

POKEMON GOLD ET SILVER : DÉCOUVREZ LES TOUS ! LES CENT NOUVEAUX POKEMON EN PHOTO !

100%
consoles

100% consoles

ZOE : ZONE OF THE ENDERS

La PS2 frime un max !

DOSSIER PIRATAGE:
Aucune console n'est épargnée !

VIRTUA FIGHTER 4,
*L'arcade bientôt
sur PS2*

La Game Boy Advance présentée au Japon,
avec en vedette Pokémon GBA !

N° 5 AVRIL / IWA 2001 - 35 F - Belgique : 240 FB - Suisse : 9,5 FS - Luxembourg : 240 FL - Maroc : 30 MAD

L 8972 - 5 - 35,00 F - RD



VERY HARD RANK : 1 - 100		
TOP 3		
RANK	NAME	SCORE
1	Cheub,100%Consoles	94195
SEX: male AGE: 21-30 NATION: France		
Field Type: OFF	Damage Rate: 0	
Time Play Time: 00:01:46	Enemies Killed: 0	
Enemies Hit: 1	Enemies 0	

MGS: TRIAL EDITION - INTERNET RANKING		
HARD RANK : 1 - 100		
TOP 3		
RANK	NAME	SCORE
1	Cheub,100%Consoles	94336
SEX: male AGE: 21-30 NATION: France		
Field Type: OFF	Damage Rate: 0	

Cheub le fou

200

Cheub est fou. C'est un peu Rainman version testeur de jeux vidéo. Quand il se focalise sur quelque chose, c'est même pas la peine d'essayer de le bouger. Par contre, dans ce cas-là, c'est le meilleur, il n'y a que le Panda en très grande forme qui puisse rivaliser, et encore... Ce mois-ci, malheureusement pour les nerfs de notre brave plantigrade, Cheub a passé la majeure partie de ses loisirs sur Metal Gear Solid 2. Voici quelques petits screenshots de ce que Cheub, dans sa troisième transformation (avec la casquette jaune), peut faire.

MGS: TRIAL EDITION - INTERNET RANKING		
NORMAL RANK : 1 - 100		
TOP 3		
RANK	NAME	SCORE
1	Cheub,100%Consoles	95121
SEX: male AGE: 21-30 NATION: France		
Field Type: OFF	Damage Rate: 0	

MGS: TRIAL EDITION - INTERNET RANKING		
EASY RANK : 1 - 100		
TOP 3		
RANK	NAME	SCORE
1	Cheub,100%Consoles	95995
SEX: male AGE: 21-30 NATION: France		
Field Type: OFF	Damage Rate: 0	

MGS: TRIAL EDITION - INTERNET RANKING		
VERY EASY RANK : 1 - 100		
TOP 3		
RANK	NAME	SCORE
1	Cheub,100%Consoles	95093
SEX: male AGE: 21-30 NATION: France		
Field Type: OFF	Damage Rate: 0	



Virtua Fighter 4

12

Lors de l'AOU, Sega a scotché tout le monde, en présentant une vidéo de Virtua Fighter 4 ! C'était la surprise, et le clou du salon. Inutile de vous dire que Sega a fait sensation. Les rumeurs disent que Namco n'était pas à la fête... Sega conforte sa place de numéro un incontesté de l'arcade !

Pour un mois d'avril, on n'a vraiment pas à se plaindre.

L'actualité est plutôt riche et bien répartie sur

l'ensemble des consoles. Zoe, met une

bonne claque à toutes les mauvaises

langues, car, techniquement, c'est un

vrai jeu PS2 ! Vous aurez sans doute

remarqué sur la couverture que ce

numéro de 100% Consoles est daté avril et

mai. Ce n'est pas un poisson d'avril. Nous passons bimestriel.

Donc, nous nous retrouverons tous les deux mois. La situation

dans le jeu vidéo n'évolue pas vite... Par contre, la Dreamcast a

baissé de prix, profitez-en ! On en apprend de plus en plus sur la

Game Boy Advance, et il faut croire que c'est la vraie révolution

de cette année 2001 ! Je sais que je vais m'en acheter une dès

que je pourrai mettre la patte dessus, de même que toute la

rédaction ! Comme elle devrait arriver aux alentours de cet été

en France, cela risque d'être la folie. Quant aux Japonais, une fois

de plus ils auront droit à une nuit de camping devant les

boutiques ! Sans compter que le Pokémon qui va avec devrait

faire très mal. J'avoue que l'idée de pouvoir lire des cartes de

type Magic pour ajouter des Pokémon dans le jeu est tout

simplement géniale. Il n'y a pas à dire, quand il s'agit d'inventer

des concepts, ils sont très fort chez Nintendo.

Panda



3

RÉDACTION : 49, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél : 01-53-68-99-50. Fax : 01-53-68-99-51.
 DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : Muriel Doan-Van. RÉDACTEUR EN CHEF : François Garnier.
 RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT : Sébastien Le Charpentier (Cheub).
 HELP 49, rue d'Alleray 75015 PARIS. PUBLICITÉ : Thomas Maubert, Tél : 01-53-68-99-50,
 Fax : 01-53-68-99-51. FABRICATION : Sybille Sawastyanowicz. RÉALISATION GRAPHIQUE :
 Guénahel Galpin. ADMINISTRATION / VENTES : HDC BP32, 37390 La Membrolle-sur-Choisille.
 Tél : 02-47-87-07-87. CHEF DES VENTES : Marc Lemius, Tél : 02-47-87-07-87.
 MARKETING : Delphine Papillon. COMPTABILITÉ : Lydia Madère.
 Ont collaboré à ce numéro : Kim-Lan Doan, Louis-David Delahaye, Luc Jouillat, le Ninja,
 Neko-Chan, Kara.
 100% CONSOLES est édité par MON JOURNAL ADOMEDIAS, SARL de presse au capital
 de 5 000 F. RC Créteil B 429 558 893. Siège social : 29, rue Etienne-Dolet, 94140
 Alfortville. Gérant : Muriel Doan-Van. Principal actionnaire : Mon Journal Multimédias.
 Distribution : MLP. Imprimé en CEE. Photogravure : CB Graphic.
 ISSN : en cours. Commission paritaire : 80176. Dépôt légal : à parution.
 Remerciements à Sunrise Import, Power Games, Espace 3.

