

playbox

# playbox

PS2 - PS One - Dreamcast - N64 - GameCube - Xbox - DVD - Portables...

# GTA 3

## Les gangsters braquent la PS2

## Le plein de jeux pour 2002 :

- Burnout (PS2), Soul Reaver 2 (PS2),
- Jak & Daxter (PS2), Silent Hill 2 (PS2),
- WRC (PS2), Virtua Tennis 2 (DC),
- Pro Evolution Soccer (PS2), Shaun Palmer (PS2),
- Mario Party 3 (N64), Wipeout Fusion (PS2),
- ShenMue 2 (DC), Chu Chu Rocket (GBA),
- Pokémon Cristal (GBC,GBA), Doom (GBA),
- Harry Potter (GBA)...

## Les dernières actus Xbox

### ET TOUJOURS

- des astuces
- du matériel
- des interviews
- de la pratique
- de l'actualité étrangère...
- + aide de jeu HeadHunter (DC, PS2)



posse PRESS

Special aide de jeu

décembre 2001 playbox 12

FRANCE Métro - 35FF/5,34€ - DOM - 42FF/6,40€ - BEL - 200FB/3,20€ - CAN - 9,80\$ - LUX - 240LUF/3,90€ - n°1231 au total

Mensuel

# NEO - AYATO


Super Famicom

Seiken Densetsu 3	349 F
Far East Of Eden 0	149 F
Bahamut Lagoon	349 F
Final Fantasy IV	349 F
Final Fantasy V	349 F
Final Fantasy VI	349 F
Rudora No Hio	449 F
YS V	349 F
Contra spirits	449 F
Zelda 3	349 F
Live a live	299 F
Rockman 7	399 F
Rockman X3	449 F
Castlevania XX	449 F
Joe and Mac3	349 F
Final Fight	249 F
Final Fight guy	449 F
Gundam Crossed s	249 F
Gundam Z	269 F
Turtle in time 4	399 F
Dbz Rpg 2	599 F
Romancing Saga 3	299 F
Chrono trigger	249 F
Rockman et forte	349 F
Star Ocean	449 F
R type 3	499 F
Magical Drop	99 F

Megadrive Jap :

Golden axe 2	299 F
Golden axe 3	399 F
Kid cameleon	99 F
Wonderboy 5	199 F
Thunderforce 2	149 F
Thunderforce 3	249 F
Thunderforce 4	299 F
Bare Knuckle 2	299 F
Sonic 1	149 F
Sonic 3	249 F
Dragonball Z	199 F
Gunstar heroes	399 F
rocket knight (euro)	99 F
yuyu hakusho fight	990 F
Ken	349 F
Contra hard corp	1299 F
Eswat	99 F

Saturn Jap

Street fighter 0	99 F
Z gundam	129 F
Hat trick hero s	99 F
Street zero 2	199 F
Dbz shinbutoden	599 F
Kof97 +ram	299 F
Dead or alive	199 F
Dracula x	599 F
Puzzle fighter 2x	249 F
Radiant silvergun	1299 F
Rockman X 3	299 F
Rockman X 4	349 F
Rockman 8	299 F
Layer Section	199 F
Falcom Classics 1	349 F
Slayer Royal 1	199 F
Slayer Royal 2	199 F
Soukyugurentai	399 F
Hokuto No Ken	399 F
Eve the lost one	199 F
Kingdom gd prix	449 F
Vampire savior	249 F
X men vs street	299 F
Marvel vs street	399 F
Street zero 3 +ram	499 F
Battle garega	649 F
Street fighter movie	399 F
Street Collection	249 F
Puyo puyo dungeon	199 F
Shining force 3 sc 1	199 F
Shining force 3 sc 3	199 F
Robo taisen F	249 F
Evangelion	169 F
Evangelion 2nd	149 F
Apocalypse IV	249 F

Jaguar Neuf

Iron soldier	99 F
Dragon	99 F
Tempest 2000	99 F
Bugsy	99 F
Theme park	199 F
Syndicate	199 F
Cannon fodder	199 F
Cybermorph sb	49 F
autres titres voir site web.	

Playstation Us:

Final F. tactics	299 F
Final F. chronicles	549 F
Final F. anthology	649 F
Chrono cross	299 F
valkyrie Profile	499 F
Xenogear	799 F
Tail of destiny	449 F
Tail of destiny 2	449 F
Dragon warrior	429 F
Thread of fates	429 F
Torneko	299 F
Wild arms 2	429 F
Metal slug X	449 F
Megaman X 5	399 F
Coffret Lunar 2	599 F
Thousand Arms	449 F

Playstation Jap :

Tobal 2	299 F
Captain tsubaza	699 F
Dragon quest 4	549 F
Rayerisis et	
Raystorm	299 F
Strikers 45 II	199 F
Dancing blade	299 F
Kof 99'	399 F
Pocket fighters	349 F
Bio hazard ds dc	399 F
Growlancer	399 F
FF VII internation.	499 F
Langrissier I et II	269 F
Samourai spirit 4	369 F
Kof 95'	229 F
Real bout	249 F
RB dominated M	399 F
Macross Vfx 2	449 F
Evangelion	299 F
Hokuto no ken	499 F
Metal Slug	349 F
DBZ 2 legend	399 F
Kof 98	349 F
Sengokumusou	269 F
Dracula chronicles	499 F
Kenshin rpg ou fight	399 F
Castlevania X	399 F
Don pachy	299 F

Nintendo 64 jap

Ogre battle	199 F
Bangaio	499 F
Sin and punishment	449 F
Zelda ocarina	249 F
Fighting cup	199 F
Star soldier	249 F

Dreamcast Jap

Bangaio	399 F
Kof 99 evolution	399 F
Mark of the wolves	469 F
Rent a hero 1	299 F
phantasy star 2 us	429 F
Super robo taisen	599 F

Nec hu card :

Voir sur le site  
prix à partir  
de 19 francs !

Nec super cdrom

Cal II	49 F
Far east of eden II	549 F
Far east kabuki den	149 F
Far east ziria	249 F
Yuna 1	99 F
Legend of heroes 2	199 F
Gunbuster 2	129 F
Human sports festival	99 F
Macross tactic	299 F
Bombberman Puzzle	79 F
Cal III	79 F
F1 circus special	129 F
Tenchi muyo	149 F
Yawara	99 F
Dracula X	999 F
Dragonball Z	349 F
Lodoss warll	299 F
Nadia blue water	499 F
R type complete	399 F
Spriggan marks 2	599 F
Ranma 1/2 vol 3	399 F
Strider	499 F
YS III	249 F
Lamu	249 F
Spriggan	499 F

Catalogue papier ou cdrom disponible au prix de 39 frs déductible sur votre prochain achat !

Des milliers de titres commande via le site web [www.neoayato.com](http://www.neoayato.com)

Où se trouve le plus gros stock de jeux video imports Européen ???

Qui vient de recevoir le Logo Or de Fia-net ???



Un seul click suffit : **www.neoayato.com**

**Avec plus de 2000 produits toujours disponibles, le site neoayato est une reference en la matière.**

**Catalogue en ligne, paiement sécurisé assuré Fia-Net, livraison en 48 heures et les meilleurs prix de France sont quelques éléments qui ont fait de ce site le N°1.**

## Consoles jap

- Néo géo cartouche + 1 jeu + cable vf	1499 F
- Néo géo cd + 2 jeux + cable vf	1299 F
- Néo géo cdz + 3 jeux + cable vf	2499 F
- Néo géo pocket color 2eme modele + 1 jeu	599 F
- Super famicom + alim vf+cable ntsc	499 F
- Twin famicom + 2 jeux + cable ntsc	1499 F
- Megadrive jap + 1 jeux + cable ntsc	399 F
- Saturn jap + 1 jeu + cable vf	799 F
- Dreamcast R7 + cable vf	TEL
- Dreamcast bio hazard + cable vf	TEL
- Nec pc engine + 3 jeux + cable ntsc	549 F
- Nec Duo + 5 jeux alim vf + cable ntsc	1699 F
- Nec pc fx + 1 jeu + cable ntsc	1699 F
- Bandai pippin en boite + cable ntsc	1999 F
- Bandai playdia + alim vf + cable ntsc	899 F
- Wonderswan n/b + 1 jeu	399 F
- coffret wonderswan + final fantasy 1 ou 2	999 F
- Gamegear jap	499 F
- 3do panasonic+ 2 jeux + cable	799 F
- Jaguar + 1 jeu	499 F

**On rachète toutes les consoles jap de 1970 à 2001.  
Nous cherchons pour vous consoles et jeux.**

**Vous souhaitez passer une commande ?  
Vous avez le choix !**

- PAR EMAIL [ayato@ayato.fr](mailto:ayato@ayato.fr)
- PAR TELEPHONE AU 0491555919
- PAR FAX AU 0491555916.

**- PAR COURRIER**

**Envoyez votre bon de commande (disponible à la  
rubrique retro de playbox ou sur papier libre)**

**NEO AYATO**

**92 Cours lieutaud  
13006 marseille.**

**Besoin de renseignements ou de conseils?  
N'hésitez pas!!!**

**Téléphonez nous au 0491555919 du lundi au  
samedi de 10h00 à 19h00 non stop.**

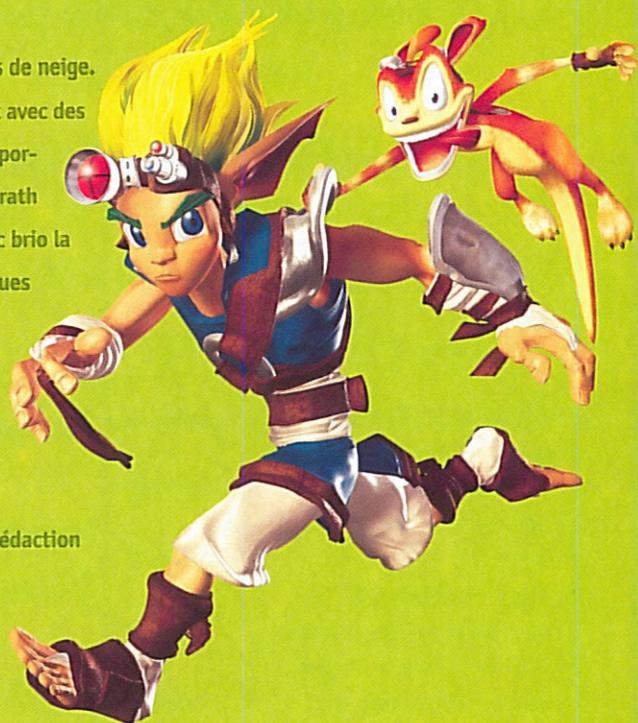
**La livraison de votre colis en 24/48/72 h pour  
toutes commandes pour 29 F seulement.**

**Retrouvez en page retro de votre magazine le bon  
de commande ainsi que les jeux neo geo...**

**Bonne fêtes à tous et un grand MERCI à nos clients.**

# Edito n° 12

En cette période de festivités hivernales, les jeux vidéo tombent comme des flocons de neige. Il semblerait que cette année le politiquement incorrect soit très prisé, notamment avec des titres tels que GTA 3, Smuggler's Run 2 ou Burnout. Cependant, d'autres sorties importantes devraient contenter les gens un peu plus sages avec Crash Bandicoot : The Wrath Of Cortex, Silent Hill 2, Soul Reaver 2 qui constituent autant de suites assurant avec brio la pérennité de leurs séries respectives mais ne brident en rien le renouveau de quelques brillantes découvertes comme Jak & Daxter, Virtua Tennis 2, SpyHunter, The Simpsons Road Rage, World Rally Championship ou Baldur's Gate : Dark Alliance (la liste est non exhaustive !). Mais que tout cela ne nous empêche pas de cultiver le souvenir et de nous intéresser à l'avenir, comme le font les rubriques étrangères et rétro de ce mois-ci. Joyeux Noël, si vous en avez le temps.



La rédaction

## ACTUALITÉS

page 8

Beaucoup de Xbox, un brin de GameCube, une once de PS2 et quelques nouvelles du front comme le prochain Spiderman sur PS2.

## TESTS

page 24

- 25 : Grand Theft Auto 3 - PS2
- 30 : Burnout - N64
- 32 : Soul Reaver 2 - PS2
- 34 : Jak & Daxter - PS2
- 36 : Silent Hill 2 - PS2
- 38 : World Rally Championship - PS2
- 39 : Mario Party 3 - N64
- 40 : SSX Tricky - PS2
- 42 : The Simpsons : Road Rage - PS2
- 43 : SpyHunter - PS2
- 44 : HostileTerritory : Smuggler's Run 2 - PS2

- 46 : Baldur's Gate : Dark Alliance - PS2
- 48 : Virtua Tennis 2 - PS2
- 50 : Shaun Palmer's Pro Snowboarder - PS2
- 51 : Pro Evolution Soccer - PS2
- 52 : Age Of Empires 2 : Age Of Kings - PS2
- 53 : NBA Live 2002 - PS2

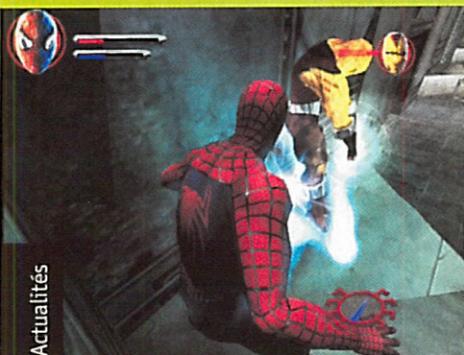
## TESTS EXPRESS

- 54 : Batman : Vengeance - PS2
- 54 : Portal Runner - PS2
- 54 : Supercar Street Challenge - PS2
- 54 : Tony Hawk's Pro Skater 3 - PS one
- 56 : Tarzan Freeride - PS2
- 56 : Dark Native Apostle - PS2
- 56 : Floigan Bros Episode One - DC
- 56 : Victorious Boxers Ippo's Round to Glory - PS2
- 57 : 18 Wheeler American Pro Tucker - PS2
- 57 : NHL Hitz 2002 - PS2
- 57 : Winnie L'Ourson : C'est La Récré - PS one
- 57 : Syphon Filter 3 - PS one

## TRUCS ET ASTUCES

page 60

Et allez... encore des codes, des combines et des ruses, histoire de faire croire que vous êtes bon ! Quelquefois, on découvre aussi des choses...



Actualités



Tests

## AIDE DE JEU

page 62

Quelques points délicats démystifiés par notre Grenouille, afin de terminer le jeu sans mal de tête et sans divorce.

## PRATIK

page 64

Vous êtes au courant que l'on a la possibilité d'exploiter Linux avec sa Dreamcast ? Eh bien maintenant apprenez à compiler.

## TECHNIK

page 66

La création d'un jeu vidéo : ce mois-ci, la description des maillons de l'organisation et de leur fonction.

## ACCESSOIRES

page 68

Tiens, encore des outils pour tricher... et quelques petites choses pour customiser vos consoles.

## POCKET

page 70

Des jeux vraiment sympathiques vous attendent au rayon de poche, avec chapeau pointu, souris têtues et démons cornus.

## ARCADE

page 76

La boxe, ça n'est pas que pour les costauds, preuve en est avec une borne d'arcade très musclée.

## RETRO

page 78

Les dragons aussi possèdent un arbre généalogique, maître Zebeuyek nous en conte l'histoire.

## TOP RÉDACTION

page 80

Au vu des derniers arrivages, il était prévisible que les palmarès changent, à tort ou à raison.

## NET-BOX

page 82

MHZ ne sait plus où donner de la tête depuis qu'il est passé en mode accéléré sur des sites de jeux vertigineux.

## DUD

page 83

83: Gladiator

83: Ce Que Veulent Les Femmes

## DE PAR LE MONDE

page 84

L'émulation, cela a du bon, tout comme les dragons lorsqu'ils ne sont pas trop ronchons. Zebeuyek est un peu essoufflé mais il a rempli sa part du marché : vous rapporter des nouvelles fraîches ou bien conservées.

## PREVIEWS

page 88

89 : Dark Summit - PS2

90 : Wipeout Fusion - PS2

91 : Ace Combat Shattered Skies - PS2

92 : ShenMue 2 - DC

94 : Legends Of Wrestling - PS2

92 : Jet Ski Riders - PS2

## COURRIER DES LECTEURS

page 96

## BOOTEK

page 58

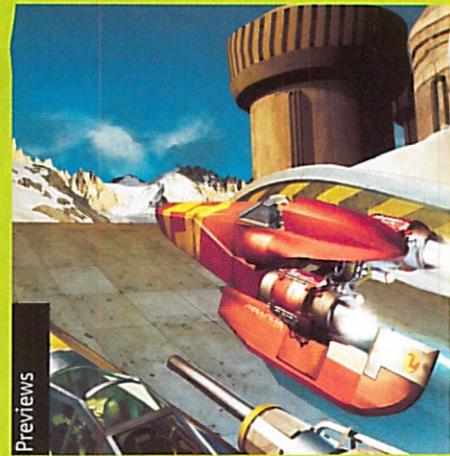
## ABONNEMENT

page 45 abo PS2,

page 49 abo GBA,

page 55 abo couplé :

Prenez le temps de choisir parmi ces formules, le temps est une denrée rare et si chère à nos cœurs.



Previews



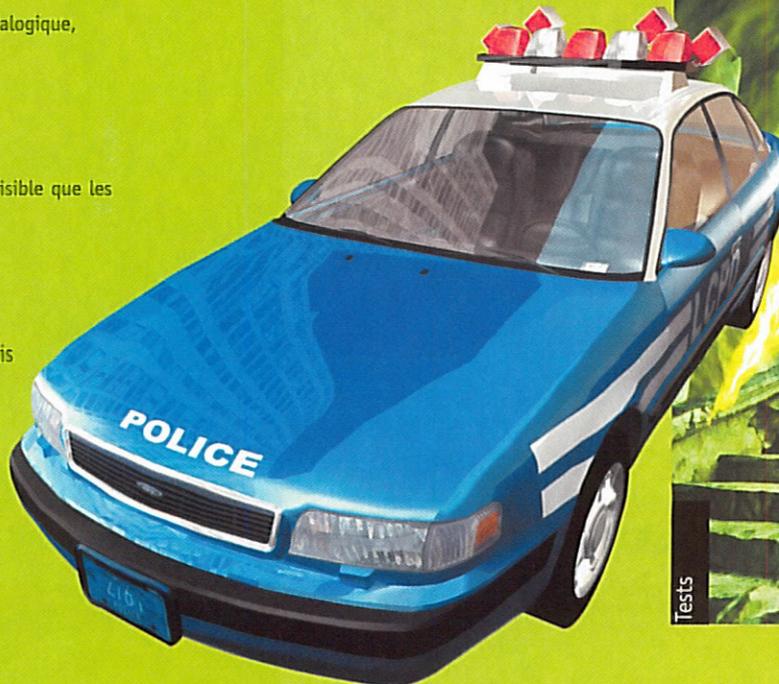
Technik



Tests



Tests



# SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER™



PlayStation 2

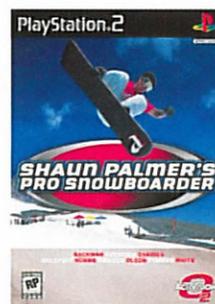
GAME BOY ADVANCE



© 2001 Activision, Inc. Et ses filiales. Publié et distribué par Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée et Activision 02, Shaun Palmer's Pro Snowboarder et Pro Snowboarder sont des marques commerciales de Activision, Inc. Et ses filiales. Tous droits réservés. Shaun Palmer est une marque commerciale de Shaun Palmer. Toutes les autres marques et tous les noms de marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



LA NEIGE COMME  
VOUS NE L'AVEZ  
**JAMAIS**  
**GOÛTÉE**





PS2

# L'araignée tisse sur PS2

Peter Parker n'a pas fini de nous distraire. Non content de se voir adapté sur grand écran, Spiderman en profite pour réapparaître dans un jeu vidéo tiré du film. L'œuvre s'intitulera très naturellement *Spiderman* :



*The Movie*, il sortira au même moment que le film et précédera l'adaptation de *Spiderman 2* sur PlayStation. Il sera certainement question de le porter également sur d'autres machines de type X ou Cube mais pour l'heure la version qu'il nous a été donné de survoler est prévue pour la PS2. Le jeu dépassera évidemment ses prédécesseurs grâce à ses graphismes nettement améliorés, même si la version Dreamcast de *Spiderman*, premier du nom, exhalait un parfum de comics des plus rafraîchissants. Cette fois-ci, les visuels se veulent plus réalistes, imitant les décors du film à l'aide de textures assez fournies mais pas exceptionnelles. Le scénario offre un retour au source et se trouve calqué sur le script cinématographique. C'est-à-dire qu'il n'y a aucun rapport avec les opus précédents et que l'on découvre ses pouvoirs en même temps que Peter Parker. Vous dirigerez notre héros depuis sa transformation, piqué par une araignée radioactive, jusqu'à l'avènement de sa lutte contre le mal, incarné par des super-vilains comme Electro ou Shocker. Les premiers costumes portés seront donc des jeans et des baskets, puis un sac en papier sur la tête et enfin de magnifiques pyjamas qui collent à la peau autant que des toiles d'araignée. Le gameplay, pour sa part, comprend peu de nouveautés ; Spiderman grimpe toujours aux murs avec aisance, lance des boules de toiles et donne des coups de poing ou de pied par séries de trois. L'intérêt ludique pourrait s'en ressentir si le jeu comporte autant de combats que ses prédécesseurs. Le moteur graphique n'a d'ailleurs pas vraiment changé, donnant aux architectures et aux animations des personnages un air de déjà-vu, d'autant que Peter Parker a toujours du mal à se déplacer nonchalamment lorsqu'il est au sol, même si ses épaules sont un peu moins proéminentes qu'à l'accoutumée. Malgré cet avant-goût incertain, le titre édité par Activision saura peut-être nous étonner pour peu que Treyarch nous fasse profiter de son talent habituel...



## GameCube L'amie turbo-taupe

Comme aimait le répéter le petit Micanator, *Bloody Roar 3* constitue le meilleur jeu de baston 3D à avoir vu le jour sur PlayStation 2. Ces paroles pleines de sagesse risquent de prendre



une dimension supplémentaire avec la sortie prochaine de *Bloody Roar Extreme* sur la 128 bits de Nintendo. Facile à prendre en main, le titre d'Hudson se distingue de ses homologues par des combattants qui ont la faculté de se transformer en redoutables bêtes sauvages. Caméléon, Tigre, Turbo-taupe, chaque mutation s'accompagne de coups spéciaux au rendu visuel impressionnant. GameCube oblige, l'animation est désormais de 60 images par seconde et les textures, comme les effets de lumière, ont été retravaillés. Seule petite déception, l'éditeur semble n'avoir ajouté qu'un seul personnage supplémentaire par rapport à la version PlayStation2...



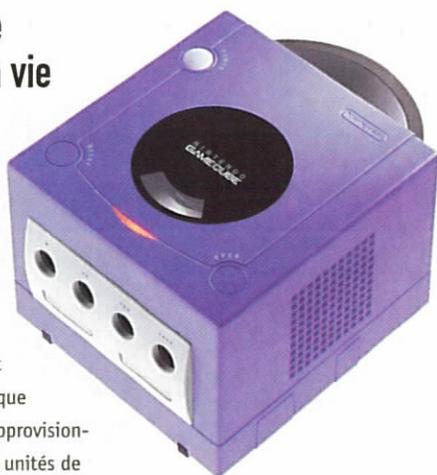
## Valenciennes Étudiant en jeux vidéo, c'est possible !

Valenciennes demeure un berceau pour l'enseignement des nouvelles technologies, du design et du multimédia en général. Forte de ses écoles déjà réputées dans le domaine (Supinfocome pour l'infographie et la conception multimédia, l'IEE pour la programmation et l'ISD pour le design), la ville s'enrichit cette année d'une école nouvelle : Supinfogame. L'objectif de cette dernière n'est pas de prendre la place de ses grandes sœurs mais de compléter, mettre en relation, continuer, voire remplacer leur enseignement. Apprendre le métier du jeu vidéo, voilà en substance le principe de Supinfogame. Après une année généraliste, l'élève aura l'opportunité de se spécialiser dans un domaine qui lui est cher, pour obtenir un stage professionnel au bout de trois ans d'études. Pour le moment, le poussin apprend à marcher, aussi l'année 2002 verra-t-elle la mise en place d'une année expérimentale par le biais d'élèves issus des trois écoles précitées, la véritable première année ouverte à tous les bacheliers commencera en 2003. Le projet peut paraître ambitieux mais logique, voire indispensable, car il pourrait bien représenter l'avenir de la profession, qui employait jusqu'à présent des scénaristes, des graphistes, des programmeurs plus ou moins autodidactes. Si vous vous sentez l'âme d'un créateur de jeux vidéo, que ce soit au rayon programmation, design ou scénario, allez donc faire un tour sur le site [www.valenciennes.cci.fr](http://www.valenciennes.cci.fr), les dossiers de candidature seront acceptés dès janvier prochain.

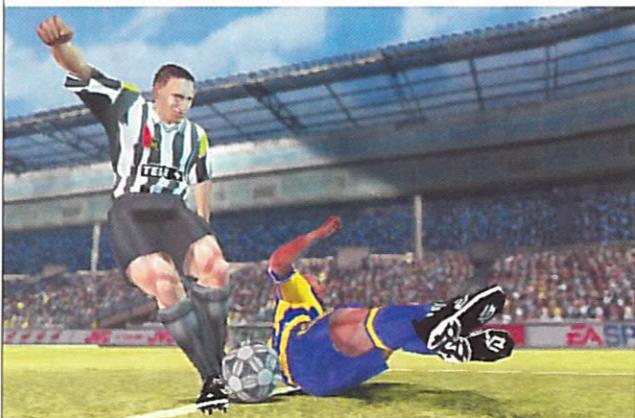


## GameCube Il n'y a pas que le cube dans la vie

● La GameCube se vend très bien aux Etats-Unis, louchant du côté des 100 millions de dollars rien que pour la première journée de vente. *Luigi's Mansion* et *Rogue Leader* se disputent la place de leader tandis que les magasins seraient réapprovisionnés à hauteur de 100 000 unités de GameCube par semaine.



## PS2 I kiss football



● Aussi surprenante que la floraison des cerisiers au printemps, la sortie de *FIFA Soccer 2002* s'annonce comme un bon moyen de patienter avant le début de la Coupe du monde de football en Corée. Au rang des nouveautés, le système de passes et les dribbles ont gagné en précision et en rapidité. En fonction de vos performances pendant les matchs, vous pourrez également débloquer divers cheat modes et autres stades cachés. Avec ses 16 ligues et ses 500 équipes, *FIFA 2002* devrait rassasier les plus exigeants. D'autant que comme chaque année, les graphismes ont gagné en réalisme avec des footballeurs mieux modélisés. G.Raroldz en a déjà l'eau à la bouche.



## Xbox Samanosuke aime la Xbox

● Plus qu'une simple adaptation, *Genma Onimusha* sur Xbox s'annonce somptueux. Outre une réalisation optimisée pour utiliser les capacités graphiques de la console de Microsoft, ce nouvel opus offre des coups et des stages inédits. Vous découvrirez également les âmes de couleur verte, lesquelles, lorsque vous en récupérez sept, vous rendent invincible pendant un court laps de temps. En contrepartie, certains monstres ont eux aussi la capacité d'absorber ce nouveau type d'âme et ainsi devenir insensibles à vos attaques.

Fidèle à celle de la version PlayStation2, la trame de l'histoire demeure identique mais s'attarde davantage sur la psychologie des personnages.

Capcom arrêterait-il de prendre les joueurs pour des vaches à lait ?



## Xbox Session de rattrapage

● Si *Sega GT* n'avait guère convaincu sur Dreamcast, la version Xbox de *Sega GT 2002*, pour sa part, devrait connaître un grand succès, en raison d'un moteur graphique nettement plus performant que celui de son prédécesseur. On notera également une modélisation des voitures des plus soignées, en revanche les circuits manquent singulièrement de détails pour le moment.



## Xbox A l'arctique de la mort

● *Arctic Thunder*, jeu de skidoos réalisé sur PS2, sera adapté sur Xbox, toujours avec Midway. De la glisse à bord de motoneiges, donc, des items de boost et d'attaque dispersés le long des pistes et des combats en arène gelée, voilà qui présage une version meilleure que sur PS2, grâce aux capacités de la console américaine, cela s'entend.



## Fantaisie locale (PS2)

*Final Fantasy 10* est déjà disponible au Japon, ça nous le savons. En revanche, il se pourrait que la sortie américaine soit avancée pour cette fin d'année au lieu du début 2002 comme prévu. Pour nous autres européens, pas de changement à l'horizon, encore deux ans à attendre.



## Xbox Le bien et le mal, frères ennemis d'aujourd'hui

● Swing Entertainment compte envahir la Xbox avec *Enclave*, un jeu d'action à la troisième personne qui nous emmènera dans une époque médiévale des plus rafraîchissantes. Un pays imaginaire oppose le peuple de la lumière à celui des ténèbres, séparés tous deux par une faille géographique des plus utiles politiquement. Le problème, pour vous comme pour les autres, est que la faille tend à se refermer, rapprochant du même coup les belligérants de toujours. A vous de contribuer à cette réunification en choisissant votre camp et la taille de votre hache. Les décors et les modèles de personnages sont fins comme rarement, l'ambiance s'annonce prenante et le gameplay promet de se montrer un peu violent, à la hauteur du scénario qui, on le craint, risque de n'être qu'un prétexte à un étripage systématique de tout ce qui bouge.

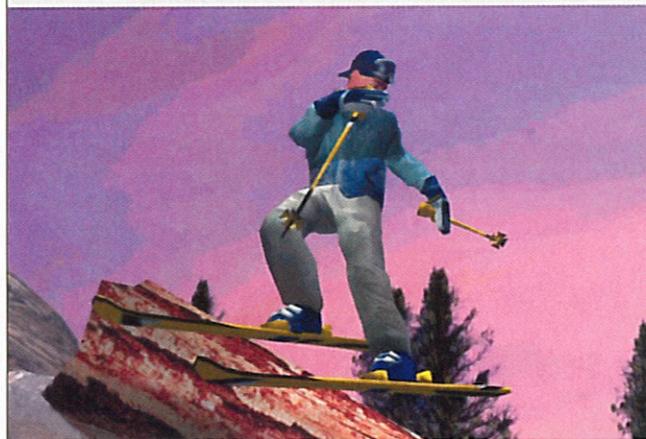


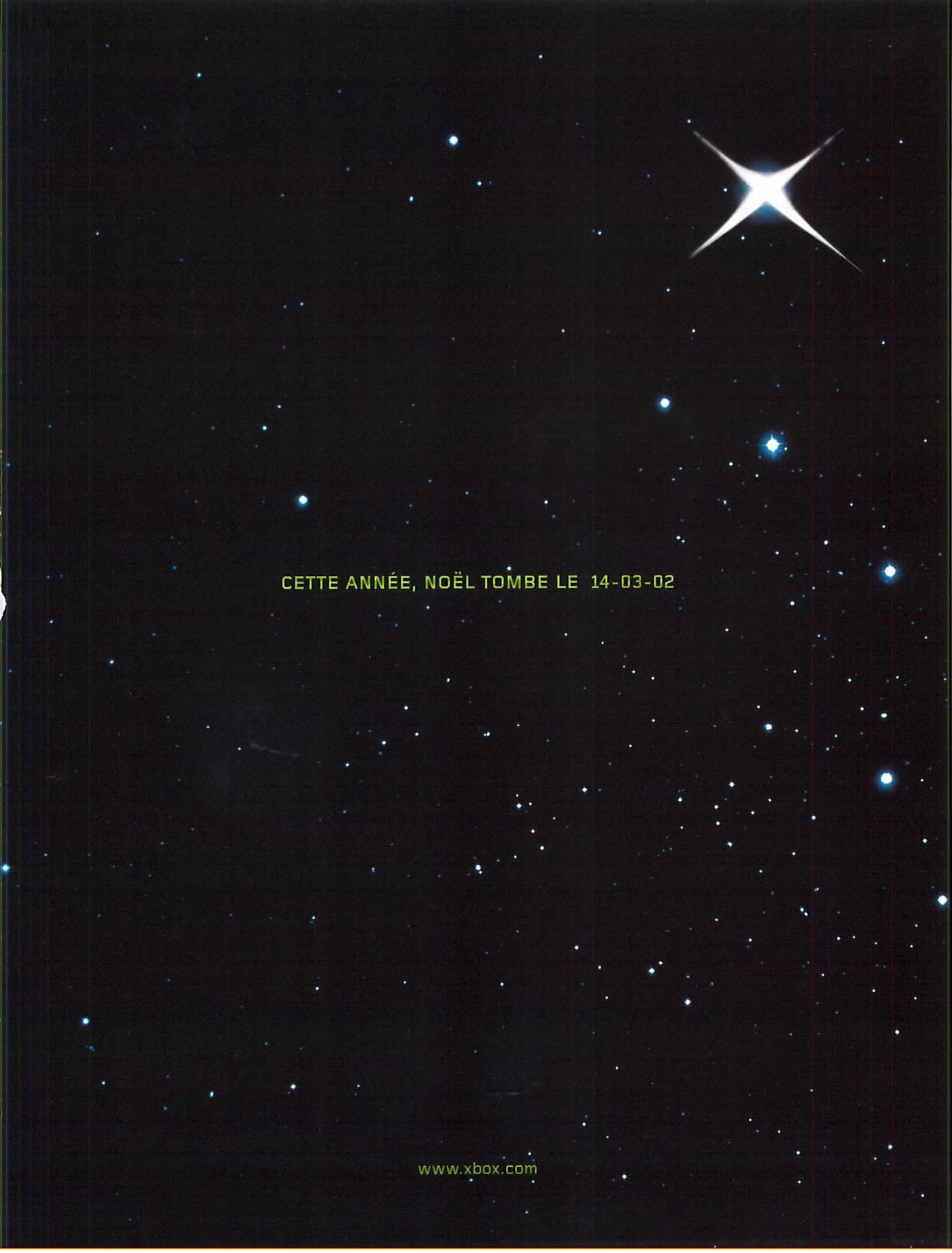
## PS2, GBA Un bonhomme vert sur des skis, ça donne...

● Ne cherchez pas la réponse plus longtemps, il n'y en a pas, c'était juste un jeu de mots idiot (qui ne veut rien dire d'ailleurs). Tout cela pour vous parler de *Jonny Moseley Mad Trix*, un jeu de ski édité par 3DO (vous voyez, l'allusion aux skis...). Surfant sur la vague des jeux de sport extrême popularisés par *Tony Hawk*, *Mad Trix* vous permettra de descendre des pistes vertigineuses en attrapant des bonus et en révélant des raccourcis ou des passages secrets. L'accent est mis sur la solitude du skieur aven-



turier plus que sur la vitesse et la course, de sorte que vous gagnerez de l'équipement de plus en plus performant au fil de vos succès. Le jeu est déjà très joli et fluide avec ça (comme quoi), il ne reste plus qu'à tester véritablement le gameplay pour en savoir plus. Le titre sortira sur PS2 et sur GBA. Toutefois, du côté des autres machines de gros calibre, 3DO garde encore des réserves. Mis à part le ski, l'éditeur continue sur sa lancée des *Army Men* (vous voyez l'allusion au bonhomme vert) avec un titre éponyme sur GBA (on l'attendait celui-là) et un jeu de stratégie en temps réel prenant place dans l'univers des soldats de plastique, prévu sur PC et PS2. Cette même console accueillera trois autres titres inspirés de l'héroïc fantasy. *Godai : Elemental Force* désignera un beat-em up s'appuyant sur l'utilisation des quatre éléments, votre personnage évoluera dans le Japon médiéval en apprenant quatre techniques de magie ninja. *Dragon Rage*, quant à lui, vous offrira l'opportunité de vérifier les lois de l'ape-santeur sous les traits d'un dragon nourri au propane. Le jeu exploite des graphismes plutôt réjouissants, souhaitons que les missions de notre lézard volant ne soient pas trop répétitives. Enfin, *Shifters* vous mettra dans la peau d'une créature capable d'en incarner d'autres, de sorte qu'il lui faudra maîtriser plusieurs formes de déplacements et de combats. L'action s'annonce motivante, soutenue par des visuels du plus bel effet, désignant *Shifters* comme l'un des prochains titres les plus intéressants de 3DO avec *Mad Trix*.





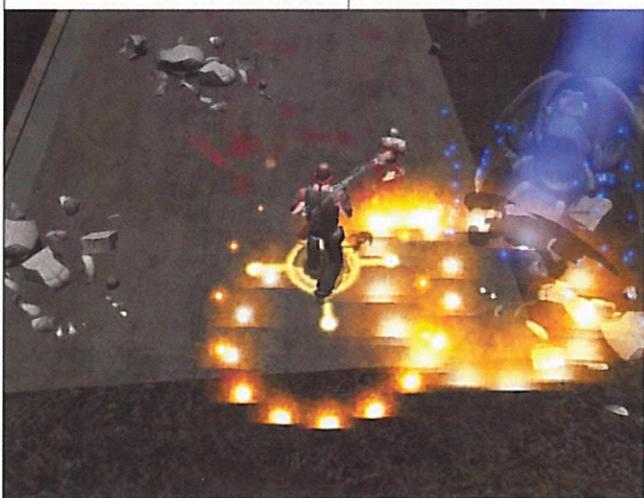
CETTE ANNÉE, NOËL TOMBE LE 14-03-02

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

## Xbox Chasseur polygoné

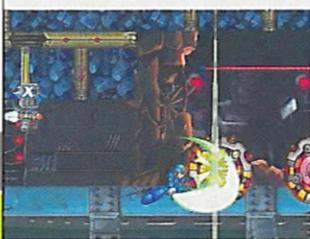
● *Hunter : The Reckoning* est un jeu d'action avec tout ce que cela sous-entend de finesse et de réflexion. Développé sur Xbox, le titre d'Interplay vous met dans la peau d'un hunter (...), un homme doté de pouvoirs magiques capable de voir les démons. Au nombre de quatre, les personnages disposent de techniques différentes mais ont également leur propre raison de vouloir

sauver le monde. L'aventure peut se jouer seul ou en coopération avec trois de vos amis. Se déroulant sur plus d'une vingtaine de niveaux, *Hunter : the Reckoning* ne sera certainement pas le titre marquant de l'année 2002 mais il pourrait bien nous réserver quelques surprises.



## PlayStation Mega sympa

● Prévu pour mars prochain, *Megaman X6* fait partie de la dernière fournée de jeux développés par Capcom pour PlayStation. Pour plus de détails sur la vie trépidante de ce petit humanoïde qui n'a pas peur de sauver le monde en collants (un hommage à Superman peut-être ?), nous vous renvoyons à l'époustouflante rubrique *Retro de Playbox* numéro 7. Déjà parce ce que ça ne fait jamais de mal de faire un peu d'auto promotion, mais aussi histoire de gagner un peu de place. Mais passons. Car ce nouveau volet propose quelques petites nouveautés qui méritent d'être dévoilées. Premier point : le relief des stages s'avère aléatoire et change à chaque fois que l'on recommence un niveau. Encore mieux, certains passages ne se dévoilent qu'en réalisant les missions dans un certain ordre ce qui pousse à finir le jeu plusieurs fois pour en percer tous les secrets. Capcom a même pensé aux nostalgiques avec le retour de cinq boss des précédents volets. Du méga bonheur !



## Ciel mortel (Xbox)

Konami prépare, comme tout éditeur qui ne se néglige pas, son arrivée tonitruante sur Xbox. Histoire d'impressionner avec des paysages photo-réalistes et des reproductions criantes de vérité, l'éditeur japonais développe *Deadly Skies*, un jeu d'avions à réaction du même type que ceux que l'on pilote dans *Ace Combat* et autre *Top Gun*. Soixante-dix modèles d'avions, cinquante missions aériennes et des graphismes somptueux, *Deadly Skies* sera mortel !



## Xbox La guerre sur Xbox

● La seconde guerre mondiale n'est pas le seul conflit à éveiller l'intérêt des développeurs de jeu. *Conflict : Desert Storm*, développé par Pivotal Games et édité par SCI, ressuscitera les fantômes de la





guerre du Golfe au sein d'une équipe d'intervention militaire de type Delta Force ou SAS, ceux-là mêmes que l'on peut trouver en Afghanistan en ce moment, en cherchant bien. Il s'agit d'action tactique qui privilégiera l'infiltration discrète aux coups de bazooka. Au vu des visuels disponibles, on admirera un souci du détail des plus réjouissants, bien que les décors manquent encore singulièrement de vie. Prévu pour l'hiver 2002 sur Xbox,

**Conflit :** *Desert Storm* devrait nous apprendre à marcher sur la pointe des pieds.

## GameCube L'arcade à la maison

Namco vient de confirmer les rumeurs faisant état de la sortie de *Smashing Drive* sur GameCube. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu d'arcade dans lequel vous dirigez un chauffeur de taxi un peu particulier. A l'instar de *Crazy Taxi*, vous devez réaliser vos courses dans un laps de temps le plus court possible mais la comparaison s'arrête là. Loin des joyeux mimes qui applaudissent vos exploits sous fond de rock aseptisé, l'éditeur a choisi



d'équiper votre véhicule d'armes plus ou moins destructrices ainsi que d'un kit nitro qui vous permettra d'atteindre une vitesse inimaginable pour un simple taxi. *Smashing Drive* devrait être disponible dans le courant 2002.



# MAXXI-GAMES

ENTREZ DANS L'AVENIR DU JEU VIDEO

6, RUE D'ARRAS - 75005 PARIS - M° CARDINAL LEMOINE - TÉL. : 01 44 07 03 77  
15, RUE GUY DE LA BROSSE - 75005 PARIS - M° JUSSIEU - TÉL. : 01 48 81 05 78

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H00 À 19H30

## PlayStation 2

- Metal Gear Solid 2
- Vampire Nights
- Soul Reaver 2
- Silent Hill 2
- Pro Evolution Soccer

Tél.  
Tél.  
899 Frs  
899 Frs  
899 Frs

## Dreamcast

- Virtua Tennis 2
- NBA 2K2
- Bomberman Online
- Head Hunter
- Shenmue 2

Tél.  
Tél.  
Tél.  
299 Frs  
Tél.

