le cahier des charges : ce sera donc du tout action !



XTRA

➤ Il sera possible de *hacker* le jeu ! Un menu fera apparaître une interface où vous devrez rentrer des codes et des lignes de commandes. Un petit curseur vert clignote et c'est tout... mais taper ? ou /help vous donnera le listing des principales commandes. Les plus malins parviendront à communiquer avec les autres personnages du film, à obtenir des cheat codes ou des modes bonus. Sortez vos vieux bouquins de DOS, ça pourra être utile !



↑ Les angles de caméra ajoutent du dynamisme aux combats.



↑ Niobe participe aussi à des phases d'action.

L'AGENT NE FAIT PAS LE BONHEUR

▶ L'Agent Smith, vous vous en souvenez ? Il est de retour, et cette fois-ci il est venu avec ses potes ! Toujours aussi impeccables, toujours aussi implacables, les Agents seront vos pires ennemis dans *Enter the Matrix*. Visiblement fasciné par ces machines à tuer sapées comme des bureaucrates de troisième zone, Shiny leur a offert un rôle assez important dans le jeu. Tout d'abord, vous serez confrontés à leurs sbires humains, qui ont la fâcheuse tendance de se déplacer en groupe et lourdement armés. Normal, ce sont tous des membres des forces de l'ordre : la police, c'est la Matrice ! Les SWAT ou assimilés constitueront donc le gros des troupes ennemies. Si jamais les affrontements tournent en leur défaveur, les Agents débarquent en personne ! Ils pourront se matérialiser dans les corps de leurs subordonnés. Rassurez-vous, cela est rare : les Agents joueront le rôle de boss de fin de niveau pour la plupart. En cas de rencontre inopportune, ouvrez vos oreilles et guettez une sonnerie de téléphone afin de vous téléporter en lieu sûr. Fuir n'est pas une option mais une obligation. Quand même, ce n'est pas bien de tirer sur des flics, et la morale dans tout ça ? « Vos ennemis sont des programmes, il n'y a rien de mal à supprimer un logiciel nocif », nous explique David Perry. Ouf !



↑ Les perspectives ont bénéficié d'un soin particulier.



↑ Le système de lock, entièrement automatisé, permet une grande précision.

TORRE LES REGLES

▶ Le Focus : c'est là que réside toute la différence entre *Enter the Matrix* et un jeu d'action ordinaire. On peut le définir comme étant votre capacité à pouvoir altérer votre environnement. Courir sur les murs, bondir de plusieurs mètres, esquiver des balles... ne sont que quelques-unes des possibilités de ce don. Dans le jeu, une simple touche permettra de gérer tous les effets du Focus. Courez face à un mur : vous cognerez la tête. Courez et appuyez sur le bouton magique et vous verrez votre perso marcher à l'horizontale ! *Idem* en ce qui concerne les sauts et d'autres mouvements. Lors des bastons, le Focus devient particulièrement utile : en premier lieu, il ralentit le temps autour de vous, à la *Max Payne*. Classique, mais très pratique ! Vous viserez également avec plus de précision. Mais c'est lors des combats à mains nues que l'usage du Focus devient jouissif. Vous vous battez alors avec une rapidité et une force surhumaines, enchaînant combos, désarmements et projections à la vitesse de l'éclair. La caméra virevolte dans tous les sens, offrant des angles de vue audacieux très proches de l'esthétique du film, John Gaeta (directeur de la photo pour les films, honteux plagiaire de l'effet Bullet Time inventé par le réalisateur français Michel Gondry) a aidé Shiny concernant le placement des caméras virtuelles. Motus en ce qui concerne l'usage du Focus lors des phases motorisées : on pourra s'en servir, mais on ne sait pas encore comment. Enfin, sachez que vous en disposez en quantité limitée mais qu'il se recharge assez rapidement si vous prenez le temps de vous reposer !

■ *Rage Against the Machine* : le groupe de rock révolutionnaire s'est séparé mais sa chanson « Wake Up », qui figurait au générique du premier film, a tourné en boucle pendant la présentation du jeu. Hasard ou coïncidence ?



XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

SOYONS CLAIR, VOUS N'ÊTES PAS ICI POUR SAUVER UNE PRINCESSE.

Ça sent la poudre, pas le poudrier: aux commandes d'un blindé de 12m de haut, votre job c'est de tout péter - pas de sauver une princesse. Tout doit disparaître ! Liquidation totale ! Plus de 40 missions, des tonnes d'armes lourdes, des dizaines de robots à piloter... Et si vous en voulez encore plus, vous pourrez déferler le monde entier sur Xbox Live et narguer vos adversaires de vive voix.

Alors... Prêt à tout réduire en bouillie ?



www.xbox.com/fr/mechassault

*SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE



*VOYEZ PLUS. ENTENDEZ PLUS. RESSENTEZ PLUS. JOUEZ PLUS. © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Les informations contenues dans ce document concernent un produit en version pré-commerciale qui peut faire l'objet de modifications importantes avant sa première mise sur le marché. Ces informations sont données à titre indicatif uniquement. Microsoft ne donne aucune garantie, expresse ou implicite, en ce qui concerne ce document ou les informations qui y sont contenues. Portions ©2002 Day 1 Studios. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Mechassault, Xbox, Xbox Live et les logos Xbox sont soit des marques détenues par Microsoft Corporation soit des marques déposées par Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Les noms de sociétés et de produits existants mentionnés aux présentes peuvent constituer les marques de leurs propriétaires respectifs.

EXCLUSIF



TOP SPIN

PAM et Microsoft, la paire tennistique montante de 2003, est bien partie pour remporter le grand Chelem.

CYRIL BERREBI

INFOS

DEVELOPPEUR : PAM

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : SPORT

JOUEURS : 1 A 4

SORTIE : 2 EME SEMESTRE 2003



On n'est jamais mieux servi que par soi-même. C'est très certainement ce qu'ont dû penser les responsables de lancement de projets Xbox chez Microsoft.

En voyant la vague jeux de tennis sorti en même pas un an, un constat s'impose : la quantité est là (*Slam Tennis*, *Tennis Masters Series*, *WTA Pro Tennis*, *Fila Tennis*) mais côté qualité, on se

retrouve au mieux avec des milieux de tableau. Les têtes de série se font désirer. Alors quand le studio français de PAM, spécialisé dans le sport arrive avec un projet ambitieux, l'envie de développer sur la machine qui lui permettrait de réaliser le jeu de tennis techniquement irréprochable et surtout online, le courant passe assez rapidement. Et les deux parties n'en forment rapidement plus qu'une. Les développeurs de PAM ont gentiment accepté « d'échanger quelques balles avec nous » et de nous dévoiler quelques secrets de fabrication de *Top Spin*. Bien entendu, à environ six mois de la sortie prévue, impossible de dire si les réglages, l'IA ou la structure du mode Carrière seront parfaites. Mais il faut avouer que les premières impressions et surtout leur manière d'aborder différents sujets comme la création de personnages, d'environnements ou l'approche

de tout ce qui tourne autour du jeu réseau nous ont particulièrement emballés. Une chose est certaine : la réalisation est déjà d'excellente facture, de celles qui font dire « Ça, c'est un jeu Xbox ! ». Le résultat est là et même s'il n'est encore que provisoire, on imagine qu'il va laisser la concurrence loin derrière. Les modèles 3D, criants de réalisme héritent des toutes dernières améliorations dans le domaine. Textures de peau travaillées, vêtements animés indépendamment du squelette et animation bénéficiant de toute l'expérience de PAM dans le domaine, les seize stars (dont fera partie Sébastien Grosjean) n'auront jamais paru si réalistes. Pas de doute qu'avant la fin 2003, pour peu que vous vous intéressiez un minimum au sport, ce titre risque d'être celui qui vous fera craquer pour le Xbox Live, si ce n'est déjà fait.



↑ Certains joueurs n'hésitent pas à se salir.



↑ Les gestes les plus spectaculaires sont au rendez-vous.

PAS DE PROGRESSION SANS TRAVAIL



Qu'il soit préétabli ou créé, votre joueur possède certaines caractéristiques primaires (puissance, volée, service...) et des compétences secondaires, un peu à la manière d'un jeu de rôles. Pour parvenir à former un joueur efficace, pas de secret : du travail, de la sueur, des matchs éprouvants et des séances d'entraînement éreintantes. Elles devraient être constituées de mini-jeux proches de ce qui se fait dans la réalité. Probablement pas de quilles à shooter en un nombre limité de services, mais pas de doute que le lanceur de balles automatique va tourner à plein régime...

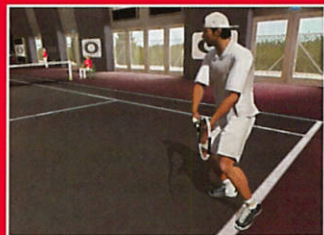


↑ Loin des clameurs de la foule, les terrains d'entraînement sont parfaits pour retravailler les bases.

TOUS UNIQUES



Top Spin intègre la possibilité de créer son propre personnage. Le système employé est simple pour l'utilisateur. Modulable à l'infini, il permet de se construire en quelques secondes un personnage charismatique aux proportions cohérentes. Le système existe depuis longtemps dans de nombreux jeux de sport, mais la façon de l'appréhender ici est tout bonnement révolutionnaire tant elle est synonyme de liberté et de convivialité. Avec un minimum de pratique, les plus doués réussiront probablement à se créer un double virtuel dans le jeu. De la même manière, la gamme de vêtements et d'accessoires vous donnera l'occasion de concevoir un joueur tout à fait unique. D'autant que certains éléments ne se débloqueront qu'une fois certains objectifs réussis. En un coup d'œil, on saura que vous n'êtes pas un débutant.



↑ Sébastien Grosjean, la star montante du tennis français en polygones et en textures.



↑ Sur les services, les effets peuvent être assez traîtres.

XTRA

↳ Lors de notre passage dans les locaux, nous avons eu la chance de voir un des modéleurs 3D travailler sur les personnages féminins du jeu, un gros paquet de catalogues, de magazines féminins et de parutions moins avouables sur les genoux. Quelque chose nous dit que les joueuses créées pour *Top Spin* tiendront plus d'Anna Kournikova que d'Aranxa Sanchez...



↑ Un hommage à Yannick ?

EXCLUSIF



BREAKDOWN

Malgré la désorientation et un réveil brutal, le héros de *Breakdown* nous lâche quelques indices sur ce jeu bien mystérieux.

ARNOSAN

INFOS

DEVELOPPEUR : NAMCO

EDITEUR : NAMCO

GENRE : ACTION / BASTON

JOUEUR : 1

SORTIE : INDETERMINEE



« Il y a des matins où plus rien ne va. Tout mon corps me fait mal, ma tête est lourde. Où suis-je ? Je ne me rappelle pas de cet hôpital. Soudain, une jeune fille fait irruption dans ma chambre. Elle me dit de la suivre

si je veux vivre. Peu à peu, tout me revient, la mission No Return qui a rasé la majeure partie de la ville après une gigantesque explosion, les militaires qui quadrillaient le secteur... Ce que je croyais être un hôpital s'avère être un centre d'expérimentation scientifique, la cible primaire de l'explosion. Des troupes d'assaut veulent à tout prix me liquider. Mais pourquoi ? Je dois m'enfuir. Et cette jeune fille ne sera pas de trop pour me donner un coup de main, vu la quantité de soldats aux quatre coins du bâtiment. Cette petite semble avoir des prédispositions pour venir à bout de ses adversaires (coups de couteaux, enchaînements de coups de pied), une vraie tigresse ! Au hasard de quelques rencontres, un médecin m'informe que

« je ne suis pas comme les autres ». Lors de notre inspection dans un laboratoire, nous découvrons des rangées de colosses aux yeux bleus dont le seul objectif est de tout détruire ! Aussi surprenant que cela puisse paraître, ils résistent aux balles ! Un bouclier semble les rendre intouchables. Lors de ma fuite, je me retrouve ensuite dans les toilettes du bâtiment. Mon bras me fait affreusement souffrir. Un halo de lumière jaune s'en dégage ! Je me sens investi d'une force démentielle qui me permet de frapper ces colosses à poings nus ! Seul un étrange personnage aux cheveux blancs et tatoué sur une majeure partie du corps me posera quelques soucis. Il semble être au courant de ma visite. Qui est-il ? Je suis perdu... Tout cela est-il bien réel ? »



↑ Quelque chose nous dit que votre force de frappe vient d'exploser...

LA CASTAGNE

▶ Le plus surprenant dans *Breakdown*, c'est la vue proposée lors des combats. En vue à la première personne, notre héros distribuera des coups de poing et la caméra suivra les mouvements de balance de son corps pour donner plus de puissance aux coups. Si vous avez le mal de mer, mieux vaut éviter de jouer à *Breakdown*. A un moment, vous vous retrouverez encerclé par une dizaine de mutants. Avoir un bon timing et ne pas se laisser surprendre sera la clé de votre survie. Lors de certains combats, votre équipière ne sera pas de trop. Fan de close combat et faisant preuve d'une agilité hors pair, elle ne fera qu'une bouchée de vos adversaires. Mais nos deux héros devront s'entraider s'ils ne veulent pas mourir.



↑ Madame Irma prévoit une grosse distribution de pains.



↑ Les amateurs de street fight retrouveront leurs sensations.



↑ Votre copine d'un jour manie le couteau à merveille.

XTRA

» Le développement de *Project Breakdown* (qui s'appellera *Breakdown* au final) a été plus que chaotique. Les équipes de Namco ont souffert de plusieurs départs ces dernières années et peu de gens restent en place. Résultat : cela nuit au bon développement des jeux. Namco devrait finir son année fiscale en beauté (on l'espère pour eux) avec *Soul Calibur 2*. Le titre sortira le 27 mars au Japon. C'est la crise partout !



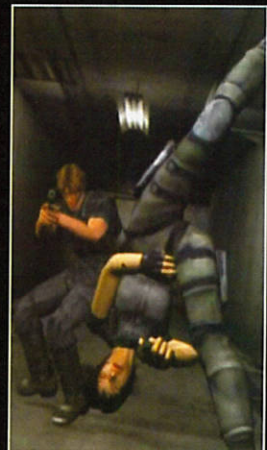
↑ Certaines phases s'apparenteront à du *House of the Dead*.

DANS LA MATRICE

▶ Toute l'intrigue du jeu tourne autour de la perception de la réalité. Ça ne vous rappelle pas un certain film ? Dans *Breakdown*, notre héros aura une force surhumaine et sera témoin d'événements surnaturels. Dans la bande-annonce, la jeune fille qui prête main forte à notre héros n'hésite pas à marcher sur les murs avant de donner un coup de pied dans la mâchoire d'un garde... En évitant toutes les rafales de balle, bien entendu. Espérons juste que les développeurs ne se laisseront pas trop emporter et nous offrent un titre aussi maniable que dynamique.



↑ Ne faites pas ça chez vous. Tout d'abord prenez appui sur le mur à droite. Après avoir évité les balles, prenez de l'altitude et préparez-vous... A lui faire manger ses dents. Il n'y a pas à dire, ça défoule !





DEVELOPPEUR : ACCLAIM / EDITEUR : ACCLAIM / SORTIE : FIN 2003 / JOUEUR : 1 AU MOINS

I, GLADIATOR

Cet hiver, il entre dans l'arène casque ajusté et lame affûtée.



Nous sommes en l'an 106 et Trajan vient de mourir. Sanguinaire et dépravé, Arruntius prend sa suite et regarde l'Empire tomber en ruine des terrasses de ses palais romains. Méconnaissable, la cité éternelle a été brutalement réaménagée afin d'offrir un terrain de jeu suffisant aux plus vaillants des gladiateurs. Combattant anonyme, à vous de vous faire un nom dans cette colossale arène. Un héros sans identité, un tyran détraqué, *I, Gladiator* n'est pas sans rappeler une œuvre qui a sauvé la carrière de Ridley Scott. Gageons que Acclaim Manchester, qui réalise ici son premier titre, nous

épargnera les délires orinico-romantiques et les effets bassement lacrymaux chers au film, pour nous proposer un titre d'action tranchant, plein de sang, de sable et de sueur. Porté par un scénario riche en rebondissements, *I, Gladiator* vous permettra d'éviscérer allègrement des créatures plus ou moins mythologiques et des gladiateurs concurrents. Votre héros pourra manier diverses armes et verra ses compétences augmenter au fil des combats, jusqu'à devenir un véritable dieu de l'arène. Chaque ennemi vaincu augmentera le niveau de votre Blood meter. Une jauge qui, une fois pleine, vous confèrera une force herculéenne, voire la possibilité d'être assisté de quelques

guerriers squelettes ou encore de déchainer les puissances élémentaires. Et si vous aimez figoler le travail, il vous sera possible d'achever vos adversaires grâce à des coups dignes des fatalités d'un certain *Mortal Kombat* ! Reste que l'on ignore encore de quelle façon vont se dérouler les parties. S'agira-t-il d'un jeu d'action à l'ancienne ou d'un vrai jeu de baston doté d'une mise en scène solide, mystère ! Au vu des premiers clichés, on pourrait penser qu'il s'agit là d'un beat'em all. Mais, comme Rome, *I, Gladiator* ne se fera pas en un jour. En développement depuis de longs mois, le jeu ne sortira pas avant l'hiver prochain et devrait encore faire parler de lui d'ici là !

Sommaire

A SOUND OF THUNDER

Prêt pour une course-poursuite infernale à travers l'espace et le temps.

p. 20

BRUTE FORCE

Il va falloir patienter encore un peu, mais c'est pour la bonne cause.

p. 18



GODZILLA

Combats de monstres en caoutchouc dans les rues de Tokyo.

p. 22

LES SIMS

Ça vous plaît à vous de payer des factures et de faire le ménage ?

p. 26

MEN OF VALOR

Les développeurs de Medal of Honor s'attaquent à la guerre du Vietnam.

p. 22

MURAKUMO

Un jeu d'action frénétique venu du Japon enfin distribué en France.

p. 20

ROLLER COASTER TYCOON

Une des sagas de jeu de gestion les plus appréciées sur PC adaptée sur Xbox.

p. 22

SOUL CALIBUR II

Des infos, des exclus, des dates : Namco lâche enfin le morceau.

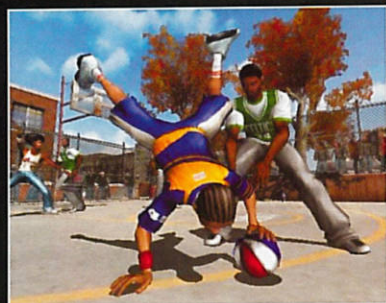
p. 18



TRUE CRIME

Poursuites, gunfights et arts martiaux : du pur ciné Hong-Kong !

p. 24



NBA STREET VOL. 2

DEVELOPPEUR : NU FX & EA CANADA / EDITEUR : EA
SORTIE : ETE 2003 / JOUEURS : 1 A 4

Jump Street, deuxième !

Le basket de rue, c'est bien, mais c'est encore mieux avec des stars. Et de l'idole, vous allez en avoir avec ce *NBA Street Vol. 2*, premier volet disponible sur notre belle boîte verte. Ce ne sont pas moins de 150 joueurs de la NBA, retraités depuis des années ou en pleine activité, qui vont régler leurs comptes sur le bitume de 10 terrains urbains. Enchaîner les paniers avec cette belle galerie de vainqueurs devrait être un vrai jeu d'enfant. La prise en main a été légèrement revue, tout en restant assez proche du système de *SSX Tricky*. Grâce à l'analogique droit, il sera possible de sélectionner le joueur qui doit recevoir la passe, de sélectionner celui-ci alors qu'il n'a pas encore récupéré la balle et de faire un appel pour un alley-oop. Deux mouvements font également leur apparition : « pass out » pour faire une passe au-dessus du panier, et « off the hezay » pour que le ballon file juste au-dessus de la tête d'un de vos adversaires et atterrisse dans les mains d'un coéquipier. Le goudron va fondre, cet été !



EN BREF

CELEBRITY DEATHMATCH

Take Two prépare en ce moment une adaptation de la célèbre émission diffusée sur MTV. Mettant en scène les stars du show biz version pâte à modeler dans des matchs complètement loufoques, *Celebrity Deathmatch* risque d'être plutôt déjanté !



ALIAS

Pas encore aussi célèbre que *Buffy*, cette série diffusée sur Tva et M6 n'en ravit pas moins les amateurs d'action, de conspiration et de rebondissement. Acclaim vient tout juste d'annoncer le développement d'un jeu vidéo inspiré de la série. On lui souhaite une meilleure réussite que celui tiré de *Dark Angel*...

DEVELOPPEUR, EDITEUR : NAMCO / SORTIE : 2EME SEMESTRE 2003 / JOUEURS : 1 OU 2

SOUL CALIBUR II

Spawn will never die...

La légendaire épée maudite débarquera bientôt sur Xbox. En effet, la suite du meilleur jeu de combat 3D à l'arme blanche débarque le 27 mars au Japon et en août aux USA (sûrement à la fin de l'année pour l'Europe). Non content de nous servir la version la plus élaborée du soft (en arcade, *SC II* en est à sa quatrième réactualisation corrigeant les bugs et autres défauts du jeu), Namco promet d'ajouter une tonne d'options supplémentaires. En plus des habituelles options Arcade, Versus, Team Battle,

Time Attack, Survival et Practice, l'éditeur japonais réintroduira le Weapon Master Mode. Tous ceux qui ont adoré ce mode dans *Soul Blade* (PSone) seront ravis de le retrouver dans cette nouvelle mouture. Cette quête se caractérise par le fait que chacune des armes débloquées changera la manière d'affronter les adversaires. A l'instar des versions GC et PS2, un perso totalement inédit fait son apparition, Necrid. Sans oublier Spawn, une des figures mythiques des comics US en exclusivité sur Xbox.



↑ On espère que Spawn aura autre chose qu'un cure-dent pour se battre.



↑ Ça s'annonce grandiose !

DEVELOPPEUR : DIGITAL ANVIL / EDITEUR : MICROSOFT
SORTIE : JUIN 2003 / JOUEURS : 1 A 4

BRUTE FORCE

L'union fait la force !

Initialement prévu pour la fin de l'année 2002, *Brute Force*, l'un des projets les plus attendus par les possesseurs de Xbox, s'est vu repoussé jusqu'au printemps pour finalement être confirmé en juin (enfin, si tout va bien...). Tout ça pour que le soft soit peaufiné à l'extrême, aussi bien au niveau de la réalisation que du gameplay. Vous prendrez toujours le contrôle d'une escouade de quatre baroudeurs, lâchée dans un contexte futuriste. Composée de Hawk, maîtresse de l'infiltration, Tex, monsieur Arnold « Commando » Schwarzenegger, Flint, experte dans l'art de sniper et Brutus, extraterrestre bestial, l'unité pourra se jouer comme le quatuor de soldats de *Conflict Desert Storm*. Vous devrez donner les bonnes directives à chacun de vos coéquipiers en temps réel ou carrément switcher entre les quatre personnages pour mener à bien vos

missions. Mais plus que le jeu en solo, ce sont les modes multi qui constitueront le réel intérêt de *Brute Force*. Préparez-vous à exterminer de l'alien en écran splitté et même en réseau local !



↑ Entraînez-vous à Conflict en attendant.

360 MODENA FORCE GT

Que la Force soit avec vous !

Thrustmaster continue son partenariat avec la Scuderia et offre à la Xbox le premier volant à retour de force digne de ce nom. Finies les vibrations aléatoires : deux bons gros moteurs vont vous mener la vie dure ! Question finition, ce produit vise le luxe : macaron Ferrari, look réussi, système de fixation efficace (ventouses et vis)... Il est même possible de le poser sur ses genoux grâce à une astucieuse structure en plastique ! Rien à redire concernant la précision. Le pédalier, en revanche, s'avère un peu trop petit et les pédales nous semblent trop hautes et trop dures. A 100 €, nous sommes en droit de nous attendre à l'irréprochable !



■ Prolifique : après avoir permis à Capcom de faire un jeu sur l'univers de Spawn, McFarlane a aidé Namco dans l'élaboration de Spawn et Necrid pour *Soul Calibur 2*.

Libérez la puissance de votre console

Achetez ces produits chez ...

Busi
Boutique.com

www.busboutique.com

SURCOUF

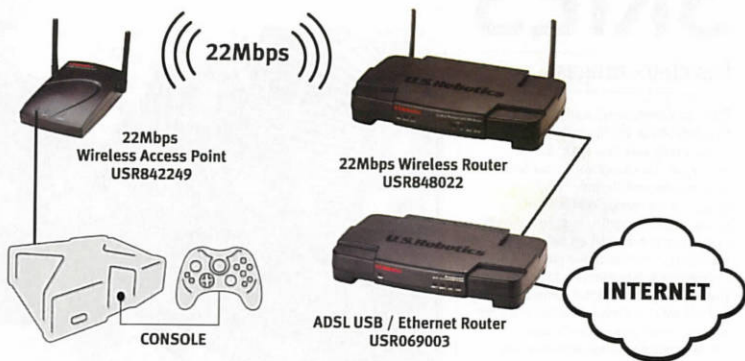
www.surcouf.com

AuBonMicro.Com

www.aubonmicro.com



Internet sans fil pour votre console :
ADSL et réseau U.S. Robotics



www.usr.com/fr

Ne manquez pas notre concours dans le prochain numéro

U.S.Robotics®

Ready. Set. Connect.™

DEVELOPPEUR : COMPUTER ARTWORKS / EDITEUR : BAM! / SORTIE : MAI 2003 / JOUEUR : 1

A SOUND OF THUNDER

Retour vers le passé

A peine *The Thing* terminé, les développeurs de Computer Artworks se remettent à l'ouvrage avec un jeu d'action/aventure au concept plutôt ambitieux. Vous êtes en 2038. Dans les bottes de Travis Ryer, vous allez poursuivre à travers la planète et surtout le temps, un groupe de fanatiques

dangereux. Cette secte va tout faire pour remonter à travers les âges et détourner la comète à l'origine de la disparition des dinosaures. Et comme Travis Ryer n'était pas fan de *Turok* dans sa jeunesse, il va tout faire pour empêcher ça. A sa disposition, plus d'une dizaine d'armes (mitrailleuse, laser, fusil

de précision...) plus ou moins efficaces face aux créatures engendrées par la modification d'événements passés. Loin d'être une simple succession de phases de carnage et d'énigmes à résoudre, *A Sound of Thunder* prendra apparemment en compte vos actions à un moment donné pour répercuter leurs

effets sur le futur. Imaginez par exemple que vous détruisez l'unique source de tabac dans le passé, revenu à votre époque, plus personne ne fumera de cigarette. Exterminez les rares races de chiens en 3800 avant J.-C. et il n'y aura plus de problème de propreté sur les trottoirs parisiens en 2003 !



DEV. : IROCK / EDITEUR : BIG BEN / SORTIE : MARS 2003 / JOUEURS : 1 OU 2

SAVAGE SKIES

Les cieus rouges

Dans un monde médiéval fantastique, trois factions se déchirent à dos de créatures volantes. Rock, licorne ou dragon, choisissez votre monture ! Chacun dispose de spécificités de puissance, vitesse ou résistance et des pouvoirs particuliers. Le beholder possède, par exemple, un œil gigantesque bien pratique pour sniper ses ennemis. 9 missions solo sont au programme pour chaque camp portant à 27 le total. Un mode Multijoueur dont on ne connaît pas encore toutes les caractéristiques est aussi envisagé.



↑ Une forteresse pas si impenable.

DEV. : FROM SOFTWARE / EDITEUR : AGETEC / SORTIE : MAI 2003 / JOUEUR : 1

MURAKUMO

Robots rebelles



↑ Poursuite éffrénée entre les tours de Port Olivier.

Aperçus depuis plusieurs mois au Japon, les robots de *Murakumo* s'arrêtent enfin à montrer leurs carcasses chromées en France. C'est From Software, à qui l'on doit déjà la série de *Mechas Armored Core* et dont nous vous avions parlé le mois dernier à propos de *O.To.Gi*, qui est à l'origine

de ce projet. Vous vous retrouverez aux commandes d'un monstre d'acier très typé manga dans une grande chasse aux robots dissidents contrôlés par des Intelligences Artificielles. Ces dernières semblent bien décidées à réduire à néant la cité de Port Olivier que vous avez juré de protéger. Très



↑ Faites parler la poudre !

nervex et plutôt spectaculaire, ce titre a trouvé nombre d'adeptes dans son pays d'origine. Mais certains lui ont reproché un côté un peu répétitif et l'absence totale de mode Multijoueur. Nous espérons que ces petites lacunes seront corrigées dans la version européenne...

■ *Buffy maniacs* : une suite de *Buffy* semble prévue, mais ce ne sera apparemment pas le même studio de développement qui s'en chargera.

! Mars 2003 !

Solid Snake infiltre votre Xbox



XBOX



MISSION INFO: 1001



1002



1003



1004



1005



1006



1007



1008



1009



1010



1011



1012

©1997-2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. METAL GEAR SOLID® AND METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE™ ARE TRADEMARKS OF KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC.



MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.

WWW.KONAMI-EUROPE.COM
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.

Disponible également sur PC

TACTICAL ESPIONNAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SUBSTANCE

13^{ème} RUE
LE CRIME ACTION ET SUSPENSE

Hot Line 08 92 68 16 15* 3615 KONAMI

PUBLIC AFFAIRS
RECONSEILLE 15
ANS MOINS DE 18

Bushnell
No. 1 in the USA



Solid Snake
vous observe
avec l'Image View !

LAN PERMANENTE A BRUXELLES !

L'endroit idéal pour se bastonner entre potes



L'avantage des salles de jeux en réseau, c'est qu'une fois que la partie est finie, on se lève et on s'en va ! Fini de se prendre la tête pendant deux heures pour démêler des câbles et trimballer du matériel lourd dans le coffre de la voiture... A Bruxelles, la boutique Game Center a pensé aux groupes de fainéants et propose des bornes de jeu abritant quatre Xbox : l'idéal pour

s'éclater en toute quiétude sur *Halo*, *Ghost Recon* ou *Unreal* et courir sous *Moto GP* ! La conception du meuble a été bien pensée : on regrette juste la taille modeste des écrans. Des tournois sont régulièrement organisés dans les locaux de Game Center : si vous passez par la Belgique, allez faire un saut au 8, rue Voot pour défier les pros du coin et gagner peut-être des cadeaux !

DEV. : PIPEWORKS / ED. : INFOGRAMES / SORTIE : ETE 2003 / JOUEURS : 1 A 4

GODZILLA DESTROY ALL MONSTERS MELEE

Y'a comme un gros lézard !

A l'image des films, les jeux estampillés *Godzilla* sont tous à pleurer de rire. A condition de ne pas avoir dépensé 60 € pour les acquérir. Heureusement, voici venir Atari, bien décidé à reverdir le corps reptilien du monstre géant. Jeu de baston jouable à quatre, *Godzilla : Destroy All Monsters Melee* met en scène 10 créatures officielles, et même le MechaGodzilla 3, le méchant

du dernier film sorti sur les écrans nippons. Tout ce beau monde s'étripe dans des environnements urbains totalement interactifs et il est même possible d'arracher des bâtiments pour les jeter violemment sur son adversaire. La finesse atteint certainement son paroxysme avec le mode Destruction, dans lequel vous devez ravager une ville le plus rapidement possible !



↑ MechaGodzilla, Mothra, King Ghidorah, en voilà du beau monde !

DEVELOPPEUR : 2015 STUDIOS / EDETEUR : VIVENDI
SORTIE : INDETERMINEE / JOUEUR : INDETERMINE

MEN OF VALOR : VIETNAM

Apocalypse... bientôt !

Medal of Honor Débarquement Allié, vous connaissez ? L'équipe à l'origine de ce grand Doom-like semble avoir eu comme une divergence avec Electronic Arts. Conséquemment, les prochains add-on de *MOHDA* sur PC ne seront pas développés par 2015, et le nouveau titre du studio américain sera distribué par Vivendi. Changements de label et de moteur 3D, puisque c'est la base de *Unreal* qui sera mis à contribution pour créer un FPS de grande tenue. Loin des plages normandes,

Men of Valor vous entraînera dans la moiteur de la jungle vietnamienne. Que vous rejoignez la guérilla viet-cong, l'armée régulière nord-coréenne ou les troupes américaines, il vous faudra, comme dans *MOHDA*, apprendre à travailler en équipe. Loin du héros solitaire cher à tant de titres du genre, vous évoluerez au sein d'une petite escouade de bots. Et si vous préférez le contact humain, en plus d'une pléiade de mode Multi, le Xbox Live devrait offrir un mode Campagne en coopératif !



↑ Votre pote Albert, du Minnesota, fait un carton.

DEV. : CHRIS SAWYER / EDETEUR : INFOGRAMES
SORTIE : MARS 2003 / JOUEUR : 1

ROLLERCOASTER TYCOON

Sac à vomis non fourni

Qui aurait pu prévoir qu'un jeu de gestion de parc d'attractions s'écoulerait à plusieurs millions d'exemplaires ? Chris Sawyer, auteur d'un paquet de *Tycoon*, ne s'arrête pas en si bon chemin et ouvre les portes de son parc aux possesseurs de Xbox. A eux d'attirer le maximum de touristes grâce à des attractions assez classiques ou à des grands huit de leur invention. Ça va décoiffer !



LA NOUVELLE GRIFFE DU JEU VIDEO



VEXX™



Également disponible sur
Game cube™ et PlayStation® 2



Acclaim

infos, trucs et astuces
08 93 63 24 66
DE LA ACCLAIM
ED/AF/001



EN BREF

NIGHTMARE CREATURES

Surprise, surprise : Ubi Soft vient de racheter la licence de *Nightmare Creatures*, ex-bébé de Kallisto qui a déposé le bilan l'année dernière. Si le premier opus fut un sympathique jeu d'action, le second fut un plantage mémorable. On espère qu'Ubi saura partir sur de nouvelles bases !



URBAN FREESTYLE SOCCER

Fin! le foot à papa ! Il faut croire que les classiques finissent par lasser, aussi assistons-nous à l'écllosion du beach soccer, du street soccer... Bientôt le water soccer ? Toujours est-il que *Urban Freestyle Soccer* d'Acclaim vous invitera à remporter des matchs de « football de rue ». Aura-t-il l'étoffe d'un *Street Hoop* ?

DEVELOPPEUR : LUXOFLEX / EDITEUR : ACTIVISION /
SORTIE : SEPTEMBRE 2003 / JOUEUR : 1

TRUE CRIME

Los Angeles, Eldorado (air connu)

Depuis peu, un nouveau type de jeu a fait son entrée en scène. Annoncée par *Driver* et *Gran Theft Auto* premier du nom, et désormais représentée par *GTAlli*, *Mafia* et le très décevant *The Getaway*, la vague des jeux décrivant le monde du crime n'a pas fini d'envahir nos petits écrans. Le dernier né, *True Crime* sur Xbox, vous place dans la peau de Nick Kang, un flic ordinaire de Los Angeles. Enfin presque : les origines asiatiques de notre détective le mènent dans un scénario alambiqué où racket organisé et guerre des gangs font rage. Améliorant tout ce qui a été fait jusqu'ici, *True Crime* vous propose des combats à mains nues et des gunfights dignes d'un John Woo. Vous pourrez vous lancer dans des courses-poursuites en voiture où vos adversaires n'hésitent pas à freiner en catastrophe et aller voler le véhicule le plus proche si vous endommagez celui qu'ils conduisaient. Il est également doté d'un système d'IA ennemie assez novateur : si vous ne parvenez pas à capturer un adversaire, il développe un « esprit de vendetta », vous mettra indirectement des bâtons dans les roues et sera deux

fois mieux préparé lors de votre prochaine rencontre. On espère que les trois phases de jeu, aventure, action et conduite se combineront à l'atmosphère particulière de la Cité des Anges pour un cocktail détonnant.



↑ Méchante projection sur un tabouret.

DEVELOPPEUR, EDITEUR : RAGE / SORTIE :
PRINTEMPS 2003 / JOUEURS : 1 A 4

ROLLING

Quand le roller se veut agressif

De nombreux environnements et skate parks calqués sur la réalité, quantité de figures et une motion capture effectuée avec la collaboration d'une vingtaine de superstars de la discipline comme Fabiola Da Silva ou Cesar Mora... *Rolling* veut s'imposer sur nos consoles en *Tony Hawk* du roller skate. Néanmoins, notre première impression est plutôt mitigée. Les graphismes sont ternes (un comble quand on sait que Rage héberge des artistes de talent) et les décors sont modélisés à la hache. Les possibilités semblent assez nombreuses côté figures mais on ne peut combiner rotations et grabs, ce qui pour l'instant, situe *Rolling* un poil au-dessous de son rival direct *Aggressive Inline*. Enfin, plus grave, le jeu manque de pêche et l'ensemble est trop poussif pour un jeu de sport dit « extrême ». On espère que les prochaines semaines permettront d'affiner quelques textures et doper le bébé aux amphétamines...



↑ *Rolling* utilise un système de jeu connu.



↑ Les riders sont plutôt bien modélisés.

DEVELOPPEUR : EIGHTING/RISING/HUDSON / EDITEUR : KONAMI
SORTIE : PRINTEMPS 2003 / JOUEURS : 1 OU 2

BLOODY ROAR

Lycanthropie ? c'est grave ?

Surprise ! L'outsider des jeux de combat, *Bloody Roar*, est annoncé sur Xbox. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de baston pas comme les autres dont les héros sont génétiquement modifiés pour se transformer en créature mi-homme mi-animal. A vous les joies des loups-garous, lions-garous et des lapins bagarreurs. A première vue, ce jeu ne serait pas une simple adaptation des versions précédentes. On espère donc voir des personnages du premier volet parmi les 16 annoncés !



■ Films poilus : on s'accorde à dire ici que *Le Loup-garou de Londres* est le meilleur film de garou, mais on a des fans de *La Compagnie des Loups* et de *La Féline* également.

UN PASSÉ À VENGER.
UN FUTUR À DÉCOUVRIR.

JAMES CAMERON'S
DARK ANGEL



© 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. 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

DEVELOPPEUR, EDITEUR : JALECO / SORTIE : INDETERMINEE / JOUEURS : 1 OU 2

NIGHTCASTER II : EQUINOX

Voyage de noce au pays des sorciers



↑ Un vrai festival d'effets spéciaux.

Nightcaster premier du nom fait partie des premiers titres sortis sur Xbox. Plutôt sympathiques mais ne justifiant pas l'investissement de près de 70 euros, il est rapidement tombé dans l'oubli face à une production de plus en plus impressionnante. La marque Jaleco a en bizarrement repris la licence

et compte bien faire en sorte que le scénario ne se répète pas. Le principe reste le même, avec un jeu d'action mâtiné d'aventure et de quelques zestes de RPG. Le contrôle emploiera à nouveau le système bien pratique des deux sticks analogiques permettant de tirer dans une direction tout en se

déplaçant dans une autre. Il sera enfin possible de jouer à deux en écran partagé. Aran, le magicien du premier volet se verra alors accompagné de sa femme Madeline, plus prompt à sortir l'épée que le bâton magique. Elle cache néanmoins quelques sortilèges dans son sac à main. Grâce à un système de points d'expérience, il vous sera proposé d'améliorer vos caractéristiques et d'acquérir de nouveaux pouvoirs. Ce ne sera pas de trop pour vous en sortir face aux 35 types de créatures et aux 4 boss qui vous attendent tous crocs dehors.

DEVELOPPEUR : INDETERMINEE
EDITEUR : BAM! /
SORTIE : OCTOBRE 2003 / JOUEUR : 1

WALLACE ET GROMIT

Humour british

Le célèbre duo anglais en pâte à modeler fait ses grands débuts dans l'univers du jeu vidéo sous forme d'un jeu de plates-formes/aventure. Vous serez amené à utiliser les capacités particulières de nos deux héros loufoques pour mettre fin aux agissements d'un pingouin déjanté qui a kidnappé tous les bébés animaux du zoo. Dans vos mains, le lance-bananes et le flingue à porridge (véridique !) vont devenir des armes redoutables. Reste à espérer que le duo fonctionnera aussi bien que Munch et Abbe, les figures mythiques d'Oddworld.



DEVELOPPEUR : MAXIS / EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SORTIE : INDETERMINEE / JOUEUR : 1

LES SIMS

Les Sims se mettent au X

Si vous avez réussi à échapper au phénomène des Sims ces deux dernières années, c'est que vous avez eu la chance de vivre dans un monde parallèle ou en orbite autour de la terre. Véritable carton historique sur PC, ce « jeu » vous propose de contrôler la vie de votre avatar dans le monde de Simville. Les Sims représentent en quelque sorte une version avancée des Tamagoshis qui ont fait eux aussi fureur en leur temps. Vous prenez donc en main votre personnage et vous le faites avancer dans la vie. Il devra trouver un travail, apprendre à tenir une maison, à se comporter en société et payer ses factures sous peine d'échec cuisant et de déchéance

rapide. Un peu comme en vrai quoi... Nombreux au MOX sont ceux qui ont du mal à concevoir que l'on puisse ranger Les Sims dans la catégorie « jeu vidéo » et même à comprendre l'intérêt d'un tel soft dont le concept ne fait pas vraiment rêver. Mais la vérité est que ce titre est devenu tellement mythique parmi les possesseurs de micro que son éditeur ne pouvait pas passer à côté de la manne que peut représenter une version console. La recette fonctionnera-t-elle aussi bien auprès des furieux du paddle que des agités de la souris ? Nous le saurons dans quelques mois... Une version online est en développement sur PC. Les Sims bientôt sur le Live ?



Racing Evoluzione ©, © 2002 Midgame Europe SA. All rights reserved. Developed by Mistere. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc. a wholly owned subsidiary of Midgame Europe SA. Microsoft, Xbox and the Xbox Logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

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



FABLE

Nous continuons la publication du journal des développeurs de *Fable*, mais ce mois-ci, c'est au tour d'un de leurs collaborateurs de parler de ce jeu...



↑ Un Arsène Lupin de l'époque. J'aime pas les voleurs.

↑ Fable s'annonce encore plus beau que Morrowind.



↑ Premières visions de l'interface et des effets météo.



↑ Et hop, moi aussi je me la pète torse nu.



↑ Il y a même du brouillard !

Nom : Ian Lovett
Poste : directeur artistique
Précédents travaux : Theme Park World, Forsaken
Jeu favori : Final Fantasy Tactics
Jeu du moment : Advance Wars



Le journal de Big Blue Box

Fable est désormais un vrai monde. Après des mois de travail détaillé et de codage, une flambée d'implémentations a transformé les merveilleux paysages, villes et environnements en lieux animés, remplis de foules et d'animaux. Nous avons intégré des nymphes aériennes, rapides et mortelles en combat, ainsi qu'une large quantité de petits ennemis et créatures que nous voulions mettre depuis longtemps, comme les frelons et les scorpions. Nous sommes tout particulièrement satisfaits du Troll de Terre, un géant qui sort du sol.

Après avoir fini cette incroyable ménagerie, nous avons aussi fait beaucoup de progrès sur les humains et les êtres humanoïdes. Nous avons ajouté le combat au corps à corps et les techniques d'esquive des personnages. Le combat armé est déjà dans le jeu depuis longtemps, mais nous prévoyons de l'affiner, et voir s'il n'y a pas la place pour de nouveaux mouvements. Nous avons passé beaucoup de temps à faire en sorte que les enfants soient réussis. Comprenez, les enfants possèdent 35 animations différentes, rien que pour leurs conversations.

Nous sommes aussi très heureux de l'avancée du scénario. Pendant longtemps, nous avons eu plusieurs bouts éparpillés, mais ce n'est qu'aujourd'hui que nous pouvons voir les scripts fonctionner dans l'univers, et enfin se faire une idée sur la manière dont ils fonctionnent. Quelques rencontres et quêtes ont acquis une existence à part entière une fois intégrées

dans le jeu. Un simple chemin vers un combat devient soudain plus dramatique lorsqu'on voit les profondes forêts inconnues de chaque côté et que l'on devine les choses qui vous guettent juste à l'orée du bois, même si l'humain le plus proche se trouve à plus de six kilomètres.

À chaque nouvel ajout de monstres ou de bâtiments, *Fable* devient encore plus unique. Mais ce que nous apprécions par-dessus tout, c'est de savoir enfin ce que le joueur pourra ressentir. L'incroyable taille du jeu et sa profondeur font basculer *Fable* de la simple aventure à la saga.

NOUVELLE DU FRONT

Fable est un sacré puzzle pour les journalistes. La taille considérable du jeu, ainsi que la masse d'informations qu'il recèle nous ont déjà mis sur de nombreuses fausses pistes, mais voici quelques nouveautés : on sait qu'une journée de vie représentera 48 minutes de jeu et qu'un personnage pourra vivre de 12 ans à 60 ans. Le combat se fera sur deux boutons, une attaque, une parade et une multitude de combos très stylés. Les cadavres resteront au sol pendant quelques jours. La magie, elle, se composera de sorts comme le Ralentissement qui permettra de faire des prouesses à la *Matrix*. Le jeu devrait tourner à 30 fps, ce qui n'est pas rien, et chaque personnage devrait être unique : costume, couleur de peau, aspect des muscles, ventre à bière... créant ainsi des réactions différentes chez chaque PNJ rencontré. Vous l'avez compris, *Fable* s'approche de la perfection de l'action/RPG. L'attente commence à être bien longue...

LA VOIX DE SON MAITRE

Sans les mains

Les jeux sont de plus en plus riches et permettent de plus en plus d'action. Il y a aussi de plus en plus de touches et de combinaisons à mémoriser. Et souvent, c'est au détriment de l'ergonomie. Le nouveau kit de développement livré ce mois-ci intégrera un nouvel utilitaire qui risque bien de révolutionner notre manière d'appréhender les jeux. Grâce à un système



de reconnaissance vocale, le logiciel pourra effectuer, sur simple demande, une action donnée. Imaginez par exemple que dans Halo (au hasard...), vous vous retrouviez dans un endroit sombre avec l'envie d'y voir plus clair, plus besoin d'aller chercher le bouton Blanc, il suffira de dire « lumière » dans votre micro (déjà présent dans le kit Xbox Live). C'est beau la technologie, non ?