MON
JOURNAL

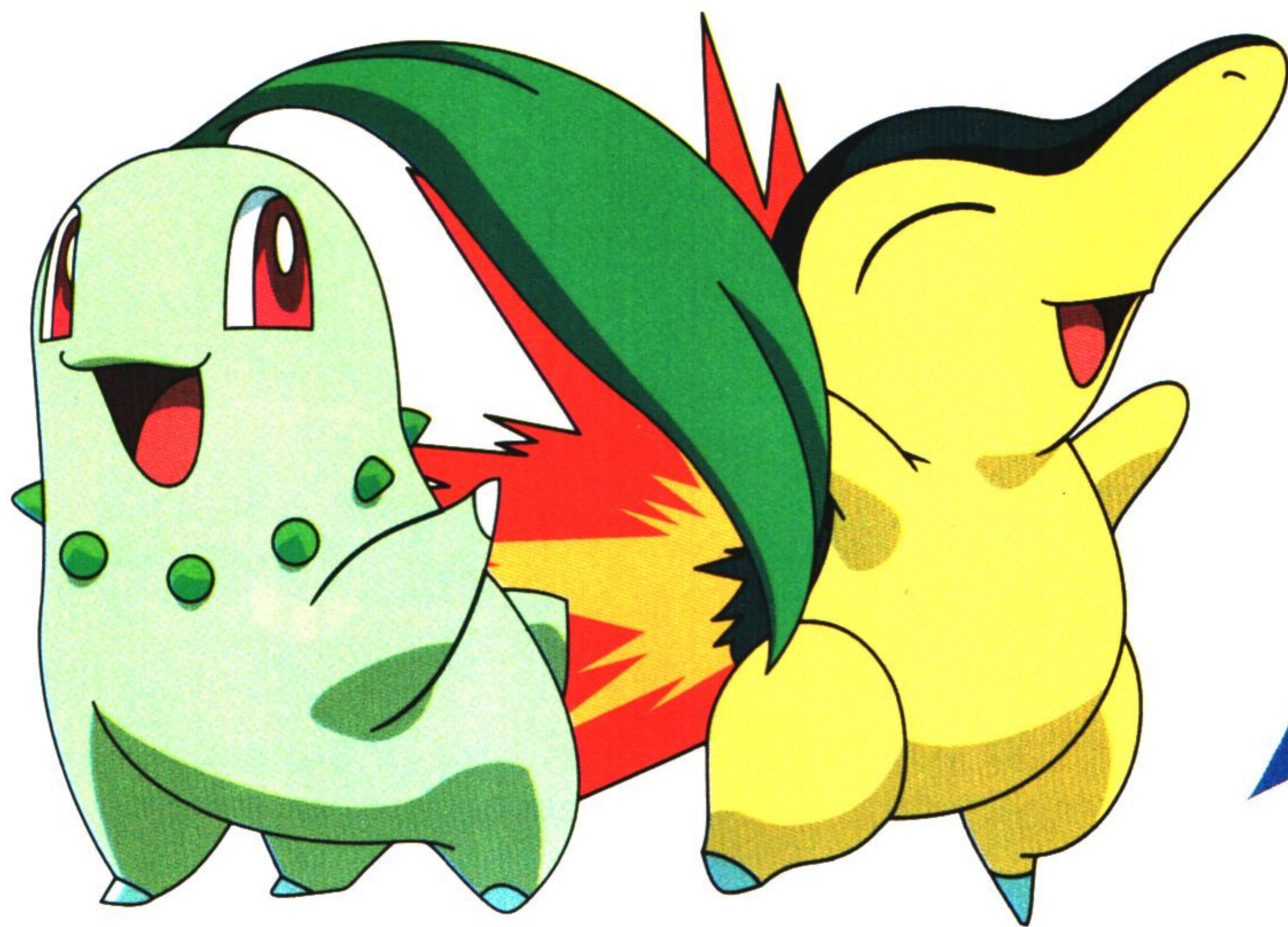
News Japon	6	Macross M 3 (DC)	63
News USA	18	NBA Hoopz (PS1&2)	64
News France	20	Banjo-Tooie (N64)	66
Previews	28	Shadow of Memories (PS2)	70
Test	34	C 12 (PS1)	73
Pokémon Or et Argent (GBC)	34	Conker's Bad Fur Day (N64)	74
Bloody Roar 3 (PS2)	38	Star Wars : Starfighter (PS2)	76
Tsugunai (PS2)	40	Zone of the Enders (PS2)	78
ISS Pro 2 (PS1)	42	Star Wars : Battle for Naboo (N64)	82
NBA 2 Night (PS2)	44	Duke Nukem: LotB (PS1)	83
Kengo (PS2)	45	Paper Mario (N64)	84
Zelda (GBC)	46	Evergrace (PS2)	86
Rhapsody of Zephyr (DC)	48	Army Men : Lock'n Load (PS1)	88
Star Lancer (DC)	49	Toy Racer (PS1)	89
Scoobi-doo (N64)	50	Skies of Arcadia (DC)	90
Ducati World (DC)	51	Fear Effect 2 (PS1)	94
Greatest Striker (PS2)	52	Unreal Tournament (DC)	98
Sega Smash Pack (DC)	54	Dossier piratage	100
Indiana Jones (N64)	56	Tips	106
Hundred Swords (DC)	58	Neko Battle	111
Pool Master 2 (PS2)	59	Courrier	112
Time Crisis (PS1)	60	Abonnement	114

4

Skies of Arcadia

90

Dans des styles assez différents, Grandia et Skies of Arcadia sont tout simplement les deux meilleurs RPG, toutes consoles confondues. Si vous voulez en savoir plus, foncez lire le tes !



Pokémon Or et Argent 32

La terreur des profs et des parents revient pour l'été. Ça va être des grandes vacances très Game Boy. Ceux qui prédisaient que la vague Pokémon se tarirait vite n'ont pas compris que c'est un véritable tsunami ! Sans parler du Pokémon sur Game Boy Advance !

Shadow of Memories 70

C'est Landov, l'ami des animaux, ou le contraire, qui a fait le test. Il l'a bien sûr terminé ; ce qui l'a le plus marqué c'est la qualité du scénario, ce qui est assez rare dans les jeux vidéo. Un vrai suspense, qui vous tiendra en haleine jusqu'à la dernière minute.