## PS1

- Tales of Destiny 2
- Final Fantasy Chronicles
- Final Fantasy Anthology
- Saga Frontier
- Coffret Lunar 2

449 Frs  
699 Frs  
699 Frs  
349 Frs  
649 Frs

- Dragon Warrior Monstars 2
- Dragon Warrior 3
- Zelda Oracle of Seasons
- Zelda Oracle of Ages
- Lufia

899 Frs  
269 Frs  
269 Frs  
269 Frs  
899 Frs

## Game Boy Advance

- Golden Sun
- Tactics Ogre
- Spider-Man
- H-Men Reign of Apocalypse
- Final Fight One

Tél.  
Tél.  
Tél.  
Tél.  
899 Frs

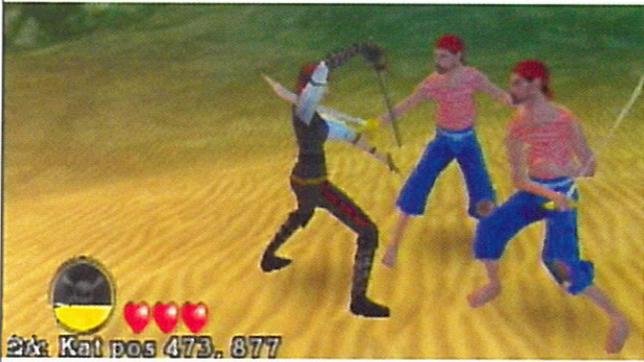
MAXXI-GAMES

Possibilité de vente par correspondance. Pour plus de renseignements, téléphonez au 01 44 07 03 77



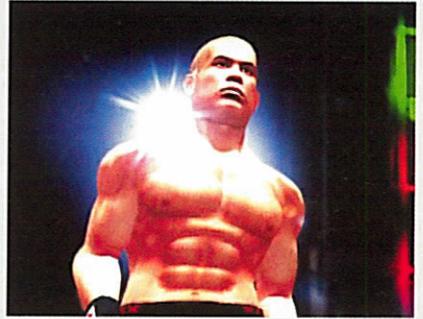
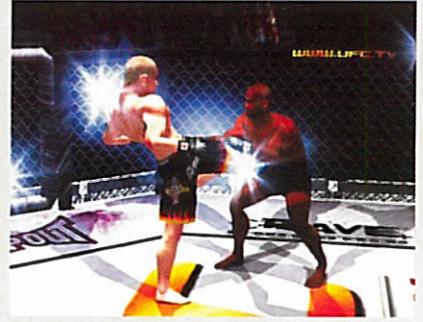
### PlayStation2 L'esprit du pirate

● *Pirates : Legend Of Black Kat* vous offre l'opportunité de devenir le temps de quelques parties un redoutable flibustier en quête de gloire et de richesse, à savoir Christian Payne, un jeune vaurien qui règle les conflits à coups d'épée ou mieux, de pistolet. Jouée avec ce personnage, l'aventure prendra des airs de jeu d'action avec de nombreux combats à la clé. Si vous optez pour la belle Katerina de Leon, le titre de Westwood Studio se verra davantage axé stratégie en vous obligeant à lier des alliances pour écraser certains ennemis. Tantôt sur l'eau, tantôt sur la terre ferme, les combats se déroulent en 3D mais ne semblent pour le moment pas à la hauteur des caractéristiques de la 128 bits de Sony. Une affaire à suivre...



### Xbox Simulation de bagarre réelle, mais sur un ring

● "Ultimate Fighting Championship" signifie "championnat de combat ultime" (tout de même), et désigne également le titre du prochain jeu de Crave Entertainment développé sur Xbox, avec "tapout" comme sous-titre, histoire de préciser qu'il s'agit d'une suite. Ce sport violent sera incarné sur la machine de Microsoft avec la modélisation de combattants réels, comme le poids moyen Tito Ortiz. La technologie du constructeur américain devrait se voir exploitée à bon escient, avec une représentation tout en finesse des muscles virils et des giclées de sang particulièrement appropriées.



### Xbox Les forces spéciales swattent la Xbox

● *SWAT : Global Strike Team* sera porté sur Xbox par Argonaut Games et Sierra, ceux-là mêmes qui ont réalisé *SWAT 3* sur PC, un jeu d'action tactique à la première personne dans lequel vous incarnez un chef d'équipe SWAT dans des environnements urbains réalistes. Cette fois, il s'agit toujours de jouer en équipe – présageant un mode multijoueur en écran partagé – mais dans le futur, appuyé par des armes plus puissantes que le mp5. Sierra a donc souhaité exploiter le même degré de réalisme que pour son opus sur la guerre civile mais dans un monde imaginaire, en lui ajoutant une dimension arcade à la *Virtua Cop*.



### L'émulation en deuil (Toutes plates-formes)

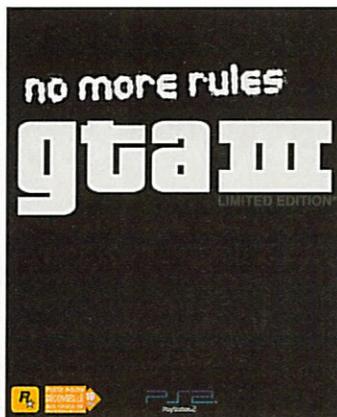
Si vous allez faire un tour sur le site [www.bleem.com](http://www.bleem.com), le site de bleem, vous constaterez que l'émulateur est mort, enterré, dégonné, occis, passé de l'autre côté. C'est plutôt triste, eu égard à l'excellent travail réalisé jusqu'à maintenant. Gageons qu'ils sauront renaître à leur manière, en conservant cet amour du jeu et des jeux.





## PS2 Les jeux font leur cinéma

Alors que *Alone In The Dark : The New Nightmare* sort en pack spécial comprenant le film *Seven* (au prix d'environ 400 francs), *Take Two* fait de même avec *GTA 3*, qui est en vente au même prix avec *Pulp Fiction*. En revanche, *Alone In The Dark* seul est vendu au prix habituel alors que *GTA 3*, lui, coûte environ 300 francs, et ça, c'est bien. Le pack concernant *GTA3* constitue un collector édité à 10 000 exemplaires et permet par ailleurs de disputer un concours visant à gagner une Ford Mustang, et ça, c'est motivant.



## PS One C'est Noël chez Sony

Il est désormais courant de trouver en magasin des packs regroupant plusieurs jeux PS One pour un prix très abordable. La dernière gamme Sony se nomme très logiquement "Playpack" et recense quatre séries de trois jeux, aux arguments ludiques inégaux, d'autant que tous les groupes ne sont pas vendus au même prix. Comme vous pouvez le constater, si vous êtes muni d'une loupe, le premier pack regroupe *Final Fantasy 7*, *Le Monde Des Bleus* et *Kuzco : L'Empereur Mégalo* (environ 300 francs), le second comprend *Formula*



*One 2000*, *Spyro 2* et *Coolboarders 4* (environ 300 francs), le troisième additionne *Gran Turismo* (premier du nom), *Le Monde Des Bleus 2* et *C12 : Final Resistance*, enfin, le quatrième pack est vendu environ 200 francs et renferme *Spyro 2*, le jeu d'aventure *Chine* ainsi qu'*Astérix Et Obélix Contre César*, inspiré du film du même nom.

## Xbox Jedi motivé



Obi Wan Kenobi, le futur Dark Vador de la dernière série *Star Wars*, sera également le héros du prochain jeu de LucasArts sur Xbox. Vous dirigerez donc le jeune homme opposé



aux forces maléfiques tandis qu'il lui faudra apprendre à maîtriser les pouvoirs de la Force et son sabre laser. Les captures d'écran laissent deviner des décors somptueux pour un jeu d'action/plate-forme propice aux acrobaties du plus bel effet.

## PS2 A poing nommé

Après une version PlayStation particulièrement mauvaise, Mike Tyson fait son grand retour sur la 128 bits de Sony dans un jeu subtilement intitulé : *Mike Tyson's Heavyweight Boxing*. Contrairement à son aînée, cette nouvelle mouture regroupe plus d'une dizaine de grands noms de ce sport comme Tim Witherspoon, Hasim Rahman ou bien encore Evander Holyfield. Ces célébrités se verront donc modélisées pour le jeu mais le plus intéressant est que leur style de combat a été également reproduit



pour l'occasion, de sorte que les fans puissent s'identifier vraiment à leur idole. Les aires de combat sont tout aussi prestigieuses puisque l'on retrouve de véritables sanctuaires comme le Caesar Palace ou le Madison Square Garden. Tendance qui commence à se démocratiser, on aura la faculté de créer son propre boxeur et de lui attribuer ses propres caractéristiques. De l'endurance à la vitesse en passant par la force, vous devrez ainsi prendre en compte une dizaine de facteurs. Qui a dit que la boxe était exempte de finesse ?

## PS2 Chinoisons un peu



*Shadow Hearts* désignera un jeu de rôles tactique au tour par tour qui se déroulera en Chine quasi contemporaine. Vous y incarnerez cinq personnages qui manieront autant les armes de poing que les objets magiques, le tout dans une ambiance "combat - gain d'expérience - gain de matériel plus puissant", tout en se transformant en créatures fantastiques.



## Xbox La main au panier

- *NBA Live 2002*, de EA Sports, devrait mettre tous les fans de basket-ball d'accord. La gestion des angles de caméra et la maniabilité de l'ensemble ne devraient avoir d'égal que la finesse et la précision des graphismes. On espère juste de tout cœur que l'animation des sportifs soit de la même trempe. Il sera possible de coacher ses joueurs, les motiver, effectuer des transactions commerciales en les revendant au marché noir... bref, aborder le sport de tous les niveaux possibles. On suppose donc que le jeu s'adressera tout autant aux joueurs occasionnels qu'aux fans assidus. Bien entendu, les sponsors officiels de même que les visages réels des joueurs ont été employés pour l'occasion, conférant au titre cet indispensable arrière-goût de réalité qu'affectionnent les simulateurs de vraie vie.

## GameCube Jouez aux boules avec votre singe

- Histoire de faire patienter les joueurs déjà fans de GameCube et spécialement de *Super Monkey Ball*, ce jeu qui apprend aux jeunes singes à faire la grimace, Sega a mis en ligne un petit programme sympathique sur le site <http://score.sega.com/games/supermonkeyball/contest> consistant à faire tenir en équilibre une boule sur un plateau aux formes de plus en plus tortueuses. Le jeu est libre d'accès et constitue même un concours pour les primates américains, donc si nous n'avons pas la possibilité de gagner de GameCube, nous pouvons au moins nous occuper utilement.



## GameCube, Xbox Le style, rien que le style



- *Dave Mirra Freestyle BMX 2* sera adapté sur Xbox et GameCube, comme l'on pouvait le présumer. Par rapport à la version PlayStation2, deux parks supplémentaires seront accessibles et le mode multijoueur sera gonflé à bloc. En revanche, on n'aura toujours pas la possibilité de créer de personnages et on n'aura pas la faculté pour la version GameCube d'introduire ses propres musiques dans le jeu.

## PS2 Jack Wade se convertit au Sonyisme

- *Headhunter* s'adapte sur PS2, en ce moment même, là, il se convertit de sorte que tous ceux qui n'ont pas de Dreamcast pourront le pratiquer sur une autre console. C'est donc une bonne nouvelle, en soi, la mauvaise étant que le titre ne bénéficiera d'aucune amélioration par rapport à son homologue Dreamcast. La version que nous avons pu essayer comportait les mêmes graphismes, la même maniabilité mais également le même dynamisme, le même humour, la même tension... aaaaahrrrrrrrrr !!!!!



## Miniaturisez votre N64 (N64)

<http://www.classicgaming.com/nestable/p64.shtml> est un site internet très intéressant. Un nintendomaniaque y décrit comment transformer sa N64 en console portable, ou du moins les étapes qu'il a réussi à franchir jusqu'à présent. Vous trouverez donc décrits en détails les composants, les outils et la patience nécessaires pour réaliser une entreprise aussi ambitieuse.

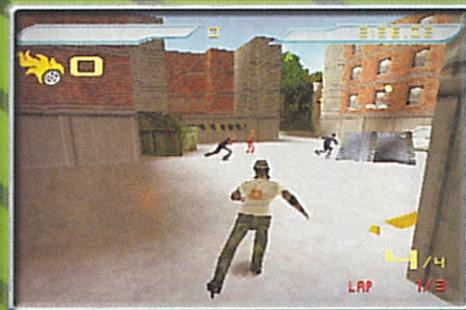
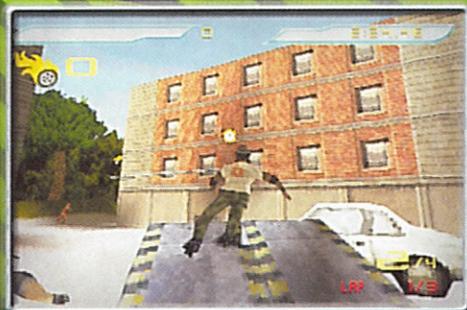
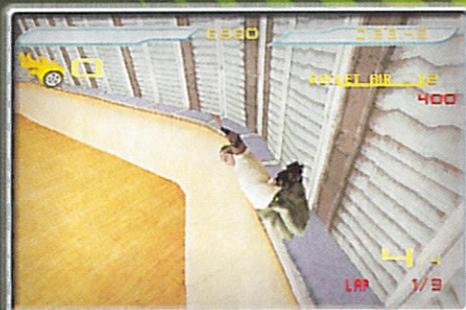


In this photo I have the Amimator hooked up to the 5.1V power. While it is off the scale, I figure it is drawing ~1.5amps





# X-TREME Roller



- ▶ Un spectacle de roller 100% adrénaline : vitesse, acrobaties et combats au programme !
- ▶ Des modes de jeux à couper le souffle : Extreme race, Stunt Contest, Time attack...

- ▶ 33 niveaux à concourir sur 9 circuits... de la Terre à la Lune
- ▶ Des décors inédits et une ambiance manga fun
- ▶ Un mode tournoi accessible à 2 joueurs



**RollerNet**

RollerNet.com

Retrouvez toute l'info roller en direct : news, vidéos, produits, événements, randos, compétitions...  
<http://www.rollernet.com>  
 le site référence de la glisse urbaine.



www.microïds.com

Copyrights © 2001 Microïds. "PS" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



## Xbox Servir et protéger, mais avec un gros calibre

● *Gunwalkies* désignera un jeu d'action à la troisième personne. La planète Tîlnag n'attend que vous pour déchaîner son écosystème peu accueillant, un scientifique mégalo ayant jugé qu'une colonie d'insectes géants était un bon début



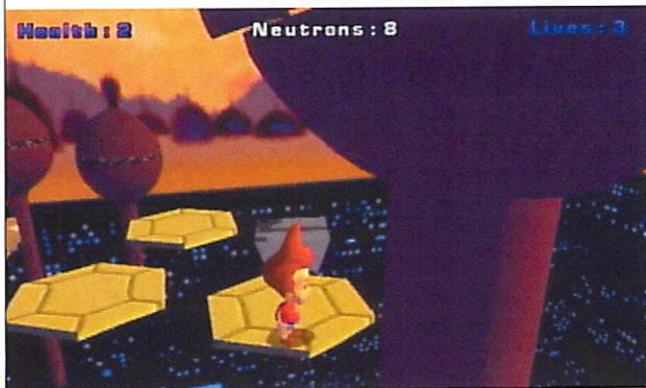
pour apprendre la politique. Vous voilà donc envoyé sur la planète insectoïde, officier de la gunwalkirie de votre état, pour y découvrir la vérité. Encore un titre Xbox qui devrait constituer un tour de force technologique, avec des effets de lumière épileptiques et des polygones nourris aux hormones.

## PS2 Un gamin qui a déjà la grosse tête

● *Johnny Neutron* désigne le titre du prochain jeu de THQ développé sur PS2. Vous y incarnerez un jeune garçon très malin et son chien robot. Vous évoluerez dans un jeu de plate-forme saupoudré d'aventure. Il y sera question d'extraterrestres, d'inventions extravagantes et de déplacements à bord d'un vélo volant ou d'un scooter gonflé au pluto-



onium. Le jeu devrait logiquement sortir en même temps que le film d'animation du même nom.



## GameCube Cultivez votre jardin, ça le fait pousser



● *Pikmin* est l'un des jeux GameCube qui se vend le mieux en ce moment et dès la sortie de la dernière machine de Nintendo. Rappelons que ce titre atypique disponible lors de la sortie de la Gamecube en Europe vous mettra dans la peau d'un spationaute échoué avec son vaisseau sur une planète étrange. Soucieux de réparer sa machine, il devra exploiter les ressources du sol (sous la forme de Pikmins, des créatures végétales susceptibles de l'aider) tout en luttant contre le temps. Fort de ce concept novateur et accrocheur (vous verrez), *Pikmin 2* est déjà en route pour la fin 2002. cent cinquante mille unités du premier opus ayant été vendues en deux semaines, Nintendo a une fois de plus lancé un "jeu-type" qui fera à coup sûr des émules.

## PS2 La localisation et ses petits privilèges

● On se demande, des fois... franchement... Actuellement, la PlayStation2 coûte environ 2000 francs chez nous, 2000 francs sans rien, avec juste une manette. Au Japon, Sony a annoncé que sa console allait baisser de prix encore une fois, aux alentours de 1800 francs, tandis qu'aux Etats-Unis, ils la payent toujours dans les 2200 francs. En revanche, ils peuvent déjà acquérir *Metal Gear Solid 2* alors que le jeu n'est pas encore en vente au Japon, puisque les Japonais ne fêtent pas Thanksgiving. La question qui nous intéresse est donc de savoir si nous allons profiter rapidement de la baisse de prix de la PS2, parce que *MGS2*, on le sait, arrivera seulement aux giboulées.



## Boîte de conserve à réactions (Xbox)



Les robots se souviennent parfois qu'ils ont été des camions, des scooters ou des avions. Dans cette optique, Rage a décidé de développer un jeu qui combine les deux. *Gun Metal* vous propose de piloter un engin hybride prompt à adopter l'une ou l'autre forme afin de mener de furieuses batailles dans un futur incertain. Vous pourrez donc voler, marcher, utiliser deux pistolets en même temps et brûler des arbres au passage, ce qui fera de la place mais supprimera de l'oxygène.

# ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

"Ce quatrième opus des aventures d'Edward Carnby sur PSOne s'annonce particulièrement réussi." Joypad

"Un graphisme comme on aimerait en voir plus souvent." Joystick

"Un jeu magnifique, une gestion de la lumière bluffante!"  
PSOne Magazine

Vous n'êtes sûr de rien, sauf d'avoir peur!

ALONE  
IN THE  
DARK  
THE NEW NIGHTMARE

BB  
FCM



INFOTRACK HOTLINE [ @ www.fr.infogrames.com ] @ solutions 0892 68 30 20 11 @ 3615 Infogrames 1

www.aloneinthedark.com



### Xbox Jeu à patcher

● A croire que la technologie PC entraîne une façon de penser PC puisque *Dead Or Alive 3* se verra accompagné à sa sortie sur Xbox de niveaux et de personnages supplémentaires, disponibles sur des sites Internet ou des CD accompagnant des magazines de presse spécialisée. Cette décision n'est certainement pas sans relation

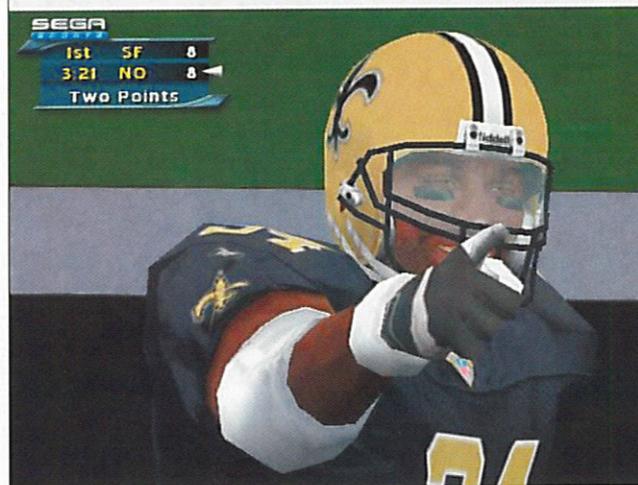


avec la grogne des fans qui s'est manifestée sur le site de Tecmo, en raison du petit nombre de personnages. Il s'agira donc d'acquiescer son *Dead Or Alive 3* en magasin et de le patcher ensuite à l'aide du disque dur de la Xbox. L'idée est bonne dans la mesure où votre jeu préféré pourra se voir enrichi de quelques niveaux mais souhaitons qu'elle ne soit pas exploitée pour corriger les erreurs d'un produit qui a révélé quelques lacunes.

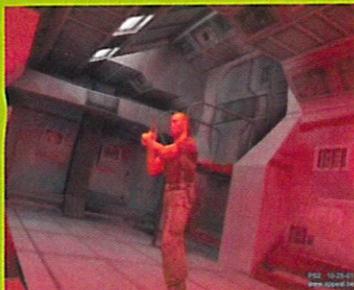
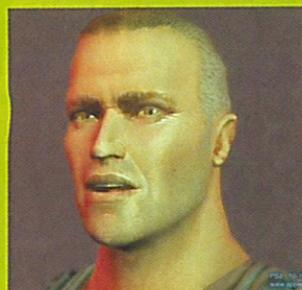


### Xbox Chargez !

● *NFL 2K2* de Sega Sports arrive sur Xbox avec son lot d'améliorations par rapport aux versions antérieures. Cette fois-ci, l'argument dominant devrait résider dans la manipulation du quarter back qui adopterait un comportement "réaliste", histoire de ne pas envoyer son équipe à la charge comme un troupeau de taureaux épileptiques. Les passes de balle seraient également plus efficaces, démontrant une maîtrise peu commune de l'intelligence artificielle de l'équipe en général. Ajoutez à cela des modèles de joueurs photo réalistes soutenus d'animations faciales qui ne feraient pas honte à un singe et vous aurez déjà un aperçu fort réjouissant de l'ensemble. Il sera d'autre part possible de visionner un match de la même façon qu'une retransmission télévisée, comme pour satisfaire un peu plus le joueur dans son ego. Avec toutes ces possibilités, le football américain va devenir aussi abordable que le ping-pong...



### Hors du temps, hors de l'espace (PS2)



*Outcast* se rappelle à notre souvenir depuis le premier épisode sorti sur PC il y a une paire d'années. Jeu d'aventure prenant place dans un univers futuriste original menacé d'extinction, vous deviez prendre les rênes de l'avenir en vous servant plus de vos neurones que de votre blaster lourd. *Outcast 2* apparaîtra sur PS2 courant 2002, tout comme son homologue PC et présage des moments fort dépaysants. Le titre sera soutenu par des visuels de toute beauté et devrait exploiter le gameplay qui a fait le succès du premier opus.

ÇA PASSE

...OU ÇA CASSE!



exposition  
**BURNOUT**  
FIN 2001  
COMPRESSION METAUX  
ET PLASTIQUES  
dimensions 1 METRE<sup>3</sup>  
WWW.BURNOUTGAME.COM

**AKkaim**

WWW.ACCLAIM.COM  
A VISITER SUR WWW.BURNOUTGAME.COM

Playstation 2

Trucs, Astuces, Solutions Complètes  
au 08 92 68 24 68 ou au 3615 ACCLAIM®  
2-11 Film

**Criterion**  
GAMES

avec  
**mobistore**

Acclaim Entertainment, Inc. presents a Criterion Games production. Burnout™ developed by Criterion Games. All rights reserved. © 1998 - 2001, Criterion Software Limited. Burnout is a trademark of Criterion Software Limited. Burnout is a trademark of Criterion Software Limited. Distributed by Acclaim Distribution, Inc. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



## PS2 Bizzardry

Wizardry, une série de jeux d'action-rôle popularisée sur PC (ils en sont au huitième épisode), enfantera une version PS2 qui ne détonera avec ses parents. Les développeurs d'Atlus ont retenu leurs leçons par cœur et exploitent sans aucune vergogne les archétypes les plus ressassés de l'héroïc fantasy. Des donjons, des dragons, des princesses en danger, etc., de quoi donner un coup de vieux à certains d'entre nous pour des combats au tour par tour contre une douzaine d'ennemis en même temps, le tout dans des couloirs en enfilade et secondé d'une épée magique +25. Les développeurs eux-mêmes se réclament de cet héritage "papier-stylo" du jeu de rôles, qui, effectivement, avait pour avantage de se parler en face, tout au long de la nuit. Pour l'heure, voici quelques images de cette future version PS2 qui ne nous dépassent pas vraiment mais ne sont pas pour autant dénuées d'intérêt.



## GameCube, Xbox, PS2 D'un coup, tout s'éclaire

Nocturne est un jeu développé sur PC par Terminal Reality en 1999. Doté d'un moteur graphique très gourmand en ressources mais très performant à l'époque, le titre vous met dans la peau d'un investigateur du surnaturel confronté à tous les archétypes du cinéma horrifique : vampires, loups-garous, morts-vivants et démons de tous poils. Vous dirigez votre personnage en vue à la troisième personne en évoluant dans des décors fixes façon *Resident Evil* mais pour un jeu qui se veut plus orienté "action" que ceux de la série de Capcom. Après le succès de *Nocturne*, Terminal Reality ne s'est pas arrêté en si bon chemin et a réalisé une trilogie fondée sur l'histoire du *Projet Blair Witch*, cette fiction qui a voulu se faire passer pour un documentaire. Etant donné que *Nocturne* serait prévu pour être adapté au cinéma (déjà...), voire dans une série télé, *Nocturne 2* se profile à l'horizon de toutes les machines nouvelle génération (PC compris), et c'est ça qui nous intéresse. Notez que les images qui décorent cette news sont tirées de la version PC de *Nocturne* premier du nom.



## Le meilleur du premier, du second et un peu plus (Xbox)



*Tony Hawk's Pro Skater 2X* sort en ce moment même aux Etats-Unis. Forts de leur savoir-faire en matière de jeux vidéo et de marketing, Activision et Treyarch ont su compiler l'ensemble des niveaux de *Tony Hawk 1* et *2*, en rajoutant cinq niveaux "exclusifs"

à la version Xbox du titre. Par exemple, l'un d'eux comprend une discothèque comportant des tas de rampes lumineuses à grunder, mais pas de strip-teaseuses, désolé. Les graphismes sont plus fins et détaillés que jamais, et le gameplay tient le haut du pavé dans la série – le contraire eût été fort dommage, d'ailleurs. Histoire de motiver autant le hardcore-gamer fan de la série que le nouveau venu qui n'a jamais tenu de manette, les cinq niveaux dédiés à cette version ne seront accessibles qu'une fois les huit précédents parcourus.

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

sans astuces

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

avec astuces

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

3615 **astuces**<sup>®</sup>  
 **08 926 88 782**

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

**0899 707 303**

Accès par  
Internet [www.mobiles.fr](http://www.mobiles.fr) Et par  
Linea **3617 MONMOBILE**

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

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

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces**<sup>®</sup> est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel - **3615 astuces** - ou téléphone - **08 926 88 782**.

# playbox

## TESTS

P25 - PS2  
Grand Theft Auto 3

P30 - PS2  
Burnout

P32 - PS2  
Soul Reaver 2

P34 - PS2  
Jak & Daxter

P36 - PS2  
Silent Hill 2

P38 - PS2  
World Rally Championship

P39 - N64  
Mario Party 3

P40 - PS2  
SSX Tricky

P42 - PS2  
The Simpsons : Road Rage

P43 - PS2  
SpyHunter

P44 - PS2  
Hostile Territory : Smuggler's Run 2

P46 - PS2  
Baldur's Gate : Dark Alliance

P48 - DC  
Virtua Tennis 2

P50 - PS2  
Shaun Palmer's Pro Snowboarder

P51 - PS2  
Pro Evolution Soccer

P52 - PS2  
Age Of Empires : Age Of Kings

P53 - PS2  
NBA Live 2002

PS2 | Take2

Grand Theft Auto 3



PS2 | Eidos

Soul Reaver



PS2 | SCEE

Jak & Daxter



PS2 | Konami

Silent Hill 2



jeu à posséder  
absolument !



Super



Bon



Peut mieux faire



Nul

## TESTS EXPRESS

P54 - PS2  
Batman : Vengeance

P54 - PS2  
Portal Runner

P54 - PS2  
Supercar Street Challenge

P54 - PS One  
Tony Hawk's Pro Skater

P56 - PS2  
Tarzan Freeride

P56 - PS2  
Dark Native Apostle

P56 - DC  
Floigan Bros, épisode 1

P56 - PS2  
Victorious Boxers Ippo's Round To Glory

P57 - PS2  
18 Wheeler American Pro Trucker

P57 - PS2  
NHL Hitz 2002

P57 - PS One  
Winnie L'Ourson C'Est La Récré

P57 - PS One  
Syphon Filter 3





PS2



# GTA3



Force est de constater que les premiers épisodes de Grand Theft Auto sur PlayStation étaient déjà très appréciés par une majorité de joueurs. Les graphismes en 2D en vue du dessus avec le personnage principal gros de cinq pixels n'enlevaient presque rien au plaisir de jouer ; cette fois, c'est différent : vous ne lâchez pas la manette !

● Cet opus inédit de la série des Grand Theft Auto se trouve totalement en 3D. Cette nouvelle dimension à laquelle s'ajoute la puissance de la PlayStation2 nous confère un des meilleurs jeux de la dernière machine de Sony. Si vous ne l'avez pas encore compris, GTA3 constitue un titre magnifique, disposant

## Grand Theft Auto 3

Take2/DMA

Simulation de gangster  
Moins de 400 francs  
1 joueur  
Plus : Génial  
Moins : Radio répétitive

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



# 95%



Lorsque la voiture flambe, il vaut mieux se sauver rapidement car c'est le signe d'une explosion imminente.

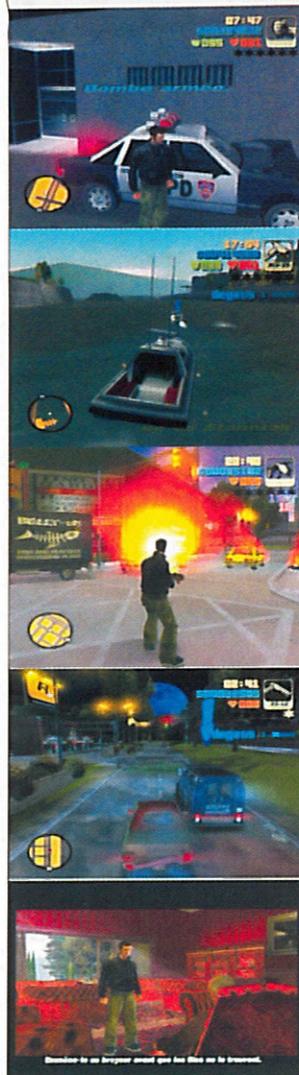
d'une réalisation incroyable et d'un gameplay exemplaire. Pourtant, le sujet choisi peut en effrayer certains et pose certainement un cas de conscience à d'autres car le joueur se doit d'incarner un gangster au sang très froid. Le passage à la 3D et l'effort de réalisme apporté par les concepteurs donnent un jeu plus vrai que nature. Rappelons que GTA3 est "déconseillé" aux moins de seize ans et pour cause... Les vols, les meurtres et tous les actes de délinquance sont repré-

sentés. Toutefois, il s'agit d'un excellent moyen de canaliser son agressivité... à moins que cela ne développe une attitude particulière, susceptible d'avoir des répercussions dans la vie quotidienne ? La polémique sera certainement récupérée à un moment où un autre mais laissons-la aux spécialistes... Une fois ces notions intégrées dans votre esprit, nous sommes en

mesure d'évoquer les efforts colossaux fournis par ces fous qui travaillent chez DMA Design. L'équipe de développeurs nous a concocté un soft fouillé comme rarement. Même sans suivre le scénario et les

missions proposées, il y a toujours quelque chose à faire à Liberty City. L'histoire commence alors que vous vous échappez d'un fourgon de prisonniers. Après avoir emprunté une voiture avec un autre détenu, vous partez vous réfugier dans un entrepôt de Portland à Liberty City, annoncée comme la ville la plus décadente des Etats-Unis. Cette cité s'avère en fait composée de trois îles (Portland, l'île de Staunton et Shoreside Vale)

## Une vie paisible

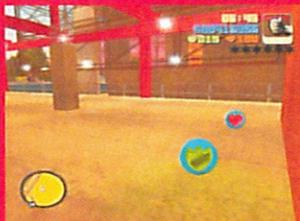


Les missions que vous proposent les différents caïds et contacts que vous rencontrez sont très variées. Tout y passe : vol de voiture, transport de personne ou de marchandises, récupération, sauvetage, poursuites, assassinat, destruction... Il faut éviter la police ou les gangs car ils désapprouvent souvent vos actions. La ruse est parfois une bonne solution, le reste du temps il vaut mieux éliminer toute résistance. Chaque mission réussie rapporte de l'argent. On notera un petit clin d'œil au jeu Driver de Reflections avec la mission Tanner, l'agent double dans laquelle il faut descendre un flic sous couverture infiltré dans le milieu.

## Des items bien utiles

Il faudra repérer et savoir retrouver ces divers items en cas de besoin. Disséminés dans toute la ville, les armes, la vie, le bouclier, les pilules de speed, les

étoiles anti-police, les paquets d'argent et les missions secrètes de destruction seront d'une grande utilité.



GTA

Sorti en janvier 98, le premier volet de *Gran Theft Auto* n'est pas resté inaperçu. Vous interprétiez le rôle d'un jeune malfrat faisant tout pour devenir le nouveau caïd de son clan mafieux. Le fun était au rendez-vous malgré une réattribution d'un autre âge qui montrait l'action vue de dessus. Ce jeu serait certainement resté anecdotique si une certaine association de gens bien pensants (inutile de rappeler leur nom sous peine de pub gratuite !) n'avait pas remué ciel et bêtise pour en interdire la vente. En effet, la liberté de violence qui vous permettait d'écraser des vieilles, piquer des bagnoles, revendre de la drogue et, comble du comble, tuer un flic, avait fortement choqué ces hypocrites du dimanche qui n'osent toujours pas s'attaquer à de plus vieilles institutions comme le cinéma ou la télévision (quel courage...). Beaucoup de bruit pour pas grand-chose finalement...



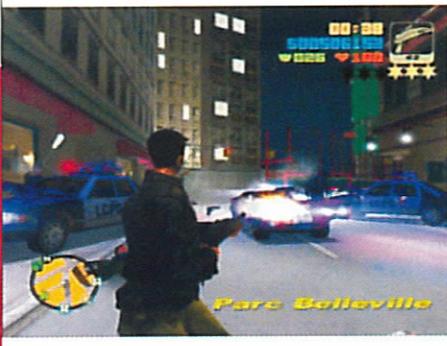
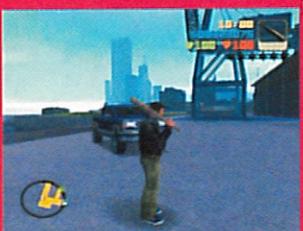
auxquelles on accède au fil de la progression. Votre compagnon vous indique l'adresse d'un club tenu par un nommé Luigi. Ce dernier serait susceptible de vous dépanner

en cas de besoin et éventuellement vous trouver du boulot... C'est ici que l'on commence à découvrir l'ampleur du trésor vidéoludique car l'illusion de vie est

L'arsenal

Les armes sont disséminées dans la ville sous forme d'items souvent bien cachés mais elles peuvent aussi être achetées en magasins spécialisés ou dans les surplus de l'armée. Vous aurez l'occasion d'utiliser

une batte de base-ball, un 9mm, un Uzi, un fusil à pompe, un lance-flammes, un fusil d'assaut (russe et US), un fusil à lunette, des grenades, des cocktails Molotov et un bazooka.



Il faut parfois calmer les ardeurs de la police...

de voiture) mais la plupart font partie de gangs locaux. Les disputes, les bagarres et parfois les règlements de compte ont lieu sur les trottoirs. Bien sûr, vous pouvez aussi sortir un conducteur de son véhicule pour prendre sa place. Si vous attendez trop longtemps pour démarrer, il tentera de récupé-

troublante. Rien qu'en vous dirigeant vers ce fameux club, vous serez surpris à chaque pas. Les gens se promènent, certains ont des activités (shopping, cybercafé, prostitution, proxénétisme, vol



Avec un peu de ruse, votre garage peut contenir jusqu'à six bolides.

rer son bien et vous frappera à la première occasion. Ceux qui sont armés n'hésiteront pas à vous tirer dessus. Lorsqu'une personne est abattue, une ambulance arrive pour la secourir et quand un incendie se déclare, les pompiers surgissent sirènes hurlantes. Le trafic est important et se modifie en fonction du quartier et de votre propre véhicule. Là encore, l'intelligence artificielle se révèle performante. Les autres automobilistes suivent le code de la route mais certains n'hésitent pas à enfreindre la loi provoquant fréquemment des accidents, sans pour autant que vous y soyez mêlé. La police veille mais ne réagira que si elle



Ce garage permet de réparer et de repeindre les voitures pour échapper à la police.

vous voit voler une voiture, tuer quelqu'un ou si vous vous attaquez directement aux forces de l'ordre. Des étoiles s'allument en haut de l'écran afin de préciser le niveau de poursuite. Les trois premières étoiles équivalent à être poursuivi par des voitures de police et éventuellement faire face à des barrières ou des cars de police. A la quatrième étoile, un hélicoptère va faire son apparition. A la cinquième étoile, le FBI s'en mêle et à la

dernière étoile, c'est l'armée qui se déplace.

L'heure de la journée avance et le climat évolue. On peut admirer le lever et le coucher du soleil. Seulement si les variations climatiques sont clémentes car il faudra compter avec les caprices d'un



brouillard plus ou moins opaque et de différents types de pluie (du crachin aux orages violents).

En montant dans une voiture, le radio se met en route. On y retrouve les plus grandes tendances musicales mais les nombreux canaux diffusent les mêmes morceaux en boucle (comme les vrais en fait) que l'on arrive à connaître rapidement mais il est toujours possible d'éteindre la radio.

La voiture n'est pas le seul moyen de transport. Vous aurez l'occasion de voyager en train par la ligne aérienne desservant 24 heures sur 24 trois stations à Portland. Le métro rejoint les trois îles ainsi que le bateau, mais préférez les vedettes de la police, elles sont armées et plus rapides !

Notre gangster peut marcher, courir, sauter pas très haut et se blesse lors des grosses chutes. Il a également la capacité de frapper à l'aide de ses poings et de recourir à une foule d'armes qui se dévoilent au fil des missions.

Après quelques boulots de base pour Luigi, les vraies missions de gangster s'enchaînent. Les contacts se multiplient et l'argent s'amasse, ce

## La vie quotidienne

Nous nous devons d'illustrer la diversité des actions des nombreux habitants de Liberty city car leur quotidien s'avère complexe et dangereux. Malgré quelques incohérences, l'intelligence artificielle demeure très efficace.



## Objectifs secondaires

Il est possible d'endosser la fonction du chauffeur de certains véhicules comme la police, les pompiers, les ambulances ou les taxis. Il existe aussi des véhicules garés qui proposent des missions annexes comme des courses aux checkpoints.



SASBA



## GTA 1969 London



Ce volet, sorti dix-huit mois après le premier épisode (juin 99) fut le premier add-on à voir le jour sur PlayStation. Vous pouviez vous procurer *GTA London* à 180 francs, alors que le prix d'un jeu neuf tournait aux alentours de 370 francs. Mais

attention, il n'était réservé qu'aux propriétaires de la version originale, sinon il était impossible à lancer ! Le principe était identique : parcourir Londres et effectuer diverses missions pour le compte de quelques brigands. Cela allait du passage à tabac à l'attentat à la voiture piégée contre un bar rival. La réalisation apparaissait toujours aussi faiblarde avec des pixels à gogo et une animation désastreuse. Ce *GTA* souffrait tout de même de la concurrence impitoyable de *Driver* qui sortit le même mois...



Les nombreuses caméras ajoutent un côté cinématographique.

qui s'avérera salutaire pour l'achat d'armes, repeindre, piéger ou réparer les voitures. Le radar mentionne les contacts susceptibles de proposer du travail mais vous avez

toujours le moyen de gagner de l'argent de poche en prenant la place d'un chauffeur de taxi, d'un ambulancier, d'un pompier ou d'un flic, en volant une voiture et en activant la touche adéquate. Le beeper et certaines cabines téléphoniques servent également

à l'attribution des missions. La totalité de celles-ci s'élève à soixante-treize mais ce chiffre ne représente qu'une partie des objectifs de *GTA3*. Au cours de votre périple, vous

visitez successivement les trois îles avec la possibilité de revenir dans les précédentes. Portland désigne la zone industrielle (les docks, le quartier rouge, des entrepôts, des usines, des marchés, des garages...) disputée par plusieurs gangs. L'Île de Staunton est le quartier des affaires. Les riches, les puissants et les grandes sociétés se la partagent le jour et la désertent la nuit. Enfin, Shoreside Vale constitue le quartier résidentiel où habitent les gangsters les plus parvenus. Chacun des ces quartiers renferme une foule d'objectifs secondaires à trouver pour terminer le jeu. Les statistiques du joueur



## Cartes postales

Les graphismes des décors sont particulièrement soignés. Une telle diversité et le degré de détail sur une

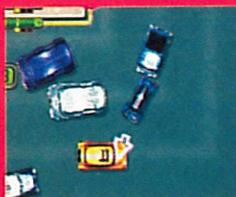
si grande superficie forcent l'admiration. Quelques photos de notre voyage à Liberty City...



## Stuntman

Les développeurs ont ajouté une dimension acrobatique à *GTA* en proposant de réaliser des prouesses. À Portland, ces cascades se repèrent grâce aux tremplins placés stratégiquement. Par la suite, il faudra chercher un peu plus. Les cascades déclenchent un ralenti de l'action et offrent une forte rémunération lorsqu'elles sont réussies.





Le dernier opus de la saga *GTA* réalisé sur PlayStation débarqua dans les bonnes crémeries en décembre 99. Ce volet reprend encore et toujours le même but : incarner un truand sans scrupules qui accomplit sur commande une série de forfaits pour divers clans mafieux. Pour recevoir les ordres de missions, vous devez vous arrêter aux cabines téléphoniques et, par exemple, braquer une banque, poser une bombe ou exécuter une victime. Certaines épreuves étaient chronométrées, et les nombreuses patrouilles de police vous obligeaient à quelques séances de poursuites endiablées. Malheureusement, la réalisation restait en 2D et aucune réelle innovation ne venait relancer l'intérêt. Il a fallu attendre la PS2 pour se prendre une claque monumentale dans le concept de liberté. Les casiers vierges vont devenir aussi rares que les policiers honnêtes avec *GTA3*.