↑ Halo 2 intégrera-t-il la technologie de reconnaissance vocale ?

PLANNING

TITRE	SORTIE
BG&E Project	2e trimestre 2003
Brute Force	juin 2003
Crimson Skies	3e trimestre 2003
Dino Crisis 3	4e trimestre 2003
Driver 3	4e trimestre 2003
Halo 2	4e trimestre 2003
Knights of the Old Republic	mars 2003
Midtown Madness 3	mai 2003
Ninja Gaiden	2e semestre 2003
Operation Flashpoint	juin 2003
Project Zero	fin avril 2003
Tao Feng	avril 2003
Starcraft Ghost	4e trimestre 2003
Tork	2e semestre 2003
XIII	3e trimestre 2003

World Racing



Nous aurions pu choisir
la facilité...



Mercedes-Benz



mediactive
www.tdk-mediactive.com

LA COMMUNAUTÉ XBOX

Nous continuons ce mois-ci à vous présenter les meilleurs sites Xbox. Notre chère console motive de sacrés passionnés et nous voulons vous les faire connaître. Cette page leur est consacrée. N'hésitez pas à visiter leurs sites !

www.halo-game.com

Je m'appelle Raphaël Cayrol, alias Eclarap (à droite sur la photo), et je suis rédacteur en chef du premier site francophone dédié à Halo et à sa suite Halo 2 : Halo-Game.com. Lancé le 21 décembre 2001, notre site est un lieu de rencontre international de tous les fans de Halo, le jeu phare de Bungie. Avec un nombre croissant de fans et d'acheteurs de la Xbox (et a fortiori de Halo), notre communauté ne fait que croître. Halo a révolutionné le jeu vidéo et ce n'est pas le Magazine Officiel Xbox qui dira le contraire (note : 19/20). La moyenne des notes dépasse les 96%. Même terminé, la durée de vie du jeu reste exceptionnelle : tricks, explorations, easter eggs et un mode Multijoueur y contribuent. Avec Halo 2, qui sortira en fin d'année, et Halo PC prévu pour cet été, nous devenons un lieu de rencontre majeur pour les futurs joueurs. Cosmopolite, l'équipe d'Halo-Game.com vient de France, de Belgique, de Suisse, et du Québec. Chaque jour, plusieurs news viennent s'ajouter au site

sur Halo et son univers, mais aussi sur la Xbox et Bungie. Il est difficile de trouver des informations sur Halo, Halo 2 pour les non-anglophones. Firfin, le webmaster (à gauche sur la photo), et moi, nous efforçons de rassembler sur le site des news quotidiennes et vérifiées, des dossiers particuliers, des interviews traduits de l'anglais, un forum, mais aussi des rubriques comme les tricks, que vous pouvez apprendre grâce à nos vidéos. Ceux-ci consistent à réaliser des exploits non prévus par les développeurs, comme le Warthog Jump. Vous trouverez aussi un Download Center qui comprend les meilleures phases de gameplay, musiques, vidéos, ou encore une FAQ qui recense toutes questions sur l'univers Halo et Halo 2 : dates de sorties, rumeurs, Xbox Live, armes, niveaux, graphismes, nouveaux personnages, etc. Nous sommes présents aux événements de la communauté Xbox : concours, salons. Nous avons récemment développé une nouvelle version du site,



entièrement repensée, qui présente un nouveau design au style de Halo et de toutes nouvelles rubriques destinées à accueillir des screenshots, wallpapers, storyboards, infos et trailers du jeu le plus attendu de 2003 : Halo 2. Un des grands points forts du site est son interactivité : vous pouvez facilement nous proposer vos astuces, créations artistiques, news, questions, qui seront traitées immédiatement par une équipe de rédaction entièrement à votre écoute. Ce site, c'est avant tout votre site.



www.xbox-attitude.com

Fondé le 1er avril, Xbox-Attitude est devenu en moins d'un an l'un des acteurs majeurs de la communauté Xbox sur Internet. Ce succès, nous le devons à un contenu riche et varié, ainsi qu'à un traitement en continu de l'actualité. Mais si Xbox-Attitude a su se distinguer des autres sites, c'est avant tout grâce à sa rubrique Goodies qui regroupe un nombre impressionnant de wallpapers, screensavers et autres vidéos



consacrées aux jeux et aussi grâce à sa faculté à répondre rapidement aux attentes des internautes. Notre site est d'ailleurs l'un des seuls à proposer à ses membres d'agir directement sur son contenu par la rédaction de news, et actuellement nous comptons près de 11 000 membres inscrits. Nous souhaitons à l'avenir renforcer cette communauté en proposant régulièrement de nouveaux services innovants.



www.xboxfrance.com

Lancé dix jours avant la Xbox en France, XboxFrance.com vous propose depuis maintenant presque un an un contenu de qualité mis à jour régulièrement. Le site est particulièrement fourni en tests (près de 70), en previews (plus de 40) et en fiches jeux (plus de 350). Vous devez sûrement déjà connaître ses forums, accueillants et très actifs. Mais la véritable nouveauté, inédite sur le Net, est son service Live.XboxFrance.com (<http://live.xboxfrance.com>). Vous n'aurez plus d'excuses si vous ratez une partie sur le Live : enregistrez votre Gamertag, créez votre clan, recrutez des membres, et organisez des tournois. Tout ceci se fait en quelques clics sur le site, via une interface simple et efficace. Mais attention, surveillez de près votre conduite : un classement est effectué sur le site pour mettre en valeur les meilleurs joueurs, mais aussi montrer du doigt les moins bons. A très bientôt sur le site !



World Racing®



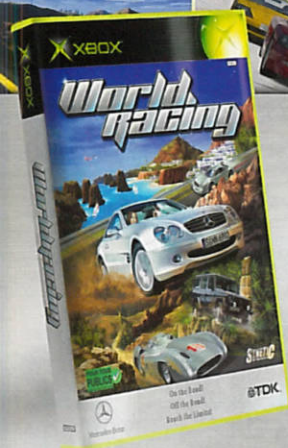
... mais à quoi bon vivre sa vie sans un défi ?

Sur la route ! Hors piste ! Reculez les limites !

Choisissez avec discernement parmi les 109 modèles Mercedes-Benz finement détaillés. La plupart sont des „voitures de rêve“, car certaines des limousines, voitures de sport, voitures de course et de tourisme, quelques-uns des véhicules tout terrain, des voitures classiques et des prototypes existent... mais seulement dans les musées ! Testez vos talents de pilote à l'extrême sur des terrains accidentés, en altitude ou dans les profondeurs des canyons, sur des graviers, sur le sable et le macadam, sous la neige, la pluie et le verglas.

Envolez-vous comme un fou du volant en mode arcade ou ajustez progressivement le niveau de difficulté jusqu'à une simulation de conduite complexe.

- ▶ Amusez-vous sur 117 circuits différents repartis dans 7 décors 3D gigantesques et totalement accessibles (Nevada, Japon, Mexique, Australie, Alpes, Décor urbain et le Centre de test) d'une surface de 6km² !
- ▶ Découvrez les caractéristiques techniques de chaque véhicule grâce aux données originales fournies par Mercedes-Benz !
- ▶ Faites monter votre taux d'adrénaline avec 48 missions et des courses en mode Joueur unique ou Multi-joueurs !
- ▶ Choisissez votre personnage pour enregistrer votre profil et observer ses réactions quand vous rejouez la partie !
- ▶ Conduisez jusqu'à 109 modèles de véhicules différents, dont les Mercedes Class A à S, des modèles anciens ou de course et des prototypes !
- ▶ Jouez en simultané avec d'autres joueurs (4 maximum) en mode écran partagé !
- ▶ Réglez la prise en main de chaque véhicule (du jeu d'arcade à la simulation) pour tester vos capacités !



SYNETIC
The Factory

FEATURING MUSIC FROM
MINISTRY OF SOUND



Mobil 1

W.A.R.I.S.T.
TECHNOLOGY
CASIO

BLAUPUNKT



TDK
mediactive

www.mercedes-benz.de/worldracing

Microsoft® Xbox et les logos Xbox sont soit des marques déposées par Microsoft Corporation soit des marques détenues par Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisés en vertu de licences Microsoft.

LES PLUS
FIDÈLES SONNERIES
(et le plus de téléphones compatibles!)

Téléphones compatibles:
Alcatel, Ericsson, LG, Motorola,
Nokia, Philips, Sagem, Samsung,
Siemens, Siemens, SonyEricsson,
Trio. Détails: www.personobiles.net

2 Exclusif! TOUTES NOS SONNERIES SONT
HIFI - POLYPHONIQUES!

Le plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendrez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie). Exclutif: toutes les sonneries de personobiles seront auto-chargées sur votre téléphone polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones polyphoniques: Alcatel 511 512 525 715 Ericsson 3300 Motorola C330 7120 Nokia 3510 3510i 3650 6610 6650 6210 7250 7560 Panasonic G087 Samsung A800 N600 N620 S100 T100 Siemens CS55...

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 705 707**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: *30 Reggae. 1563. Vous pouvez choisir parmi 30 autres sonneries Reggae en appelant le **0899 705 707** et en saisissant la référence 1563.
CATALOGUE COMPLET: 10 millions d'autres sonneries, par téléphone au **0899 705 707**, ou minitel **3617 MONMOBILE** ou sur www.personobiles.net.

TOP	RAI / RNB (suite)	POP / ROCK (suite)	VARIÉTÉS (suite)	DANCE/ELECTRO
1000 kisses	55011	55011	55055	56133
113 foot la merde	55004	55023	55616	55310
1473, 62 K	56078	55223	55692	56613
4 my people	56093	55136	55158	56779
5.9.1	56303	55853	55798	55144
A demi nue	56101	55113	55739	56116
Addictive	55021	55191	55629	55571
All it have	55025	55212	55629	56104
Always on time	55881	55699	55655	56497
Another day in paradise	56083	55711	55306	56001
Apocalypse how	55042	55029	55826	56645
Are you ready	55017	55124	55616	56771
Art de nue	55607	55454	55616	56771
Assasin de la police	55299	56760	55985	56645
Au nom de la rose	56494	55221	55913	56645
Avec classe	55024	55442	55616	56645
Avoir des potes	55289	55124	55616	56645
Bad boy for life	56086	55141	55739	56645
Bad boys de Marseille	55945	56940	55913	56645
Bad intentions	55606	55713	55616	56645
Because I got High	56971	55076	55616	56645
Because breakdown	56512	55294	55616	56645
Black suits comin'	55567	55616	55616	56645
Block party	55777	55329	55616	56645
Bomba 2002	56302	55017	55616	56645
Bonnie and Clyde	55305	55319	55616	56645
Boom boom	56051	55821	55616	56645
Business	55939	55013	55616	56645
C'est mon truc	55613	55226	55616	56645
Cendrillon du ghetto	56622	55133	55616	56645
Cleaning out my closet	55672	55281	55616	56645
Clint Eastwood	55671	55903	55616	56645
Com with me	56691	55913	55616	56645
Contrôle	55074	55654	55616	56645
Dance for me	55614	55456	55616	56645
Destinée	55037	55124	55616	56645
Diamond noir	55755	55151	55616	56645
Dilemme	55917	55149	55616	56645
Do rire aux larmes	56080	56189	55616	56645
Elle donne son corps avant son nom	55609	55301	55616	56645
Elle est à toi	55077	55273	55616	56645
Enfants du ghetto	55077	55913	55616	56645
Family Affair	56799	55704	55616	56645
Foohish	56315	55688	55616	56645
Freestyler	55582	55613	55616	56645
Fuck moon	56318	55289	55616	56645
Funky cops-Let's Boogie	55898	55979	55616	56645
Funky Maxime	56339	55778	55616	56645
Girls's Paradise	56685	55126	55616	56645
Gang's, girls, girls	56797	55020	55616	56645
Get what you need	56049	55782	55616	56645
Hero	55921	55355	55616	56645
Hey ma	55285	55656	55616	56645
Hey ma in here	55196	55146	55616	56645
I get 5 on it	55565	55280	55616	56645
I need a girl	56301	55292	55616	56645
I'll be missing you	55430	55174	55616	56645
I'm gonna be alright	55572	55008	55616	56645
If you had my love	55703	55852	55616	56645
Independent woman	55703	55673	55616	56645
Je danse le mia	56145	55874	55616	56645
Jenny from the block	55131	55029	55616	56645
Just a little	55075	55704	55616	56645
Killing me softly	56362	55750	55616	56645
La vie	55286	56173	55616	56645
La playa	55377	55596	55616	56645
La tribu de Dana	56473	55985	55616	56645
Le bilan	55667	55985	55616	56645
Le guide du loubard	55667	55985	55616	56645
Le son des bandits	56054	55349	55616	56645
Live in it	55878	55340	55616	56645
Ma Benz	55287	55427	55616	56645
Mai qui est la belle	55596	55026	55616	56645
Miss california	56646	55646	55616	56645
Muff Respect	56487	55787	55616	56645
Oh boy	55923	55311	55616	56645
On s'en sort bien	55680	55247	55616	56645
One minute man	55680	55855	55616	56645
Oublie moi	55678	55786	55616	56645
Paper'd	55314	55189	55616	56645
Perdono	56062	55050	55616	56645
Petit frère	55955	55672	55616	56645
Pier pour cible	55955	55693	55616	56645
Que vous dir	55031	55745	55616	56645
Qui est l'exemple	56906	55167	55616	56645
Qui veut la peau de mon crew	55288	55344	55616	56645

3 LOGOS

LOGO	LOGO	LOGO	LOGO	LOGO
1000 kisses	55011	55011	55055	56133
113 foot la merde	55004	55023	55616	55310
1473, 62 K	56078	55223	55692	56613
4 my people	56093	55136	55158	56779
5.9.1	56303	55853	55739	55144
A demi nue	56101	55113	55739	56116
Addictive	55021	55191	55629	55571
All it have	55025	55212	55629	56104
Always on time	55881	55699	55655	56497
Another day in paradise	56083	55711	55306	56001
Apocalypse how	55042	55029	55826	56645
Are you ready	55017	55124	55616	56771
Art de nue	55607	55454	55616	56771
Assasin de la police	55299	56760	55985	56645
Au nom de la rose	56494	55221	55913	56645
Avec classe	55024	55442	55616	56645
Avoir des potes	55289	55124	55616	56645
Bad boy for life	56086	55141	55739	56645
Bad boys de Marseille	55945	56940	55913	56645
Bad intentions	55606	55713	55616	56645
Because I got High	56971	55076	55616	56645
Because breakdown	56512	55294	55616	56645
Black suits comin'	55567	55616	55616	56645
Block party	55777	55329	55616	56645
Bomba 2002	56302	55017	55616	56645
Bonnie and Clyde	55305	55319	55616	56645
Boom boom	56051	55821	55616	56645
Business	55939	55013	55616	56645
C'est mon truc	55613	55226	55616	56645
Cendrillon du ghetto	56622	55133	55616	56645
Cleaning out my closet	55672	55281	55616	56645
Clint Eastwood	55671	55903	55616	56645
Com with me	56691	55913	55616	56645
Contrôle	55074	55654	55616	56645
Dance for me	55614	55456	55616	56645
Destinée	55037	55124	55616	56645
Diamond noir	55755	55151	55616	56645
Dilemme	55917	55149	55616	56645
Do rire aux larmes	56080	56189	55616	56645
Elle donne son corps avant son nom	55609	55301	55616	56645
Elle est à toi	55077	55273	55616	56645
Enfants du ghetto	55077	55913	55616	56645
Family Affair	56799	55704	55616	56645
Foohish	56315	55688	55616	56645
Freestyler	55582	55613	55616	56645
Fuck moon	56318	55289	55616	56645
Funky cops-Let's Boogie	55898	55979	55616	56645
Funky Maxime	56339	55778	55616	56645
Girls's Paradise	56685	55126	55616	56645
Gang's, girls, girls	56797	55020	55616	56645
Get what you need	56049	55782	55616	56645
Hero	55921	55355	55616	56645
Hey ma	55285	55656	55616	56645
Hey ma in here	55196	55146	55616	56645
I get 5 on it	55565	55280	55616	56645
I need a girl	56301	55292	55616	56645
I'll be missing you	55430	55174	55616	56645
I'm gonna be alright	55572	55008	55616	56645
If you had my love	55703	55852	55616	56645
Independent woman	55703	55673	55616	56645
Je danse le mia	56145	55874	55616	56645
Jenny from the block	55131	55029	55616	56645
Just a little	55075	55704	55616	56645
Killing me softly	56362	55750	55616	56645
La vie	55286	56173	55616	56645
La playa	55377	55596	55616	56645
La tribu de Dana	56473	55985	55616	56645
Le bilan	55667	55985	55616	56645
Le guide du loubard	55667	55985	55616	56645
Le son des bandits	56054	55349	55616	56645
Live in it	55878	55340	55616	56645
Ma Benz	55287	55427	55616	56645
Mai qui est la belle	55596	55026	55616	56645
Miss california	56646	55646	55616	56645
Muff Respect	56487	55787	55616	56645
Oh boy	55923	55311	55616	56645
On s'en sort bien	55680	55247	55616	56645
One minute man	55680	55855	55616	56645
Oublie moi	55678	55786	55616	56645
Paper'd	55314	55189	55616	56645
Perdono	56062	55050	55616	56645
Petit frère	55955	55672	55616	56645
Pier pour cible	55955	55693	55616	56645
Que vous dir	55031	55745	55616	56645
Qui est l'exemple	56906	55167	55616	56645
Qui veut la peau de mon crew	55288	55344	55616	56645

LOGO	LOGO	LOGO	LOGO	LOGO
1000 kisses	55011	55011	55055	56133
113 foot la merde	55004	55023	55616	55310
1473, 62 K	56078	55223	55692	56613
4 my people	56093	55136	55158	56779
5.9.1	56303	55853	55739	55144
A demi nue	56101	55113	55739	56116
Addictive	55021	55191	55629	55571
All it have	55025	55212	55629	56104
Always on time	55881	55699	55655	56497
Another day in paradise	56083	55711	55306	56001
Apocalypse how	55042	55029	55826	56645
Are you ready	55017	55124	55616	56771
Art de nue	55607	55454	55616	56771
Assasin de la police	55299	56760	55985	56645
Au nom de la rose	56494	55221	55913	56645</

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 706 377

+ 0901 901 999 www.persomobiles.net 3617 MONMOBILE



REGGAE
 Urgent 5676
 Could you be loved 5676
 Dépareillé 5673
 Not worry, be happy 5693
 Exodus 56137
 Get up stand up 58135
 I shot the sheriff 56134
 Is this love 56334
 Jamférica 55683
 Jammin' 56759
 Je sais pas jouer 55399
 L'hymne de nos campagnes 56360
 Les lionnes 56082
 Mangez moi 56175
 Sid woman no cry 56758
 Plantation 55128
 Positive Vibration 56066
 Red Red Wine 56332
 Redemption song 56136
 Trop peu de temps 56772
 Waiting in vain 56339
 *30 Reggae! 1563

SKA
 I'mes to you Rudy 55626
 Gangsters 56538
 One step beyond 56546
 Our house 55642
 *10 Ska! 1592

LATIN
 Angola 55753
 Bamboleo 55302
 Copacabana 55335
 El condor pasa 56399
 Guanamerá 56406
 La bamba 56588
 *50 Caracha 56007
 *20 Latin! 1579

ZOUK
 Ter gau 56485
 Alice, ça glisse 55608
 Ba main en ti bo 56725
 Fruit de la passion-Vas-y franky 55621
 Vas-y franky 55653
 *10 Zouk! 1565

RATON LÉOPARD
 A vava inuwa 55318
 Abdel Kader 55435
 Aïcha 56667
 Bidia 56469
 Main dans la main 55941
 Menfi 55432
 Ne me jugez pas 55389
 *10 Raton Léopard! 56792
 Tellement je t'aime 56599
 Wahrane wahrane 55374
 Ya rahay 55334
 Yoam yara yoam 55521
 *10 Raton Léopard! 5562

WORLD
 For Boyard 56914
 Kalinka 55859
 Ramaya 55919
 *10 World! 5592

JEUX VIDÉO
 Ace Combat 4 56366
 Blinx: The time sweeper 55270
 Breath of fire 56370
 Burnout 2 55061
 Crash Bandicoot 56671
 Devil may cry 56877
 Dragon Ball Final Bout 56672
 Fury 56727
 FIFA 2002 56070
 Final Fantasy 10-Zanarkand 56060
 *10 Final Fantasy! 1572

ALCATEL
 Gran turismo 3 56726
 GTA Vice City 55921
 GTA Vice City 55963
 Half Life 56385
 Halo 56741
 *10 Alcatel! 56727

SPÉCIAL
 La planète au trésor 55272
 Max Payne 56961
 Medal of Honor-En première ligne 56337
 Metal Gear Solid 2 56337
 *10 Spécial! 5592

DESIGNS ANIMÉS
 Albatros 56719
 Barbapapa 56822
 Belle et Sébastien 55934
 bittohoque 56295
 Capitaine Jack 56717
 Cat's eyes 55129
 Chroniques de la guerre de Lodon 56361
 Dragon Ball Z 56789
 Cowboy bebop 56363
 Evangelion 55231
 Gamera 56846
 Goldorak 56668
 Great Teacher Onizuka 56029

DESIGNS ANIMÉS (suite)
 Jeann's Young 56913
 Joann et Serge 56979
 L'Age de glace 56294
 L'étrange Noël de Mr Jack 56305
 L'inspecteur Gadget 56733
 La panthère rose 56629
 Le château dans le ciel 55458
 Le roi lion 56261
 Le voyage de Chihiro 56191
 Les chevaliers du Zodiaque 56982
 Les mondes enloqués 56987
 Les mystérieux dits d'or 56735
 Les Schtroumpfs 56986
 Les Simpsons 56615
 Looney Tunes 56943
 Maya l'abeille 56601
 Mimi Cracra 56984
 Mon voisin Totoro 56719
 Nicky Larson 55225
 Olive et Tom 56190
 Princesse Mononoke 55072
 Princesse Sarah 56985
 Rémy sans famille 55651
 Sakura 56126
 Scooby doo 56620
 Shrek 56517
 South Park 56705
 Tifouf 55297

SÉRIES TV (suite)
 Urgent 56683
 Ushuaia 56933
 X-Files 56614
 Xena la guerrière 56638
 *160 Séries! 1551

FILMS
 Arizona Dream 56090
 2001, l'odyssée de l'espace 56889
 8 1/2 56257
 8 mille-Lose yourself 55215
 A la poursuite d'Octobre Rouge 55857
 Air France-Air screen for day 56188
 Ajax-Carmen 55793
 Amélie Poulain 56633
 Apocalypse now 56489
 Arizona Dream 56090
 Austin Powers 55198
 Austin Powers 3 55198
 Bagdad Café 56887
 Basic Instinct 56258
 Batman 56719
 Beetlejuice 55967
 Blues Brothers 56756
 Braveheart 55968
 Buena Vista Social Club 56186
 Bullit 55969
 Cœur de dragon 56904
 Chat noir, chat blanc 55832
 Conan le barbare 55971
 Danse avec les loups 55973
 Délivrance 56958
 Dragon Rouge 55174
 E.T. 56030
 Eyes wide shots 56024
 Flash dance 56502
 Gangs of New-York 55443
 Ghost dog Mc Beal 56796
 Ghostbusters 56268
 Grease 56754
 Harry Potter à l'école des sorciers 56875
 Harry Potter et le chœur des sorciers 55194
 Il était une fois dans l'ouest 56628
 Le dit une fois en Amérique 56294
 Il était une fois la révolution 56252
 Indiana Jones 56715
 *10 Divers/Jingle! 55183

FILMS (suite)
 Terminator 56673
 The full monty 56888
 Titanic 56742
 Tomb Raider-Le film 56521
 Top Gun 56880
 Un homme et une femme 55111
 West side story-Maria 56004
 Yamakasi 56752
 *190 Films! 1553

PUBLICITÉS
 Air France-Air screen for day 56188
 Ajax-Carmen 55793
 Amélie Poulain 56633
 Apocalypse now 56489
 Arizona Dream 56090
 Austin Powers 55198
 Austin Powers 3 55198
 Bagdad Café 56887
 Basic Instinct 56258
 Batman 56719
 Beetlejuice 55967
 Blues Brothers 56756
 Braveheart 55968
 Buena Vista Social Club 56186
 Bullit 55969
 Cœur de dragon 56904
 Chat noir, chat blanc 55832
 Conan le barbare 55971
 Danse avec les loups 55973
 Délivrance 56958
 Dragon Rouge 55174
 E.T. 56030
 Eyes wide shots 56024
 Flash dance 56502
 Gangs of New-York 55443
 Ghost dog Mc Beal 56796
 Ghostbusters 56268
 Grease 56754
 Harry Potter à l'école des sorciers 56875
 Harry Potter et le chœur des sorciers 55194
 Il était une fois dans l'ouest 56628
 Le dit une fois en Amérique 56294
 Il était une fois la révolution 56252
 Indiana Jones 56715
 *10 Divers/Jingle! 55183
 Jeux interdits 56792
 Jurassic park 56507
 L'aïe ou la cuisse 56678
 L'Arnaque 56299
 L'Exorciste 56740
 La boum 55665
 La plage-Pure shores 55725
 La planète au trésor 55192
 La soupe aux choux 56620
 Le bon, la brute et le truand 56562
 Le clan des siciliens 56256
 Le fic de Beverly Hills 56076
 Le gendarme de St Tropez 55608
 Le grand bleu 55304
 Le grand bleu 2 une deuxième note 55038
 Le mépris 55602
 Le parrain 56078
 Le père noël est une ardeur 56912
 Le pont de la rivière Kwai 55605
 Le Professionnel 56039
 Le séigneur des anneaux: les deux tours 55625
 Le vieux fusil 56054
 Leon 55981
 Les aventures de Rabbi Jacob 56272
 Les bronzes (y a du soleil...) 55957
 Les bronzés font du ski 56915
 Les charlots de feu 56240
 Les demoiselles de Rochefort 55185
 Les dents de la mer 55994
 Les tentons flingueuses 55792
 Love Story 56679
 Muriel Goodby to death 56073
 Matrix Wake up 56793
 Men in Black 56624
 Men in Black 2 56740
 Midnight Express 56248
 Mission 56248
 Mission Cléopâtre 56048
 Mon nom est personne 55263
 Mon oncle 56259
 Mut of Africa 56639
 Pour quelques dollars de plus 56247
 Pour une poignée de dollars 56246
 Pretty woman 56021
 Pulp Fiction-Miailrou 56628
 *10 Tulp Fiction 55628
 Rencontres du troisième type 55337
 Resident evil-Le film 56525
 Retour vers le futur 55007
 Rocky 56814
 Scarface 56074
 Scary movie 2 56516
 Scream 56991
 Scary movie 2 56516
 Sister act 55001
 Spiderman 56126
 Star Wars-Marche impériale 56965
 Star Wars-Thème 55824
 *10 Star Wars 55770
 Taxi 56743

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 0899 706 377 pour télécharger votre fond d'écran ou image couleur! L'image que vous choisissez est adaptée à la taille de l'écran du téléphone. Compatible: Ericsson T300 T302 T68 Nokia 3510i 3650 S100 G100 6200 6610 6650 7210 7250 7650 8650 8910i Panasonic GD67 GD87 Sagem MYX-5 Samsung T100 S100 Siemens S55...

SÉRIES TV (suite)
 Terminator 56673
 The full monty 56888
 Titanic 56742
 Tomb Raider-Le film 56521
 Top Gun 56880
 Un homme et une femme 55111
 West side story-Maria 56004
 Yamakasi 56752
 *190 Films! 1553

PUBLICITÉS
 Air France-Air screen for day 56188
 Ajax-Carmen 55793
 Amélie Poulain 56633
 Apocalypse now 56489
 Arizona Dream 56090
 Austin Powers 55198
 Austin Powers 3 55198
 Bagdad Café 56887
 Basic Instinct 56258
 Batman 56719
 Beetlejuice 55967
 Blues Brothers 56756
 Braveheart 55968
 Buena Vista Social Club 56186
 Bullit 55969
 Cœur de dragon 56904
 Chat noir, chat blanc 55832
 Conan le barbare 55971
 Danse avec les loups 55973
 Délivrance 56958
 Dragon Rouge 55174
 E.T. 56030
 Eyes wide shots 56024
 Flash dance 56502
 Gangs of New-York 55443
 Ghost dog Mc Beal 56796
 Ghostbusters 56268
 Grease 56754
 Harry Potter à l'école des sorciers 56875
 Harry Potter et le chœur des sorciers 55194
 Il était une fois dans l'ouest 56628
 Le dit une fois en Amérique 56294
 Il était une fois la révolution 56252
 Indiana Jones 56715
 *10 Divers/Jingle! 55183
 Jeux interdits 56792
 Jurassic park 56507
 L'aïe ou la cuisse 56678
 L'Arnaque 56299
 L'Exorciste 56740
 La boum 55665
 La plage-Pure shores 55725
 La planète au trésor 55192
 La soupe aux choux 56620
 Le bon, la brute et le truand 56562
 Le clan des siciliens 56256
 Le fic de Beverly Hills 56076
 Le gendarme de St Tropez 55608
 Le grand bleu 55304
 Le grand bleu 2 une deuxième note 55038
 Le mépris 55602
 Le parrain 56078
 Le père noël est une ardeur 56912
 Le pont de la rivière Kwai 55605
 Le Professionnel 56039
 Le séigneur des anneaux: les deux tours 55625
 Le vieux fusil 56054
 Leon 55981
 Les aventures de Rabbi Jacob 56272
 Les bronzes (y a du soleil...) 55957
 Les bronzés font du ski 56915
 Les charlots de feu 56240
 Les demoiselles de Rochefort 55185
 Les dents de la mer 55994
 Les tentons flingueuses 55792
 Love Story 56679
 Muriel Goodby to death 56073
 Matrix Wake up 56793
 Men in Black 56624
 Men in Black 2 56740
 Midnight Express 56248
 Mission 56248
 Mission Cléopâtre 56048
 Mon nom est personne 55263
 Mon oncle 56259
 Mut of Africa 56639
 Pour quelques dollars de plus 56247
 Pour une poignée de dollars 56246
 Pretty woman 56021
 Pulp Fiction-Miailrou 56628
 *10 Tulp Fiction 55628
 Rencontres du troisième type 55337
 Resident evil-Le film 56525
 Retour vers le futur 55007
 Rocky 56814
 Scarface 56074
 Scary movie 2 56516
 Scream 56991
 Scary movie 2 56516
 Sister act 55001
 Spiderman 56126
 Star Wars-Marche impériale 56965
 Star Wars-Thème 55824
 *10 Star Wars 55770
 Taxi 56743

6 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO



Personnalisez votre logo avec le texte que vous voulez. Choisissez un logo "Zone perso". Appelez le 0899 706 377 ou le 3617 MONMOBILE. Le choix "Vous connaissez la référence". Le service que vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce à des équivalences des lettres ci-contre, il s'y insère dans la Zone perso. Vous obtenez la nouvelle référence perso de votre logo, vous pourrez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis, il est conservé à vie!

0 110 A 2 K 55 U 88 : 123
 1 111 B 22 L 555 V 888 : 1234
 2 112 C 222 M 6 W 9 : 125
 3 113 D 3 N 66 X 99 : 126
 4 114 E 33 O 666 Y 999 : 127
 5 115 F 333 P 7 Z 9999 : 128
 6 116 G 4 R 77 : 120 : 129
 7 117 H 44 R 777 : 121 : 130
 8 118 I 444 S 7777 : 121 : 131
 9 119 J 5 T 8 ? 122 : 132

Logo vide 23300
 Logo vide : utile pour effacer un ancien logo 23300
 Logo vide 27700
 Logo vide 27700
 Logo vide 25000
 Logo vide 25000

CLASSIQUE
 Sème Symphonie 56879
 Ave Maria 55178
 Boléro 55716
 Carmina burana 56740
 La flûte enchantée 55795
 La lettre à élise 56881
 La marche Turque 55833
 Le moulin à vent 55181
 Les quatre saisons de printemps 55348
 Pavane pour une infante défunte 55206
 Pierrot Lunaire en la mine du roi 55175
 Hymne Espagnol de nuit 56883
 *30 Classique! 1558

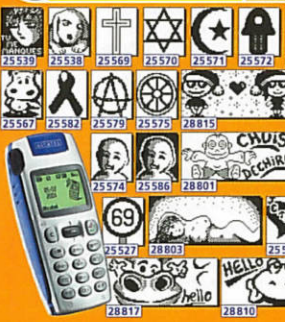
JAZZ
 Armstrong 56307
 Hit the road jack 56885
 Just a gigolo 55792
 La pluie fait des clochettes 56422
 So what 56883
 Summertime 56884
 The girl from ipanema 56910
 Tu verras 55981
 *20 Jazz! 1560

COMPTINES / ENFANTS
 A la pêche aux moules 55876
 Béatrice 55996
 Bouba 55278
 *20 Comptines! 1595

HYMNES
 Hymne Algérien 56668
 Hymne Allemand 56662
 Hymne Belge 56665
 Hymne Brésil 56067
 Hymne Corse 56279
 Hymne Espagnol 56669
 Hymne États Unis 56666
 Hymne France 56660
 Hymne Israël-Hatikva 56667
 Hymne Italie 56664
 Hymne Maroc 56670
 Hymne Portugal 56270
 Hymne Royaume Uni 56661
 Hymne Russe 55858
 Hymne Espagne 56668
 Hymne Turquie 56744
 L'internationale 56921
 Le chant des partisans 55458
 *20 Hymnes! 1560

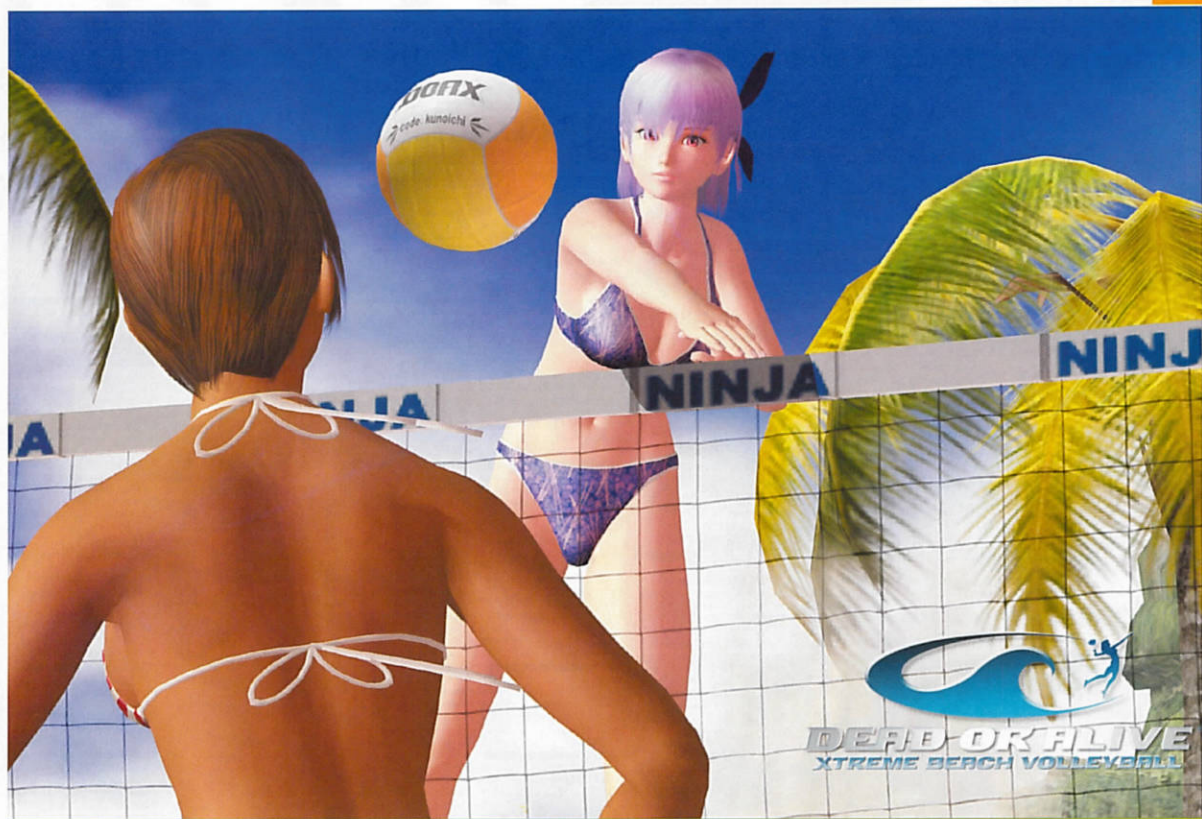
HUMOUR
 Bazoul 56652
 Bieston et Dorothée 55880
 C'est toi que je t'aime 55579
 Galing in the rain 55001
 Itsy kyt maille 55527
 Le cochon dans le mois 55602
 Rap tout 55577
 Sach stach 55608
 Vix et Versa 55578
 *20 Humour! 1598

7 SPÉCIAL ALCATEL



Les Alcatel 511, 512, 525, 715 peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés. Vous ont l'avantage de laisser l'heure affichée. 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!

23537 23538 23539 23540 23541 23542 23543 23544 23545 23546 23547 23548 23549 23550 23551 23552 23553 23554 23555 23556 23557 23558 23559 23560 23561 23562 23563 23564 23565 23566 23567 23568 23569 23570 23571 23572 23573 23574 23575 23576 23577 23578 23579 23580 23581 23582 23583 23584 23585 23586 23587 23588 23589 23590 23591 23592 23593 23594 23595 23596 23597 23598 23599 23600 23601 23602 23603 23604 23605 23606 23607 23608 23609 23610 23611 23612 23613 23614 23615 23616 23617 23618 23619 23620 23621 23622 23623 23624 23625 23626 23627 23628 23629 23630 23631 23632 23633 23634 23635 23636 23637 23638 23639 23640 23641 23642 23643 23644 23645 23646 23647 23648 23649 23650 23651 23652 23653 23654 23655 23656 23657 23658 23659 23660 23661 23662 23663 23664 23665 23666 23667 23668 23669 23670 23671 23672 23673 23674 23675 23676 23677 23678 23679 23680 23681 23682 23683 23684 23685 23686 23687 23688 23689 23690 23691 23692 23693 23694 23695 23696 23697 23698 23699 23700 23701 23702 23703 23704 23705 23706 23707 23708 23709 23710 23711 23712 23713 23714 23715 23716 23717 23718 23719 23720 23721 23722 23723 23724 23725 23726 23727 23728 23729 23730 23731 23732 23733 23734 23735 23736 23737 23738 23739 23740 23741 23742 23743 23744 23745 23746 23747 23748 23749 23750 23751 23752 23753 23754 23755 23756 23757 23758 23759 23760 23761 23762 23763 23764 23765 23766 23767 23768 23769 23770 23771 23772 23773 23774 23775 23776 23777 23778 23779 23780 23781 23782 23783 23784 23785 23786 23787 23788 23789 23790 23791 23792 23793 23794 23795 23796 23797 23798 23799 23800 23801 23802 23803 23804 23805 23806 23807 23808 23809 23810 23811 23812 23813 23814 23815 23816 23817 23818 23819 23820 23821 23822 23823 23824 23825 23826 23827 23828 23829 23830 23831 23832 23833 23834 23835 23836 23837 23838 23839 23840 23841 23842 23843 23844 23845 23846 23847 23848 23849 23850 23851 23852 23853 23854 23855 23856 23857 23858 23859 23860 23861 23862 23863 23864 23865 23866 23867 23868 23869 23870 23871 23872 23873 23874 23875 23876 23877 23878 23879 23880 23881 23882 23883 23884 23885 23886 23887 23888 23889 23890 23891 23892 23893 23894 23895 23896 23897 23898 23899 23900 23901 23902 23903 23904 23905 23906 23907 23908 23909 23910 23911 23912 23913 23914 23915 23916 23917 23918 23919 23920 23921 23922 23923 23924 23925 23926 23927 23928 23929 23930 23931 23932 23933 23934 23935 23936 23937 23938 23939 23940 23941 23942 23943 23944 23945 23946 23947 23948 23949 23950 23951 23952 23953 23954 23955 23956 23957 23958 23959 23960 23961 23962 23963 23964 23965 23966 23967 23968 23969 23970 23971 23972 23973 23974 23975 23976 23977 23978 23979 23980 23981 23982 23983 23984 23985 23986 23987 23988 23989 23990 23991 23992 23993 23994 23995 23996 23997 23998 23999 24000



↑ C'est quand même plus féminin que de régler ça sur un ring.

DOAX NIGHT FEVER

La nuit tombée, vous ne pourrez plus vous balader sur l'île et disputer des matchs de volley ou vous relaxer au soleil. Seule alternative, dépenser tout l'argent glané au cours de la journée en allant faire un tour au casino. Roulette, black jack, poker, machines à sous... Tout est fait pour que vous vous croyiez à Las Vegas ! Sortir enrichi de quelques milliers de crédits supplémentaires ou bien se préparer à récupérer tout l'argent perdu en gagnant les matchs du lendemain dépendra énormément de la chance. Êtes-vous nés sous la bonne étoile ?



↑ Les cartes utilisées sont à l'effigie des superbes créatures de DOAX.

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL



Opération séduction avec les huit plus belles femmes du monde vidéolu...brique !

KEEM

Entré fantasmé et démonstration technologique, l'objet de convoitise tant attendu arrive bientôt. Après nous avoir fait languir pendant des mois à coups d'images et d'annonces chocs, Tecmo a bien voulu fournir quelques vidéos *in game* rendant son jeu encore plus polémique. Sujet à de houleux débats entre fans de la série et détracteurs devant les thèmes faciles mis en avant par la Team Ninja, DOAX lève enfin le voile. Gros plan sur ce qui apparaîtra comme l'un des softs les plus marquants (dans tous les sens du terme) de cette année 2003. Habitué des tournois *Dead or Alive*, Zack le champion de muay tai et cousin pas si éloigné de Dennis Rodman (l'ex-joueur en NBA a d'ailleurs prêté sa voix pour doubler le boxeur tai), vient de remporter une coquette somme à Las Vegas. Blindé aux as, le combattant hors pair s'est alors acheté une

magnifique île des mers du Sud qu'il a aménagée à sa convenance. Renommée Zack Island, cet endroit paradisiaque abrite non seulement diverses boutiques, un hôtel (il y a même un casino) mais aussi l'un des moteurs graphiques 3D les plus aboutis toutes machines confondues ! Les filles sont magnifiquement modélisées, les décors de toute beauté avec une multitude de détails et l'animation reste l'une des plus fluides qu'il ait été permis de voir. On commence une partie en choisissant l'une des 8 tentatrices et c'est parti pour deux semaines de vacances ensoleillées ! Lisa, nouvelle venue dans la saga, vous accueille alors et vous fait comprendre que l'invitation à DOA 4 n'était qu'un prétexte pour convier les protagonistes à s'exposer sous les *sunlights* des tropiques. Au programme, beach volley, casino, bronzage et copinage ! Eh oui, débarquant seule (?) sur cette île de la tentation, il faudra développer les relations avec les autres filles en vue de participer aux phases dites « sportives » du soft.



↑ Quelle sera votre prochaine partenaire ? Le choix est difficile...



↑ Smasher puissamment ou faire une feinte ?



↑ Ce mini-jeu permet de gagner de l'argent.

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- ↑ Un environnement visuel incroyable.
- ↑ Plein de mini-jeux.
- ↑ C'est pas mal de jouer à la Barbie...

A REVENDIR !

- Quelques scintillements.
- Risque de répétitivité sur le long terme.
- Impossibilité de jouer à quatre !



↑ L'incontournable boutique de maillots.

Une réalisation impeccable, une tonne d'objets à débloquer, des tas de mini-jeux, un système relationnel sympa, de somptueuses nanas... Que demander de plus ? Des phases de volley plus poussées ? Pourquoi pas, mais ce n'est pas vraiment le problème. Pour le moment, ce qui manque réellement, c'est un mode Quatre joueurs. Plaisir définitivement solitaire ?



↑ « Boys, boys, boys... » sied parfaitement à cette image.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : TEAM NINJA

EDITEUR : TECMO

GENRE : SPORT

DATE DE SORTIE : 28 MARS 2003



Après avoir tenté d'intégrer le studio prodige de Sega, l'AM2 de Yu Suzuki, Tomonobu Itagaki rejoint Tecmo pour fonder la Team Ninja. Composée d'excellents programmeurs, cette équipe est responsable des plus beaux jeux de combat 3D avec les *Dead or Alive*.



↑ Un service difficile à exécuter mais efficace.

« Zack Island, un paradis qui abrite l'un des moteurs graphiques 3D les plus aboutis. »

Le beach volley opposant deux équipes de deux, c'est à vous de lier amitié avec l'une des invitées pour former l'équipe gagnante. Pour trouver les affiliés respectives de votre éventuelle coéquipière, tous les coups sont permis. A défaut de coups de poing ou de pied, inhérents aux DOA, ce seront surtout des coups en shopping qu'il faudra privilégier. En effet, c'est en offrant des présents à la bonne personne qu'elle daignera peut-être vous rejoindre. Une fois que vous avez trouvé votre partenaire, libre à vous de vous lancer dans des parties endiablées de volley-ball. En cas de victoire, vous empocherez de jolis pactoles. Cet argent servira à entretenir votre nouvelle amitié en offrant des petits cadeaux à votre copine. Si vous ne le faites pas, ne

soyez pas étonné de la voir partir du jour au lendemain ! Décidément, la route vers le PACS est longue et dure... Sinon, il est possible d'élargir sa garde-robe personnelle. D'ailleurs, vous devrez souvent faire un tour dans les boutiques histoire de voir si les vitrines ont été renouvelées. Ainsi, trouvez-vous ce que préférez votre amie ou simplement ce qu'il manquait à votre collection. D'expérience, je peux vous dire que vous irez souvent au magasin de maillots de bain rien que pour voir votre héroïne faire son show dans sa nouvelle tenue... Il existe d'autres moyens de récupérer de l'argent comme les mini-jeux (jeux de hasard et hopping game) mais donnons-nous rendez-vous le mois prochain pour un test complet !