Zone of the Enders 78

Vendredi, début de l'après-midi, le Panda met ses grosses pattes sur le jeu. Huit heures du soir : « Bon, je joue encore une demi-heure et je vais m'acheter à bouffer et des clothes... ». Neuf heures du soir : « Zut, zut, zut, c'est trop tard; dans une heure je rentre chez moi. » Onze heures : « Il est vachement bien ce jeu, faut que j'avance encore un peu... Et puis c'est le week-end après tout ! » Une heure du matin : « C'est pas sérieux, faut que j'arrête, allez encore dix petites minutes. » Trois heures du matin : « Bon je dois pas être trop loin de la fin, je vais pas stopper là, ce serait abusé. » Six heures du mat : « Oh la, c'est ma dernière clope, je savoure le DA de fin, et lundi, j'essaye de le terminer à 100%. »



Fear Effect 94

Voilà un jeu qui a tout pour plaire, sauf que Neko-Chan l'a un peu pris en grippe... Je cite : « Mouais... c'est sympa. Eidos ils sont bien gentils avec Lara et Tomb Raider... mais là, ça sent l'arnaque. Dans le genre : Lara ça a grave marché, donc on en met deux clones dans Fear Effet. En plus, pour faire un peu plus commercial, et racoler les mecs, on met des scènes limite lesbiennes. Ça pue le coup fourré à plein nez. »



Le 21 mars les porte-monnaies japonais vont souffrir, non seulement Nintendo sortira sa Game Boy Advance, mais en plus 25 jeux l'accompagneront. Nous en avons déjà vu dix dans le numéro précédent (F-Zero, Kuru Kuru Kururin, Super Mario Advance, Napoléon, Rockman EXE, Castlevania : Circle of the Moon, Golf Master - Japan Golf Tour Game, Play Novel Silent Hill, Fire Prowrestling Ace et Mr. Driller 2). Dans ces encadrés vous trouverez sept autres jeux. Nous allons vous présenter dans cette colonne les derniers. Advance GTA : un jeu de course que l'on doit à MTO. EZ Talk de Keynet lui est un jeu que l'on ne verra sûrement jamais chez nous, car il enseigne aux jeunes Japonais à retenir des kanji (caractères japonais) ou à apprendre du vocabulaire. Winning Post de Koei permettra aux joueurs de s'occuper d'un hara et de participer à des courses de chevaux. J-League Pocket de Konami vous verra prendre en main une équipe de foot. Power Pro-kun Pocket est le nouvel opus d'une série de baseball développée depuis des années par Konami. Yu-gi-oh : Dungeon Monsters, de Konami également, reprend les personnages d'un manga éponyme où cette fois-ci vous affronterez vos adversaires à coups... de dés ! Boku wa Koukuu Kansei-kan de Tam vous fera piloter un avion de grande ligne. Et Pinobee's Great Adventure de Hudson est un jeu d'action qui prend pour héros de mignonnes petites abeilles aux dards très affûtés. Et pour finir en beauté, voici de nouvelles images de jeux qui seront prochainement disponibles...

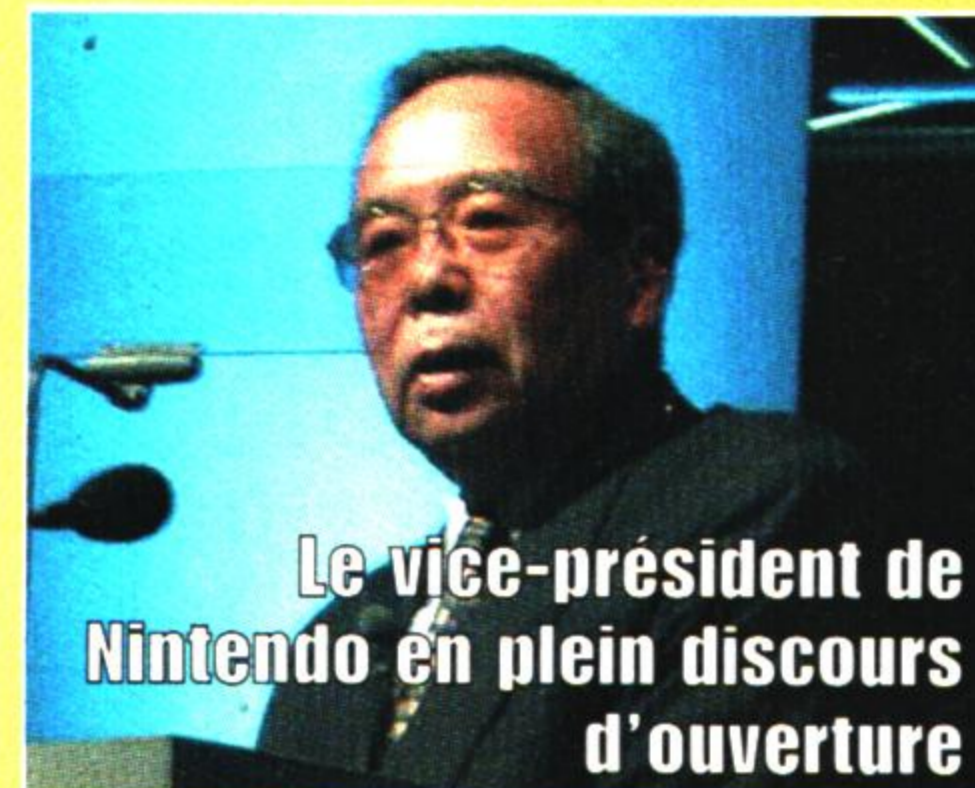


Super Mario advance.