Il existe différents moyens de transport à Liberty City.

(pourcentage d'avancée, nombre de missions, cascades, véhicules détruits, gangsters tués, millimètres de pluie tombée, paquets récupérés, précision, distance parcourue, kilos d'explosifs utilisés...) donnent une idée un peu plus précise des objectifs parallèles à atteindre. La sensation de liberté est telle que l'on passe des heures à se promener sans entamer une seule mission. Lorsque le personnage meurt ou se fait attraper par la police, on se retrouve simplement devant



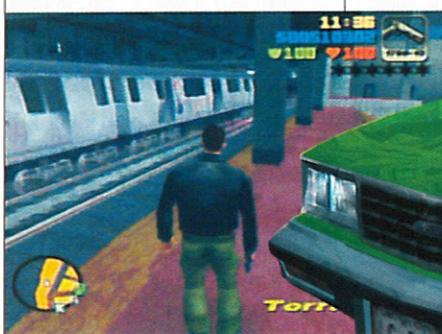
l'hôpital ou le poste de police le plus proche, dépouillé de ses armes. Autant dire qu'on ne meurt jamais et que les parties s'enchaînent sans que l'on s'en aperçoive. Les fans de *GTA* mais aussi de *Midtown Madness* et autre *Driver* seront particulièrement abasourdis par les qualités de *Grand Theft Auto 3*. La recherche du détail est époustouflante et il vous faudra des jours pour intégrer les méandres des rues et ruelles de chaque quartier et des semaines pour venir à bout de toutes les missions du jeu.

Ce nouveau phénomène vidéoludique saura ravir tous les joueurs en mal de nouveauté. Toutefois, il faudra réussir à mettre sur pause pour se nourrir et ne pas essayer de faire les mêmes choses dans les rues de votre quartier !

MHZ

## Le parc automobile

Le nombre total de véhicules est considérable. Toutefois, certains types des voitures ne se trouvent que dans des quartiers bien précis et les voitures de gangs ne sortent jamais de leur territoire. Il est fréquent de croiser des voitures correspondant à celle que vous avez choisie.



Si une voiture vous intéresse, il suffit de virer son conducteur !

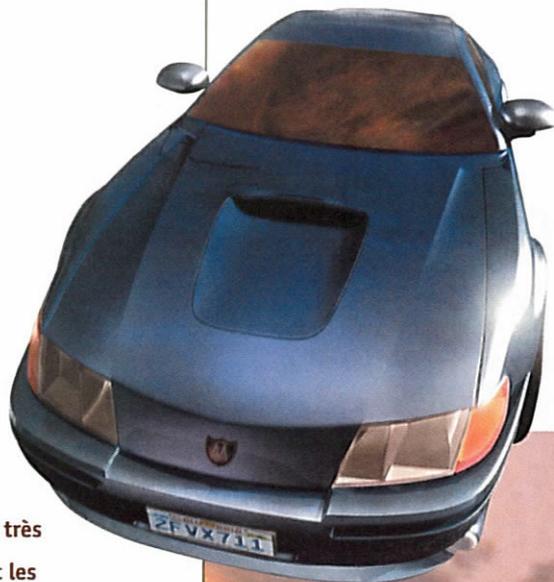




PS2

# Burnout

Burnout ne révolutionne pas le monde de la course vidéoludique mais propose une expérience encore rare dans le genre, avec des poursuites très prenantes en ville et dans une circulation forçant les poussées d'adrénaline. Devenez un chauffard fou !



C'est avant tout l'aspect réaliste des décors et des situations qui confère un intérêt particulier aux

courses, cependant le nombre incroyable de véhicules contrôlés par la machine y est aussi pour beaucoup. En effet, lancé à pleine vitesse sur les routes disséminées aux quatre coins du globe, il faut rallier chaque checkpoint en zigzaguant entre les innombrables

## Burnout

Acclain

Course en ville  
Moins de 400 francs  
1-2 joueurs  
**Plus :** Sensations assurées  
**Moins :** Trop peu de circuits

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



91%



C'est ce que l'on appelle un soleil !



La jauge de boost est remplie et donc utilisable.



## Slow Motion

Les replays s'avèrent parfois très intéressants à revoir car les chocs se transforment rapidement en carambolage mettant en scène plusieurs véhicules qui volent en tous sens. On regrettera que les caméras disponibles ne laissent pas plus de liberté au joueur, espérons que la version définitive propose une caméra pour les gros plans.





Nos captures ne rendent pas hommage aux efforts des graphistes.



véhicules et éviter à tout prix les accrochages ou les accidents. C'est ici que se situe l'originalité du soft. Chaque fois que le joueur heurte un autre véhicule ou un mur à grande vitesse, la voiture se déforme en temps réel et le choc (ainsi que les vols planés qui s'ensuivent) fait immédiatement l'objet d'un replay. Ensuite, le joueur reprend sa course sans trop perdre de temps. Après la course, on aura l'occasion de revoir chaque accident au ralenti (à l'endroit et à l'envers) et de les décortiquer à l'aide de diverses caméras. C'est sans doute l'une des raisons pour laquelle les différents bolides ne constituent pas les répliques exactes de véritables produits de constructeurs automobiles. Ces derniers n'apprécient pas que l'on froisse leur rôle...

Un autre point très intéressant réside dans une jauge de boost qui permet d'atteindre des vitesses saisissantes. Encore faut-il réussir à la remplir ! Une fois la maîtrise des bolides acquise, il ne reste plus qu'à découvrir les différents tracés car la seule façon de remplir la jauge est de contrevenir à la loi le plus possible ! Ainsi, les sens interdits, les dérapages contrôlés, rouler à contresens et frôler les autres véhicules sont directement récompensés par une augmentation de celle-ci. Lorsqu'elle est pleine (et uniquement dans ce cas), on a la faculté de l'utiliser à l'aide d'une touche et ainsi accroître sa vitesse. Si l'on maintient la touche enfoncée et qu'en outre on continue à rouler (par



Peu d'éléments du décor sont destructibles.

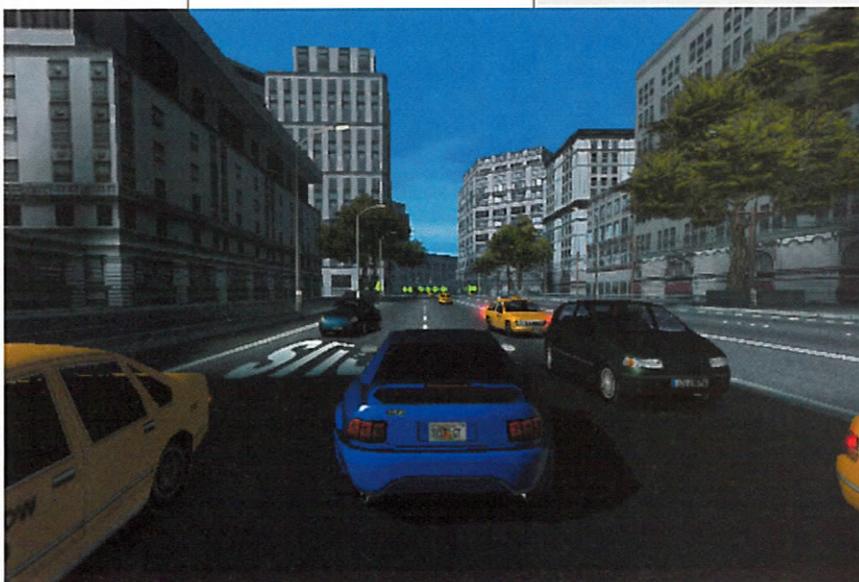
exemple) en sens inverse, la jauge se remplit automatiquement conférant un boost illimité. Seuls un accident ou le retour à une conduite "normale" la font redescendre et la rendent inutilisable. Les tracés ne se révèlent pas très nombreux mais les développeurs ont pensé à les produire en sens inverse, à des heures différentes de la journée et dans des conditions climatiques particulières. Plusieurs assemblages de circuits sont également disponibles et offrent des challenges relativement difficiles.

Tout l'intérêt de *Burnout* réside donc dans le non-respect du code de la route, ce qui confère un plaisir immense à tous les pilotes en herbe avides de chaos et de sensations fortes mais aussi à tous les autres qui n'ont pas l'habitude de tant de pression au volant.

MHZ

## EN BONUS

Plusieurs véhicules se débloquent au fil de la progression. Outre des voitures plus puissantes, vous aurez l'opportunité de conduire un bus et un camion. La vitesse ne constitue pas leur point fort et il est souvent difficile d'atteindre les checkpoints. En revanche, personne ne leur résiste !



57553





PS2

# Soul Reaver 2

Voilà bientôt deux ans que la vengeance de Raziel s'est terminée... en queue de poisson. Nous n'en pouvions plus d'attendre un dénouement à la saga de Legacy Of Kain. C'est finalement sur PS2 que le charismatique vampire a décidé de planter ses crocs pour son ultime (?) festin...

● Les nombreux fans de Raziel avaient été fortement déçus par la pseudo fin de *Soul Reaver* et son indigeste "To Be Continued" en guise de dessert. L'argument avancé à l'époque reposait sur le fait que les programmeurs n'avaient pas eu le temps d'intégrer les nombreuses idées prévues au départ et qu'il se

révélaient plus judicieux de scinder les fantastiques aventures de Raziel en deux parties. La vérité était malheureusement moins glorieuse. Le calendrier commercial et les impératifs budgétaires avaient "forcé" l'éditeur à sortir son hit pour renflouer les caisses, au détriment du scénario et de la crédibilité du jeu...

Depuis deux longues années, les accros de la saga *Legacy Of Kain* rongeaient leur frein comme des exilés en attendant un hypothétique signe de vie de leur vampire



Les bornes de sauvegarde ont le même aspect que dans *Blood Omen*.

préférée. Le Père Noël 2001 va faire des heureux chez les joueurs gothiques qui ne sortent jamais sans leur écharpe de deux mètres et qui ne pensent qu'à empaler tout organisme vivant. Avec *Legacy Of Kain : Soul Reaver 2*, les fans ne sont pas déçus. En effet, l'aventure reprend exactement au moment où le premier opus s'arrêtait. Après avoir parcouru de long en large le pays de Nosgoth à la recherche de Kain pour assouvir sa soif de vengeance, Raziel retrouve enfin celui qui est la source de tous ses maux dans la salle du Chronoplast. Malheureusement, Kain s'enfuit à travers le temps en franchissant le portail temporel. Raziel n'a d'autre choix que de suivre Kain sans connaître sa destination. De l'autre côté du portail, Raziel tombe écharpe à nez sur Moebius. Ce dernier lui apprend qu'il se trouve dans une époque antérieure à sa malédiction vampirique, du temps où il était encore un Sarafan,

un prêtre guerrier chasseur de vampire. Il lui révèle également que Kain ne fut qu'un pantin manipulé, comme lui, et que son véritable ennemi ne s'est pas encore dévoilé. Au cours de son périple, Raziel va découvrir les secrets cachés de la race ancienne et mystérieuse de Nosgoth, et mettre à jour la machination qui se trame derrière la corruption des Colonnes et le génocide des vampires. Alors que la précédente version débutait avec un tutorial permettant de se familiariser avec les nombreuses manipulations du personnage, les nouveaux venus risquent de galérer un peu avant de se sentir à l'aise dans leur nouvelle peau de vampire. En effet, Raziel poursuit sa vengeance avec les pouvoirs

## Soul Reaver 2

Crystal Dynamics

Action/Aventure  
Environ 400 francs  
1 joueur

Plus : La classe de Raziel  
Moins : Trop linéaire

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



89%



Raziel possède une trentaine de nouveaux pouvoirs.



## Finish him !

Raziel a la capacité d'achever ses victimes de manières différentes en fonction de l'arme utilisée. Avec une épée, il décapite les adversaires. Une lance empale tout contrevenant. Une hallebarde coupe en deux les ennemis. N'oublions pas l'immolation qui réchauffe !



acquis dans *Soul Reaver* en tuant ses six frères de dents. Le principe de l'aventure s'avère donc légèrement différent. Vous incarnez toujours Raziël dans un jeu d'action/aventure entièrement en 3D à la recherche de Kain.



Ces poteaux servent de check point. Si vous mourez, vous reprenez la partie à cet endroit.

Alors que votre principal objectif était de gagner de nouvelles capacités en éliminant vos anciens compagnons qui faisaient office de Boss, ici, votre aventure se résumera en deux principales activités : explorer le monde de Nosgoth à travers le temps et l'espace, et résoudre les énigmes des Forges pour donner de nouveaux pouvoirs à la Soul Reaver. Les phases d'explorations consistent à avancer dans le pays de Nosgoth en combattant de nouveaux ennemis (humains, animaux, ectoplasmes vampiriques et autres charognards spectraux...), en inspectant les décors pour trouver son chemin et en regardant les cinématiques vous expliquant l'histoire. Les énigmes constituent votre deuxième passe-temps et se déroulent dans les sept Forges éparpillées sur la carte. Elles vous octroient la faculté d'améliorer les compétences de la Soul Reaver grâce à sept éléments (esprit, ténèbres, lumière, feu, air, terre et eau). Ces énigmes reposent souvent sur la disposition des éléments du décor. Vous devez par exemple pousser des gros blocs pour avancer comme dans *Tomb Raider*, placer des miroirs afin d'enclencher des mécanismes d'ouverture à la *Zelda* ou changer de dimension afin de déformer l'environnement. En effet, Raziël possède toujours le désormais mythique pouvoir de se rendre dans une autre dimension en temps réel, ce qui lui offre la possibilité d'osciller entre la sphère matérielle et la sphère spectrale. Rappelons pour les retardataires que grâce à cette faculté, les formes et les structures du décor se transforment. Ainsi, de nombreuses énigmes et autres problèmes pour avancer sont souvent résolus avec la déformation architecturale. Dans le monde réel, Raziël perd toujours son énergie vitale progressivement et la récupère en aspirant, non pas le sang, mais les âmes de ses victimes. Vous pouvez désormais garder la Soul Reaver dans cette dimension quelle que soit votre énergie. En contrepartie, cette dernière absorbe votre énergie rapidement si vous en abusez trop. Dans le monde Spectral, votre flux vital se recharge automatiquement et vous n'êtes plus en mesure de vous servir des éléments du décor et autres armes. Malgré les nombreuses nouveautés incluses dans cette suite (trente pouvoirs pour Raziël, décors inédits tels que la ville médiévale ou les marécages, la boussole plus



La fréquence et la difficulté des combats ont été revues à la hausse.



pratique, un nombre plus substantiel d'énigmes variées et complexes, un système de combat amélioré...), il se dégage tout de même un sentiment de déception. Nous ne critiquerons pas la réalisation générale qui se révèle d'un bon niveau. Les graphismes sont fins, les effets spéciaux impressionnants, l'animation impeccable et respirant de vie, la jouabilité très instinctive pour les anciens et l'ambiance sonore nous

plonge indéniablement dans une atmosphère angoissante. Qu'est-ce qui ne va pas alors ? Eh bien l'intérêt s'avère moindre que dans le précédent opus. L'histoire de vengeance était plus motivante et le fait de récupérer de nouveaux pouvoirs avec la fin des Boss renouvelait sans cesse l'aventure. Dans *Soul Reaver 2*, l'histoire devient de plus en plus obscure et le scénariste a bien du mal à nous convaincre avec la présence plus ou moins justifiée d'anciens personnages de *Legacy Of Kain*. De plus, l'enchaînement des combats - à la limite du bourrage - pour rejoindre les Forges de plus en plus éloignées les unes des autres ne revêt pas un intérêt ludique des plus intéressants. Il reste tout de même un héros au charisme fou dont la destinée nous pousse à aller toujours plus loin dans une aventure unique. Captivant !

MANU

## Suceur de cerveau

Les temples qui renferment les fameuses Forges élémentaires risquent de vous retourner la tête ! Les énigmes sont souvent fondées sur l'environnement. N'hésitez pas à passer dans la dimension spectrale si vous êtes bloqué. Observez avec attention les gravures et autres motifs. Ils représentent bien souvent la solution...



SAFARI



# Jak And Daxter

Après deux ans de développement, les papas de Crash Bandicoot, Naughty Dog, nous présentent enfin leur dernier bébé. Jak And Daxter arrive à point nommé pour les fêtes de fin d'année et les fans de jeu de plate-forme risquent de faire des infidélités à leur N64.

Mais que sont-ils venus faire dans cette galère ? Le vieux sage Samos les avait pourtant prévenus ! "Il ne faut en aucun cas aller sur l'île de la Brume car les ruines des Precursors sont maudites !". Ne tenant aucunement compte des conseils du papy, Jak et Daxter se précipitent dans l'exploration de

l'île. Ce qui est interdit n'est-il pas fait pour être transgressé ? Malheureusement, la vie de rebelle est souvent synonyme de galère. Et ce qui devait arriver, arriva : Daxter se retrouve transformé en une sorte de belette, après avoir trébuché dans une mare d'Eco noir. Dans la peau de Jak, le blondinet aux longues oreilles, vous devrez sauver



Ce n'est que lorsque que vous atteignez la moitié du jeu que le premier Boss fait son apparition !

vous meilleur ami en partant à l'aventure dans un jeu de plate-forme des plus dépayés. Aidé par l'expérience de Samos et les compétences de la jolie Keira, vous partez à la recherche de Gol Acheron, le seul à connaître le secret de l'Eco noir, la substance maléfique qui a transformé Daxter. Le déroulement du jeu se rapproche énormément des dernières productions de Rareware, le développeur fétiche de Nintendo. Comme dans *Banjo Tooie*, les niveaux s'enchaînent sans aucun temps de chargement et vous vous retrou-

vez dans une nouvelle section sans même vous en rendre compte.

L'objectif principal de votre quête est l'exploration systématique de tous les niveaux à la recherche des piles d'énergie. Ces dernières vous servent en effet à continuer votre aventure. Au début du jeu, vous avez accès à trois niveaux : le village des sables, la plage sentinelle et la jungle



## Jack And Daxter

SCEE/Naughty Dog

Plate-forme  
Moins de 400 francs  
Un joueur  
**Plus :** Richesse des actions, VF de qualité  
**Moins :** Durée de vie

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



93%



La flamme jaune vous donne un tir autoguidé pendant quelques secondes.



## Jak fait ses courses

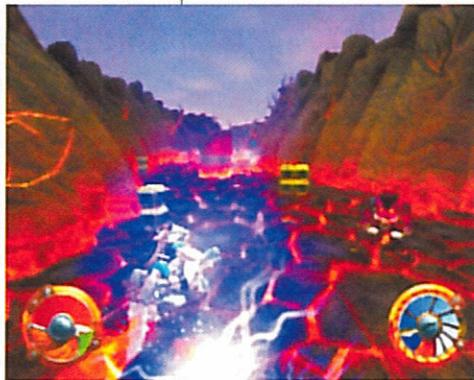
Où que vous posiez votre regard, vous tombez toujours sur un objet à collecter. Les œufs représentent la monnaie d'échange avec les habitants, les coffres renferment bien souvent de l'énergie, il faut trouver sept

mécamouches cachés dans des caisses en fer, les éclairs vous servent de boost et vous donnent le pouvoir éphémère d'aimer tous les objets mais de nombreuses autres surprises vous attendent !





Même lorsqu'il était humain, Daxter avait déjà une bonne tête de vainqueur...



Le canyon de feu donnera deux piles d'énergie aux bons pilotes de motojet.

interdite. Pour aller plus loin dans l'île, vous devez accumuler vingt piles d'énergie au minimum. Pour les gagner, il vous faut accomplir une centaine de missions qui vous

bien sympathique. Il a la capacité d'effectuer un double-saut, tourbillonner comme Crash pour se débarrasser des adversaires, exécuter une roulade pour sauter

la faune s'avère omniprésente ; seule la surface de l'eau est complètement ratée. La maniabilité de Jak se révèle fluide grâce à une ergonomie bien pensée. Les musiques agréables savent se faire oublier dans les moments un peu tendus, et rappellent indéniablement l'atmosphère de *Crash Bandicoot*. Avec ses graphismes colorés, ses challenges bien funs, un intérêt sans cesse renouvelé et son humour sympathique, *Jak And Daxter* constitue



Durant la partie, faites "Pause" pour avoir à tout moment un récapitulatif sur l'avancement de votre quête.

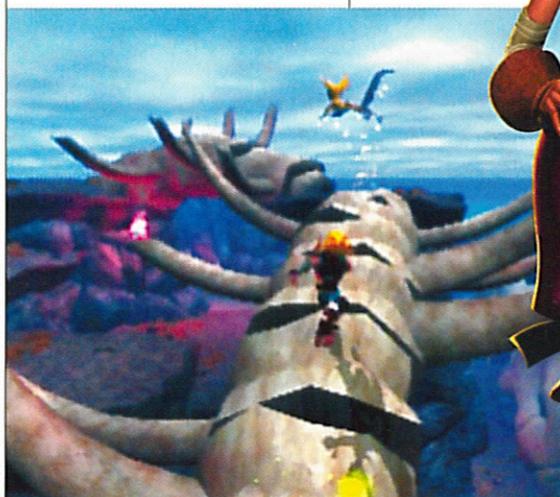
sont données, généralement, en parlant aux différents autochtones. Vous devez, par exemple, ramener 90 Orbs (sorte d'œufs qui servent de monnaie locale) au maire, guider des taupes dans leur terrier ou trouver le moyen de détacher les cordes d'un dirigeable. Les missions sont assez variées, toujours agréables à découvrir et jouissives à résoudre. L'interface s'avère fort bien pensée car vous pouvez à tout moment consulter le menu pause pour savoir combien de missions il vous reste à réaliser pour chaque monde. En récompense de vos efforts, vous gagnez une pile d'énergie pour chaque mission accomplie. Pour ce faire, Jak possède une palette de mouvements

beaucoup plus loin et devenir électrique afin d'aimer les items. En effet, les mondes regorgent d'objets en tout genre, bien utiles à votre quête (voir encadré). La réalisation graphique est tout simplement superbe. Les différents décors traversés respi-

rent de vie : le vent fait bouger les feuilles des arbres, le cycle jour/nuit se déroule en temps réel,

une valeur sûre, que vous appréciez ou non les jeux de plate-forme. Un hit de plus pour Noël !

Manu



Certaines missions parmi les 101 demandent une sacrée dose de patience et de sang-froid.

### Le Daxter qui démange

Certaines missions se déroulent sous forme de mini-jeu bien distrayant dans le déroulement de votre quête. La pêche à l'épuisette requiert de bons réflexes et de la concentration. Le rapatriement du bétail dans l'enclos vous inculque la patience. La course en moto-jet fait monter l'adrénaline et rend les manettes poisseuses ! Rien que du bonheur en somme...





PS2



# Silent Hill 2

Le titre le plus effrayant de la PS One effectue son retour sur PS2. Loin de nous proposer une suite, les développeurs de KCET plantent le décor dans la même ville mais avec des protagonistes différents, différents mais toujours aussi torturés, craintifs, plaintifs...



Voilà, elle a voulu faire son intéressante, maintenant elle repeint le sol.

● Vous incarnez ici James Sunderland, un homme dans la force de l'âge ayant reçu il y a peu une lettre de son épouse, elle-même décédée d'une maladie "terrible" trois ans auparavant. James se rend donc à Silent Hill,

endroit où le fantôme lui a fixé rendez-vous, en souvenir des instants passés ensemble dans la bourgade. Il y rencontre une seule personne (du moins au début), une jeune femme perturbée par la disparition de ses parents, puis fait rapidement connaissance avec des autochtones moins habituels, difformes et prompts à lui vomir dessus (réellement)... Son périple ne fait que commencer. Se succèdent

des lieux lourds de symbole : un immeuble abandonné, un hôpital, un bowling désaffecté, une prison humide... Ses pas le mènent là où le guident les indices recueillis, toujours en quête de sa chère et tendre, croisent quelques humains pas très nets, tel ce gros garçon un peu lent, cette petite fille capricieuse ou cette jeune femme qui ressemble tant à son épouse. Pour se défendre des monstres, James utilise ce qu'il trouve : un bâton clouté, un pistolet, un fusil de chasse, etc. De quoi éliminer largement ce qui lui barre la route en vérité, sans oublier de donner un bon coup de talon final. Ainsi, si le jeu reproduit le déroulement du premier *Silent Hill* (cavalcades dans les rues, indices trouvés au gré du vent et reproduits sur la carte, créatures fantastiques par groupe de deux ou trois, etc.), *Silent Hill 2* n'obéit pas à un plan classique. Vous n'affronterez donc pas de "boss" systématique à la fin d'une phase de jeu, en revanche, vous courez et vous éliminez le menu fretin incarné par des patchworks de bras et de jambes, par des infirmières hystériques ou des cafards énormes. Parallèlement aux combats, de nombreuses énigmes exigent d'être résolues pour progresser, peut-être pas toujours faciles mais toujours logiques. *Silent Hill 2* est



Maria, la jolie femme coquette fera un bout de chemin avec vous, prenez-en soin.



## Un chouette coin pour les vacances

L'environnement visuel de *Silent Hill 2* privilégie la détente et la douceur. Des tapisseries sales et cramoisies, des meubles cassés et tachés de sang, des pièces sens dessus dessous, aux perspectives parfois trompeuses, un vrai régal pour les yeux. Les personnages eux-mêmes se meuvent d'une façon hypnotique, aux allures de rêve morbide.



## Silent Hill 2

Konami

Survival horror  
1 joueur

**Plus :** Esthétique générale, bande sonore, scénario  
**Moins :** Caméra parfois gênante, un peu court

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



94%



Non, ce n'est pas un bidet sur sa tête, oui, sa grosse lame fait très mal.

bien un Survival Horror mais se détache grandement de la série des *Resident Evil* ou des *Alone In The Dark*, en mélangeant habilement l'angoisse et l'effroi. De même, vous ne serez pas livré aux enfers aussi rapidement que dans le précédent volet, *Silent Hill 2* se veut davantage progressif, beaucoup plus envoûtant en fait, soutenu par un démarrage tout en

douceur et ponctué d'accélération effrayantes. La bande-son et la musique contribuent largement à l'ambiance envahissante du scénario, elles ne renforcent pas le jeu, elles en font partie intégrante, jouer sans le son reviendrait à regarder un film sans l'image, prouvant s'il en était besoin que *Silent Hill 2* constitue une œuvre superbe et exemplaire, composée

de plusieurs aspects complémentaires et indispensables. Logiquement, les graphismes du titre de Konami désignent l'avenir du jeu vidéo (du moins pour les jeux d'action-aventure) car si les visuels ne sont pas les plus fins, les plus riches ou les plus époustouflants du moment, ils bénéficient d'un sens talentueux de l'esthétique, se nourrissant de lignes savamment orchestrées, d'un "grain" d'image qui rappelle les vieux films en couleur et d'un brouillard mouvant qui fait partie du décor autant que du jeu lui-même. C'est-à-dire que KCET n'a pas seulement exploité les capacités techniques de la PS2, il s'en est détaché, dépeignant un univers original et sophistiqué. Les lieux visités sont savamment pensés, démontrant une expérience riche dans le domaine du cinéma façon David Lynch et de la littérature fantastique inspirée de Kafka. Les créatures rencontrées rappellent nos cauchemars infantiles, épousant les plus grandes caricatures de la psychiatrie moderne, non sans toucher à un certain satanisme larvé. Certes, les premières (longues) minutes de jeu ressemblent à s'y méprendre au premier *Silent Hill* (les graphismes en moins), mais laissez-vous porter, vous ne le regretterez pas.



Grenouille



Hum... vous avez pensé aux fleurs ?

Un peu de cran que diable !



## Silent Hill, sa vue imprenable, son lac exquis et ses autochtones chaleureux

Les créatures surnaturelles rencontrées en chemin sont loin d'être amicales mais dans l'ensemble elles causent plus de peur que de mal, surtout si vous réglez le niveau de difficulté des combats sur "très facile".

Il est également possible de faire varier le niveau de complexité des énigmes, de sorte que vous disposiez de plus ou moins d'indices pour les résoudre.





# WRC

Les sigles, c'est pratique pour aller plus vite, en revanche, pour la clarté, c'est moins sûr. World Rally Championship, donc, désigne un jeu de rallye (de championnat du monde, vous l'aurez deviné) qui vous fera parcourir du pays à bord de voitures fameuses.



WRC

SCEE/Evolution Games

Courses de rallye  
Environ 400 francs  
1 ou 2 joueurs  
**Plus :** Nombreux circuits variés, graphismes  
**Moins :** Maniabilité légèrement lénifiante, pas de réparation entre chaque épreuve

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



86%

Concurrent de *Colin McRae Rally*, *V-Rally* et autre *Paris-Dakar*, *WRC* place la barre tout de suite plus haut avec des graphismes photo-réalistes du plus bel effet. Routes montagneuses dont il ne manque que les bouquetins, pistes boueuses auxquelles seuls les moustiques font défaut ou chemins neigeux seule-



Les effets de lumière n'ont pas été oubliés, allant jusqu'à vous aveugler de temps en temps.

ment vides de caribous, les circuits ouverts de *WRC* s'avèrent criants de vérité. Les textures du sol sont reproduites avec soin, les véhicules



Grâce à la maniabilité "arcade" de *WRC*, les dérapages ne seront pas très périlleux.

sont modélisés avec fidélité et les effets de fumée, de boue et de lumière participent efficacement au rendu des épreuves. Vous visiterez pas moins de quatorze pays battus par les intempéries en mode rallye simple ou championnat du monde, auquel cas vos résultats seront comptabilisés à la seconde près, comme à l'accoutumée dans la discipline. Vous piloterez les voitures des constructeurs habituels, comme la Ford Focus, la Subaru Impreza ou la Peugeot

206 tout en choisissant parmi trois niveaux de difficulté, de quoi contenter tous les joueurs. La maniabilité du programme s'avère très accessible, lui conférant un côté arcade parfois frustrant. La sensibilité du stick analogique gauche n'est pas à délaissier pour autant, déterminée par une finesse des plus agréables. En revanche, l'aspect simulation aurait gagné à être largement plus étoffé car s'il est possible de choisir la puissance des freins, la fréquence des rapports de vitesse ou le revêtement des pneus, vous n'aurez aucune réparation à effectuer après chaque épreuve, rendant le déroulement de celles-ci moins captivant et moins tactique que dans un *Colin McRae*. De même, la différence de pilotage entre chaque véhicule n'est pas flagrante, ce qui s'avère d'autant plus

dommageable que les circuits sont nombreux et variés. Cependant, des graphismes d'excellente facture, plusieurs options paramétrables ainsi que la réalisation très complète des replays contribuent à faire de *WRC* un jeu convivial et agréable à jouer ou simplement à regarder.

Grenouille



## Des rediffusions dynamiques

Outre la possibilité de sauvegarder vos replays, vous pouvez également les visionner sous de multiples angles, donnant des qualités photographiques à vos prestations.



Les pilotes et copilotes de chaque écurie ont été reproduits pour l'occasion, avec les balancements de tête qui vont avec.

# Mario Party 3

L'heure est grave... L'article que vous vous apprêtez à lire constitue un événement historique. En effet, Mario Party 3 est le dernier jeu officiel à sortir sur l'incomprise N64. Fêtons dignement son enterrement en organisant une partie à quatre...



N'hésitez pas à acheter des objets afin de contrecarrer les plans de vos adversaires mais néanmoins amis...

● Jamais deux sans trois comme dit le vieil adage... Pour les petits nouveaux, rappelons que Mario Party désigne une sorte de jeu de l'Oie où plus on est de fous et plus on prend la mouche ! Le principe

s'avère des plus simples. Vous devez posséder le plus d'étoiles et de pièces à la fin de la partie. Vous avancez, chacun votre tour, sur un plateau constitué de cases au gré du hasard des dés. Votre avez pour objectif d'atteindre une étoile posée de manière aléatoire sur le plateau afin de l'acheter contre vingt pièces. Une partie se dispute obligatoirement à quatre, les joueurs non-humains se trouvant gérés par la console (qui triche

comme d'habitude). A la fin de chaque tour, les quatre participants se confrontent lors d'un mini-jeu (voir encadré). En ce qui concerne les différences avec les deux précédents opus, nous pouvons distinguer plusieurs éléments. Deux nouveaux personnages font leur apparition pour prétendre au titre de Superstar : Waluigi et Daisy. Cinq plateaux inédits sont disponibles et soixante-dix mini-jeux originaux ont été intégrés dans cette troisième aventure. Vous disposez également de nouveaux objets afin d'entraver la course des autres concurrents comme le champignon qui fait reculer tout le monde, la lampe magique qui vous amène directement à l'étoile tant convoitée ou la jouissive clochette qui appelle Boo et son pouvoir de kleptomane. Malgré un semblant d'histoire et à l'instar des opus précédents, Mario Party 3 n'a aucun intérêt si on le pratique en solo. En revanche, les parties à deux, trois et quatre joueurs humains s'avèrent démentielles. On se surprend à faire des coalitions en fonction de la tournure des événements, on maudit la chance des autres, les vanne les plus stupides fusent et la mauvaise foi est de rigueur. Lancez-vous donc dans les dernières soirées de la console la plus controversée de l'ancienne génération avec Mario Party 3. Vous ne le regretterez pas !

Manu

## Mini-jeux pour maxi-fun

Les soixante-dix mini-jeux de MP3 sont tous nouveaux ! Ils se déroulent en fonction de la couleur de votre case. Si les quatre participants possèdent la même couleur, c'est du chacun pour soi, en revanche, si un ou plusieurs joueurs ont des couleurs différentes, vous disputez la partie un seul contre deux ou pire, un seul contre trois. Bonnes prises de mouche !



Si vous n'avez pas vingt pièces pour acheter l'étoile, vous l'avez dans le baba !



## Mario Party 3

Hudson/Nintendo

Jeu de société

Environ 400 francs

1 à 4 joueurs

Plus : Des tonnes de mini-jeux

Moins : Aucun intérêt en solitaire

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



90%



# SSX Tricky

SSX Tricky n'est pas SSX 2 mais bien SSX un peu plus... "tricky".

C'est-à-dire un joli jeu de mots entre "difficile" et "avec des figures" qui a permis aux développeurs de peaufiner l'un des excellents premiers titres de la PS2 mais pas d'en réaliser un nouveau.

Ce que l'on reproche immédiatement au nouveau soft d'EA Sport Big, c'est de ressembler un peu trop à son prédécesseur. Les modes de jeu n'ont pas été

Les "single events" offrent des descentes contre la montre, des courses contre cinq autres concurrents et des showoffs (freestyle) sur les pistes agrémentées pour l'occasion de

multiples rampes et barres de grinds. Enfin, le World Circuit octroie le moyen de débloquer les pistes pour le reste des modes en participant à trois courses successives (quart de finale, demi-finale et finale) contre cinq concurrents ou en atteignant de gros



Les victoires permettent d'améliorer le personnage et de gagner de nouvelles planches.

modifiés. L'entraînement donne l'opportunité de s'adonner aux joies de la glisse seul ou à deux en freeride ou de s'exercer aux figures de plus en plus complexes du tutorial.

scores en showoff. Les adversaires montrent des signes de sympathie ou d'animosité avant chaque course, symbolisés par une jauge "d'énervement" (ami, neutre ou ennemi). A l'instar de SSX, on a la possibilité de les frapper durant les runs mais il s'avère préférable d'éviter toute bousculade afin de s'assurer des descentes tranquilles. Après chaque victoire, une courte cinématique en

images de synthèse (différente pour chaque perso), ainsi que des points à ajouter aux statistiques du perso récompensent le joueur.

Les développeurs ont surtout remodelé le style de chaque personnage, les costumes, les planches et les fameuses figures dont il est question dans l'intro. Les tracés des dix immenses pistes sont grossièrement identiques mais comportent désormais beaucoup plus de raccourcis (souvent indiqués par des panneaux bleus et rouges) et de passages secrets qu'auparavant, ainsi que plus de modules et d'éléments du décor pour faire le fou. On retrouve également les items de boost et de figure présents dans le premier opus. Une voix off explique d'ailleurs rapidement chaque descente les changements apportés à la piste. Le DVD comprend aussi des explications un peu plus techniques avec les vidéos d'interviews des développeurs sur les figures, les pistes, les personnages, les voix et les musiques (avec entre autres Mix Master Mike, DJ des Beastie Boys). On notera que le thème récurrent est issu du morceau *It's tricky* des rappers old school Run DMC.

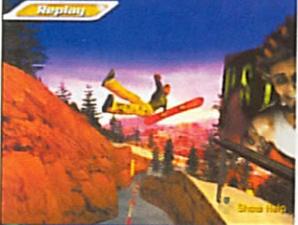
La jauge de boost a été conservée et il suffit de réussir quelques figures pour la remplir. Une fois pleine, on aura la faculté d'exécuter les tricks spéciaux. Le boost devient illimité si l'on en termine six avant la ligne d'arrivée.

Les replays ont été nettement améliorés grâce à de nombreuses

caméras et un arrêt sur image très pratique pour le "Matrix style". SSX Tricky saura satisfaire ceux qui découvrent la franchise mais n'éblouira certainement pas les aficionados du premier épisode qui connaissent déjà les pistes.

## Bust a groove

La réelle nouveauté d'SSX Tricky réside, comme son nom l'indique, dans l'ajout de nouvelles figures époustouflantes. Chaque personnage dispose de plusieurs tricks impossibles à réaliser en vrai snowboard (pour la simple raison qu'ils détachent leurs fixations en vol) mais le résultat se révèle des plus saisissants. Il suffit de remplir la jauge de boost puis de réussir la combinaison de touches.



Les décors aux multiples effets sont souvent splendides.

MHZ

## SSX Tricky

Electronic Arts/EA Sport Big

Snowboard fou  
Moins de 400 francs  
1 ou 2 joueurs

Plus : Figures invraisemblables

Moins : Mêmes pistes que le premier

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



76%

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

**08 926 88 926**

**LA  
PLUS**



**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**



**3615 ASTU**  
**3615 SOLU**



PS2

# The Simpsons : Road Rage

La famille américaine la plus déjantée du paysage audiovisuel débarque enfin sur PS2. Après de nombreuses adaptations aussi réussies que le dernier lifting de Sheila, les Simpson se la jouent **Crazy Taxi**, histoire de renflouer leur portefeuille...

● Dix ans !! Cela fait dix ans que les Simpson écorchent les petits travers de la société américaine en nous faisant rire à la télé, mais en nous faisant pleurer sur console.

## The Simpsons : Road Rage

EA/Radical

Course arcade  
environ 400 francs  
1-2 joueurs  
**Plus :** L'univers des Simpsons  
**Moins :** La durée de vie

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



82%

Seul *Krusty's Fun House*, sorti en 1993, se révélait digne de la série. Pour leur première apparition sur PS2, les héros de Matt Groening plongent dans un plagiat flagrant de *Crazy Taxi* ! Et le pire, c'est que ça marche ! Le principe s'avère exactement le même. Vous incarnez un chauffeur de taxi et vous devez prendre un maximum de



Piquez le client de votre adversaire en lui fonçant dans le pot !



Une course rapide est synonyme de pourboire. Ecrasez le champignon !

clients dans un temps limité. Heureusement, ceci ne constitue pas une simulation, bien au contraire. Axé arcade, il est fortement conseillé de ne pas respecter le code de la route pour accumuler les billets verts. Au pro-

gramme des réjouissances, le titre comprend le Sunday Drive pour repérer tranquillement la topographie de Springfield et ses nombreux raccourcis, le Head to Head au sein duquel deux joueurs doivent embarquer un quota de clients le plus rapidement possible, le Road Rage qui est le jeu proprement dit et le Mission Mode (voir thème). Vous ne disposez au départ que de cinq chauffeurs (Homer, Bart, Lisa, Marge et Papy) aux caractéristiques différentes et qui peuvent exercer leur activité dans un seul quartier de Springfield. Au fur et à mesure de vos exploits, vous accumulez de l'argent, ce qui vous octroie le moyen d'acheter de nouveaux personnages (dix-huit au total) et de nouveaux quartiers (six). Les graphismes respectent à merveille la patte de la série. Certains trouveront peut-être le jeu moche, mais il a le mérite de correspondre parfaitement aux traits du dessin animé. De plus, tout est

destructible à l'écran et certains éléments du décor rapportent du temps supplémentaire. La musique et les bruitages contribuent au désordre ambiant et les voix, malheureusement en anglais, sont nombreuses. La prise en main des taxis s'avère immédiate et certains véhicules se révèlent plus maniables que d'autres. Seule la durée de vie est à craindre, mais elle reste toujours supérieure à celle du véritable *Crazy Taxi*. Les fans d'Homer peuvent donc se jeter dessus les yeux fermés, tandis que les férus d'Arcade lâcheront bien vite le hit de Sega pour se convertir rapidement à la jaunisse des compteurs !

Manu



## Le Missionnaire

Dans le mode "mission", vous devez accomplir dix exploits dans un temps très court afin de débloquer de nouveaux personnages. Il faut par exemple ramasser douze boîtes aux lettres en moins d'une

minute, ramener Homer à son poste de travail avant que Mr Burns ne l'attrape ou retrouver dix mascottes éparpillées dans la ville. Bon courage !





PS2

# SpyHunter

Il y a de nombreuses années, une borne d'arcade, répondant au nom de SpyHunter, proposait de piloter un petit bolide en vue de dessus et de shooter les ennemis à la mitrailleuse tout en évitant les obstacles. L'adaptation en 3D de ce jeu original déboule sur PS2.



Un nouveau bolide se débloque à mi-parcours.

● En tant qu'agent secret, vous devez contrecarrer les opérations mafieuses d'une organisation terroriste. Une foule de missions de plus en plus corsées vous attend aux

commandes d'un prototype de voiture de sport. Ce magnifique véhicule est équipé de toutes les nouveautés technologiques utiles au combat (mitrailleuses, roquettes, missiles à tête chercheuse...) qui se débloquent parcimonieusement au fil des objectifs atteints. Les incontournables gadgets comme l'huile, l'écran de fumée ou le radar infrarouge sont disponibles également.



Lorsque la voiture est trop endommagée, elle se transforme en moto (aussi aquatique).