UN ENGIN MODULABLE

Les deux configurations du vaisseau de Tide sont un atout précieux. Le succès de vos missions dépendra de votre capacité à les gérer. Par exemple, si vous êtes poursuivi par un ennemi en mode Jet, vous avez la possibilité de passer en mode Hover pour effectuer un arrêt brutal, le laisser vous dépasser et retourner la situation en votre faveur.



↑ Il a de la gueule votre super engin, encore vierge de tout impact.



↑ Vous devrez parfois protéger des convois. Ici, c'est plutôt mal parti.



↑ Magnus Tide, tête brûlée.



↑ La carte indique les points de réparation.



↑ Encore un imposant ennemi abattu.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : YAGER DEVELOPMENT

EDITEUR : THQ

GENRE : ACTION

DATE DE SORTIE : AVRIL 2003



↑ Votre charmante officier des communications.

Les membres de cette société basée à Berlin ont déjà travaillé pour de grosses compagnies. Mais ils se sont réunis afin de pouvoir créer, selon eux, des jeux auxquels ils prendraient plaisir à jouer. Et pour le titre de leur premier jeu, ils ont décidé de lui donner le nom de leur boîte.



YAGER

Que tous les fans de shoot se tiennent prêts : les ailes de Yager se profilent à l'horizon.



Sous cet homonyme d'une légende du pilotage, se cache un projet ambitieux de shoot aérien doté d'un scénario très élaboré. Vous y incarnerez Magnus Tide, pilote de chasse mercenaire et nouvel élément de la compagnie Proteus. Dans ce monde gouverné par les grosses corporations, vous devrez tout faire pour protéger les intérêts de votre client. Vous disposerez pour cela d'un vaisseau possédant deux configurations de vol : un mode Jet privilégiant l'action et un mode Hover dédié à l'infiltration. Le jeu proposera plus d'une vingtaine de missions dynamiques. En termes clairs, cela signifie que votre progression variera en fonction de vos choix d'action et de vos performances sur le terrain. Il faudra aussi gérer vos relations avec vingt personnages qui

influenceront également sur le cours des événements. Magnus évoluera dans un environnement 3D en temps réel bénéficiant de textures soignées et détaillées. Cela tombe bien car, l'action se déroulant souvent aux abords du sol, vous pourrez admirer le travail sur les ombres, les effets de transparence et la finesse des détails, notamment lors de l'utilisation de la fonction Zoom. Le rendu sonore géant de la 5.1 ajoutera un plus indéniable à l'effet immersif. Nous n'avons pu tester qu'une configuration de manette assez gênante dans le placement des touches. Mais une fois habitué aux commandes, le pilotage est à la portée de tout le monde. Malheureusement, il reste encore pas mal de bugs de collisions (beaucoup trop de véhicules traversent allégrement les décors), sans compter l'IA encore assez mal dosée. Mais le pire reste sûrement l'absence d'un mode Multijoueur, toujours très attendu sur ce genre de jeu. Une lacune évidente qui, on l'espère, sera rattrapée par un contenu solo à la hauteur.

SAMUEL PELMAR

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- ✦ L'ambiance de dogfight.
- ✦ Les graphismes détaillés.
- ✦ La gestion du 5.1.

A REVOIR !

- Collisions à travailler.
- IA capricieuse.
- Pas de mode Multijoueur ni option Live.



↑ Attaquez l'adversaire de l'intérieur.

Preview oblige, nous n'avons pu tester l'étendue des possibilités offertes sur le papier. Certes, nous apprécions sa beauté graphique, son excellente ambiance sonore et le côté jouissif de l'action, mais l'absence de certains modes (pas de Xbox Live !) restent regrettables. Pourvu que l'équipe mette le temps qu'il reste à profit pour peaufiner le solo.

BACKSTAGE

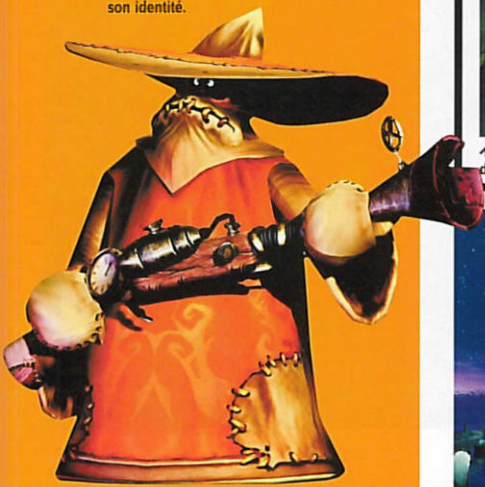
DEVELOPPEUR : UBI SOFT

EDITEUR : UBI SOFT

GENRE : PLATES-FORMES

DATE DE SORTIE : FIN MARS 2003

Ubi Soft s'est illustré en fin d'année avec son fameux *Splinter Cell*, mais on doit aussi à cette société d'autres excellents titres sur Xbox tels que *Ghost Recon*. L'équipe de développement interne sur *Rayman 3* n'est pas celle des deux premiers volets de la série mais a su conserver les qualités qui faisaient son identité.



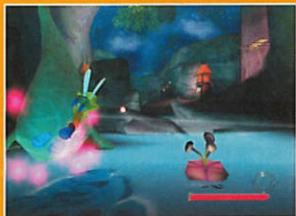
IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- + Beaucoup d'humour.
- + Le design et l'univers.
- + Le dosage de la difficulté.

A REVOIR !

- Les phases de skate inutiles.
- La balance sonore.
- Encore du travail sur les caméras.



Le jeu débute avec une balade où vous êtes accroché à Murphy la grenouille comique.

Probablement pas révolutionnaire, ce *Rayman 3* a le mérite d'être déjà efficace, esthétiquement abouti et bénéficie de l'expérience sur deux épisodes déjà cultes. Mais c'est son humour omniprésent qui nous a le plus surpris et plu. Ceux qui pensent que « *Rayman*, c'est que pour les enfants » vont être étonnés...

LE PETIT OISEAU VA SORTIR ! >>>

A tout moment, vous pouvez geler l'action et placer la caméra à peu près où vous voulez autour du héros. C'est joli comme tout mais ça permet surtout de prendre des photos que vous pourrez collectionner dans un album. En plus, c'est pratique pour réaliser les captures d'écran. Nous saluons bien bas l'initiative.



Ce genre de captures n'est possible que grâce au système de photo intégré au jeu.



Le décor s'étend à perte de vue.



« Eh Rayman ! Elle est naze ta notice ! »



Pas question de textures uniformes.



Pas content le Rayman !

RAYMAN 3

Fort de deux expériences bénéfiques, *Rayman* retrouve vite ses marques et ose aller plus loin.

CYRIL BERREBI

Lorsqu'on s'appelle Rayman et qu'on a déjà cartonné par deux fois dans l'univers pourtant très fermé du jeu de plates-formes, on peut avoir tendance à prendre la grosse tête et s'endormir sur ses lauriers. Le troisième épisode d'une série dans le jeu vidéo tient souvent plus de la volonté commerciale que créative. Mais Rayman reste un gars simple, un bossu, un bagarreur. Et quand son genre de prédilection avance à une vitesse délirante avec des productions exceptionnelles, il ne se laisse pas distancer. Surtout quand les Lums, ces petites boules de lumière, pourtant bien inoffensives, pêtent un câble, virent au noir et se combinent pour former les Hoodlums, des entités belliqueuses inconnues jusqu'à ce jour. Pour ne pas changer une formule qui marche depuis des années, vous êtes le dernier espoir du monde face à l'invasion. Et c'est reparti pour la distribution de mandales, les bonus, les passages secrets et les rencontres titanesques avec de nombreux boss. Dans ce nouvel épisode, l'accen-

se porte sur les combats, avec des ennemis qui se positionnent de manière assez cohérente en fonction des situations et un système de combos qui permet de cumuler les points avec un peu de maîtrise. Roulades, esquives, système de verrouillage des ennemis, tout est fait pour faciliter le règlement des mauvaises rencontres à votre avantage. Contrairement aux épisodes passés, les capacités de la mascotte d'Ubi Soft n'évoluent pas pendant l'aventure. De temps à autre, Rayman récupérera néanmoins certains bonus temporaires tels que l'hélicoptère, le poing fusé ou les chaînes électrifiées pour lui permettre la résolution de quelques énigmes simples ou de quelques affrontements délicats. La version actuelle nécessite encore quelques réglages, en particulier sur la balance des différents éléments sonores, et des affinages de caméras. Mais pas de doute, Rayman va encore une fois nous épater et laisser son empreinte dans l'univers du jeu de plates-formes par sa réalisation soignée, son univers graphique travaillé et surtout, une bonne dose d'humour et d'autodérision.

Précision : contrairement à ce que beaucoup de personnes pensent, ce ne sont pas les oreilles de Rayman qui lui permettent de planer mais bien ses cheveux.



↑ De bonnes grosses griffes, idéales pour réduire en miettes toute menace.

VIUZION VRENZY

En plus de la très longue aventure solo qui l'attend, Vexx participera également à des défis, présentés sous forme de mini-jeux. Le gameplay sera très accessible, un peu dans le style de certaines épreuves de *Fusion Frenzy*. Ces challenges, une fois remportés, se débloqueront afin que vous puissiez y jouer en mode Multijoueur.



VEXX



Velu, griffu et pêchu, le nouveau héros d'Acclaim ne manque pas de charisme !

FRED



ela faisait un bon moment que nous n'avions pas eu de version jouable de Vexx ! On commençait à se demander si ce jeu de plates-formes allait réellement sortir, une attente légitimée par notre envie de voir toujours plus de titres de ce genre sur notre bonne grosse console. En douze mois, Vexx a sacrément évolué... Il semble même parti pour cartonner !

Au final, il aura fallu trois ans à Thomas Coles (lead designer) et son équipe pour finaliser ce très ambitieux projet. A défaut de s'imposer comme un *Mario killer*, Vexx est déjà un *killer app* : tous ceux qui l'ont vu tourner à la redac ont été séduits par son style visuel. Quant à tuer le plombier, on ne peut pas encore se prononcer... Mais la nouvelle mascotte d'Acclaim dispose de plus d'un tour dans son sac pour enthousiasmer les amateurs du genre. On ne vous dévoilera pas le scénario du jeu, mais sachez qu'il n'y a pas de princesse à sauver... Tant mieux, vu la tronche de notre héros : Vexx n'a pas l'air commode,

à se demander si le Docteur Moreau ne lui a pas servi de créateur ! Oreilles velues, sourire carnassier et gants à la Wolverine : encore heureux qu'il ait un regard expressif... Malgré son apparence peu amène, notre inquiétant ami n'est pas un mauvais gars. Il obéit au doigt et à l'œil à tous vos ordres : il saute, court, nage et frappe avec habileté. L'ergonomie nous a semblé tout à fait satisfaisante, renforcée par un gameplay étonnamment dense pour un jeu de ce type. En plus des traditionnels enchaînements de sauts, il faudra apprendre à maîtriser les nombreuses techniques de combat de Vexx. Le bestiau possède de très nombreux combos mélangeant coups de griffes, coups de pieds et pouvoirs magiques. Selon votre dextérité, vous pourrez combiner ces capacités et réduire en pièces des créatures beaucoup plus imposantes que vous. Malgré son aspect poids plume, Vexx est un pro dans l'art du juggle, une technique bien connue des amateurs de jeux de baston, consistant à faire décoller du sol un adversaire en le rouant de coup. Si vous réussissez un juggle, des bonus (points de vie...) vous récompenseront.



NUIT MAGIQUE

L'aventure prend une tout autre allure selon l'heure à laquelle vous vous déplacez ! Des drôles de machineries sont disséminées dans les niveaux. Si Vexx les utilise, il pourra modifier la course des soleils et de la lune de sa planète. Les monstres seront alors plus agressifs et plus nombreux... *Idem* pour les bonus : certains n'apparaîtront qu'une fois la nuit tombée.



↑ Les décors sont vastes et toujours originaux.



↑ Mais quels secrets abritent cette carcasse de dino ?



↑ Un juggle. A droite, la barre de Furie.



↑ Il y a de bons passages de plates-formes bien vicieux.

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- Wow, c'est beau !
- Gameplay extrêmement varié.
- La durée de vie s'annonce conséquente...

A REVOIR !

- Caméras à affiner.
- Ça n'a pas l'air facile...
- Perso un poil trop nerveux.



↑ De drôles de compagnons...

Acclaim n'en finit pas de nous faire des surprises ! Tant qu'elles sont aussi bonnes que ce *Vexx*, nous n'allons pas nous en plaindre. C'est assurément l'un des plus beaux jeux en préparation sur Xbox et certainement l'un des plus intéressants. Le gameplay a l'air plus que correct, l'esthétique aussi... On l'attend avec impatience !

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : ACCLAIM

EDITEUR : ACCLAIM

GENRE : PLATES-FORMES

DATE DE SORTIE : MARS 2003



↻ Austin est certainement le studio d'Acclaim qui produit le plus en ce moment ! Développé en parallèle avec *Turok Evo*, *Vexx* est le premier jeu de plates-formes de l'équipe. Les Texans bossent actuellement comme des brutes pour finir dans les temps ce titre très ambitieux, prévu au mieux pour le mois prochain.

« Graphistes et level designers ont fourni le meilleur de leur art : on se croit vraiment dans un autre monde »

» En accumulant les victoires, votre barre de Furie se remplit : une fois gonflée à bloc, elle permet d'obtenir une attaque dévastatrice. Vexx projetera alors des rayons d'énergie via ses gantelets et chacune de ses frappes enverra au tapis la plupart de ses ennemis. Malgré son air bucolique, le monde de Vexx est peuplé d'une drôle de faune, sauvage et cruelle. Dinosaures, gnomes, robots, sauriens... viendront souvent vous chercher des crosses. On se sent presque honteux de profaner par tant de violence ce monde superbement modélisé, vivement coloré, dégageant une réelle impression de vie. Graphistes et level designers ont fourni le meilleur de leur art : on a réellement l'impression de se balader dans un autre monde, à la croisée du *steampunk*,

de l'*heroic fantasy* et de la science-fiction. Un dépaysement que seuls les grands jeux savent apporter... Dans son ensemble, le gameplay nous a très rapidement séduit, regorgeant d'innovations. Par exemple, vous pourrez vous balader dans certains tableaux accrochés dans les murs, une énigme se déroule dans l'estomac d'une espèce de baleine, vous visiterez l'intérieur d'une horloge, vous participerez à des mini-jeux (un peu comme dans un *Final Fantasy* mais en multijoueurs, voir encadré), entre autres surprises. Vexx nous a très agréablement surpris : espérons qu'il en soit de même quant à sa sortie, que Acclaim qualifie d'imminente. La localisation du jeu a déjà commencé, ce qui est plutôt bon signe, mais sait-on jamais... X

» **Crash** : la manette Xbox possède une fonctionnalité unique. Elle peut servir de gadget anti-stress. Tenez la normalement mais fermement de la main gauche, et tapez dessus très fort avec la droite. Ça soulage !

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : EDEN STUDIOS
 EDITEUR : INFOGRAMS
 GENRE : COURSE
 DATE DE SORTIE : DEBUT 2003



Ce studio lyonnais est l'un des meilleurs développeurs français en activité. Fondé en 1997 par Stéphane Baudet, Eden a été acheté début 2002 par Infogrames, rejoignant Reflections, Melbourne House et Microprose dans le giron de la firme au tatou. Actuellement, Eden plancherait sur un jeu d'action/aventure mais rien n'a encore filtré à ce jour...



Les voitures 1.6 litres ont la pêche.



Les spéciales se déroulent dans des endroits inattendus...



TUNING

V-Rally 3 possède un menu réglage étonnamment dense pour un jeu typé arcade. Il est possible de paramétrer de très nombreux organes mécaniques, du choix des pneumatiques aux barres de stabilisation ! Le set up par défaut s'avère satisfaisant, mais les plus maniaques pourront régler leur caisse selon leur style de pilotage, la rendant, par exemple, survireuse ou sous-vireuse selon les revêtements de sol.



IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- Amusant à piloter.
- La voix du copilote.
- Les menus de réglage.

A RENVOIR !

- Graphiquement léger.
- Moteur physique douteux.
- Bruitages peu convaincants.



Après avoir connu un très gros succès commercial sur les consoles de Sony, V-Rally 3 tente sa chance sur Xbox mais, hélas, la concurrence est féroce. Graphiquement, on a déjà vu beaucoup mieux, mais sa prise en main agréable, très arcade, a toutes les chances de séduire les gamers à la recherche de plaisirs simples. Mais sa notoriété arrivera-t-elle à compenser ses petits défauts ?

V-RALLY 3

Un jeu de rallye de plus sur Xbox ! Cette fois, il s'agit d'une production française.

FRED

C'est grâce à la série des V-Rally, démarrée en 1997 sur PSone, que les jeux de... rallye (logique !) connaissent aujourd'hui un tel succès. Le parking ludique de la Xbox est actuellement encombré par de très nombreux titres mettant en scène les World Rally Cars et leurs intrépides pilotes, à la limite de la saturation. V-Rally 3 s'inscrit dans la droite lignée de ses ancêtres avec son feeling arcade : oubliez Colin McRae, ce jeu n'est pas fait pour se prendre la tête ! Ce qui compte avant tout, c'est la vitesse et les sensations : le tracé des spéciales est particulièrement adapté pour foncer comme un maboul et négocier les virages au frein à main. Suite à des soucis de licences, on ne retrouvera pas les voitures et pilotes officiels du plateau actuel mais les principales écuries sont représentées. Peugeot, Citroën, Subaru, Fiat, MG, VW... les poids lourds de la discipline côtoient de talentueux dilettantes, offrant une belle variété dans

le paddock. Avant de courir, vous devrez passer des tests d'aptitude chez différents constructeurs : selon vos résultats, vous pourrez vous retrouver dans une écurie traîne-misère ou, au contraire, dans une grosse structure qui exaucera le moindre de vos caprices ! Sachez cependant que vos performances influenceront sur le moral de votre team. La conduite de V-Rally 3 s'avère simple mais agréable, davantage basée sur le feeling que sur le réalisme. Le moteur physique fait preuve d'une étonnante indulgence lors des dérapages, de même en ce qui concerne la casse. Il faut taper fort, et plusieurs fois, pour casser quelque chose ! Techniquement, V-Rally 3 se présente comme une très fidèle conversion de son modèle PS2, un peu trop même... C'est certes très fluide, mais les graphismes ne rendent pas encore honneur à la Xbox : Eden a du pain sur la planche pour mettre son soft à niveau. Mais faisons-leur confiance pour affiner tout ça !

KOEI®

ONLY ON
XBOX

Faites attention
à votre
rythme cardiaque...

Crimson Sea™

De l'adrénaline, une qualité cinéma, des graphismes en temps réel
Vibrez lorsque vous décimez des hordes grouillantes d'ennemis !
Les effets son et image de cette bataille éfrénée repoussent les limites de la XBOX™



Cerné par des hordes sauvages, défendez votre vie!
Un nouveau moteur " contrôle de groupe " qui permet l'apparition de plus de 1000 ennemis en même temps !
Des monstres " liquides " changent de forme lorsqu'ils attaquent
Découvrez de vos propres yeux des ennemis aux origines morphologiques inconnues !

Immersion totale dans chaque bataille
De l'action sous tous les angles grâce au sonar de détection des ennemis et au son dolby surround 5.1 ch

DOLBY
DIGITAL

Crimson Sea is a trademark of KOEI Corporation and KOEI Co., Ltd. ©2002 KOEI Co., Ltd. All right reserved.
THQ et le logo THQ sont des marques déposées et/ou protégées de THQ Inc. Tous droits réservés.
Microsoft, Xbox and the Xbox ring either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S.
and / or in other countries and are used license from Microsoft. Dolby is a trademark of Dolby Laboratories.

Sortie Mars 2003



www.thq.com

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : SEGA

EDITEUR : SEGA

GENRE : AVENTURE

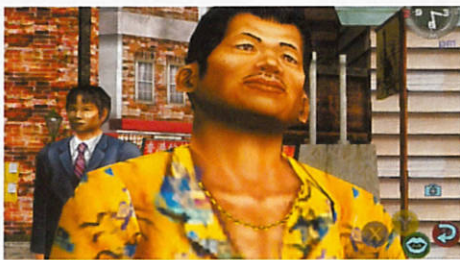
DATE DE SORTIE : FIN MARS 2003



Prodigieux gourou de l'AM2, Yu Suzuki n'en est pas à sa première innovation avec le système de *Shenmue*. Auteur de hits précurseurs tels que *Out Run* ou *Afterburner*, ce monsieur est véritablement une figure emblématique des jeux vidéo et le prouve encore en proposant de sensationnelles suites à ses titres phares (*Virtua Fighter...*).



↑ Les différentes actions se présentent sous la forme de mini-jeux.



↑ La modélisation, fantastique sur la Dreamcast, est médiocre sur Xbox.



↑ La mise en scène lors des QTE est très dynamique.



↑ Bien rendus les plis du futsal, non ?


SHENMUE II



Retrouvez Ryo Hazuki pour un **back to the future** dans la Chine des années 80.



Année 2000. Par l'entremise du studio AM2, Sega introduisait avec *Shenmue* un nouveau genre de jeu sur Dreamcast : le FREE. Sous cette pompeuse appellation (abréviation de Full Reactive Eyes Entertainment), l'éditeur japonais mettait en avant un concept inédit où l'interactivité et l'implication du joueur prenaient tout leur sens. Chaque personnage rencontré était unique de par sa morphologie, sa voix et ses propres habitudes. Chaque action entreprise influait directement sur la suite des événements. Chaque pas dans cet univers si particulier plongeait un peu plus le joueur dans la magie *Shenmue*... L'histoire contait les péripéties d'un jeune Japonais du nom de Ryo Hazuki parcourant sa province en vue de retrouver Lan Di, le meurtrier de son père. La fin du jeu marquait le départ de notre héros pour Hong Kong où son investigation

le poussait à se rendre. C'est ici que tout commence sur Xbox. Soyons clairs, le passage de *Shenmue II* sur la plus puissante des consoles *next gen* n'est guère flagrant. Bien que des efforts aient été fournis au niveau des effets spéciaux (blur, lens flare, rendu de l'eau...), c'est quasiment un fac-similé de l'original. Malgré cette carence d'ordre technique, ce titre avant-gardiste ne perd en aucun cas son intérêt et reste l'un des plus beaux voyages que les jeux vidéo nous aient offerts. Comportant les chapitres 2, 3, 4 et 5 de la saga (le script en prévoit une quinzaine !), *Shenmue II* continuera d'émerveiller avec ses nombreux rebondissements scénaristiques, ses systèmes de jeu novateurs (les Quick Time Events et les Free Battles si chers à Yu Suzuki, à l'origine de cette ambitieuse saga) et permettra de visiter des lieux aussi enchanteurs que dépayés comme le quartier de Kowloon. En mars, quand vous aurez posé les pieds dans le port d'Aberdeen, plus rien ne sera comme avant... 

KEEM



CHEESE

L'une des nouveautés de cette version Xbox est l'ajout d'un appareil photo que vous pourrez utiliser en pressant la touche noire. A vous d'immortaliser les meilleurs passages du jeu ainsi que les plus beaux lieux de *Shenmue*. Différents filtres sont aussi disponibles à tout moment via la touche blanche pour voir la vie en... jaune, sépia, noir ou blanc !



↑ Le fait de changer le filtre couleur se révèle très sympa.

IMPRESSION A CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- ↑ Une aventure épique.
- ↑ La richesse du gameplay.
- ↑ C'est *Shenmue*...

A REVOIR !

- ↳ Des graphismes dépassés.
- ↳ La maniabilité à pris un coup de vieux.
- ↳ Non traduit et doublage bâclé.



De l'eau a coulé sous les ponts depuis *Shenmue II* et de nombreux softs proposent désormais un style de jeu plus réaliste, plus immersif. Cependant, peu d'entre eux peuvent se targuer de raconter une si belle histoire, de parvenir à nous émouvoir. On aurait juste aimé que les dialogues soient traduits...

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 702 711

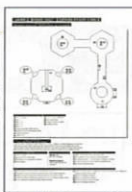
 0901 701 501  0900 70 200

NOUVEAU

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



Exemple: Prisoner of war, Guide complet.



Exemple: Espion pour cible, La carte!



Exemple: Ghost Recon, Mission 2.



Exemple: Halo, La carte du niveau Halo!



Exemple: Silent Hill 2: Inner fears, La carte!

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 702 711 ou par minitel: 3615 astuces.



↑ Un bolide pareil, ça se respecte !

LA LEGENDE DU TAUREAU

Bien évidemment, vous retrouverez tous les modèles de la marque au taureau. Pour la petite histoire, sachez que Lamborghini a été fondé en 1963 par Ferruccio Lamborghini, fabricant de tracteur décidé à donner une leçon à Ferrari, rien que ça... Malgré une excellente image de sportivité et d'audace de design, la firme aura du mal à se remettre du premier choc pétrolier de 1973 et continue de passer de mains en mains (diverses banques suisses, Chrysler, Audi...).



LAMBORGHINI



Il n'y a pas que Ferrari dans la vie ! Revivez l'épopée de l'autre grande marque italienne.

FRED



n ne va pas se mentir : tout ou presque a été fait en jeu vidéo dans le domaine de la course automobile. La dernière tendance des éditeurs consiste à s'associer avec un manufacturier de renom et de construire un titre autour du mythe véhiculé par la marque. TDK s'est associé avec Mercedes mais les Anglais de Rage se la jouent beaucoup plus snob ! Si l'on croise fréquemment des Classe A dans les rues, c'est par contre beaucoup plus rare de pouvoir admirer une Lamborghini... On peut commencer à râler en se demandant pourquoi une boîte anglaise ne développe pas un soft sur un constructeur compatriote, genre Jaguar ou pourquoi pas, Rolls Royce, mais avouons qu'une belle sportive agressive, ça fait plus rêver qu'une berline de luxe ! *Lamborghini* met

toutes les chances de son côté avec sa licence sexy et sa réalisation tout à fait digne de la Xbox. Premier jeu de course jouable sur le Live, *Lamborghini* ne capitalise pas uniquement sur cet atout et se targue d'un mode solo réussi. Vous y incarnerez un gentleman driver engagé dans des courses sans merci, où seules des Lamborghini sont autorisées à courir. Plus d'une quarantaine de pistes seront disponibles, mélangeant environnements urbains, circuits et ovales. En prime, vous pourrez disputer des challenges ou même parier sur le résultat des courses : il faudra faire preuve d'un réel talent de pilotage pour éviter d'y laisser sa chemise... Notons le réalisme voulu par Rage : votre principal moteur sera l'appât du gain ! L'argent vous servira ainsi à réparer votre voiture mais surtout à investir dans de nouveaux modèles de la marque, plus rapides et plus performants. Mais la route sera longue avant de pouvoir frimer au volant d'une Murciélago... *Le feeling* de conduite risque de déconter : les Lamborghini sont des



IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- Toutes les voitures de la marque mythique.
- Le premier jeu de course Xbox Live !
- Belle sensation de vitesse.

À REVOIR !

- Feeling de pilotage étrange.
- Effets météo un peu extrêmes.
- Les concurrents sont très agressifs.



Attention, titre à grande vitesse ! La frénésie des courses et la qualité technique générale qualifient directement *Lamborghini* dans le peloton de tête des jeux de courses très attendus. *Rage* a accompli un très bon travail : c'est amusant à piloter, ce titre semble doté d'une bonne durée de vie et il est compatible Live ! Il n'y a plus qu'à espérer qu'il sorte...

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : RAGE

EDITEUR : INDETERMINE

GENRE : COURSE

DATE DE SORTIE : INDETERMINEE



↑ A quatre joueurs, c'est toujours aussi joli.

⊖ *Rage* s'est taillé une assez mauvaise réputation ces dernières années : on les a souvent accusés de privilégier l'aspect technique au détriment du game design. Les Anglais ont fait amende honorable et se sont rattrapés, notamment grâce à l'excellent *Rocky*. Avec leurs problèmes économiques actuels, personne ne sait encore qui distribuera ce jeu.



↑ Les courses se déroulent à différentes heures.



↑ Ne comptez pas sur le fair-play des autres pilotes !



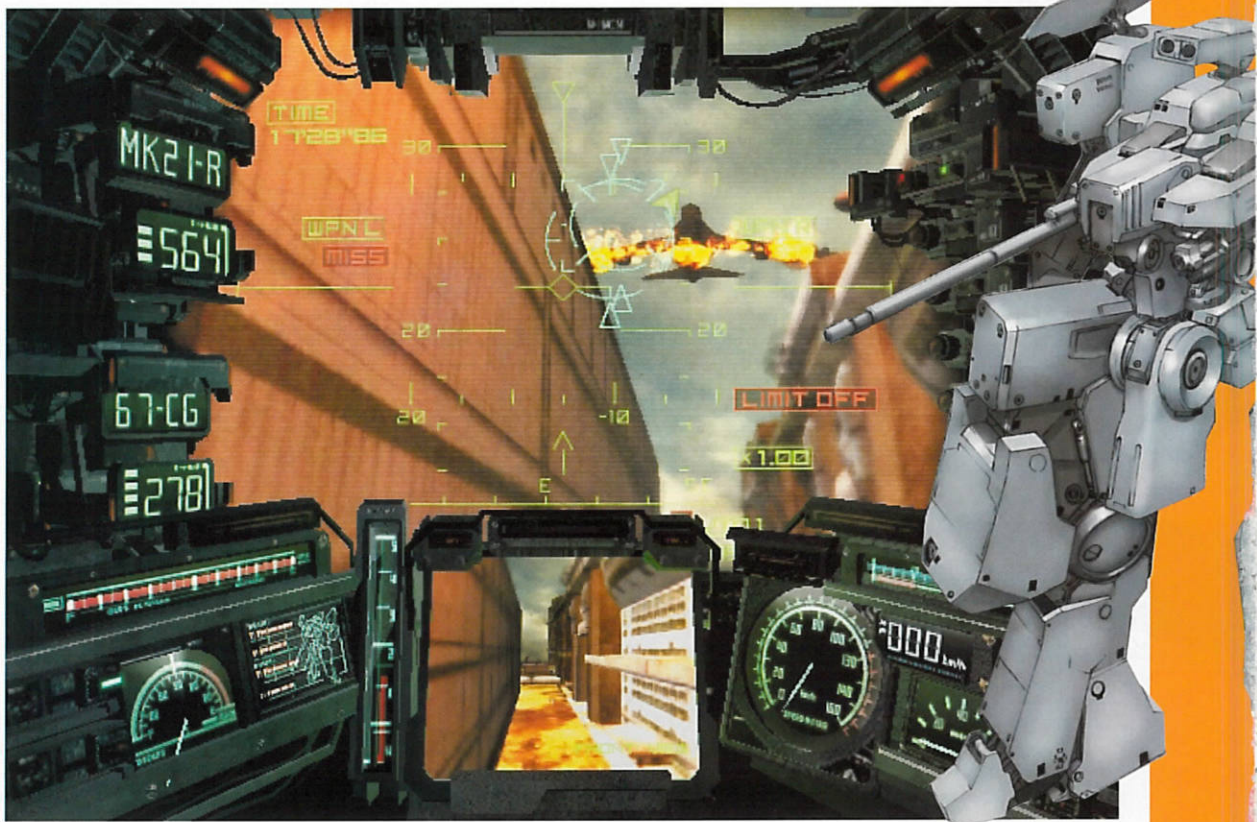
↑ C'est l'enfer sous la pluie... La peinture va souffrir.

« *Lamborghini* met toutes les chances de son côté avec sa licence sexy et sa réalisation digne de la Xbox. »

» véhicules équipés d'un moteur central arrière. Bienvenue dans le petit monde des voitures à propulsion de plus de 100 chevaux, un univers où la physique s'accélère et où les dérapages sont monnaie courante. La puissance du moteur demandera de bien doser ses accélérations sous peine de partir en tête à queue très rapidement. *Idem* en ce qui concerne la gestion du frein à main, très puissant et donc piègeur. Mieux vaut le laisser tranquille et éviter les ennuis inutiles, vous aurez déjà suffisamment de boulot en course ! Il est assez étrange de constater que les concurrents sont de véritables sauvages motorisés : on a plus l'impression de se retrouver dans une course de stock-car que dans une compétition uniquement ouverte à des voitures de plus de 250 000 €. C'est barbare mais efficace car on n'a

pas le temps de s'ennuyer en course et de contempler le paysage ! Les décors s'avèrent tout à fait corrects, tout comme la réalisation globale du soft. On n'est vraiment pas très loin de la grandiloquence graphique de *Racing Evo*, avec plein de jolis effets de reflets, de particules et de rémanence lumineuse. On appréciera les déformations des véhicules, très réalistes notamment au niveau des éraflures (un peu comme dans *Project Gotham*). La sensation de vitesse nous a semblé convaincante, même en utilisant les bolides de base. Le nombre d'images par secondes soutient tranquillement un rythme de croisière élevé, y compris avec sept autres concurrents. *Rage* ayant actuellement de gros soucis financiers, *Lamborghini* risque peut-être de prendre un peu de retard et de sortir chez un autre éditeur.





↑ Il faut apprendre à ouvrir l'œil, même vers les cieus.

MARCHÉ DE LA TOLE >>>

Entre chaque mission de *Steel Battalion*, il est possible de dépenser les points durement gagnés à exploser les Mechas adverses. On peut ainsi acquérir divers engins, plus ou moins lourds ; idéal quand on perd un VT après une mission infructueuse, alors qu'on a eu tout juste le temps de s'éjecter. Ensuite, on aura le choix de la customisation avant chaque nouvelle épreuve : essentiellement des armes à attribuer à chaque emplacement primaire et secondaire. On espère que le manuel définitif sera suffisamment proluxe sur le sujet, car la variété de matériel semble voir l'instant très complexe...



STEEL BATTALION

➔ Plus qu'un jeu, une expérience unique, un rêve de gamer fou.

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



de notre formation. Tu parles d'un officier : à peine quelques images fixes, un peu ridicules, avec du texte affiché à l'écran. Visiblement, l'armée a préféré mettre son argent ailleurs. Pas dans un cours, en tout cas, puisque dès nos premières minutes dans le simulateur, on nous confiait une première mission en simulateur, sans tambour, ni trompette ou tutorial. Je ne vais pas me plaindre, car toutes mes appréhensions se sont évanouies à l'instant même où la « bête » s'est éveillée... Le tableau de bord a commencé à clignoter, et à peine avais-je refermé le cockpit que les

premières infos se sont affichées. Ah ! Le démarrage ! Un vrai rituel, avec des tas de boutons à pousser, comme dans ces vieux mangas du début du XXIème siècle. Là, j'ai retrouvé l'émerveillement qui m'a poussé à m'engager. Je crois que ça a été le meilleur moment de toute cette formation. Car ensuite, lâché dans le simulateur, les ennus ont vraiment commencé. Prétendre que la prise en main est digne d'un enfant poulpe, c'est être encore bien loin de la réalité. Entre les deux sticks, le levier de vitesse et la radio, il y a de quoi s'occuper ! Et ça, c'est pour les promenades tranquilles. En plein combat, il faut encore gérer l'interface d'armes, les leurres, les zooms et les autres boutons essentiels. A côté de ça, la gestion des pédales tient de la sinécure : accélération, frein et un boost de vitesse en cas de coup dur. Facile, même si les VT ne sont pas des bolides : tout ça se gère habilement avec le levier du tableau de bord. Mais pour peu qu'on s'excite un peu trop sur le rythme de croisière, on risque vite de faire basculer son engin sur le sol. Outre le ridicule de la situation, mieux vaut éviter ça, ne serait-ce que pour ne pas offrir une si



↑ Une vue nocturne s'impose dans un jeu aussi réaliste.



↑ On combat souvent à grande distance.

IMPRESSION À CHAUD

ÇA S'ANNONCE BIEN !

- ↑ Une expérience unique.
- ↑ Immersif au possible.
- ↑ La frime ultime.

A RENVOIR !

- Missions peu passionnantes.
- IA médiocre.
- Moteur graphique pauvre.



↑ Des champs de bataille apocalyptiques.

Les qualités et les défauts de *Steel Battalion* n'évolueront guère d'ici sa sortie. Mais qu'importe ! Cet OVNI assume très bien ses qualités et ses faiblesses, et ne se destine qu'à un faible nombre de furieux capable de dépenser une fortune pour un objet à l'usage peut-être unique. Un concept audacieux qui force le respect !



↑ Le démarrage de l'engin demeure une des phases les plus fun.



↑ Même le packaging est à l'avenant.



↑ Même de nuit, difficile de passer à côté d'un tel colosse.

BACKSTAGE

DEVELOPPEUR : CAPCOM

EDITEUR : CAPCOM

GENRE : SIMULATION

DATE DE SORTIE : MARS 2003



Steel Battalion est le fruit fiévreux d'une équipe de développement de Capcom, le fameux éditeur coupable d'avoir commis entre autres *Resident Evil* ou *Genma Onimusha*. Plus connu pour son exploitation systématique des franchises juteuses, le géant japonais prouve ici qu'il peut aussi encourager les expérimentations les plus folles... et les plus coûteuses.

« Le démarrage : un vrai rituel, avec des tas de boutons à pousser, comme dans ces vieux mangas. »

belle cible à l'ennemi. Heureusement, après quelques heures, on parvient enfin à maîtriser à peu près le pilotage. Le problème, c'est que les missions attribuées sont vraiment très dures, et je n'ai pas trouvé mes coéquipiers très à la hauteur. A se demander si ma radio fonctionne bien. Les ennemis ne paraissent pas très malins non plus, mais ils bénéficient souvent de positions privilégiées. Et comme la visibilité est aussi réduite que dans un vrai VT, on est vite pris de crises de claustrophobie. Remarque, je n'ai pas l'impression qu'on perde au change : leur univers virtuel n'est pas très joli, même

s'il demeure assez réaliste. Ils ont beau abuser des filtres, on sent bien qu'il ne s'agit jamais que d'un accessoire pour leur luxueux tableau de bord. Mais je reconnais que tout ça fonctionne du tonnerre. Enfin, fonctionnait, parce que je viens de me faire virer de l'armée, maman. Une mission délicate, et je n'ai pas su m'éjecter à temps. Alors ils ont effacé mon nom du registre, exactement comme ils l'auraient fait si j'étais mort. Ici, on n'a pas droit à une seconde chance ! A moins que je me réinscrive sous un nom d'emprunt et que je recommence l'entraînement depuis le début... X

DOCK GAMES

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.
Livrée gratuitement
dans votre magasin.

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

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

DOCK GAMES

www.dockgames.com

Carte de Fidélité

DEMANDEZ VOTRE CARTE
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT**



Shenmue II

Microsoft

SEGA





**Offre Exceptionnelle
à découvrir en magasin**

le Pack Exclusif Dock Games Xbox



Offre Spéciale = 25€ le jeu^(b)

(b) Valable pour les jeux suivants : RalliSport Challenge, Amped, Dead or Alive 2, Munchies Odyssey, Dead or Alive 3 ou Project Gotham Racing

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 Coils
Tél.: 05.56.81.97.03

SAINTE

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 60 33 60
ALES NOUVEAU	04 66 52 17 18	METZ Center	03 87 75 22 75
AMIENS Center	03 22 92 28 85	METZ DE MARSAN Center	05 58 08 39 51
ANGERS Center	02 41 87 59 14	MONTELMAR	04 75 01 75 82
ANGET 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 61 38 29
ARLES	04 90 96 84 81	NEVERS Center	03 86 61 23 32
ARRAS	03 21 23 45 25	NIMES	04 66 21 81 33
AUXERRE	03 86 52 22 21	NIORT Center	05 49 71 05 13
AVIGNON Center	04 90 82 22 61	ORTHEZ - JOUJI Corner	05 59 67 00 94
BERCK SIMER 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 60 50	RENNES Center	02 99 31 11 25
BLOIS NOUVEAU	02 54 78 97 38	ROMORANTIN Center	02 54 95 78 78
BORDEAUX NOUVEAU	05 56 81 97 03	ROUEN Center	02 32 08 03 03
BOULOGNE SIMER Center	03 21 30 20 95	RUFFEC-NEW GAMES Corner	05 45 30 37 34
BOURGES Center	02 48 70 39 10	SAINT DENIS Center	01 48 21 05 10
BREST Center	02 98 46 03 03	SAINTE 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 27 03
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 76
CHAMBERY Center	04 79 60 03 81	SI BRIEUC Center	02 96 61 72 60
CHATEAUGONTIER CLUCLAP Center	02 43 70 37 45	SI GERMAIN EN LAYE Center	01 39 73 66 42
CHATEAUXROUX	02 54 60 86 97	SIBEN-JANGELY-MAGPESSE Corner	05 46 32 56 02
CHATELLERAULT	05 49 21 80 76	SI OMER Center	03 21 89 14 15
CHARENTON - Esp. Culture & Loisirs Center	05 49 38 11 55	SIMPLETTE DE GUEULE VIDEO DOCK CORNER	02 40 78 03 08
CHOLET	02 41 46 06 01	SI QUENTIN Center	03 25 05 19 09
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 CENTRE	02 47 75 03 03
DIEPPE	02 35 84 90 90	TULLE Center	05 55 29 58 08
DIJON	03 80 58 95 64	VALENCE	04 75 56 72 90
DUNKERQUE Center	03 28 66 73 73	VALENCIENNES Center	03 27 47 30 60
FECAMP	02 35 29 80 00	VANNES Center	02 97 42 60 60
FORBACH	03 67 68 76 87	VENDOME	02 54 67 19 10
FOSSES Center	01 34 68 42 25	VOIRON - PAT VIDEO Corner	04 78 95 98 27
GAP	04 92 56 09 68		
GAGUENAU	03 88 73 53 59		
HAJEU-JOSAS - ONEBANK Corner	01 39 56 89 63		
LA ROCHE S/ION Center	02 51 47 39 52		
LA ROCHELLE NOUVEAU	05 46 50 83 71		
LE HAVRE Center	02 35 19 36 46		
LE HANS Center	02 43 14 13 30		
LENS Center	03 21 28 45 45		
LILLE	03 20 61 44 75		
LILLE 2 Center	03 28 38 18 78		
LIMOGES Center	05 55 12 16 12		

LUXEMBOURG

ESCH SIAZZETTE Center (00352) 026530442

SUISSE

GENEVE CHARMILLES	022 940 03 40
GENEVE MEYRIN	022 980 07 80
GENEVE PLAINPALAIS	022 800 30 50
LAUSANNE	021 329 04 14
ROLLE	021 828 25 28
SIGNY	022 369 03 05
SION	027 329 83 55

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES⁽¹⁾

TRUCS & ASTUCES

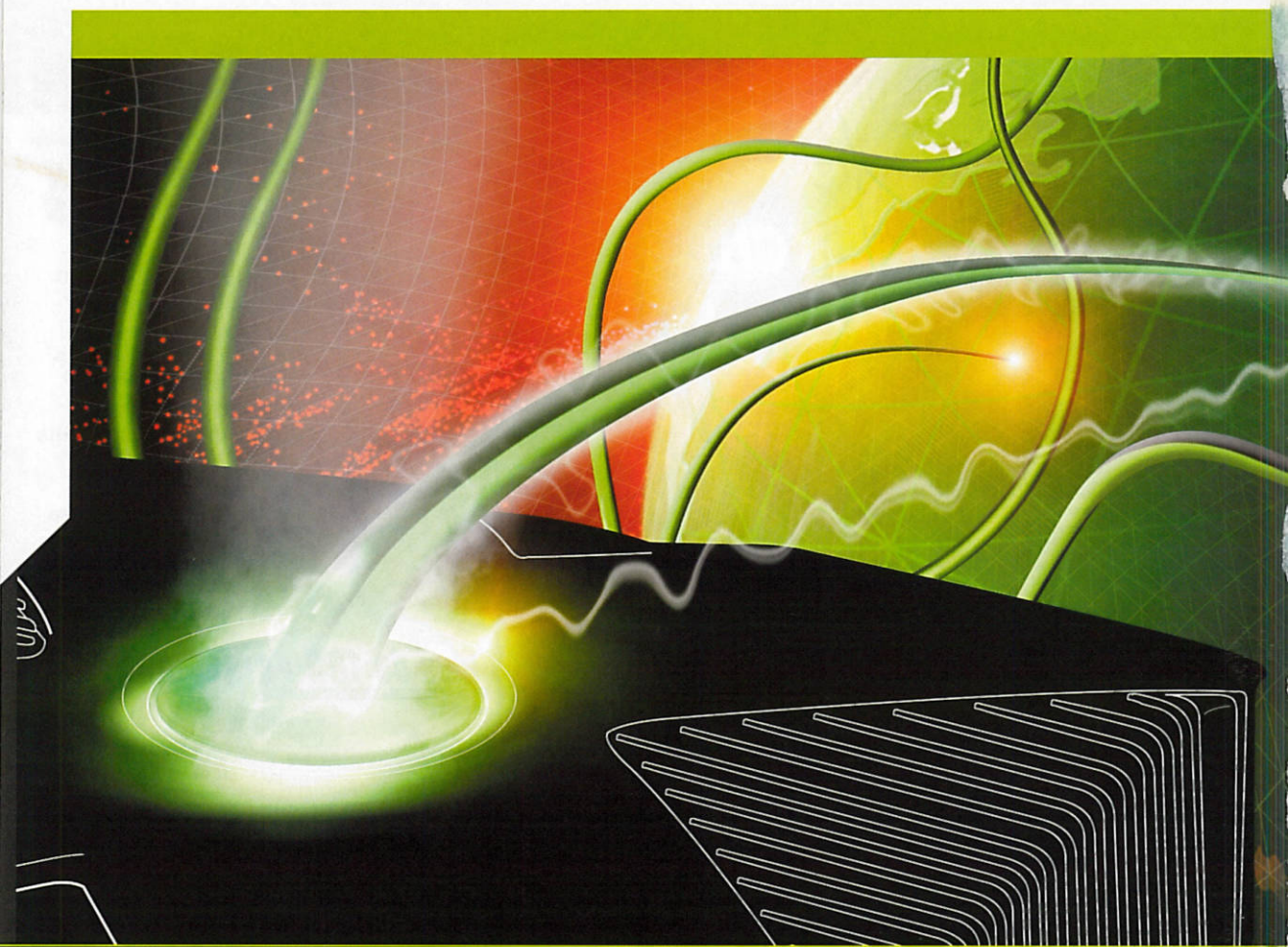
PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707⁽¹⁾

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer

Notre 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, mobiliers, informatiques de gestion, contrôle 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 - 636, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD**



Le Xbox Live arrive et vous n'êtes pas sûr de pouvoir en profiter ? Ces quelques pages devraient pouvoir répondre à vos questions...