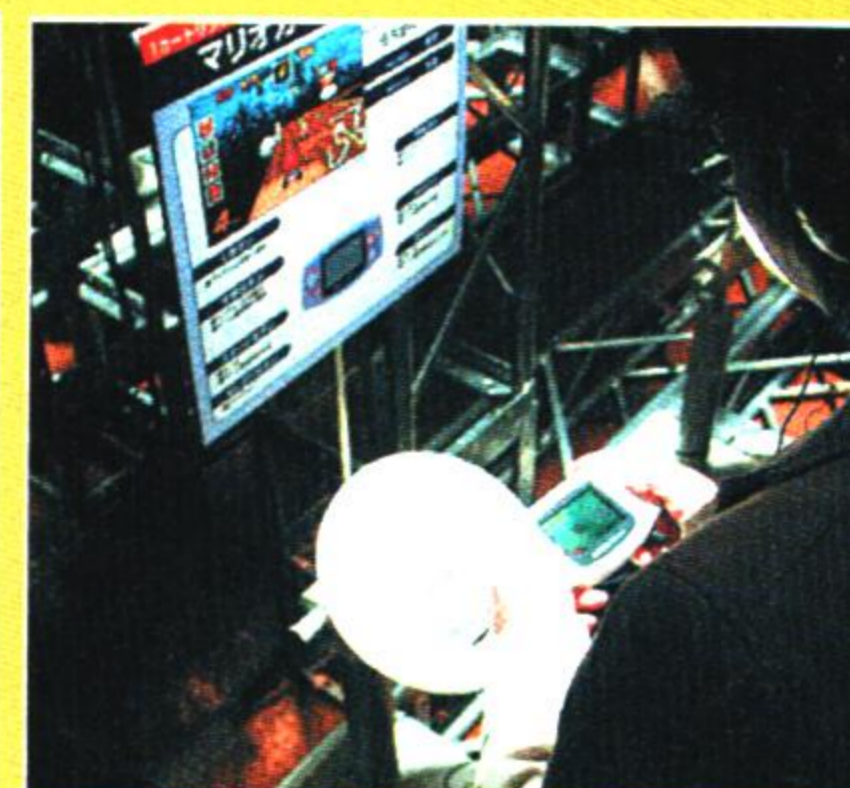


Mister Driller 2.

Game Boy Advance



Le vice-président de Nintendo en plein discours d'ouverture



C'est le 7 mars que Nintendo a tenu une conférence de presse au sujet de la sortie imminente de la Game Boy Advance et du développement des produits à venir sur cette dernière. Cette manifestation a débuté avec un discours tenu par le vice président de Nintendo lui-même qui en a profité pour faire l'éloge de sa machine : « Les jeux vidéo sont en constante évolution atteignant même des niveaux graphiques sublimes. De plus, de nombreux utilisateurs se sont révélés ravis, mais dans le même temps on constate un accroissement d'opinions tel que "c'est compliqué, je n'y comprends rien" ou "je n'ai pas de temps à consacrer aux jeux". Actuellement, les joueurs sont de moins en moins surpris. La solution à tous ces problèmes est la Game Boy Advance. »

De plus, il ajoute dans un élan de confiance : « Même dans les moments les plus difficiles, Nintendo a su garder des revenus stables. Dans le marché financier, la Game Boy Advance est un élément primordial. »

Vingt-cinq jeux accompagneront la sortie de la GBA, créant un cas sans précédent dans l'univers du jeu vidéo. Les développeurs veulent ainsi répondre au mieux à l'attente grandissante du public. D'ailleurs, les dirigeants se montrent aussi rassurés en précisant que 400 millions de jeux Game Boy ont déjà été vendus.

Cette journée fut aussi l'occasion pour Nintendo

de révéler la date de sortie de sa portable en dehors des frontières nippones. C'est donc le 11 juin que les Américains pourront se ruer sur ce petit bijou pour 99,95 dollars (700 francs). Les Européens devront encore attendre et seront fournis en même temps que les... Australiens. Nintendo espère ainsi atteindre des ventes record en écoulant 24 millions d'unités dans le monde. Pour Satoru Iwata, directeur du département planning et manager général de Nintendo, l'accent a été mis sur la possibilité de jouer à plusieurs avec une seule cartouche tout en se passant du Mobile Adaptateur GB. Le jeu devient ainsi un lieu de communication. Ce dernier en a aussi profité pour nous dévoiler les projets les plus intéressants qui sont actuellement en développement. Tous sont tournés vers les titres à succès de Nintendo. On retrouvera donc Metroid for Game Boy Advance. Peu de détails sur ce jeu si ce n'est que ce sera une suite avec quelques ajouts inédits. Autre suite, un Super Mario Advance 2 (courant 2001), ainsi qu'un Super Mario Advance 3 (chouchoutée la mascotte). Son rival attiré ne baisse pas les bras puisqu'un Wario Land 4 est aussi prévu pour 2001. Et on aura peut-être même droit à un Yoshi Story. Parallèlement à ces quelques déclarations, des bornes ont été installées permettant aux journalistes chanceux de tester Mario Advance ainsi que Ougon no Taiyo (Golden Sun).

RED HOT DODGEBALL FIGHTERS



On peut aussi smasher pour surprendre l'adversaire.

La balle est entre les deux camps. Qui va l'avoir ?

Développé par Atlus, ce jeu met en avant un sport peu courant : la balle au prisonnier. Loin des cours de récréation, le cadre prend des grandeurs de championnat. Vous incarnez Ryutaru Sakura, le capitaine de l'équipe de votre école. La règle est simple,



éliminer les membres de l'équipe adverse en les touchant avec le ballon. Vous affronterez 13 équipes différentes qui seront gérées par l'ordinateur ou par l'un de vos amis.

All Japan GT Championship



Des graphismes incroyablement réalistes pour une portable.

La société Kemco s'est achetée pour ce jeu les licences de toutes les voitures que vous doublerez. Cette simulation de course bénéficie de graphismes figolés qui montre les capacités de la GBA. Des beaux jeux pour portable, c'est maintenant



possible. Entre deux courses vous pourrez customiser votre voiture. On affronte jusqu'à trois autres joueurs en même.

TWEETY'S HEARTY PARTY



Porky au sommet de l'Empire State Building.

Vous trouverez plein de petits jeux.

Kemco nous fait redécouvrir tout l'univers des Looney Tunes. Ce jeu est basé sur le même principe qu'un Mario Party: on avance sur un plateau tout en se confrontant à d'autres adversaires dans des mini-jeux. Vous pourrez parcourir le monde

entier puisque le plateau est une mappemonde. Notons que ce jeu est le premier du genre pour la GBA et qu'on pourra bien entendu jouer à plusieurs.



CHU CHU ROCKET!

Le jeu développé par Sega pour la Dreamcast aura droit à son adaptation pour GBA. Délivrez tout plein de souris des griffes de vilains « chats-chats » en les dirigeant vers la sortie. Un jeu de réflexion qui s'adapte parfaitement à la portable. A noter que dans cette version, Sega a ajouté un mode création qui vous permettra de réaliser des dessins très cubiques.