La quinzaine de missions se déroule alternativement sur terre et sur l'eau car le bolide a la faculté de se transformer à volonté. Après un petit entraînement sur un parcours spécialement étudié pour apprendre à maîtriser les différentes possibilités du prototype, on accède aux missions proprement dites. Les objectifs sont relativement variés mais restent fondés sur la destruction (de véhicules, d'éléments stratégiques...), le placement de traqueurs sur des camions ou des bateaux, la récupération de "satcoms", le tout sans perte civile.

Il faut réussir un certain nombre des objectifs d'une mission pour débloquent la suivante et progresser dans le jeu. On regrettera que certaines missions avancées se déroulent dans des endroits déjà visités. Les ennemis sont légion et se déplacent à bord de tous les engins possibles (motos, différentes voitures et camions, véhicules blindés, hors-bord, hélicoptères, chasseurs...). Ils se montrent de plus en plus nombreux et agressifs. Lorsque la voiture s'avère trop endommagée, elle se transforme en moto (ou en mini hors-bord selon l'endroit où l'on se trouve). Comme dans la version originelle sur borne d'arcade, il est possible de réparer son véhicule en montant dans l'un des camions (ou des bateaux) de l'organisation qui vous emploie, disséminés sur les parcours. Le mode deux joueurs propose des courses (course simple, chasse aux satcoms, chasse aux poulets !...) dans les niveaux totalement terminés.

Graphiquement réussi, *SpyHunter* offre un gameplay agréable qui mêle recherche, tirs croisés, ruse et vivacité. Ses missions intenses raviront certainement les fans de James Bond en manque de sensations fortes.

MHZ

## Course aux objectifs

Les missions sont variées mais les objectifs principaux tournent souvent autour de la destruction de divers véhicules ou d'éléments stratégiques appartenant à la force terroriste. Viennent ensuite les objectifs secondaires comme placer des traqueurs sur des camions, récupérer des globes verts (satcoms) et éviter les pertes civiles.



## SpyHunter

Ubi Soft/Paradigm

Agent secret motorisé  
Moins de 400 francs  
1 à 2 joueurs  
Plus : Sympa et original  
Moins : Réutilisation des maps

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



85%



SPAS





PS2

# Hostile Territory : Smuggler's Run 2

Le premier épisode de cette série n'a pas très bien fonctionné en France, pourtant Smuggler's Run proposait une nouvelle approche du jeu de course avec des missions originales dans d'immenses environnements vallonnés. Hostile Territory reprend le même principe pour un soft encore plus abouti.

● Cette fois-ci, le scénario s'avère plus convaincant que celui de l'opus précédent. Souligné par des cinématiques en vidéo, il plonge le joueur dans une histoire louche de trafic de marchandises. Au volant

## Hostile Territory : Smuggler's Run 2

Take2/Angel Studio

Contrebande  
Moins de 400 francs  
1 ou 2 joueurs  
**Plus :** Des environnements immenses  
**Moins :** Un peu répétitif

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

86%



Les décors sont resplendissants.

de gros buggies, SUV, 4 x 4 en tout genre et maintenant de superbes quads et blindés militaires, vous devrez récupérer et transporter des produits illicites (symbolisés par des fumigènes jaunes) jusqu'à leur destination (indiquée par des fumigènes rouges). Les différents pays traversés lors des missions sont magnifiquement représentés et disposent de graphismes impressionnants. La taille des maps (Russie, Vietnam, Afghanistan...) est monstrueuse et l'on appréciera



Chaque véhicule dispose d'une arme défensive ou offensive.

Le paysage sur des kilomètres, aussi loin que la vue puisse porter. Certains décors sont animés et réagissent au passage des bolides (champs de mines, tirs croisés, éboulements, avalanches...). On retrouve les modes de jeu découverts dans la première mouture : missions de contrebande, course à la marchandise, course en équipe avec plusieurs objets, pass da bomb et courses aux checkpoints. Les promenades sont aussi autorisées dans les environnements débloqués. Les missions de contrebande se révèlent un peu plus variées que dans le premier Smuggler's Run, avec entre autres des missions de nuit avec vision infrarouge, des échappées, de la destruction, des poursuites, des mini-jeux...

De plus, chaque véhicule possède un "gadget" particulier et fort utile (boost, huile, écran de fumée, barils explosifs...) qui octroie le moyen de retarder quelques ennemis trop pressants. Les forces de l'ordre motorisées sont très agressives et tous les véhicules subissent des dommages en temps réel avec certaines parties qui volent lors des chocs. Une jauge indique l'état de l'engin, lorsqu'elle est vide le moteur cale et il vaut mieux ne pas être poursuivi à ce moment là... Les conditions climatiques ainsi que l'heure de la journée changent, ajoutant souvent une difficulté supplémentaire en affectant les missions et surtout le pilotage. La conduite chaotique due aux amortisseurs puissants et aux déformations du terrain facilite les sauts vertigineux et les cascades diaboliques. Hostile Territory offre une bonne impression de vitesse et surtout une profondeur de champ extraordinaire conférant une totale liberté aux joueurs. Ceux qui rêvent de grands espaces ou de poursuites acharnées (voire les deux) sauront certainement l'apprécier.

MHZ



## A fond la caisse !

Les courses participent à la découverte des différentes régions (même de nuit) débloquées lors des missions de contrebande. Elles sont de plus en plus ardues et techniques. Les cinq autres bolides contrôlés par la console ne se laissent vraiment pas faire et se battent jusqu'à la ligne d'arrivée. Il vaut mieux utiliser un véhicule adapté au tracé pour passer plus aisément chaque point de contrôle.







PS2

# Baldur's Gate : Dark Alliance

Vous vous sentez en manque de voyages exotiques et rafraîchissants ? Mmm...? L'air du large vous fait défaut ? Faites donc une excursion à Baldur's Gate, le pays recèle plus d'une cave humide, plus d'un donjon mal famé et plus d'une montagne glacée propres à vous dépayser.

## Baldur's Gate : Dark Alliance

Snowblind Studios/Virgin Interactive

**Action**  
Environ 400 francs  
Un joueur ou deux sur le même écran  
**Plus :** Graphismes, modification des personnages, inventaire des personnages  
**Moins :** Action répétitive, scénario linéaire

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



87%

● *Baldur's Gate : Dark Alliance* est, faut-il le rappeler, inspiré du célèbre jeu de rôles développé sur PC. Il a acquis ses lettres de noblesse en adaptant l'univers des jeux de rôles



Il est beau mais il a sûrement mauvaise haleine.



Certains passages sont assez plates-formes, requérant réflexes et patience de votre part.

médiévaux/ fantastiques façon *Donjons Et Dragons*. S'y côtoient donc, en vrac : guerriers valeureux, trolls colériques, elfes noirs et voleurs courageux dans un univers féodal baigné de magie. Ici, vous choisissez votre personnage parmi l'archer humain, l'elfe magicienne et le nain guerrier, chacun d'entre eux étant distingué par des atouts et des faiblesses caractéristiques. Vous devrez "gérer"

ce personnage en lui adjoignant des armes et armures trouvées ou achetées, ainsi qu'en répartissant des points de compétences obtenus avec l'expérience. Votre aventure commence alors que vous venez d'être détrossé dans la rue. Désormais sans le sou, vous acceptez de nettoyer la cave d'une auberge de ses rats mutants. De fil en aiguille, vous en viendrez à prendre part au conflit opposant deux guildes de voleurs puis à sauver le monde, une fois de plus, mais c'est pour ça que vous êtes là, non ? Dans ce but hautement louable, vous étriperez, étêterez, saignerez et embrocherez des armées de squelettes

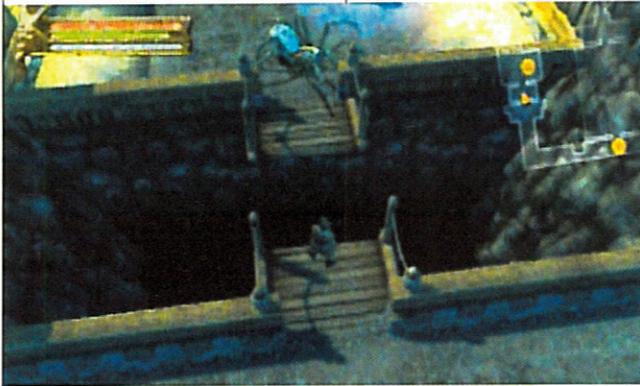


## De l'importance du jeu de jambes

Que vous fassiez l'aventure en solo ou en duo, veillez à ne pas vous faire encercler car les ennemis se déplacent souvent en grappes, prompts à vous harceler jusqu'à leur mort. Parmi eux, éliminez d'abord ceux qui utilisent des armes de jet, dont vous pouvez parfois vous protéger avec un bouclier. Les combats se montrent donc légèrement tactiques, vous

obligant à évoluer à couvert, derrière une caisse amovible, à parer les attaques tout en ingurgitant une potion de soins grâce aux touches de raccourcis dédiées. Le déroulement des affrontements s'en retrouve très rapide mais demeure relativement clair et s'avère, au final, très agréable.





Vous pouvez battre certains ennemis retors en composant avec le décor.

animés, des bataillons d'orcs sanguinaires et des régiments de salamandres enflammées. Au final, ce qui change, c'est la manière d'y parvenir, selon que vous portiez une armure +12, une hache à deux mains ou que vous lanciez des boules de feu à tour de bras. La gestion des compétences (comme le maniement des masses d'armes, l'habileté au troc, le bricolage, la couture, etc.) devient donc la gestion de la bagarre, réduisant l'aspect jeu de rôles de la série des *Baldur's Gate* à une dimension jeu de trolls, où la puissance se révèle plus importante que l'intelligence. De même, il n'est pas possible d'évoluer comme bon vous semble dans l'aventure, vous devez suivre un chemin prédéfini en grim pant les niveaux d'expérience et en vous munissant des armes les plus efficaces. Ne cherchez pas non plus à déterminer l'alignement de votre personnage, il est bon, c'est tout. Toutes ces remarques ne signifient en clair qu'une seule chose : *Dark Alliance* ne constitue pas un jeu de rôles, c'est un beat-em-up dans la tradition de *Gauntlet* et non sans parenté avec *Diablo*. On a la faculté de jouer à deux en coopératif sur le même écran, histoire de se motiver mutuellement tout en décapitant du nain à la hache. La caméra est orientable sur 360°, prouvant que *Dark Alliance* est bien en 3D intégrale, en revanche, on n'aura pas la capacité de zoomer et de dézoomer sur le personnage, ce qui a le mérite



Monsieur Glaçon et ses copains marmelades vous tendent une embuscade.

de sauvegarder la clarté de l'action. Au cours de vos pérégrinations, vous aurez l'opportunité de converser avec bon nombre de personnages non-joueurs dans des dialogues très peu interactifs, de façon à donner de l'étoffe au scénario ; d'autre part, une foule d'objets à récupérer ou d'informations à rapporter vous permettront de mener à bien des quêtes annexes qui vous récompenseront en points d'expérience et en ustensiles magiques. Le minimum



Lors des dialogues ou des scènes cinématiques, vous aurez le plaisir de voir les gens de près.

est donc présent pour motiver le joueur avide d'en découdre, d'autant que le jeu est servi par des graphismes superbes. La diversité des environnements visités, la variété des textures employées, le fourmillement de détails qui garnissent les lieux s'avèrent autant d'atouts visuels qui confèrent à *Baldur's Gate : Dark Alliance* une place de choix dans l'univers des beat'em all. Si les éclairages sont plaqués aux parois d'une manière artificielle, les jets de lumière causés par les sortilèges, le rendu de l'eau lors d'une traversée et les explosions sanglantes de certaines attaques musclées constituent un véritable régal pour les yeux. Le tout est soutenu par une animation de personnages très convaincante, d'autant que ces derniers sont modélisés avec soin, profitant du talent indéniab le des designers. On aurait cependant apprécié que le nain adopte une démarche moins raide et que la magicienne puisse se promener sans son string (non, c'est une blague), car au fil de vos rencontres inamicales, vous avez le moyen de vêtir votre personnage avec une armure de cuir trouvée ici ou une paire de gants magiques ramassée là, de quoi rendre le jeu un petit peu plus interactif, et c'est déjà ça.

Grenouille

## De l'importance d'une besace bien rangée

En sa qualité de beat'em up soutenu et long, *Dark Alliance* mettra sur votre chemin une tonne de potions, armes et armures de toutes sortes, laissées là par les cadavres ennemis ou rangées dans des coffres. Il vous faut donc régulièrement vérifier votre inventaire afin de jeter les objets trop lourds qui rapportent peu d'argent à la vente et surtout vous munir des ustensiles les plus utiles.



51525



DC

# Virtua Tennis 2

Honteux ! Cette année aucune télévision n'a retransmis en direct l'Open de Paris-Bercy. Fort heureusement, Sega a pensé à nous avec la suite de Virtua Tennis. En plus, on y gagne : les femmes font leur apparition. Comme quoi, on n'a pas tout perdu.



Disputez des matchs mixtes en simple ou en double sur vingt-huit terrains.

## Virtua Tennis 2

Hitmaker/Sega

Sport

Environ 400 francs

1-2 joueurs

**Plus :** On joue avec des femmes !**Moins :** Le non-respect des règles

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



91%

Enfin ! Après deux previews et des menaces de mort par coups de fil anonymes, nous avons obtenu la version finale de *Virtua Tennis 2*. Souvenez-vous des parties enflammées avec vos amis mauvais joueurs, ainsi que les heures perdues à battre des records dans le World Tour... Que ce fut bon ! Et bien réjouissez-vous car c'est reparti pour un tour ! Pour cette nouvelle mouture spécialement développée pour la Dreamcast, les femmes nous font le plaisir de venir jouer avec nous. Vous avez désormais la possibilité d'incarner huit joueuses



Les replays se déclenchent automatiquement après un bel échange.



Pour jouer avec King, il faut passer de nombreuses heures dans le World Tour.

officielles de l'A.T.P (les sœurs Williams, Davenport, Seles, Pierce, Sanchez-Vicario, Stevenson et la belle Dokic) et huit mâles ( Moya, Norman, Enquist, Haas, Kavelnikov, Pioline, Henman et Rafter), chacun possédant ses propres spécialités (meilleur service, jeu de fond de court, etc.). Ces pros de la raquette s'affronteront en match simple, double et mixte dans une exhibition ou dans un tournoi. Vous avez également la faculté de créer votre propre joueur ou joueuse. Pour ce faire, vous devez vous rendre dans le World Tour qui correspond en fait au mode carrière (voir thème). Les graphismes se révèlent beaucoup plus fins que dans le premier épisode et l'animation incroyablement réaliste. La modélisation des joueurs a été revue à la hausse et on reconnaît sans peine nos tennismen préférés au premier coup d'œil. Nous restons tout de même étonnés qu'il soit toujours impossible de faire des matchs

en cinq sets et que les joueurs changent de position à chaque jeu. Pas très réaliste tout ça. Malgré ces différentes entorses aux règles officielles, *Virtua Tennis 2* constitue à ce jour le meilleur jeu de tennis sorti sur Dreamcast. Ceux qui possèdent déjà le premier peuvent se laisser tenter (jouer avec des femmes bien modélisées, ça ne se refuse pas!), les autres se doivent de saisir la balle au vol. Ace gagnant pour Sega !

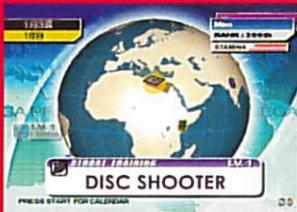
Manu



## Le monde au bout du manche

Le World Tour propose de créer votre joueur et de le faire monter en expérience. Vous devez passer un certain nombre d'épreuves nouvelles telles que le Bull's Eye ou le Disc shooter et anciennes (dont le célèbre Pin

Crasher!), et aussi remporter des tournois. Avec la somme accumulée, vous achèterez de nouveaux personnages et terrains.







PS2

# Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Après Tony Hawk et Mat Hoffman et en attendant Kelly Slater, les studios O2 d'Activision complètent leur gamme de jeux extrêmes avec Shaun Palmer. Ce champion de snowboard (free-style et boardercross) leur permet d'ajouter un titre enneigé à leur palmarès.

● Les titres de snowboard commencent à affluer sur PlayStation2. Arcade, simulation, il y en aura pour tous les goûts. *Shaun Palmer's Pro Snowboarder* se rapproche plus d'une simulation même s'il autorise des folies totalement impossibles dans

la vie. Le joueur incarne Shaun Palmer ou l'un des neufs riders du circuit pro : Tara Dakides, Ross Powers, Shaun White, Drew Neilson, Leslee Olson, Jimmy Halopoff, Ingemar Backman, Markus Hurme et Tommy Czeschin. Ceux qui préfèrent la personnalisation auront la possibilité de concevoir leur propre personnage (cheveux, tête, torse, couleur de la peau, tatouages...), ainsi que sa tenue vestimentaire (gants, blouson, pantalon, chaussures...). On trouve des modes de



## Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Activision/O2

Simulation de snowboard  
Moins de 400 francs  
1 à 2 joueurs

Plus : Quelques innovations  
Moins : Ecraser les animaux c'est mal !

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



87%

jeu sans grande surprise : l'entraînement propose tous les conseils pour se familiariser avec le jeu et réaliser les figures disponibles (plus d'une centaine), le Freeride permet de les mettre en pratique sur les pistes sans contraintes, sans limite de temps et sans obligation de multiplications des tricks et enfin la Carrière. Ce dernier renferme des challenges à la *Tony Hawk's Pro Skater*, spécifiques à chaque station américaine disponible (Donner Ski Ranch, Aspen, Kirkwood, Heavenly, Snowbird, Squaw Valley, MT Hood et Gotcha Glacier en indoor). Deux à trois minutes vous sont octroyées pour remplir les objectifs variés de



De nombreux véhicules permettent de remonter en haut des pistes.

chaque niveau. Ainsi, vous devrez effectuer de gros scores, détruire des panneaux, réaliser certaines figures à des endroits précis, récupérer des logos, trouver un sponsor caché et réussir plusieurs actions de plus en plus délicates au fur et à mesure de l'avancée dans la carrière (voir encadré). La qualité des figures et les challenges accomplis donnent le moyen d'accéder à des niveaux secrets. Certains éléments sont interactifs et modifient le décor en fonction des actions du joueur. Les concepteurs ont pensé à ajouter une foule de véhicules (motoneige, 4 X 4, bus, Amtrak...) qui octroient la capacité de remonter partiellement ou entièrement les pistes (très utile pour terminer les challenges). De la même façon, vous aurez l'opportunité d'utiliser toutes les remontées mécaniques (sans perte de temps). Outre les options habituelles, le mode deux joueurs propose de grignoter l'écran de son adversaire en accomplissant un plus grand nombre de tricks que lui jusqu'à son expulsion du jeu.

MHZ



## Les challenges

Outre les challenges cités dans le texte et qui sont valables sur toutes les pistes, il faut réussir diverses actions spécifiques à chacune d'entre elles. Ainsi, vous devrez détruire des éléments particuliers, vous faire prendre en photo, sauter au-dessus des habitants, déplacer des éléments, faire la course avec une boule de neige géante...





PS2

# Pro Evolution Soccer

Konami sort enfin Pro Evolution Soccer. Cette simulation constitue l'adaptation de la série des Iss Pro Evolution sur PlayStation 2, gage de qualité. En effet, les versions PS One ayant déjà fait leurs preuves, la petite nouvelle va faire un ravage sur la dernière console de Sony.

● Avec cette adaptation, Konami nous donne accès à la meilleure simulation de football du

## Pro Evolution Soccer

Konami

Simulation de football

Environ 400 francs

1 ou 2 joueurs

**Plus :** Les graphismes font toute la différence avec les autres moutures

**Moins :** On veut les vrais noms

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



96%

moment. On dispose enfin de graphismes à la mesure d'un tel jeu. Les textures sont impeccables, les décors ainsi que les personnages s'avèrent bluffants. Il s'agissait d'ailleurs du point faible à améliorer. Un certain nombre d'éléments fort intéressants ont également été intégrés. Désormais, les clubs européens, dont l'effectif a augmenté, sont tous disponibles dès le départ. On aura alors la possibilité de les utiliser entre amis. Ainsi, on ne passera plus des heures à former une équipe en ligue master. Dans ce mode, vous dirigerez de parfaits inconnus du monde du football. Vous aurez pour objectif de les mener à la victoire afin d'acheter de vraies stars du ballon. Sur ce plan, le principe se révèle

identique. En effet, vous débutez dans un championnat de D2 et à chaque résultat de match correspond un nombre de points qui offre la faculté d'acquérir les joueurs. Bien

que l'organisation se montre différente de celle de la ligue des champions, le mode s'avère des plus passionnants. D'autre part, la motion capture est une merveille. En revanche, l'action se révèle légèrement moins rapide et il n'est pas possible de régler la vitesse de jeu. Cependant, la fluidité reste tout de même incomparable



Admirez la finesse des textures.

et la maniabilité excellente. Pour les habitués, il faudra s'adapter à une nouvelle configuration des mouvements, à l'instar des "une-deux" par exemple. En définitive, Electronic Arts a du souci à se faire. La rivalité entre les deux éditeurs repart de plus belle sur PlayStation 2.

G.Raroldz



Le progrès graphique est net.

## Des détails qui ont leur importance

D'un point de vue général, Pro Evolution Soccer constitue une formidable réussite mais certains détails demeurent agaçants. Ainsi, on regrette que les compétitions ne soient pas conformes à la réalité et que de faux noms de joueurs se soient mêlés aux vrais. L'Argentine qui a les

moyens de prétendre aux premières places du mondial en Corée voit ses attaquants renommés Batistuta et Saviola au lieu de Batustita et Saviolo. Enfin, il aurait été plus judicieux d'intégrer les vrais drapeaux des clubs représentés.



EYES



PS2

# Age Of Empires 2 : Age Of Kings

Si vous projetez de rentrer à l'ENA mais que vous êtes un peu paresseux, si vous avez l'ambition d'être un conquérant sans en avoir l'étoffe, si vous pensez qu'une bonne économie, c'est aussi bien qu'une bonne armée, jouez à Age Of Kings, ça vous détendra sans faire de mal à votre voisin.

## Age Of Empires 2 : Age Of Kings

Ensemble Studios/Konami

Stratégie en temps réel  
Environ 400 francs  
De un à quatre joueurs en link

**Plus :** Musique, intérêt des campagnes, système de jeu

**Moins :** Difficile à jouer à la manette, graphismes un peu faibles

**Observation :** souris USB recommandée

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



86%

Les jeux de stratégie en temps réel (RTS pour les habitués) ne sont pas légion sur console, peut-être en raison de l'interface du genre, si chère aux jeux sur PC. Mener une bataille vue de trois quarts avec une manette n'est assurément pas une chose évidente, pourtant, si l'on se force un peu, on profite d'un excellent jeu (surtout si l'on branche une souris USB sur le port de la PS2). A travers quatre étapes successives du Moyen Age, vous dirigez une civilisation caractérisée par des forces et des faiblesses en bâtissant son économie, sa technologie et sa force militaire. Vous devriez sans peine trouver votre bonheur parmi les civilisations mongole, japonaise, viking, britannique et bien d'autres proposées dans le menu. De même, les nombreux modes de jeu autorisent des parties sans cesse renouvelées,



Le château fort : ultime bâtisse prouvant la puissance de votre civilisation. que vous jouiez une campagne complète, reproduisant une page d'histoire (comme l'empire de Genghis Khan, la rébellion de William Wallace ou la guerre sainte de Jeanne d'Arc), ou un scénario unique, dont vous paramétrez à peu près tout, de la composition de la carte au nombre de ressources disponibles. Le jeu se manipule donc à l'aide d'un curseur susceptible de sélectionner des unités, des ressources ou des ennemis. Une touche dédiée vous permet d'accéder à un menu de raccourcis, bien pratique si vous jouez sans souris, tandis que d'autres fonctionnalités affichent le score de l'adversaire, transforment la mini-carte en "radar" militaire ou économique, etc. Le principe de jeu est simple : vous générez des unités à l'aide des bâtiments adéquats, celles-ci récoltent du bois, de la pierre, de l'or et de la nourriture, tout cela afin d'ériger d'autres édifices plus puissants, eux-mêmes modifiables grâce aux ressources collectées. Outre les campagnes, vous avez le choix entre les parties aléatoires, les matchs à mort ou les régicides, chacun de ces modes de jeu vous autorisant à choisir une pléthore de paramètres. En cours de partie, le passage entre deux âges dépend du nombre de réalisations effectuées et d'une quantité de ressources à dépenser. Les bâtiments accessibles au fil du temps vous donnent le moyen d'évoluer encore plus, comme la forge qui renforcera vos unités guerrières, l'université qui élaborera la poudre à canon ou le marché, clé de voûte des échanges commerciaux. Cependant, vous avez également l'occasion de gagner en récoltant toutes les reliques d'une carte, en construisant une merveille (comme une statue immense) ou en maîtrisant les ressources d'or. Age Of Empires 2 se fonde sur le tandem économie/armée, sachant que les campagnes tout comme les scénarios simples privilégient tour à tour ces deux aspects sans négliger l'autre. Du côté des graphismes, nous étions en droit d'attendre un peu mieux d'Age Of Kings, les visuels étant cor-

rects mais assez peu fins, au bénéfice de l'animation qui s'avère identique à celle de la version PC. Pour le reste, la musique superbe soutient à merveille le déroulement des niveaux, que vous remplissiez une campagne complète ou que vous choisissiez plutôt de faire croître votre civilisation paisiblement au gré des récoltes de maïs et de bois.



Les unités militaires peuvent obéir aux ordres de patrouille, d'agression, de défense ou de filature.



Les campagnes donnent lieu à des événements historiques uniques, très motivants.

Grenouille



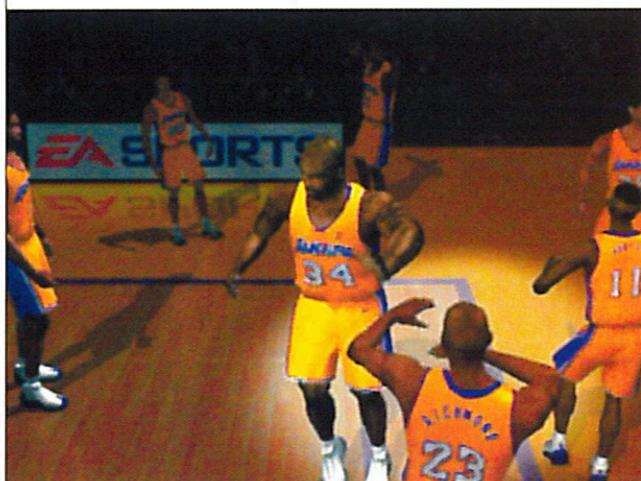
PS2

# NBA Live 2002

Après FIFA et NHL 2002, Electronic Arts continue de nous en mettre plein la vue avec la sortie de NBA Live 2002. Une fois de plus, menez votre équipe de basket américain préférée au sommet de la ligue professionnelle. Comme toutes les simulations EA Sports, le résultat présente peu de failles.

Les modes sont sensiblement les mêmes que dans les versions précédentes. Avant de se lancer bille en tête dans une saison, mieux vaut faire un petit entraînement, cela évitera à vos joueurs de se faire expulser les uns après les autres lors des

premières rencontres. Ce cap passé, vous pourrez pleinement jouir de cette simulation très complète. Les modélisations des basketteurs s'avèrent un régal pour les yeux. Nous retrouvons toutes les vraies caractéristiques des stars de la NBA : les bandeaux, les tatouages ou les coupes de cheveux extravagantes. En outre, les décors ainsi que les éléments constituant l'ambiance ont été plutôt soignés. On aura l'occasion d'admirer un public survolté, des remplaçants qui encouragent leurs partenaires. Pas de quoi se cogner la tête au plafond mais on s'en contentera. Surtout que le jeu s'avère très maniable. Le plus dur est d'éviter de commettre trop de fautes. Le maniement est simple et on parvient rapidement



Impossible de ne pas reconnaître Shaquill O'Neal.

à mener les offensives ou les contre-attaques à un train d'enfer. De plus, les animations se révèlent des plus réussies. On dispose de tous les coups du basket : bras roulé, shoot à 180°, passes dans le dos, passes entre les jambes, plus une multitude de dunks qui font vaciller le panier. En résumé, ce dernier opus des NBA Live fait donc, sans surprise, figure de version officielle du basket US. Un hit qui réjouira les amateurs de réalisme même s'il manque un peu de fantaisie, ce qui est fort regrettable.

G.Raroldz

## NBA Live 2002

Electronic Arts/ EA Sports

Simulation de basket  
Environ 400 francs  
1 ou 2

**Plus :** L'animation est très réussie

**Moins :** Les modes de jeu encore classiques malgré l'effort avec le mode un contre un

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



88%



Oh ! Quel dunk !

## Rien ne vaut une partie de basket sauvage

En mode un contre un, laissez tomber le parquet ciré du gymnase et les règles drastiques pour le bitume du ghetto. Ici, une seule loi : celle de la jungle. Choisissez votre basketteur favori pour affronter l'une des brutes épaisses de la NBA dans un match de street ball sans merci. L'originalité ne constitue pas l'élément essentiel de ce mode mais il est toujours intéressant que cette variante de ce sport, plus ludique, se trouve présentée. Ce mode rappelle l'ambiance de l'excellent NBA Street de même éditeur.



EA SPORTS

# Batman : Vengeance

Ubi Soft | PS2

● Le super héros nyctalope écume les rues de Gotham City à la poursuite du Joker, toujours aussi doué pour les plaisanteries fâcheuses. Ce jeu d'action/aventure à la troisième personne table largement sur la sortie des classes, ses graphismes s'inspirant directement du dessin animé diffusé à cette heure-là. Le déroulement du scénario lui-même se veut simple et linéaire, mais pas dénué d'intérêt pour autant. Notre gaillard ténébreux se manie plutôt aisément, sautant, planant, se hissant et cognant sur les sbires du Joker, de Mr Freeze et de Poison Ivy. Les graphismes sont de bonne facture mais étant inspirés de la série, ils souffrent d'un souci de détail inexistant et d'une modélisation de personnages pas toujours des plus fines. Le titre n'est pas désagréable mais aurait certainement gagné à se montrer plus complexe et surtout plus "libre" du côté du cheminement possible car il est bien agréable de se déplacer en "bat-grappin" mais pourquoi seulement à certains endroits, alors que Spiderman, lui, a la faculté de grimper sur tous les murs ?



La cape, la fille, les flammes... la grande classe.

sible car il est bien agréable de se déplacer en "bat-grappin" mais pourquoi seulement à certains endroits, alors que Spiderman, lui, a la faculté de grimper sur tous les murs ?

Grenouille

83%

# Supercar Street Challenge

Activision | PS2

● Voici un jeu de courses de voitures axé arcade qui recèle quelques atouts bien sympathiques. Les modèles de véhicules sont nombreux et plutôt jolis et les circuits vous feront voir pas mal de pays. Un mode construction vous autorise à "créer" votre propre voiture en modifiant les différentes pièces qui influent sur son adhérence, sa vitesse de pointe, etc. Le souci est que *Supercar Street Challenge* ne délivre pas l'étincelle qui fait la marque des très bons jeux. Il n'est pas mauvais mais un peu inconsistant, provoquant des crises de somnolence au fil des courses. La modélisation des voitures est correcte mais les graphismes sont plats. Heureusement, l'animation tient la route, pourtant la maniabilité demeure sensiblement la même d'un engin à l'autre, malgré le fait qu'ils soient déterminés par une mise en



Les décors ne sont pas très convaincants.

avant du dérapage ou de la vitesse. Au final, on obtient un programme qui détend, surtout grâce à la construction des véhicules, mais qui détend un peu trop.

Grenouille

70%

# Portal Runner

3DO | PS2

● On oublie trop souvent d'exercer nos talents sur des jeux où figurent de belles amazes aux cheveux verts. Ils sont verts parce que c'est la petite amie de Sarge, le soldat de plastique de la même couleur qui a pris le portail du



Profitez-en pour réviser vos échecs, ça vous fera du bien.

temps pour un périple périlleux. A vous de partir à sa rescousse en dirigeant sa petite amie à travers les âges, secondée d'un arc archaïque mais mortel. Vous combattrez des animaux aussi sauvages que des dinosaures mais également des créatures plus incongrues comme des cookies animés (oui, c'est osé mais c'est drôle). Si les graphismes sont chatoyants et agréables à regarder, si l'animation s'avère des plus correctes, en revanche, la maniabilité du personnage ne se montre pas des plus réactives, répondant confusément aux impulsions du stick. Pour le reste, le scénario mélange plutôt habilement phases de plate-forme et de combat tout en nous rappelant que cueillir des champignons et soigner un animal blessé sont des valeurs trop oubliées.

Grenouille

85%

# Tony Hawk's Pro Skater 3

Activision | PS One

● La PS One aussi a droit à sa version du dernier *Tony Hawk*, soutenue par une réalisation des plus performantes, si l'on excepte quelques saccades malvenues et un clipping à couper au couteau. Outre le fait que les niveaux soient un peu plus petits, le jeu retrace le même parcours que celui de son grand frère en proposant des challenges similaires ou légèrement différents. L'éditeur de skateparks est bien présent, de même que la possibilité de créer son personnage (avec moins d'options que dans la version PS2). Les graphismes s'avèrent très satisfaisants pour une machine 32 bits et l'animation ne souffre que de quelques ralentissements. Le tout est donc fort réjouissant, conférant à *Tony Hawk 3* sur PS One une durée de vie presque aussi confortable que sur la version PS2.



Non, le décor n'est pas chaotique, c'est le skater qui est horizontal.

Grenouille

87%



# Tarzan Freeride

Ubi Soft | PS2

Les hommes sauvages ne sont plus ce qu'ils étaient, désormais, ils font du surf, du ski nautique et du saut à l'élastique. Tarzan a suivi le régime Disney, pas forcément pour son malheur, ce qui offre à Ubi Soft l'occasion de nous proposer un jeu joli, maniable et sympathique. Les niveaux se succèdent sans se ressembler, alternant les phases de plates-formes (d'arbre en arbre, tel un bon sauvage), d'action (combat contre des animaux et des chasseurs) et de glisse (surf sur une écorce, ski nautique avec un oiseau). En outre, les défis et succès remportés donnent accès à des niveaux bonus, eux-mêmes vous récompensant d'une faculté supplémentaire (demander de l'aide aux gorilles par exemple). Le titre s'adresse clairement aux plus jeunes mais comporte tous les éléments nécessaires à un gameplay réussi. Il pêche néanmoins par un cheminement restrictif car si les déplacements sont en 3D, tout comme les personnages, la plupart des décors sont en 2D, vous obligeant à suivre un chemin bien déterminé, tout en donnant une illusion de profondeur. Concernant les



Devant les crocos, Tarzan surfe sur la vague du mépris.

graphismes, en revanche, la PlayStation2 rend justice aux designers originaux, grâce à des textures riches et une animation des plus fluides.

Grenouille

87%

# Floigan Bros, épisode 1

Sega | Dreamcast

Dans le genre déjanté, ce titre atypique est un maître. Graphismes et animations cartoon, scénario délirant, jouabilité intuitive au possible, s'adaptant aux multiples mini-jeux dont le titre est constitué. En bref, les frères Floigan ont tout pour plaire : Hoigle, le petit, est l'aîné et le plus malin, le gros, Moigle, est le plus jeune et le plus idiot surtout. Vous dirigez essentiellement Hoigle en composant constamment avec l'humeur de Moigle. Vous désirez passer par-dessus un mur infranchissable pour votre petite taille, pas de problème, donnez des coups de poing à votre petit frère énorme et il vous jettera de colère à l'endroit désiré. Vous souhaitez monter sur le toit, idem, tournez-lui autour et il s'étourdit, vous permettant de sauter sur son ventre comme sur un trampoline. Le scénario mélange en vrac construction de machine inutile, prise d'assaut d'une décharge publique, jardinage et zoologie... Intelligent, drôle, visuellement superbe, *Floigan Bros*



Moigle change facilement d'humeur, vous permettant d'effectuer des actions très différentes.

s'adresse aux enfants et aux autres, ceux qui souhaitent s'adonner à un jeu léger (non, pas idiot..) composé d'une foule de mini-jeux.

Grenouille

88%

# DNA

Virgin | PS2

*DNA* vous plonge dans une histoire des plus intrigantes. Vous jouez le rôle d'un cobaye ayant perdu la mémoire. Vous ne savez plus qu'une seule chose : vous n'êtes désormais plus un humain ordinaire. En effet, les scientifiques qui vous séquestrent vous ont "amélioré" en vous transformant en cyborg !



Pivotez l'angle de vue avec R2 pour ne rater aucun détail !

Grâce à votre capacité à évoluer en intégrant de nouvelles biopuces (vitesse, puissance, saut...), vous réussirez à vous échapper de votre prison. Ce jeu d'action/aventure vous propose de passer de pièce en pièce en enchaînant les phases de combats et de réflexion. Le style graphique reprend la mode du "Cell Shading" et les musiques jazzy se révèlent apaisantes. Seuls les sauts laissent un peu à désirer. Pour peu que vous adoriez la réflexion, ce jeu va certainement vous envoûter dangereusement. Une bonne surprise à découvrir.

Grâce à votre capacité à évoluer en intégrant de nouvelles biopuces (vitesse, puissance, saut...), vous réussirez à vous échapper de votre prison. Ce jeu d'action/aventure vous propose de passer de pièce en pièce en enchaînant les phases de combats et de réflexion. Le style graphique reprend la mode du "Cell Shading" et les musiques jazzy se révèlent apaisantes. Seuls les sauts laissent un peu à désirer. Pour peu que vous adoriez la réflexion, ce jeu va certainement vous envoûter dangereusement. Une bonne surprise à découvrir.

Manu

83%

# Victorious Boxers Ippo's Round To Glory

Infogrames | PS2

Derrière ce titre à rallonge se cache l'adaptation d'un manga qui vous plonge dans le monde impitoyable des mâles possédant l'œil du tigre. Dans le mode story, vous suivez la carrière de quatre boxeurs aux caractéristiques distinctes de la salle d'entraînement au titre de champion du Japon. Chaque adversaire vaincu sera débloqué pour le mode deux joueurs, ce qui porte le total à quarante-cinq boxeurs tout de même. Cette fois-ci, l'état de fatigue de votre poulain ne se lit pas avec une barre d'énergie, mais sur son visage de plus en plus tuméfié au cours des rounds. De nombreuses possibilités vous sont offertes pour plus de confort : trois niveaux de difficulté, quatre caméras différentes, etc. Les graphismes ne se révèlent pas des plus alléchants au premier abord, mais ils ont le mérite de respecter le style du manga éponyme. La jouabilité s'avère des plus agréables et l'animation des champions demeure



Mon pronostic ? ... Une boucherie !

réaliste. Les fans de boxe y trouveront assurément leur compte, tandis que les autres pourraient bien se laisser charmer par une nouvelle passion que l'on nomme le "noble art".

Manu

83%

# 18-Wheeler : American Pro Trucker

Sega | PS2

Après la borne d'arcade et une visite sur la Dreamcast, les gros camions de Sega déboulent sur PS2. Hélas, cette nouvelle version de *18 Wheeler* s'avère totalement identique à la précédente et pêche par un cruel manque d'originalité où le simple ajout de quelques niveaux nous aurait satisfaits. Les quatre modes de jeu (Arcade, Parking Challenge, Score Attack et Versus) n'ont pas bougé. Transporter divers chargements (sur quatre "niveaux", soit plus de vingt sections) et relever une foule de défis techniques (sur six niveaux) dans le mode parking constitueront vos missions.



Prenez garde à votre cargaison !

MHZ

60%

# Winnie L'Ourson C'Est La Récré

SCEE | PS One

Les kids vont être à la fête ! Leur ami Winnie l'Ourson débarque sur la console la plus mignonne du marché... Pour l'occasion, tous les amis de Winnie sont présents dans un Mario Party-like. Vous enchaînez donc les mini-jeux tels que la cueillette de pommes, la course de luge ou un Bomberman, jouables de un à quatre joueurs. Six personnages directement issus du dessin animé font partie de la fête dont l'ineffable Tigrou, le sympathique Coco le Lapin ou le mignon Winnie. Vous pouvez commencer une partie en mode rapide pour enchaîner les mini-jeux ou en mode Aventure. Dans ce cas, votre perso se retrouve sur une piste à cases où vous devez rattraper un ennemi. Vous avancez en fonction de votre résultat aux mini-jeux. Comme à l'accoutumée, ce type de soft ne trouve son intérêt que dans les parties à plusieurs. A réserver tout de même aux plus jeunes d'entre vous...



Manu

79%

Une trentaine de mini-jeux à maîtriser !

# NHL Hitz 2002

Midway | PS2

Midway sort ce mois-ci un jeu qui pourrait bien faire trembler le traditionnel *NHL* d'Electronic Arts. *NHL Hitz 2002* constitue résolument une version arcade de hockey sur glace. Le résultat se révèle fort sympathique, à la limite du jeu de hockey et de boxe. Effectivement, l'action est plutôt violente. Dès qu'un de



Quand la partie vire au match de boxe.

vos joueurs est un peu chahuté, les poings se mettent à parler. Tout se termine par un franc combat entre hommes comme dans les westerns. Certes, globalement, la réalisation s'avère un peu moins fouillée que dans *NHL 2002* mais le gameplay est aussi bon, voire meilleur. Le jeu repose sur une compétition où chaque victoire rapporte des crédits.

Ces points octroieront ensuite le moyen de débloquent des patinoires secrètes qui se situent dans des lieux insolites comme une boîte disco. De nombreuses surprises vous attendent dans cet univers complètement fou qui séduira rapidement les novices comme les fans du genre.

G.Raroldz

87%

# Syphon Filter 3

SCEE | PS One

Le troisième volet de la série des *Syphon Filter* s'adresse avant tout aux fans des premiers opus. Cette nouvelle mais toujours excellente simulation d'espionnage propose deux personnages jouables en plus de Gabriel Logan et Xian Ling pour une vingtaine de missions de



Un peu de C4 bien placé calmera ce tank.

combat et de discrétion (près de vingt-cinq armes meurtrières plus quelques accessoires). La nouveauté est un mode "mini-missions" dans une dizaine d'environnements et sur cinq niveaux de difficulté. L'ambiance, les missions et le gameplay suffiront à ravir les warriors et le mode deux joueurs sera utile aux couples.