LE XBOX LIVE

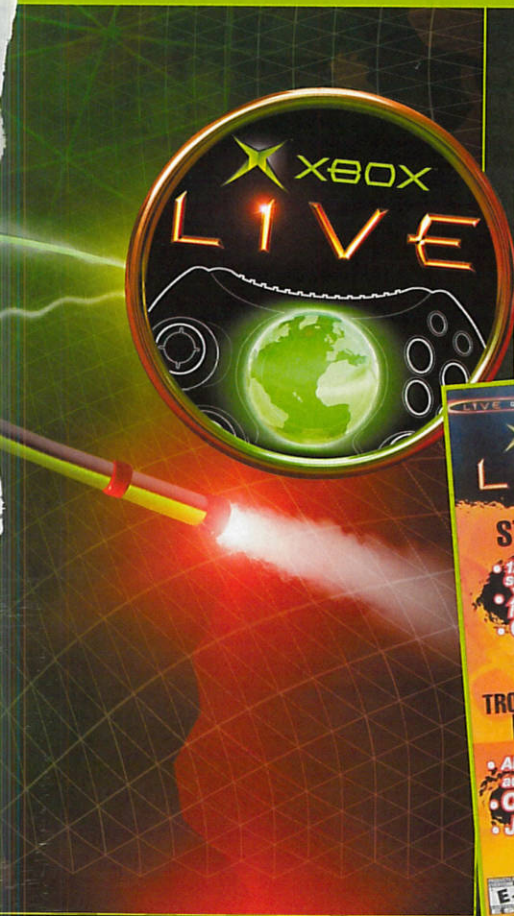
THOMAS DIOUF

Pour célébrer dignement le premier anniversaire de sa console, Microsoft a décidé d'offrir à sa progéniture un compagnon : le Xbox Live ! Nous vous en avons déjà beaucoup parlé dans ces pages, mais ce réseau, qui permet d'affronter en ligne des joueurs du monde entier, constitue une véritable première. Certes, la Dreamcast (Sega) avait ouvert la voie, mais le Live est le tout premier réseau entièrement dédié au jeu en ligne sur console, et le tout en haut débit. Inutile donc d'essayer de vous connecter au Live avec votre modem 56 K, c'est peine perdue. Microsoft a en effet dédié son réseau

aux possesseurs de connexion haut débit ! Certes, le géant de Seattle exclut ainsi une partie des joueurs potentiels, mais il faut bien avouer qu'au vu du bêta-test, on comprend mieux cette décision. En effet, sur la majorité des titres, la qualité de connexion est optimale. Personne n'est désavantagé par une connexion de mauvaise qualité (à moins de se connecter sur un serveur vraiment lointain), et la fluidité est exemplaire. Aux Etats-Unis, le Live a remporté un très vif succès, espérons qu'il en sera de même dans notre bonne vieille Europe. Au-delà du simple Multijoueur, le réseau offre bon nombre de fonctionnalités. Tout d'abord, chaque abonné

reçoit un Communicateur. Il s'agit en fait d'un casque micro qui se branche sur la manette et permet de discuter avec ses équipiers ou ses adversaires. En pratique, il faut bien avouer que les joueurs ne sont pas très loquaces. En revanche, les jeux basés sur la coopération et le jeu d'équipe bénéficient grandement de cette fonctionnalité. Dans *Ghost Recon*, par exemple, on peut ainsi mieux s'organiser, lancer une attaque simultanée, se prévenir du danger, bref, *com-mu-ni-quer* ! Mais si un joueur vous agace par ses vociférations, il est possible de ne plus l'entendre, *via* une manipulation simple. Le Live permet





Le Xbox Live en bref

Rappel des principales caractéristiques du service de jeu en ligne de la Xbox

Le 14 mars 2003, tout le monde pourra aller s'acheter un kit Xbox Live. A l'intérieur du pack, vous trouverez un CD d'installation, les démos Live de *Moto GP* et de *Whacked!*, un micro casque pour discuter pendant les parties et bien sûr un manuel. En attendant un dossier plus que complet le mois prochain, voici un rappel des principales caractéristiques du Live :

Gamertag

Votre nom. Il sera unique et définitif, alors choisissez bien !

Liste d'amis

Grâce à elle, vous pourrez savoir qui est connecté et à quoi ils jouent.

Matchmaking

Vous pouvez avec QuickMatch vous connecter d'un clic sur la première partie trouvée. Et Optimatch vous permet d'en sélectionner une en fonction de votre niveau.

Palmarès

Vous pouvez enregistrer votre niveau et avoir accès en permanence à un classement mondial.

Download

Les éditeurs pourront vous proposer des bonus (nouvelles maps, personnages ou armes...). Tout est imaginable !

Sans oublier la voix !

Il est possible de parler dans les parties ! Plus besoin de clavier, un micro suffit et vous avez les mains libres. Pour des raisons de sécurité (et de fun), une option de modification vocale brouille l'âge et le sexe, mais on peut aussi choisir de ne plus entendre les joueurs qui nous dérangent.



Ce service de jeu en ligne va tout simplement révolutionner le jeu vidéo sur console, rien de moins !

également de créer une liste d'amis. Depuis le menu principal, on peut ainsi savoir qui est connecté et proposer une petite partie. Enfin, les plus férus de compétition seront heureux d'apprendre que les serveurs conservent les statistiques de chaque partie. On peut ainsi consulter en ligne ses statistiques et se comparer aux meilleurs. Attention cependant, votre ego risque d'en prendre un coup, tellement les scores de certains sont impressionnants. Enfin, certains jeux proposeront de nouvelles cartes ou missions en téléchargement, c'est notamment le cas de *Splinter Cell*.

QUEL TYPE DE CONNEXION CHOISIR ?

Si vous souhaitez découvrir les joies du Live, il va falloir jouer un peu du porte-monnaie. Et si vous ne possédez pas encore de connexion Internet haut

débit, il faudra impérativement vous abonner à un fournisseur d'accès ! Deux solutions s'offrent à vous : le câble ou l'ADSL. Sous ces deux noms barbares se cachent deux technologies aux performances équivalentes. L'ADSL utilise le réseau téléphonique pour faire transiter les données, alors que le câble relie physiquement votre ordinateur ou votre console à un vaste réseau haut débit. Mais attention, ces deux techniques ne sont pas disponibles dans toute la France. En effet, les travaux à effectuer pour reliez les habitants d'une région en haut débit sont particulièrement complexes. Résultat, seules les grandes agglomérations sont en mesure de proposer à leurs habitants les deux types de connexion. Disponible depuis plusieurs années, le câble présente plusieurs avantages. Tout d'abord, il n'y a pas besoin d'entrer un identifiant ou un mot de passe pour se connecter. Ensuite, le réseau est le même que

pour le câble télé. Les fournisseurs d'accès, toujours à la recherche de nouveaux clients, proposent régulièrement des formules d'abonnement Internet + TV intéressantes. En revanche, le câble n'est pas disponible partout. Sans compter que son installation demande un délai supérieur à l'ADSL. En effet, des techniciens doivent impérativement passer chez vous, armés de perceuses, pour relier votre demeure au réseau. L'ADSL qui, précisons-le, permet uniquement d'accéder à Internet, est plus simple à installer. Il faut tout d'abord se procurer un kit dans le commerce (ou se le faire envoyer par le fournisseur d'accès). Celui-ci se compose généralement d'un modem, de plusieurs filtres téléphoniques, d'un manuel et d'un CD-Rom d'installation. On branche le modem sur l'ordinateur, on pose les filtres sur les prises téléphoniques, et on relie le tout. Ensuite, il faut configurer le compte en utilisant le CD et... on attend. En effet, le fournisseur doit activer votre ligne à distance. L'opération prend entre 48 h et une semaine. Dernier point : bien que le modem soit branché sur la prise téléphone, votre ligne reste toujours disponible, que vous soyez connecté ou non. Si vous avez le choix entre les deux types de connexion, c'est très certainement votre porte-monnaie qui décidera.

ADSL VS CABLE

PRIX ET DISPONIBILITE



Pas de haut débit, pas de Live. Alors voici une petite présentation des différentes offres. Et n'oubliez pas que si les forfaits 128 K sont suffisants, vous risquez malgré tout d'être pénalisé dans certaines parties.

Internet par le câble

En France, trois fournisseurs d'accès se partagent le gâteau : Noos, Wanadoo Câble et Numericable. Attention, ces fournisseurs d'accès ne couvrent que certaines régions de l'Hexagone. Alors renseignez-vous bien auprès de votre concierge, de vos voisins voire de votre maire. Le câble offre des spécifications comparables à l'ADSL, voire des temps d'accès supérieurs, mais c'est surtout sa facilité d'emploi qui est appréciable : branchez le câble sur la Xbox et ça fonctionne !

NOOS (www.noos.fr)

Le plus célèbre des fournisseurs d'accès haut débit par le câble. Anciennement connu sous le nom de Cybercable.

Zones couvertes : Paris, région parisienne, Toulon



NUMERICABLE (www.numericable.com)

Attention : ne souscrivez pas d'abonnement « Numericable par AOL » : le service n'est pas compatible avec le Xbox Live.

Zones couvertes :

Brest, Bruay (et agglomération), Grenoble (et agglomération), Hauts-de-Seine, Lens (et agglomération), Lille (et agglomération), Lyon (et agglomération), Nantes, Nice, Roubaix, St-André, Toulouse Blagnac, Val de Marne, Versailles (et agglomération).



WANADOO CABLE

(www.cablewanadoo.com)

Le fournisseur d'accès est le seul à proposer à la fois des connexions câble et ADSL.

Zones couvertes : Angers, Anglet, Avignon, Bayonne, Biarritz, Bordeaux, Echirrolles, Lille, Marseille, Metz, Montpellier, Rennes, Rouen, St Martin d'Hères, St Quentin en Yvelines, Tours, Val d'Europe, Valence.



Tableau comparatif

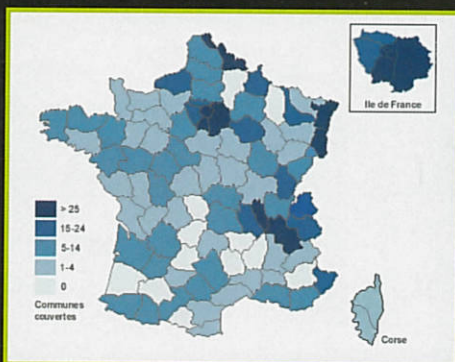
Offres	Téléchargement	Tarif mensuel	Location/achat du modem	Frais d'installation	Frais d'activation
Noos Primo	8 Ko/s	19 €	6 €/mois ou 90 €	70 € (offert jusqu'au 28/02/03)	40 €
Noos Presto	16 Ko/s	29 €	6 €/mois ou 90 €	70 € (offert jusqu'au 28/02/03)	40 €
Noos Rapido	64 Ko/s	39 €	6 €/mois ou 90 €	70 € (offert jusqu'au 28/02/03)	40 €
Noos Pro	128 Ko/s	79 €	6 €/mois ou 90 €	70 € (offert jusqu'au 28/02/03)	40 €
Numericable forfait découverte	16 Ko/s	25 €	Modem offert jusqu'au 03/05/2003	offert	offert jusqu'au 03/05/03
Numericable forfait permanence	64 ko/s	40 €			
Wanadoo 64 K illimité	8 Ko/s	19,50 € pour les abonnés TV 25 € pour les autres	13,50 €/mois ou 150 € (le modem était offert jusqu'au 15/02/2003)	0 € si abonné TV. 53 € si antenne collective disponible. 83 € si antenne collective non installée	
Wanadoo 512 K illimité	64 Ko/s	38,50 € pour les abonnés TV 45 € pour les autres		0 € si abonné TV. 53 € si antenne collective disponible. 83 € si antenne collective non installée	

Internet par l'ADSL

L'ADSL est maintenant bien installé en France (voir carte et appelez le 1014 pour plus de renseignements). Trois vitesses sont proposées, selon les fournisseurs : 128 K, 512 K et 1024 K. Si la première risque donc d'être un peu juste dans certains cas (création de parties, cartes d'Unreal surpeuplées), le 1024 K est un luxe inutile si il n'est exploité que pour la Xbox. Pour le Live, c'est un poil plus compliqué que le câble, mais 9 fois sur 10 cela se limite à rentrer son nom et son mot de passe.

WANADOO ADSL (www.wanadoo.fr)

La filiale de France Télécom fait partie des précurseurs de l'ADSL en France. Mais l'ancienneté, comme la qualité, se paye. Notez qu'ils proposent un kit avec un modem Ethernet, l'idéal si vous n'avez pas de PC et que vous souhaitez brancher directement votre Xbox.



9ONLINE

(www.9online.fr)
Le fournisseur d'accès est le premier à proposer une offre 1024 K à un prix très compétitif. Attention cependant, l'offre est limitée dans le temps.



CLUB INTERNET

(www.club-internet.fr)
L'un des plus célèbres fournisseurs. Club Internet a toujours été parmi les précurseurs, proposant des tarifs compétitifs, une offre ADSL plutôt large et en ce moment un modem USB offert.



FREE

(www.free.fr)
Le mot d'ordre chez Free : gratuit ! Selon les offres, vous pourrez ainsi éviter de payer le modem ou la mise en service, ce qui est loin d'être négligeable. Par contre, la qualité de la connexion laisse parfois à désirer.



TISCALI

(www.tiscali.fr)
Ce groupe a racheté ces dernières années plusieurs fournisseurs d'accès en difficulté. Petit bonus lors de l'abonnement : une version d'Everquest sur PC est offerte !



Tableau comparatif

Offres	Vitesse de téléchargement	Tarif mensuel	Prix du modem	Frais de mise en service
9online ADSL (valable jusqu'au 31/03/2003)	128 Ko/s	39,90 €	50 €	64 €
Club Internet Accès vitesse 128	16 Ko/s	24 pendant deux mois puis 30 €	gratuit	64 €
Club Internet Accès vitesse 512	64 Ko/s	36 pendant deux mois puis 45 €	gratuit	64 €
Club Internet Accès vitesse 1024	128 Ko/s	68 pendant deux mois puis 85 €	gratuit	64 €
Free Haut Débit	64 Ko/s	29,99 €	gratuit	gratuit
Tiscali Optimal 128 K	16 Ko/s	29,95 €	149,95 €	64 €
Tiscali Optimal 512 K	64 Ko/s	44,95 €	149,95 €	64 €
Wanadoo Extense 128 K	16 Ko/s	30 €		inclus dans le pack
Wanadoo Extense 512 K	64 Ko/s	45,42 €	150,95 € en USB et 198 € pour l'Ethernet	inclus dans le pack
Wanadoo Extense 1024 K	128 Ko/s	80 €		inclus dans le pack



RELIER SA CONSOLE

Afin de permettre à la Xbox de se connecter à Internet, Microsoft a équipé sa console d'un port Ethernet, situé à l'arrière de la machine. Que vous possédiez une connexion câble ou ADSL, c'est par là que transitent toutes les données. Pour relier votre Xbox au Xbox Live, il existe plusieurs solutions.

Si vous avez un modem ADSL Ethernet ou le câble : brancher simplement votre Xbox dessus ! Si vous n'avez pas d'ordinateur, aucun problème. Si vous en avez un, il faudra débrancher votre modem et le brancher sur la Xbox. Dans certains cas, il faudra redémarrer le modem, c'est le cas avec le modèle Motorola généralement fourni avec les connexions câble. Cette solution est donc la plus simple mais elle montre vite ses limites lorsque vous brancherez et débrancherez votre matériel, surtout si votre PC et votre télévision ne sont pas dans la même pièce.

Si vous avez un modem ADSL USB ou que vous souhaitez partager votre connexion Internet, il faut brancher la Xbox sur le PC. Vous devrez

obligatoirement investir dans une carte réseau qui communiquera exclusivement avec la Xbox. Si vous avez un modem de type Ethernet, vous vous retrouvez donc avec deux cartes réseau dans votre ordinateur. La première communique avec le modem, la seconde avec la Xbox. Avec un modem USB, il faudra investir dans votre première carte réseau. Une fois installée, vous devez la relier à votre Xbox en utilisant un de ces fameux câbles croisés. Ensuite, il faudra configurer votre machine pour qu'elle puisse communiquer avec la Xbox (voir encadré). Cette solution, peu onéreuse, n'est malheureusement pas sans défauts. En effet, votre ordinateur doit impérativement être allumé pour que la Xbox puisse accéder au Live...

Si vous avez le haut débit, un ordinateur et que vous voulez accéder au Live indépendamment de votre PC sans avoir à débrancher en permanence des câbles. Bref, si vous avez envie de ne pas vous ennuyer : il vous faut un routeur. Ce petit appareil permet de partager une connexion Internet entre plusieurs machines. Le fameux routeur est connecté au Web,

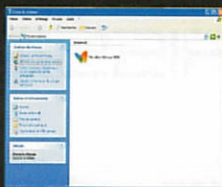
mais aussi au modem et à la console. Résultat, même si l'ordinateur est éteint, on peut accéder au Live sans problème et surtout, la configuration est simplissime. Autre avantage, vous pouvez jouer sur le Live et accéder à Internet depuis votre PC simultanément : c'est l'idéal. Notez cependant que si vous voulez conserver votre modem USB, cette solution ne fonctionnera qu'avec un routeur acceptant ce genre de modem. Sinon, il vous faudra en changer...

Avec un routeur, c'est déjà la fête. Mais maintenant, parce que l'on veut toujours le maximum, même si ça peut tenir du rêve à cause du « y a mieux mais c'est plus cher », abordons le cas suivant : votre Xbox et votre PC ne se trouvent pas dans la même pièce (cas classique : l'un dans le salon, l'autre dans le bureau ou dans la chambre) on est donc bon pour tirer un câble d'une bonne dizaine de mètres et démonter les plinthes, bref, passer une après-midi entière à bricoler (beaucoup plus si vous n'êtes pas doué pour ce genre de choses). De plus, dès que l'un des appareils déménage, il faut tout refaire. ➤➤

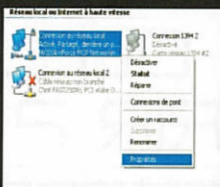
Se connecter au Live en quelques clics sous Windows XP

Installez la carte réseau dans votre ordinateur puis redémarrez. Reliez la Xbox à cette carte réseau en utilisant un câble croisé de type RJ45. Allumez la console.

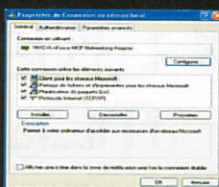
Cliquez sur **Démarrer/Favoris réseaux**. Une fenêtre s'ouvre, cliquez sur **AFFICHER LES CONNEXIONS RESEAUX**.



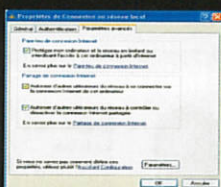
Faites un clic droit sur l'icône qui correspond à votre provider et sélectionnez **PROPRIETES** dans la liste qui apparaît.



La fenêtre **PROPRIETES DE CONNEXION AU RESEAU LOCAL** s'ouvre, vous voyez les éléments installés pour celui-ci.



DANS **PARAMETRES AVANCEES**, validez les cases du **PARTAGE DE CONNEXION INTERNET**, cliquez sur OK et rebootez.



Pour le confort absolu

La seule idée d'avoir à allumer votre PC fait pousser le poil qui est dans votre main ? Vous possédez plusieurs machines (ce qui donne lieu à de fréquentes nuits blanches à jouer en LAN entre amis) et vous êtes lassé de ces fils qui traînent partout ? Voici donc une petite liste, non exhaustive, des différents routeurs et points d'accès, avec ou sans fil, disponibles sur le marché que nous vous conseillons.

ROUTEURS FILAIRES

La différence de prix des routeurs s'explique souvent par les différentes fonctions qu'ils vous proposent.

- > D-Link DI-604, Cable/DSL 4 ports, env. 70 €
- > Belkin F5D5230-4, Cable/DSL 4 ports, env. 100 €
- > Linksys BEFSR41, Cable/DSL 4 ports, env. 190 €
- > Netgear RP614, Cable/DSL 4 ports, env. 90 €

ROUTEURS SANS FIL

Le principe du sans fil est simple : un point d'accès par machine. Au routeur, il faudra donc rajouter un point d'accès sans fil.

- > Linksys BEFWIT54, (11 Mbps) Cable/DSL 4 ports, env. 180 €
- > Sitecom Broadband Home Station, (11 Mbps) Cable/DSL 4 ports, env. 180 €
- > U.S. Robotics 22 Mbps Wireless Cable/DSL Routeur, (22 Mbps, doublement de la vitesse par mise à jour des drivers), env. 235 €

POINT D'ACCÈS SANS FIL

Complément du routeur, on peut aussi en prendre un pour la Xbox et un pour le PC. Ce dernier devra rester allumé, mais on sera quand même en sans fil. **Linksys Wireless Ethernet Bridge**, (11Mbps), env. 170 €
U.S. Robotics 22 Mbps Wireless Access Point, env. 215 €

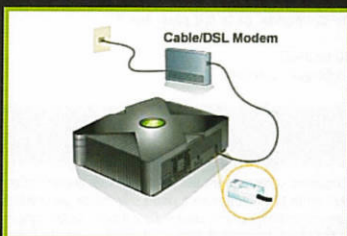


↑ Le routeur sans fil, la Rolls des différents moyens de se connecter au Live !



↑ Première solution : brancher la console directement au PC, lui-même connecté au Web.

» La solution existe : investir dans le sans fil. La technologie aujourd'hui est parfaitement au point, et facile à configurer. Ils utilisent la technologie radio, qui, à l'inverse de l'infrarouge, n'a que faire des murs, portes et autres obstacles qui peuvent s'interposer entre les deux machines. Il en existe de plusieurs types, mais l'idéal pour jouer au Live est de prendre un routeur et un point d'accès offrant une bande passante de 22 Mb/s. Vous pouvez rester en 11 si vous n'avez pas trop d'obstacles, mais quitte à investir, autant être prévoyant. D'autant que certains modèles proposent déjà le double de cette vitesse par simple changement de drivers.



↑ Si vous n'avez pas d'ordinateur, vous pouvez brancher directement la console sur votre modem.

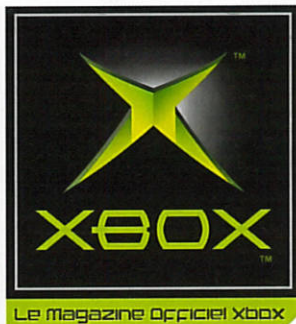
PREMIERE CONNEXION

Maintenant que vous êtes connecté et que votre console est reliée à Internet, il reste juste à passer deux minutes à créer un compte et configurer votre console avant de succomber au jeu du Live. Rassurez-vous, rien de bien compliqué. Pour créer un compte, il faut posséder un jeu Xbox Live, n'importe lequel fera l'affaire. En rentrant dans le menu de jeu en ligne, vous serez renvoyé vers le menu de la console. La console installe une nouvelle option : Xbox Live ! Il faut maintenant rentrer toutes vos informations personnelles, ainsi que votre numéro de carte bancaire. Ensuite, la Xbox vérifiera la configuration du réseau.



↑ Avec un PC et un modem non USB, le plus pratique est encore d'investir dans un routeur.

En quatre étapes, elle s'assure que les câbles sont bien connectés et que la connexion Internet est bien établie. Dès lors, toutes les informations sont enregistrées et vous n'aurez, théoriquement, jamais à retourner dans ces menus. Votre console se connectera automatiquement sur le Net dès que l'envie de jouer en ligne vous prendra. Le plus dur reste maintenant d'attendre le 14 mars pour la France et la Belgique, un peu plus tard pour la Suisse, pour d'interminables parties et des affrontements amicaux. En attendant, préparez-vous, nous vous proposerons un grand pas à pas le mois prochain. L'histoire du Live ne fait que commencer et elle s'écrira avec vous !



Cyril Berrebi
Fonction : RCA
Sur le Live
Mon souci, c'est les gamertags. J'ai pas osé prendre « Buffy » car Fred m'aurait harcelé !



Cyrille Tessier
Fonction : RC
Sur le Live
le Live, c'est un bon réseau, mais je préfère le Love. Y'a pas assez de nanas qui jouent !



Frédéric Brunet
Fonction : chef de rub
Sur le Live
Je boycotte temporairement car l'accent toulousain passe mal sur le Net.



Ghislain Masson
Fonction : pigiste
Sur le Live
Quel bonheur de jouer avec des Québécois et leur délicieux accent... Je le fragge sans pitié !



Jean-François Mariotti
Fonction : pigiste
Sur le Live
Quand j'entends une voix féminine, je perds mes moyens... Je me méfie des filtres vocaux !



Lâm Hua
Fonction : pigiste
Sur le Live
Grâce aux filtres vocaux, j'ai enfin une voix virile... Je vais me faire greffer un Communicateur.



Dominique Molinaro
Fonction : pigiste
Sur le Live
Ma première expérience du Live a été rude, vu que j'ai joué à *Whacked!* j'attends les RPG..



Keem Tran
Fonction : pigiste
Sur le Live
Avec mes horaires, j'ai du mal à rejoindre les autres membres de la rédac... Un réveil, please !

XPERTISE

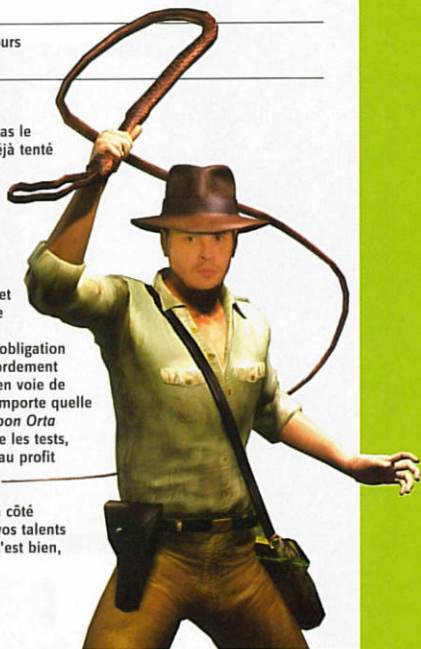
SOMMAIRE - MODE D'EMPLOI

LIVE OU LAISSER MOURIR ?

« Les jeux 100% solo ne sont pas en voie de disparition et seront toujours majoritaires dans la ludothèque de n'importe quelle console. »

Un an après son lancement, la Xbox passe la vitesse supérieure : le Xbox Live est en vue ! Microsoft n'est pas le seul à avoir essayé de coloniser Internet, Sega avait déjà tenté l'expérience. Un peu trop tôt, semble-t-il... Microsoft semble cependant mieux armé et surtout beaucoup plus expérimenté. La phase de bêta-test a permis de déminer le terrain et de corriger les plus gros soucis techniques. En tout cas, pour peu que vous disposiez d'un accès Internet à haut débit, vos premiers pas sur le Live se feront en douceur : on branche et ça marche ! Ensuite, tout est question de goût. FPS, action, sport ou course, les catégories de jeux les plus prisées sur le Net sont d'ores et déjà représentées. Il est également très facile de rejoindre une partie et de parler à ses amis avec le Communicateur Xbox (micro casque) mais... vous avez le droit de ne pas aimer ça ! Le Live n'est pas une obligation et les individualistes peuvent voir d'un mauvais œil ce soudain débordement de convivialité. Qu'ils se rassurent : les jeux 100% solo ne sont pas en voie de disparition et seront toujours majoritaires dans la ludothèque de n'importe quelle console. Les expériences vécues avec des titres comme *Panzer Dragoon Orta* ou *Indiana Jones* ne se partagent pas en groupe... En ce qui concerne les tests, que les choses soient claires : un bon jeu solo ne sera pas pénalisé au profit d'un titre Live médiocre. Vous achetez un jeu pour vous, et non pas pour les autres : c'est avant tout le plaisir immédiat que vous seul allez retirer qui prévaut. Cependant, essayez de ne pas passer à côté du Live : ça serait dommage que le monde entier ne profite pas de vos talents de *gamer*. Champion de la salle réseau de votre quartier à *Unreal*, c'est bien, champion du monde, ça le fait plus, non ?

FREDERIC BRUNET
Chef de rubrique Xpertise



Vous remarquerez certainement des différences de qualité entre les images des jeux testés dans cette rubrique. Explication : selon la version mise à notre disposition par l'éditeur, nous employons une carte d'acquisition vidéo (images pas très nettes) ou un système de capture réseau propre à la Xbox, offrant de bien meilleurs résultats. Nous utilisons aussi des images mises à disposition par les développeurs, de très bonne qualité également. Cependant, nous veillons à ce que tout soit conforme à la réalité et n'embellisse ou n'enlaidisse le jeu... Impartialité avant tout !

LE SYSTEME DE NOTATION

De 0 à 5

De 6 à 9

De 10 à 13

De 14 à 17

18 et plus



Scandaleux !
Ce jeu n'aurait jamais dû être mis en vente tant ses carences sont inacceptables. Complètement raté sur la forme et le fond, il ne mérite que l'oubli.



Des gros soucis
de conception empêchent ce jeu d'atteindre la moyenne. Même si vous aimez le genre, il existe toujours une alternative. A acheter en soldes...



C'est pas mal, mais...
C'est ainsi que l'on peut résumer nos sentiments devant un jeu ayant obtenu une telle note. Jetez un œil dessus si le thème vous intéresse.



Un bon titre, qui saura vous occuper et vous réjouir. Il mérite l'investissement et se positionne comme un classique dans sa catégorie. Achetez-le, vous ne le regretterez pas.



Chef-d'œuvre en vue ! Rares seront les jeux à obtenir l'appellation Elite... Ces titres rendront vos amis verts d'admiration devant tant de raffinement et de débauche technique.

LE TEXTE

Une argumentation concise qui examine les points forts et les défauts du titre. Le testeur y exprime son avis en toute liberté.

IMAGE

Faites-vous une idée des graphismes.

ENCADRE

L'un des points les plus intéressants du jeu est ici expliqué en détail. Que cela soit l'éventuel mode Multijoueur, un petit coup de pouce sur un passage précis ou un petit détail qui fait la différence, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous en dire plus !



LES ICONES

Le premier symbole vous indique que ce jeu est une exclusivité de la Xbox et que vous ne le trouverez sur aucune autre console. Le deuxième signale qu'une version jouable de démonstration est disponible sur le DVD qui accompagne le magazine : vous pourrez y jouer une fois la lecture terminée (ou avant si vous n'êtes pas patient...). Enfin, le dernier vous signale la présence d'une vidéo de présentation incluse dans le DVD.

LE PAVE VERDICT

La synthèse du texte principal. Sa lecture est un bon moyen pour se faire rapidement une idée avant de se plonger dans le texte.

INFOS PRATIQUES

Vous trouverez ici les petits renseignements indispensables pour mieux connaître un jeu. Outre le nom du studio de développement, vous saurez si le titre possède ou non un mode Multijoueur, si des accessoires spécifiques sont conseillés pour sa pratique et, plus important encore, son prix ainsi que sa date de sortie.

SOMMAIRE

- ATV 2 68
- Capcom Vs SNK2 EO 82
- Dr. Muto 78
- Fireblade 92
- Indiana Jones 88
- Legends of Wrestling 2 84
- Les Deux Tours 70
- Mortal Kombat 66
- NBA 2K3 80
- NFL 2K3 86
- NHL 2K3 74
- Panzer Dragoon Orta 58
- Toejam & Earl III 64
- World Racing 76



VERDICT

GRAPHISME

La Xbox est un monstre de puissance : les jeux doivent donc nous en mettre plein les yeux !

SON

Un paramètre à ne pas négliger, surtout sur une console qui gère les effets sonores en 5.1.

JOUABILITE

Détermine la facilité de la prise en main et la cohérence du gameplay. Un facteur très important, vu la relative complexité de la manette.

DUREE DE VIE

De cinq minutes à plusieurs mois, l'espérance de vie d'un jeu varie ! Nous analysons l'intérêt du titre, en solo comme en Multijoueur.

BIEN VU !

- Un détail qui nous a vraiment enthousiasmés.
- Un autre point positif !
- Puisque l'on vous dit que c'est bien, croyez-nous !

DOMMAGE...

- Les développeurs n'ont pas pensé à corriger ce défaut.
- Un petit point gênant...
- Qui nous ennuie !

EN RESUME

Vous trouverez ici la synthèse du test. Tout ce qu'il faut savoir en un coup d'œil est ici. Mais pour plus d'explications, lisez le reste !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**



LES STARS DU X

Les jeux Elite Le jeu du mois La sélection Xbox Live



Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés tant leur finition est exemplaire.



C'est un titre qui sort nettement du lot commun grâce à des qualités indiscutables. Investissement conseillé, faites-vous confiance !



Un avis purement subjectif. Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction : nous avons du mal à en décrocher !



On peut y jouer en ligne ou télécharger des suppléments grâce à une connexion haut débit. Idéal en multijoueur.





La légende du dragon renaît de ses cendres pour nous offrir le plus beau shoot'em up du monde...

PANZER DRAGON ORTA

FRED



INFOS

GENRE : ACTION
 DEVELOPPEUR : SMILEBIT
 EDITEUR : SEGA
 NOMBRE DE JOUEUR : 1
 PRIX : ENVIRON 60 €
 DISPONIBLE : MARS 2003

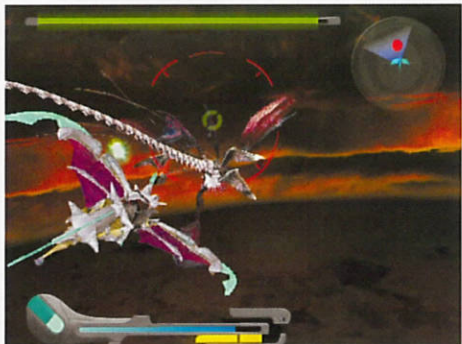


chaque époque sa légende. Dans les temps ancestraux (soit le milieu des années 90), la 2D régnait en maître incontesté sur le monde. La plupart des grands hits de cette époque sont encore présents dans les mémoires - teste également dans ce numéro, *Capcom Vs SNK* est un parfait exemple de ce revival permanent. Bref, en 1995, on croyait dur comme fer que la terre du jeu vidéo était plate ! Quelques habiles magiciens (Nintendo avec son Mode 7) tentaient de pervertir les esprits en introduisant des éléments en 3D, mais la puissance de calcul demandée rendait leurs tentatives plutôt banales.

A cette époque, le PC de la mort était à base de 486 DX-4 100 ou de Pentium 90 pour les plus fortunés. La préhistoire, donc. Sega, toujours en avance sur son temps et remonté comme une horloge suisse sous Red Bull grâce au succès de sa Megadrive, lançait sur le marché la Saturn en plein été. Première console contenant des chips graphiques dédiés au traitement de la 3D pure, elle débarque avec un catalogue de titres proprement incroyables : citons en vrac *Clockwork Knight*, *Daytona USA*, *Victory Goal*, *Virtua Fighter* et surtout *Panzer Dragoon*. En l'espace d'une après-midi, les invétérés du shoot'em up remisaient leur Nec au placard et s'agenouillaient en pleurant, soufflés par tant de beauté graphique et une telle liberté dans le gameplay... Huit ans plus tard, l'histoire se répète sur une console américaine cette fois !



↑ Un combat de boss... Vous n'avez pas fini de vous en cogner !



↑ La taille des créatures est incroyable, c'est du jamais vu !



↑ Les cinématiques sont aussi bien réalisées que le reste du jeu.



↑ Vous pouvez détruire les missiles qui se dirigent vers vous...



↑ Voici Orta, l'héroïne involontaire de ce massacre.



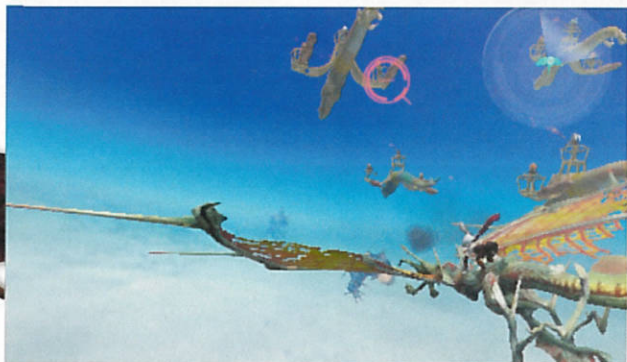
↑ Dans ce niveau, vous ne volez pas et ne pouvez pas vous transformer...

« Survivre est avant tout une histoire de réflexes, de vivacité et de résistance à la pression. »

► Clarifions les faits d'entrée : les shoot'em up *Panzer Dragoon* n'ont jamais été des jeux qui ont donné dans la finesse et Orta ne déroge pas à la règle ! Il s'agit toujours de tirer le plus vite possible sur des dizaines de cibles en mouvement, d'esquiver les rafales adverses et, globalement, d'exterminer tout ce qui respire dans un périmètre donné. Oui, on joue toujours dans un couloir 3D invisible... Mais cette fois-ci, les parois sont beaucoup plus éloignées ! Survivre est avant tout une histoire de réflexes, de vivacité et de résistance à la pression. Laissez votre cerveau reptilien prendre les commandes de votre cortex : la moindre hésitation se traduira toujours par une sanction. Orta incarne parfaitement la quintessence du gameplay *old school*, mélangeant précision, finesse et frénésie. On frise les limites de l'anachronisme, à une époque où l'ergonomie des titres devient de plus en plus complexe (*Splinter Cell...*) et où offrir au joueur une sensation de liberté s'avère crucial (*Halo...*). Il n'empêche... Berreb et moi, en tant que vieux joueurs, avouons porter un amour sans borne pour ce genre

de divertissement, à la fois simple mais délicieux. Et de nos jours, les shoot'em up sont devenus si rares qu'il serait malséant de faire la fine bouche lorsqu'un vestige légendaire reprend vie ! *Panzer Dragoon Orta*, quatrième volume de la saga, reprend les choses là où *Panzer Dragoon Zwei* les avait laissées. On oublie la parenthèse RPG de *Panzer Dragoon Saga* pour revenir à de l'action pure et dure. Le scénario vous propose de prendre en main la destinée de Orta, une jeune fille qui a passé toute sa vie en prison. Enfermée dans les geôles de l'Empire, elle se résigne à son sort... jusqu'à ce qu'un dragon la délivre ! Malgré ses ailes écaillées, son look méchant et sa mauvaise haleine, le reptile l'emmène à tire-d'aile vers la liberté et son avenir... Une fois de plus, vous devrez sauver le monde, une constante dans le genre. L'histoire possède tout de même une assez bonne densité, avec son lot de retournements de situation, de drames, de larmes et de colère. Les très nombreuses cinématiques, sublimes, méritent largement que l'on s'y attarde alors évitez de marteler le bouton Start entre deux épisodes...

■ **Mode Difficile** : il faut vraiment en vouloir... Adversaires se comptant par dizaines au mètre carré, bonus inexistant, boss implacables et très solides. À réserver aux plus kamikazes !



↑ En configuration Ailes lourdes, vous risquez d'avoir des soucis de lisibilité.



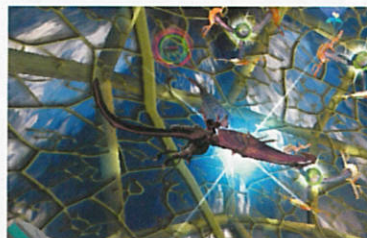
LES NIVEAUX BONUS

Testez votre habileté

↳ Là aussi, il faudra avoir terminé le jeu pour avoir accès à cette section de la boîte de Pandore. Elle contient de nombreuses petites missions de tir ou d'habileté et vous permettront surtout de piloter une grande variété de véhicules ! Vous conduirez un char de l'Empire lors d'une mission d'attaque, vous prendrez les commandes du ver géant de Moba et retrouverez même Orta, juchée sur un invité surprise...



↑ Dans ces gorges, la maniabilité est primordiale.



↑ Que peut-on reprocher graphiquement à ce jeu ?

GARE AUX GROSSES BEBETES !

↳ Dans leur grande majorité, les dix épisodes du jeu contiennent au moins un affrontement contre un boss. Chacun se caractérise par une apparence physique unique, la plupart du temps en harmonie avec son environnement. Mention spéciale aux créatures organiques et à leurs attaques surprenantes ! Trouver leur point sensible n'est pas très compliqué... Mais le cadrer dans son viseur suffisamment longtemps est une autre histoire. Bon courage et n'oubliez pas que le tir spécial du mode Ailes courtes permet de vous régénérer !



« Avant de vous élancer dans les cieux, nous vous conseillons vivement de prendre quelques leçons de vol avec le didacticiel. »

▶▶▶ Avant de vous élancer dans les cieux, nous vous conseillons vivement de prendre quelques leçons de vol à travers le didacticiel. Très complet, il vous permettra de vous familiariser avec les commandes. Elles sont certes simples, mais demandant un tout petit peu d'attention, la moindre erreur pouvant être fatale ! Pour une fois, Smilebit n'a pas oublié d'inclure la possibilité de reconfigurer les boutons de la manette, cependant nous vous conseillons d'utiliser les réglages par défaut qui sont plutôt intuitifs. Sept touches sont sollicitées pour contrôler votre trajectoire et vos tirs : cela peut faire peur pour un shoot'em up... Mais après une dizaine de minutes et un ou deux crashes, on s'y habitue sans mal. Le gameplay a été fortement remanié par rapport aux précédents épisodes : la principale innovation réside dans le système de métamorphoses de votre dragon. Vous pouvez choisir entre trois formes à tout moment et, très vite, vous constaterez que se transformer au moment opportun est l'un des secrets de la réussite. La forme

Standard possède un bon angle de braquage, un tir assez puissant et peut verrouiller (lock) plusieurs cibles à la fois. En mode Ailes lourdes, vos déplacements deviennent beaucoup plus lents et vous ne pouvez pas vous faufiler à travers des espaces étroits. Par contre, vous devenez une véritable machine de guerre, à la capacité de destruction décuplée malgré un nombre de verrouillages plus restreint : c'est une excellente combinaison pour les combats contre les boss. Les Ailes légères sont idéales lors des passages délicats, comme la traversée de grottes, cañons ou forêts, mais la puissance de vos armes diminue fortement, en dépit d'une cadence de tir croissante. Pendant le jeu, vous devrez essayer de ramasser le plus de bonus d'amélioration possible : ces petits objets rares sont assez délicats à obtenir. En règle générale, il vous faudra éliminer l'intégralité d'une bonne escouade ennemie pour y avoir droit. Lorsque le précieux power up apparaît à l'écran, dépêchez-vous de choisir la capacité que vous désirez améliorer et attrapez-le !

SPECIAL ORIGINES >>>

Si vous terminez intégralement les 10 missions du jeu, Sega vous récompensera en vous offrant le premier épisode de sa saga reptilienne ! Un peu d'indulgence cependant : le jeu a huit ans et la conversion est parfaite, c'est-à-dire au pop-up près... Vous pourrez constater de vous-même le fossé technologique avec la Saturn (ça ne vous prendra pas longtemps !) et surtout les améliorations de gameplay ! Un peu de respect pour les anciens : sans ce titre magique, *Orta* n'existerait pas...



↑ Un boss, au look étrange, très japonais. Heureusement, il est statique !



↑ Plus les ennemis sont loin, plus ils rapportent de points.

« Nous ne pouvons qu'applaudir le travail accompli par les astucieux level designers de Smilebit. »

↳ L'autre changement de taille réside dans les déplacements et le système de tir. Comme précédemment, votre capacité à maîtriser le lock fera la différence entre un bon pilote et un pilote mort... Les deux gâchettes servent à tourner la tête à 90 degrés : un geste indispensable, à utiliser au bon moment car les attaques proviennent de toutes parts ! Heureusement, un écran radar vous indique en permanence la localisation des forces de l'Empire, le truc étant de ne pas se mélanger les pinceaux. Comme signalé quelques lignes plus haut, on évolue toujours dans un couloir. Sauf que cette fois-ci, on n'en a absolument pas l'impression !