Comme toujours vous pourrez gagner plein de bonus.

MONSTER GUARDIANS

Konami nous propose un RPG, de stratégie et de combat, à l'image d'Ogre Battle. Grâce au pouvoir du Guardian Staff, vous pouvez contrôler des monstres et incarner l'un des jumeaux, soit le garçon Rheo, soit la fille Teena. Vous pourrez aussi collectionner les monstres (innovateur comme concept, hein ?) qui sont au nombre de 143. On attende voir...



Etes-vous prêt à commencer une partie ?

Konami WaiWai Racing



Des courses du tonnerre !

Sur quelle planète roulez-t-on ?

Qui connaît tous les personnages des jeux récurrents de Konami ? Pour vérifier vos connaissances, essayez ce jeu qui propose une course à la Mario Kart mais avec Goemon, Jikkyou Pro (le baseballer) et bien d'autres au volant. Un mode sept courses vous



promet des parties endiablées bourrées d'effets spéciaux. Seul ou à plusieurs, ce jeu permet au moins de mettre en valeur ceux qui sont toujours mis sur la touche.

MOMOTARO MATSURI

Momotarô est perdu dans les confins d'Hokkaidô.

Hudson met en vedette une figure emblématique des contes japonais : Momotarô, le garçon qui naquit dans une pêche. Ce RPG vous permettra de participer à plusieurs jeux puisque Momotarô se rend à une fête. Un titre à classer sous le signe de la gaieté.



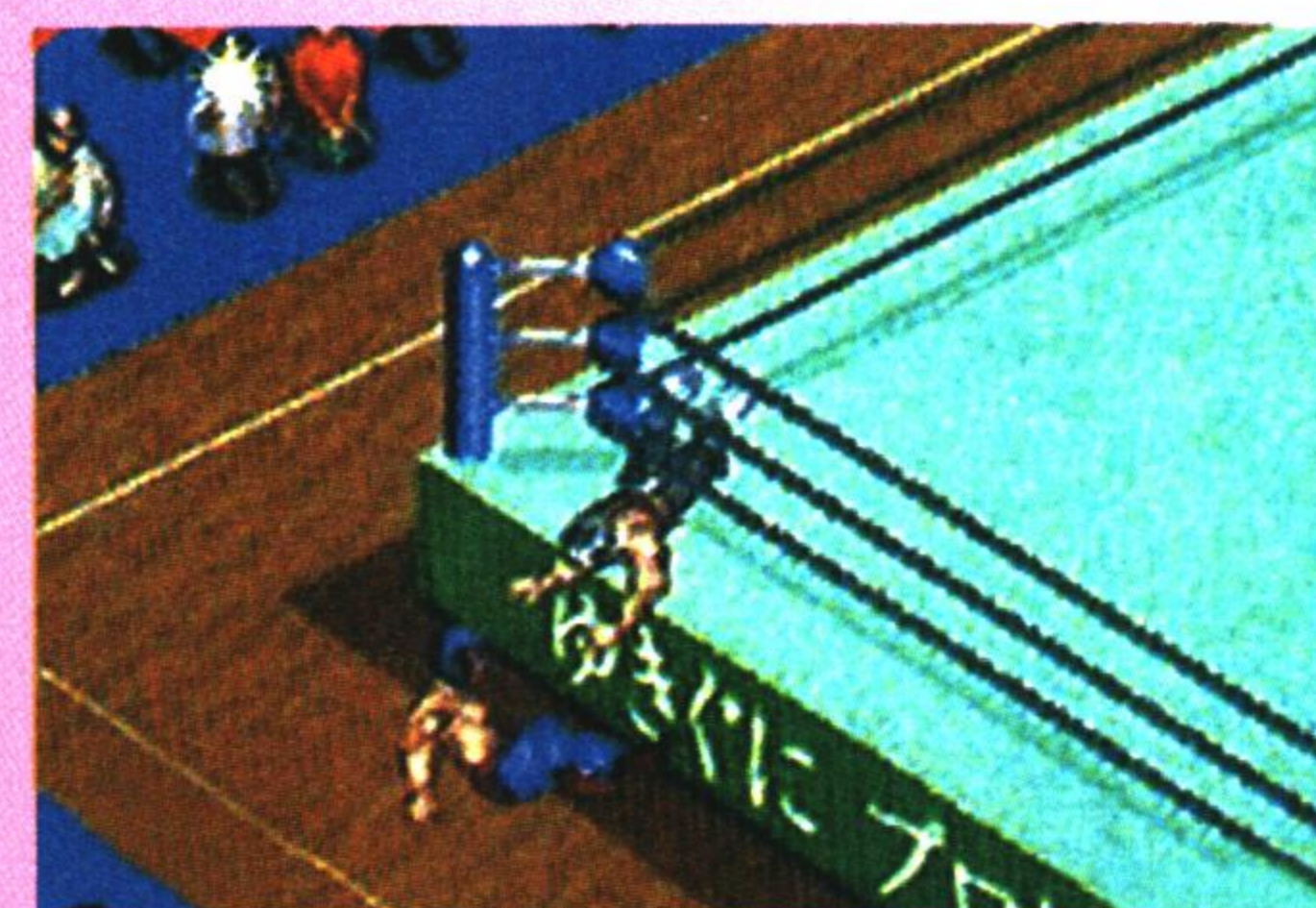
Ce lapin vous servira de guide dans ce village. Ça a un petit air d'Alice.



Napoléon.



Castlevania : Circle of the Moon.



Fire Pro Wrestling Ace.



F-Zero.



Golf Master - Japan Golf Tour Game.



Kuru Kuru Kururin.

SEGA

Sega, une valeur sûre ?

L'annonce de l'arrêt de la Dreamcast a eu des débuts de retombée surprenants. Depuis le 1^{er} janvier 2001, l'action Sega a atteint une hausse de 80% ! Un chiffre impressionnant, qui montre bien que les actionnaires sont plutôt satisfaits de l'abandon de la console et croient au renouveau de Sega.