MHZ



Quatre personnages sont désormais jouables.

85%

CRÉATION



**La Musique Assistée par Ordinateur** - Ref HS102  
Edition Printemps 1997  
Initiation au midi et à l'audio-numérique - Toute les cartes sons, cartes midi - Les logiciels - En pratique : composer une séquence techno, un jingle radio, un karaoké...  
Sur le CD : 34 démonstrations de logiciels commerciaux



**La PAO de A à Z** - Ref HS102  
Edition Hiver 2000  
Pratique : les principes de la mise en page, la typographie, les contraintes techniques, les trucs et astuces - S'équiper : le matériel et les logiciels  
Sur le CD : 23 démonstrations de logiciels pour Mac et PC - 35 plug-ins pour Photoshop et Illustrator, 170 fontes PC et 100 fontes Mac, les meilleurs freewares...



**La vidéo numérique** - Ref HS103  
Edition Hiver 2000  
S'équiper en vidéo - Pratique : créer un DVD, donner de la couleur à vos créations, réaliser des effets spéciaux - Comparatifs : les logiciels de montage, les caméscopes DV, les stations d'acquisition, les plug-ins...  
Sur le CD : VirtualDub, l'ultime outil du bidouilleur vidéo + des dizaines de logiciels



**Tout sur le MP3** - Ref HS107  
Edition Été 2000  
Tous les lecteurs MP3 au banc d'essai - Edition, lecture, compression : quel logiciel choisir - Les limites fixées par la loi - Comment créer ses propres morceaux - Les meilleures adresses internet...  
Sur le CD : des playets, des encodeurs, des skins, des add-ons, des morceaux MP3 prêts à l'écoute.



**Créer son home-studio musical** - Ref HS104  
Edition Printemps 2001  
Claviers, expanders, samplers, multiplistes, périphériques, logiciels... 80 produits testés - Rubriques pratiques : séquenceur, audionumérique, monter son studio  
Sur le CD : plus de 100 logiciels pour Mac et PC (Cubase, Reason, Sonic Foundry, Soundforge...)



**Spécial 2D** - Ref HS105  
Edition Été 2001  
60 pages de rubriques pratiques Photoshop, Illustrator, Paint Shop Pro - Comment réaliser un flyer - Refaites la couverture de ce numéro...  
Sur le CD : Photoshop 6, Illustrator 9, Paint Shop Pro 7...



**Photo numérique** - Ref HS106  
40 appareils photos numériques testés - créer un diaporama, retoucher les photos, développer ses photos, photographier les mouvements... Sur le CD : la version exclusive du logiciel de retouche d'image Studio 0.9 et 70 logiciels incontournables.

PROGRAMMATION



**Programmer en Java** - Ref HS1001  
Edition Printemps 2000  
Qu'est-ce que Java - Premiers pas - Les exceptions, le multithreading, les javabeans, les objets répartis... - les meilleurs environnements de développement - le futur de Java...  
Sur le CD : Inprise Jbuilder 3.0 pour Linux et Windows



**Programmer sur Mac et MacOS X** - Ref HS1004  
Edition Hiver 2000  
Les kits de développement avancés - L'architecture Mac OS et Mac OS X - La programmation d'applications - Pratique : comment automatiser des tâches, créer soi-même un installateur  
Sur le CD : la version d'évaluation de CodeWarrior 5



**Programmer en C** - Ref HS1005  
Edition Hiver 2001  
Des bases aux techniques avancées - cryptographie, analyse lexicale, manipulation de données : tous les algorithmes utiles - Pratique : éliminer les bugs, assurer la portabilité, compiler avec succès...  
Sur le CD : le compilateur GCC pour Linux, Dos, Windows...



**Programmation de jeux en Visual Basic** - Ref HS1008  
Edition Hiver 2001  
Les principes de la programmation - Prise en main de Visual Basic et Visual C++ - 9 classiques de l'arcade à programmer soi-même (Bomberman, Pacman, Tetris...)  
Sur le CD : DirectX 8 SDK, Visual C++ 6.0 Introductory Edition



**Tout pour maîtriser Linux** - Ref HS1007  
Edition Été 2001  
Interview d'Alan Cox et Bruce Perens - Au cœur du noyau - Les commandes du Shell - La compilation - L'administration - Les ressources de X  
Sur le CD : MandrakeFrog, mise à jour de la distribution 8.0 en 8.1.



**La programmation en PHP** - Ref HS1006  
Edition Été 2001  
Installer pas à pas Apache, PHP, MySQL et PHPMyAdmin sous Linux et Windows - La syntaxe du PHP - Création de news, forums, sondages...  
Sur le CD : tous les outils pour créer son site en PHP : Apache, PHP, MySQL, PHPNuke...



**Programmation en C++** - Ref HS1009  
Tout pour apprendre le C++ : Commandes, syntaxe, théorie de la programmation, pratique, réseaux...  
Sur le CD : Microsoft Visual C++ 6.0 introductory Edition



**Programmation en Java (Vol. 2)** - Ref HS1008  
60 pages de pratique pour manipuler les protocoles internet, dialoguer avec des documents XML, développer des applications serveur - Dossier : les outils que vous devez utiliser...  
Sur le CD : Jakarta Tomcat, édu produit Java le plus innovant de l'année 2001

JEUX



**Spécial Jeux et Amiga** - Ref HS1001  
Edition Automne 1994  
Une rétrospective des 101 meilleurs jeux pour Amiga et CD-32  
Uniquement réservé aux nostalgiques... (sans CD-Rom)



**L'histoire du jeu vidéo et de la micro** - Ref HS1004  
Edition Été 1998  
Les grandes dates de la micro - 20 machines de légende - 50 jeux d'anthologie - L'histoire des logiciels et des langages de programmation - 20 personnages de légende  
Sur le CD : 250 clones des grands classiques du jeu vidéo (Pacman, Invaders, Tetris...) - Quiz graphique de 750 questions sur le jeu vidéo - émulateurs...



**Devenir imbattable aux jeux vidéo** - Ref HS1005  
Edition Hiver 1999  
Les techniques secrètes des joueurs de jeux d'aventure, jeux de rôle, jeux de combat, jeux de stratégie, simulateurs de vol... - 20 pages de cheat codes - Les solutions de Blade Runner, X-Files, M&M VI, Little Big Adventure 2.  
Sur le CD : utilitaires de triche, scénarii, maps... et le jeu d'aventure complet "The Clue"



**La saga Quake** - Ref HS1006  
Edition Hiver 1999  
Comment ID Software a inventé le jeu en 3D - Les tactiques indispensables - Les secrets des meilleurs joueurs - Choisir ses périphériques de jeu - Les extensions, les niveaux cachés...  
Sur le CD : utilitaires de jeux, les 3 démos de Quake I, II et III, des maps, les parties enregistrées des meilleurs joueurs mondiaux...



**Jouer sous Linux** - Ref HS1007  
Edition Hiver 2000  
Comment faire tourner Tomb Raider, Half-Life, Diablo et les plus grands classiques Windows sous Linux.  
Sur le CD : l'utilitaire Wine (sous diverses versions) et le démo des plus grands jeux Windows à découvrir sous Linux.



**Spécial Jeux sur PDA** - Ref HS1001  
Edition Été 2001  
50 jeux passés au crible - Toute l'histoire du jeu portable - Trucs et astuces de joueurs sur PDA - Les sites web des joueurs sur PDA  
Sur le CD : plus de 500 jeux pour Palm, plus de 100 jeux pour Pocket PC, plus de 50 jeux pour Psion



**Jeux vidéo et émulateurs** - Ref HS1010  
Edition Été 2001  
Micro, consoles, arcade : toutes les machines historiques passées au crible - Présentation des émulateurs  
Sur le CD : des centaines d'émulateurs, de Roms sur domaine public, d'utilitaires...



**Counter Strike** - Ref HS1011  
Tout ce qu'il faut savoir pour se créer une configuration optimale - Se perfectionner en équipe, camping, snipe - Créer ses maps avec Warcraft...  
Sur le CD : les versions Windows et Linuw de CS 1.1c, maps, bots, add-on, patches, cheats, Warcraft...

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT



Comment fonctionne un PC - Ref HS1001  
Edition Hiver 1996  
Comment fonctionne l'unité centrale, le stockage, l'affichage, les normes de communications, les périphériques de jeux, les imprimantes...  
Sur le CD : visite interactive des entrailles d'un ordinateur - sélection de logiciels incontournables



**Tout sur les micro-ordinateurs de poche** - Ref HS1003  
Edition Hiver 1997  
15 machines au banc d'essai - 60 logiciels pour Psion, Palm et Pocket PC - 20 périphériques hardware - Trucs et astuce d'utilisation - Cours de programmation - Livres, sites, clubs...  
Sur le CD : 8 000 programmes pour Palm, Psion, Hp48, TI92, Newton, Windows CE, HP200LX, Timew Datalink, Sony Magic Cap et Portfolio !



**Découvrir Linux** - Ref HS1003  
Edition Hiver 2000  
L'installation de Linux pas à pas : accès à internet, configuration du réseau, KDE et KFM, mise à jour du système, découverte de Koffice  
Sur le CD : le système Linux complet "Corel Linux Second Edition" + des centaines d'applications



**Playbox n°1 + CD**  
**Ref PBX 01**  
 Dossier : toutes les consoles actuelles et futures - Bleemcast : les jeux Playstation peuvent tourner sur PC - Plein feux sur les processeurs - Rétro : Zelda

**Playbox n°2 + CD**  
**Ref PBX 02**  
 Reportage : le lancement de la PS2 - Transférez vos sauvegardes d'une Dreamcast à un PC - Les différents formats de CD - La saga Final Fantasy - Reportage Crystal Dynamics

**Playbox n°3 + CD**  
**Ref PBX 03**  
 Présentation de la X-Box et de ses premiers jeux - L'émulateur de Dolby Surround pour PS2 - Le langage Basic de la PS2 - Comment fonctionne un Joypad - Rétro : Phantasy Star

**Playbox n°4 + CD**  
**Ref PBX04**  
 Les joysticks à retour de force - Comment marche l'Action Replay - Rétro : Sonic - Les futurs processeurs de la PS3 - Test : ONI, une héroïne qui a du punch !

**Playbox n°5 + CD**  
**Ref PBX05**  
 En couverture : Stupid Invaders - Télécommande DVD pour PS2 - Carte Sonyfish Dreamcast/Playstation - Les kits de vibration - Patcher ses jeux Playstation - Rétro : la saga Street-Fighter

**Playbox n°6**  
**Ref PBX06**  
 En couverture : Conker's Bad Fur Day - Le lancement de la GB Advance au Japon - Le Tokyo Game Show 2001 et le Gamestock 2001 - Jouer à plusieurs sur sa console - La puissance graphique des consoles - Rétro : les Pokémon

**Playbox n°7**  
**Ref PBX07**  
 En couverture : Matt Hoffman's Pro BMX + interview - La GB Advance passée au crible et ses 40 premiers jeux - Des maracas pour Dreamcast - L'émulation - Développer sur Playstation 2 - Rétro : Megaman

**Playbox n°8**  
**Ref PBX08**  
 En couverture : Baldur's Gate Dark Alliance pour PS2 - Final Fantasy, le film - Reportage E3 2001 - Bleemcast : faites tourner vos jeux Playstation sur Dreamcast - Faire un film avec sa Gameboy (1) - Rétro : Castlevania



**Playbox n°9**  
**Ref PBX09**  
 Reportage Activate 2001 - Dossier Resident Evil + test Code Veronica - Aide de jeu : Super Mario Bros sur GBA - Le match : GameCube vs Xbox - Faire un film avec sa Gameboy (2) - Retrogaming : Secret of Mana

**Playbox n°10**  
**Ref PBX10**  
 Reportages : Nintendo Show et ECTS 2001 - Aide de jeu + test : Half Life - Pratique : faire de la musique avec sa Game Boy - Tout sur la conception d'un jeu, 1ère partie, le scénario - Rétro : l'aventure R-Type -

**Playbox n°11**  
**Ref PBX11**  
 Xbox : on l'a testée ! Tous les specs, tous les jeux... Tony Hawks 3 : le test + l'aide de jeu - Tests : Crash Bandicoot, Spyro Le Dragon, Link et Zelda... Entretien avec les concepteurs d'Alone in The Dark 4

# BON DE COMMANDE - playbox - N° 1 2

A renvoyer à Distri Médias - Playbox  
 BP 1121, 31036 Toulouse Cedex 1

Code client (facultatif) : .....

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : .....

Ville : .....

Téléphone (important en cas de rupture de stock) : .....

.....

Machine/Système : .....

E-mail : .....

Référence article	Prix
<b>EN CADEAU : 1 MAGAZINE OFFERT</b> Vous avez acheté au moins 5 magazines ou Hors-Série, choisissez un exemplaire offert. Mon choix :	
Forfait port : 25 F/3,81€ (France métropolitaine), 60 F/9,15€ (étranger et Dom-Tom)	+ port
<b>Total</b>	

Je règle par :  chèque à l'ordre de Posse Press,  mandat,  carte bancaire n° CB  expire le  date et signature obligatoires :

En cas de paiement par carte bancaire, vous pouvez aussi commander :

• par Téléphone : 08 25 15 00 22 (0,98F/0,15€ la minute) du lundi au vendredi de 10h30 à 12h30 et de 14h à 18h00 • par fax : 05 61 72 76 50, 7 jours sur 7, 24 heures 24 • par email : posse-press@distrimedias.com



### GBA Rayman Advance

● Pour chaque manipulation, mettez le jeu en pause et effectuez la suite de touches correspondante. Avoir tous les pouvoirs : ↓, ←, →, ←, ↑, L.



Avoir tous les objets : R, ↑, ←, →, ←, L.

Avoir 99 vies : ←, →, ↓, →, ←, R.

Avoir des continus illimités : ↑, ↓, →, ←, Start.

Etre intouchable : →, ↑, →, ←, →, R.

Etre invincible : →, ↑, →, ←, →, R.



### GBA Batman Vengeance

Mots de passe des niveaux :

2 : GOTHAM

3 : BATMAN

4 : BRUCE

5 : WAYNE

6 : ROBIN

7 : DRAKE

8 : BULLOCK

9 : GRAYSON

10 : KYLE

11 : BATARANG

12 : GORDON

13 : CATWOMAN

14 : BATGIRL

15 : ALFRED



### Il fallait le savoir !

### PS2 Batman Vengeance

Pour avoir des batarangs électriques illimités, rendez-vous dans le menu principal et faites L1, R1, L2, R2. Un son confirmera la réussite de la manipulation.



### GBA Ready To Rumble : Round 2



● Pour débloquer Shaquille O'Neal, rendez-vous dans le menu principal, mettez survival en surbrillance et faites ←, ←, ←, ←, →, →, ←, ←, →, et L + R.

Pour débloquer Rumble Man, rendez-vous dans le menu principal, mettez survival en surbrillance et faites ←, ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, et L + R. Pour débloquer Mickael Jackson, rendez-vous dans le menu principal, mettez survival en surbrillance et faites ←, ←, →, →, ←, →, et L + R.



### PS2 Splashdown

● A partir du menu principal, rendez-vous dans le menu des options, maintenez enfoncé le bouton R2 et tapez : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, carré, rond, carré, rond. Effectuez la manipulation rapidement et sans vous arrêter, l'écran de cheat mode devrait alors apparaître, dans lequel vous pouvez entrer le cheat code. Cela fait, vous retournez à l'écran des options.

TopBird : rend votre véhicule indestructible.

Hobble : en mode difficile, rend l'intelligence artificielle plus faible.

PMeterGo : le mesureur de performances est toujours au maximum.

AllChar : débloquent tous les personnages.

AlLOutAI : l'intelligence artificielle des adversaires est plus élevée.

Festival : débloquent toutes les fins.

IBelieve : permet de jouer en contre-la-montre contre un OVNI.

F18 : permet de jouer en contre-la-montre contre un F18 miniature.



## GBA Men In Black

Mots de passe des niveaux :

2 : Forest Landing site : FCHTRMNS

3 : Alien Technology Lab : HSDSHSBS

4 : Rocket Silo : MXNMSNNG

5 : MIB Safehouse : THXBXSCK

6 : Halloween In Manhattan : NNTNDWNY

Fin : Ending : NFNTMMDD



## PS2 Silent Hill 2

Avoir plus d'options : à l'écran des options, appuyez sur L1 + R1 pour afficher un autre menu d'options. Si vous voulez encore plus de choix, terminez le jeu une fois afin d'obtenir le menu Extra Options.

Pour avoir l'hyper spray, terminez le jeu deux fois. Lorsque vous démarrez une troisième partie, l'hyper spray sera accessible dans le camping-car. Pour avoir la tronçonneuse, terminez le jeu en difficulté normal. En recommençant une autre partie, vous la trouverez dans les bois aux abords du cimetière.



Pour avoir la clé du chien, terminez le jeu en obtenant la fin "rebirth". A votre prochaine partie, une niche sera apparue près du Jack's Inn, à l'intérieur de laquelle vous trouverez la clé.

Pour avoir le livre des mémoires perdues, terminez le jeu une fois. Lors de la partie suivante, vous le trouverez à la station service Texxon.



## PS2 Klonoa 2



- Pour révéler des musiques supplémentaires, finissez les niveaux bonus de la Music Box. Pour révéler une galerie d'images, finissez le champ de foire. Pour combattre à nouveau les boss déjà vaincus, finissez le champ de foire. Pour révéler Mometsuto, terminez le jeu.

## PS2 Test Drive Offroad : Wide Open

- Camions Pro Class : terminez les neuf premiers circuits du mode course simple. Avoir des camions de class unlimited : terminez les vingt-sept premiers circuits du mode course simple. Avoir un monster truck : terminez les trente-six circuits du mode course simple au niveau de difficulté le plus élevé.



## GBA Street Fighter 2 X : Revival

- Pour débloquer Shin Gouki, gagnez 9999 points. Pour débloquer Gouki, gagnez 5000 points.





# Headhunter

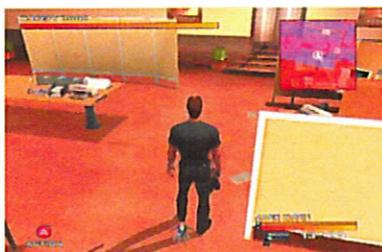
## Réfléchissez avant de tirer

Voici le détail des phases de jeu les plus délicates de Headhunter, celles qui peuvent éventuellement vous faire cogiter un peu trop pour votre santé. Pour le reste, à savoir les techniques de sioux, les ruses de rhinocéros et les raisonnements de caméléon, fiez-vous à votre instinct de joueur re-act et entraînez-vous à pulvériser les scores de Hank en mode training.



### Battre Ramirez et ses araignées

- Ramirez vous lance ses araignées nourries à l'acide par salve de trois, voire quatre les jours de grand vent. Détruisez les premières avec deux balles de pistolet chacune et immobilisez la dernière avec un seul projectile. Approchez-vous en rapidement et pressez la touche A (ou X) afin d'en prendre le contrôle. Une fois dedans, ne vous éternisez pas car elle va bientôt exploser, pointez-la en direction de la porte en verre derrière laquelle se trouve le cow-boy et pressez une nouvelle fois A (ou X) pour la faire démarer. Le but étant d'endommager la serrure de la porte de sécurité, appuyez une dernière fois sur la touche action avant d'atteindre la porte, de la sorte, vous ne la contrôlez plus mais elle effectuera un saut sur le verrou. Répétez l'opération quatre fois de suite. Une fois ouvert, le sas du coffre vous livre Ramirez, démolisé mais têtu. Donnez-lui alors une dose de sérum de vérité ramassé dans la salle d'interrogatoire du QG des Wolfpacks.



### Battre le gladiateur de l'Aquadome



- Ce colosse est bien bâti mais un peu stupide et très lent. Vos armes à feu ne vous serviront qu'à battre le menu fretin qui vous tire lâchement dans le dos. Pour le gros, placez-vous sur les cercles rouge et vert. Avant qu'il ne vous touche et que le cercle ne soit entièrement éclairé, sortez-en de sorte que le gladiateur soit foudroyé. Réitérez l'opération jusqu'à ce qu'il tombe.

### Battre Ramirez sur le bateau

- Abritez-vous derrière les caisses pour éviter son tir dévastateur. Ingérez de l'adrénaline pour résister aux projectiles et tout en étant prêt à vous remettre à couvert, lancez quelques grenades en direction des projecteurs lumineux. Avec un peu de chance et d'adresse, vous devriez les briser sans trop de mal. Une fois la lumière éteinte, Ramirez ne tire plus mais lance des grenades à son tour, esquiviez-les donc normalement et arrosez-le à l'aide de la mitrailleuse.

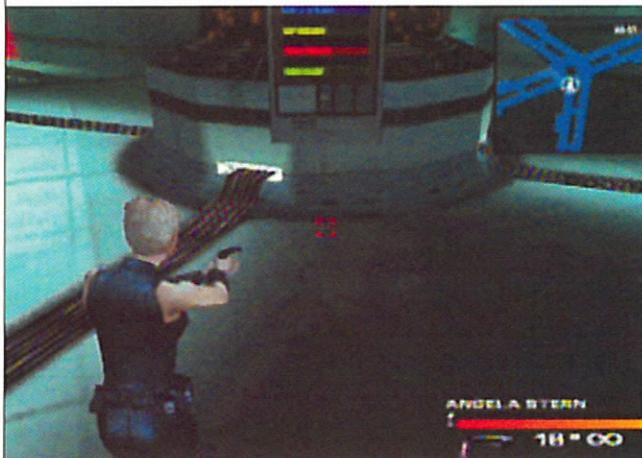


### Désactiver le système de sécurité des labos Biotech (avec Angela)

- Parmi les trois couloirs qui ne mènent pas à l'amphithéâtre, empruntez le jaune (chip research). La pièce en son extrémité abrite un placard verrouillé d'un cadenas crochetable. Saisissez au moins une mine de proximité et allez la poser devant le terminal de sécurité placé au centre des couloirs. Visez-la comme un objet destructible (à

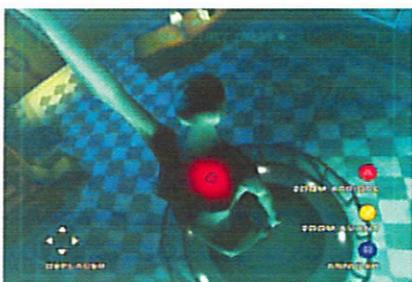


(l'aide de la touche de caméra) et faites-la exploser, rendant ainsi hors service la protection laser de la porte de l'amphithéâtre.



## Obtenir les demi-pièces pour les serrures électroniques dans les labos Biotech

Les deux tableaux du bureau du docteur dissimulent des coffres contenant chacun une moitié de pièce correspondant aux deux serrures à rayons laser. La première est accessible avec Angela, grâce à une clé ouvrant un écran de caméra sur le bureau du scientifique. Cette caméra vous permet de zoomer jusqu'à distinguer le symbole situé sur la statue d'Eve posée dans le hall d'entrée des locaux. Reproduisez la suite de symboles sur la serrure du tableau représentant un œil. La seconde moitié de pièce s'obtient avec Jack, derrière le tableau comportant des lions. Rendez-vous dans la pièce renfermant des statues angéliques, chaussez les lunettes infrarouges et placez-vous au centre, là où le sol est rouge. Grâce aux lunettes, vous pouvez voir la suite de symboles correspondant à la serrure. Les captures d'écran ne vous serviront qu'à titre indicatif, les codes changeant à chaque partie.



## Battre Adam avec Angela



Enclenchez le départ du gaz relayé dans toute la pièce grâce aux tuyaux, d'abord sur le terminal situé au milieu de la pièce, près du corps inanimé du docteur, puis à chaque extrémité de la salle, à droite et à gauche. Maintenant que le gaz est libéré, apprenez la course à pied et la patience du hibou, la technique consistant à devancer Adam, vous retourner et viser les tuyaux de gaz lorsqu'il passe à proximité. Tirez deux ou trois balles juste au moment où il marche devant, ainsi il subira les vapeurs sans s'arrêter, ce qui est plutôt confortable car si vous lui tirez dessus directement ou si vous libérez le gaz avant qu'il ne passe devant, il s'arrêtera en grognant et vous chargera, avec toutes les chances de vous blesser. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il tombe.

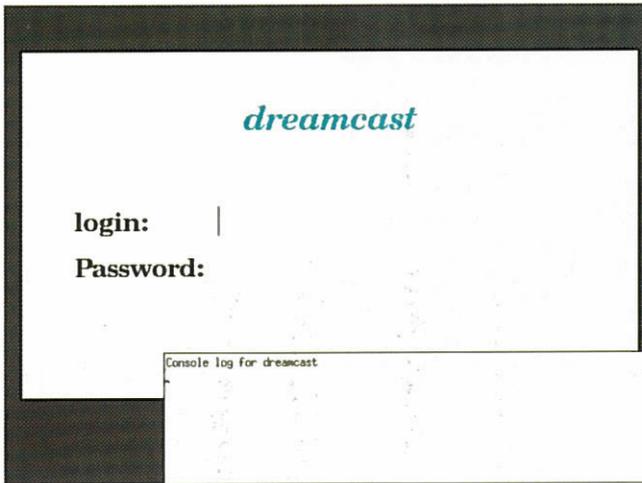
## Battre Adam avec Jack

Tant qu'il possède la moitié de son énergie vitale, Adam vous lancera trois salves successives : deux projectiles d'énergie bleutée, rapides mais que vous avez le moyen d'éviter en courant autour du monstre, et un rayon rouge plus lent mais persistant, dont vous pouvez vous abriter derrière les piliers. Faites donc en sorte que les éclairs bleus ne détruisent pas ces derniers et arrosez Adam à la mitraillette entre deux tirs, sans oublier de recharger, récupérer des munitions dans les caisses et de courir avant qu'il ne largue le projectile suivant. Lorsqu'il est à la moitié de son endurance, le décor se raréfie, vous obligeant à courir encore plus souvent. Ingérez de l'adrénaline, soignez-vous régulièrement et utilisez le bazooka ou la mitraillette pour le défaire. Une fois qu'il n'a plus de vie, une scène cinématique vous explique que non, finalement, maintenant il mange des balles. La seule solution est de vous servir de son arme tombée à terre, le problème étant le poids de l'objet, trop lourd pour vous octroyer la capacité de l'utiliser avant qu'il ne vous frappe. L'idée est donc de le canarder encore à l'aide de la mitraillette afin de l'assourdir, et lorsqu'il se tient la tête comme un possédé, courez vers son fusil et pressez la touche action, Jack y mettra le temps mais si Adam était suffisamment distant, le chasseur de primes aura le temps d'achever le surhomme.



# Premiers pas avec Linux sur Dreamcast

A présent que la Dreamcast se négocie d'occasion en dessous des 1000 francs, en faire un PC d'appoint ou de bidouille constituerait presque un motif d'achat. Soyons donc pragmatiques et lançons-nous dans la mise en œuvre d'une distribution Debian compilée spécialement pour la 128 bits de Sega.



Il suffit de s'enregistrer en tant que "root".

Comme sur les plates-formes Mac et PC, Linux se trouve en perpétuelle évolution, ainsi, il existe à ce jour deux distributions distinctes comprenant divers paquets pré-installés. La première, mise au point par une équipe de Japonais passionnés pèse quelque 73 Mo, la seconde réalisée par un particulier s'avère plus complète avec ses 100 Mo. Rendons à César ce qui est à César, toutes deux reposent sur les travaux de linuxdc.org, un groupe sans qui rien ne serait aujourd'hui possible. Le gros de votre travail d'apprenti bidouilleur sur console n'est somme toute pas comparable à celui que doit fournir un néophyte quand il se lance dans l'installation d'un Linux sur son PC, toutefois, les amateurs de jeux vidéo que nous sommes recherchent avant tout la simplicité.

## Tes CD tu brûleras

Nous avons de la chance, les distributions circulent sur le Net sous la forme d'une image DiskJuggler. Comme la Dreamcast ne possède pas de disque dur, vous n'aurez pas à opérer une installation ou une partition. Nous allons graver sur un CD-Rom la copie exacte du contenu d'un disque dur sur lequel Linux serait mis en place avec son arborescence de fichiers et ses applications installées. Vous devez posséder DiskJuggler pour la gravure sans quoi point de salut ; pour l'instant il

n'existe pas de distributions au format Nero. Une fois l'image patiemment téléchargée, décompactez-la afin d'obtenir un gros fichier .cdi. Lancez DiskJuggler, puis cliquez sur "nouveau" dans "fichier". Choisissez "CD Image to CD Recorder" puis indiquez le chemin vers votre fichier .cdi en appuyant sur "source". Dans l'onglet "avancé", sélectionnez "Mode 2" et "2048" blocks. Vous avez à présent le moyen de lancer la gravure. Quand la galette sort du graveur, vous pouvez enfin vous jeter à corps perdu dans le monde du pingouin.

## Linux tu chargerás

En lançant Linux, vous devez obtenir le message suivant :

```
Hardware ID : SEGA SEGAKATANA
Maker ID : SEGA ENTERPRISES
Device Info : 0000 CD-ROM/1
Area Symbols : JUE
Peripherals : A799F10
Product No : T0000
Version : V1.000
Release Date : 20010911
Boot Filename : 1ST_READ.BIN
SW Maker Name : Adrian O'Grady
Game Title : Dreamcast Linux
```

Après une reconnaissance de chaque périphérique, une instance



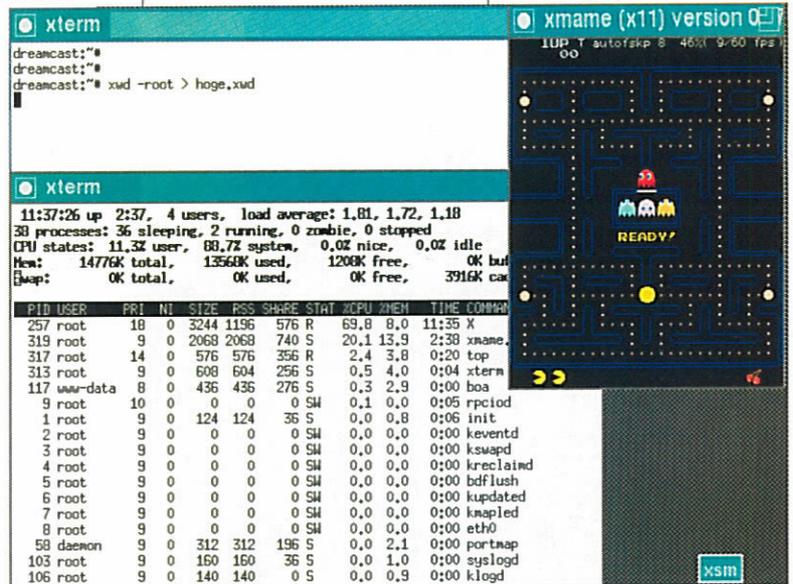
Dreamcast et Linux font bon ménage.

de login s'annonce ainsi :

```
Debian GNU/Linux testing/unstable dreamcast tty1
```

dreamcast login:

Vous devez vous logger en "root" pour être en mode console. Que ceux qui ne sont pas habitués au mode console type DOS ne s'inquiètent pas, l'instruction "startx" lancera une interface graphique bien plus abordable pour les néophytes. Les autres, déjà initiés, retrouveront avec bonheur nombre d'instructions de Linux : pwd, cd, ls, ls -l, mkdir, rmdir, more, xdm, df, which, uname, et même shutdown -h now (peu utile dans le cas d'une console de jeu).



Pacman, enfin sur Dreamcast ?



**Ton Linux tu étudieras**

Une fois que l'interface X Window est lancée, vous bénéficiez d'un certain nombre d'applications, néanmoins, pour ceux qui ne jurent que par le système de Microsoft, c'est un peu moins simple : pas de menu "Démarrer" ! Si vous avez la chance de posséder la souris Dreamcast, ouvrir un programme ne requiert qu'un clic droit pour qu'un menu s'affiche avec les applications. Toutefois, ce n'est pas parce que vous n'avez pas de window manager que vous n'avez pas la capacité de lancer certains programmes. Un peu comme à la glorieuse époque du DOS, jouer à *PRBoom* (le portage de *Doom* sous Linux dans cette distribution) ne nécessite que deux commandes : `fbset -depth 16` pour régler le frame buffer puis `prboom` et voilà ! Vous avez également la possibilité de créer et éditer un texte ou de le concevoir grâce à l'éditeur `vi` en mode console :

```
dreamcast:~# vi test.txt
```

Ensuite pour sauvegarder le texte, appuyez sur la touche "shift" puis tapez "zz", vous avez également tout loisir de quitter l'application par le biais de la touche "Echap" ou tout simplement en tapant "q!".

**L'arcade sous Linux**

X-Mame constitue l'application qui intéressera le plus les joueurs. Un système d'exploitation comme Linux c'est vraiment

sympathique quand on peut faire tourner des émulateurs. Tout d'abord, vous devez, avant de graver le CD, avoir placé les roms dans le répertoire `/var/lib/xmame`. Ensuite, quand vous êtes sous Linux, lancez le Window Manager TWM puis dans la console entrez les lignes de commandes :

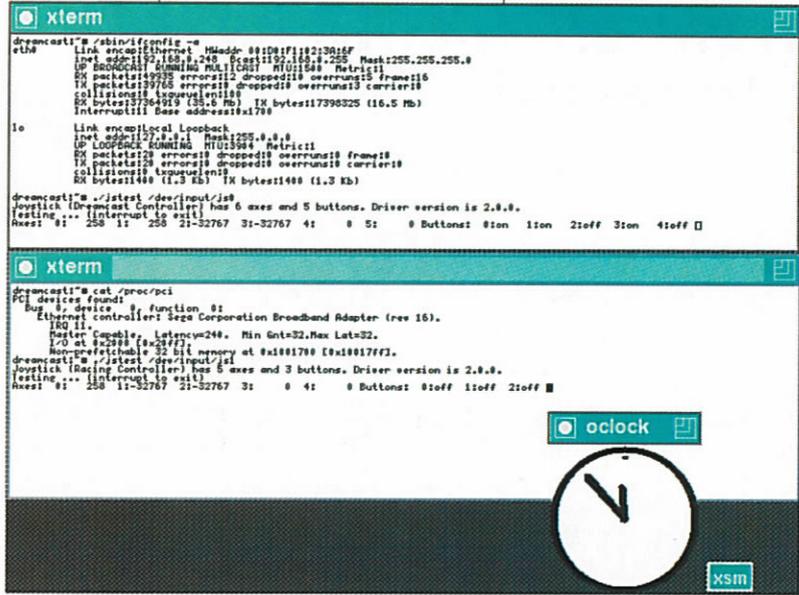
```
# fbset -depth 16
# xmame.SDL
```

A présent, appuyez sur le bouton "Y" du pad Dreamcast afin d'augmenter le nombre de crédits et "start" pour jouer.

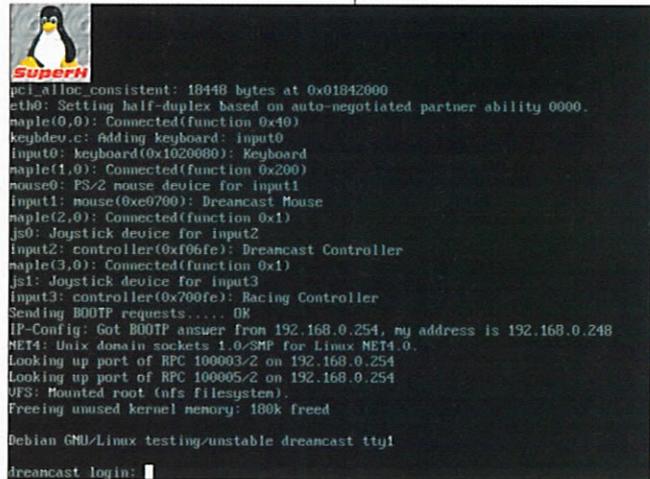
**Premier programme sur Dreamcast**

Jouer c'est bien mais la Dreamcast se voit déjà pourvue dans ce domaine, en revanche développer directement dessus c'est mieux. Avec cette distribution Linux, vous disposez tout de même d'un compilateur C/C++ ainsi que des 16 Mo de Ram de la console pour y faire tenir votre programme, ce qui se révèle des plus confortables. Créons avec `vi`, l'éditeur de texte, un code c :

```
dreamcast:~# vi hello.c
```



Avec le x-term, on a accès à toutes les fonctions du système.



Écrivons ensuite le programme le plus classique du monde :

```
#include <stdio.h>

main()
```

```
{
printf("Hello World!!\n\n");
return 0;
}
```

Il ne reste plus qu'à le compiler à l'aide de gcc en entrant la ligne de commande suivante :

```
dreamcast:~# gcc hello.c -o hello
```

Tapez `./hello` quand la compilation s'est achevée. C'est simple non ?

Samuel Cuneo



Cachons le "Microsoft Windows CE powered" par un pingouin.

# Dans les coulisses des studios de développement...

Nous vous énumérons le mois dernier les trois grandes étapes du développement d'un jeu vidéo. Nous vous donnions alors les repères chronologiques tout en vous dégrossissant les grandes lignes de la conception. Désormais, nous prêterons davantage d'intérêt à la description de chacun des maillons de l'organisation et à leurs fonctions afin que vous puissiez en comprendre l'importance...

## I - Game Design

Durant ce processus, plusieurs étapes rentrent en compte visant à cerner chaque fois plus précisément tout le concept du projet à faire valoir. L'équipe se constitue généralement de Game Designers et de Level Designers, dirigés par des Lead Game Designer et des Lead Level Designer.

### - Première approche

Il s'agit d'abord de définir le thème, le genre et l'univers. On se fixe donc l'objectif de savoir ce que le joueur va véritablement vivre, et l'on cible d'emblée le public auquel le soft s'adressera. Le Réalisateur (il modère et gère au mieux l'équilibre nécessaire entre les équipes) décide des grandes orientations. Chaque idée, chaque réflexion, chaque ambition est envisagée et considérée et l'on tente, à travers certaines d'entre elles, de déterminer une première ligne à suivre, une approche cohérente et ordonnée du concept embryonnaire. Bien entendu, il est essentiel qu'une épuration ait lieu afin d'équilibrer et uniformiser le concept. Dans le cas d'un Survival Horror, les interrogations se portent essentiellement sur les sensations à transmettre, la tension à entretenir, l'atmosphère à établir, etc.

### - Les règles du jeu

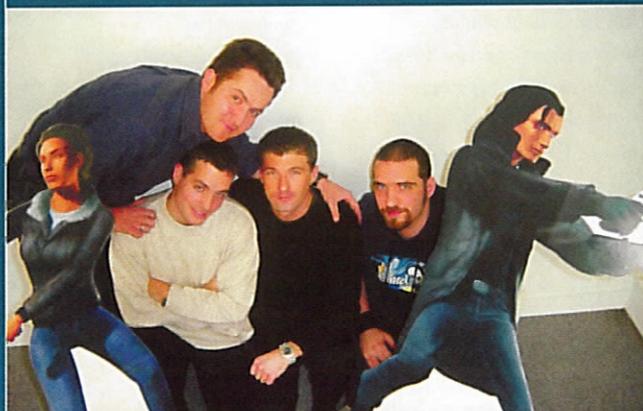
On doit ici s'appesantir sur les mécanismes à mettre en place pour donner forme à la première approche. On s'interroge sur les caméras, le choix d'un background fixe ou en 3D, la structure de l'aventure (par mission ou en continu), les loadings (interviendront-ils pour chaque pièce par exemple ?), la gestion du système des sauvegardes, la régénération des monstres et sur la détermination de ce qui tiendra le joueur en haleine jusqu'au bout (les "récompenses" s'avèrent primordiales). En toute logique, plusieurs réunions avec les programmeurs sont alors organisées afin de connaître les possibilités et les limites à la mise en œuvre du projet.

### - Walkthrough

Les maps et le contenu global de la progression sont déterminés. Le walkthrough (solution du jeu) est établi, et l'on met tout en œuvre, à ce stade, pour observer les objectifs premiers : un gameplay qui doit mettre le scénario en valeur et un joueur constamment attisé, stimulé dans sa progression, par le jeu et l'atmosphère.

### - Level Design

Il s'agit d'une vision détaillée et plus terre à terre du concept du jeu : selon que la progression dans



L'équipe Game Design au grand complet : Ivano Pirona, Sébastien Lambottin, Laurent Franchet, Jean-François Guastalla.

l'aventure s'effectue par mission ou en continu (on peut dans ce cas travailler d'énigme en énigme ou de pièce en pièce par exemple), les Level Designers étudient de plus près le walkthrough, gèrent le plus concrètement possible les emplacements des monstres, objets interactifs, armes, etc.

## II - Design Papier

Le Design Papier constitue la phase de mise en image du Game Design. On spécifie une conception visuelle de l'ensemble des éléments du jeu. Lead Designer et Dessinateurs s'y affairant...

### - Recherche de style

Tout comme pour le Game Design, il s'agit là d'une première approche du projet. De nombreux croquis, esquisses, dessins sont réalisés ici afin de trouver un véritable style artistique correspondant au concept décidé. Une charte de couleurs se trouve également établie, sorte de palette de teintes répondant au mieux aux demandes requises par l'univers et l'atmosphère prédéfinis du jeu.

### - Mise en avant

On doit alors vanter les mérites du futur produit par l'intermédiaire de visuels 2D colorisés, ordinateur ou papier (décors, éléments, personnages...). Il doit s'agir de rendus (artworks, posters, jaquettes...) mettant en image les lignes et les perspectives émises par le Game Design. Il est de règle de rendre l'ambiance et l'univers souhaités par le Réalisateur et de respecter les choix des Game Designers qui, eux, se focalisent sur le gameplay.

Les idées sont plus abouties, les directions sont trouvées : il faut savoir vendre le concept.

### - Ligne de conduite

Une élaboration précise de chaque élément est alors entreprise. Les personnages sont détaillés par un système de Turn Around (visuels 2D mais multi angles) et donnent parfois lieu à des sculptures. Les décors sont comme photographiés au plan par plan, dans des perspectives diverses. Game Designers et Level Designers viennent collaborer à la tâche, tout particulièrement pour les plans architecturaux. Cette étape est continue : au fur et à mesure de l'évolution de la conception du jeu, les demandes en dessins affluent régulièrement afin d'ajouter encore plus de précision à l'ensemble. Ces mêmes supports servent, de fait, à conférer une vision plus exacte des éléments et des lieux aux programmeurs qui leur donneront vie...