La possibilité de freiner ou d'accélérer, les nombreux embranchements à choisir dans les niveaux... Tout cela fait évanouir les sensations d'emprisonnement. On n'y voit que du feu, ou presque, et l'on ne peut qu'applaudir le travail accompli par les astucieux level designers de Smilebit. Il y a eu des progrès depuis *GunValkyrie* ! *PDO* ne se termine qu'après en avoir sué sang et eau à travers dix niveaux. Le mode Facile offre déjà un assez bon challenge en vous prenant une petite journée : une durée de vie rare pour un shoot'em up. En Normal, c'est chaud, et seuls les menteurs prétentieux ou les demi-dieux arriveront à terminer le jeu en Difficile ! Histoire de vous appâter, de très nombreux bonus (voir encadrés) devront être débloqués à la force du poignet. La durée de vie s'avère très correcte au final.

■ **Boss final** : une véritable plaie, celui-ci... Pour en venir à bout dans sa dernière forme, sachez que seul le tir des Ailes standards a le pouvoir de détruire ses attaques. Bonne chance !

LE SCENARIO BONUS >>>

Smilebit vous proposera également de jouer à *Panzer Dragon*, mais cette fois-ci du côté des forces de l'Empereur. Vous incarnez Iva, un jeune orphelin prêt à s'enrôler dans l'armée impériale. Il vous faudra tout d'abord prouver sa valeur à travers des tests d'aptitude au pilotage vraiment (trop ?) corsés... Le gameplay est ici radicalement différent, beaucoup plus crispant, mais cela vaut la peine de s'y attarder !



1 **Clair** : Bon, allez, essayez sur le portrait de l'Empereur !



2



↑ Les ennemis arrivent de tous les côtés. Pensez aux gâchettes !

>>> Techniquement parlant, le soft est un véritable émerveillement : il s'agit de l'un des plus beaux jeux vidéo jamais sortis de ce côté-ci de la galaxie, point barre. Le moteur 3D jongle sans relâche avec des milliers de polygones. Le travail de plaquage de textures épate par sa variété et sa qualité. Les effets spéciaux les plus raffinés sont employés sans demi-mesure... C'est de la débauche, Smilebit nous donne une véritable leçon de savoir-faire technique. On reste sans voix devant les mouvements de tanks ou soldats, vaisseaux de combats ou bases aéroportées, le tout généreusement arrosé de bump mapping, motion blur, lens flare, éclairages dynamiques, effets de particules et on en passe... Pour la forme, on râlera sur l'absence d'environnement mapping mais ce n'est vraiment qu'un détail. Les principaux reproches de *PDO* ne sont certainement pas techniques, mais concernent plutôt son essence

même et le level design des derniers niveaux. Après un septième épisode renversant de beauté et de créativité, on est en droit de s'imaginer que la suite restera de ce calibre... Hélas, la réponse est négative : les épisodes 8, 9 et 10 ne sont que des enchaînements de longs combats de boss, ce qui d'une part fait mal au pouce et qui, d'autre part, devient vite lassant. Un peu facile, de même que le final du jeu, qui en désorientera plus d'un par son côté abrupt. Quant à la légitimité d'un tel gameplay en l'an de grâce 2003, je vous en laisse seuls juges... Les plus jeunes joueurs, bercés aux jeux de baston 3D, aux MGS, aux FPS et aux RTS, risquent de trouver *Orta* un peu simplet, ce qui est une opinion tout à fait défendable. En tout cas, ce n'est pas la nôtre... *PDO* apporte un plaisir simple et immédiat. Deux vertus qui tendent à disparaître aujourd'hui : pourquoi le snober et s'en passer ?



↑ Devinez ? C'est un boss ! Et un coriace en plus...

EPISODE 2 GENES MODIFIES

PARCOURS **A B**

TX TIRS REUSSIS	176/207	85,02%	B
SCORE	30765		D
COUPS RECUS	16		D
TPS UTIL. BOSS	04:26,85		S

CLASS. TOTAL **B**

↑ Vous recevez vos statistiques une fois un niveau complété.

VERDICT

GRAPHISME

Il n'y a rien à dire, la perfection existe ! Aucun défaut à déplorer, c'est de la folie à l'état pur : un véritable mètre étalon.

SON

Les musiques, très poétiques, collent parfaitement à l'action. Bruitages immersifs et variés. Gère le 5.1.

JOUABILITE

C'est un shoot'em up ultra maniable et très précis. Quelques minutes suffisent pour tout assimiler.

DUREE DE NIE

Un peu court en mode Solo et vite lassant pour les joueurs ordinaires. Les fans de shoot'em up reviendront plus d'une fois...

PANZER

- + Moteur graphique hallucinant.
- + Les transformations du dragon.
- + Des tonnes de bonus à débloquer.

PANCAKE

- Relativement court en mode Campagne.
- Gameplay trop *old school*.
- Derniers niveaux bâclés.

EN RESUME

Le superbe style graphique, la puissance du moteur 3D et une jouabilité à toute épreuve rendent ce soft indispensable à tous les amateurs de jeu luxueux. Les fans de shoot'em up attendront le nirvana ludique.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

16 / 20



FRÊCHEZ LA BONNE PAROLE DU FUNK

↑ Les voies du Seigneur Funk sont impénétrables...



Aliens trépanés et terriens déjantés rejouent la partition d'un vieux titre Funkissime.

TOEJAM & EARL III : MISSION TO EARTH

DOMINIQUE MOLINARO



↑ Le sage en costume de carotte aide à améliorer votre Funk Fu.

N

és en 1991 sur Megadrive, Toejam et Earl sont deux extraterrestres caoutchouteux adeptes d'un funk cheap et sans saveur rythmé par des beats dignes des années 80.



Guidés sur la voie du divin Funk par Funkopotamous, une sorte de mystérieux alien nain boursoufflé, nos deux héros

débonnaires vont tenter d'aider leur mentor à retrouver les 12 vinyles qui lui ont été dérobés, tout en convertissant un maximum de terriens à la Funk attitude. Pour ce troisième opus, un nouveau personnage fait son entrée, Latisha, une séduisante extraterrestre au résidu de génome de fourmis. Chacun des trois personnages se démarque par ses spécificités : plus rapide, meilleur sauteur, dommages accrus en Funk Fu, résistance à de la nourriture avariée... en sont quelques exemples.

Sachant que de nouveaux personnages seront téléchargeables sur le Xbox Live (trois sont déjà annoncés par Sega), nous ne nous risquons pas à un inventaire à la Prévert. Capables d'actions aussi simples que sauter, parler, Funker les terriens au corps à corps ou à distance, les trois comparses devront compter sur plus de 50 bonus pour améliorer leurs capacités. Ces cadeaux, répartis au hasard, s'activent par un sous-menu accessible via le bouton B. Permettant de voler, faire de grands bonds, d'immobiliser les adversaires ou de se téléporter, ils apportent un plaisir de jeu qui, sans leur concours, serait discutable. De plus, certains devant être identifiés, d'autres disparaissant ou se mélangeant suite à de



INFOS

GENRE : PLATES-FORMES

DEVELOPPEUR : TOEJAM & EARL PRODUCTIONS

EDITEUR : SEGA

NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 2

PRIX : ENVIRON 60 €

DISPONIBLE : FIN MARS 2003



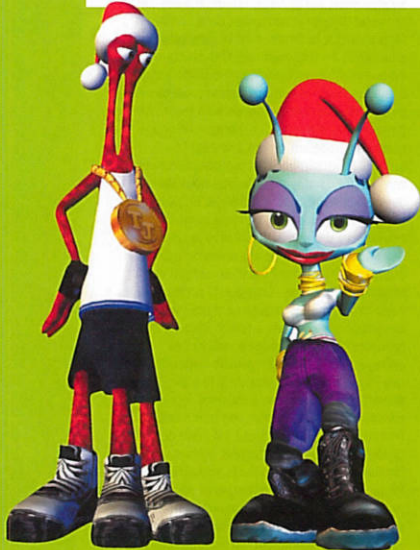
↑ Sushi : c'est bon et ça fait vivre plus vieux.



↑ Des ailes pour glaner les cadeaux volants.



↑ Changez ici de perso en cours de partie.



↑ Le BTP c'est gai, on s'y fait plein de copains costauds.



↑ L'ascenseur est l'ultime objectif des îlots.

FUNK FU DANS TA FACE >>>

➤ Pour convertir les terriens à la musique Funk, il suffit de les taper à coup de Funk Fu. Les humains ont une jauge d'hostilité que vous tempérez en les frappant ou en les jetant dans le vide. Certains adversaires sachant mieux se battre sont protégés d'un bouclier énergétique. Pour le contourner, il faut leur tirer dessus (une vue subjective est alors disponible) avec de petites notes de musiques qu'il faut d'abord collecter.



➤ Tir en vue subjective pour Funker les plus acariâtres.



➤ Ce léger halo mauve représente un bouclier anti-Funk Fu.



➤ Le Funk Fu d'Earl est plus puissant que celui de ses amis.

mauvaises rencontres, leur gestion constitue une partie importante du gameplay. A l'instar du premier épisode, la forme des niveaux est tirée aléatoirement pour chaque nouvelle campagne, la répartition des cadeaux aussi. Cette idée a le mérite de renouveler l'intérêt du jeu à l'infini. Malheureusement, le disque est rayé... Les niveaux sont constitués de petits îlots flottants au milieu du vide et les missions consistent à trouver certains cadeaux, convertir les terriens rencontrés et finir par trouver l'ascenseur de retour. L'intérêt propre des objectifs se révèle tellement simpliste qu'on en oublie presque le changement de décor. A noter que les développeurs se sont vraiment démenés pour nous offrir des textures magnifiques soutenues par une gestion souple et exemplaire de la caméra. Reliés les uns aux autres par des portes, dont l'accès est limité par des clefs qu'il faudra collecter au fil de la promenade, les îlots se visitent aussi à deux joueurs. Vous pourrez donc rejouer la campagne ou arpenter un retour au hasard (à condition de l'avoir débloqué en solo), avec deux rappers coopérant sur la même île. Les parties gagnent en rapidité et en intensité, même si l'interaction entre les deux persos pêche par son absence : ils ne peuvent que s'échanger des points de vie. Là encore, les caméras sont parfaitement réglées, passant d'un affichage en écran partagé au plein écran, selon la proximité des personnages. Toejam & Earl laisse dubitatif. D'un côté, il bénéficie d'un traitement technique de grande qualité. De l'autre, il manque sévèrement de fun. De ponctuels mini-jeux apportent une variété encore insuffisante pour jouer et rejouer encore. Une mélodie bien monotone rythme ce jeu...

VERDICT

GRAPHISME

Les textures détaillées et variées compensent une distance d'affichage un peu trop courte à notre goût.

SON

Plus personne n'écoute ce genre de musique sur la planète Terre. Il n'y a que des extraterrestres pour aimer ça.

JOUABILITE

Bon contrôle des personnages et des caméras, mais les objectifs peu variés limitent toute envolée lyrique.

DUREE DE VIE

Mode solo assez court, mais la gestion aléatoire des niveaux et le mode 2 joueurs offrent de vastes possibilités encore sous-exploitées.

FUNK

- Gestion aléatoire des niveaux.
- Graphismes détaillés.
- Mode Coopératif.

PUNK

- Musiques déplorables.
- Répétitivité des objectifs.
- Manque de pêche.

EN RESUME

Un petit jeu sympa qui devrait s'apprécier au juste prix, c'est-à-dire moins cher. Son manque d'ambition avérée le confine dans une position de jeu contournable.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

11 / 20



↑ Etes-vous prêt à défier l'Alliance Mortelle ?



Midway nous offrant le meilleur épisode de *Mortal Kombat* depuis 1993... Pourquoi pas ?

MORTAL KOMBAT : DEADLY ALLIANCE

KEEM



↑ En laissant tourner la console, on peut voir quelques katas.

INFOS

GENRE : **BASTON**
 DEVELOPPEUR : **MIDWAY**
 EDITEUR : **MIDWAY**
 NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
 PRIX : **ENVIRON 60 €**
 DISPONIBLE : **OUI**

Concurrent direct de *Street Fighter 2* (Capcom) et de *Fatal Fury* (SNK) au début des années 90, *MK* n'a pas su se renouveler depuis son deuxième épisode.

Cette fois, la donne est différente ! A défaut d'être exceptionnels sur la Xbox, les graphismes ont le mérite de bien retranscrire l'univers *MK*. Mais plus que la forme, c'est le gameplay qui a bénéficié du renouveau de Midway. La mode est aux combattants possédant plusieurs styles d'attaque : c'est pourquoi chaque protagoniste de *Deadly Alliance* est doté de trois techniques parfaitement distinctes. Le manque de coups spéciaux, un défaut propre à la saga (deux ou trois attaques spéciales par perso), est par conséquent comblé grâce à cette nouvelle palette de mouvements, assez diversifiée. En plus de proposer deux styles de close combat et un maniement d'arme, *MK : DA* offre la possibilité de connecter chacun de ces styles de manière ordonnée. En les combinant, on obtient des résultats surprenants. Changer de position au beau milieu d'un enchaînement pour finir avec des coups dévastateurs à l'arme blanche devient monnaie courante. Penser à switcher en appuyant sur la gâchette gauche deviendra alors une habitude, pas si évidente à prendre. Autre satisfaction, le jeu en solo est considérablement enrichi. Ainsi, le *Konquest*, très bon mode Practice sous forme de Story, est l'une des plus belles trouvailles de Midway et permet de nous familiariser avec les très longs enchaînements de ce volet. Ce mode permet aussi de mettre la main sur des gemmes qui serviront à débloquer une montagne de bonus. A l'issue des épreuves réussies (mais également via les matchs

OUTSTANDING >>

L'investissement de *Mortal Kombat: Deadly Alliance* sera vite rentabilisé pour ceux qui apprécieront le soft. Entre le très long mode Konquest, les paris en Versus et les centaines de secrets à débloquer dans la Krypt, les fans en auront pour leur argent. La durée de vie est d'autant plus longue que l'obtention des gemmes est très ardue. De 6 types différents, il faudra gagner des milliers de pierres précieuses dans toutes les catégories avant de pouvoir mettre la main sur les bonus escomptés.



>> Dépensez vos gemmes comme vous le sentez dans cet endroit morbide.



>> Vous n'êtes pas près de voir tous les trésors que renferme la Krypt.



Le combattant désarmé

n'est pas forcément défavorisé.

remportés en Arcade), un certain nombre de pierres précieuses vous est attribué. Avec ce pactole, deux choix s'offrent à vous : le déblocage de bonus ou le pari contre un ami. Dans le premier cas, on vous dirige vers la Krypt, l'autre des secrets, où vous attendent de nombreux combattants, costumes, arènes et autres goodies à collectionner. La deuxième option vous donne droit de mettre en jeu vos gemmes contre celles d'autres joueurs avant chaque duel. A la fin de la rencontre, le gagnant empoche la mise. Non seulement cela ajoute du piment au mode Versus, mais cela permet d'accroître rapidement son capital. Le côté gore indissociable de la série est là, avec des coups toujours plus violents. Même les décors s'y mettent, avec de vastes arènes dissimulant souvent des pièges. Hélas, ce MK ne comporte pas que des améliorations...

Tout d'abord, il est impossible de modifier les enchaînements. Cela implique un apprentissage rigoureux de toutes les combinaisons de touches, nuisant à l'intérêt du jeu. Les Fatalities, attrait principal de *Mortal Kombat*, sont beaucoup moins nombreuses : une seule par combattant. C'est regrettable... Néanmoins, malgré ces erreurs et une réalisation n'exploitant pas vraiment les capacités de la Xbox (multi plates-formes oblige), MK : DA saura convaincre les fans de la série.



↑ Dommage qu'il n'y ait plus qu'une seule Fatalité par perso.



↑ Scorpion et son inoubliable coup de « Get over here ! ».

VERDICT

GRAPHISME

Le potentiel de la Xbox est loin d'être exploité, mais le style très particulier de la série est bien retranscrit dans cet épisode.

SON

Les voix digitalisées qui ont fait la renommée de la saga, ainsi que la bande-son tendance trash, sont toujours de la partie.

JOUABILITE

La configuration en 7 boutons est très spéciale, mais avec du temps, Fatalities et combos ne devraient plus poser de problèmes.

DUREE DE NIE

Enorme ! Si vous appréciez le jeu, vous serez aux anges. Il faut passer considérablement de temps dessus pour tout débloquent.

↑ KOOL

- Le switch entre les styles de combat.
- Tous ces bonus à débloquent.
- Le système de pari.

↓ KAILLE

- Peu de coups spéciaux tout de même.
- Le « par cœur » des combos.
- Une seule Fatalité !

EN RESUME

Deadly Alliance est indispensable pour les MK fans. Quant aux autres, nous ne pouvons que trop vous conseiller de retourner jouer à DOA3 ou essayer CVS2 ED (en 2D mais 3 fois plus riche !).

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

13 / 20



↑ Hélas, vous n'êtes pas là pour profiter de la plage.



↑ Vous êtes en retard, il va falloir speeder pour remonter le peloton.



↑ Dégage, c'est MA trajectoire ! Un coup de roue et la voie est libre...



Des bosses et des plaies : voici ce qui vous attend dans une course de quad !

ATV 2 QUAD POWER RACING

FRED

INFOS

GENRE : COURSE
 DEVELOPEUR : CLIMAX
 EDITEUR : ACCLAIM
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
 PRIX : ENVIRON 60 €
 DISPONIBLE : OUI

Avec ses airs de gentil petit jeu de course comme il en existe des dizaines, *ATV2* ne paye pas de mine. Au premier coup d'œil, rien d'épateant : les graphismes sont propres et nets, mais manquent totalement de fantaisie. Quads et décors sont modélisés sans fioritures, avec un réalisme peu excitant. Côté finition, on remarquera des effets de lensflare, de bump mapping et de particules communs, voire insipides : bref, que du déjà-vu. Difficile néanmoins de réprimander le soft sur le plan technique. Tout est calibré de manière à ne pas surcharger inutilement les processeurs, le jeu sortant également sur GameCube et PS2. Heureusement, *ATV2* tire son épingle du jeu grâce à un gameplay redoutablement efficace.

Les courses de quads ne sont pas vraiment médiatisées de ce côté de l'Atlantique : il s'agit plutôt d'un loisir estival onéreux pour vedettes de télé en villégiature. Ces gros engins d'apparence pataude sont aussi à l'aise sur sable que dans la boue et, surtout, possèdent une pêche d'enfer ! Le didacticiel, un peu long mais très pédagogique, permet d'appréhender les bases du pilotage. Vu que le pilote est dissocié de l'engin, garder son équilibre et déplacer le centre de gravité sont les clefs de la réussite pour exploser les chronos. Le tracé des circuits s'avère très bien conçu, mêlant souvoisement sections techniques, tremplins à tricks et longs dénivelés. Au départ, vous suerez sang et eau pour conserver le rythme d'enfer soutenu par les 7 autres pilotes... Les 15 circuits vous feront traverser de sauvages contrées marécageuses, d'immenses étendues sablonneuses parsemées de dunes, des chantiers industriels piègeurs et des versants



↑ Timing indispensable pour réaliser ce genre de figure.



↑ A droite, la jauge de saut à relâcher avant un saut.



↑ Les parcours sableux sont idéaux pour s'entraîner aux tricks.



↑ Poussez les autres pilotes sur le bas-côté pour vous en débarrasser.



↑ Le lensflare pose parfois des problèmes.



↑ Les riders et les quads ont chacun leurs caractéristiques.



LA TOUR INFERNALE

Les épreuves d'adresse

Vous vous prenez pour un caïd parce que vous arrivez à sortir un trick à 10 000 points en course ? Le mode Défi vous apprendra l'humilité ! Les épreuves au sol proposent 8 épreuves d'adresse et de vitesse : esquiver des plots, passer sur d'étroites passerelles... C'est déjà balaise, mais ce n'est rien comparé aux défis de la tour ! Ici, vous devrez traverser le plus rapidement possible des circuits sinueux parsemés de nombreux pièges ! Les meilleurs gagneront des pro riders... Bon courage !

de montagnes enneigées : on en a pour son argent ! Il faudra ouvrir l'œil en permanence afin de dénicher le raccourci ou le tremplin vicieusement dissimulé qui vous fera gagner quelques secondes. Paradoxalement, terminer en tête d'une course ne signifie pas pour autant une première place au classement général. Des points supplémentaires sont attribués selon le nombre de tricks réalisés : au bout d'un moment, vos compétences de pilote ne suffisent plus. Il faut se plonger dans le trick book et apprendre à réaliser les acrobaties les plus rentables, vu que la vitesse de pointe et la jauge de turbo augmentent en fonction du score. Les bourrins malhabiles utiliseront sans vergogne la touche d'attaque : votre rider balance un grand coup de botte dans la direction de son plus proche adversaire. En cas de réussite, il récupère tout le turbo engrangé par ce dernier, en plus de l'immense satisfaction de le voir se croûter lamentablement. Pratique et, avouons-le, jouissif, sauf quand cela vous arrive... Et vu l'agressivité des autres excités, vous n'avez pas fini de sucer du gravier. La durée de vie s'avère donc conséquente grâce à la profondeur imprévue du gameplay, vous obligent à maîtriser parfaitement tricks et pilotage. Outre le très classique mode Carrière, on retrouve également une partie arcade assez corsée et, surtout, des épreuves d'adresse vous permettant de débloquer de vrais pilotes professionnels (voir encadré). Le Multijoueur, pour une fois, n'a pas été bâclé avec ses nombreux modes dont des Championnats customs. Dur mais accrocheur, ATV 2 propose un challenge de taille aux fondus de vitesse et mérite amplement que l'on s'y intéresse. A découvrir !

VERDICT

GRAPHISME

Propre et net, il n'y a aucune fioriture. Assez passe-partout dans l'ensemble, mais rien de préjudiciable.

SON

Effets sonores corrects et une bonne bande-son punk rock même si on peut regretter un léger manque de pêche.

JOUABILITE

Plus complexe qu'à l'accoutumée. Vigilance et concentration sont nécessaires pour progresser sans se frustrer !

DUREE DE NIE

Une demi-douzaine de modes de jeu, une longue courbe de progression : de quoi s'occuper de longues heures.



ATV

- Un gameplay riche et accrocheur.
- Nombreux modes de jeu.
- Bande-son d'ambiance.



VTT

- Maniabilité assez délicate
- Graphiquement passe-partout
- Pas facile !

EN RESUME

Malgré une réalisation technique plutôt fade, ATV 2 surpasse les autres jeux de course grâce à la densité de son gameplay. Et même si la maîtrise du quad nécessite patience et doigté, ce titre divertit bien !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

14 / 20



Qui a jamais prétendu que les Hobbits étaient les vrais héros du *Seigneur des Anneaux* ?

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LES DEUX TOURS

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI

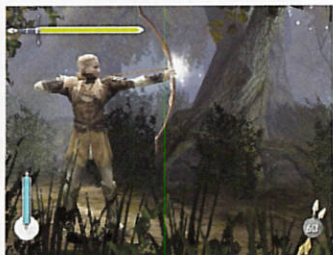


INFOS

GENRE : ACTION
 DEVELOPPEUR : STORMFRONT / EA
 EDITEUR : EA
 NOMBRE DE JOUEUR : 1
 PRIX : ENVIRON 60 €
 DISPONIBLE : MARS 2003

Les meilleures licences ne font pas forcément de bons jeux. En marge de cette lapalissade trop souvent vérifiée, se cache parfois une autre vérité, plus rare : les jeux les plus efficaces ne composent pas toujours des licences très fidèles. Prenez *Les Deux Tours*, un produit qui ne réussit son pari de jeu musclé qu'en mutilant copieusement l'esprit des films et des romans. En premier lieu, le titre *Les Deux Tours* s'avère d'emblée totalement usurpée. Dès le début, l'action nous renvoie au prologue de la Communauté de l'Anneau, lors de la bataille entre la Dernière Alliance des hommes et des Elfes et les forces de Sauron. Le temps d'une petite intro, on y incarne Isildur lui-même, fils du roi de Gondor et ancêtre d'Aragorn. Plutôt efficace, tant pour mesurer le gameplay que l'ambiance du jeu, cette séquence offre un instant mémorable, dès lors qu'on a laminé son énième Troll et que les pas de Sauron commencent à résonner sur la plaine. L'espace d'une scène d'action et d'une cinématique, on entre de plain-pied dans la plus grande saga de *fantasy* jamais écrite. Et puis, hop ! Enorme saut dans le temps, le jeu nous catapultant sur les Monts Venteux, alors qu'Aragorn doit défendre Frodon contre l'attaque des Nazguls. Et ainsi de suite, jusqu'au Gouffre de Helm. Voilà toute l'essence des *Deux Tours* - le jeu : une compilation des séquences d'action des deux premiers films, au détriment de tous les passages narratifs. D'un point de vue ludique, ça donne un *beat'em all* des familles, finalement plus proche d'un *Hunter* que d'un *Buffy* bien plus complexe et mieux scénarisé. C'est tout de même





↑ Quels poseurs, ces Elfes !



↑ Les Uruk-Hai comptent parmi les ennemis les plus coriaces.



↑ Au Gouffre de Helm, vous serez aidé par des Elfes.



↑ Cet Uruk-Hai transporte des explosifs. Gare au contact !



EN BONNE COMPAGNIE

Le jeu vous colle un allié mais le mago joue perso.

Il est possible à chaque début de niveau de choisir un des trois personnages disponibles, le jeu se charge souvent de vous octroyer un compagnon pour vous seconder. Souvent, il s'agit d'un personnage destiné à compléter votre choix, même si son IA ne fera pas pour autant des étincelles. Vous aurez même la possibilité de combattre aux côtés de Gandalf ! Mais n'espérez pas pouvoir le jouer en personne pour autant... Dans ces conditions, on regrette d'autant plus qu'aucun mode Deux joueurs n'aient été implémenté. Le jeu s'y prêtait tellement !

« On retrouve avec une fascination renouvelée les profondeurs de la Moria ou les ruines ancestrales d'Amon Hen. »

paradoxal, vu le matériau de départ ! Au cours de ses 12 niveaux, *Les Deux Tours* invite à revivre 12 conflits de la quête de l'anneau, dont certains sont des extrapolations des films. Preuve que l'œuvre de Tolkien n'est pas vraiment axée sur les scènes de combat, puisque les développeurs ont eu besoin d'en inventer... Et pourtant, *Les Deux Tours* s'avère bien plus intéressant que son homologue sorti il y a quelques mois : *La Communauté de l'Anneau*. Contre toute attente, ce dernier, pourtant bien plus fidèle à son sujet, n'évitait pas un certain ennui. En délayant jusqu'à l'infini les tribulations quotidiennes des compagnons de l'Anneau, il finissait par noyer la dimension épique du récit. Licence fidèle, jeu moyen ? *Les Deux Tours* évite sans vergogne cet écueil. D'ailleurs, ici, hors de question d'incarner un de ces mignons petits Hobbits. Le jeu se concentre plutôt sur les gros cogneurs de la saga : Aragorn, Legolas et Gimli. A l'exception des deux premiers niveaux, où l'on nous impose tour à tour Isildur et Aragorn, on peut systématiquement choisir l'un de ces combattants ou en changer à loisir avant un nouveau challenge. A l'usage, on préférera Legolas pour sa précision à l'arc et sa rapidité, Gimli pour sa puissance physique et Aragorn pour son équilibre entre les deux. Bref, c'est surtout une question de goût, les trois personnages offrant peu ou prou les mêmes prestations : des combos variés au contact et une arme de tir. Même Gimli peut lancer des petites hachettes ! En guise de coups spéciaux, il est possible après chaque niveau d'acheter diverses techniques, à peu près

identiques pour chaque protagoniste. Alors certes, on pourra préférer la vitesse de déplacement de Legolas pour certains niveaux, et la capacité d'encaissement de Gimli pour d'autres, mais on peut tout aussi bien finir le jeu sans jamais alterner entre les trois héros. En fait, c'est même conseillé, puisqu'un seul protagoniste bénéficiera de plus de points d'expérience, et donc de plus de puissance lors des derniers affrontements. Dans le Gouffre de Helm, cet atout ne sera pas un luxe. Mais si les combats sont assez difficiles et intenses, particulièrement contre les boss, la prise en main demeure assez simple, et les combos plutôt faciles à réaliser. Dommage qu'il faille déplorer un certain manque de précision, quelques problèmes de caméra çà et là, ainsi qu'un certain fouillis visuel lors des scènes les plus spectaculaires. Avec son concept lilliputien et sa prise en main plutôt simple, *Les Deux Tours* revendique son orientation grand public sans trop de complexes. Ici, on ne doit pas se poser trop de questions, et impossible de se perdre : les niveaux sont désespérément linéaires. Et si le postulat martial du jeu a de quoi titiller Tolkien le poète jusque dans sa tombe, il n'en pille pas moins allègrement l'imagerie des films, jusqu'à emprunter des pans vidéos entiers. Chaque niveau est ainsi assaisonné de diverses cinématiques mêlées adroitement à des séquences du film grâce à la technique du morphing. Certes, le résultat est un peu kitsch, mais la qualité de la 3D conjuguée à la définition de la vidéo n'est pas pour rien dans l'ambiance du jeu. Il faudra juste un peu

■ Bonus : après avoir fini le jeu, il y a des petits bonus à débloquer. Surtout un niveau supplémentaire, des interviews et un *making of* et un quatrième personnage : Isildur.

LES AILES DU COURAGE

Les niveaux des *Deux Tours* sont certes très courts, mais se révèlent souvent d'une grande intensité.



Dans l'épisode de Amon Hen, il vous faudra couvrir la fuite de Frodon.



Dans ce village du Rohan, vous devrez sauver ces pauvres gens.



Sur les murs du Gouffre de Helm, ralentissez l'assaut de Saroumane.



Sur la tombe de son cousin, Gimli se déchaine !



Le fameux Troll des Cavernes devient ici un boss de fin de niveau.



Legolas ne fera qu'une bouchée de ces Orcs.



Les meilleurs coups sont commentés.



Les combats sont un peu brouillons.



Dans ce niveau, Gandalf est là pour vous seconder. Mais impossible de le jouer...

d'indulgence pour accepter les saccades qui animent les images Live, ainsi que la modélisation 3D des visages de nos héros. Gimli, par exemple, est assez difficile à identifier ! Pour le reste, qu'il s'agisse des cinématiques ou du jeu lui-même, l'esthétique demeure tout à fait fidèle au film. On retrouve avec une fascination renouvelée les mêmes décors éprouvés : les profondeurs humides de la Moria, les ruines ancestrales d'Amon Hen, la nature agitée de vie et d'histoire de Fangorn, et ceci jusqu'au siège du Gouffre de Helm. Alors, bien sûr, on a vu mieux sur

Xbox : ce portage de la PS2 n'évite pas des scintillements désagréables, même si l'action ne ralentit jamais lorsque l'écran se charge de dizaines d'ennemis. Et puis après tout, qu'importe ! Puisque la magie est là, relayée par la musique de Howard Shore. *Les Deux Tours*, un jeu parfait ? Sûrement pas, ni même un jeu très fidèle. Juste l'occasion de se plonger dans une pure compilation de bons moments, un peu comme un chapitrage de DVD. Et comme dans le cas d'un DVD, le plaisir ne dépassera pas une poignée d'heures...



VERDICT

GRAPHISME

Une esthétique réussie malgré des scintillements gênants et des graphismes inférieurs à la norme Xbox.

SON

Une musique inoubliable et des bruitages sympas en DD 5.1, même si ce dernier ressemble beaucoup à du Surround...

JOUABILITE

Un peu confuse parfois, mais la prise en main est facile et l'ensemble demeure plutôt agréable.

DUREE DE VIE

A peu près quatre heures... Mais trois personnages sont disponibles, et il est possible de débloquer divers bonus.



ANNEAU

- Le plaisir de jouer de vrais héros.
- Des niveaux assez prenants.
- L'environnement des films.



AGNEAU

- Extrêmement linéaire.
- Trop court.
- Pas de mode Coopératif.

EN RESUME

Il est bien plus rapide de jouer aux *Deux Tours* que de regarder les deux premiers films. Pour autant, l'espace de quelques heures, on prendra plaisir à revivre cette poignée de scènes épiques.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

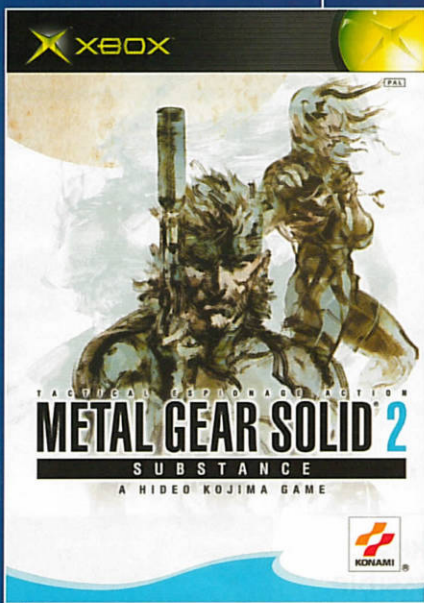
14 / 20

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

LE SPECIALISTE
DU JEU VIDEO
NEUF & OCCASION

BIENTOT DISPONIBLE
RESERVEZ
METAL GEAR SOLID 2
SUBSTANCE
GRATUITEMENT



Genre : Espionnage/Infiltration Sortie Officielle : 7 Mars

- Graphiquement époustouflant avec de superbes effets spéciaux
- Plus de 300 missions différentes à accomplir
- Un pur jeu d'action ponctué de superbes scènes cinématiques
- De nombreuses armes et objets à dénicher puis à utiliser
- Le jeu comme il a été pensé par son créateur

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

DECouvrez
LES HITS
DE LA XBOX
A PETITS PRIX

24^{,99}
€

DEAD OR ALIVE 3
ODDWorld : MUNCH'S ODYSSEE
PROJECT GOTHAM RACING
RALLISPORT CHALLENGE
AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING

Prix public maximum constaté - Dans la limite des stocks disponibles

SG PARIS/REGION PARISIENNE

PARIS/ST LAZARE (9^{ème}) 6, rue d'Amsterdam
PARIS/JUSSIEU (5^{ème}) 46, rue des Fossés St Bernard
PARIS/ST MICHEL (6^{ème}) 56, boulevard St Michel
PARIS/VICTOR HUGO (16^{ème}) 137, av. Victor Hugo
PARIS/VAUGIRARD (15^{ème}) 365, rue de Vaugirard
CARRE SENART (77) C.Ccial Carré Sénart - 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 Lolive - 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
FONTEINAY 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
HEROUVILLE 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 Dijéaux
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 Euralille
LOUVROIL (59) C.Ccial Auchan Louvroil
COMPIEGNE (60) 37,39 cours Gynemeyr
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 Lamarck
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

VENTE PAR CORRESPONDANCE

www.scoregames.com

01 46 735 720



↑ Bloquez votre adversaire sur les bords pour lui piquer le palet.



↑ Pour une fois, la vue latérale est relativement jouable.

LE JEU ONLINE >>

Avouons-le, les parties sur Xbox Live ressemblent à celles que vous pourriez mener avec un ami assis juste à côté de vous. Le seul avantage, c'est que votre adversaire ne profitera pas de cette « soirée hockey » pour dévaliser votre frigo ! Dommage qu'il soit impossible de télécharger quoi que ce soit en plus.



>> Encaisser un but n'est jamais agréable, online ou non !



↑ Arcade ou simulation, la différence est flagrante.

Sega signe une simu de hockey pointue et pourtant très accessible.

NHL 2K3

ARNAUD DE KEYSER

INFOS

GENRE : **SPORT**
 DEVELOPPEUR : **TREYARCH**
 EDITEUR : **SEGA**
 NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**
 PRIX : **ENVIRON 60 €**
 DISPONIBLE : **7 MARS 2003**

Les jeux de hockey sur glace se suivent et se ressemblent... C'est l'impression que donne de prime abord ce *NHL 2K3*, dont le menu d'options rappelle fortement tous ses prédécesseurs : saison complète, play off, franchise, tournoi, apparemment rien de nouveau sur la patinoire ! Mais on aurait tort de s'arrêter aux apparences, car le titre de Sega Sports dévoile toute sa richesse dans les profondeurs des menus de paramètres. Selon les réglages effectués, *NHL 2K3* devient un jeu d'arcade ou au contraire une simulation diablement précise. Un exemple simple : en optant pour la configuration de base, vous ne pourrez effectuer qu'une seule

sorte de tir. En revanche, si vous optez pour un système de contrôle « professionnel », vous serez en mesure de frapper le palet de différentes manières. Et il en est ainsi pour tous les aspects d'une partie, si bien que tout le monde peut y trouver son compte, les néophytes comme les fans inconditionnels du hockey. Pour le reste, *NHL 2K3* reproduit fidèlement toutes les phases de jeu imaginables. Il est même possible de bloquer un joueur adverse contre la rambarde pour lui subtiliser le palet, chose trop rare dans les simulations concurrentes. Dommage que ce souci de réalisme ne se retrouve pas à tous les niveaux. Ainsi la réalisation manque de finesse en général, avec notamment des graphismes plutôt ternes. Les commentaires audio collent assez bien à l'action, mais il faudra se contenter de la langue de Shakespeare... Au final, cette simulation de hockey s'impose tout de même comme la meilleure du genre, et la présence d'un mode de jeu online vient parachever le tout. Reste que pour faire une petite partie arcade sans prise de tête, il faut paradoxalement effectuer de nombreux réglages au préalable.



↑ Comme toujours, le jeu semble plus beau lors des Replays.



VERDICT

HOCKEY

- 2 jeux en 1.
- Les phases de jeu complètes.
- Premier jeu de hockey online cette année.

ECHO

- Une réalisation un peu fade.
- Des modes de jeux très classiques.
- L'interface un peu lourde.

EN RESUME

Plus orienté simulation que son concurrent *NHL 2003*, le titre de Sega ravira les fans de hockey mais reste accessible aux autres. Et en plus, on peut y jouer online !

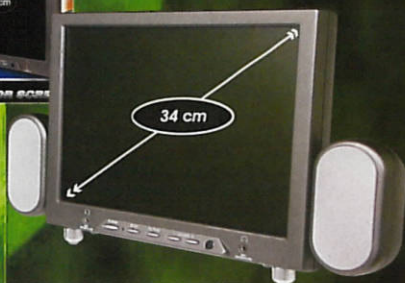
LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

15 / 20



EVEILLEZ VOS SENS ...

Pour Xbox™



ECRAN PLAT
Multi supports

LA VUE

&



CABLE OPTIQUE

L'ADRENALINE

L'EQUILIBRE



VOLANT



VIRTUAL BOARD

L'OUIE

LE TOUCHER



**ENSEMBLE 5.1
DOLBY DIGITAL**
existe également en 2.1



**MANETTE A RADIO FREQUENCE
SANS FIL AVEC REVETEMENT
SOFT TOUCH**



↑ Revivez toute l'histoire d'une marque mythique.



Le savoir-faire allemand, légende ou réalité ?
Quitte à faire le tour du monde, autant être sûr !

WORLD RACING

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



'aucuns pourraient imaginer que Mercedes n'est pas la marque de voitures la plus sexy au monde. Ce serait oublier tous les prototypes, les décapotables fougueuses et les nombreux 4x4, en marge des berlines pépères. Une variété qui n'est pas la moindre des qualités de *World Racing*,

tout entier dédié aux célèbres bagnoles teutonnes. Plus d'une centaine de modèles, dans à peu près tous les genres possibles, c'est tout de même une jolie palette ! Cette volonté exhaustive, on la retrouve également dans les nombreux modes de jeu, les circuits et le gameplay très paramétrable. Loin du Dream Mode de *Racing Evo*, une campagne passionnante mais linéaire, *WR* vise plutôt la liberté avant tout. Témoins, ces sept environnements incroyablement vastes qui servent de contextes à plus d'une centaine de circuits différents. Imaginez des régions immenses, découpées en voies rapides, en petites routes, en chemin de terre et autres accès plus ou moins praticables. Au sein de ces décors, les développeurs n'ont eu qu'à poser une barrière par ci, une flèche par là pour délimiter les différents parcours. Mais la grande folie, la grande audace de *WR* c'est qu'à tout moment, le reste de la zone demeure accessible ! Ici, les rambardes sont rares et jamais le jeu ne borne le joueur à un chemin trop coercitif. Vous avez envie de couper à travers champs pour éviter ce virage difficile ? Qu'à cela ne tienne ! L'occasion d'admirer quelques lieux étonnants, comme ce désert du Nevada mâtiné de *X-Files*, avec son célèbre Hangar 51, ses ovnis dans les airs et ses prototypes d'avions secrets. En règle générale, les maps de *WR* sont à la fois fun et très bien animées : >>>



INFOS

GENRE : COURSE
DEVELOPPEUR : SYNTETIC
EDITEUR : TDK
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
PRIX : ENVIRON 60 €
DISPONIBLE : MI-FEVRIER 2003

UNE QUESTION DE STYLE >>>

Dans la lignée de PGR, WR encourage une conduite stylée en distribuant des points selon votre comportement.



>>> Le fair-play est essentiel : gare à ne pas pousser les autres voitures dans le fossé !



>>> Si les sorties de route sont possibles, elles ne sont pas le propre d'un grand pilote.



>>> Gare aux erreurs de conduite graves. Mieux vaut prendre soin de sa voiture.



↑ Les sensations de conduite sont variées.



↑ La difficulté de l'IA est paramétrable.



↑ Les décors ont des proportions écrasantes.



↑ Sous la pluie, les effets de particules sont généreux !



↑ Le Mexique ressemble à un parc d'attractions.



LES MODES DE JEU

Un tour du monde très bigarré

Même si les menus de WR ne sont pas très intuitifs, le jeu offre tout un tas de modes, qu'il est possible de mêler à volonté. Outre des championnats et des courses uniques, il est possible d'entreprendre des missions, selon des objectifs à chaque fois différents et souvent étonnants. L'occasion de faire du 4x4 au Nevada ou de tester divers véhicules dans des conditions extrêmes. Enfin, un mode de conduite libre offre la possibilité de se balader un peu partout dans les 7 environnements du jeu : Japon, Australie, Alpes, Nevada, Mexique, un décor urbain et un centre d'essai.

>>> hélicos, dirigeables, etc. Il n'est guère de moment où le ciel ne soit pas agité d'une vie véritable, quand ce n'est pas la tempête qui se déchaine. La finesse des graphismes, la gestion des lumières et l'ambiance très colorée du jeu forcent très vite l'adhésion. Avec de tels atouts techniques, certaines options des développeurs laissent d'autant plus songeur. Ainsi, pour peu qu'on trace en pleine cambrousse, on n'aura jamais à s'inquiéter des arbres, ceux-ci ne possédant aucune consistance ! On passe ainsi à travers des tas d'obstacles sans soucis : avions sur les pistes de l'Arizona, panneaux indicateurs, mais aussi le public lui-même. A l'inverse, les autos à l'arrêt dans les villes ou certains lampadaires bloqueront systématiquement votre véhicule. Où est la logique ? De la même manière, pour peu qu'on force vers l'eau proche, on roulera alors dessus sans difficulté ! Tout ça sent le jeu pas fini et sorti prématurément, ce que les modèles de conduite viennent confirmer. Il est ainsi possible de doser le pilotage entre arcade et simulation, selon ses préférences. Mais en guise de réalisme, le résultat est peu convaincant, avec des voitures qui dérapent bizarrement selon un axe central abracadabrants. Bref, le joueur frustré aura vite fait d'oublier la simulation pour tout axer sur l'arcade, loin du concept premier du titre. *Idem* pour la physique, inspirée des bonnes vieilles autos tamponneuses, ceci malgré une gestion des dégâts bienvenue. A l'heure où *Racing Evo* domine l'arcade et où Lamborghini arrive sur le Live, WR pourrait bien peiner à rencontrer un large public, à l'exception des fanatiques de la marque allemande et des inconditionnels de liberté.

VERDICT

GRAPHISME

Une profondeur de champ étonnante et des graphismes fins et colorés, dans un format compatible 16/9.

SON

Une ambiance sonore réussie, avec un 5.1 bien géré, particulièrement dans les bruitages des divers environnements.

JOUABILITE

Des menus pas du tout clairs, et un jeu surtout réussi en mode Arcade plutôt qu'en simulation.

DUREE DE VIE

De nombreux championnats et modes de jeu, plus de cent pistes et véhicules différents, et du multi à quatre : un investissement certain !

↑ MERCEDES

- Des environnements très libres.
- Le choix des voitures.
- Des autos endommageables.

↓ PATAQUES

- Une simu peu convaincante
- Des menus très mal fichus.
- Un certain manque de finition.

EN RESUME

Malgré un concept énorme, WR déçoit au final un peu par son manque de réalisme. Plus réussi en arcade qu'en simulation, il n'en reste pas moins une expérience assez fun.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

14 / 20



Raël fait des clones, Dr. Muto fait le clown.
Ses consultations sont sérieusement déjantées !

DR. MUTO

DOMINIQUE MOLINARO



Les épreuves de tir sont fréquentes et fun.

INFOS

GENRE : PLATES-FORMES

DEVELOPPEUR : MIDWAY

EDITEUR : MIDWAY

NOMBRE DE JOUEUR : 1

PRIX : ENVIRON 60 €

DISPONIBLE : MARS 2003

Génie prolifique aux expérimentations douteuses, le Dr. Muto brille autant par son humanisme que par sa loufoquerie. Tentant de sauver sa planète natale d'une crise énergétique causée par la pollution de Burnital Industries, Muto va malencontreusement l'éparpiller à travers la galaxie. Rescapé sur un îlot rocheux flottant à la dérive dans le vide sidéral, il lui faut retrouver les 17 composants du Genitor 9000 s'il veut réparer ce désordre. Explorant quatre mondes pollués à outrance, Muto devra parcourir d'innombrables plates-formes pour réussir sa quête absurde.