Devenez des rock stars avec Konami

Cela fait déjà quelque temps que l'on trouvait dans les diverses salles d'arcade les bornes Music Action de Konami. Rappelons qu'il était même possible pour deux ou trois personnes de



jouer en même temps en combinant les jeux Guitar Freaks et Drum Mania. Devant le succès remporté par la série Music Action, Konami voit plus grand

8

et crée un nouveau système multisession qui permet de relier les prochaines bornes ensemble. Désormais, c'est à cinq que l'on pourra interpréter ses morceaux. Le groupe se formera ainsi : deux personnes (une à la guitare et une à la basse) gratteront sur Guitar Freaks 5th MIX, deux autres pianoteront sur Keyboard Mania 3rd MIX, et le dernier enchaînera des roulements sur Drum Mania 4th MIX. La performance de chaque membre du groupe comptera pour le résultat final.

Du ping-pong en boîte

Vous adorez le ping-pong, mais vous manquez de place chez vous, alors remerciez chaudement E-toy d'y avoir pensé en créant Takkyû Yarooze ! Excite Pin Pon. Il suffit de brancher le jeu sur votre téléviseur. Il se compose d'un capteur et de deux raquettes dont le poids et la taille sont identiques à ceux d'une vraie raquette. Le capteur calculera votre swing pour décider de la trajectoire de la balle que vous renverrez sur votre adversaire (l'écran). Mais vous n'avez pas à vous encombrer de ces détails. Seul ou à deux (en équipe), tapez sur la balle et amusez-vous !



GP32

A lors que tous les yeux sont rivés sur le Japon, guettant les scoops sur la Game Boy Advance et la Game Cube, la Corée réussit à attirer l'attention avec une toute nouvelle console portable : la GP32. Développée par Ganepark, elle s'est déjà fait remarquer lors du dernier TGS tenu à Tokyo. La sortie est prévue pour le mois de mars, en parfaite concurrence avec la GBA... Il est à noter que la résolution de l'écran (320x240 pixels) équivaut à une image « normale » (basse résolution) d'un jeu PSone : ce qui signifierait une qualité exceptionnelle pour une portable.



SHOWDOWN - THE BOUT IS STREET

C'est un jeu d'aventure reflétant la vie des Hip-Hop B-Boys et B-Girls. Il se présente sous la forme d'un simulateur de danse. Le joueur peut développer ses propres B-Boys ou B-Girls. Pour gagner, son personnage doit exécuter parfaitement les diverses danses proposées, et ce mieux que son adversaire. L'histoire évolue donc autour de ces combats de danse en prenant pour cadre les rues des villes. Des mini-jeux ponctuent le tout...



Allez les gars, tous en piste.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DE LA GP32

Taille : 157 x 71 x 28 mm

Ecran à cristaux liquides de 3,8 pouces (320 x 240 pixels), 256 couleurs

CPU : 32 bits cadencé à 60 MHz

Mémoire vive : 8 Mbits de SDRam

Son : 1 processeur FM, 2 haut-parleurs

Cartouches : ROM de 8Mbits

Batterie : 2AA (10 heures)

Sauvegarde : interne à la console, sur Eeprom

Peut lire les fichiers MP3 et les animations Flash. Peut être raccordée à un téléphone mobile ou à un PC pour se connecter à Internet, lire les e-mails, télécharger des jeux...

Accessoire :

émetteur/récepteur RF (ondes radio), qui permet le dialogue avec d'autres GP32 pour des parties multijoueurs.

NEO PANZER

Voici un jeu d'action basé sur combats de tanks. A chaque joueur est assigné un « incom tank » de haute technologie, de performance et de modèle variables. Vous incarnez un commandant et disposez vos tanks pour un contrôle plus efficace.

Vous ne laisserez derrière vous que ruine et destruction.



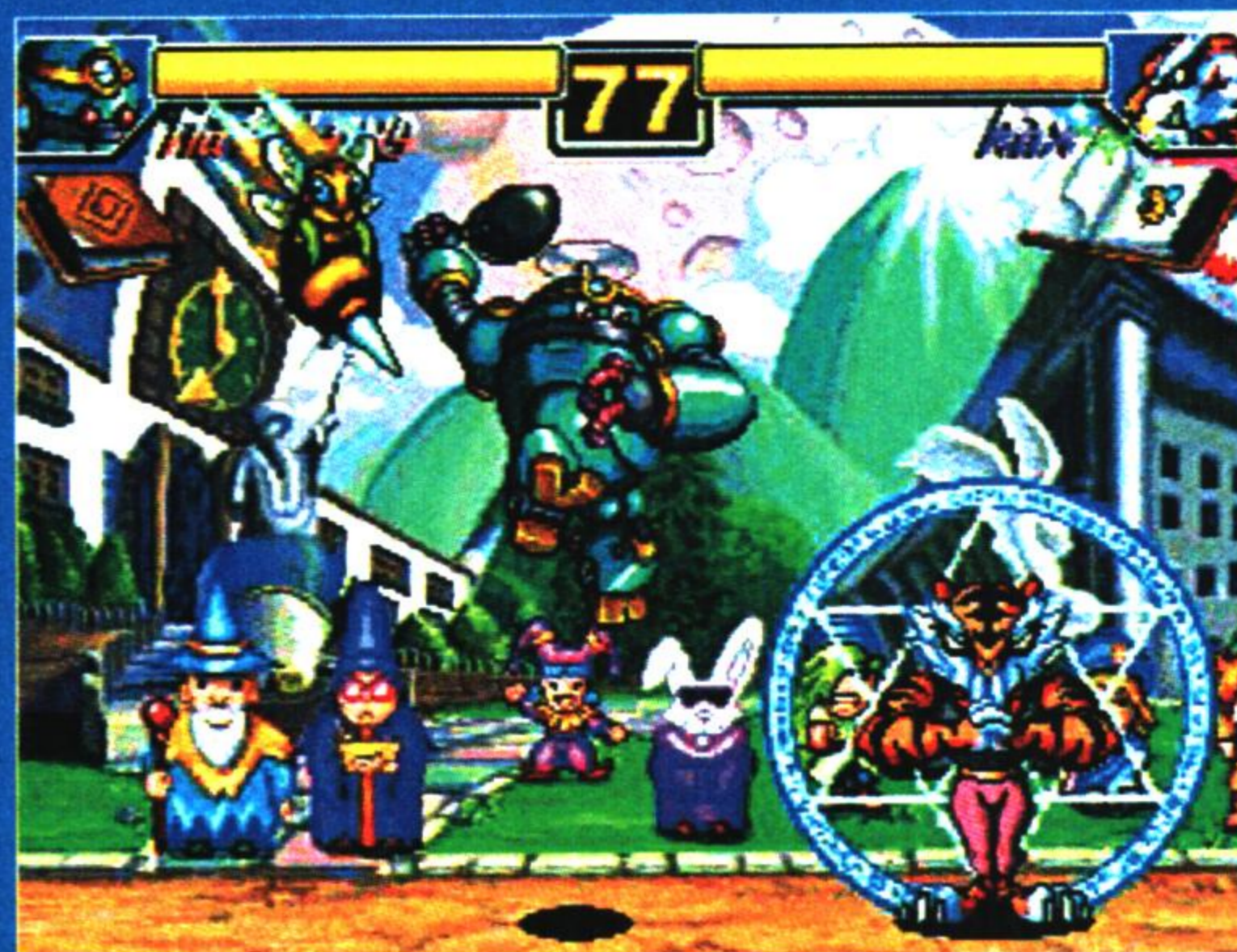
L'armée est prête à tout pour vous enrôler.