Laëtitia Sodoyer

**La société Darkworks, développeur du dernier Alone In The Dark 4, nous éclaire de son expérience...**

**1 - Lors de la phase de pré-production, il s'avère avant tout décisif de convaincre l'éditeur. Quelle est alors la part du Game Design vis-à-vis du Design Papier : les Game Designers se reposent-ils sur le savoir-faire de l'équipe de Design Papier ou existe-t-il une constante collaboration entre eux ?**

**Sébastien Lambottin (Lead Game Designer) appuyé de Laurent Franchet (directeur du Game Design) et des Level Designer Ivano Pirona et Jean-François Guastalla :**

"Les Game Designers entretiennent des relations étroites avec la plupart des équipes et en particulier les designers papier. Sur *Alone 4*, l'interactivité avec les décors n'était pas très poussée. C'est une des limitations classiques des jeux en backgrounds fixes et c'est la raison pour laquelle la plupart de leurs énigmes consistent à ramasser et utiliser des objets. Dans ce cas, les besoins des game designers en termes de design papier se restreignent principalement aux objets nécessaires à la résolution des énigmes. La conception des décors est, au contraire, beaucoup plus libre. Nous avons malgré tout décidé de dépasser ces limitations sur *Alone 4*. Nous avons donc mis en place, d'une part, des énigmes qui exploitent le gameplay "quotidien" du joueur : utilisation de la lampe-torche, des armes, etc., et, d'autre part, des énigmes liées aux décors : reflets dans les miroirs, plancher qui sonne creux, etc. Nous souhaitons renforcer l'immersion du joueur en proposant des énigmes faisant intégralement partie de l'expérience, employant un minimum d'interface et crédibles. De la confrontation des idées des designers papier et de celles des lead game designers naissent des lieux conçus pour retranscrire une ambiance mais qui servent aussi parfaitement le gameplay. Par exemple sur *Alone 4*, nous nous sommes attachés à varier le rythme et les situations rencontrées par le joueur au cours du jeu. Ainsi, le programme alterne des phases d'exploration ouvertes et linéaires, des phases de poursuite, des séquences chronométrées et des phases d'action pure. Les combinaisons de ces diverses situations nous ont également permis de créer deux parcours totalement différents pour Aline et Carnby. La conception architecturale et visuelle de chaque décor était réalisée en concordance avec les séquences devant s'y dérouler, afin que l'ambiance soit cohérente avec le gameplay."

**2 - Pour *Alone In The Dark 4*, quelles étaient les grandes idées, les ambitions clés que l'équipe de Game Design et le Réalisateur souhaitaient mettre en avant ?**

**Antoine Villette (scénariste) :** "Pour revenir à l'origine du concept d'AITD4, l'idée maîtresse consistait à faire renaître l'expérience de la peur chez le joueur. La solution se trouvait dans le titre du jeu, nous pensions que la peur de l'obscurité était quelque chose de réellement universel, capable de générer toutes sortes de fantômes ou de frayeur chez le joueur.

Partant de cette conviction, notre objectif fut de bâtir l'expérience du jeu autour du concept d'opposition de l'ombre et de la lumière. Notre originalité résidait dans l'utilisation d'une torche et de la lumière en général, dans le gameplay d'exploration et de combat du jeu. Cela a influencé tout le Game Design, le Design, le scénario et surtout la technologie. Tout le concept d'AITD4 reposait sur notre capacité à plonger le joueur dans le noir d'une façon crédible et cinématographique. Fin 1998, David Rochedieu, notre Directeur de la Technologie, commença alors à réfléchir sur l'idée de superposer un éclairage 3D temps réel sur des décors fixes. C'est en septembre 1999 que David acheva de mettre au point la technologie d'éclairage temps réel."

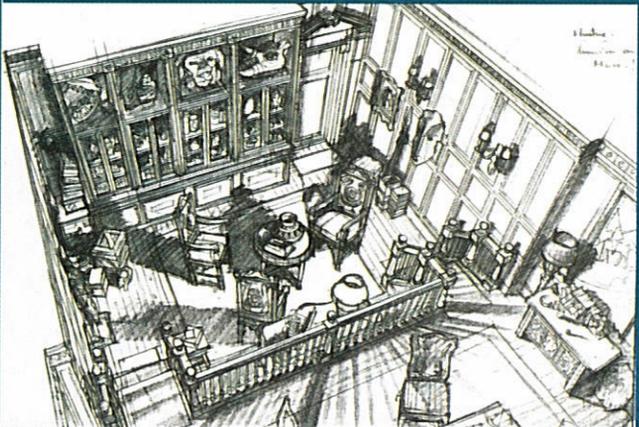
**3 - Sur *Alone In The Dark 4*, dans quelle mesure les intervenants de l'équipe de**

*Design Papier ont-ils eu leur part de créativité vis-à-vis des demandes de l'équipe de Game design ?*

**Bengal et l'équipe de Design Papier :** "Tout d'abord, les dessins devaient correspondre à une demande du gameplay. Chaque scène requérait, de plus, un certain nombre d'illustrations, selon la complexité architecturale du lieu à designer. En général, après avoir prévu la séquence complète dudit lieu, incluant gameplay et animation éventuelle, on décidait du nombre de dessins à fournir. En premier lieu, donc, ce sont les responsables du gameplay qui devaient élaborer le type d'endroit, de progression, d'embûches et tout le reste, afin d'avoir une première idée de la dimension et de la linéarité du décor, de l'ampleur, de la grandiloquence ou de la modestie du lieu. Un plan assez sommaire du lieu était élaboré, dessiné très simplement par le Game Designer et livré à l'équipe Design, ainsi que quelques directives impératives (sur le mobilier, les escaliers, etc.) permettant la disposition des objets ou énigmes prévus. Ensuite, le lead designer papier réinterprétait le plan dans un souci d'équilibre du design. Outre ces divers éléments, la seule contrainte a été de garder la même ambiance visuelle pour chaque étape du jeu, sans se disperser au fur et à mesure de la progression. A partir de là, la créativité était libre. Dans une certaine mesure, les designers papier auront eu la possibilité de choisir les formes et les mobiliers qui octroyaient le moyen d'obtenir des pièces riches ou intéressantes, mais sans trop charger inutilement, afin que l'équipe de modélisation ait, la plupart du temps, 100 % des données du lieu."

**4 - Selon l'équipe de Design Papier, quelle aura été la somme de dessins et de plans requise pour la réalisation d'*Alone In The Dark 4* ?**

**Bengal et l'équipe de Design Papier :** "Un peu moins de mille. Nous n'avions pas que les décors ou les personnages à designer, il y a eu le design des objets, des clés, des armes, des mécanismes divers, bref tous ces petits à-côté discrets mais indispensables pour le jeu. Pour les armes, on devait trouver un design global, et il en a incombé intégralement à l'équipe design papier, du moment que la puissance de feu supposée de l'arme correspondait aux volontés du game-play. Les décors, quant à eux, constituent la majorité des dessins. En moyenne, nous avons réalisé deux voire trois dessins par pièce ; ceci bien entendu augmentait quand la pièce était immense, pleine de bazar, ou encore fourmillant de détails susceptibles d'intriguer le joueur. Souvent deux angles de vue, bien choisis évidemment, suffisaient pour obtenir un visuel complet de la pièce. Le monde des ténèbres a notamment demandé de gros efforts de réflexion du côté du design afin de ne pas être directement référencé comme une pâle copie de tel ou tel film ou jeu existant."



**Les dessins devaient correspondre à une demande du gameplay. Chaque scène requérait, de plus, un certain nombre d'illustrations, selon la complexité architecturale du lieu à designer.**





Soyez un minipouce organisé

## Pochette de rangement Big Ben GBA et cartouches GBA

● Ces pochettes de transport permettent les rangements respectifs du Game Boy Advance et des cartouches. Sachant qu'il s'agit de matériel fragile, on n'est jamais trop prudent. Ces délicates sacoches coûtent 49 francs chacune et rendront plus sûres les bousculades si chères aux transports en commun.

Sacoches de rangement pour GBA et cartouches GBA

ERGONOMIE



QUALITÉ/PRIX



Manette honnête

## Manette Gamester Dual Force 2

● Cette manette est proposée à un prix certes attractif (moins de 150 francs) mais ne bénéficie pas d'une prise en main des plus convaincantes : les touches répondent mal, sont disposées d'une manière douteuse, et l'aspect général de la chose est pour le moins... laid.

Manette Gamester Dual Force 2

ERGONOMIE



QUALITÉ/PRIX



Chavirez avec elle...

## Guidon virtuel pour jeux de motos

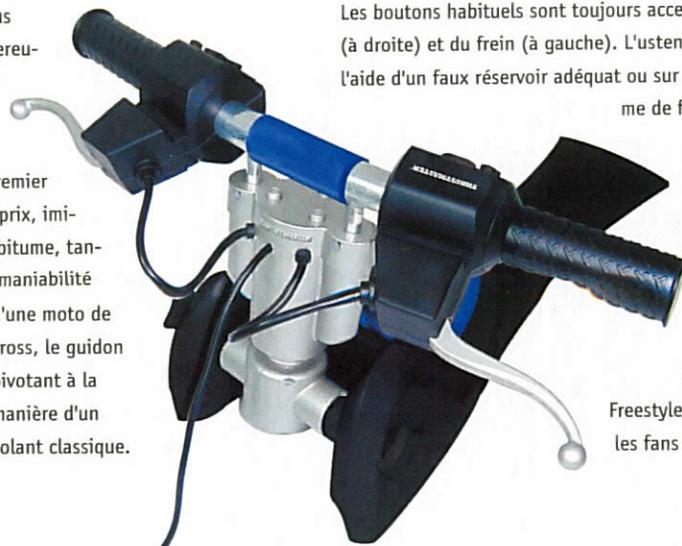
● Cet accessoire de jeu Thrustmaster vous propose une alternative aux virées dangereuses à bord de votre 125 poussive. Il est compatible avec tous les jeux PS One et PS2, gère les vibrations et propose deux types de maniabilité. Le premier correspond à celle d'une moto de grand prix, imitant les inclinaisons du véhicule vers le bitume, tandis que le second mode correspond à la maniabilité

d'une moto de cross, le guidon pivotant à la manière d'un volant classique.

Les boutons habituels sont toujours accessibles près de la poignée des gaz (à droite) et du frein (à gauche). L'ustensile se glisse entre vos jambes à l'aide d'un faux réservoir adéquat ou sur une table grâce à un habile système de fixation. On regrettera que le guidon ne s'incline pas vers l'avant

pour simuler le cambrage d'un engin de supercross, et l'on redoutera les gesticulations du petit dernier qui risquent fort de mettre à mal la résistance des boulons de fixation.

Vendu environ 550 francs, le Freestyler Bike devrait largement contenter les fans de motos.



Guidon virtuel pour PS One et PS2

INSTALLATION



QUALITÉ/PRIX



## Le mini sac à dos indispensable ! Kit d'accessoires GBA



● Les sacoches de rangement pour GBA sont légion sur le marché. D'habitude, elles sont pratiques et étudiées pour ranger des accessoires et des cartouches. Elles ont toutes un point commun : elles ne contiennent rien ! La sacoche de Gamester que nous avons reçue est quant à elle pleine à craquer. vendue moins de 150 francs, elle contient un adaptateur pour allume-cigare pour une ou deux GBA, un câble multijoueur pour quatre consoles, une loupe éclairante qui s'adapte parfaitement sur la GBA et un casque hi-fi stéréo. La sacoche pour sa part se montre ni trop petite ni trop grosse, on peut facilement ranger tous les goodies ainsi qu'une dizaine de cartouches. On notera aussi que la partie basse du sac qui permet d'accueillir la console, peut se dissocier du sac de transport et s'accrocher à la ceinture.

Sacoche de rangement (pleine) GBA

UNITÉ	😊
QUALITÉ/PRIX	😊



## Une télécommande bien pensée Télécommande DVD

● Cette nouvelle télécommande PS2 signée "Bigben Interactive" est équipée d'un récepteur infrarouge de petite taille. Ce dernier permet la connexion d'une manette tout en laissant la place de glisser une carte mémoire dans la console (ce qui n'est pas le cas de toutes les télécommandes !). On retrouve sur ce boîtier de commande les traditionnelles touches lecture/pause, avance/retour rapide, chapitre, stop... La croix directionnelle octroie le moyen de naviguer dans les menus tandis que la touche "joystick" vous donne l'occasion d'activer ou non la prise manette (très utile !).



Au final, cette télécommande fonctionne à merveille et bénéficie d'une bonne prise en main. Son prix est aussi une bonne surprise puisqu'il ne dépasse pas la centaine de francs.

Télécommande DVD

PRISE EN MAIN	😊
QUALITÉ/PRIX	😊

### Codes de triche à emporter

## CD et cartouches de cheat codes pour PS One, PS2, GBC et GBA

● A l'aide de ces bases de données pour tricheur invétéré, Thrustmaster souhaite recenser, décortiquer, démystifier le plus de jeux possibles. Ainsi, la version PS One compte 37 000 cheat codes couvrant environ 2000 titres. Les cartouches Game Boy proposent des codes pour 250 jeux (dont 300 codes pour les jeux Pokémon, sauf la version Cristal) mais la version GBA ne contient qu'une vingtaine de titres, tout comme le CD PS2. Concernant les consoles de salon (PS One et PS2), vous insérez le disque dans la machine, apparaît alors un menu à l'aide duquel vous localisez le jeu de votre choix, vous activez le code voulu (comme vie infinie, invincibilité, etc.) sans avoir besoin d'une carte mémoire et lancez le jeu comme de coutume, le code de triche en plus.

Il est possible d'activer plusieurs codes en même temps ainsi qu'en rajouter dans la liste grâce à une carte mémoire. Pour la GBC et la GBA, le principe est encore plus simple puisque le jeu est automatiquement reconnu (pour peu qu'il fasse partie de la liste)

par la cartouche de triche. Bien sûr, la version PS One est exploitable sur une PS2 et la version GBC est utilisable sur une GBA, de même, les cheat codes S sont compatibles avec les bases de données des marques concurrentes (comme Gameshark ou Action Replay). Si le CD PS One et la cartouche GBC coûtent environ 200 francs, les outils GBA et PS2 sont vendus à un prix

plus élevé (environ 100 francs de plus), ce qui peut s'avérer superflu eu égard au petit nombre de jeux qu'ils reconnaissent.



CD et cartouches de cheat codes pour PS One, PS2, GBC et GBA

UTILISATION	😊
QUALITÉ/PRIX	😊



GBA

## Sang neuf pour KOF

La dernière mouture de *King Of Fighters* se verra portée sur Game Boy Advance sous le nom archi compliqué de *KOF Neo Blood EX*. On dirait qu'il en va pour les jeux de combat 2D comme pour les déclinaisons d'un logiciel, chaque nouvelle version ressemble à la précédente avec des petits plus, c'est en substance ce qui explique ce titre ronflant en EX (pour Expanded ?). Quoi qu'il en soit, SNK dans son dernier souffle a décidé de doter la GBA d'une sacrée galerie de personnages puisqu'elle regroupe tous ceux des versions 98 à nos jours. La réalisation graphique s'avère impressionnante, les combattants sont d'une bonne taille et la panoplie des coups bien représentée malgré le faible nombre de boutons sur la portable. Les modes tag battle seront de la partie pour notre plus grand plaisir, on pourra s'affronter par link, ça promet. Rappelons à tout hasard que *KOF Neo Blood EX* constituera la première (et dernière ?) adaptation de la célèbre licence - sur console de poche - à respecter l'original paru sur Neo Geo. Certains regretteront les personnages en SD



Une bien belle boule de feu.

de la Neo Geo Pocket, mais à n'en pas douter, ces derniers seront mineurs.

GBA

## Mortal de la mort qui tue ?

Voilà une nouvelle qui ne réjouira que deux catégories de personnes : vous êtes accro à Christophe Lambert avec une perruque blanche et vous collectionnez les navets les plus incroyables du cinéma, ou bien vous avez été séduit par le réalisme cru de la borne d'arcade il y a dix ans et vous ne vous en remettez toujours pas. Quoi qu'il

en soit, *Mortal Combat III* sur GBA sera une lueur dans votre quotidien, avec ses graphismes datés et son scénario qui a autant de profondeur que les élucubrations de Jean-Claude Vandamme. Soyez prêt pour le retour de la vengeance éternelle III dès ce mois-ci !



Il n'y a pas à dire *Mortal Kombat* reste *Mortal Kombat*.

GBA

## Au clair de Lunar

Il existe un étrange paradoxe dans le monde des RPG : la notoriété de certains titres dépasse les clivages des plates-formes et la notion même d'obsolescence, ainsi certains joueurs comme notre cher



Des graphismes enfantins mais superbes.

Zebeuyek ont un trémolo dans la voix en évoquant *Final Fantasy VI* sur Super NES, jamais sorti en Europe, d'autres pleurent les scénarios II et III de *Shining Force III* sur Saturn. *Lunar* fait partie de ces titres cultes notamment grâce à ses cinématiques mangas. Sorti sur Mega CD aux Etats-Unis et au Japon puis sur Saturn et enfin sur PlayStation en version américaine, le voici annoncé sur GBA. Pourvu d'un excellent système de combat et de séquences de dessin animé, on ne doute pas une seconde que son public est déjà conquis d'avance. Pour autant, il sortira au Japon en février, aucune date américaine et encore moins européenne n'est



Le retour des bons vieux modes de combat.

annoncée. Les éditeurs comprendront-ils un jour qu'il existe un public fervent pour les RPG chez nous ? Il suffit de voir la cote de certains titres sur le marché de l'occasion !

GBA

## Un challenger pour Warcraft ?

*Wizard* est en cours de développement, il sera le nouveau bijou du studio responsable de *Warlocked*. Vous ne connaissez pas ? Eh bien *Warlocked* désigna sur GBC le premier jeu de stratégie à la *Warcraft* digne de ce nom, avec des graphismes admirables et une prise en main progressive mais complexe. *Wizard* constitue la suite de ce titre sur GBA. Il dispose d'une présentation à la hauteur des capacités de la portable. Eu égard au soin apporté à l'ergonomie, on risque de rater bien des stations de métro en voulant écraser les orcs du camp d'en face...



Les magiciens seront vos guides.

## TESTS EXPRESS

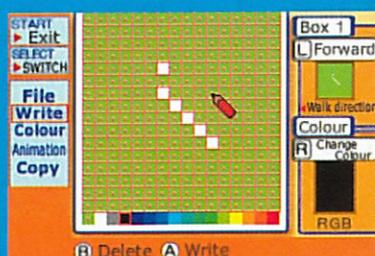
**GBA**  
**Chu Chu Rocket**

95%

Lorsqu'un jeu japonais au concept délirant passe les frontières de l'Archipel, on ne peut que s'en réjouir. Quand un hit de la Dreamcast fait l'objet d'une adaptation à l'identique doté, en outre, de quelques bonus, on saute de joie. En effet, les fans des souris intergalactiques ont enfin l'opportunité de se livrer à des batailles sans fin sur GBA. Tout d'abord, détaillons le principe de ce sympathique jeu de réflexion mâtiné de réflexes : les Chu Chu, des souris prisonnières d'une planète perdue dans l'espace, cherchent à prendre la fille de l'air au nez et aux moustaches de leurs implacables geôliers les kapu kapu, des chats orange. Tout cela se montrerait fort simple si ces mêmes souris n'avaient un QI d'huître et n'étaient pas si nombreuses. Vous devez les aiguiller vers le salut, à savoir des

fusées, au terme de la traversée de labyrinthes des plus fantaisistes. Pour ce faire, vous indiquez la direction à prendre par ces masses de rongeurs idiots à l'aide de panneaux fléchés. Les chats circulent sans plus d'intelligence dans le dédale, à vous d'éviter de fâcheuses rencontres. La force de *Chu Chu Rocket* réside dans son principe original et le mélange des genres : vous êtes féru de puzzles, en voici 1700, fruit d'un concours organisé par Sega auprès des joueurs japonais sur Dreamcast. Vous êtes un habile stratège ? Optez pour le mode bataille à quatre joueurs, en équipe ou chacun pour soi, tous les coups sont permis pour attirer le maximum de souris dans sa fusée au détriment des autres, quitte à rediriger les chats sur eux... Le jeu à quatre avec une seule cartouche est ici de mise, merci Sega, qui, comme Hudson, fait l'effort de développer le multijoueur. Ainsi, on ne regrettera pas la partie réseau de la version Dreamcast. Ajoutons en substance que la

durée de vie de *Chu Chu Rocket* s'avère quasi illimitée dès que l'on se plonge dans l'éditeur de niveaux pour des batailles acharnées à quatre. A terme, on a la possibilité de se créer un personnage de toute pièce grâce à un petit éditeur graphique de bon aloi. *Chu Chu Rocket* ne présente pas de défauts notables : des graphismes simples mais adaptés au style, des musiques et des digitalisations fidèles à l'original, des modes de jeux variés qui conviendront à divers profils de joueurs. A moins d'être allergique aux jeux de réflexion, on ne voit guère ce qui pourrait vous retenir.



Un éditeur pour créer vos personnages.

Des graphismes identiques à la Dreamcast.

**GBA**  
**Fortress**

86%



Il faut se dépêcher avant que l'adversaire ne soit armé.

Vous êtes un fan de *Tetris* mais vous considérez qu'on n'a pas fait mieux depuis la version Game Boy en noir et blanc ? Néanmoins, grâce à *Fortress*, vous empilerez des blocs géométriques de manière stratégique. Le début du jeu - assez soigné - présente des hommes préhistoriques qui en découpent puis des chevaliers et ainsi de suite jusqu'à l'ère spatiale... Le ton est donné, l'amour de votre prochain c'est pour plus tard, pour l'instant il construit sa forteresse un peu trop près de la vôtre, il va falloir sévir ! Des pièces tombent du ciel comme dans *Tetris*, à vous de constituer rapidement des plates-formes pour accueillir des catapultes ou des canons afin de réduire en tas de

cailloux la bâtisse voisine. Certaines armes sont plus amusantes que d'autres : alors que les canons pilonnent l'adversaire de manière aveugle mais régulière, vous pouvez lui envoyer un sympathique prédateur comme un dinosaure, histoire de lui rendre la tâche ardue. La plupart du temps, les décombres résultant de la destruction de vos pierres laissent un terrain impraticable pour l'accumulation de nouvelles pièces. Peu à peu, vous prendrez l'avantage sur votre voisin dont la forteresse ne ressemble plus à grand-chose. La possibilité de jouer à deux augmente de manière notable l'intérêt de *Fortress*. Animé par un principe simple mais efficace, ce jeu de réflexion à tendance stratégique fera le bonheur de ceux qui aiment se triturer les méninges avec un peu d'action. Le tout est emballé dans un habillage graphique coloré et fin, les digitalisations ponctuent les points forts de la bataille et occasionnent de bons fous rires.

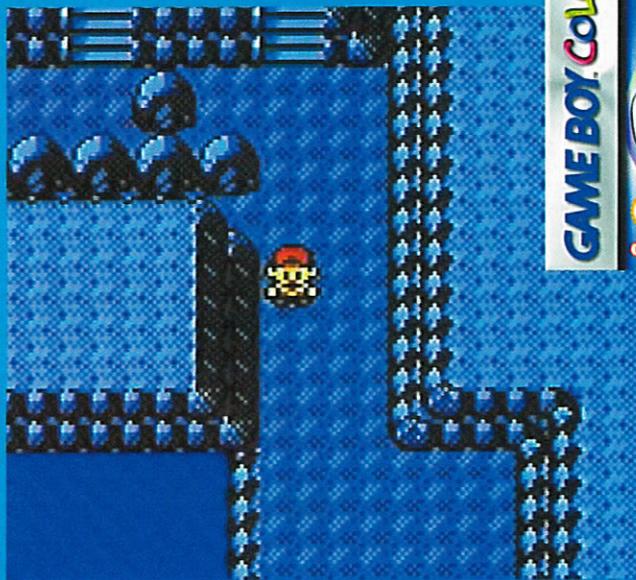


Chez les pirates, c'est pas mal non plus.

TESTS EXPRESS

Game Boy Color & Advance  
Pokémon Cristal

88%



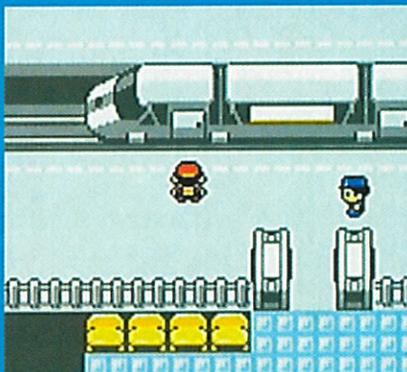
Petite promenade de santé.

Après les versions Rouge, Bleu, Jaune, Or & Argent, c'est au tour de l'édition Cristal d'envahir nos ports cartouches. Nintendo nous sert la même recette, maintes fois éprouvées dans les éditions précédentes. Il s'agit toujours de capturer un maximum de Pokémon et de gagner des badges en combattant contre une pléthore de dresseurs. Le but ultime est toujours le même : devenir le



des combats, les animations des Pokémon sont beaucoup plus détaillées et l'on distingue parfaitement les effets des différentes attaques. Afin d'élargir un peu plus son public, Nintendo a eu la bonne idée d'offrir la possibilité de choisir le sexe du héros ; les petites filles pourront dorénavant s'identifier au personnage. Comme dans toutes les cartouches Pokémon, vous n'aurez pas la faculté de capturer toutes les bestioles avec cette version Cristal, vous devrez une fois de plus effectuer des échanges afin de compléter votre "collection". Selon des rumeurs de plus en plus insistantes, on aura la capacité de capturer Celebi (le 252ème Pokémon qui est le héros du quatrième film). Nous n'avons pas pu vérifier cette information et Nintendo entretient une fois de plus le mystère... Contrairement aux versions Or & Argent, il se montrera plus aisé de capturer des "Zarbis" et de résoudre l'énigme de ces Pokémon qui ressemblent à des lettres. En résumé, Pokémon Cristal s'adresse aux joueurs qui souhaitent découvrir l'univers des Pokémon (ils disposeront ainsi de la cartouche la plus aboutie) et aux furieux qui collectionnent les versions. Pour les autres, ceux qui possèdent une version Or ou Argent, le peu de nouveautés les laissera certainement sur leur faim.

Après les versions Rouge, Bleu, Jaune, Or & Argent, c'est au tour de l'édition Cristal d'envahir nos ports cartouches. Nintendo nous sert la même recette, maintes fois éprouvées dans les éditions précédentes. Il s'agit toujours de capturer un maximum de Pokémon et de gagner des badges en combattant contre une pléthore de dresseurs. Le but ultime est toujours le même : devenir le



Prenez le train avec entrain...

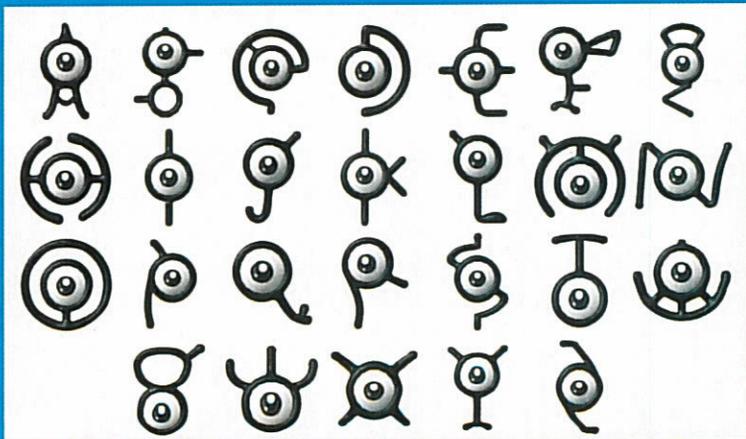


Visitez les bâtiments gaiement.



maître absolu des Pokémon. Pokémon Cristal constitue en fait une compilation des éditions Or et Argent (comme la Jaune l'était pour les versions Rouge et Bleu), vous y retrouverez les mêmes lieux, les mêmes énigmes et le même système de jeu.

Quelques améliorations ont cependant été apportées lors



Art abstrait ? Non, zarbi !



## GBA Super Bust A Move

87%

Comme le temps passe, les générations de consoles se succèdent et certains titres poursuivent tranquillement leur carrière en se reposant sur leurs acquis. *Super Bust A Move* constitue une version améliorée sur le plan graphique de son aîné *Bust A Move 4*. Le principe s'avère immuable : aux commandes d'un petit dinosaure, vous dirigez un canon à bulles de couleur afin de faire dégringoler des grappes de boules tout aussi colorées. Quand trois boules de la même couleur sont côte à côte, elles éclatent et il s'agit de les éliminer jusqu'à la dernière. En mode puzzle, vous devez trouver la meilleure combinaison avant qu'elles ne vous atteignent. En mode Versus, les boules éliminées apparaissent chez l'adversaire. C'est simple, efficace, et personne ne se plaindra de voir débarquer un tel hit sur une console portable. D'ailleurs, la version 8 bits manquait de lisibilité, ici les dégradés sont fort agréables à l'œil, les animations fluides et amusantes. Certains



Enfin un vrai mode VS où l'on voit l'adversaire.



Les nouveaux personnages sont attachants.

## GBA Doom

92%

Tout le monde connaît *Doom*, le jeu grâce auquel le FPS a acquis un grand crédit auprès des joueurs. Combien de doom-like verra-t-on sur GBA qui se référeront à la présente version ? Pour l'heure, c'est l'original que nous avons en main, fort de l'aura de son ancêtre sur PC. *Doom* vous projette dans une dimension où la technologie et l'horreur vivent en parfaite harmonie. Le monde de *Doom* ressemble à ces films de science-fiction de série B dont on se moque mais auxquels on reste attaché malgré tout. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les programmeurs ont bien travaillé : on retrouve les émotions d'antan avec une conversion quasi parfaite. Certains aménagements ont été nécessaires afin que le jeu demeure fluide mais seuls les passionnés et les puristes remarqueront ces quelques détails sans importance au demeurant. Toujours est-il que les passages secrets sont toujours aussi nombreux. Dès le menu de départ, nous avons accès à trois niveaux de jeu. Bons princes, les développeurs nous font bénéficier d'une version intégrale, nul besoin de *Doom II* ou de *Final Doom*, tout est là ! Nous disposons également des différents niveaux de difficulté de l'original, tous les éléments se



Il ne fait pas bon de traîner ici.

trouvant méticuleusement retranscrits. Toutefois, *Doom* se révélerait bien décevant si un mode coopération n'avait pas été intégré. Chaque personne se verra munie d'une cartouche, et vous

aurez ainsi l'opportunité de vous affronter ou bien jouer à deux. Pour être honnête, rejouer à *Doom* après des années peut paraître un rien barbant quand on pense aux titres de FPS annoncés tels que *Ecks Vs Sever* ou *Dark Arena*, mais ne vous y trompez pas, *Doom* désigne assurément un hit. La maniabilité est parfaite, le jeu fluide, l'ambiance toujours aussi captivante, et la recherche des chambres secrètes un vrai plaisir. En fait, *Doom* n'a pas vieilli à l'inverse de ses clones, ce doit être ça le secret des vrais bon jeux. Même si vous connaissez le programme par cœur, ne vous privez pas d'un excellent titre jouable en toute circonstance.



C'est pixellisé mais ce n'est pas grave.

TESTS EXPRESS

92%

GBC  
**Harry Potter**  
**A L'Ecole Des Sorciers**

Harry Potter fait désormais partie des livres incontournables pour les enfants comme pour nombre d'adultes. Réaliser une adaptation de ce roman en jeu vidéo peut inquiéter à plus d'un titre tant le monde de J.K Rowling est riche et fantaisiste. Arrêtons le suspens tout de suite, Harry



de suite en terrain familier : on retrouvera avec bonheur Quidditch, les choco-grenouilles, la baguette magique en houx croisée avec une plume de phénix... Vous débutez à l'école de magie de Poudlard sous la férule de Hagrid le géant. La petite ville fourmille de personnages avec qui discuter. Eh oui, Harry Potter constitue un jeu de rôle combinant la

Potter sur Game Boy Color se révèle excellent. Pour une fois, on est tout

de vue du dessus à la Zelda avec des graphismes très occi-

dentaux. Cela n'est d'ailleurs pas pour nous déplaire. On se retrouve rapidement perdu dans des donjons à affronter de bien vilaines créatures comme des araignées ou des rats géants. Le scénario suit la trame du premier tome, les fans apprécieront. Une fois dans la tourmente des combats, on découvre toute la richesse du jeu. On aura ainsi droit à un système de combat à la Final Fantasy, au tour par tour. On aura également la possibilité de collectionner des cartes que l'on combinera ensemble pour lancer de puissants sorts. Un scénario foisonnant, des graphismes colorés et détaillés, un système de combat élaboré à partir des meilleurs RPG japonais, les développeurs ont réalisé un excellent travail. Rien n'est trop beau pour Harry Potter et ses fans. Cette version GBC ne décevra personne même les plus dubitatifs.



Ce crapaud ne fera pas de vieux os.

Le moment du choix de la baguette.

Les graphismes peuvent se montrer superbes.



96%

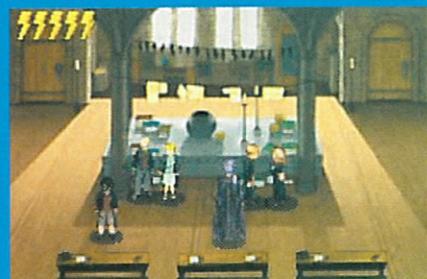
GBA

## Harry Potter A L'Ecole Des Sorciers

La version GBA de *Harry Potter* pourrait être en tous points identique à la 8 bits mais ce serait sous-estimer Electronic Arts. En effet, loin de proposer des graphismes améliorés sur une trame similaire, *Harry Potter* GBA désigne un jeu différent. Ce programme s'appuie bien évidemment sur le premier tome du roman de J.K Rowling, mais qui dit console 32 bits dit capacités techniques et surtout ampleur du jeu. D'une certaine manière, *Harry Potter* constitue un action-rpg au sein duquel le système de combat en temps réel se trouve combiné à un autre impliquant la collecte de cartes magiques afin de réaliser des sorts dévastateurs. La présentation est très belle et introduit l'histoire du petit garçon qui n'a-



Le flippendo en rythme.



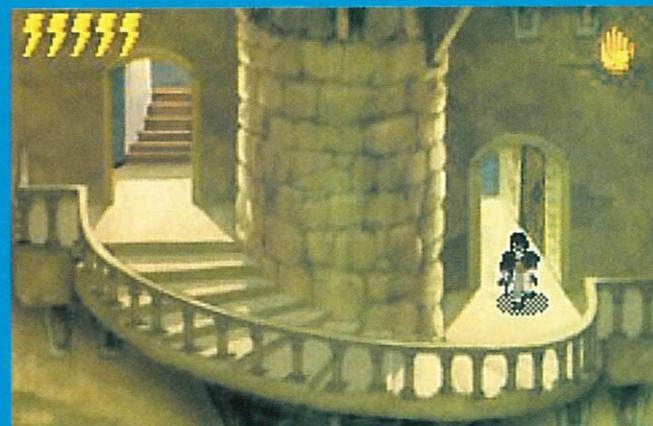
vait pas sa place auprès des moldus. A l'école de magie, vous suivrez des cours pour en maîtriser toutes les finesses. Le jeu est riche, car s'il prend l'allure d'un dungeon-rpg, les phases sont très variées et empruntent à bien des titres à succès. L'épreuve du flippendo, par exemple, ressemble étrangement à *Dance Dance revolution...* La réalisation, pour sa part, se révèle des plus abouties. Les graphismes sont soignés, les couleurs vives, l'animation fluide. La durée de vie différera selon votre patience à exploiter toutes les finesses de *Harry Potter*. Dans tous les cas, son exploration requerra un certain nombre d'heures. *Harry Potter* GBA surprendra ceux



Attention ! Gnomes méchants.

A l'instar de *Zelda*, on débloque des passages.

qui attendaient une énième adaptation réalisée à la va-vite. Pour un peu, on investirait également dans la version GBC qui s'avère fort différente mais tout autant intéressante.



# Konami frappe fort

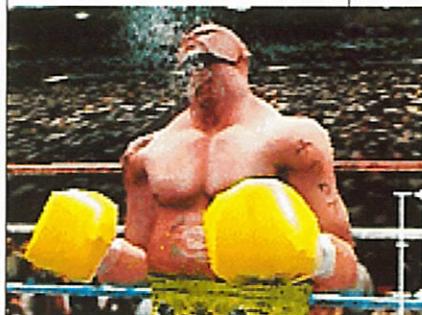
Aussi noble soit la boxe, ce sport possède tout de même un énorme défaut, à savoir que l'on est obligé de se prendre des coups... Mais oubliez les histoires de steak sur l'œil ou de nez aplati. Le docteur Konami s'apprête à sortir le remède miracle contre les hématomes.

● *Mocap Boxing* représente le second jeu d'arcade de Konami qui recourt à des capteurs prenant en compte les mouvements du joueur (le premier étant *Police 24/7*). Ainsi, vous esquivez les coups non pas avec un bête bouton mais en bougeant votre tête comme vous le feriez sur un vrai ring. Toutefois, le réalisme va encore plus loin, la borne d'arcade vous obligeant à enfiler des gants de boxe pour frapper (dans le vide et pas sur l'écran, petits sauvages !) vos concurrents. Plus que vos réflexes, c'est votre condition physique qui fera la différence : l'immersion est totale. Chaque fois que votre

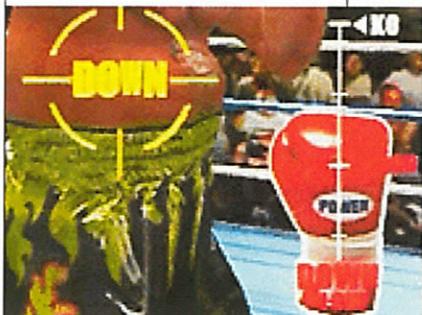


adversaire donne un coup, il devient vulnérable quelques secondes, ce qui vous laisse le temps de contre-attaquer. En fonction des coups assenés, vous

avez le moyen de réaliser des combos allant du bête "gauche, droite, uppercut" au redoutable 50 hits combo. Plus vous frappez, plus votre jauge de force se remplit, ce qui vous octroie la capacité de mettre au tapis certains boxeurs en un seul coup. Seul petit souci, il vous suffit d'une mauvaise esquive pour que ladite jauge se vide complètement. Les règles du jeu s'avèrent, quant à elles, moins fantaisistes et



Ça manque un peu de sang, non ?



Le point faible de tout buveur de bière : ses abdominaux.

reprennent dans les grandes lignes celles de la boxe, à savoir que vous gagnez en plaçant trois knock-downs ou en jouant la montre pour arriver à la fin du sixième round. Cette dernière technique relève d'ailleurs de la prouesse tant les adversaires sont coriaces à la fin du jeu. Le score repose directement sur vos talents de boxeur et se trouve évalué en fonction de six critères : l'intelligence qui se fonde sur votre aptitude à

frapper au bon moment, l'ambition qui varie en fonction de votre agressivité, les réflexes... bon, l'endurance qui dépend du temps que vous tenez sur le ring, le charisme et l'anticipation. Le jeu dévoile ainsi une finesse encore étrangère au monde de la boxe virtuelle, ce qui lui confère un avantage certain sur ses concurrents à la maniabilité souvent primitive.

À présent, examinons la réalisation si vous le voulez bien.

En ce qui concerne les graphismes, le titre de Konami se révèle relativement moyen avec son lot de sportifs polygonés affublés de textures quelconques. Ne mentionnons même pas les spectateurs qui ne sont pas représentés individuellement mais constitués de groupes de textures grossièrement animés. En revanche, les visages des boxeurs s'avèrent particulièrement bien modélisés, par exemple ils se déforment sous l'impact de vos gants. Critère de moindre importance en arcade que sur console de salon, la bande-son ne surprendra personne. Hurllements hystériques de la foule, voix de l'arbitre, musiques faussement rythmées lors de la sélection des paramètres de jeu, on reste dans une norme des plus acceptables. *Mocap Boxing* ne se révélera sans doute pas le jeu de l'année mais il a tout de même le mérite d'offrir une interactivité nouvelle qui, sans se montrer aussi éprouvante que celle d'un *Final Furlong*, pousse vos réflexes dans une dimension encore inexplorée.

Zebeuyek



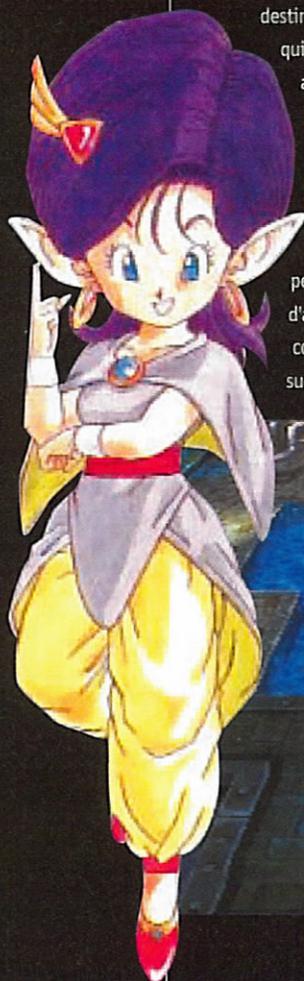


# DRAGON QUEST

Jeu de rôle fétiche des Japonais, la série des Dragon Quest a conservé son âme au fil des années suscitant un accueil contrasté outre-Archipel. Il faut dire que malgré sa grande richesse, le titre d'Enix n'a jamais vraiment su se rendre accessible au grand public et ce notamment à cause de son esthétique particulière. Si vous êtes de ceux qui pensent que n'est art que ce qui dérange, ce qui suit pourrait bien vous intéresser.



● *Dragon Quest* premier du nom sort le 27 mai 1986 sur NES au Japon. Créé par Yuji Horii, Akira Toriyama et Koichi Sugiyama, ce dernier était destiné au joueur moyen qui n'arrivait pas à accrocher au monde complexe des *Ultima*. Avec son scénario béton et son système de customisation de personnages simple d'accès, le titre d'Enix connaît un succès immédiat au



La boîte du premier Dragon Quest sur NES.