Suite à une longue cinématique du plus bel effet, une épreuve chronométrée vous impose immédiatement la recherche d'isotopes pour éviter l'explosion d'Al, l'ordinateur de Muto. Ces Isotopes (il y en a plus de 4 200 dans le jeu) permettent de débloquer les inventions. Et ce n'est pas ça qui manque ! En plus du Spizz Gun carbonisant les monstres biomécaniques, Muto peut compter sur moult bibelots, à condition d'en récolter les composants. Ainsi, s'il retrouve les sept éléments nécessaires à la fabrication de chacun d'entre eux, Muto pourra s'aider de six gadgets dont l'utilisation temporaire ne saurait amoindrir l'importance : sauter plus haut, devenir invisible, invulnérable, ou bien lancer des missiles dont vous vous ferez la joie épileptique d'être le pilote. Rien de très original, toutefois leur utilisation s'avère judicieusement pensée. Le dada du Doc, c'est la mutagenèse. Au lieu de se servir de son Spizz Gun pour griller les créatures biologiques, Muto peut les électrocuter

Muto essaie de se faire une place de cancre impertinent sur Xbox mais, n'osant faire un coming out radical, devrait échouer face à la venue prophétique de Conker sur Xbox un jour prochain. Patience...



↑ Même en vol Muto n'est pas à l'abri du péril.



↑ Mangez du poisson, c'est bon !



↑ Les toilettes personnelles du Dr. Muto. La classe !



↑ Décès de camionneur pour un distingué professeur.

MUTO L'CRADO

Range ta chambre !

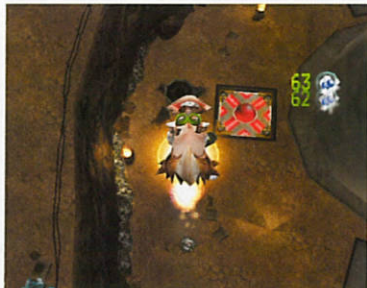
Dr. Muto n'a rien du scientifique de salon. Son langage et sa gestuelle sont tendancieux, sa chambre est ornée de posters de filles affriolantes, sous forme d'araignée il largue des crotes explosives, il fume, il électrocute des bestioles esclaves pour débloquer des bonus. Pire, les planètes sont peuplées de chiens dotés de volumineux bijoux de famille. Une touche d'impertinence malheureusement sous-exploitée. *Conker* peut garder sa couronne.



↑ Electrocuté, ce monstre esclave active les bornes bleues.



↑ Doczilla muscle ses avant-bras.



↑ Gadget de propulsion en pleine action.

afin d'en récolter l'ADN. Accumulés en quantité suffisante, suivant certaines combinaisons, ces échantillons permettent de se transformer à loisir en gorille, souris, araignée, poisson ou ptérodactyle. Chaque forme pourra être améliorée : la souris devient un rat, le gorille un Mech Gorilla, etc.

L'innovation de *Muto* réside dans ces transformations. En plus de modifier l'angle de vue des environnements (La p'tite souris ne voit pas le monde comme le gros gorille. Forcément, elle est toute petite), ces transformations adaptent, mutatis mutandis, le personnage à son environnement. L'araignée peut grimper aux toiles (d'araignée) et parcourir les niveaux la tête en bas ou à la verticale (ça fil' le tourmis), la souris se glisse dans le moindre trou, le gorille peut escalader et Muto est le seul à savoir user des gadgets. En bref, il faut arperter les plates-formes sous une forme ou une autre, afin de parvenir à ses fins. Dans de telles circonstances le level design est crucial, et sur ce point *Dr. Muto* fait fort. Les niveaux sont tordus, les chemins multiples, et la progression n'est pas linéaire. Le gameplay s'axe beaucoup sur le vide, les gouffres, bref, les chutes fatales. Heureusement les points de sauvegarde sont légion, ce qui permet d'aborder la difficulté croissante du jeu avec sérénité. Bénéficiant d'un design séduisant, les graphismes souffrent de la sortie multiconsole du titre (la distance d'affichage n'est pas optimisée Xbox, de rares ralentissements se font ressentir) mais sont véritablement compensés par l'ingéniosité du level design et l'utilisation judicieuse des mutations. Un enthousiasme qu'il faut malheureusement tempérer par une piètre gestion des caméras, première source de chutes... Impertinent, mais un peu broillon.

VERDICT

GRAPHISME

Malgré des objets qui surgissent du néant pour cause de pop-up, les graphismes séduisent par leur diversité et leur impertinence.

SON

De la techno frénétique rythme le jeu de ses variations mélodieuses et bruyantes. Le son est très bon, limite assourdissant.

JOUABILITE

Équilibrée et progressive, elle n'impose pas un doigté précis. Mais la gestion des caméras réclame de la persévérance.

DUREE DE VIE

L'essayer, c'est l'adopter pour un bon moment. Ce jeu promet de longues heures de rigolades en perspective.

↑ EINSTEIN

- Look et humour décalés.
- Bonne gestion des mutations.
- Level design tarabiscoté.

↓ BONALDI

- Mauvaise gestion des caméras.
- Pas optimisé pour la Xbox.
- On meurt souvent.

EN RESUME

Grâce à son côté complètement décalé, *Dr. Muto* est un bon jeu de plates-formes sur Xbox qui saura séduire des joueurs plus âgés qu'à l'accoutumée.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

13 / 20



↑ Le jeu comporte bon nombre de paniers.

↑ Les ralentis offrent des effets originaux.



Encore un jeu de basket sur Xbox ? Oui, mais celui-là jouit d'une excellente réputation...

NBA 2K3

THOMAS DIOUF

INFOS

GENRE : SPORT
 DEVELOPPEUR : VISUAL CONCEPTS
 EDITEUR : SEGA
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
 PRIX : ENVIRON 60 €
 DISPONIBLE : OUI



n ne pourra pas dire que la Xbox manque de jeux de basket ! Après les différents *NBA Live*, *Inside Drive* et autres *Street Hoops*, voilà que

débarque *NBA 2K3*, un titre *made in Sega* qui trouve ses origines chez la regrettée Dreamcast. Avouons-le tout de suite : *NBA 2K3* est loin d'atteindre le même niveau d'excellence. Caméra mal gérée, commentaires répétitifs, gameplay assez lent, on aurait vite fait de mettre le soft de côté si le souvenir des épisodes précédents ne venait pas nous titiller. Car il faut s'adapter au gameplay de *NBA 2K3*. Le pressage compulsif de boutons ne mène nulle part, la moindre inattention en défense est sanctionnée. Bref, mieux vaut faire fonctionner un minimum ses petites cellules grises dans notre tête pour arriver péniblement à tirer son épingle du jeu. Et ce n'est qu'à partir de ce moment que l'expérience devient vraiment plaisante. En attaque, il est important de bien regarder où les coéquipiers se placent pour exécuter correctement une action. Car *NBA 2K3* est un jeu réaliste. Pas de ceux qui fourmillent de détails graphiques ou d'une ambiance sonore terriblement prenante, non, plutôt de ceux qui vous obligent à lire le carnet de tactiques avant de jouer un match de play off sous peine de se voir infliger une sévère défaite. Dans ce domaine précis, *NBA 2K3* n'a pas d'égal. Mais Sega semble s'être tellement concentré sur le réalisme que le jeu regorge de défauts assez agaçants. Le mode Arcade ne présente aucun intérêt. Il est impossible de configurer la manette pour

LES MODES DE JEU

Outre le classique mode Saison qui permet de disputer les 82 matchs d'une saison NBA, les développeurs ont eu la bonne idée d'inclure un mode Play off. Celui-ci permet d'accéder directement aux phases finales et de concourir ainsi directement au titre NBA. Un mode Tournoi permet également d'affronter ses équipes préférées. Enfin, le mode Rue voit s'affronter des amateurs sur un playground. Malheureusement, il est impossible de disputer un match sur un demi-terrain, comme c'est généralement le cas dans les parties à 2 ou 3 par équipe...



↑ Le jeu sur playground permet une approche plus arcade.



↑ Les caméras ne sont pas toujours très bien placées.



↑ Un joueur démarqué aura plus de chances de marquer.

les actions défensives. L'appel de tactiques, si simple dans *NBA Live 2003*, est ici rédhitoire. C'est bien dommage, car la plus grande partie des joueurs passera à côté. De plus, il est tout bonnement impossible de s'entraîner seul (*argh !!!*), ou de disputer un match de rue en demi-terrain... Mais la palme de l'agacement revient au *cross over*. Ce dribble, qui permet de feinter le passage dans une direction pour finalement aller dans l'autre, semble choisi de façon aléatoire par le soft. En contre-attaque, seul devant un adversaire, on tente donc un de ces fameux *cross over* pour aller marquer tranquillement ses deux points. Mais la plupart du temps, le joueur exécute un mouvement contraire à la logique ! Il reste sur place, va en arrière, ou force se coller au défenseur... Rageant. *Idem* pour les passes, qui ne vont pas toujours au bon joueur. La gestion des contre-attaques est donc particulièrement bâclée. Techniquement, le soft est un brin décevant. La foule est certes très animée et détaillée, on peut voir les cameramen suivre l'action ou encore la mascotte de l'équipe près du panneau, mais les joueurs, eux, manquent de détails. Ils bougent tous de la même façon. Impossible dès lors de ressentir la puissance d'un Shaquille O'Neal ou d'admirer la grâce d'un Kobe Bryant. Certaines animations ne sont pas des plus réussies (les shoots, notamment), trop carrés et pas du tout réalistes. Bref, pour vraiment prendre du plaisir à *NBA 2K3*, il faut le connaître parfaitement. En connaître les qualités, les défauts, et les aberrations. Le soft semble donc réservé à ceux qui aiment jouer au basket de façon posée et tactique. Les autres s'épargneront une dépense, et retourneront sur *NBA Live 2003*.

VERDICT

GRAPHISME

La foule est détaillée et animée, mais les joueurs ne sont pas très ressemblants. Les animations ne sont pas non plus très réussies...

SON

Commentaires hyper répétitifs et ambiance sur le terrain assez raïée... Seule l'ambiance de la salle est correctement reproduite.

JOUABILITE

Il faut s'y faire ! Le gameplay est assez lent et il vaut mieux jouer de façon très posée. L'appel de tactiques aurait pu être plus facile.

DUREE DE VIE

Premier jeu de basket compatible avec le Xbox Live, il propose également plusieurs modes. Il a donc une durée de vie conséquente.

SWISSHHH !

- ◆ Des tactiques offensives bien pensées.
- ◆ Le support du Xbox Live.
- ◆ L'IA en défense.

BRICK !

- ◆ Gameplay assez particulier.
- ◆ Joueurs pas très ressemblants.
- ◆ Gestion des contre-attaques.

EN RESUME

NBA 2K3 n'est pas vraiment un jeu de basket grand public, mais plutôt une simulation très réaliste destinée aux accros de ce sport. Mais de nombreux défauts viennent gâcher le plaisir. **VERDICT**

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**



LE BUREAU DE L'ENTRAINEUR

Devenez Jerry Maguire !

NBA 2K3 propose un mode Gestion assez avancé. Pendant la saison régulière, en faisant un tour par le bureau de l'entraîneur, on peut réellement gérer son équipe. Outre les classiques options d'échange de joueurs, on peut également choisir le type de jeu pratiqué par l'équipe. Adapter un style plus ou moins défensif, ou encore étudier les nombreuses tactiques de l'équipe. De plus, il est possible de s'informer sur les actualités de la ligue, d'échanger des joueurs, de garder un œil sur son *rookie* (le débutant de l'équipe) ou encore de voir les votes des fans pour le prochain All-Star-Game.



↗ Capcom et SNK réunis une nouvelle fois pour le bonheur de tous !



Quand Capcom rencontre SNK,
c'est la naissance d'un cross-over jouissif !

CAPCOM VS SNK 2 EO

KEEM



↗ CVS2 introduit de nouveaux coups bien sympas pour d'anciens persos.

INFOS

GENRE : **BASTON**
 DEVELOPPEUR : **CAPCOM**
 EDITEUR : **CAPCOM**
 NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
 PRIX : **ENVIRON 60 €**
 DISPONIBLE : **OUI**



Ce titre est un peu le rêve devenu réalité pour tous les gamers férus de jeux de baston. Le scénario, quelconque, est juste

un prétexte pour les 46 combattants du jeu, répartis équitablement entre les deux firmes. Première constatation pour un soft dit « old school » (2D et datant de 2001), la réalisation technique reste tout à fait honnête. Peu nombreux, les décors ont bénéficié d'un vrai travail de fond en incluant habilement des éléments 3D ainsi que d'agréables clins d'œil aux autres persos Capcom et SNK. A de rares exceptions près, les effets spéciaux sont abondants, plaisants et s'implémentent harmonieusement avec le reste des graphismes. Le côté sonore n'est pas en reste non plus. L'originalité des fonds musicaux et les bruitages de qualité collent parfaitement au contexte. A noter les speechs du commentateur qui donnent un cachet attachant à l'ensemble. Il est cependant regrettable d'avoir seulement utilisé la basse résolution pour représenter les protagonistes. Cela fait un peu tache au milieu du reste de la réalisation. Le relooking des combattants de SNK peut aussi être sujet à polémique. Le passage d'un univers à l'autre les a rendus quelque peu frustes, voire bâclés, mais ce n'est en fin de compte qu'une histoire de goût et d'habitude à prendre. De toute façon, le plus important reste le gameplay et, autant le dire de suite, ce n'est que du bonheur ! A tous points de vue, CVS2 s'avère être le melting-pot des meilleures productions du genre. Donnant la possibilité d'aborder les



↑ Couleurs flashy, effet de rémanence... Capcom fait dans la grandiloquence !



↑ Batsu et Hinata viennent en aide à Kyosuke.



↑ Rock Howard est l'un des persos les plus charismatiques.



↑ Réfléchissez bien avant de choisir.



↑ Fous de furie, optez pour le Groove N !

LET'S GROOVE !

Le choix des armes

Le fait de devoir sélectionner l'un des 6 Grooves est loin d'être anodin puisque cela change totalement la manière de jouer. La place manque pour énumérer toutes les caractéristiques de chacun, mais il est bon de savoir que les styles les plus mobiles restent le C et le N. Les tacticiens préféreront le P ou le K. Le Groove A offre la possibilité de créer plus aisément ses combos et enfin, le S est réservé à ceux qui privilégient le jeu en furie.

duels en contre un ou en équipe, CVS2 offre aussi le choix entre divers styles de jeu propres aux plus grands hits des 2 géants (*Street Fighter Alpha*, *The King of Fighters*, etc). Intitulé Groove, ce système est une excellente initiative de la part de Capcom et rallonge considérablement la durée de vie du soft. Chacun des Groove donnant une nouvelle approche de la rencontre, il est intéressant de tenter de tous les maîtriser, ce qui demandera énormément de temps. Maintenant, les habitués de SNK pourront encore pester contre le fait qu'ils soient lésés dans CVS2. Pourquoi ? A cause de la maniabilité, se rapprochant plus de l'esprit *Street Fighter* avec un panel de 6 boutons. Les joueurs de *KOF* et autres *Mark of the Wolves* risquent d'être légèrement désavantagés. Mais la prise en main est tellement instinctive que l'on s'y fait très rapidement, même pour un SNK-addict, sauf si l'on joue... avec des manettes Xbox ! Il est difficile de contrôler avec précision son perso tant la configuration des pads Xbox ne se prête pas à ce genre d'exercice. C'est là qu'intervient le mode EO. A l'instar de la version GameCube, il est possible de faciliter la jouabilité en ne jouant qu'avec les deux sticks analogiques, le gauche pour déplacer son combattant et le droit pour sortir les attaques spéciales. Accessoirement, deux autres touches peuvent aussi servir de poing et de pied. Vive l'interactivité ! Mis à part cette option pour manchots, l'éditeur a pensé à inclure la compatibilité avec le Xbox Live pour s'adonner aux joies du combat à distance. Excellent point ! Conclusion : mettez de l'argent de côté afin de vous offrir le kit online, *Capcom versus SNK 2* et... un stick arcade !

VERDICT

GRAPHISME

Les décors, mélanges de 2D et 3D, ont été soignés. Par contre, la représentation des persos en basse résolution est scandaleuse.

SON

La pêche des bruitages, l'originalité des musiques, les voix digitalisées... Tout est parfait. Mention spéciale pour les « chansons ».

JOUABILITE

Que ce soit avec la manette de base ou le Controller S, cela reste injouable. Pour un tel jeu, investissez dans un stick arcade.

DUREE DE VIE

Avec le nombre de persos ainsi que les différents Grooves à maîtriser, on n'est pas prêt de lâcher CVS2. Et le Versus est insusable.

↑ CVS

- Le système de Grooves.
- L'énorme marge de progression.
- Un casting de rêve.

↓ SOS

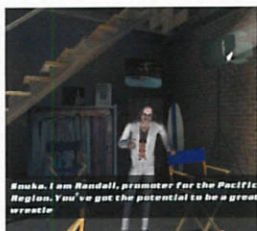
- L'inutilité de l'option EO.
- Les fans de SNK sont lésés.
- Les persos en basse résolution.

EN RESUME

Capcom versus SNK 2 est tout simplement le meilleur jeu de combat 2D de la machine. Il serait dommage de s'en priver. Comme qui dirait : « C'est vieux, mais c'est bon ! ».

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX **VERDICT**

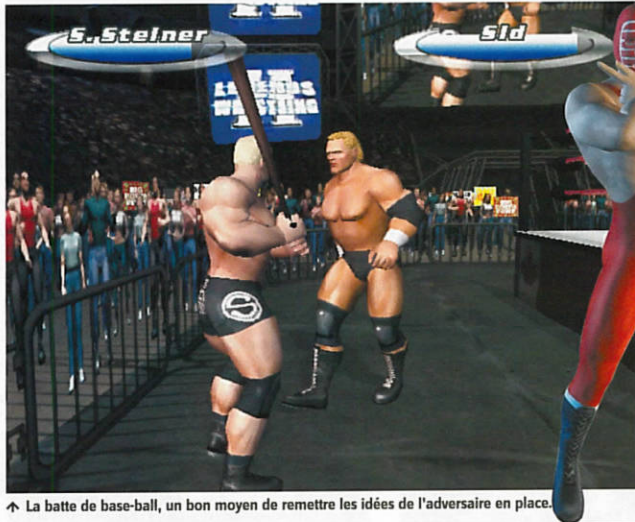
14 / 20



↑ Un promoteur grande classe...



↑ Un classique du « catch à papa »...



↑ La batte de base-ball, un bon moyen de remettre les idées de l'adversaire en place.

Les légendes seraient éternelles. Parfois, on aimerait que ce soit faux.

LEGENDS OF WRESTLING II

CYRIL BERREBI

INFOS

GENRE : **BASTON**

DEVELOPPEUR : **ACCLAIM**

EDITEUR : **ACCLAIM**

NOMBRE DE JOUEURS : **1 A 4**

PRIX : **ENVIRON 60 €**

DISPONIBLE : **OUI**

Non content d'avoir pollué nos consoles il y a quelques mois, les légendes du catch remontent péniblement sur le ring. A leur décharge, il est vrai qu'elles ne sont plus toutes jeunes ces légendes, souvent même plus de ce monde. Et quand on sait, que pour certaines, même à leur apogée, le coup le plus spectaculaire qu'elles pouvaient effectuer était un splash ou une simple descente de la jambe, on est en droit de se poser des questions quant à leur canonisation au rang de légendes... Quoi qu'il arrive, elles sont là, toutes en polygones et en pixel, prêtes à en découdre. Et pas forcément pour notre plus grand plaisir. Une fois encore, le jeu se traîne, les animations bien que meilleures que dans le volet précédent (MOX 6, 4/20) restent peu crédibles et la mise

en scène bien amateur. Le rajout de nouveaux types de matchs (Echelles, Bataille Royale, Cage...) ne changent en aucun cas la donne. Le système de combat, simpliste sans pour autant être agréable, montre vite ses limites. Les collisions, tout ce qu'il y a d'approximatives, n'aident pas à améliorer la lisibilité de l'action. On ira de temps à autre chercher une chaise ou une batte de base-ball agrémentée de fils barbelés sous le ring histoire de faire monter un peu l'adrénaline dans le public. Mais celui-ci, face à la rigidité de l'ensemble reste toujours bien muet. Les chansons, très « rock année 80 » réussiront à peine à dynamiser les matchs. Un mode Carrière a été implémenté histoire de vous faire sentir un peu plus concerné par la progression de votre catcheur. Vous prenez alors en main votre poulain (susperstar ou création personnelle) et vous le faites combattre dans différents types de rencontre dans la fédération obscure que vous aurez choisie. Pas question de voir le logo WWE quelque part, la licence appartient exclusivement à THQ actuellement. Il faudra donc se contenter de rings de seconde zone voire de salles de sport communales. De quoi accueillir comme elle le mérite toute la clique de has been proposée. **X**

BIZUTAGE POUR LES P'TITS NOUVEAUX >>>

Pas moins de 65 stars de légendes (plus ou moins autoproclamées) se donnent la réplique à coup de boules. Outre les habitués déjà présents dans *Legends of Wrestling* premier du nom, tels que Hulk Hogan et Bret Hart, d'autres comme Sid Vicious ou Scott « Big Poppa Pump » Steiner font leur apparition. Petit clin d'œil humoristique, Andy Kaufman est aussi de la partie. Ceux qui ont vu le film *Man on the Moon* ou qui connaissent la carrière atypique de ce comique américain apprécieront la référence.



>>> Scott Steiner, a perdu en souplesse ce qu'il a gagné en volume.



↑ Sabu ne tente pas de fuir mais juste de sortir de la cage.

VERDICT

MANCHETTE

- ↑ Pas moins de 65 catcheurs.
- ↑ Les modèles 3D presque réussis.
- ↑ Andy Kaufman.

MANCHOT

- ↓ Le système de combat.
- ↓ La physique des corps et des objets.
- ↓ Toute l'ambiance sonore.

EN RESUME

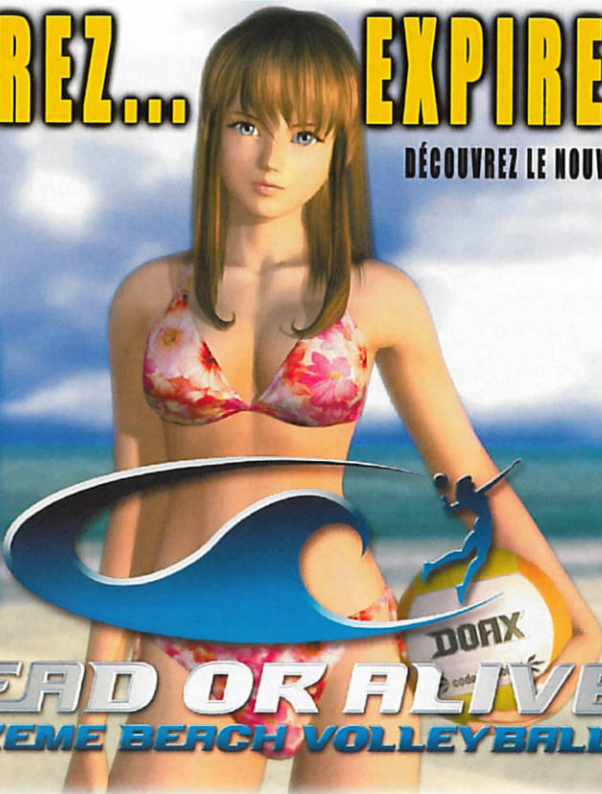
Cette suite d'un ratage légendaire fait à peine mieux. Il y a du progrès, c'est sûr. Mais quand on part de si bas...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

7/20

INSPIREZ... EXPIREZ... JOUEZ !

DÉCOUVREZ LE NOUVEAU HIT QUI VA VOUS COUPER LE SOUFFLE



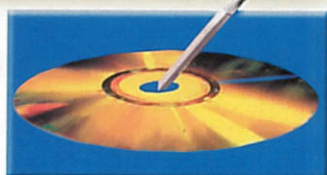
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

NOUVEAUTÉS

- LAMBORGHINI
- DARK ANGEL
- MORTAL KOMBAT
- HAVEN
- MINORITY REPORT
- PANZER DRAGON

**DÉCOUVREZ
LE XBOX LIVE
DES LE 14 mars 2003
(KIT de
CONNEXION
+ 2 jeux)**

59€



JEUX • CONSOLES • PC • DVD

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013
NOUVEAU : PARIS / AIESIA 01 45 42 80 69
1 bis rue friant 75014
ARGENTEUIL 01 30 7617 27
10, Blvd Héroline - 95100
ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marné - 92600
BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800
LEVALLOIS 01 47 37 02 55
96, rue du Président Wilson - 92300
NOGENT / MARNE 01 53 99 10 42
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130
PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800
ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
10, rue de Paris - 78100
SAINT-MAUR 01 48 89 90 19
125, Blvd de Champigny - 94100 - Face
gare RER Champigny

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000
ALES 04 66 91 01 97
2, rue d'avejan - 30100

NOUVEAU : ANGERS 02.41.43.74.23

5, rue Saint-Georges - 49000
ANNEMASSE 04 50 84 13 74
5, passage Jean Moulin - 74100
ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000
AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000
BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200
BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100
BETHUNES 03 21 53 38 48
C.CIAL CORA Bruay La Buissonnière - 62700
BLAGNAC 05 61 71 65 53
4, rue Henri Matisse - 31700
BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000
BLOIS 02 54 20 37 36
C.CIAL Auchan - Galerie marchande - 41000
BREST 02 98 05 30 26
C.CIAL Carrefour - Brest Iroise - 29200
BREST 02 98 80 62 14
10, rue Louis Pasteur - 29200
CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Couaumont - 14900

CARCASSONNE 04 68 47 80 58
25 bld de varsovie - 11000
CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100
CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.CIAL Carrefour - 71100
CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000
COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200
CONCARNEAU 02 98 60 75 50
3, rue du général Marvan - 29900
DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100
DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500
FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100
LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000
LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000
LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.CIAL Carrefour La Mayenne - 53000
LENS 03 21 42 62 63
C.CIAL CORA Lens 2 - Vendin le Vieil - 62880
LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

L'ISLE D'ABEAU 04 74 94 03 00
13, place du triforium - 38080
LORIENT 02 97 21 69 73
5, passage du Blevet - 56100 Lorient
MILLAU 05 65 60 00 19
18 avenue de la république - 12100
NOUVEAU : MONTAUBAN 05 63 66 44 85
112, Faurbourg Lacapelle - 82000
MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600
NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000
NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000
NEVERS 03 86 61 35 16
C.CIAL Carrefour - 58000
NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000
PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000
PONTIVY 02 97 27 84 36
Place du Martray - 56300
RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.CIAL Carrefour Cesson-Séville - 35510
NOUVEAU : ROUBAIX 03 20 73 58 67
C.CIAL Casino - Grand Rue - 59 100

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000
ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.CIAL Langueux - 22360
ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120
ST-MALO 02 99 19 83 16
C.CIAL Carrefour La Madeleine - 35120
NOUVEAU : ST-NAZAIRE 02 40 53 83 80
C.CIAL Géant Océanie Rte de la Côte d'Amour 44 600
STRASBOURG 03 88 52 03 52
11, rue du 22 novembre - 67000
TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000
VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

TOUS LES MAGASINS
ULTIMA RACHETENT
VOS JEUX D'OCCASION

**AU
MEILLEUR PRIX !**

NOUVEAU ! 18 SALLES DE JEUX EN RÉSEAU : Bayonne, Blagnac, Brunoy, Dax, Levallois, Nogent, St Germain en Laye, Strasbourg, St Malo, St Maur, Auch, Laval, Niort, Vannes, Muret, L'Isle d'abeau, Nantes, Compiègne.

Vous avez le projet d'ouvrir un magasin ou vous avez déjà un magasin et vous désirez changer d'enseigne, alors rejoignez ULTIMA et bénéficiez de : • 18 ans d'expérience et de savoir faire • Une communication nationale importante • l'ère centrale d'achat de France de magasins indépendants • Aucun droit d'entrée • Pour plus d'informations contacter : ULTIMA DISTRIBUTION, centre d'activités de l'ourq, 45 rue Délizy 93692 PANTIN, Tél : 01 48 10 55 77 Fax : 01 41 83 82 65 E-mail : h_saesultima@im-multimedia.com.



↑ Que dire à part « Aïe, re-aïe et futur très gros aïe » ?



↑ Les stratégies sont très variées et clairement expliquées.



↑ Admirez la qualité des textures et des reflets sur ce mastodonte...



↑ Au milieu de la bataille, une balle s'apprête à partir...

Sega lance sa saga NFL maison. Aura-t-elle une bonne réception ?

NFL 2K3

LAM HUA



↑ Un bon gros plaquage comme on les aime !

INFOS

GENRE : SPORT
DEVELOPPEUR : VISUAL CONCEPT
EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
PRIX : ENVIRON 60 €
DISPONIBLE : OUI

Wow... Madden 2003 (Electronic Arts), NFL Fever 2003 (Microsoft) et aujourd'hui, NFL 2K3 (Sega) : trois simulations de football américain en trois mois, la vie est parfois trop belle. Car en plus de la quantité, la qualité semble être au rendez-vous... Fort de sa double licence officielle (NFL et ESPN, la fameuse chaîne sportive américaine précédemment sous contrat avec Konami), l'éditeur nippon nous sort en effet le grand jeu ! Depuis la version 2K2, d'innombrables améliorations ont été apportées, particulièrement au niveau du réalisme. La réalisation tout d'abord. Si on pouvait reprocher à la série de Sega un certain manque de crédibilité dans

les corpulences et les visages, on se retrouve aujourd'hui avec le top du top. Chaque joueur virtuel ressemble enfin à son modèle réel et bouge avec une fluidité et un naturel incroyables. Tout cela se retrouve parfaitement mis en valeur par des replays inégalés à ce jour (travelling horizontal, écran split). Quel dommage que l'environnement (terrain, stade) ne suive pas vraiment... En termes de richesse de jeu, le bond est également impressionnant, au moins du niveau de Madden. Le mode Roster vous permet ainsi de vous frotter au monde sans pitié du recrutement. Bien qu'un peu complexe au départ, ce mode vaut son pesant de cacahuètes. Si l'on ajoute à cela un Xbox Live parfaitement géré, NFL 2K3 pourrait bien se retrouver en position de leader surprise du genre ! Bien sûr, il est un poil moins beau que NFL Fever et ne possède pas la base de données hallucinante et les modes de jeu de Madden, mais ses qualités propres sont énormes. La lutte se place désormais entre NFL 2K3 et NFL Fever 2K3 tant les 2 jeux semblent proches (style nerveux, support du Xbox Live). Le choix reste entier, mais une chose est sûre : vous ne serez pas déçus !

VERDICT

↑ SUPERBOWL

- + Nombreuses améliorations.
- + Mode Franchise.
- + Mode Xbox Live superbe.

↓ SUPERBOULE

- Le gazon est laid !
- Toujours peu accessible pour les néophytes.
- Rude concurrence.

EN RESUME

Superbe, soigné et très complet, NFL 2K3 rentre enfin dans le trio de tête des jeux de foot américains et prend parfois la pole position... Un achat incontournable si vous ne possédez pas l'un de ses deux concurrents.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

16 / 20

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...)



↑ N'hésitez pas à frapper des filles si vous voulez survivre.



L'homme au chapeau est de retour, peu enclin à prendre sa retraite... car il est en pleine forme !

INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

FRED



Après avoir signé l'incroyable *Buffy contre les Vampires*, The Collective s'est attaqué à un gros morceau, que dis-je, à un mythe ! Il fallait avoir un sacré aplomb pour reprendre une licence aussi prestigieuse, qui, dernièrement, capitalisait plus sur son aura que sur son réel potentiel. On se rappelle tous des jeux d'aventures géniaux des années 90 mais on préfère feindre l'amnésie concernant ses dernières péripéties sur PC (*Indiana Jones et la Machine Infernale*). The Collective a renversé la tendance et s'est fendu d'un très classique mais somme toute très agréable jeu d'action, avec de vrais morceaux d'Indiana dedans. Ceux qui ont déjà joué à *Buffy* ne seront pas surpris graphiquement : le Slayer Engine, moteur 3D maison, reprend du service. Il n'y a donc pas grand-chose à déplorer côté animation, Indy se bouge aussi bien qu'une pom-pom girl un soir de Superbowl. Parfois un peu trop même : saisissez une arme longue genre pelle ou lance et vous le verrez réaliser quelques combos déjà aperçus à *Sunnydale*... On peut par contre s'indigner du relatif manque de finesse des textures et de la modélisation des décors. C'est un cran en dessous de la réalisation précédente du studio, un handicap certainement lié à la sortie multiconsoles du jeu... Comme d'habitude, le nivellement technologique s'effectue par le bas, dommage ! La prise en main d'*Indy* ne pose pas de réel problème : deux boutons pour les gçons, un pour le saut et le dernier >>>

INFOS

GENRE : ACTION / AVENTURE
 DEVELOPPEUR : THE COLLECTIVE
 EDITEUR : LUCASARTS
 NOMBRE DE JOUEUR : 1
 PRIX : ENVIRON 60 €
 DISPONIBLE : MARS





↑ Ces bestioles réagissent au son : soyez discret !



↑ Les nazis ne volent pas : la preuve par l'image.



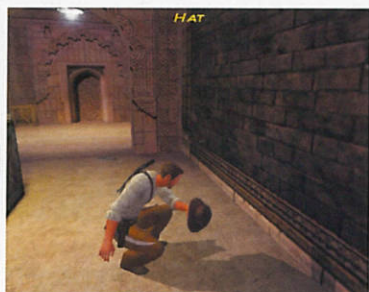
↑ Un coup de shotgun à bout portant, ça fait mal...



↑ Les adversaires peuvent vous saisir au colback et vous projeter dans le vide !

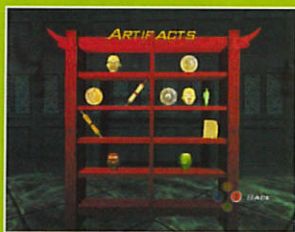


↑ Le système de fontaines est identique à celui de Buffy.



↑ N'oubliez pas de ramasser votre chapeau, classe oblige...

« Indy enchaîne coups de poings et coups de coudes, se débat comme un beau diable et projette les affreux. »



L'ARMOIRE AUX TRÉSORS

Y'a même pas de cadenas

Indiana Jones est avant tout un chercheur de trésors ! Pensez à ouvrir l'œil lorsque vous êtes en vadrouille car chaque épisode dissimule trois artefacts. Ils sont sournoisement planqués la plupart du temps : caisses anodines, passages dérobés... Lorsque vous chargez une partie, vous aurez accès à l'armoire : si vous vous sentez le courage, repartez dans les niveaux pour compléter votre collection !

pour utiliser une arme, ce n'est pas insurmontable. Par contre, l'accès à l'inventaire s'effectue uniquement en appuyant sur la croix : impossible de mettre le jeu en pause et de trifouiller dans ses poches lorsqu'un danger menace ! En plus des sauts traditionnels, assez longs et précis, Indy peut utiliser son fouet pour se suspendre et se balancer. Gérer la combinaison saut/coup de fouet devient vital, mais nous y reviendrons plus tard... Vous pouvez aussi utiliser le fouet lors des combats. Très utile pour tenir les ennemis à distance, il permet également de les désarmer : génial lorsque l'on est à court de munitions. Questions dégâts, par contre, c'est dérisoire ! Les bastons s'avèrent très dynamiques, que cela soit à mains nues ou équipé d'une arme blanche. Indy enchaîne coups de poings et coups de coudes, se débat comme un beau diable et projette les affreux à plusieurs mètres, balance de grands coups de pieds dans les parties sensibles, met des coups de boules... De la bonne baston bien sale, qui fleure bon le nez cassé, le déshonneur et les coups bas : macho, quo ! Équipé d'une épée, Indy croise le fer avec conviction : parades, contres, bottes, les bretteurs adverses ne vous épargnent pas, dans un style très cinématographique très en accord avec les films... Et le sang se glace lorsque



↑ Les munitions sont faciles à trouver. Abusez des armes à feu !



↑ Une énigme simple à résoudre si l'on change l'angle de vue...

QUELLE PLAIE, CES BOSS ! >>>

Une demi-douzaine de boss vous attendent tout au long de votre mission. Poulpe géant, golem, char d'assaut, démons divers... Le bestiaire est conséquent. Tous ou presque ont le même point commun : ils sont invulnérables aux attaques ordinaires. Cherchez une planque et observez les alentours : la plupart du temps, vous trouverez un mécanisme qui permet de les blesser. En général, ils ne sont pas trop durs à avir si l'on a un peu de méthode !



↑ Un zombie millénaire. Et il n'est pas content qu'on le réveille !



↑ La mitrailleuse, l'outil idéal contre les crétins armés d'épées.



↑ Shootez les avions avant qu'ils ne démolissent votre téléphérique.



↑ Cette phase souffre de ralentissements.



↑ Que serait une aventure d'Indy sans pièges ?

l'épée casse, brisée par les assauts imitoyables de votre assaillant ! Les ennemis, stéréotypés, possèdent chacun leur style de combat. Entre les nazis nerveux de la gâchette, les karatékas asiatiques et les morts-vivants incroyables, il faut rapidement trouver la bonne approche pour s'en débarrasser en un minimum de temps. A noter l'excellente IA des ennemis, qui grimpent aux échelles, sautent, ouvrent les portes et se ruent sur la moindre arme traînant par terre ! Heureusement, le Docteur Jones possède suffisamment de ressources pour surpasser ses opposants... C'est certainement ce grand spectacle permanent qui donne son charme à cet *Indy*. On frôle la mort en permanence, de manière certes très hollywoodienne : éboulements de rochers, pièges pervers, attaques de requins, effondrements d'édifices... Sang-froid indispensable ! Des nerfs d'acier et une patience angélique sont également recommandés, vu la difficulté des phases de plates-formes. A la différence de *Buffy*, *Indy* se compose à 75 % d'exploration... et la route est longue avant le générique. Certains niveaux sont longs, très longs, et surtout ne comportent

aucun point de sauvegarde, ces dernières s'effectuant automatiquement entre chaque niveau. Il y en a une grosse cinquantaine, répartis en 10 épisodes : du travail en perspective ! Surtout que certains enchaînements de sauts s'avèrent imitoyables, d'une difficulté vraiment déconcertante... Sachez que pour abattre votre Némésis, l'archéologue nazi Von Beck, vous devrez enchaîner plus d'une trentaine de sauts parfaits en temps limité, ce qui fait tout de même un peu beaucoup. Le level design, plutôt satisfaisant, est hélas entaché par une myriade de passages vicieux sortis tout droit d'un cahuchemar de *Lara Croft*. Voilà un jeu fourbe : au début facile et réjouissant, il se corse sacrément par la suite. Les fans hardcore de *Lara* apprécieront, mais les joueurs intermédiaires feront la grimace... *Indiana Jones et la Tombe de l'Empereur*, au final, est un jeu largement au-dessus de la moyenne, mais qui aurait pu être encore meilleur s'il n'avait pas donné dans la facilité technique et la durée de vie artificielle. Reste un héros toujours aussi charismatique, une bande-son d'exception et une prise en main sans défaut.



VERDICT

GRAPHISME

Propres mais manquant légèrement d'originalité. Très bonne animation des personnages et des créatures. Quelques ralentissements.

SON

Effets sonores conventionnels. Excellente bande-son dans la lignée des films et un peu d'humour dans les dialogues.

JOUABILITE

Il faut aimer les *Tomb Raider*... Heureusement, les commandes sont simples et *Indy* se déplace avec précision.

DUREE DE VIE

Le plus dur est de ne pas baisser les bras... Les phases de plates-formes sont crispantes sur la fin, mais le challenge le vaut bien.



INDIANA

- + L'esprit Indiana souffle sur ce jeu.
- + Bande-son fabuleuse !
- + On en a pour son argent !



LARA

- Level design parfois pénible.
- Adversaires peu variés.
- Difficile et classique dans l'ensemble.

EN RESUME

Pièges diaboliques, bastons épiques, pléthore de niveaux, le cahier des charges de l'action/aventure est rempli. Très bon pour ceux qui aiment le style, agaçant pour les autres. *Indy* aurait dû mieux faire !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

14 / 20

MAGIC SURPRISES

UN PORTAIL GIGANTESQUE POUR PERSONNALISER VOTRE MOBILE...

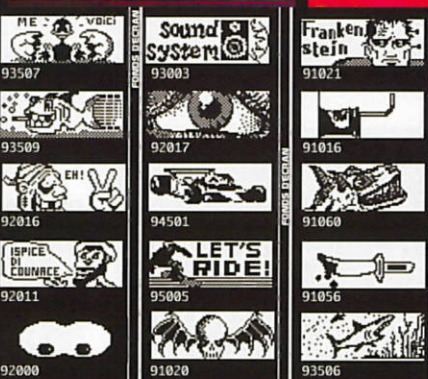
LE MEILLEUR
DES SONNERIES
EN SON

HDX

LOGOS



FONDS D'ECRAN



SONNERIES

- 20957 Plantation
- 20958 Des mots qui résonnent
- 20893 En apesanteur
- 20 956 Paris Latino
- 20955 Jenny from the block
- 20906 1er Gaou
- 20508 Angela
- 21306 Ma Benz
- 20823 You didn't expect that
- 20929 Cleaning out my closet
- 20899 Billy jean
- 20949 Can you feel it
- 21453 Inspecteur Gadget
- 21474 Supercopter
- 20894 A demi nue
- 21329 I need a girl part one
- 21309 Stan (Eminem)
- 21321 I want you back (Jackson five)
- 21328 Inch'Allah
- 20601 Me gustas tu
- 20865 Love don't let me go
- 20874 J'ai demandé à la lune
- 20945 Je suis et je resteraï

NOUVEAU

Logos compatibles avec tous les modèles de Nokia TM, sauf 8110i et tous les modèles Siemens TM, C45, S45, ME45. Les sonneries sont compatibles avec les modèles de portables Motorola TM, V50, V100, Timeport 250, Philips TM, Azalya 250, 268, Savy Vogue, Savy Vogue, melody, ozo ozo 828, Xanum 989, Xanum 980, Sagem TM, tous modèles, Samsung, C45, S45, ME45 et tous les modèles Nokia TM.

... ET FAIRE TOUTES SORTES DE SURPRISES A VOS AMIS!!!

DÉVOILEZ VOUS ET FAITES LUI VOTRE DÉCLARATION D'AMOUR

- 15011 Toi qui m'attire
- 21092 A celle que j'aime
- 25142 Tu es arrivé dans mon coeur

X DECLARATION

X REPONDEUR
Laissez une star répondre à votre place!!!
DES CENTAINES DE MESSAGES DELIRANTS POUR VOTRE GSM OU TELEPHONE FIXE

X PIEGE

FAITES HALLUCINER VOS AMIS AVEC DES CANULARS DELIRANTS OU TESTEZ LA FIDELITE DE VOTRE MEC OU NANA

- 31027 L'étudiante craquante et avenante
- 31043 Les huissiers défoncent la porte
- 31020 L'acteur de charme X
- 31044 Le contrôle radar
- 31012 VPC coquine

TES AMIS VONT HALLUCINER !!

X HAPPY BIRTHDAY

ON LUI CHANTE UN JOUEUX ANNIVERSAIRE TOTALEMENT DINGUE OU SUPER PERSONNALISE AVEC SON PRENOM!!!

+DE 2500 PRENOMS DISPONIBLES

X REVEIL MATIN

SI VOS POTES NE SONT PAS DU MATIN... REVEILLEZ LES EN FANFARE!!!

- 41116 La caporale
- 41111 La nuit dernière
- 41027 Reveil Sexy
- 41026 Bonjour petite puce
- 41113 Le jour vient de se lever

- 1- Appelez le **0899 70 50 55**
- 2- Choisissez votre piège
- 3- Entrez le n° du portable de la personne que vous voulez piéger
- 4- le piège est parti, vous pouvez écouter sa réaction grâce à votre code espion*

*seulement si la personne accepte que vous puissiez l'écouter

... ET DES MILLIERS D'AUTRES SURPRISES SUR WWW.MAGICSURPRISES.COM ET AU

0899 70 50 55

En appelant nos services, votre numéro de mobile sera enregistré dans notre base. Néanmoins et conformément à la Loi N 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification ou de suppression des informations vous concernant. Si vous avez moins de 18 ans, demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler. Si vous désirez ne plus figurer dans notre base de données et ne plus recevoir de SMS concernant nos nouveaux services il vous suffit d'appeler le 01 58 28 88 77. (appel non surtaxé)



↑ Dommage que le jeu ne soit pas aussi beau...



↑ La poursuite de l'hydroglisseur n'est pas une partie de plaisir !

↘ **Supercopter** vous fait verser une larme ? Ce titre peut vous plaire.

FIREBLADE

FLORIAN VIEL

INFOS

GENRE : ACTION

DEVELOPPEUR : KUJU

EDITEUR : MIDWAY

NOMBRE DE JOUEUR : 1

PRIX : ENVIRON 60 €

DISPONIBLE : OUI

La ludothèque de la Xbox se fait de plus en plus complète. Délaiés depuis que Electronic Arts n'alimente plus le marché console avec sa série de Strike (Desert, Jungle, Urban, Nuclear et Soviet, rien de moins !), les amateurs de jeux d'hélicoptères vont de nouveau pouvoir se laisser bercer par le doux bruit du rotor grâce à Midway. En vérité, dans *FireBlade*, pas question de sommeiller : résolument orienté action, ce titre vous jette seul face à une armada de terroristes fort bien armés. Et pour mettre à bas ces rebelles belliqueux, on ne s'embarasse pas de détails. Adieu réalisme, lois de la physique, simulation... Bienvenue dans un monde où l'on peut sniper une unité d'infanterie à un kilomètre de distance d'une main, tout

en faisant progresser son engin de l'autre. Et l'ensemble en dépit d'une maniabilité plus que moyenne. La gestion des analogiques n'est pas des plus convaincantes : le gauche vous permet d'avancer, reculer et vous orienter. Avec celui de droite, vous vous déplacez latéralement et modifiez votre altitude. Vous disposez également de trois armes différentes, vous pouvez accélérer brusquement, sniper et vous camoufler, chacune de ces actions utilisant un bouton ! Reste que par défaut, les contrôles sont loin d'être bien calibrés et augmentent la difficulté de certaines des 20 missions proposées, dont plusieurs étaient pourtant suffisamment corsés ! Ça cartonne dans tous les sens, l'ennemi est partout, la température monte. Bref, *FireBlade* offre une sacrée dose d'adrénaline. Néanmoins, certains passages, comme les niveaux nécessitant l'emploi du camouflé, se révèlent rébarbatifs. De plus, la réalisation est indigne de la machine : décors vides, textures pauvres, animations minimalistes, tout cela sent très fort la conversion bête et méchante du jeu PS2. Sans parler du caractère hautement répétitif de l'action. Les parties se résument à tirer dans tous les sens, chercher des munitions et parfois, protéger quelques unités. Trop léger.