LITTLE WIZARD

Plus que de la baston, c'est un jeu de magie. Je m'explique : vous incarnez des apprentis magiciens qui n'aspirent qu'à sortir diplômés de leur école. Pour y parvenir, ils devront s'entraîner à lancer des sorts sur vos camarades de classe. Un titre qui promet des parties de rigolade avec trois autres de vos amis.

Rien de tel qu'un spectacle pour se protéger.



Dungeon & Guarder

Voilà un jeu d'arcade à déplacement horizontal comme on en faisait au bon vieux temps. Comme d'habitude, vous devrez charcuter tout ce qui croise votre chemin, tout en ramassant des objets et en utilisant de temps à autre certains pouvoirs magiques adaptés à votre niveau. Mais cette fois, vous allez pouvoir mener votre quête à quatre.



Les armes de vos adversaires semblent vraiment lourdes.

Ouh là.. Je ne suis pas sûre de suivre tout ce qu'il dit !

아르스 연습은 그 정도로 하고 마을 나갈 준비를 하렴

HIGHMOSS

Toute console doit avoir son jeu d'action RPG. Voici celui de la GP32. Highmoss serait le nom d'un pays lointain isolé où une société avancée se serait réfugiée. Un jeu d'aventure où quatre joueurs pourront s'entraider.

MAGE OF BATTLEFIELD

Un jeu de simulation et de stratégie qui propose une foule de tactiques pouvant s'accorder à tout type de formation. A savoir, vous ne pourrez contrôler aucune autre unité que celle des sorciers.



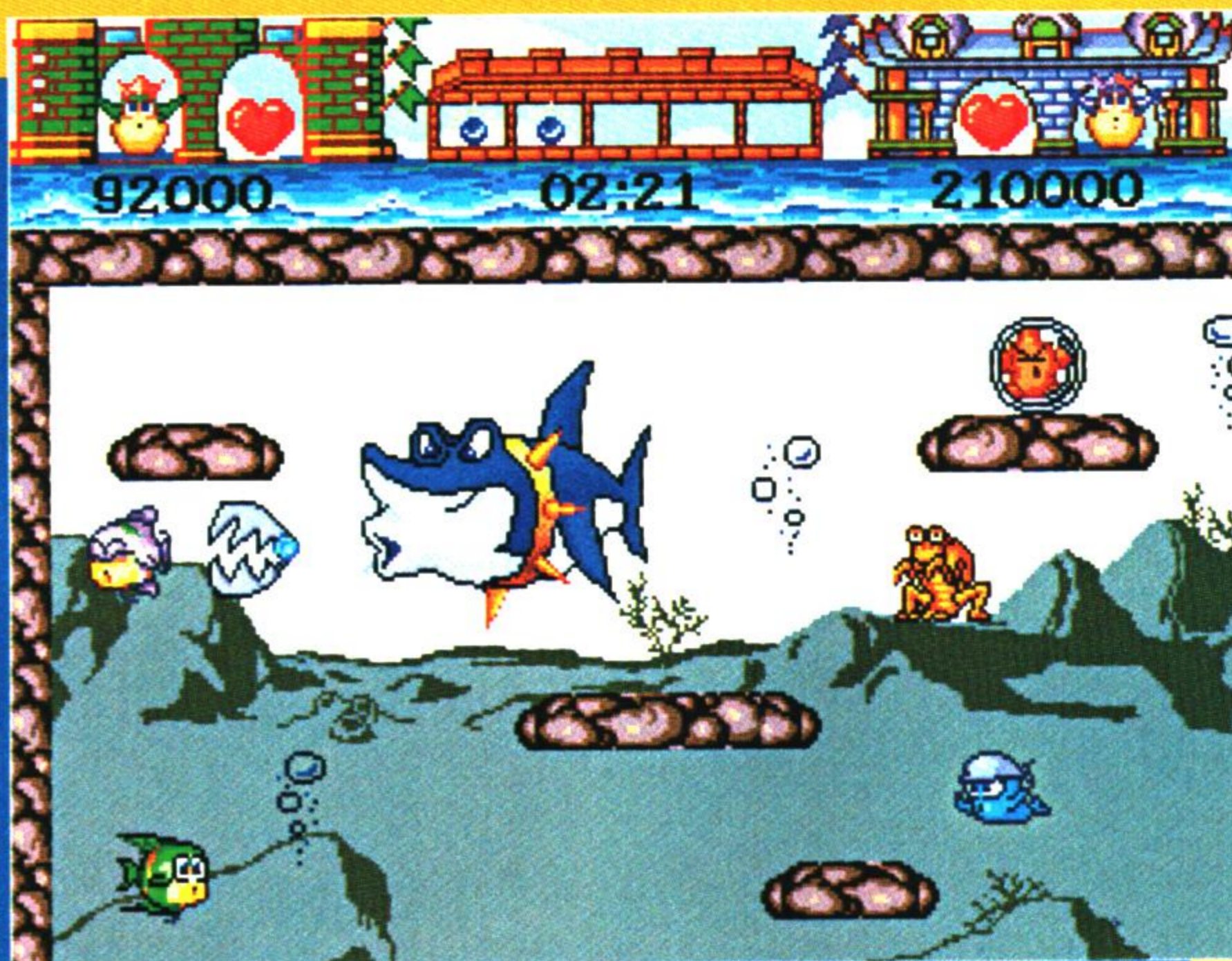
L'action peut se dérouler sur plusieurs plateaux : plaine, désert...