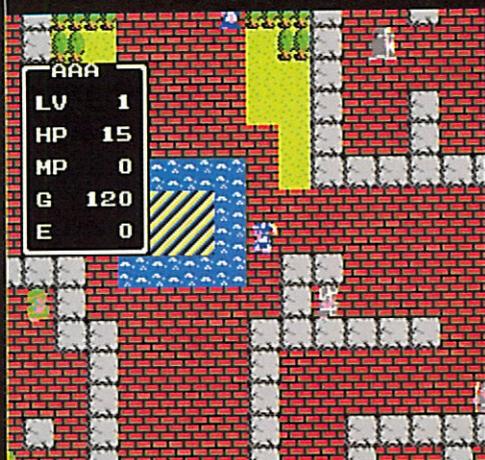
Japon où il se vendra à quelque 1,5 millions d'exemplaires. Le joueur y incarne le jeune Erdrick qui part en guerre contre un chevalier dragon tyrannique. Détail amusant, on retrouve le nom d'Erdrick sur une tombe dans *Final Fantasy*. Un clin d'œil qui passera inaperçu pendant longtemps. Il faudra attendre deux ans pour que le jeu voie le jour aux Etats-Unis. Techniquement dépassé par ses concurrents (dont un certain *Final Fantasy*), seulement 500 000 exemplaires trouvèrent preneur. Cela n'empêchera pas Nintendo de se servir du soft comme produit d'appel pour un nouveau magazine : Nintendo Power. Pourtant, la version US avait été améliorée notamment grâce un système de sauvegarde intégré dans la cartouche qui remplaçait les laborieux mots de passe pour la version



japonaise. Mais revenons un an en arrière si vous le voulez bien. Car entre temps, les joueurs nippons avaient eu droit à une suite intitulée *Les dieux De L'Esprit Démoniaque*. La réputation du premier volet aidant, *Dragon Quest II* atteint la

barre des 2,4 millions d'exemplaires vendus et fera quelque 1 million de déçus. Du côté du graphisme, le jeu n'a guère évolué. Les sprites sont plus gros, mais les décors de fond qui faisaient le charme des affrontements du premier *Dragon Quest* ont laissé la place à une vulgaire toile noire sans âme. En revanche, le nouvel opus offre l'opportunité de jouer avec trois personnages en même temps (contre un seul auparavant) et affiche plus d'un monstre à la fois durant les combats. Suite du scénario auguré par le premier volet, l'histoire vous place dans la peau d'un jeune garçon qui devra





パパス「ドナルド!  
今日から おまえは  
ドナルドだ!



sauver le monde de Hargon le magicien. Les trois royaumes que vous visiterez appartiennent aux héros de la mouture précédente qui assument désormais un rôle de souverain auquel ils n'étaient pas forcément destinés. Il faudra attendre 1991 pour que la saga trouve ses marques avec un *Dragon Quest III* riche comme jamais. Conclusion d'une histoire qui a débuté au premier volet, ce nouveau chapitre lève le voile sur de nombreux points sombres du légendaire Erdrick. Il est désormais possible de choisir le sexe et la classe de vos équipiers à l'instar de *Final Fantasy II*. Vous aviez ainsi la faculté de créer jusqu'à douze personnages mais ne pouviez contrôler que trois d'entre eux simultanément. Premier RPG à gérer le passage du jour à la nuit, *Dragon Quest III* vous obligeait à visiter certains lieux à une certaine heure pour progresser. Les joueurs ne s'y trompent pas et Enix écoulera plus de 3,8 millions de copies. L'année suivante, *Dragon Quest IV* rompt avec la tradition et innove en proposant non pas une, mais cinq histoires comprenant chacune leurs propres protagonistes. Autre nouveauté, la console gère vos coéquipiers à votre place, ce qui vous offre le moyen de vous focaliser sur votre personnage principal. Graphiquement plus abouti, ce quatrième volet marquera une étape importante dans la série en introduisant le principe des petites médailles cachées dans le décor que vous échangerez contre de précieux objets. Principe que l'on trouve d'ailleurs dans le dernier volet fraîchement sorti sur PS One. Malgré ses nombreuses qualités, *Dragon Quest IV* ne connaîtra de succès qu'au Japon ; la version américaine étant malheureusement sortie en même temps que la Super Nintendo. Cet échec aura d'ailleurs pour conséquence la fermeture provisoire des bureaux d'Enix America.

Fidèle à la firme de Kyoto, l'éditeur sortira en 1992 *La Mariée Du Paradis*, soit le cinquième épisode de la série. Profitant des capacités graphiques et sonores de la 16 bits de Nintendo, *Dragon Quest V* subit la dure concurrence des *Final Fantasy IV* et *V* qui ont séduit les joueurs du monde entier par leurs graphismes et leurs somptueuses mélodies. Le jeu ne verra le jour outre-Archipel que dans les magasins d'imports où il était vendu à un prix exorbitant (presque 900 francs). 2,1 millions d'exemplaires trouveront tout de même acquéreur. S'ensuit un long silence de presque deux ans qui verra naître ce qui constitue pour beaucoup l'épisode de référence. A croire qu'Enix soigne parti-

culièrement ses fins de trilogie, *Dragon Quest VI : Un Monde Illusoire* plonge le joueur dans un univers mêlant rêve et réalité au design fort réussi. Pour une fois, l'histoire met l'accent sur le passé de vos compagnons au détriment de celui du héros. Le système de classe s'avère plus abouti et s'apparente à celui de *Final Fantasy V* en vous octroyant la capacité de changer de métier quand bon vous semble. Disponible uniquement au Japon, le jeu se vendra tout de même à 3,2 millions d'exemplaires. Entre temps, Enix profite de la notoriété de la série pour éditer des adaptations Game Boy plus ou moins heureuses mais également un Dungeon-RPG de moyenne qualité nommé *Dragon Quest Monsters*. Pendant presque cinq ans, l'éditeur œuvrera sur le septième volet en divulguant de temps en temps à la presse de brèves informations. Le résultat ? Il vous suffit de jeter un coup d'œil à la rubrique "De par le monde" pour en avoir un aperçu. Moins accessible qu'un *Final Fantasy*, la série des *Dragon Quest* se différencie avant tout par l'aura qu'elle dégage et envoûte quiconque aura su passer outre son esthétique sans fioriture. Pour vous dire, le succès au Japon est tel qu'une loi a été votée pour interdire à Enix de sortir un nouveau volet hors dimanches et jours fériés.

Zebeuyek



## TOP 5 PS One



Place	Nom du jeu	Editeur	Genre	
1	La série des Final Fantasy	Sony	Plate-forme	↑
2	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	SK8	↑
3	Alone In The Dark 4	Infogrames	Aventure	↑
4	Metal Gear Solid	Konami	Aventure/Action	↓
5	Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	BMX	↑

## TOP 5 Dreamcast



Place	Nom du jeu	Editeur	Genre	
1	Sonic Adventure 2	Sega	Speed/plate-forme	↑
2	Soulcalibur	Namco	Beat-em-up	-
3	ShenMue	Sega	Life	↑
4	Virtua Tennis 2	Sega	Tennis	↑
5	Headhunter	Sega	Vengeance musclée	↑

## TOP 5 Nintendo 64



Place	Nom du jeu	Editeur	Genre	
1	La série des Zelda	Nintendo	Aventure/Rôle	↑
2	Banjo Tooie	Rare	Plate-forme	↑
3	Perfect Dark	Nintendo	Plate-forme	↓
4	Mario Tennis	Rare	Sport	↓
5	La Série Mario Party	Nintendo	Jeu de l'Oie	↓

## TOP 5 PlayStation2



Place	Nom du jeu	Editeur	Genre	
1	Gran Turismo 3 A-Spec	SCEA	Simulation course	↑
2	GTA 3	Take 2	Simulation de gangster	↑
3	Silent Hill 2	Konami	Peur	↑
4	Jak & Daxter	SCEE	Plate-forme	↑
5	Air Blade	SCEE	Glisse futuriste	↓

## TOP 5 Game Boy Advance



Place	Nom	Editeur	Genre	
1	Mario Kart Advance	Nintendo	Course	-
2	Castlevania	Konami	Plate-forme	-
3	Warioland 4	Nintendo	Plate-forme	↑
4	Kururin	Nintendo	Réflexion	-
5	F-Zero	Activision	Course	-



# TOP DES RÉDACTEURS

### • MHZ

Genre de prédilection :

Course

Jeu préféré : Wipeout 3SE

Jeu du moment :

Wipeout Fusion

Jeu du mois : GTA 3

### • Pepe

Genre de prédilection :

Fun et long

Jeu préféré : Série Zelda

Jeu du moment : Virtua

Tennis 2

Jeu du mois : The

Simpsons : Road Rage

### • Grenouille

Genre de prédilection :

Survival Horror

Jeu préféré : Série des

Resident Evil

Jeu du moment :

Dave Mirra 2

Jeu du mois : Silent Hill 2

### • Zebeuyek

Genre de prédilection : RPG

Jeu préféré : FF 6

Jeu du moment :

Chrono Cross

Jeu du mois :

Dragon Quest VII

### • Manu

Genre de prédilection : RPG

Jeu préféré : Chrono Cross

Jeux du moment :

Paper Mario, Zelda (GBC),

Silent Hill 2

Jeu du mois :

GTA 3, Jak & Daxter



3D | RETOUCHE D'IMAGE | PHOTO ET VIDÉO NUMÉRIQUE  
CONCEPTION WEB ET CD-ROM | SONORISATION...

# Découvrez Le magazine de la création numérique...



www.studiomultimedia.fr

TOUS LES MOIS EN KIOSQUE 45 FRANCS/6,86 EUROS  
AVEC UN CD-ROM OFFERT !

# Le Journal Underground du Web NATBUG



Hacking,  
Net-économie,  
Internet  
insolite,  
sites décalés...

*Le journal  
underground  
du Web n'épargnera  
personne.  
(même pas vous !)*

N°2 - Bimestriel  
En kiosque  
10 francs/1,52 euros

## Posse Press recherche !

### Devenez journaliste !

#### Journalistes pigistes spécialisés

Nous recherchons des journalistes pigistes (travail à distance) dans les domaines suivants :

- Programmation (théorie, C, C++, C#, Java, Perl, PHP, Rebol...)
- Administration système/réseau sous Linux/BSD
- Jeux vidéo (solutions de jeux sur consoles et/ou tests de jeux sur PC)
- 3D (modélisation, texture, animation)
- 2D (photoshop, illustrator...)
- Publicité et effets spéciaux (post-prod, réalisation...)
- PDA (Palm, Psion, PocketPC)
- Téléphonie

Bonne connaissance du domaine abordé, bonne plume, pouvant passer ponctuellement à notre rédaction.

#### Stagiaires

Nous recherchons des stagiaires dans les domaines suivants :

- Rédaction (jeu, multimédia, technique) pour nos sites Web et nos magazines
  - Programmation PHP pour le développement de modules pour nos sites
  - PAO/HTML pour de la mise en page papier/web de nos articles.
- Convention de stage obligatoire, pour 3 mois minimum.

Envoyer candidature (lettre + CV + exemple d'article pour les postes de journalistes)

Par email : rcanonge@posse-press.com

Par courrier : Posse/Press Recrutement,

47 avenue Paul Vaillant Couturier,

94 250 Gentilly Cédex

Par fax : 01 49 69 88 10





Nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous montrer les sites de deux titres futuristes pour lesquels Internet est particulièrement adapté, notamment grâce aux nouvelles technologies d'affichage vectoriel (Flash ou Shockwave). Les amateurs de jeux de course vont se régaler en découvrant les excellents sites dédiés à leurs programmes préférés comme Wipeout pour ne citer que celui-là ! Juste avant de se ruer dans les magasins pour se procurer ces nouveaux softs, un petit détour sur Internet affinerait certainement votre jugement.

MHZ



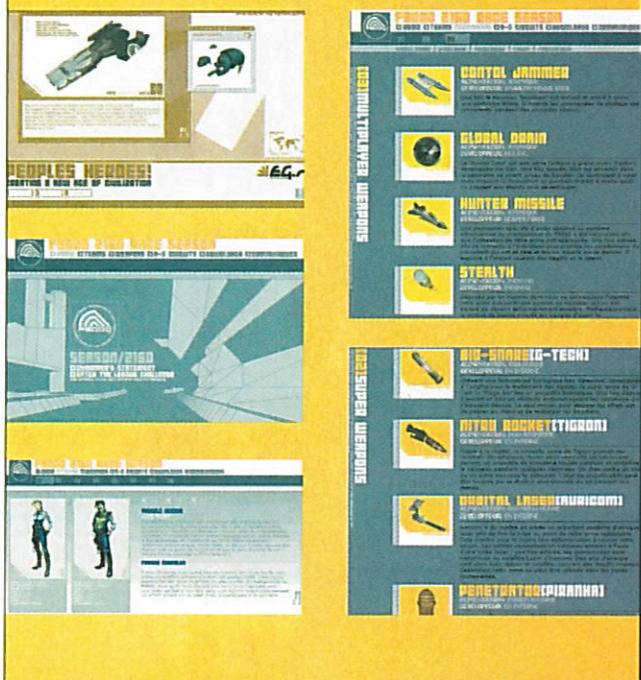
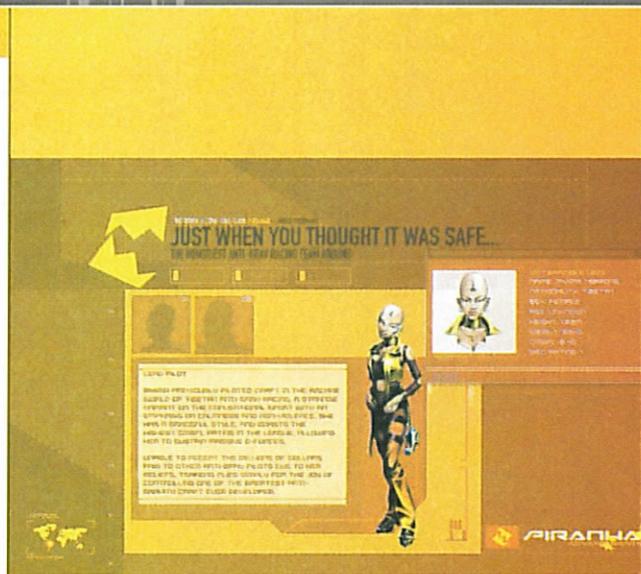
## Plus vite !

<http://www.wipeoutfusion.com>

Le site officiel de *Wipeout Fusion* est vraiment complet. Les fans de la série mythique trouveront toutes les informations nécessaires pour découvrir l'un des meilleurs jeux de course futuristes attendus sur PlayStation2.

La majeure partie des aspects du jeu se trouve exposée. De nombreuses données sont disponibles sur les différentes équipes avec les constructeurs, chaque pilote et chaque vaisseau aux caractéristiques incroyablement recherchées. Toutes les armes sont expliquées et l'on découvre qu'il en existe une multitude insoupçonnée... De la même façon, les circuits disposent d'informations incroyables avec des citations de personnages importants au sein de la ligue et de magnifiques vidéos en 3D des tracés. Vous aurez également la possibilité de télécharger de la musique, des fonds d'écran et des économiseurs d'écran.

Petit conseil : lancez le site en anglais, ça bouge !



## Plus haut !

<http://www.nyrace.com>

Un peu moins bien réalisé que celui de *Wipeout Fusion*, le site de *New York Race*, le jeu inspiré de la course en ville dans *Le Cinquième Élément*, propose sensiblement les mêmes éléments. Après une petite intro en *Flash*, vous découvrirez le trailer du programme ainsi que les caractéristiques (les véhicules, les circuits, les bonus...). Vous aurez également l'occasion de jouer à des mini-jeux rigolos et télécharger des images du jeu, ainsi que des voitures, des fonds d'écran, des communiqués...





# Gladiator

Zone 2 - 149mn - 16/9 Anamorphique - Dolby Digital 5.1 / DTS

● Glorieux général au service de Rome, Maximus se voit trahi lors de la mort de César, son bienfaiteur. Sa famille anéantie, il se retrouve à l'état d'esclave, au service d'un maître assoiffé de pouvoir et d'argent. Pour acquérir sa liberté, il ne lui reste plus qu'à prendre place au sein d'arènes sauvages, afin de s'imposer en gladiateur hors du commun. Cependant, ce combat où le sang coule à flots représente aussi celui d'un homme qui souhaite défier un Empire décadent, incestueux et parricide. Son glaive constitue son seul outil de vengeance, sous l'œil perfectionniste de Ridley Scott, réalisateur de la suite du *Silence Des Agneaux*, *Hannibal*. Un DVD d'une très grande qualité picturale, qui élimine les bugs de la première édition sortie en mars dernier, mais qui manque toutefois de bonus,



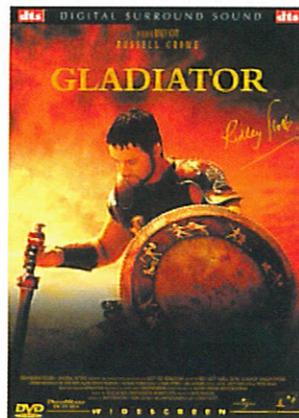
autrefois présents sur un second disque. Classé comme l'une des plus importantes productions hollywoodiennes de l'année 2000, *Gladiator* représente sans conteste un grand moment de spectacle.

Langues : français - anglais

Sous-titres : français - anglais

Suppléments : commentaires audio de Ridley Scott avec John Mathieson (directeur photo) et Pietro Scalia (monteur) - VOST

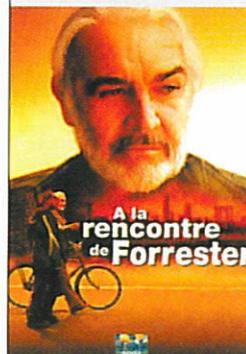
Mat



En collaboration avec BestDVD.COM



## Les dix plus vendus



- 01 - *Ce Que Veulent Les Femmes*
- 02 - *A La Rencontre De Forrester*
- 03 - *Vorace*
- 04 - *Le Bossu De Notre-Dame*
- 05 - *Un Monde Meilleur*
- 06 - *Akira - Edition Collector*
- 07 - *The Killer - Edition Collector*
- 08 - *Casper : Le Nouveau Défi*
- 09 - *Coffret La Planète Des Singes*
- 10 - *Karate Kid - La Trilogie*

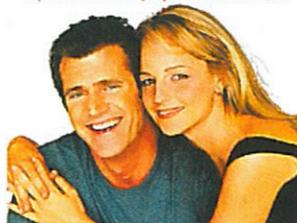
# Ce Que Veulent Les Femmes

Zone 2 - 122mn - 16/9 Anamorphique - Dolby Digital 5.1 / DTS

● Tout semble réussir à Nick Marshall. Brillant publiciste, il réalise des campagnes exemplaires, et accumule les conquêtes féminines par la même occasion. Rien ne l'ébranle, il se prend pour l'homme rêvé de ces dames, mais voilà que le poste qu'il convoitait se voit destiné à une autre professionnelle de talent. Afin de défier cette concurrente, il entre au mieux dans la peau de clientes potentielles, teste un maximum de produits... et c'est l'accident ! Cela lui offre pourtant une faculté étrange, celle d'entendre les pensées des femmes qu'il côtoie. Il découvre alors qu'il n'est pas l'homme qu'il croyait, et décide de tourner ce don à profit. A travers une interprétation hilarante, Mel Gibson et Helen Hunt forment un duo de choc qui ne cessera de vous faire rire. Hommes machos, tenez-vous à carreau, car cette production risque de remettre en question le tempérament de plus d'un d'entre vous !



Il peut entendre ce que pensent les femmes...



Mel Gibson Helen Hunt  
un film de Nancy Meyers  
**Ce que veulent les femmes**

Langues : français - anglais

Sous-titres : français

Suppléments : bandes-annonces, filmographies, making of de 16 minutes, photos de studio, lien Internet, reportage "Première à Hollywood".

Mat

## Les dix plus attendus :



- 01 - *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain - Edition Collector*
- 02 - *Le Pacte Des Loups*
- 03 - *Kuzco - L'Empereur Megalo*
- 04 - *Friends - Saison 7*
- 05 - *Les Aventures De Jack Burton*
- 06 - *Forrest Gump - Edition Collector*
- 07 - *Stargate - Edition Collector*
- 08 - *Pearl Harbor*
- 09 - *Coffret Fantômes*
- 10 - *Le Grinch*

# De par le monde



Mis à part un Dragon Quest VII particulièrement prenant, les jeux de ce mois-ci sont comme une invitation à économiser de l'argent pour les fêtes de Noël. Alors que le marché officiel nous offre quelques-uns de ses plus beaux fleurons, les plus motivés ne trouveront ici que des softs moyens voire mauvais pour assouvir leur soif de nouveautés étrangères. Et dire qu'il s'est joué d'une journée pour que Metal Gear Solid 2 apparaisse dans ces colonnes...

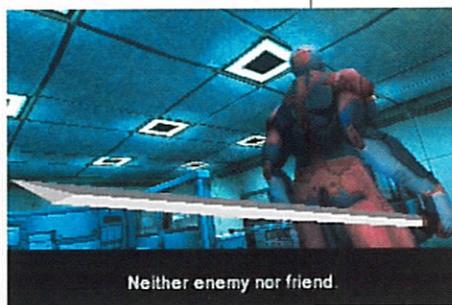
Par Zebeuyek

## Bleemcast : Metal Gear Solid

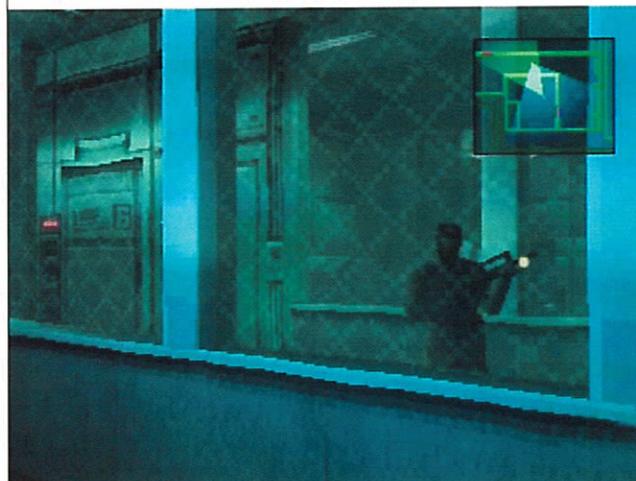
**Bleem!** | Version américaine

Le procès contre Sony aura été long et coûteux, mais la société Bleem! peut désormais sortir son émulateur PS One pour Dreamcast. On se rappelle le travail accompli avec *Gran Turismo 2* qui tournait mieux sur la console de Sega que sur PlayStation2. Parue trop vite, la version Bleemcast qui permet de faire tourner *Metal Gear Solid* ne parvient pas à réitérer cet exploit, et ce pour des raisons d'accessoire tout d'abord. Aussi bon soit le vibreur de la manette Dreamcast, il ne réussit pas à égaler les deux petits moteurs d'une DualShock qui donnaient au titre de Konami toute sa dimension. Oubliez le déplacement des vibrations dans

la manette lorsque des véhicules traversent l'écran (l'hélicoptère du début par exemple) ou la séance de massage à l'infirmerie. Le stick



Neither enemy nor friend



analogique de la manette de Sega s'avère également moins souple que son homologue PlayStation2 même s'il s'agit là d'un moindre défaut. Car le véritable problème vient des bruitages épurés qui n'ont plus rien à voir avec ceux de la version originale. Le crissement de la neige sous vos pieds est remplacé par de quelconques bruits de pas, l'effet de résonance dans les lieux clos est raté, autant de petits détails qui font réfléchir à deux fois avant d'investir, d'autant que le jeu tourne très bien sur la 128 bits de Sony qui bénéficie de manettes plus adaptées.

Bleemcast : Metal Gear Solid

Console : Dreamcast

Accessibilité : compte tenu du fait que c'est un jeu français...

Notre avis



We'll launch the first one in 10 hours as planned.

# Bio Hazard Gun Survivor 2 : Code Veronica

Capcom | Version japonaise

Les plus chanceux d'entre vous n'ont certainement jamais entendu parlé de *Bio Hazard Gun Survivor*, un jeu de tir médiocre qui a sévi sur PS One il y a quelques années. Si vous faites partie de ces quelques privilégiés, ne lisez pas ce qui suit. Votre opinion du survival-horror de Capcom risquerait bien d'en prendre un sacré coup. N'allez pas croire que l'éditeur ne se soit pas rendu compte de ses erreurs passées, *Bio Hazard Gun Survivor 2* étant moins



mauvais que son prédécesseur. L'histoire se déroule dans l'univers de *Code Veronica X*. Vous incarnez Claire Redfield ou Steve Burnside qui doivent s'évader de l'île de Rockfort. En mode Arcade, vous progressez à travers les niveaux en



récupérant des clefs. Chaque stage se conclut par un affrontement contre un méchant boss démoniaque dont il vous

faut trouver le point faible pour l'éliminer. En mode Donjon, vous serez jugé sur le nombre de zombies que vous tuerez. Moins vous mettez de temps pour en venir à bout, plus votre score est important. Ne vous attendez pas à la variété d'un *Time Crisis 2*, vous seriez déçu. On fera le même constat pour les graphismes qui ne supportent pas la comparaison avec le titre de Namco. Les stages sont trop sombres, les monstres honteusement texturés et animés font peine à voir. Pire, *Bio Hazard Gun Survivor 2 : Code Veronica* constitue le seul jeu de sa catégorie à se montrer plus maniable à la manette qu'au GunCon, l'accessoire contraignant vos doigts à une gymnastique rapidement inconfortable. Le cadeau idéal pour le copain de votre ex ou votre peste de petit cousin.

Code Veronica

Console : PlayStation2  
Accessibilité : aucun problème

Notre avis 

# Bomberman Online

Hudson | Version américaine

Rare jeu à faire l'unanimité au sein de la rédaction, *Bomberman* débarque sur Dreamcast en version américaine. Comme à l'accoutumée, vous devrez éliminer vos adversaires à coups de bombes dans des arènes à l'architecture plus ou moins compliquée. En cassant les éléments du décor, vous récupérez des items qui augmenteront par exemple votre vitesse de déplacement ou le nombre de bombes que vous pouvez poser. Trivial, le principe a fait ses preuves et perdure depuis presque huit ans. Mais comme chaque année, cette nouvelle version n'apporte malheureusement pas beaucoup d'innovations... Du côté du graphisme, *Bomberman Online* exploite le cel-shading et offre des stages et des personnages classiques mais empreints de la naïveté propre aux contes pour enfants. Un terrain de foot, un chantier, on aurait apprécié plus de créativité de la part de Hudson. Le jeu comporte tout de même cinq types de challenges différents tous assez amusants. On disposera ainsi du mode survival



dont le nom semble suffisamment explicite pour se passer de commentaires. Dans mode hyper bomberman, vous devrez récupérer trois icônes identiques afin de remporter la victoire tout en

sachant qu'il vous faudra souvent les ramasser sur le corps de vos adversaires. Le mode submarine, quant à lui, oppose dans une piscine deux équipes qui se battent à grands renforts de bombes à retardement. Plus pacifique, le panel paint consiste à



taguer avec ses bombes le maximum de parois mais il se révèle rapidement répétitif et lassant. Reste le ring mode dans lequel il est impossible de booster son personnage. Vous devez toucher vos adversaires un maximum de fois dans un certain laps de temps. Ce programme ne se révèle pas des plus originaux mais vous passerez tout de même de bonnes soirées conviviales entre copains. Ceux qui n'ont pour seul ami que leur Tamagochi ont toujours la possibilité de se rabattre sur le mode solo, lequel s'avère relativement intéressant puisqu'il vous octroie le moyen de récupérer des éléments afin de customiser votre bomberman. Détenu par certains monstres ou cachées dans le décor, pas moins de cent pièces n'attendent qu'à être découvertes, ce qui vous offrira la faculté de créer un personnage vraiment unique. Les habitués ne resteront pas dupes, les autres s'amuseront peut-être. L'intérêt principal du soft réside dans la possibilité de jouer à huit simultanément sur le Net, opportunité qui ne concerne que les Américains, faute de serveur européen adapté. A moins d'habiter sur le nouveau continent, mieux vaut donc investir dans la version Saturn et deux quadrupleurs ou attendre une mouture PlayStation2 digne de ce nom.

Bomberman Online

Console : Dreamcast  
Accessibilité : immédiate

Notre avis 



# Dragon Warrior VII

Enix | Version américaine

● A peine avons-nous eu le temps de terminer *Tales Of Destiny 2* qu'un nouveau RPG en version américaine pointe déjà le bout de son nez. *Dragon Warrior VII* de son petit nom, le nouveau venu est le digne héritier d'une série qui connaît un véritable engouement chez nos amis nippons. Mais que l'aura de légende qu'il



ne sont guère plus soignés et peuvent facilement être taxés de point faible du jeu. Les décors tout d'abord sont pixélisés (une fois encore...) et vides. On est loin du dernier *Tengai Makyō* sur Saturn et de ses affrontements aux allures de dessin animé. Que votre équipe ne soit représentée



à l'écran que par une simple fenêtre avec le nom de vos personnages, leur nombre de points de vie et de points de magie, passe encore. Que les magies n'exploitent que partiellement les caractéristiques de la console de Sony et n'atteignent pas le niveau visuel de celles des grands noms du genre, cela a



même peu d'importance. En revanche, il semble bien difficile de garder le silence devant des ennemis aussi sommairement représentés. En 2D, ces derniers n'ont guère évolué depuis le dernier opus si ce n'est en taille et en

dégage ne nous fasse pas oublier la triste réalité du mythe : un mythe certes passionnant, mais terriblement repoussant. Il n'y a qu'à jeter un œil au sein de la rédaction, pour se rendre compte que le titre d'Enix ne fait pas l'unanimité. Grenouille : "il n'est pas très beau ton jeu quand même...". G.Raroltz : "et *Chrono Cross*, il ressemble à quoi ?". Manu : "tu t'es déguisé en cochon, il est génial comme jeu !". Vous l'aurez compris, les graphismes de *Dragon Warrior VII* ne sont pas très aguichants. L'éditeur jouant la carte de la tradition, le jeu s'inscrit dans la lignée de ses prédécesseurs avec des graphismes mignons et colorés que l'on pourrait presque qualifier de beaux si l'on n'était pas sur PS One. Pas de doute, l'esprit original est conservé, mais à quel prix ? Les sprites des personnages sont pixélisés, la carte du monde offre des reliefs dignes d'un mauvais mode 7 et le menu se réduit à de simples fenêtres sans aucune fioriture. Et ne parlons pas des zooms de caméra qui rappellent la grande époque des consoles 16 bits... Les combats

nombre (compte tenu du fait que les combats se déroulent désormais en plein écran) ce qui laisse quelque peu sur sa faim après avoir goûté aux joies d'un *Chrono Cross* ou d'un *Valkyrie Profile*. Cela ne les empêche pourtant pas d'être charismatiques et animés de façon rigolote, Akira Toriyama ayant fait encore une fois de l'excellent travail du côté du du character design. Les villages, grottes et autres temples, sans pousser la PS One dans ses derniers retranchements, ont tout de même le mérite d'être modélisés en 3D. Une 3D d'autant plus appréciable qu'elle a su conserver tout le charme d'un jeu "vieille école" avec ses bâtisses colorées et ses magnifiques jardins fleuris. Parfois entraînantes, parfois émouvantes, les mélodies ne sont pas tombées dans le piège de la modernité et contribuent grandement à l'atmosphère médiéval-fantastique qui se dégage du jeu en évitant tout effet "technoïde" superflu. Les bruitages, quant à eux, nous viennent du premier volet sur NES ce qui en fera sourire certains mais en agacera



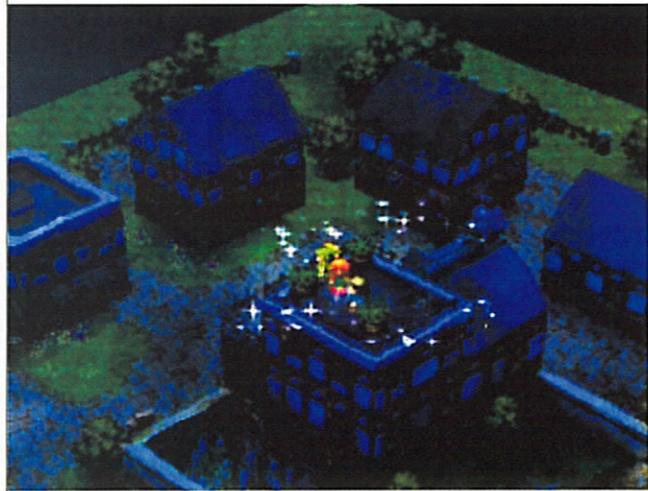
Warrior	STR: 48 ▶ 52
Fighter	AGL: 37 ▶ 23
Mase	GRD: 30 ▶ 30
Cleric	INT: 33 ▶ 22
Dancer	APR: 92 ▶ 92
Thief	ATK: 72 ▶ 76
Bard	DEF: 87 ▶ 87
Mariner	Max HP: 114 ▶ 124
Shepherd	Max MP: 45 ▶ 17
Jester	



beaucoup d'autres. Pourtant ne vous y trompez pas, *Dragon Warrior VII* constitue l'un des meilleurs RPG à avoir vu le jour sur la 32 bits de Sony. D'une durée de vie avoisinant la centaine d'heures de jeu, le titre d'Enix envoûte littéralement quiconque arrive à passer outre sa réalisation moyenne grâce à un univers unique et un scénario sans aucun temps mort. Tout commence sur l'île d'Estart où trois jeunes amis liés par une passion commune pour les voyages et l'aventure vont découvrir le pouvoir de mystérieux fragments de pierre capables de faire renaître les continents de l'ancien monde. Aidé par Kiefer, futur héritier du trône, et Maribel, une fille de commerçant légèrement égocentrique, vous serez amené à voyager dans le temps avec pour but de sauver un village de la malédiction qui le frappe. A chaque fois que vous aidez les habitants dans le passé, vous faites apparaître un continent dans le présent et récupérez de nouveaux fragments qui



vous embarquent dans de nouvelles missions. Le schéma pourrait sembler répétitif si chacune des dites missions n'était pas aussi riche en rebondissements. Vous deviendrez mercenaire au service d'un roi en proie à l'invasion de robots, aiderez des



villageois transformés en animaux ou serez tout simplement le témoin d'un drame sentimental. Les heures de jeu s'enchaînent et ne se ressemblent pas. On en vient même à apprécier les combats qui, faute d'être



beaux, s'avèrent incroyablement rapides. Pourtant, ce n'est qu'au bout d'une vingtaine d'heures de jeu que *Dragon Warrior VII* dévoile tout son potentiel en offrant la possibilité de changer la classe de son personnage. Voleur, bouffon ou magicien, chaque classe vous donne le moyen d'acquérir de nouvelles compétences et modifie vos caractéristiques. Vous avez même la faculté de développer des "super compétences" en devenant expert dans plusieurs métiers. Très complet, le titre d'Enix se révèle ardu et nécessite une bonne gestion de son équipement et de son argent. Par exemple, vous n'aurez pas la possibilité d'arriver dans un magasin et d'acheter les meilleures armes sans avoir économisé au préalable. En parallèle de la quête principale, vous pouvez également tenter de recruter des villageois afin qu'ils construisent votre propre ville ou bien encore récolter de petites médailles pour un curieux collectionneur, ce qui rallonge encore la durée de vie. Amis du RPG n'hésitez plus, *Dragon Warrior VII* est fait pour vous. Et peu importent les moqueries de votre altier de voisin qui ne jure que par les graphismes de sa console dernier cri. Il fait vraiment trop bon d'être chevalier dragon.



Dragon Warrior VII

Console : PlayStation  
Accessibilité : anglais fortement recommandé

Notre avis





# playbox

## PREVIEW'S

P89 - PS2  
Dark Summit

P90 - PS2  
Wipeout Fusion

P91 - PS2  
Ace Combat : Shattered Skies

P92 - DC  
ShenMue 2

P94 - PS2  
Legends Of Wrestling

P94 - PS2  
Jet Ski Riders

PS2 | THQ

Dark Summit



PS2 | SCEE

Wipeout Fusion



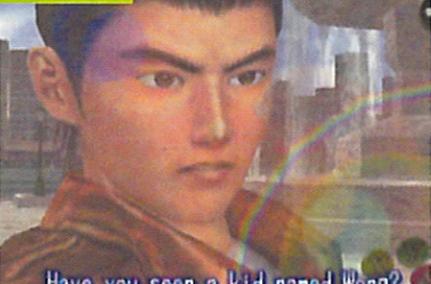
PS2 | SCEE

Ace Combat 4



DC | Sega

ShenMue 2



Have you seen a kid named Wong?

# LES JEUX QUE NOUS ATTENDONS LE PLUS

PS2  
Wipeout Fusion

Xbox  
Munch Odyssey

GameCube  
Luigi's Mansion

PS2  
Metal Gear Solid 2

Xbox  
Jet Set Radio Future

Xbox  
Max Payne

PS2  
Tenchu 3

# Dark Summit

THQ | PS2 | Janvier 2002

Les développeurs de Radical sont sur le point de terminer un nouveau jeu de snowboard sur PlayStation2 : *Dark Summit*. *SSX Tricky* n'ayant pas tenu ses promesses en conservant les pistes du premier opus, *Dark Summit* devrait offrir une alternative aux amateurs de glisse qui préfèrent l'arcade à la simulation. Il plonge en effet le joueur dans une histoire au scénario étonnant, agrémentée par de multiples challenges très divers, le tout dans un univers complexe et inhabituel.



De nombreux challenges animent les descentes.

Alors que la mode dans les jeux de snowboard est à l'élargissement des pistes, ici la liberté (latérale) de mouvement est limitée mais une foule d'embranchements et de passages dissimulés confèrent une grande diversité à l'itinéraire choisi par le joueur. Les découvertes sont d'ailleurs souvent surprenantes. Même si toutes les pistes se rejoignent comme sur un vrai flanc de montagne (avec les remontées mécaniques qui correspondent aux différents niveaux), leur longueur impressionne immédiatement. Elles sont jonchées d'une multitude d'éléments étranges et malsains comme si la montagne était tombée aux mains d'une sombre organisation pétrochimique polluante et dévastatrice. La plupart



L'argent permet de modifier l'apparence des riders.



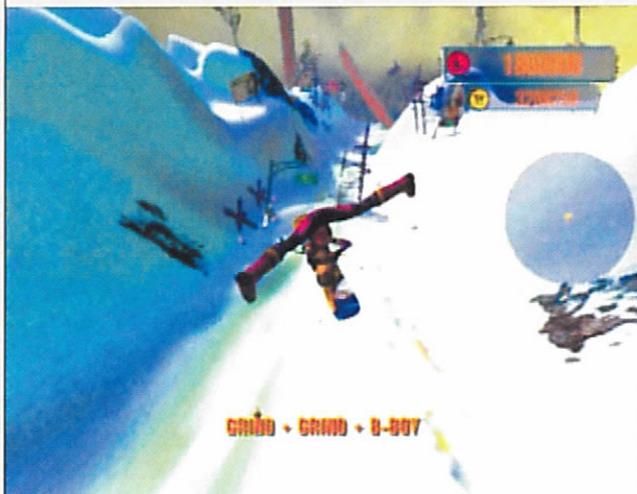
Les itinéraires sont multiples.



La tache rouge est un liquide toxique.



Le Ranger Dick sera l'un de vos pires ennemis.



Les figures ne sont pas toutes réalistes !



Des cinématiques interviennent avant et après certains challenges.

de ces objets (tonneaux, caisses, panneaux, balises, poteaux, bonhommes de neige...) sont destructibles et provoquent des avalanches en dévalant la pente et en brisant d'autres éléments sur leur chemin. Le personnage que vous sélectionnez n'aura pas beaucoup d'amis lors de ses descentes. Les skieurs que vous rencontrerez seront bien souvent à la solde des vilains et participeront à votre élimination. Des portes lumineuses éparpillées un peu partout permettent l'accès à des challenges. Ils sont de plus en plus difficiles et donnent l'occasion de multiplier les figures et les acrobaties. Le système de tricks s'avère intéressant car il mêle les figures de base avec des absurdités fantastiques. Ces dernières se débloquent en récupérant des items spéciaux lors des descentes et se réalisent en effectuant des combinaisons de touches préétablies. En réussissant les challenges, on accumule des points qui donnent accès aux niveaux supérieurs... jusqu'au sommet. Les différentes tenues des riders se débloquent en accumulant les points de toutes les figures élaborées. Face à un *SSX Tricky* bien faible et redondant, *Dark Summit*, malgré ses ressemblances troublantes, devrait prendre l'avantage grâce à ses nombreuses qualités mais nous nous en assurerons lors du test.

MHZ



# Wipeout Fusion

SCEE | PS2 | Janvier 2002

● La première version jouable de *Wipeout Fusion* est enfin arrivée ! On l'attendait tous depuis des mois en se rongant les sangs et en se demandant ce que pouvait bien nous préparer la nouvelle équipe des Studios Liverpool (Fusion Team). Une nouvelle ligue (F9000) est née dotée de plus d'équipes, de circuits et de vaisseaux pour chaque course. On note immédiatement un retour aux sources car de notables similitudes avec le premier *Wipeout* sur PlayStation sautent aux yeux mais ce n'est que la preview... La réapparition de deux pilotes par équipe (que l'on voit bouger aux commandes du vaisseau en vue externe) constitue le premier point étonnant. La seconde surprise réside dans l'absence des niveaux de vitesses (vector, venom, rapier et fantom) qui faisaient jusqu'ici la force de la série.

On retrouve les modes de jeu du troisième épisode : Arcade, Ligue, multi-joueur, Défi et de nouveaux que l'on découvre lors du test... Le mode arcade dévoile les pistes au fil des victoires. Les sites de course sont disséminés sur le globe et un peu plus loin... On compte trois pistes (plus



Certains tracés dévoilent des boucles et des tonneaux.