ENGAGEZ-VOUS ! >>>

Comble du bon goût, une vidéo mettant en scène les plus beaux hélicoptères de combat de l'armée américaine, en action évidemment, vous est offerte en guise de supplément. De l'art de mal utiliser le support DVD.



↑ Vous devez parfois protéger, ou évacuer des unités alliées.



↑ Descendez vos ennemis à grande distance grâce au mode Sniper.

VERDICT

TIGRE

- ↑ Coups de stress garantis.
- ↑ Nombreuses missions.
- ↑ enfin de l'hélico.

ALQUETTE

- ↓ Ce n'est pas beau.
- ↓ Maniabilité moyenne.
- ↓ criquant et répétitif

EN RESUME

Tour à tour très ennuyeux puis incroyablement stressant, *FireBlade* est un jeu inégal. Sans grand intérêt, surtout face à des titres comme *Battle Engine Aquila*.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

8 / 20

Consolez-vous, les anciens numéros sont disponibles !



Sur le DVD du n° 8
5 DÉMOS JOUABLES

Colin McRae Rally 3
Hitman 2
Aggressive Inline
Chase
Rally Fusion



Sur le DVD du n° 11
6 DÉMOS JOUABLES

Blink
Tiger Woods 2003
Battle Engine Aquila
ATV 2
Ghost Recon
Quantum Redshift



Sur le DVD du n° 9
5 DÉMOS JOUABLES

Splinter Cell
Chase
Deathrow
Sega GT 2002
Madden NFL 2003



Sur le DVD du n° 12
13 DÉMOS JOUABLES

Toejam & Earl III :
Mission to Earth
NBA Inside Drive 2003
Reign of Fire
Fireblade
Matt Hoffman 2
Splashdown
TW Snowboarding

+ LES 6 MEILLEURES DÉMOS 2002



Sur le DVD du n° 10
7 DÉMOS JOUABLES

Rocky
Phantom Crash
Micro Machines
Loons : Fight for Fame
Tennis Masters
Ty le Tigre de Tasmanie
Furious Karting

COMMANDEZ VOS NUMÉROS DÈS MAINTENANT*

*Quantité limitée !

Pour toute demande relative à votre commande :

Service anciens numéros Xbox Magazine

26, boulevard Paul Vaillant Couturier
94851 Ivry sur Seine cedex

Tél : 01 49 60 10 13

Fax : 01 49 60 10 55

E-mail : futurenet@abocom.fr

BULLETIN DE COMMANDE XBOX MAGAZINE

Oui, je commande les anciens numéros du Magazine Officiel Xbox au prix unitaire de 8,99 € + 1,00 € de frais de port par commande (cochez la ou les cases de votre choix):

n°8 n°9 n°10 soit, numéro(s) x 9 € = €
 n°11 n°12 Frais de port par commande = 1,00 €

TOTAL = €

Je règle ma commande (frais de port inclus) par :

chèque bancaire chèque postal mandat à l'ordre de FUTURE France
 carte bancaire N° : / / / Date de validité : .. / .. / ..

Société :

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

E-mail :

Date : Signature :

Votre commande vous parviendra sous 3 à 4 semaines après réception de votre règlement
A retourner accompagné de votre règlement à : Service anciens numéros Xbox Magazine
26, boulevard Paul Vaillant Couturier - 94851 Ivry sur Seine cedex

Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Au cas où vous auriez manqué un numéro (c'est mal !), voici un récapitulatif des tests déjà effectués.

XPLSIF

Tout simplement incontournables, pour peu que vous aimiez le genre. Des titres tellement bons dans leurs catégories respectives qu'ils peuvent même vous décider à vous attaquer à un style auquel vous n'avez pas l'habitude de jouer.



AMPED
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°2 / VERDICT : 16/20



BUFFY
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 13/20



COMMANDOS 2
GENRE : stratégie
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20



CONFLICT DESERT STORM
GENRE : action/stratégie
DEMO JOUABLE : n°6 / VERDICT : 16/20



DEAD OR ALIVE 3
GENRE : baston / DEMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 16/20

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE	JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
007 : ESPION POUR CIBLE	action	non	14/20	CRASH BANDICOOT	action	n°5	13/20
4X4 EVO 2	course	non	10/20	CRAZY TAXI 3	action	n°7	11/20
AGGRESSIVE INLINE	sport	n°8	13/20	DARK ANGEL	action/aventure	non	8/20
ALL STAR BASEBALL 2003	sport	non	11/20	DARK SUMMIT	action	n°5	12/20
BATMAN VENGEANCE	action	non	11/20	DAVID BECKHAM SOCCER	sport	non	11/20
BATTLE ENGINE AQUILA	action	n°7 et 11	13/20	DEADLY SKIES	action	n°4	14/20
BIG MUTHA TRUCKERS	action	non	13/20	DEATHROW	sport	n°9	8/20



DEAD TO RIGHTS
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20



ENCLAVE
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : n°6 / VERDICT : 16/20



FIFA 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20



HALO
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°4 / VERDICT : 19/20



HUNTER : THE RECKONING
GENRE : action / DEMO JOUABLE : n°7
VERDICT : 16/20



JET SET RADIO FUTURE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°5 / VERDICT : 16/20



MAX PAYNE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°5 / VERDICT : 16/20



MECHASSAULT
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20



MEDAL OF HONOR
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20



METAL GEAR SOLID 2
GENRE : action/stratégie
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 17/20

BLADE 2	action	non	8/20	DYNASTY WARRIORS 3	action	non	13/20
BLINX	action/réflexion	n°11	15/20	EGGO MANIA	réflexion	non	8/20
BLOODRAYNE	action/aventure	non	11/20	ESPN SNOWBOARDING 2	sport	non	10/20
BLOOD OMEN 2	action/aventure	non	14/20	FI 2002	course	n°4	14/20
BLOODWAKE	action	n°2	11/20	FURIOUS KARTING	course	n°10	10/20
BMX XXX	sport	non	11/20	FUZION FRENZY	action	n°1	8/20
BURNOUT	course	non	12/20	GAUNTLET DARK LEGACY	action	non	8/20
CHASE	action	n°8 et 9	8/20	GENMA ONIMUSHA	action/aventure	non	15/20
COLIN MCRAE 3	course	n°8	14/20	GHOST RECON	action/stratégie	n°11	15/20
COUPE DU MONDE	sport	non	15/20	GUN METAL	action	n°6	14/20
CRASH	action	n°4	12/20	GUN VALKYRIE	action	n°3	13/20



MORROWIND
GENRE : RPG
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 17/20



MOTO GP
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°4 / VERDICT : 17/20



NBA LIVE 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20



NFL FEVER 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20



007 : OPERATION NIGHTFIRE
GENRE : action / DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/20



PROJECT GOTHAM
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°1 / VERDICT : 16/20



RACING EVOLUZIONE
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 17/20



RALLISPORT CHALLENGE
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°4 / VERDICT : 16/20



SPLINTER CELL
GENRE : stratégie
DEMO JOUABLE : n°9 / VERDICT : 18/20



SSX TRICKY
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20



TIGER WOODS 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°1 / VERDICT : 17/20



TIMESPLITTERS 2
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 16/20



TUROK
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 17/20



TRANSWORLD SNOWBOARDING
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non / VERDICT : 17/20



UNREAL TOURNAMENT CHAMPIONSHIP
GENRE : action / DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 16/20

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE	JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
HARRY POTTER 2	action/aventure	non	15/20	RED CARD SOCCER	sport	non	10/20
HITMAN 2	action/aventure	n°8	14/20	REIGN OF FIRE	action	n°12	7/20
ISS 2	sport	non	8/20	ROBOTECH BATTLECRY	action	non	14/20
JEDI OUTCAST	action/aventure	non	13/20	ROCKY	sport	n°10	15/20
KAT LA ROUGE	action	non	10/20	ROGER LEMERRE 2003	stratégie	non	13/20
KELLY SLATER PRO SURFER	sport	non	15/20	SEGA GT 2002	course	n°9	13/20
KO KINGS 2002	sport	non	15/20	SERIOUS SAM	action	non	14/20
L'ENTRAINEUR 2001/2002	stratégie	non	15/20	SHADOW OF MEMORIES	aventure	non	13/20
LARGO WINCH	aventure	non	10/20	SILENT HILL 2	action/aventure	non	15/20
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX	action/aventure	non	13/20	SLAM TENNIS	sport	non	12/20
LOONS	action	n°10	10/20	SOCCER SLAM	sport	non	15/20
MAD DASH RACING	course	n°1	9/20	SPIDER-MAN	action	n°6	13/20
MADDEN 2003	sport	n°9	13/20	SPLASHDOWN	course	n°12	13/20
MARVEL VS CAPCOM 2	baston	non	13/20	SPY HUNTER	action	non	7/20
MATT HOFFMAN BMX 2	sport	n°12	13/20	SW JEDI STARFIGHTER	action	n°7	11/20
MICRO MACHINES	course	n°10	11/20	STREETHOOPS	sport	n°6	13/20
MIKE TYSON BOXING	sport	non	8/20	SUPERMAN	action	non	10/20
MONOPOLY PARTY	jeu de société	non	7/20	TAZ WANTED	action	n°7	10/20
MYST III EXILE	aventure	non	14/20	TENNIS MASTERS SERIES 2003	sport	n°10	13/20
NBA INSIDE DRIVE	sport	n°12	8/20	TERMINATOR	action	non	7/20
NBA LIVE 2002	sport	non	14/20	TEST DRIVE OVERDRIVE	course	non	9/20
NEED FOR SPEED 2	course	non	13/20	TETRIS WORLD	réflexion	non	7/20
NHL 2002	sport	non	14/20	THE THING	action/aventure	non	12/20
NHL 2003	sport	non	13/20	TONY HAWK 3	sport	non	15/20
NHL HITZ 2002	sport	n°1	15/20	TONY HAWK 4	sport	non	14/20
NHL HITZ 2003	sport	non	13/20	TOTAL IMMERSION RACING	course	non	11/20
NIGHTCASTER	action/aventure	non	11/20	TOUR DE FRANCE	sport	non	9/20
OBI-WAN : STAR WARS	action/aventure	non	12/20	TRANSWORLD SURF	sport	non	12/20
ODDWORLD	aventure	n°3	15/20	TY LE TIGRE DE TASMANIE	action	n°10	13/20
OUTLAW GOLF	sport	non	12/20	UFC TAPOUT	baston	non	12/20
PHANTOM CRASH	action	non	14/20	WHAKED!	action	non	8/20
PRISONER OF WAR	action/aventure	non	12/20	WRECKLESS	action	n°2	15/20
QUANTUM REDSHIFT	course	n°11	15/20	WWE RAW	baston	non	11/20
RALLY FUSION	course	non	13/20	X-MEN NEXT DIMENSION	baston	non	6/20

XECCRABLE

Les titres à éviter absolument.
Ne vous laissez pas séduire par une jolie boîte...

JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE	JEU	GENRE	DEMO JOUABLE	NOTE
ARTIC THUNDER	action	non	6/20	FOURMIZ	course	non	5/20
AZURIK	action/aventure	non	4/20	LEGENDS OF WRESTLING	baston	non	4/20
BRUCE LEE	action	non	4/20	MX SUPERFLY	course	non	4/20
CEL DAMAGE	action	n°3	6/20	MX 2002	course	non	4/20
CIRCUS MAXIMUS	course	n°6	6/20	NEW LEGENDS	action/aventure	non	5/20
DAVE MIRRA 2	sport	n°2	4/20	NICKELODEON	action	non	5/20
ESPN WINTER SPORTS	sport	non	5/20	SHREK	action	non	4/20
FILA TENNIS	sport	non	5/20	THE SIMPSONS	action	non	5/20
				WTA TENNIS	sport	non	4/20



ÉDITEUR : STUDIO CANAL - SON : VO/VF DD 5.1 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 20 € ENVIRON

GHOST WORLD

Les fantômes de l'adolescence

Après le lycée, Enid et Rebecca, deux ados cyniques et désabusées, décident d'arrêter les études pour prendre un appartement. Seymour, un quadragénaire dépressif, contrariera ces plans bien malgré lui.

LE FILM. « Il y a une vie après le lycée. »

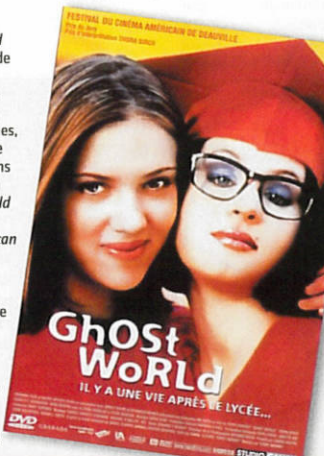
Sur cette accroche douteuse, le distributeur français a sans doute essayé de racoler les spectateurs de *American Pie*. Problème ! *Ghost World* est tout le contraire : une vision sordide de l'adolescence, doublée d'une perspective amère sur les USA. Ironie et poésie urbaine y font bon ménage, grâce aux deux excellentes comédiennes, à l'inénarrable Steve Buscemi et à une musique qui résonnera longtemps dans vos têtes. Inspiré par un *comics* qui a fait grand bruit à sa sortie, *Ghost World* se range parmi les meilleurs films récents sur l'adolescence, avec *American Beauty* et *Donnie Darko*. A voir absolument pour se guérir de bien des niaiseries !

LES DVD. L'image, fort correcte, souffre un peu d'un grain prononcé, mais demeure en cela fidèle à la version cinéma. Le son, annoncé en 5.1, n'en fait évidemment pas des tonnes, conservant ses effets surround à la musique. On préférera sans l'ombre d'un doute la VO à une VF totalement

à côté de la plaque... Quant aux bonus, ils font la part belle au *comics* et à son auteur, même s'il comprennent également une interview du réalisateur assez intéressante.

SITE

origin.mgm.com/ghostworld/





EDITEUR : FPE - SON : VO/VF DD 2.0 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 50 € ENVIRON LE COFFRET

ALLY McBEAL - SAISON 5

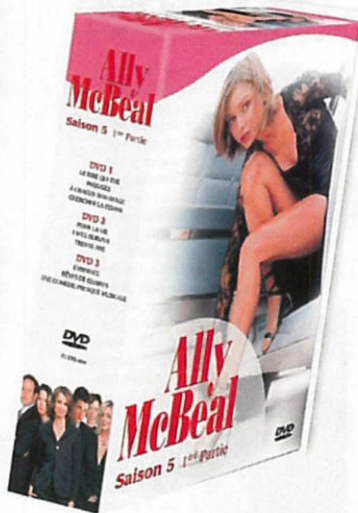
Les fins de série sont difficiles

LA SERIE. *Ally McBeal* compte certainement parmi les meilleures séries produites ces dernières années. Il était temps qu'on en parle ici, non ? Ce véritable phénomène de société tient sa réussite d'une conjugaison parfaite de tendresse glamour et d'humour déjanté, jamais très loin de *Tex Avery*. Bref, quasiment toutes les saisons sont indispensables... y compris si vous êtes un garçon, mais en cachette, comme un plaisir coupable ! Malheureusement, cette cinquième et dernière saison, elle, ressemble à s'y méprendre à un suicide

artistique. On se retrouve ainsi avec un *show* fleur bleue tendance gnangnan, qui voit évoluer des personnages de plus en plus antipathiques. Les *cameos* de Bon Jovi et de Matthew Perry ne sauvent en rien le destin tragique d'Ally, victime d'un producteur-scénariste essoufflé. Sans doute parce que David E. Kelley, qui depuis les premiers jours écrit l'immense majorité des épisodes, ne manque pas de tomber dans tous les poncifs qu'il avait su éviter par le passé. Ally mérite mieux : qu'on revise à l'envie tous ses vieux épisodes, par exemple !

LES DVD. Encore deux coffrets coûteux pour une série FPE... Malheureusement, la qualité ne suit pas, contrairement à *Buffy* ou *X-Files*. La compatibilité 16/9 n'y apporte pas grand-chose : l'image demeure bruitée au possible, et vraiment désagréable. Quant au son, il s'en tient à un DD 2.0 minimaliste. Pour couronner le tout, c'est le néant du côté des bonus. Franchement, la pauvre petite Ally méritait-elle un pareil destin ?

SITE
<http://membres.lycos.fr/allymb/>



EDITEUR : BUENA VISTA - SON : VF/VO DD 5.1 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 26 € ENVIRON

LE REGNE DU FEU

Chaud devant !

De nos jours, les dragons, longtemps endormis, sillonnent à nouveau les cieux, au risque d'effacer toute trace de civilisation humaine. En Grande-Bretagne, quelques survivants reclus dans une forteresse sont bientôt rejoints par d'anciens militaires américains.

LE FILM. Quel drôle de jeu que ce *Règne du Feu* sur Xbox. Adaptation d'un film que nous n'avons pas vu, il bénéficie du charme propre aux petites productions. Mais est-ce assez pour justifier un level design très moyen, un scénario lilliputien et des cinématiques fort mal fichus. Ah ! Il faut voir la pauvre modélisation de

Matthew McConaughey et de Christian Bale ! Pardon ? Comment ? C'est le film et pas le jeu ? Ah oui, on se disait aussi, le gameplay n'était pas bien terrible. Mais alors, pour Matt et Chris, c'est bien eux ? *Oups...*

LE DVD. Beaucoup de bruit pour une si petite série B, pas antipathique mais certainement pas à la hauteur du tapage médiatique dont elle a bénéficié. En l'état, ce qui représente l'équivalent d'un petit téléfilm bénéficie d'une édition DVD de premier ordre, avec une image de qualité, très respectueuse du matériel d'origine. En fait, c'est surtout au niveau du son que cette édition met la barre haut : les pistes Dolby sont

déjà de grande qualité, avec une utilisation des basses impressionnante. Et la VF DTS vient encore y ajouter une utilisation plus généreuse des canaux pour des effets qui devraient littéralement vous décoller de votre canapé. En guise de bonus, on hérite d'une featurette, d'un documentaire sur les effets spéciaux et d'un entretien avec le réalisateur. On aimerait juste partager un peu plus son enthousiasme !

SITE
www.bvimages.com/regnedufeu



EN BREF DOMMAGE COLLATERAL

Après avoir incarné dans le cinéma des années 80 et 90 tout ce qui bouge, cogne ou tire, ce vieux Schwarzie tente un nouveau *come back* sous l'uniforme d'un... pompier ! A se demander si son prochain rôle ne lui vaudra pas une salopette rouge de plombier. Heureusement, le sympathique pompier ne se contentera pas d'éteindre des feux : il devrait également faire parler la poudre ! Ce *blockbuster*, on ne peut plus classique, est mis en scène par Andrew Davies, déjà responsable d'un excellent *Fugitif*, il y a quelques années. Même si *Dommage Collateral* n'arrive pas à la cheville de ce dernier, il devrait satisfaire pleinement tous les fans d'Arnold, de sa mâchoire d'acier et de son éternel

accent autrichien. Aux Etats-Unis, Schwarzenegger, c'est un peu leur Jane Birkin à eux !
Prix 26 € environ

TO BE OR NOT TO BE

Etonnant qu'un des meilleurs films de Mel Brooks ne soit pas signé... Mel Brooks ! En effet, si l'acteur-réalisateur a tourné un bon nombre de film de sa main, celui-ci est pour une fois signé du nom de Alan Johnson. Mais quand on sait que ce monsieur fut producteur sur *La Folle Histoire du Monde* et chorégraphe sur *Dracula*, on se demande à quel point Brooks lui-même n'a pas mis en boîte *To Be Or Not To Be*. En tout cas, ce remake de Lubitsch fut une réussite en son temps, ainsi qu'un écran formidable pour un hit musical très juteux à l'époque. En grand fan des années 80, Berreb s'en souvient certainement ! Aujourd'hui, l'impertinence de l'humoriste ne remuera plus les foules, et les plus jeunes trouveront l'ensemble un peu daté. Qu'importe : comme tous les classiques, on le redécouvrira bien un jour ! A l'occasion d'une édition DVD un peu plus garnie que celle proposé par FPE aujourd'hui, peut-être ?
Prix : 20 € environ



EDITEUR : BUENA VISTA - SON : VO/VF DD 5.1 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 25 € ENVIRON

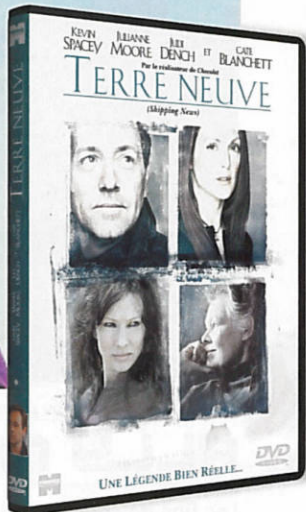
TERRE-NEUVE

Retour au bercail

Quoyle est un homme timoré, looser devant l'éternel et veuf d'une pétasse sidérale. Sous les conseils d'une tante, il décide de tout plaquer pour s'installer avec sa fille à Terre-neuve, dans la maison de ses ancêtres.

LE FILM. A lire le résumé de *Terre-Neuve*, on pourrait s'imaginer le pire mélo télévisuel, sans un brin d'imagination et avec beaucoup de kleenex. Par chance, le scénario a finalement atterri dans l'escarcelle de Lasse Halström, réalisateur de *Gilbert Grape* et de *Chocolat*. Et le film de récupérer un peu de cette poésie qui caractérise la filmo du bonhomme,

de cette ironie douce-amère, et d'un sacré sens de la direction d'acteurs. Imaginez : Kevin Spacey, Cate Blanchett, Julianne Moore, et des tas de seconds rôles sublimes ! Et puis ici, à la rédaction, on aime suffisamment ce bon Kevin pour se laisser convaincre même par ses choix les moins médiatisés. Facile, alors, de se laisser emporter par l'atmosphère décalée de ce grand Nord fantasmé, et sans trop de mélo finalement. Encore un coup de cette fameuse magie du cinéma !
LE DVD. L'image est propre, mais un peu terne et desservie par une compression pas toujours bien maîtrisée.



Quant au son, le genre ne se prêtant pas aux explosions en tout genre, il demeure assez discret, n'exploitant guère les arrières. La VO est à privilégier, tant la localisation française ne rend pas honneur au travail des comédiens. Heureusement, les bonus apportent un peu de qualité à cette édition DVD, avec une featurette de 25 mn plus pertinente que la moyenne, alternant les interviews et les images du tournage, ainsi qu'un commentaire audio du réalisateur.

SITE
www.miramaxhighlights.com/original/theshippingnews



EDITEUR : SEVEN7 - SON : VO DD 2.0 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 38 € ENVIRON

COFFRET SEIJUN SUZUKI - VOL. 1

Le mauvais garçon du cinéma nippon

LES FILMS. Décidément, les dernières sorties HK Vidéo valent vraiment le coup d'œil. Après John Woo et son *Hard Boiled*, c'est au tour du japonais Seijun Suzuki de recevoir un hommage, avec un coffret regroupant trois de ses films les plus marquants : *La Jeunesse de la Bête*, *La Barrière de Chair* et *La Marque du Tueur*. Autant préciser tout de suite que s'il s'agit là de véritables monuments du cinéma de genre

nippon des 60's, ces brûlots ne sont pas à mettre entre toutes les mains. Violence et noirceur y font bon ménage, au milieu d'images qui ont su garder leur puissance de choc jusqu'à aujourd'hui. Suzuki utilise sans cesse les films de genre pour mieux exprimer sa folie visuelle et son goût pour la provocation. En cela, il est autant à l'avant-garde de la pop culture japonaise qu'à l'origine de l'inspiration d'un Kitano, d'un Jarmusch ou d'un

Tarantino, sans même parler des mangas nippons les plus noirs. Bref, à découvrir d'urgence si vous êtes fans de cinéma extrême et de culture asiatique.
LES DVD.
Un bien joli travail de restauration pour l'ensemble des trois films, les deux premiers étant

en couleur et le troisième en noir et blanc. Ce n'était pourtant pas évident, tant Suzuki multiplie les folies visuelles tout au long de ses œuvres. Le résultat est propre, bien compressé, et fidèle à la photo originale. En matière de son, il faudra se contenter d'un mixage DD 2.0 correct, même s'il subsiste un peu de souffle à l'occasion. Evidemment, ici, c'est VO ou rien ! Reste, en guise de bonus, trois courtes présentations et un documentaire/entretien avec le maître. C'est maigre, mais ça devrait permettre d'apprendre quelques trucs, en attendant le volume 2...

SITE
www.metrofilms.com

ÉDITEUR : STUDIO CANAL - SON : VF DD 5.1 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 25 € ENVIRON

L'ÉCHINE DU DIABLE

L'horreur trop humaine

En 1939, à la fin de la guerre civile espagnole, un jeune garçon est abandonné dans un orphelinat. Là, il découvre une présence surnaturelle terrifiante. Mais parfois, les vivants sont bien pires que les morts.

LE FILM. « Je désirais raconter une histoire de fantômes où l'on n'ait pas peur des morts mais des vivants. » En une phrase, Guillermo del Toro a su résumer son film mieux que quiconque. A l'inverse du *Sixième Sens* ou de *Les Autres*, *L'Échine du Diable* ne joue pas sur un ressort dramatique surprenant, mais sur une ambiance : celle de la guerre civile et du mal absolu à visage humain. Alors oui, il s'agit d'un vrai film d'horreur, même si cette dernière y est distillée par petites touches. Les passages de trouille sont diablement réussis, tout comme les effets spéciaux. Même les plus blasés parmi vous se souviendront longtemps du fantôme du garçonnet ! Et que dire de la photo ? *L'Échine du Diable* est un des plus beaux films de genre qu'on ait vu récemment, une vraie perle visuelle. Et ce n'est pas à une major hollywoodienne qu'on le doit mais à Pedro et Augustin Almodovar, qui prouvent ici, une fois de plus, que le cinéma fantastique espagnol est un des plus vivants à l'heure actuelle. Au point d'avoir convaincu le Mexicain Guillermo del Toro de retarder le tournage de *Blade II* afin d'entreprendre son projet ibérique. Désormais reconnu par la critique et le public, ce diable d'homme va pouvoir nous concocter un *Hellboy* infernal à souhait. Comptez sur nous pour en reparler le moment venu !

LE DVD. Conscient de la qualité de son poulain, Studio Canal a su proposer une édition d'exception. A l'image léchée du film, le DVD répond avec une qualité visuelle optimum, d'une définition formidable et d'un pur respect des couleurs et des contrastes. Certes, on peut dénicher un brin de compression par trop visible, surtout dans les scènes nocturnes, mais ça ne gâche jamais l'impression d'ensemble. Et ça permet de caser toutes les pistes son, dont ces mixages DD 5.1 de grande qualité, jamais avarés sur les effets surround, et doté d'une utilisation des basses littéralement glaçante.

Si techniquement, l'édition est proche de la perfection, les bonus ne sont pas en reste, avec un commentaire audio, un *making of* de 20 mn passionnant et un entretien avec del Toro de 30 mn. Une grande partie de ces suppléments ont été faits en collaboration avec notre confrère Rafik Djoumi de *Mad Movies*, un *horror fan* qui connaît sacrément bien son sujet. Enfin, l'édition DVD est proposée avec un livret d'une trentaine de pages, largement plus intéressant que la moyenne, avec une foison d'analyses et de commentaires sur tous les aspects du film. Si après ça vous en voulez encore, dénicher donc le numéro de téléphone de Guillermo del Toro !

SITE
[www.sonyclassics.com/
devilsbackbone](http://www.sonyclassics.com/devilsbackbone)



LES AUTRES SORTIES DU MOIS

TITRE	ÉDITEUR	AVIS
Autour de Lucy	GCTHV	L'occasion pour David Boreanaz de s'essayer à un autre rôle qu'Angel ?
Blade II	Metropolitan	Une suite crépusculaire, bien plus flippante et belle que le premier opus. Mais tout aussi bourrine...
Jeepers Creepers	Wild Side	Un film d'horreur un peu trop encensé pour être honnête. On le voit et on vous en reparle.
Lantana	Studio Canal	Le prix du jury au dernier Festival du film policier de Cognac.
Les Sentiers de la Perdición	FPE	Un polar en costume adapté d'un excellent comics. A suivre de près.
Ma Femme s'appelle Maurice	Warner	Un chef-d'œuvre, aussi fin que Bergman, aussi pertinent que Rohmer, aussi... Euh, non, partez pas, c'est pour rire !
Meurtre mystérieux à Manhattan	GCTHV	Un Woody Allen dans la lignée de ses films les plus légers et sympas.
Perfect Blue	Seven7	Un excellent manga, doté d'un des meilleurs scénarios du genre, enfin disponible en DVD.
Photo Obsession	FPE	Robin Williams en maniaque pervers ? Voilà qui devrait changer de Hook et de Jack !
Plus Jamais	GCTHV	Jennifer Lopez en femme battue qui décide enfin de se rebeller ? Plus jamais !
Shining	Warner	Pas le chef-d'œuvre de Kubrick, mais la tentative de réappropriation de Stephen King...
Un Cadavre au Dessert	GCTHV	Un Cluedo rigolo avec Peter Falk et une pléiade de vedettes.
Windtalkers	France Télévisions	Le film qui fait définitivement regretter le « vieux » John Woo.
X-Files Saison 6	FPE	La saison 6 ? Seulement ? Nous on connaît déjà la fin ! Nous on connaît déjà la fin ! Ah ? Vous aussi ?

XPRIMEZ-VOUS



ici, à l'Officiel Xbox, on aime nos lecteurs. Alors quand vous nous écrivez, quelle qu'en soit la raison (oui, même pour des coups de gueule), on vous lit et on tient compte de vos remarques. **Évitez le téléphone SVR**, mais par mail, on répond à tout le monde. Si, si. Essayez, vous verrez :
 Par e-mail : Cyrille.lesser@futurenet.fr
 Par lettre : **Le Magazine Officiel Xbox - Courrier - 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 - Levallois-Perret**

PETIT BEST OF DE VOS MEILLEURES LETTRES

DVD ET COLLECTOR

Il semblerait que certains DVD de ce collector posent problèmes. Si c'est votre cas nous les échangerons si vous nous les envoyez à notre intention. J'en profite aussi pour signaler qu'il n'y aura pas d'autres hors-séries de ce type, les quantités des autres magazines n'étant plus suffisantes. Par contre, un autre hors-série solutions est prévu pour le second trimestre.



JAPON

Je n'ai pas encore vu l'option japonais dans le choix de la langue du menu Optimatch (Moto GP). Donc, comment dois-je procéder si je veux jouer avec des Japonais ? Les prochains jeux Xbox Live souffriront-ils de la même restriction ? Je suis conscient, néanmoins, que parmi les joueurs occidentaux, très peu doivent parler japonais, mais est-ce une raison suffisante pour isoler ainsi toute une communauté de joueurs ? On reproche souvent au Japon d'être un pays fermé au reste du monde, mais dans le cas

présent, je constate surtout l'inverse.

Yamada Man Nel_aka_kingyo
Tu touches là un problème que l'on constate très vite sur le Live : le choix de la langue pour trouver une partie. Si le japonais ne s'y trouve pas (mais il en manque beaucoup d'autres, comme le russe), c'est surtout le seul jeu pour le moment à proposer une option de ce genre. Dans tous les autres jeux Live, c'est le hasard des parties et donc des joueurs qui déterminent la langue pratiquée. Personnellement, en plus du japonais et des principales langues de notre planète, nous aimerions surtout une généralisation de ces options.

EN BREF

Y aurait-il une chance d'avancer la sortie de l'excellent Halo 2 si j'écris à Bungie ?
Tu peux toujours essayer en tout cas.

Pourrais-je être publié dans un numéro impair ?
Tu voilà dans le numéro 13, ça devrait le faire.

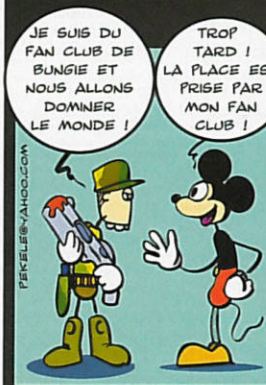
Je voudrais des simulateurs de vol pour apprendre la voltige.
Tu sais Berreb aime bien les jeux de voiture et pourtant il ne sait pas conduire.

J'espère que vous ne changerez jamais le format du magazine car je les scotche ensemble.
On va essayer alors.

Je propose le pack Strip : pour chaque fille qui achète une Xbox, le rédac chef du mag vient lui faire un strip endiablé.
Ça va pas le faire. On peut pas faire l'inverse plutôt ?

Connaissez-vous un moyen de faire céder les parents pour qu'ils achètent l'ADSL ?
Devenir majeur, avoir un boulot et partir de la maison.

LETTE DU MOIS : BUNGIE VEUT DOMINER LE MONDE



Page 26 du mode d'emploi d'Halo, je lis des propos qui me laissent un goût amer et soulèvent des questions auxquelles je compte bien avoir des réponses. « Bungie est pour nous un mode de vie (...) prochaine étape : la domination du monde (...) Frères et sœurs : le moment est proche (...) L'union fait la force (...) Unissons-nous et la planète nous appartiendra. » Là ! Il faut arrêter ce méchant délire, et s'il n'y a pas derrière ce discours un secte d'abrutis malsains, quelques explications s'imposent. Ce qui me surprends est cette manière d'énoncer clairement un objectif aussi totalitaire et auquel vient se rajouter une mégalomanie sans limite. D'autre part, dans un monde en proie à une violence terroriste, ce discours émis par une société commerciale me semble très discordant. Mais tout cela n'est peut-être qu'une très mauvaise plaisanterie et de fort mauvais goût. Je le souhaite et j'espère que vous pourrez me rassurer.

Frédéric Dautin
Juste pour la forme, sache qu'en allant sur le site de Bungie, on peut s'inscrire à la Septième Colonne, l'armée underground des fans de Bungie. Il s'agit en fait de leur forum. Malgré des apparences que l'on peut en effet contester, surtout si on les prend autant au pied de la lettre, on ne parle ici que d'une fédération de fans. Et s'ils visent la domination de la planète, ils ne parlent que de jeux. C'est tout. Donc, je rassure tout le monde, ce n'est ni un secte ni une armée à la Fight Club. C'est juste un délire, rien de bien méchant. Quant à Bungie eux-mêmes, ils bossent... sur Halo 2.

VERSION FRANÇAISE

Bonjour,

Je viens d'acquérir *Tiger Woods PGA Tour 2003* après avoir été accroché par sa démo. La note de 17/20 me paraît surfaite pour une seule raison : le logiciel est en anglais. Cet inconvénient rend le jeu un peu moins passionnant, à moins que l'on ne soit bilingue. La mention « *logiciel en anglais, documentation en français* » est écrite en petits caractères sur le boîtier du DVD. Est-ce que les éditeurs pourraient informer plus précisément ses clients sur les jeux édités en anglais ?

J.P.M

Nous regrettons souvent que les éditeurs ne traduisent pas leur soft, ou mieux, ne mettent des sous-titres en français (les voix françaises n'étant pas toujours de bonne qualité). Et comme nous ne disposons pas toujours de cette information lors des tests, nous vous encourageons à bien lire la jaquette du jeu qui vous intéresse.



SUR MES LÈVRES

J'aimerais savoir si avec certains jeux en ligne, il sera possible de voir bouger les lèvres du personnage que l'on incarne quand on parle dans le Xbox Communicator. Je sais, ça ne sert à rien, mais ça donne une touche de réalisme. D'ailleurs, Sam Ficher clique des yeux et c'est totalement inutile, donc...

Catscrash

Ce n'est pas inutile, c'est pour le réalisme :-). Cette technologie existe

depuis longtemps mais n'est hélas pas encore très utilisée. Nous avons pu assister à une petite démo sympathique sur *Team Fortress 2*, un jeu PC toujours pas sorti. On espère bien voir ça un jour sur Xbox...

FABLE

J'aimerais savoir si *Fable* durera vraiment une vie d'homme ? Parce que, franchement, il faudrait avoir un gros disque dur, de la patience, et personnellement, je n'achèterais pas d'autres jeux si j'en ai un qui a une durée de vie supérieure à la mienne.

Dark Hunter « Nico »



Fable est un jeu dans lequel on dirige un personnage jusqu'à ce qu'il atteigne un âge avancé. Ce qui ne signifie pas, heureusement, que le temps s'y déroule de la même façon que dans nos propres vies. Le jour, la nuit et les saisons passeront donc beaucoup plus vite, à l'instar d'autres jeux. Et, comme au cinéma, certains événements scénaristiques devraient être utilisés pour sauter quelques années. Bref, pas besoin d'atteindre 15 ans pour lever une épée à deux mains...

PHOTOS

Je n'ai pas encore participé à vos concours pour la simple et bonne raison que je n'ai pas d'appareil photo numérique. Ma webcam prend des photos, mais elles sont tout sauf claires, et je n'ai pas envie de bousiller une pellicule entière de photos chaque mois juste pour une photo. Comment faire ?

Olivier Gosselin

La prochaine fois que tu fais des photos, gardes-en juste une sur la pellicule. Je profite de cette réponse pour dire que si l'on essaye d'en publier un maximum, on ne peut récompenser que les meilleures.

RETRO-PROJECTEUR

Bonjour

J'ai un rétroprojecteur grand écran et j'aimerais beaucoup jouer avec mes jeux Xbox dessus. Mais j'ai entendu dire que l'on ne peut jouer aux jeux vidéo avec car cela pourrait l'endommager ! Récemment, on m'a conseillé un câble spécial, vu que ce problème ne semble pas concerner cette console si on l'équipe correctement. J'aimerais bien avoir votre avis.

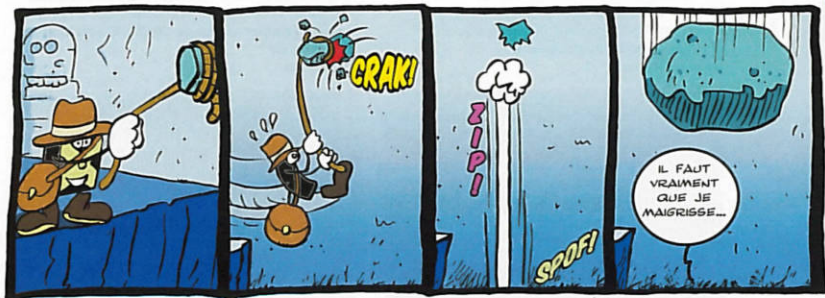
Po

Les rétroprojecteurs sont des meubles qui contiennent un projecteur, et comme les vidéoprojecteurs (qui projettent l'image sur une toile), leurs notices mettent en garde l'utilisateur contre l'utilisation de jeux vidéo. La seule chose que craignent vraiment ces appareils sont les images fixes pendant une longue période. Alors, du moment que vous évitez de laisser tourner un menu pendant une semaine, il ne devrait pas y avoir de problème. Plusieurs personnes de la rédaction ont des rétros d'ailleurs. Pour le câble, on conseille, mais essentiellement pour sa qualité d'image, le Scart Advance de Microsoft, qui en plus d'avoir une connexion RGB, propose une sortie optique. Histoire de passer votre console aux délices du son 5.1.



LE COIN DES PHOTOS

Vous avez organisé une LAN avec vos amis ? Vous avez envie de montrer votre coin Xbox au monde entier (hum) ? Alors envoyez-nous vos photos !





Encore énormément de participants sur le jeu de course le plus rapide de la Xbox. Il fallait encore une fois être le plus rapide, et faire le meilleur temps, quel que soit le mode de jeu utilisé. Du moment que vous faites la course, seul le temps importait. Notre gagnant du mois s'explique « J'ai pris la vitesse Amateur car il n'y a que 2 tours (contre 3 en Expert). De plus, il existe une sorte de raccourci (si on le prend bien) au niveau du lac sur la gauche. La combinaison gâchette Gauche + Turbo permet aussi une course non-stop ! ». Bravo à lui, ainsi qu'à tous ceux qui ont essayé.

Résultat du concours QUANTUM REDSHIFT

Alain Pauzet avec 1'32''87

Quantum Redshift		
1st Congratulation		
Position	Character	Race Time
1.	Tera Vivas	01:32.87
2.	Mercus Appliston	01:54.87
3.	Leah Mathias	02:08.18
4.	Alicia Waverley	02:03.84
5.	Jordan Reynolds	02:04.81

TESTS LECTEURS

Vous voulez donner votre avis ? Ecrire un test ? Pas de problème, on publie les meilleurs et l'un d'entre vous (texte en bleu) gagne un cadeau. Mais n'oubliez pas : 800 caractères maxi !

QUANTUM REDSHIFT

« Qu'est-ce qu'il y a, pourquoi tu ris ? T'es au dernier tour d'un circuit, t'es premier et tu vois la ligne d'arrivée ? » Ce que tu ne sais pas, c'est qu'ils sont cinq derrière toi, et toi, t'es tout seul. Ils sont armés jusqu'aux dents, et toi, t'as même plus de bouclier. Ils sont à plus de 800 km/h, et toi t'as oublié d'enlever le frein à main. Alors, c'est à mon tour de rire ! Assez parler de toi, petit joueur, parlons de la bête ! Son petit cousin *WipeOut* a fait les beaux jours de la PSone, mais aujourd'hui place aux jeunes avec cette pure bombe. Ça va vite et on aime ça ! C'est beau et on aime ça ! C'est pas nouveau mais on aime, alors... Devant les 16 circuits, les 16 persos et les cinq niveaux de difficultés, il va falloir retravailler les trajectoires, car avec une IA gonflée à bloc, le Bac avec mention ne suffira pas !

Olivier Gosselin



MORROWIND

Guerrier, mage ou voleur, dans *Morrowind*, c'est comme on veut, où on veut, quand on veut. Le jeu vous laisse une liberté totale d'action, avec des centaines de quêtes, des milliers de personnages avec qui discuter, un univers gigantesque, des villes, des boutiques, des guildes... Malgré des graphismes parfois un peu sombres et quelques bugs, les développeurs s'en tirent bien pour un monde aussi grand et aux paysages variés, tout comme les équipements et les armes. On peut choisir d'être quelqu'un de respectable ou un hors-la-loi notoire, on peut alors tout voler et revendre. Votre comportement aura une influence directe avec les gens autour de vous. Voler ou tuer et ils partageront moins d'infos, les prix s'envoleront... *Morrowind* est le plus long RPG toute machine confondue, indispensable pour les fans, conseillé pour les autres.

Damien Lagarde



COLIN MCRAE RALLY 3

Le troisième opus de la légende est-il né trop tôt ? Malgré des qualités graphiques et une simulation rigoureuse, ainsi qu'une bonne reproduction des comportements des voitures, quelle déception ! Imposer une écurie dans le scénario rompt le charme de la simulation ! De plus, le copilote, de par son absence de motivation dans ses notes, annonce bien tard les virages à pleine vitesse, et les sous-estime. La Focus est pourtant la seule voiture disponible en championnat, mais ses réglages sont bien modestes, voire inexistantes en mode Etape. Quant au mode Multijoueur, l'écran split à deux joueurs et en alternance est bien insuffisant, on méritait mieux. C'est dans un décor dépeuplé et un pâle son 5.1 que l'on apprécie l'exceptionnelle modélisation des voitures, quand on ne les a pas éclatées (bien joué la gestion des dégâts), en passant devant les spectateurs en carton ! Le jeu semble donc un peu développé à la va-vite, mais patience, ils découvrent juste la Xbox.

Chris



COMMANDOS 2

Beaucoup de jeux PC trouvent une seconde vie en arrivant sur Xbox, surtout quand ils sont aussi bien adaptés que *Commandos 2*. Ce dernier vous emmène au cœur de la Seconde Guerre mondiale, de l'Allemagne jusqu'aux îles du Pacifique Sud. Vous y incarnerez 9 commandos, chacun spécialisé dans un domaine, à travers de 12 missions allant du magnifique décor de Paris sous l'occupation à celui du pont de la rivière Kwaï. Les actions que vous devez entreprendre sont tirées de faits réels. L'interactivité est totale : on peut voler les armes et les uniformes des ennemis, conduire tous les véhicules, grimper aux façades, nager... Avec tant d'actions à gérer, il est vivement conseillé de commencer par le tutorial. Ce jeu beau et réaliste se rapproche du document historique et se différencie d'autres jeux du genre comme *Prisoner of War* ou *Conflict Desert Storm*.

Note : 17/20

Brice Ribba



MARRE DE JOUER AUX PETITES VOITURES?



16 circuits pro, 16 bolides suréquipés, une bande-son exclu signée Junkie XL - ou n'importe quelle autre musique enregistrée sur le disque dur Xbox. Décidément, la F1 n'est plus ce qu'elle était. Gagner à Quantum Redshift™? Encore faut-il savoir piloter à 1 400 km/h. Et éviter de vous faire descendre par l'une des 160 armes de vos adversaires. Et composer avec l'humeur de votre personnage. Alors restez bien ferme sur la gâchette.