Certains tronçons ne ressemblent plus vraiment à une piste.

leur inverse) par région (huit au total), une courte, une moyenne et une longue qui partagent certains tronçons. Le mode arcade permet de découvrir les tracés avant de tomber dessus en ligue. Remporter la première ligue de trois courses octroie le moyen de débloquer la suivante. Après quelques ligues, on débloquent un challenge en duel contre un nouveau pilote. En gagnant cette course, on accède au nouveau personnage et à son vaisseau, souvent de meilleure facture. Tous les vaisseaux débloqués peuvent être améliorés grâce à l'argent accumulé lors des championnats de ligue. Une modification physique des vaisseaux se produit en changeant ses pièces (vitesse, accélération, puissance des freins, du bouclier, de l'armement...). En vue externe, on notera aussi qu'ils se détériorent lors des courses ! Les tracés aux graphismes somptueux et variés sont évidemment magnifiques bien que le scintillement, apparemment incontournable dans les bons jeux,



Le nouveau Wipeout prend de l'altitude !

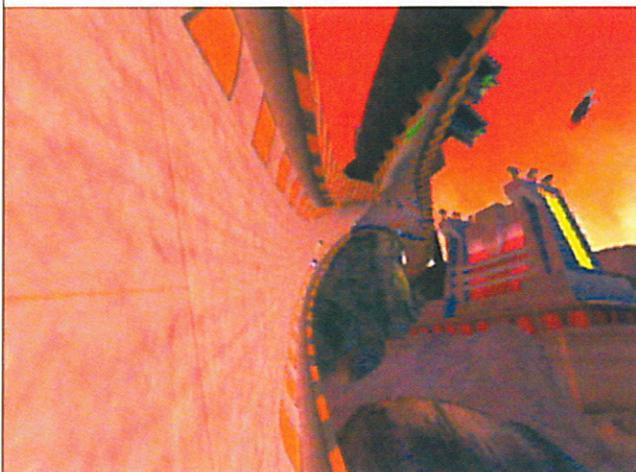


Les graphismes sont magnifiques mais nos captures sont toujours aussi laides.

comme des passages sur des terrains accidentés sans réelles traces de circuit ou des modifications climatiques en fonction des circuits.

Pour l'instant, la difficulté des courses s'avère très élevée. La barre est placée très haut notamment à cause du nombre de vaisseaux ennemis (quinze) et de leur intelligence artificielle des plus efficaces. Ils forment parfois des groupes très agressifs pratiquement impossibles à dépasser. La puissance de la PlayStation 2 se ressent un peu plus que dans la majeure partie des autres jeux, pourtant les vitesses excessives à certains endroits forment d'insoutenable ralentissements qui seront, on l'espère, corrigés d'ici sa sortie officielle...

MHZ

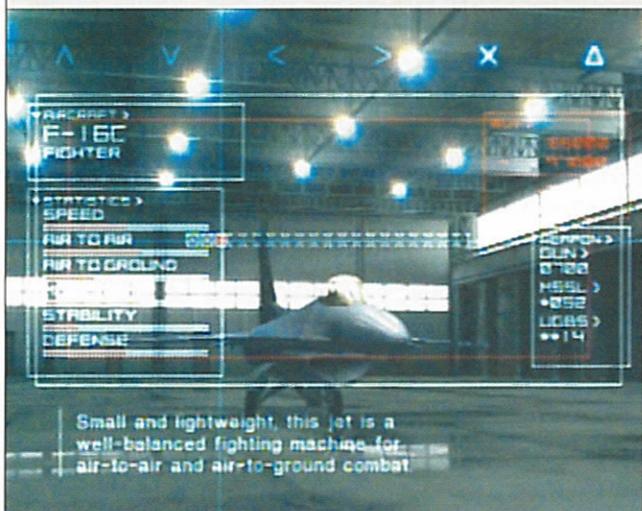


On en a le tournis !

# Ace Combat : Shattered Skies

Namco | PS2 | Janvier 2002

Les fous du manche à balai n'en peuvent plus d'attendre le quatrième épisode de la saga aérienne signée Namco : *Ace Combat*. Et ils ont bien raison les



Vous vous procurerez vingt avions de légende.

bougres ! La version preview que nous avons eu la chance de tester promet de longues nuits blanches à se palucher le manche pour une promesse de septième ciel. Le scénario de *Ace Combat* nous plongera en 2004 dans une guerre entre deux pays imaginaires. Erusea décide d'envahir son voisin San

Salvacion afin de prendre possession du Stonehenge, un énorme canon destiné à détruire les éventuels astéroïdes menaçant la Terre. En tant que pilote de l'ISAF, une organisation réunissant les meilleurs pilotes du globe, vous devrez empêcher l'invasion ennemie et détruire le Stonehenge. La version finale devrait comprendre une

vingtaine de missions aux challenges diversifiés (poursuites aériennes, destruction des bases ennemies...) et aux environnements variés (mer, montagne, ville, campagne). Vous aurez la possibilité de vous procurer une vingtaine d'avions (F22, MIG 29 ou Su37) grâce à la somme de brouzoufs que vous aurez accumulée durant vos victoires. Le mode Replay se déclenchera quand vous le



L'ambiance sonore plongera le joueur dans une ambiance de folie !



Six caméras seront incluses dans le Replay afin de voir vos exploits sous tous les angles.



L'histoire sera soutenue par des dessins de type manga.



*Ace Combat 04* descend en flammes la concurrence (qui a dit *Top Gun* ?).

maniabilité s'avère d'ores et déjà fort agréable et votre avion répondra à vos moindres sollicitations. Le stick gauche correspondra à la direction de votre avion, tandis que le droit contrôlera votre regard. L'ambiance sonore ne sera pas en reste. Outre les musiques très prenantes et les bruitages impressionnants, les dialogues permanents de vos coéquipiers durant les combats rajouteront une touche de réalisme aussi sympathique que jouissive. Fin du fin, vous aurez même le moyen d'effectuer des combats à deux en écran splitté. Avec *Ace Combat 04*, Namco s'apprête à ruiner nos prochaines nuits d'hiver en nous offrant du pur bonheur. Vivement le mois prochain !

Manu



C'est beau la guerre...



PREVIEW



# Shenmue 2

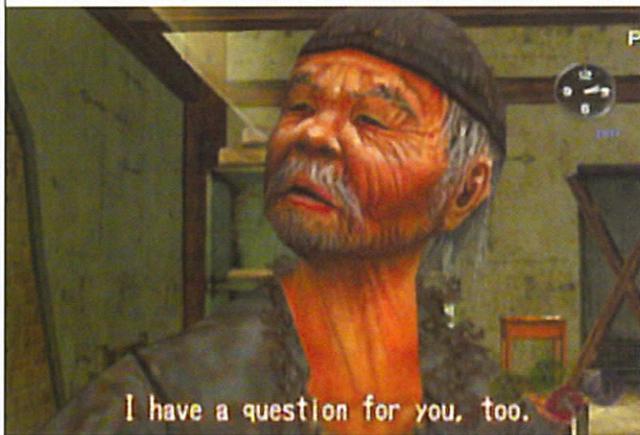
Sega | Dreamcast | Janvier 2002

Cela fait deux ans que vous avez tous fini *Shenmue* en vous demandant ce qu'il adviendrait de Ryo... Et dire que nous avons failli ne jamais le savoir ! Heureusement que nous ne sommes pas américains. En effet, ce cher Bill Gates a réussi à convaincre les "incorruptibles" Japonais de Sega, de leur revendre la licence *Shenmue* en exclusivité pour la X-Box. Résultat : *Shenmue 2* paraîtra dans un an aux Etats-Unis alors que la traduction était déjà achevée. Allions-nous subir le même sort ? Et bien non ! Ouf... *Shenmue 2* sortira bel et bien en Europe comme prévu sur la morte-vivante Dreamcast. Pour les retardataires, un petit résumé du premier épisode s'impose. La famille Hazuki coulait des jours paisibles et heureux dans la ville de Yokosuka, au Japon, en 1986. Le destin du jeune Ryo bascula le jour où un mystérieux

Lan Di assassina son père après lui avoir dérobé une sorte de médaille appelée miroir. Le premier épisode relatait donc l'enquête menée par Ryo dans sa ville natale sur

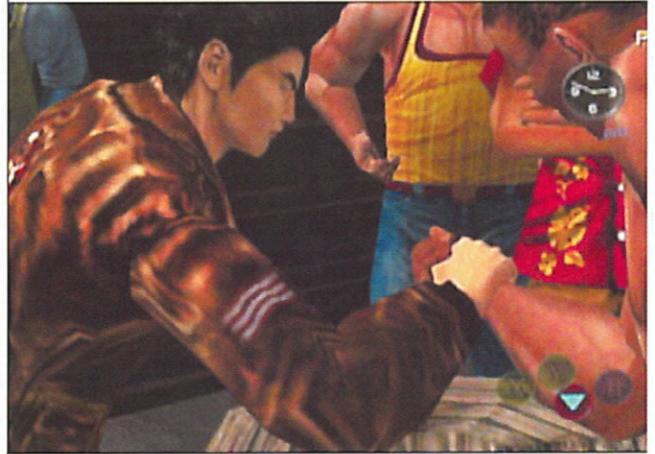


Ryo fera des rencontres très intéressantes...



Les visages seront toujours aussi impressionnants !

ce mystérieux Chinois responsable de tous ses maux. Ces investigations l'amèneront finalement à partir pour Hong Kong. *Shenmue 2* devrait donner les réponses aux nombreuses interrogations que posait la fin du premier chapitre. Où se cache Lan Di ? Quel mystère se dissimule derrière le miroir Phénix ? Comment le pansement de Ryo tient-il aussi longtemps ? C'est à vous qu'il incombe de résoudre ces différentes énigmes en enquêtant dans la ville Hong Kong qui sera cinq fois plus grande que la ville de *Shenmue 1*. De nouveaux métiers devraient faire leur apparition pour gagner sa croûte comme porter des colis (superrr...). Vous aurez également l'occasion de faire toutes sortes de paris sur des compétitions de bras de fer ou des jeux



Les paris sur les bras de fer clandestins rapporteront de l'argent à chaque victoire.



Vous apprendrez de nouveaux coups pour les combats.



L'exploration de la ville promet d'être longue et passionnante.



Votre collection de jouets s'enrichira de nouveaux objets.

de hasard. La salle d'arcade comportera deux nouvelles bornes de légende : *Outrun* (mythique) et *After Burner 2*. Les phases de combats devraient se montrer plus dynamiques grâce à de nouveaux coups et une certaine interactivité avec le décor. Les QTE (quick time event) seront multipliés et plus longs. Les dialogues conserveront leur crédibilité en restant en japonais, mais ne seront pas traduits en français (seulement en anglais). Sur le plan du graphisme, le jeu s'avère

moins impressionnant que le premier opus, notamment en ce qui concerne les textures de peau assez ignobles. En revanche, la ville se révèle d'ores et déjà époustouflante. Une bien belle suite en perspective.

Manu

# Tout l'univers du PC

www.pcteam.fr

Matériel, Internet, jeux, multimédia, programmation, électronique, création...

NOUVELLE FORMULE !



Exclusif !

LA DÉMO DU JEU POOL OF RADIANCE 2



En Kiosque tous les mois 6.40 euros / 42 F avec 2 CD

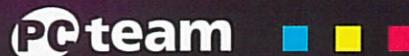
Découvrez les astuces et solutions des derniers jeux PC et console !

# 3615 PC TEAM\*



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

\*2,23 francs/minute



# playbox

## Découvrez le nouveau site de Playbox !

### News

Toute l'actualité des systèmes, du Net, du hardware en direct de la rédaction. Commentez l'actualité.

### Dossiers

Les meilleurs articles de Playbox enfin accessibles sur le Web.

### Concours

Gagnez des abonnements, des logiciels, des bouquins.

### Magazine

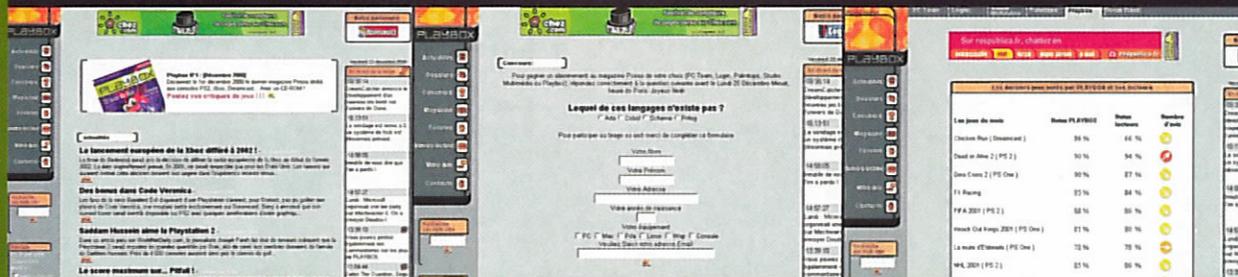
Découvrez en avant-première le sommaire du prochain numéro.

### Forums

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

### Sondage

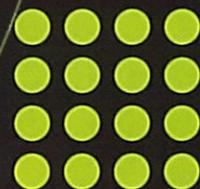
Qui êtes-vous réellement ?



## Nouveau ! Service lecteur automatique !

Vous souhaitez recevoir plus d'informations sur un produit ou une publicité parue dans ce numéro ? Effectuez votre demande de documentation en un clic de souris sur notre site !

www.playbox.fr





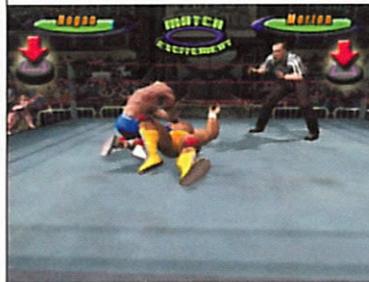
# Legends Of Wrestling

Acclaim | PS2 | Janvier 2002

● Réputés pour leur maniabilité délicate, les jeux de catch connaissent un succès qui dépasse rarement les frontières américaines. Hormis *WCWnWo Revenge* de THQ qui s'adressait au grand public, le genre se trouve bien souvent boudé des joueurs européens qui préfèrent les titres de baston purs et durs. Mais peu semble importer à Acclaim qui vient d'annoncer la sortie de *Legends Of Wrestling*



Deux hommes l'un sur l'autre, c'est plutôt violent.



Toutes les prises du catch sont possibles.



Gardez rythme et souplesse.

On retrouve également un mode Exhibition dans lequel l'expression "violence gratuite" prend tout son sens, un mode Carrière dont l'objectif est d'accéder au rang de légende vivante, et un mode tournoi très classique dans son déroulement. Enfin un bon jeu de catch sur PlayStation2 ?

Zebeuyek

# Jet Ski Riders

Eidos Interactive | PS2 | Décembre 2001

*Splashdown* aurait-il ouvert la voie à une série de jeux de jet ski aquatique ? Quoi qu'il en soit, ce titre d'Eidos joue dans la même catégorie si délicate à maîtriser. Preuve en est dès les premiers tours de circuit qui se révèlent pour le moins pénibles. *Jet Ski Riders* vous propose les modes habituels de course d'arcade, championnat et freestyle (pour effectuer des figures).

Vous avez le choix parmi cinq personnages de départ auxquels viendront s'ajouter trois sportifs cachés. Chacun d'entre eux possède des caractéristiques relatives à la maniabilité de son engin, la facilité à effectuer des figures, la puissance de son

moteur et son "adhérence" à l'élément liquide. L'avantage réside dans le fait que vous pouvez toujours modifier ces caractéristiques en répartissant les points différemment, selon que vous aurez affaire à une épreuve de figures



Des tremplins vous permettent d'effectuer des figures.

libres ou de vitesse simple. Malheureusement, pour le reste, *Jet Ski Riders* s'annonce des plus poussifs, tant du côté de la maniabilité de l'engin que de la reproduction de l'eau. Les embruns n'ont aucune crédibilité, les sensations éprouvées à son contact ne sont guère plus convaincantes, seul le rendu des vagues confère pour l'instant un semblant d'intérêt à l'ensemble. Gageons que les développeurs sauront améliorer ces éléments graphiques et physiques d'ici la version finale.

Grenouille



Vous pouvez paramétrer votre machine comme bon vous semble.



L'intelligence artificielle est assez retorse.

# LOGIN-

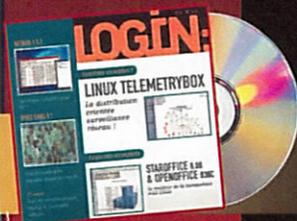
Fatigué de Windows ?

Découvrez Login,  
le magazine  
des systèmes et  
programmation  
Open Source

Tous les mois,  
39,50 francs/6,02 euros  
chez votre marchand  
de journaux



Prise  
en main,  
pratique,  
actualité,  
tests...



Le CD-Rom  
Une sélection commentée  
de jeux, utilitaires, archives  
pour tous les systèmes alternatifs

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

# LOGIN-

Découvrez  
tous les secrets  
de la  
programmation  
**XML**



En kiosque avec un CD-Rom  
42 francs/6,4 euros

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

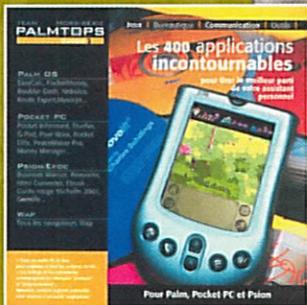
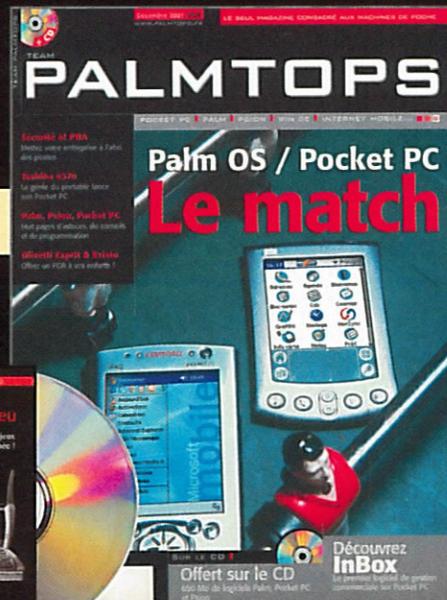
# HORS SÉRIE PALM TOPS MAGAZINE

TOUT  
POUR BIEN  
CHOISIR VOTRE  
ORDINATEUR  
DE POCHE



En kiosque  
avec son CD-Rom  
42 francs/6,4 euros

En kiosque  
avec son CD-Rom  
42 francs/6,4 euros



SUR LE CD :  
Plus de 400 appli-  
cations incontour-  
nables !

[WWW.PALMTOPS.FR](http://WWW.PALMTOPS.FR)

[WWW.PALMTOPS.FR](http://WWW.PALMTOPS.FR)

Décembre, ce sont les faux Pères Noël qui veulent vous vendre du parfum bon marché, les commerçants désagréables à cause de clients qui le sont tout autant, les pubs pour les poneys nains à paillettes et les voitures téléguidées dernier cri...

Heureusement, décembre est aussi le mois anniversaire de Playbox qui fête pour le coup sa première année d'existence. Et nous sommes bien partis pour perdurer encore quelques années si l'on s'en tient à l'enthousiasme de vos missives. Manquerait plus qu'il neige le 25 décembre et on nagerait en plein bonheur. Tant qu'on y est, ce serait également sympa d'essayer de nous faire parvenir vos lettres avant le 15 du mois. Plus qu'un simple caprice hivernal, cela évite de passer à la trappe les lettres intéressantes mais qui ne sont plus d'actualité. Bah ! Ne le prenez pas mal ! C'est pour vous que je dis ça... Au fait, vous avais-je dit que vous pouviez nous écrire à Zebeuyek, on t'a reconnu sous ta barbe blanche, 47 avenue Paul Vaillant-Couturier 94250 Gentilly ? Joyeux Noël !!!

## Old School

Salut à toute l'équipe !!!  
Bon alors voilà, j'ai quarante ans et suis passionné de jeux vidéo depuis heu... houla... Pong. Autant dire l'ère tertiaire des jeux. Depuis, cette passion ne m'a jamais quitté et va même en s'empirant. La différence aujourd'hui, c'est que je me vois ainsi faire les boutiques avec mon gamin de seize ans qui semble désolé pour son "vieux-qui-veut-se-la-jouer-dans-le-coup-mais-qui-doit-être-une-tanche". Toutefois, lorsque le même garnement se prend quatre secondes sur LAGUNA Seca à GT3 ou ne touche pas terre à Tekken Tag et Dead Or Alive 2, là, je jubile ! Ah ! Ah ! Ah ! Mais bon, je ne me prends pas non plus pour une bête. Je joue à ces jeux depuis assez longtemps pour avoir un niveau qui surprend les jeunes. Force est de constater que l'on se marre, dans cette ambiance somme toute bon esprit. Donc, aux ados persuadés d'être des titans de joueurs : "méfiez-vous de ces mecs de quarante ans qui vous proposent

de faire une petite partie". En revanche, mon fils de douze ans m'écrase à tous les jeux de foot... Mais voici tout de même quelques questions, histoire de vous creuser un peu les méninges.  
1) Sur ma PlayStation 2 française, j'obtiens toujours une image déformée en hauteur lorsque je regarde un film. J'ai essayé tous les réglages de la console et dans le menu DVD, mais il n'y a rien à faire. Ce problème ne concerne que les films édités en 16/9 et en 4/3. Néanmoins, ceux qui ne sortent qu'en 4/3 passent bien. Ma télé est 4/3 et date de huit ans. Est-ce la raison ?  
2) La PlayStation 2 vient de baisser son prix et se vend désormais à moins de 2000 francs. Soucis pour la Xbox à votre avis ?  
3) Sur Xbox, est-il envisageable de voir un GT3 ou 4, ou est-ce une exclu Sony à vie ?  
4) D'après ce que l'on a pu voir de Dead Or Alive 3 sur Xbox, ne pensez-vous pas que Soulcalibur 2 et Virtua Fighter 4 sur PlayStation2 risquent

de paraître un peu fades en comparaison ? On peut réaliser de grands jeux sur la console de Sony mais la Xbox a tout de même l'air méchante non ? Sans compter la GameCube qui risque de faire très mal.

5) Sachant cela, combien de temps Sony restera encore souverain ? Comment sentez-vous personnellement l'évolution du marché ? De la place pour tout le monde ? Microsoft et Nintendo ne sont pas Sega... Quoique la Dreamcast que j'ai conservée soit une sacrée bonne bécane n'en déplaît à certains.

Voilà, j'ai fini de vous faire souffrir. J'aime beaucoup Playbox (même si je lis l'ensemble de la presse vidéo depuis toujours) et j'apprécie la qualité de votre boulot. Ne changez rien, je trouve le magazine top comme il est. Longue vie à Playbox fraîchement débarqué ! Ce serait super de me répondre mais bon, je me doute que vous devez recevoir beaucoup de courrier. A bientôt peut-être !!!  
Redferne, Old Gamer

Bien le bonjour Redferne !

Ta lettre m'a bien fait rire. C'est vrai que les jeunes joueurs s'imaginent souvent être de petits caïds du paddle et qu'ils ne voient dans leur aînés que de vieux croûtons tout juste capables d'assimiler les règles de Centipède. Au risque de paraître ringard, la passion n'a pas d'âge et la nouvelle génération a tendance à publier l'acharnement dont il fallait faire preuve pour en voir le bout de jeux autrement plus difficiles que maintenant. Mais place au boulot et répondons tout de go à tes quelques questions !

1) Deux solutions : la première, assez sombre, c'est que la carte graphique de ta console soit défectueuse ou qu'il y ait un mauvais contact du côté de ton câble vidéo. Autrement, mais c'est tout aussi sombre, il faut que tu envisages de changer de téléviseur. Si tu le peux, l'idéal serait de brancher ta console sur un moniteur histoire de localiser la source du problème.

2) Tout dépendra de la politique de Microsoft. Si le prix des jeux reste au tarif annoncé (69 euros), il y a de fortes chances que les joueurs se rabattent sur une PlayStation2 moins chère et sur le point d'accueillir de grosses pointures comme Metal Gear Solid 2, Maximo ou Tekken 4. D'un autre côté, il suffit parfois d'un jeu pour lancer une console...

3) Pour dire les choses le plus simplement possible : tu as plus de chances de perdre à un jeu de baston contre Grenouille que de voir Polyphonie Digital travailler pour Microsoft.

4) Du tout. Au risque de me répéter, ce sont les jeux qui forgent l'avenir d'une console. La PlayStation 2 commence enfin à dévoiler son potentiel, la Xbox promet beaucoup et la GameCube semble bien partie pour redorer l'image de Nintendo auprès des plus de quinze ans. En ce qui concerne Dead Or Alive 3, il ne faut pas oublier qu'il ne se joue pas de la même façon que Soulcalibur ou Virtua Fighter. Lapalisse n'aurait pas dit mieux, mais chacun attire un public différent. Dead Or Alive joue la carte de l'accessibilité immédiate tandis que Virtua Fighter demande plus de technique. Reste la réalisation qui garde quand même une certaine importance mais ces trois titres sont déjà tellement beaux qu'il ne peut s'agir que d'un critère de seconde importance.

5) Comment te parler de l'évolution de consoles qui commencent tout juste à entrer en compétition alors que je m'amuse comme un fou sur Chrono Cross (PlayStation) et que j'attends avec impatience la sortie de Arc The Lad Collection ? Ce ne serait pas très sérieux surtout qu'une opinion sur le sujet serait fortement prématurée. En revanche, je dois bien avouer avoir un petit penchant pour la GameCube mais c'est le cœur et pas tellement la raison qui parle.

Merci pour les compliments et réécris-nous quand tu veux !



## La Xbox dans la peau

Salut,

Je suis Jean-François, fan de Doom-like et de Metal

Gear-like et c'est la première fois que j'écris à un magazine. Toutefois, trêve de bavardages, passons aux choses sérieuses :

1) Quels seront les jeux de football qui sortiront sur Xbox ?

2) Est-ce que EA Sports ou Sega Sports vont développer sur Xbox ?

3) Est-ce que *Metal Gear Solid 2 : Sons Of Liberty* ou un jeu du même genre est prévu sur Xbox ?

4) Quels sont les bons Doom-Like sur Xbox ?

5) Préfères-tu *Tony Hawk 3* ou *Jet Set Radio Future* ?

6) Ne penses-tu pas que la PlayStation 2 a baissé à cause de la sortie de la GameCube et de la Xbox ?

Pour finir, je pense que la disposition des rubriques est à revoir : les news et les previews au début, les reportages, retro, aide de jeu au milieu et les tests, interviews, astuces à la fin.

Tchao !

Ola Jean-François !

Je me rappelle de ma première fois. Mes tips publiés dans *Player One* : j'en revenais pas ! Mais je m'égare... revenons à nos questions.

1) Tu peux d'ores et déjà t'attendre à un volet de FIFA

2) Je te soupçonne de ne pas avoir lu le dossier de MHZ. C'est mal... Mais comme c'est ta première fois, on passera outre cette petite négligence.

Electronic Arts et Sega développent effectivement des jeux pour la console de Microsoft.

3) Rien n'est moins sûr pour le moment.

4) On verra quand la console sera sortie.

5) Je n'ai pas joué à *Jet Set Radio Future* mais ayant adoré le premier volet sur Dreamcast, il y a de grandes chances que je le préfère à *Tony Hawk 3*.

6) Sony produisant de grandes quantités de PlayStation2, il est normal que le coût de fabrication baisse progressivement. En revanche, il semble clair que l'arrivée de la concurrence n'est pas étrangère à cette baisse de prix. Mais qui s'en plaindra ?

Ciao !

## Konnichi wa (bonjour en japonais) à toute l'équipe de Playbox !

Cela fait maintenant trois lettres et j'ai toujours quelque chose à dire ou à demander... parlons cette fois-ci des récepteurs car j'aimerais en acheter un plus performant pour profiter pleinement de la GameCube. J'avoue que dans un cas comme celui-ci, vous m'êtes d'un précieux recours. Tout

d'abord, le format 16/9ème : certains jeux de la génération 128 bits proposeraient en option ce format. Toutefois s'agit-il du vrai destiné aux écrans 16/9ème ou n'est-ce qu'une simulation qui ajoute deux barres noires sur l'écran d'un 4/3 ? Parce que le format de luxe coûte la peau des euh... des mains, que ce soit un téléviseur analogique, un moniteur à tube cathodique ou un LCD. Maintenant le moniteur : je ne l'ai jamais essayé avec une console mais j'ai lu sur Internet et dans les magazines que c'est l'idéal pour obtenir la meilleure qualité possible. En tout cas, je trouve ça assez logique. Cependant, ce n'est pas plus simple pour autant. Le câble VGA ne pose pas de problème puisqu'il sera fourni en option par Nintendo. Mais quelle est la résolution maximale que peut offrir un jeu vidéo ? Et sa fréquence d'affichage ? Du fait que les données d'un jeu vidéo, tout en parcourant le chemin entre la console et le récepteur (écran), conservent leur état initial c'est-à-dire numérique, l'image affichée serait donc complète et non de type entrelacé n'est-ce pas ? Si c'est le cas, la fréquence serait donc de trente images complètes par seconde tandis que pour un téléviseur analogique NTSC elle est de soixante images non entrelacées par seconde. Corrigez-moi si je me trompe (ndz : pour l'instant je ne vois rien à redire...) ! Toujours concernant ce problème, à cause du nombre d'images complètes par seconde, l'animation risque peut-être de perdre de fluidité.(...) Toujours est-il que les versions européennes ont intérêt à proposer une option 50/60 hertz ! Toutes ces questions pour choisir entre un LCD et un moniteur classique, car j'ai lu que le premier pose quelques contraintes techniques (résolution maximum de 1024 x 768 et désagréable effet de rémanence). Enfin dernier problème : le son. En effet, comment profiter du son si ni la console ni le moniteur ne disposent de prise casque ? Aidez-moi !

Sayônara ^\_^ -///

Irasshaimase Anonimusan !

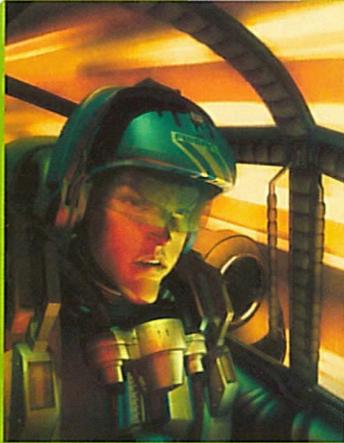
Tout d'abord désolé de t'avoir confondue avec le Nintendomaniac. Tu restes malgré tout la doyenne de la rubrique, en tout cas celle qui écrit le plus régulièrement. Pour en venir à ton épineux problème concernant le type d'écran à choisir, tu sembles oublier un petit détail qui a son importance : le budget que tu es prête à investir. Un rétroprojecteur peut valoir le coup si tu y mets le prix. Les bons écrans LCD ne sont pas très bon marché et je ne parle même pas des écrans à plasma à la définition d'image douteuse. Reste la bonne vieille télé qui demeure une valeur sûre dès que tu choisis une grande marque ou le moniteur PC qui te garantit une définition d'excellente qualité. A ce sujet, il ne faut pas oublier que les jeux consoles sont avant tout faits pour tourner sur une télé et qu'ils ne peuvent que mieux rendre sur un moniteur.

Reste à voir si les éditeurs pensent à inclure l'option VGA dans leurs jeux comme c'était le cas sur Dreamcast. Pour le son, il te suffit de raccorder les câbles audio qui accompagnent ton câble vidéo à une chaîne hi-fi, à des enceintes ou à la carte son de ton ordinateur. Ça fait plus de fils qui traînent au sol mais le son est meilleur que s'il sortait des enceintes d'une télé. En bref, un moniteur PC est la meilleure solution si tu es sûre que les jeux sont compatibles VGA. Autrement, un bon téléviseur (ni LCD à cause de l'effet de rémanence ni Plasma à cause de leur rapport qualité/prix) fera parfaitement l'affaire. Pour l'option 16/9ème, tout dépendra de la bonne volonté des éditeurs et de leurs moyens financiers.

A bientôt Anonimu !

# playbox

Le mois prochain dans Playbox n° 13...



Et voilà, cela devait arriver. Malgré tous les soins apportés, tous les efforts déployés et toutes les souffrances endurées, rien ne pourra nous empêcher d'entrer dans une nouvelle année. Il faudra faire avec, aussi devons-nous entrevoir le bon côté des choses : il sera à nouveau possible de s'adonner à des courses effrénées sur des circuits démentiels, il sera envisageable de combattre les démons avec une paire de pistolets et une épée électrique ou de piloter un avion à réaction avec une seule main ! Bref, cette nouvelle année s'annonce finalement très réjouissante, vous êtes donc sommés de faire la fête.

## Réagissez !

Détendez-vous, étendez-vous, laissez tourner la clim' et déversez vos émotions telle une cruche fêlée qui en a plus qu'assez, envoyez donc vos lettres, en papier ou non à "Zebeuyek, on t'a reconnu sous ta barbe blanche" Courrier lecteur, 47, avenue Paul Vaillant-Couturier 94250 Gentilly Par mail : [Playbox@posse-press.com](mailto:Playbox@posse-press.com) Sur le site : [www.playbox.fr](http://www.playbox.fr) En cas de pénurie d'encre et d'électricité, lancez des confettis, ça ne sert à rien mais ça rend joyeux.



POSSE  
PRESS

Playbox est édité par Posse Press SARL au capital de 250 000 francs  
Associés principaux :  
Romain Canonge, Christine Lancrey  
Représentant légal : Romain Canonge  
47, avenue Paul Vaillant-Couturier  
94 250 Gentilly  
Tél. : 01 49 69 88 00  
Fax : 01 49 69 88 10  
Web : [www.playbox.fr](http://www.playbox.fr)  
E-mail : [playbox@posse-press.com](mailto:playbox@posse-press.com)

**Directeur de publication**  
Romain Canonge (88 23)  
[rcanonge@posse-press.com](mailto:rcanonge@posse-press.com)  
**Directrice d'édition**  
Christine Lancrey (88 24)  
[christinelancrey@posse-press.com](mailto:christinelancrey@posse-press.com)  
**Directeur des rédactions**  
Yann Serra (88 28)  
[yserra@posse-press.com](mailto:yserra@posse-press.com)

**Rédaction**  
Responsable de la rédaction  
Christophe "MHZ" Rollier  
[mhz@posse-press.com](mailto:mhz@posse-press.com)  
Rédacteur  
Baptiste Layec (croâak 88 34)  
[grenouille@posse-press.com](mailto:grenouille@posse-press.com)  
Secrétaires de rédaction  
Aude Didi Omar, Nadia Yahiaoui (88 36)  
Ont également collaboré :  
Eric "Guiligulus" Narbo, Michaël

"bloody" Bellion, Emmanuel "œil de lynx" Bastide, Christophe Noel, Samuel Cuneo, Jean-Charles "michou" Hocine, Herbi, Bruno "quiche" Matthieu, Yann "Quake" Puloch.

**Sites Web**  
Responsable sites Web  
Florent Klougé (88 07)  
[webmaster@posse-press.com](mailto:webmaster@posse-press.com)

**Création**  
Responsables service création  
Julie Charvet (88 14)  
[jcharvet@posse-press.com](mailto:jcharvet@posse-press.com)  
Audrey Simon (88 14)  
[crea@posse-press.com](mailto:crea@posse-press.com)  
Première rédactrice graphiste  
Francine Lambert (88 13)  
[francine@posse-press.com](mailto:francine@posse-press.com)  
Rédactrices graphistes  
Laetitia Leroy (88 13)  
[leroytitia@posse-press.com](mailto:leroytitia@posse-press.com)  
Anne-Sophie Boucher (88 13)  
[aso@posse-press.com](mailto:aso@posse-press.com)

**Publicité**  
Directrice de publicité  
Virginie Pomponne (88 05)  
[vpomponne@posse-press.com](mailto:vpomponne@posse-press.com)  
Chef de publicité  
Sandra Martigue (88 04)  
[smartigue@posse-press.com](mailto:smartigue@posse-press.com)

Chefs de publicité junior  
Magali Bordessoule (88 15)  
[magali@posse-press.com](mailto:magali@posse-press.com)  
Samuel Consel (88 03)  
[sconsel@posse-press.com](mailto:sconsel@posse-press.com)  
Assistante de publicité  
Caroline Urviez (88 06)  
[caroline@posse-press.com](mailto:caroline@posse-press.com)

**Comptabilité**  
Directrice comptable et administrative  
Angelina Parmentier (88 22)  
Comptable  
Sandrine Chatenet (88 21)  
Assistante comptable  
Valérie Bougra (88 20)

**Abonnements et VPC**  
Responsable administration et logistique  
Delphine Carrara (88 02)  
[dcarrara@posse-press.com](mailto:dcarrara@posse-press.com)  
Responsable abonnements et VPC  
Anna Vincent-Ramassamy (88 00)  
[admin@posse-press.com](mailto:admin@posse-press.com)

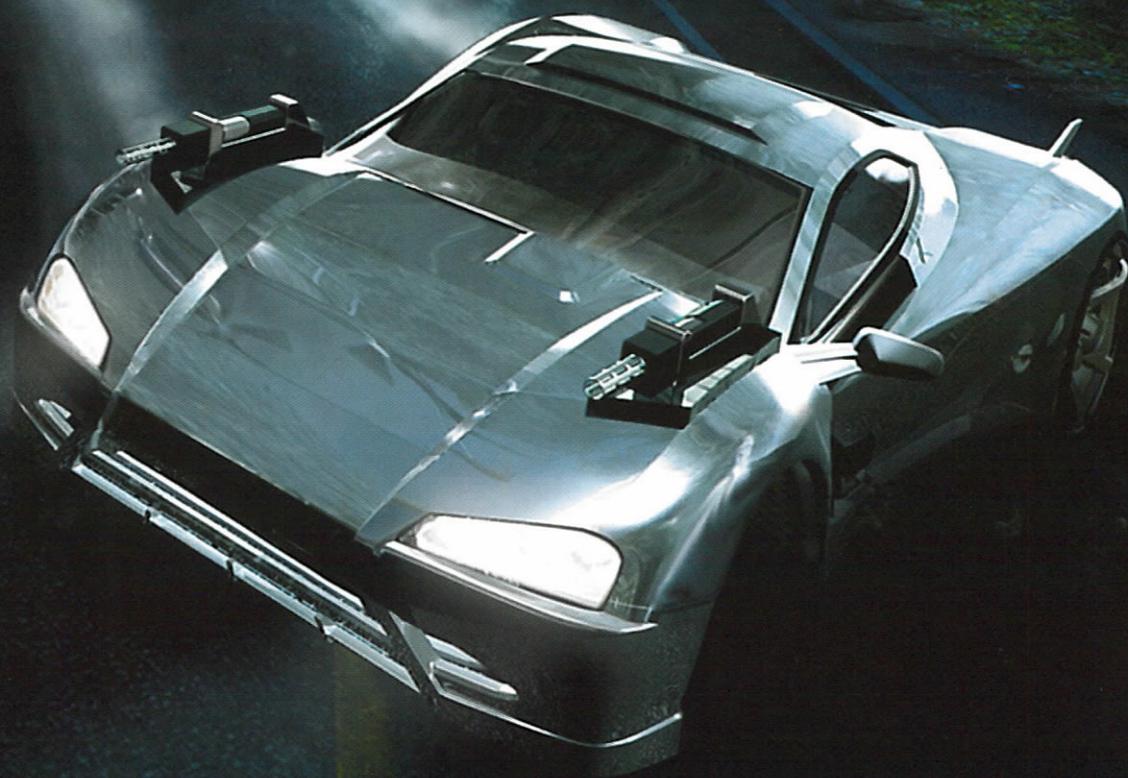
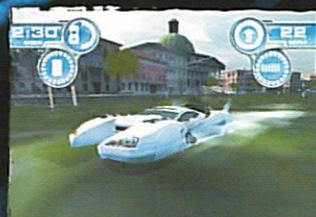
**Fabrication**  
Illustration couverture : Burnout (Acclaim)  
Photogravure : FIPE (Paris)  
Impression : Léonce Deprez (Barlin)

**Distribution - ventes**  
Diffusion : MLP  
Réglages et modifications : Denis Rozes/Distri Médias 05 61 72 76 07 (uniquement réservé aux marchands de journaux)

Dépôt légal : à parution  
Commission paritaire : 0306K80465  
ISSN : En cours

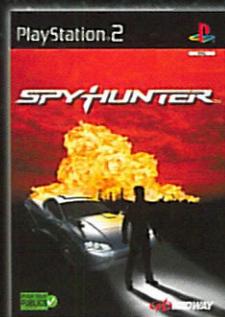
Copyright 2001 - Posse Press  
Toute représentation ou toute reproduction intégrale ou partielle du magazine et toute utilisation du logo de Playbox ne peuvent se faire sans l'accord de l'éditeur. L'envoi de textes, photos, logiciels à l'éditeur implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. Sauf accord spécial, les documents ne sont jamais restitués. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Leur citation est faite sans aucun but publicitaire et ne signifie en aucun cas que les procédés soient tombés dans le domaine public. Le Groupe Posse édite également Team Palmtops, PC Team, Login., Studio Multimédia et Netbug.

# SPY HUNTER®



**Devenez agent secret et combattez le Crime Organisé !**

*Votre arme : l'Intercepteur G-6155, une voiture de course équipée d'armes ultra-perfectionnées et pouvant se transformer en bateau, moto ou jet ski.*



PlayStation 2

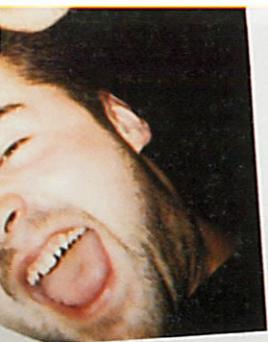
**MIDWAY**  
www.midway.com

www.ubisoft.fr

INFOS, TRUCS & SOLUCES  
HOT LINE  
08 92 70 50 30  
3615 UBI SOFT

**Ubi Soft**

Small vertical text on the left edge: "Spy Hunter © 2001 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. SPY HUNTER, MIDWAY and the Midway logos are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Games Ltd. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved."



*mon ami*

22H30

**VOS AMIS VOUS ONT PROMIS  
QU'ILS SERAIENT TOUJOURS LÀ  
POUR VOUS... MAINTENANT  
VOUS POUVEZ LE VÉRIFIER.**

**AVEC LES MESSAGES ÉCLAIR, AOL EST  
LE SEUL À VOUS OFFRIR UNE MESSAGERIE  
INSTANTANÉE PRÉ-INSTALLÉE SUR SON LOGICIEL  
POUR VOIR SI VOS AMIS SONT CONNECTÉS  
ET DIALOGUER EN DIRECT AVEC EUX.**

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : 0 826 02 6000 (0,15 € soit 0,98 F TTC/MIN) OU WWW.AOL.FR