Quantum Redshift

Ou continuez à jouer aux petites voitures.



www.xbox.com/fr

*SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

*VOYEZ PLUS. ENTENDEZ PLUS. RESSENTEZ PLUS. JOUEZ PLUS. ©2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Quantum Redshift, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques commerciales, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux USA et/ou dans d'autres pays. © 2002 Curly Monsters Ltd. Tous droits réservés. Les noms des produits et/ou sociétés mentionnés dans ce document peuvent être la propriété de leurs ayants droits respectifs.

XBOX



BRIEFING

Connu de tous les fans de jeux de plateau (*Mechwarrior*, *Battletech*...), *MechAssault* est loin d'être aussi bourrin qu'il n'y paraît au premier abord. Il ne suffit pas de prendre un énorme Mech, armé jusqu'aux dents et de foncer dans le tas pour espérer gagner. Les initiés des jeux sur papier vous le diront, il existe une montagne d'éléments à prendre en compte pour maîtriser son robot. Ces quelques pages, loin de pouvoir offrir le guide du parfait *Mechwarrior*, vous donnent néanmoins les informations nécessaires pour survivre dans ce monde de brutes. Jouer tout en finesse est possible une fois que l'on connaît les atouts et les défauts de chacune des machines. C'est pourquoi cette aide met en avant les caractéristiques des Mechs dispos dans le soft. Ajoutons à cela quelques conseils sur l'influence des décors et des upgrades, histoire de vous familiariser avec l'univers si particulier de *MechAssault*, et vous voilà fin prêt pour blaster à tout va !

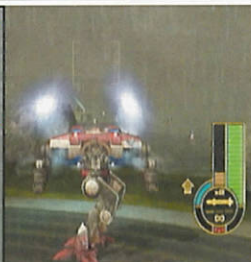
MECHASSAULT



COUGAR

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
très léger
Vitesse :
très rapide
Arme énergétique :
Pulse Laser (x2)
Arme balistique :
Autocannon
Missiles :
Javelin (x2)
Spécial :
Jump Jets



» Premier Mech dont vous prenez les commandes, le Cougar ne pêche que sur deux points, son faible blindage et le relatif manque de puissance. Encore que de ce côté, les missiles Javelin constituent un bon palliatif. Favorisez les Pulse Lasers pour les petits véhicules et switchez entre les Javelins et l'Autocannon pour vous occuper des hélicoptères et des Mechs. Très rapide et maniable, le Cougar serait, de l'avis de beaucoup de spécialistes du jeu original, le meilleur Mech à tonnage égal. Idéal pour se faire la main.



PUMA

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
très léger
Vitesse :
très rapide
Arme énergétique :
PPC
Arme balistique :
Machine Gun (x2)
Missiles :
Crossbow (x2)
Spécial :
Jump Jets, Null



» Tout comme le Cougar, il est véloce comme tout et se manie avec aisance. Avec ses réacteurs de saut et son camouflage optique, le Puma peut devenir un vrai valkaire pour ses assaillants. Un conseil, martyrissez vos ennemis avec les Crossbows et servez-vous du PPC s'ils sont trop résistants (Mechs...). Les Machine Guns deviennent alors optionnels. A noter que la charge du PPC rend le Puma visible quand le Null est activé. Dommage aussi qu'il n'encaisse pas bien...



UZIEL

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
moyen
Vitesse :
rapide
Arme énergétique :
PPC (x2)
Arme balistique :
Machine Gun
Missiles :
Crossbow
Spécial :
Jump Jets, AMS



» L'Uziel n'est réservé qu'aux pilotes capables de prendre leur temps pour viser et infliger de terribles dégâts en déchargeant un bon coup de double PPC ! Le Machine Gun et le Crossbow étant plus que secondaires, la charge des PPC vous met à la merci des adversaires. Soyez alors continuellement en mouvement grâce aux Jump Jets (il ne faut pas en abuser tout de même car cela utilise la jauge de chaleur, indispensable au bon fonctionnement des PPC) et pensez à activer l'AMS pour éviter les missiles.



BELIAL

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
moyen
Vitesse :
rapide
Arme énergétique :
Pulse Laser
Arme balistique :
Gauss Rifle (x2)
Missiles :
Crossbow
Spécial :
Jump Jets



» Dépourvu de l'AMS, le Belial n'a pas grand-chose pour lui si ce n'est la puissance des Gauss Rifles. Se jouant comme l'Uziel, il n'est pas aussi efficace du fait de ce manque. En effet, dans la mesure où les Gauss Rifles mettent du temps à recharger entre chaque salve et n'ayant aucun système de défense, le Belial est totalement à la merci des autres Mechs. De plus, les tirs n'étant pas téléguidés, il faudra viser juste. Reste le jeu tout en snipe : coup au but de loin, *strafe* rapide, etc.



MAD CAT

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
très lourd
Vitesse :
très lente
Arme énergétique :
PPC (x2)
Arme balistique :
Machine Gun (x2)
Missiles :
Javelin (x4)
Spécial :
Jamming



» C'est le premier Mech lourd que l'on rencontre dans la campagne solo et l'un des plus utilisés dans *Mechwarrior* et les parties multi de *MechAssault* ! Sa réputation vient de son armement très complet et de son tonnage conséquent. Il faut du temps pour l'abattre avant qu'il ne le fasse et c'est une tâche extrêmement ardue. Jamming enclenché, il devient très difficile de le toucher avec précision lui laissant tout le temps de vous faire la fête avec ses 2 PPC et ses 4 Javelins ! Peut-être le meilleur Mech de tout le jeu.

TIMBERWOLF

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
très lourd
Vitesse :
très lente
Arme énergétique :
Pulse Laser (x2)
Arme balistique :
Gauss Rifle (x2)
Missiles :
Crossbow (x4)
Spécial :
aucun



» Ce Mech est fait pour ceux qui ne veulent pas se prendre la tête et préfèrent y aller comme des bourrins. Avec son important blindage et ses 4 Crossbows, le Timberwolf peut se permettre d'avancer quasi bêtement en lâchant des bordées de missiles au passage. Préférez-lui cependant le Mad Cat car il est beaucoup plus intéressant à manier et bien plus efficace ! On se sert peu des Pulse Lasers et même des Gauss Rifles mais surtout, le Timberwolf ne possède aucune aptitude spéciale. On vous aura prévenu.

LES ARMES

Connaitre parfaitement le maniement des Mechs n'est pas suffisant pour faire partie de l'élite et l'apprentissage passe obligatoirement par la maîtrise des différents armements mis à votre disposition. Voici un bref récapitulatif :

ARMES ENERGETIQUES

Pulse Laser : c'est une arme à tir rapide de moyenne portée. La quantité de chaleur dégagée dépend du nombre de canons et le temps de pression sur la gâchette. **Laser :** long rayon qui suit la cible. Le temps de récupération entre chaque coup est modéré.
PPC (Particle Projection Cannon) : charger, viser, tirer, patienter entre chaque salve, attendre qu'il refroidisse, le PPC est une arme qui demande énormément de dextérité. A côté de ça, la boucle d'énergie suit légèrement la cible et se montre assez dévastatrice.

ARMES BALISTIQUES

Machine Gun : ne dégageant aucune chaleur, le Machine Gun peut être utilisé de manière ininterrompue. La contrepartie réside dans le fait qu'il faille s'en servir de très près sous peine de faire des dégâts ridicules en plus d'être imprécis.
Autocannon : LE fusil sniper de *MechAssault* ! Permettant de faire mouche rapidement et d'assez loin, l'Autocannon ne peut, par contre, pas être utilisé à un rythme effréné.

Gauss Rifle : version améliorée de l'Autocannon, le Gauss Rifle peut atteindre un adversaire d'une plus grande distance et même le faire tomber si le coup est optimal. La chaleur dégagée est plus faible que l'Autocannon, mais la cadence de tir reste moins élevée.

MISSILES

Crossbow : missiles thermiques à courte portée, les Crossbows manquent de puissance mais se rechargent plus rapidement que les Javelins ou les Hammers.
Hammer : non téléguidés, les Hammers demandent un minimum de réflexion et d'anticipation avant chaque tir. Se collant à la cible, ils requièrent un timing monstre et le dosage de la minuterie n'est pas facile. Cependant, ils provoquent d'impressionnants dégâts collatéraux.
Javelin : missiles à tête chercheuse infligeant des dommages considérables, les Javelins perdent de leur efficacité quand ils sont utilisés à courte portée.



THOR

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
lourd
Vitesse :
lente
Arme énergétique :
Laser (x2)
Arme balistique :
Machine Gun (x4)
Missiles :
Crossbow (x2)
Spécial :
Jump Jets, Jamming

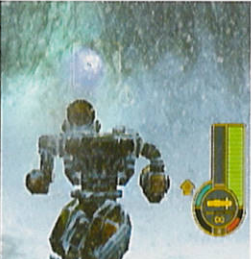


» Voici un Mech relativement attachant. Le Thor est une machine assez bien équipée : tonnage lourd, Jump Jets, Jamming. Avec ces dispositifs de défense, c'est l'un des robots les plus difficiles à descendre ! Qui plus est, il n'est pas en reste du côté des armes. Au corps à corps, faites parler vos 4 Machine Guns, personne ne pourra vous défier. Les Crossbows servent plutôt à s'occuper des cibles trop agiles. Quant aux Lasers, ils finiront d'achever tous vos concurrents.

SUMMONER

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
lourd
Vitesse :
lente
Arme énergétique :
Pulse Laser (x4)
Arme balistique :
Autocannon (x2)
Missiles :
Hammer
Spécial :
Jump Jets



» Moins complet que sa version dite « de base », le Summoner vous fera connaître les joies du Hammer. Lent et demandant un vif esprit de synthèse, le Hammer est terriblement efficace contre les bancs d'ennemis. Les 4 Pulse Lasers sont aussi très utiles, mais ils font monter la jauge de chaleur à une vitesse hallucinante. Pensez à vous servir du double Autocannon comme d'une prévention contre les assaillants qui apparaissent à distance. A conseiller pour les joueurs confirmés.



RAYONS X

LES SYSTEMES DE DEFENSE ET ARMES SPECIALES

Autre point à ne pas négliger, les aptitudes spéciales des Mechs. Ci-dessous, vous trouverez une petite description de tous les dispositifs rencontrés au cours du jeu.

Jump Jets (réacteurs de saut) : l'élément le plus courant dans *MechAssault* et sûrement le plus utile. Offrant la capacité aux Mechs de survoler pendant quelques instants, les Jump Jets permettent non seulement de surmonter les divers obstacles éparpillés dans les décors mais aussi, et surtout, de prendre un Mech de revers !

Null (camouflage optique) : peu de Mechs ont droit à cette exceptionnelle option. Rendant son propriétaire invisible aux yeux des ennemis, il devient moins efficace dès que le moteur chauffe.

Jamming (brouillage de radar) : cette fonctionnalité empêche les Mechs adverses de vous verrouiller. Dès que vous êtes à leur portée, enclenchez-la et vous serez sorti du pétrin !

AMS (Anti Missile System) : en activant l'AMS, vous attirerez les missiles Crossbow et Javelin adverses vers ce leurre vous évitant bien des soucis et des dégâts.

ATLAS

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :

lourd

Vitesse :

lente

Arme énergétique :

Pulse Laser (x4)

Arme balistique :

Autocannon (x4)

Missiles :

Javelin (x2)

Spécial :

AMS



» Un Mech majeur de la série et du jeu. Avec ses 4 Pulse Lasers, ses 2 Javelins et surtout ses 4 Autocannons, l'Atlas est un vrai cauchemar ambulante. De plus, avec son blindage à toute épreuve et son système antimissiles, il est extraordinairement coriace. Les Pulse Lasers au corps à corps sans merci tandis que les Autocannons s'occupent des adversaires trop éloignés. Quant aux ennemis trop agiles, les Javelins devraient faire l'affaire. Nous ne saurons que trop vous le conseiller.

PROMETHEUS

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :

lourd

Vitesse :

lente

Arme énergétique :

Laser (x3)

Arme balistique :

Gauss Rifle (x2)

Missiles :

Hammer (x2)

Spécial :

AMS



» A l'instar de l'Atlas, le Prometheus est totalement hallucinant. Les 3 Lasers sont totalement ravageurs sans parler du double Hammer. Quand vous comprendrez l'utilité d'un tel missile, vous saurez vite l'exceptionnelle force de frappe de ce Mech. Le double Gauss Rifle sert non seulement de « longue vue » mais aussi à faire tomber les autres en vue de placer les missiles Hammer ! Si une quelconque résistance se fait ressentir, un coup de triple Laser devrait calmer les Mechs trop audacieux.

RAGNAROK

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :

très lourd

Vitesse :

très lente

Arme énergétique :

aucune

Arme balistique :

Gauss Rifle (x2)

Missiles :

Crossbow

Spécial :

Lava Gun, Shield



» A débloquer dans le mode Campagne, le Ragnarok n'est pas si terrible que cela si l'on ne prend pas en considération l'utilité du Shield et du Lava Gun ! Arme absolument non conventionnelle, le Lava Gun en fera réfléchir plus d'un. Lâchant 3 effroyables boules de feu, c'est assurément un spécialiste de l'anti-jeu. Mais sa lenteur ne permet pas d'en abuser et il faudra se rabattre sur le double Gauss Rifle ou... les 4 Javelins ! Le Shield ne dure certes pas longtemps mais protège des attaques adverses les plus destructrices, Lava Gun y compris !

YMIR

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :

très lourd

Vitesse :

très lente

Arme énergétique :

PPC (x2)

Arme balistique :

Autocannon (x4)

Missiles :

aucun

Spécial :

Lava Gun, Shield



» Armure lourde, double PPC, 4 Autocannons, Shield et Lava Gun, que demande le peuple ? Débloqué en même temps que le Ragnarok, l'Ymir n'est utilisable qu'en Multi mais constitue l'un des Mechs les mieux armés de tout *MechAssault*. Son seul défaut réside dans la grosse quantité de chaleur générée par l'utilisation simultanée des armes et du Shield. Malgré cela, l'Ymir reste une valeur sûre et en avoir un dans son camp est souvent synonyme de victoire.

LES ENVIRONNEMENTS EXTERIEURS

Les décors apparaissent comme une donnée majeure de *MechAssault*. Pouvoir se servir des différents éléments n'est pas donné à tout le monde et seuls les Mechwarriors les plus aguerris sauront tirer avantage des conditions climatiques, des dénivellés et autres reliefs. Dans la mesure où les Mechs chauffent, il faut savoir se cacher le temps que le moteur refroidisse. Pour cela, les montagnes et les bâtiments sont parfaits pour reprendre des forces, en plus d'esquiver les tirs ennemis. Il subsiste cependant une manière plus rapide pour récupérer, il suffit de se mettre dans l'eau. De même, s'il neige, votre Mech refroidira plus vite. Il découle de source que les explosions et les décors où la chaleur est omniprésente (volcans, lave...) ne sont pas bons pour votre recouvrement mais il en sera de même pour les autres Mechs ! Arrangez-vous alors pour attirer les ennemis dans de la lave où faites de sorte qu'ils soient proches d'une explosion (destruction d'un Mech ou d'une centrale nucléaire), cela facilitera votre vie. Attention à ne pas trop vous cogner contre les immeubles et autres constructions, cela endommage gravement votre machine.

OWENS

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
léger
Vitesse :
rapide
Arme énergétique :
aucune
Arme balistique :
Machine Gun (x2)
Missiles :
Crossbow (x2)
Spécial :
Jamming



» Quand on prend en main un Owens, on comprend pourquoi le Word of Black a perdu la guerre... Blague à part, que peut-on trouver d'intéressant à utiliser un Mech aussi dépassé ? A moins de n'aimer les challenges bien corsés, on voit mal la présence d'un tel engin. Les 2 (oui 2 !) armes dispo ne font pas suffisamment de dégâts et l'Owens encaisse très mal. Il ne lui reste que sa vitesse, et encore, un Cougar ou un Puma, est plus rapide. Même un Elemental se révèle être un choix plus judicieux !

HACKMAN

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
léger
Vitesse :
rapide
Arme énergétique :
aucune
Arme balistique :
Gauss Rifle
Missiles :
Crossbow (x2)
Spécial :
Null



» Moins mauvais que l'Owens, le Hackman reste un Mech de seconde zone. Rapide mais possédant un tonnage ridicule, il ne fera pas long feu en Multi s'il n'est pas assisté par des alliés puissamment armés. Cependant, le Null lui permet de se faufiler rapidement derrière un ennemi tout en étant invisible et lui tirer une balle de Gauss Rifle. Ce dernier étant vélocité, l'adversaire n'aura pas le temps de localiser la provenance de l'attaque. Traître mais efficace.

ULLER

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
moyen
Vitesse :
moyenne
Arme énergétique :
Laser (x2)
Arme balistique :
aucune
Missiles :
Crossbow
Spécial :
Jump Jets, AMS



» Encore un Mech qui n'a pas vraiment sa place dans le jeu. Ne possédant que 2 armes (seul le double Laser vaut le détour), il ferait une proie facile s'il n'était pas relativement mobile. Là est son principal intérêt. Les Jump Jets se montreront ainsi essentiels dans la bonne conduite de ce robot. Couplé au double Laser, l'Uller peut causer de sympathiques dégâts avant de subir les assauts des Mechs opposés. L'AMS sera alors souvent salvateur dans ces cas-là.

KIT FOX

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
moyen
Vitesse :
moyenne
Arme énergétique :
Pulse Laser
Arme balistique :
aucune
Missiles :
Hammer
Spécial :
Jump Jets, Null



» Le fourbe par excellence ! Null activé, un coup de Jump Jets, minuterie du Hammer pas trop chargé et on balance la sauce tout droit dans le camp adverse. Effet garanti ! Plus encore qu'avec le Puma et le Hackman, le Kit Fox est vraiment imperceptible quand il tire un Hammer (la charge du PPC rend visible le Puma et la traînée laissée derrière un tir de Gauss Rifle peut faire deviner la position du Hackman) dans la mesure où cette arme ne laisse aucune trace. L'engin préféré des *stealth gamers* !



VULTURE

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
moyen
Vitesse :
lente
Arme énergétique :
Laser (x2)
Arme balistique :
Machine Gun
Missiles :
Javelin (x4)
Spécial :
AMS



» Décidément, les Mechs sélectionnables uniquement en Multi ne sont vraiment pas des premiers choix. Ce Vulture n'échappe pas à la règle malgré la puissance de ses Lasers et de ses 4 Javelins ! Le manque de vitesse et de mobilité se fait clairement ressentir quand on voit sa capacité moyenne à encaisser les coups. De plus, le corps à corps n'est pas vraiment son fort avec son risible Machine Gun. Il y a une alternative, envoyer un quatuor de missiles suivi de coups de lasers et prier pour que l'ennemi tombe avant !



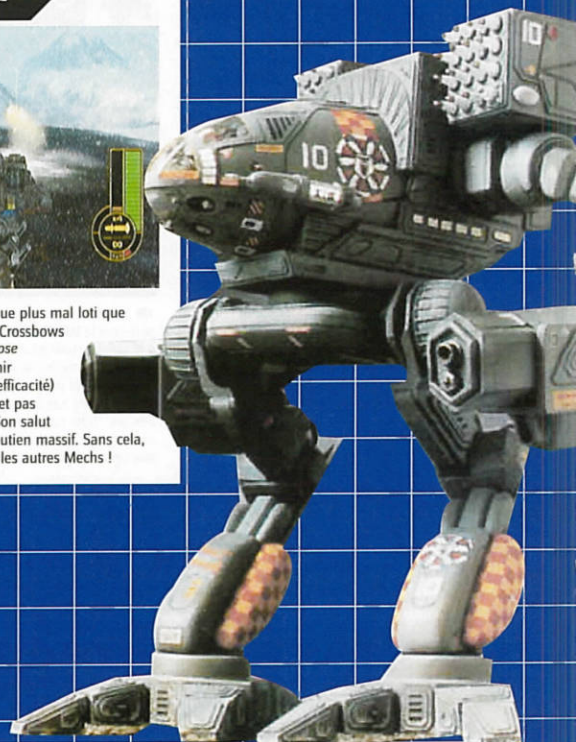
MAD DOG

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
moyen
Vitesse :
lente
Arme énergétique :
Pulse Laser (x2)
Arme balistique :
Autocannon
Missiles :
Crossbow (x4)
Spécial :
rien



» Sans AMS, le Mad Dog est presque plus mal loti que le Vulture ! Heureusement que les 4 Crossbows lui permettent de tenir la route en *close combat*. Les Pulse Lasers sont à bannir (multiplicité d'armes ne signifie pas efficacité) et le simple Autocannon ne lui permet pas de remporter la bataille à distance. Son salut viendra seulement de la part d'un soutien massif. Sans cela, n'espérez même pas pouvoir défaire les autres Mechs !



ELEMENTAL

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
extrêmement léger
Vitesse :
extrêmement rapide

Arme énergétique :
Pulse Laser
Missiles :
Crossbow (x2)
Spécial :
Jump Jets



» Ne rigolez pas ! Ce n'est pas parce que l'Elemental est minuscule, manque de puissance et est mal protégé qu'il ne constitue pas une réelle menace ! Essayez de vous battre avec votre Ragnarok contre une dizaine d'Elementals pour voir... Enfin, du fait de sa petite taille ainsi que de son extrême mobilité, il peut causer beaucoup de soucis. Avant qu'on ne le trouve, il aura déjà déversé une bonne vingtaine de salves signées Crossbow ! Maintenant, au bout d'un ou deux tirs bien placés, il ne fera pas long feu non plus...



CATAPULT

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
moyen
Vitesse :
très lente
Arme énergétique :
Pulse Laser (x4)
Arme balistique :
aucune
Missiles :
Javelin (x4)
Spécial :
Jump Jets, Jamming



» Voici la première exception qui confirme la règle du « multiplayer only » (avec le Ymir cela va de soi). Ne pouvant se déplacer à grande vitesse et possédant une armure moyenne, le Catapult ne peut se permettre d'engager le combat en première ligne. Par contre, il fera parfaitement l'affaire en restant sur place et en lâchant des salves ravageuses de Javelins. Si un adversaire se rapproche de trop, utilisez les 4 Pulse Lasers, le temps d'activer le jamming et de prendre position autre part en vous servant des Jump Jets.



BOWMAN

FICHE TECHNIQUE

Tonnage :
moyen
Vitesse :
très lente
Arme énergétique :
Laser (x2)
Arme balistique :
Machine Gun (x2)
Missiles :
Hammer (x2)
Spécial :
Jump Jets, AMS



» Se jouant comme le Catapult, le Bowman est un poil plus exposé aux tirs ennemis du fait que les Javelins soient remplacés par des Hammers. En restant à moyenne distance et en utilisant judicieusement les Hammers ainsi que le double Laser, vous devriez prendre l'ascendant sur pas mal de Mechs. Les Machine Guns sont faibles, mais vous permettront de tenir le temps que votre robot refroidisse après une utilisation excessive des Lasers, des Jump Jets et de l'AMS ! Un Mech assez convenable dans l'ensemble.

DEPUIS QU'ILS CONTRÔLENT LE TEMPS, LES CHATS N'ONT PLUS BESOIN DE 9 VIES.



Remonter le temps,
ça peut être très
pratique (et sauver
la vie).



Besoin de vitesse ?
Appuyez ici, c'est
parti... plus vite
que la musique !



Figez les Chrono
Monstres et
enrangez des
cristaux avec
votre aspirateur
spatio-temporel.



Enregistrez-vous
pendant vos
aventures - et jouez
en coopératif avec
votre double en cas
de coup dur.



Un peu trop rapides,
les Chrono Monstres ?
Faites-leur le coup
du ralenti, et
profitez-en pour
nettoyer tout ça.

Un félin malin capable de contrôler le temps ? On n'avait jamais vu
chat ! Grâce au disque dur de votre Xbox, avancez, reculez, enregistrez...
Dans ce monde complètement distordu, Blinx en aura bien besoin
pour réparer les failles spatio-temporelles et sauver la princesse.



www.xbox.com/fr/blinx

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

*VOYEZ PLUS. ENTENDEZ PLUS. RESSENTEZ PLUS. JOUEZ PLUS. ©2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Les informations contenues dans ce document concernent un produit en version pré-commerciale qui peut faire l'objet de modifications importantes avant sa première mise sur le marché. Ces informations sont données à titre indicatif uniquement. Microsoft ne donne aucune garantie, expresse ou implicite, en ce qui concerne ce document ou les informations qui y sont contenues. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Blinx: The Time Sweeper, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques détenues par Microsoft Corporation soit des marques déposées par Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Les noms de sociétés et de produits existants mentionnés aux présentes peuvent constituer les marques de leurs propriétaires respectifs.



EMX XXXX

Les codes suivants sont à entrer dans l'option Codes des bonus Acclaim. Si vous les avez bien tapés, la case Codes de droite disparaîtra. N'oubliez pas de respecter les espaces quand ils sont présents.

CODES DE DEBLOCAGE DE NIVEAUX

THATDAMLEVEL : le barrage.
IOWARULES : Rampage Skatepark.
BAABAA : Sheep Hills.
BOYBANDSUCK : Syracuse.
UNDERGROUND : UGP Roots Jam.

SHOWMETHEMONEY : Las Vegas.
SHOWMETHEMONKEY : Rampe de lancement 69.
MASS HYSTERIA : choix de n'importe quel niveau.

CODES DE DEBLOCAGE DE VELOS

AMISHBOY1699 : vélos du Amish Boy.
HELLKITTY487 : vélos de Hellkitty.
ITCHI594 : vélos de Itchi.
JOYRIDE18 : vélos de Joyride.
KARMA311 : vélos de Karma.
LATEY411 : vélos de LaTey.

MANUEL415 : vélos de Manuel.
MIKA362436 : vélos de Mil.
NUTTER290 : vélos de Nutter.
RAVE10 : vélos de Rave.
SKEETER666 : vélos de Skeeter.
TRIPLEDUB922 : vélos de Tripleclub.
TWAN187 : vélos de Twan.
65 SWEET RIDES : tous les vélos.

CODES DE DEVERROUILLAGE DES MODES SPECIAUX

Une fois le code entré, rendez-vous à l'option Modes spéciaux des bonus Acclaim pour les activer et les désactiver à votre convenance.

GHOSTCONTROL : Ghostride teleguide. Cette option vous permet de prendre le contrôle du ghost de votre personnage.

HEAVYPETTING : mode Super crash. Quand votre personnage aura un accident, il rebondira pendant un certain moment.

PARABOLIC : mode Visible gap. Vous aurez la possibilité de voir tous les gaps présents dans le niveau.

3RD SOG : vision nocturne. Cette option vous ajoutera un filtre vert comme si vous portiez des lunettes de vision nocturne.

FLUFFYBUNNY : mode Bunny. Grâce à cette option, vous pourrez tirer sur tout ce qui bouge. Pour se faire, effectuez un arrêt complet de votre vélo. Puis bougez le stick analogique droit pour accéder à la vue à la première personne. Vous n'aurez plus qu'à utiliser la gâchette L pour faire apparaître et disparaître un viseur, le bouton A ou B ou la gâchette R pour tirer. Et enfin le bouton Noir ou Blanc pour passer en mode Sniper.

CODE DE DEVERROUILLAGE DES SEQUENCES VIDEOS

XXXINTRO : la vidéo de présentation sera choisie de façon aléatoire parmi les vidéos que vous aurez déverrouillées.
LAPDANCE : le Bronx, New York - 1.
STRIPTease : le Bronx, New York - 2.
FREESAMPLE : le Bronx, New York - 3.
BOING : le barrage - 1.
THONG : le barrage - 2.
BURLESQUE : Rampage Skatepark - 2.
ONEDOLLAR : Sheep Hills - 1.
69 : Sheep Hills - 2.
FUZZYKITTY : Syracuse - 1.
MICHAELHUNT : Syracuse - 2.
BOOTYCALL : UGP Roots Jam - 2.
HIGHBEAMS : Las Vegas - 1.
TASSLE : Las Vegas - 2.
IFLINGPOO : Launch Pad 69 - 1.
PEACH : Launch Pad 69 - 2.
DDUULRLDRSQUARE : dernière vidéo.
THISBXM : vidéo bonus - 1.
KEEPTIDIRTY : vidéo bonus - 2.
CHAMPAGNE ROOM : toutes les séquences vidéo.

CODE DIVERS

ELECTRICITYBAD : jouer avec Amish Boy.
I LOVE WOOD : jouer avec Amish Boy.
MAKEMEANGRY : grâce à ce code, vous pourrez choisir la couleur verte pour la peau du personnage que vous créez dans l'éditeur de rider.
Z AXIS : vous prendrez plus de vitesse.
XXX RATED CHEAT : c'est le code ultime puisqu'il vous permettra non seulement de choisir le niveau que vous désirez, mais aussi d'accéder à toutes les séquences vidéo.



SUPERMAN : MAN OF STEEL

Pendant une partie, faites Pause, puis entrez rapidement les codes suivants. Si vous avez réussi, vous entendrez le bruit d'une explosion.

R, Noir, Y, Noir, L, Blanc : c'est le master code qui débloque toutes les options, le mode Bonus et le mode Simple.

Noir, Blanc, L, X, L, Blanc : avec ce code, Superman

ne perdra jamais d'énergie.

L, L, R, L, Y, X, Blanc, Noir, Noir, Blanc : mode Rayons X. En fait, tous les objets animés du jeu seront affichés avec un effet de transparence.

R, L, Noir, Blanc, L, Y, Y, Noir, R, Blanc : tous les objets animés seront affichés comme s'ils étaient recouvert d'une couche de glace.



NICKELODEON PARTY BLAST

Pour débloquer les mini-jeux Bungi, positionnez-vous sur la case des mini-jeux Bungi tout en bas à gauche et exécutez la manipulation suivante : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite avec la croix multidirectionnelle.



JAMES BOND : NIGHTFIRE

Entrez l'un des codes suivants dans la rubrique Débloquer des codes. Un message vous indiquera que vous avez débloqué un élément du jeu. Ensuite, validez-les en sélectionnant noms de codes.

SELECTION DU NIVEAU

POWDER : la neige et le feu.
TRACTION : décollage immédiat.
BONSAI : protection rapprochée.
HIGHRISE : visite nocturne.
MELTDOWN : réaction en chaîne.
FLAME : piège de métal.
AQUA : en eaux troubles.
BLASTOFF : compte à rebours.
PARADISE : une île peu pacifique.
VACUUM : équinoxe.
PASSPORT : tous les niveaux deviennent accessibles.

AMELIORATION DES GADGETS ET DES ARMES

MAGAZINE : plus de munitions pour le chargeur de votre fusil de sniper.
SCOPE : zoom plus important pour la lunette télescopique de votre fusil de sniper.
SHUTTER : amélioration de la portée de votre appareil photo miniature.
SESAME : amélioration des capacités de votre décodeur LIFTOFF : accroissement du champ d'action de votre grappin.
PHOTON : augmentation de la puissance de votre montre laser.
ZAP : votre porte-claf tazer immobilise plus longtemps l'ennemi.
SLEEPY : vos fléchettes de tranquillisant agissent plus longtemps.
P2000 : vous obtenez un P2K plus puissant et optimisé.

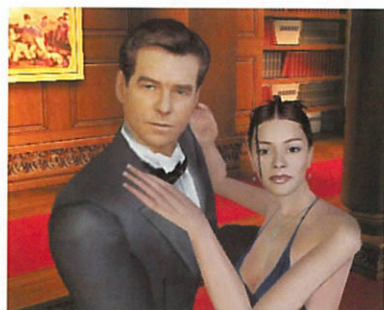
AU P2K : vous obtenez le P2K d'or.
AU PP7 : vous disposez du PP7 d'or.
LAUNCH : vous avez accès à de meilleurs missiles pour votre véhicule.
Q LAB : optimise tous vos gadgets.

OPTIONS MULTIJOUEUR

MODES :
TARGET : mode Assassin.
TNT : mode Démolition.
ORBIT : mode GoldenEye.
GUARDIAN : mode Protection.
TEAMWORK : mode Domination par équipe.
TRANSMIT : mode Satellites.
GAMEROOM : tous les modes multijoueurs.

PERSONNAGES :

VOODOO : Baron Samedi.
ZERO G : Bond dans l'espace.
BLACKTIE : Bond en smoking.
NUCLEAR : Christmas Jones.
NUMBER 1 : Drake en costume.
SLICK : Elektra King.
MIDAS : Goldfinger.
DENTAL : Requin.
BLIMP : Max Zorin.
BADGIRL : Mayday.
BITESIZE : Nick Nack.
BOWLER : Oddjob. Choisissez son chapeau comme arme et vous pourrez tuer votre adversaire en un coup.
CIRCUS : Pussy Galore.
HEADCASE : Renard.
ASSASSIN : Scaramanga.
MARTIAL : Wai Lin.
JANUS : Xenia Onatopp.
PARTY : tous les personnages cachés.



HITMAN 2 : SILENT ASSASSIN

Entrez les combinaisons de boutons suivants pendant le jeu. Si vous avez entré la bonne combinaison, un message apparaissant à l'écran vous le confirmera. Et comme l'action continue, trouvez un endroit tranquille pour éviter d'être tué. Pour désactiver la plupart de ces codes, il suffit de les rentrer à nouveau.

R, L, Haut, Bas, A, X, Stick Analogique Gauche, B, A, B, A : ce code vous permet non seulement de terminer le niveau en cours, mais aussi d'obtenir le rang « assassin invisible ».

R, L, Haut, Bas, A, R, L, Noir, Blanc : débloque le God mode.

R, L, Haut, Bas, A, Haut, X, A : met à votre disposition toutes les armes du jeu.

L, R, Haut, Bas, A, Haut, R, R : vous obtenez directement un fusil-mitrailleur et un pistolet 9 mm tous deux équipés d'un silencieux.

R, L, Haut, Bas, A, Haut, Bas : remet votre barre de vie au maximum. Notez que parfois, il faut attendre de vous faire toucher une fois pour qu'elle se remplisse effectivement.

R, L, Haut, Bas, A, Haut, L : mode Ralentir. Chaque fois que vous

tuez un ennemi, il s'écroule au ralenti.

R, L, Haut, Bas, A, Haut, Haut : mode Hitman Ali. Vos coups de poing deviennent mortels.

R, L, Haut, Bas, A, L, L : mode Gravité. Vos adversaires s'envolent quand ils meurent.

R, L, Haut, Bas, A, Haut, Blanc : mode Bombe. Il vous suffira de tirer en direction de vos ennemis pour les tuer sans même les toucher. De plus, ils seront projetés au loin comme sous l'effet de l'explosion d'une bombe. Attention ! Il faut quand même qu'il y ait un point de contact. Aussi tirer sur le sol ou sur un mur proche de l'ennemi.

R, L, Haut, Bas, A, R, R : mode Megaforce. Vos ennemis meurent en un coup.

R, L, Haut, Bas, A, Blanc, Blanc : mode Nailgun. Quand vous tirez sur un ennemi, votre arme l'accroche littéralement au mur.

ARMES BONUS

Silverballer 45 avec silencieux : obtenez un rang « assassin invisible ».

Fusil de chasse à canon scié : obtenez deux rangs « assassin invisible ».

Fusil d'assaut M4 : obtenez cinq rangs « assassin invisible ».





SUR LE DVD



SUR LE DVD

Un DVD de qualité ce mois-ci avec 6 démos de qualité dont celles de *Panzer Dragoon Orta* et du prochain *Indiana Jones*. Du côté des vidéos, nous vous avons réservé une surprise de taille puisque vous pourrez découvrir la bande-annonce de *Halo 2*. Que cela ne vous empêche pas de profiter du reste du DVD, car ce mois-ci, il est vraiment géant. Alors, bon jeu et au mois prochain !

INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

NFCS

EDITEUR : LUCASARTS
NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Indiana Jones, son fouet et son chapeau.



↑ Aussi à l'aise aux poings qu'au fouet.

- STICK ANALOGIQUE GAUCHE : DEPLACEMENTS
- STICK ANALOGIQUE DROIT : CAMERA
- CROIX : EQUIPEMENT / ARMES
- BOUTON A : ATTAQUE 2
- BOUTON B : SAUTER / NAGER
- BOUTON X : ATTAQUE 1
- BOUTON Y : ACTION
- GACHETTE L : ZOOM
- GACHETTE R : PROTECTION
- BOUTON BLANC : RECHARGER
- BOUTON NOIR : RANGER ARME / OBJET

A l'aide de votre mythique fouet et de quelques autres instruments, partez à la recherche des secrets entourant la tombe de l'empereur. Vous reconnaîtrez sans doute le moteur éprouvé de *Buffey*. Normal, le développement a été confié à The Collective. Grâce à une prise en main intuitive, Indy répondra à toutes vos sollicitations pour grimper, nager, frapper et bien sûr faire usage de son fouet. Faites claquer le fouet et en route pour l'aventure !

PANZER DRAGOON ORTA SHENMUE II

NFCS

EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Voici la jeune Orta, héroïne de cet épisode.



↑ Une attaque diablement efficace.

- STICK ANALOGIQUE GAUCHE : DEPLACEMENT
- STICK ANALOGIQUE DROIT :
- CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : DEPLACEMENT
- BOUTON A : TIR
- BOUTON B : VITESSE -
- BOUTON X : VITESSE +
- BOUTON Y : CHANGER DE FORME
- GACHETTE L : VUE SUR LA GAUCHE
- GACHETTE R : VUE SUR LA DROITE
- BOUTON BLANC : BERSERK
- BOUTON NOIR : BERSERK

Après un passage plus que remarqué sur Saturn, *Panzer Dragoon* débarque enfin toutes ailes déployées sur Xbox. Ce nouvel opus porte le nom de son héroïne, Orta et nous entraîne dans un monde fantasy où elle devra combattre ses ennemis à dos de dragon. Une fois de plus, Sega nous gratifie d'un jeu de toute beauté profitant de la puissance de notre console préférée. Et pour ne rien gâcher, *Panzer Dragoon* est doté d'une excellente maniabilité.

NFCS

EDITEUR : SEGA
NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Débarquement à Hong Kong pour Ryo !



↑ Les filtres servent surtout pour les photos.

- STICK ANALOGIQUE GAUCHE : CAMERA
- STICK ANALOGIQUE DROIT : CAMERA
- CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : MARCHER
- BOUTON A : PARLER
- BOUTON B : ANNULER
- BOUTON X : ACTION / JOURNAL
- BOUTON Y : MENU
- GACHETTE L : ZOOM
- GACHETTE R : COURIR
- BOUTON BLANC : CHANGER DE FILTRE
- BOUTON NOIR : PRENDRE UNE PHOTO

Après avoir connu un succès mitigé sur Dreamcast, *Shenmue II* déboule sur Xbox dans une version améliorée. Pour ceux qui ne connaissent pas l'histoire, vous incarnez Ryo Hazuki et vous partez à la recherche de votre père assassiné par un mystérieux Chinois. Votre quête vous mènera à Hong Kong. De par la diversité des possibilités offertes et son mélange des genres, *Shenmue* est inclassable. Faites-vous votre propre idée avec cette démo.

CONCOURS CONCOURS LAMBORGHINI

résultats de la course

Classement	Nom	Temps
1	Yves	1:23.10
2	Yves	1:23.10
3	Yves	1:23.10
4	Yves	1:23.10
5	Yves	1:23.10
6	Yves	1:23.10
7	Yves	1:23.10
8	Yves	1:23.10
9	Yves	1:23.10
10	Yves	1:23.10

Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffit de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante **Magazine Officiel Xbox / X Games**
101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret ou par mail : cyrille.tossier@futurenet.fr



VIDEOS Yager, ATV : Quad Power Racing 2, Vexx, Evil Dead : a Fistful of Boomstick, Sudeki, et Halo 2 !

THE HOUSE OF THE DEAD 3

NFC5

EDITEUR : SEGA

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2



↑ La dernière chose que vous verrez.



↑ Les zombies ninjas, toujours aussi vindicatifs.

- STICK GAUCHE : DEPLACEMENT CIBLE
- STICK DROIT : DEPLACEMENT CIBLE
- CROIX MULTIDIRECTIONNELLE :
- BOUTON A : TIR
- BOUTON B : RECHARGER
- BOUTON X :
- BOUTON Y : RECENTRER CIBLE
- GACHETTE L : RECHARGER
- GACHETTE R : TIR
- BOUTON BLANC :
- BOUTON NOIR :

Les zombies et autres monstres cauchemardesques envahissent la Xbox. Armé de votre fusil à pompe, vous les repousserez en tirant sur tout ce qui bouge. Au moins, avec ce troisième volet, vous ne grillerez pas vos neurones. Le concept n'a pas certes pas changé d'un iota, mais qui irait s'en plaindre. Après tout, le succès de cette série réside dans son effet défilant, simple mais efficace ! En plus, vous pourrez vous adonner au massacre à deux !

LAMBORGHINI

NFC5

EDITEUR : RAGE

NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Les dégâts influent sur la conduite.



↑ Admirez la plaque d'immatriculation par défaut.

- STICK ANALOGIQUE GAUCHE : DIRECTION
- STICK ANALOGIQUE DROIT :
- CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : DIRECTION
- BOUTON A : FREIN A MAIN
- BOUTON B : RAPPORT INFÉRIEUR
- BOUTON X : MARCHÉ ARRIÈRE / RAPPORT SUPÉRIEUR
- BOUTON Y : CAMERA ARRIÈRE
- GACHETTE L : FREINER
- GACHETTE R : ACCELERER
- BOUTON BLANC : CHANGER DE CAMERA
- BOUTON NOIR : VOITURE PAR DÉFAUT

C'est au tour de Lamborghini de proposer son jeu de course officiel. Vous rejoindrez le Lamborghini Millionaires Club et participerez à des challenges à travers le monde pour gagner des automobiles de légende. Dans notre démo, vous serez au volant d'une Lamborghini Murciélago, le tout-dernier modèle de l'écurie. Vous aurez 2 tours pour faire vos preuves en tant que pilote dans les rues de Rome aménagées pour la circonstance. Faites rugir vos moteurs, partez !

VEXX

NFC5

EDITEUR : ACCLAIM

NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Vexx en pleine exécution de son dragon punch.



↑ Vexx ressemble à une version cartoon de Serval.

- STICK GAUCHE : DEPLACEMENT
- STICK ANALOGIQUE DROIT : CAMERA
- CROIX MULTIDIRECTIONNELLE :
- BOUTON A : SAUTER
- BOUTON B :
- BOUTON X : FRAPPER / NAGER
- BOUTON Y : REGARDER
- GACHETTE L : SE BAISSER
- GACHETTE R : SUPER POUVOIR
- BOUTON BLANC :
- BOUTON NOIR :

Yabu, le spectre de l'Ombre, et ses serviteurs se sont attaqués aux villageois de Rockhaven pour les réduire à l'esclavage, tuant au passage le grand-père du jeune Vexx. Ce dernier luttera pour sauver son peuple et au passage, venger la mort de son grand-père. Pour cette mission sacrée, il s'aidera d'un gantelet volé à l'envahisseur, lui conférant des pouvoirs spéciaux. Telle est l'histoire, prête à un jeu de plates-formes aventure. Dans la démo, vous découvrirez le 1er niveau.

Ce mois-ci, il aura lieu sur **Lamborghini**. Nous tiendrons compte du temps total et en cas d'ex æquo (si, c'est possible !), du meilleur temps au tour. Comme d'habitude, envoyez-nous la photo de fin de course indiquant votre temps, et ça, avant fin mars 2003.

>> MEILLEUR SCORE :

Donc, vous faites le meilleur temps et vous nous envoyez une belle photo en précisant le temps réalisé. Je précise aussi que la photo ci-contre est là à titre d'exemple, ne vous souciez donc pas des scores. A vous de jouer !



DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX
En vente vers le 20 mars 2003

UN NUMERO XCEPTIONNEL

POUR FETER LE PREMIER
ANNIVERSAIRE DE LA
CONSOLE, DU MAGAZINE ET
LE LANCEMENT DU XBOX LIVE.

SUR LE DVD

(sous réserve)

LES DEMOS EXCLUSIVES DE :

- » RACING EVOLUZIONE
- » DR. MUTO
- » MX SUPERFLY

Et d'autres encore...



ET LES VIDEOS DE :

- » GODZILLA
- » SHENMUE II
- » CRIMSON SEA
- » TAO FENG
- » PROJECT ZERO
- » RACING EVOLUZIONE

DE NOMBREUSES SURPRISES
VOUS ATTENDENT !

» LES TESTS DE :



STEEL BATTALION

La simulation de robot ultime
enfin dans votre salon. Il va falloir
faire de la place...



DORA X

Ce n'est pas encore l'été, mais
les filles de Tecmo ne pouvaient
plus attendre.



RAYMAN 3

Le plus grand héros français
remet sa couronne en jeu
sans plus de stress que ça.



NEXX

Rayman est peut-être en forme
mais l'ombre de Vexx se profile
à l'horizon toutes griffes dehors.



HOUSE OF THE DEAD II

On a mis la main sur un flingue
digne de ce nom pour renvoyer
les armées de zombies en enfer.

A NE RATER SOUS AUCUN PRETEXTE !

100% PUR FREESTYLE.



Jamais jeu de Snowboard n'a été aussi réaliste. Dans la poudreuse, ou sur piste, retrouvez toutes les sensations de la glisse et défiez la gravité. Amped Freestyle Snowboarding vous propose de gérer la carrière d'un snowboarder pro. Pour cela, il faudra impressionner photographes et sponsors présents sur les pistes. Vous serez lâchés sur plus de 80 parcours au cœur de montagnes existantes fidèlement reproduites, comme les pentes de l'Utah ou du Vermont. Enchaînez les tricks les plus fous et devenez la nouvelle star du snowboard.



www.xbox.com/fr/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.™