Vous voici arrivé à destination.



Kisi and Kimi

Pour ce jeu, sortez vos palmes et vos plus belles écailles, car vous incarnez un poisson. Choisissez entre Kisi ou Kimi (qui sont amoureux l'un de l'autre) pour maintenir la paix sous les océans. Un voyage fantaisiste en 20 étapes que vous pouvez entreprendre seul ou avec un ami.

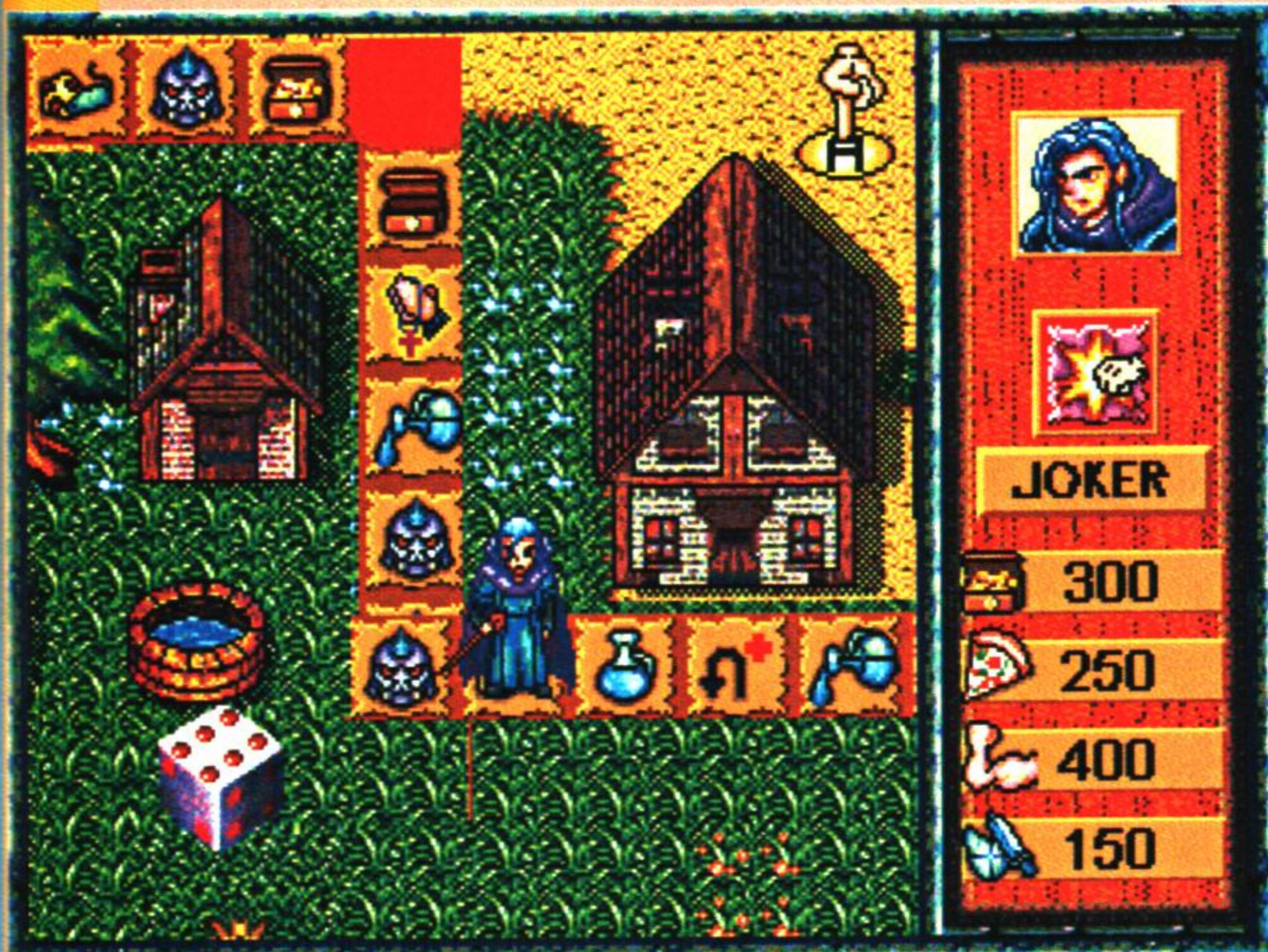


Les requins les plus féroces grouillent dans le fond des océans.

En plus des cases, les décors aussi restent colorés, et offrent plusieurs types de lieux.

DICE CONQUEST

C'est un savant mélange entre un jeu de plateau et un jeu vidéo. On lance les dés et on se déplace sur un jeu de l'oie tout en suivant un scénario de RPG bien ficelé.



De bons gros robots à créer soi-même, le rêve.

ARMORED CORE 2 : ANOTHER AGE

Quand la PS2 a un air de télé

Sony Marketing et NTT West travaillent sur un projet expérimental sur des câbles de fibres optiques pour la PS2. Grâce à ce procédé et à une connexion à haut débit, c'est tout un service de 360 titres d'animés, 89 émissions de musique et 50 de sport que l'on pourra apprécier à la carte sur sa télévision, et bien plus facilement qu'avec un PC. Pour l'heure, cette étude en est à sa phase de test. Des familles et des entreprises d'Osaka ont été choisies pour essayer ce nouveau procédé, sur PS2 ou PC.

Généreux président

On savait que Isao Okawa, le président de Sega, avait déjà fait don de 85 milliards de yens (environ 5 milliards de francs) à Sega pour que l'entreprise reste solvable. Eh bien, ce n'est pas fini, puisqu'on apprend qu'il a aussi donné ses actions à l'entreprise. Actions qui représentent la coquette somme de 32,7 milliards de yens (près de 2 milliards de francs), c'est-à-dire, tout de même 12,5% des actions de Sega, et qui faisaient de lui le second actionnaire.

10

De ce fait, il abandonne son titre de propriétaire de la compagnie.

Light Boy Advance

Sunseibu Entertainment vient de créer pour le plaisir des yeux un accessoire pour la Game Boy Advance. Le Light Boy Advance est une lampe grossissante, comme il en existait déjà pour Game Boy. Un accessoire utile, équipé d'un couvercle pour protéger l'écran à cristaux liquides.

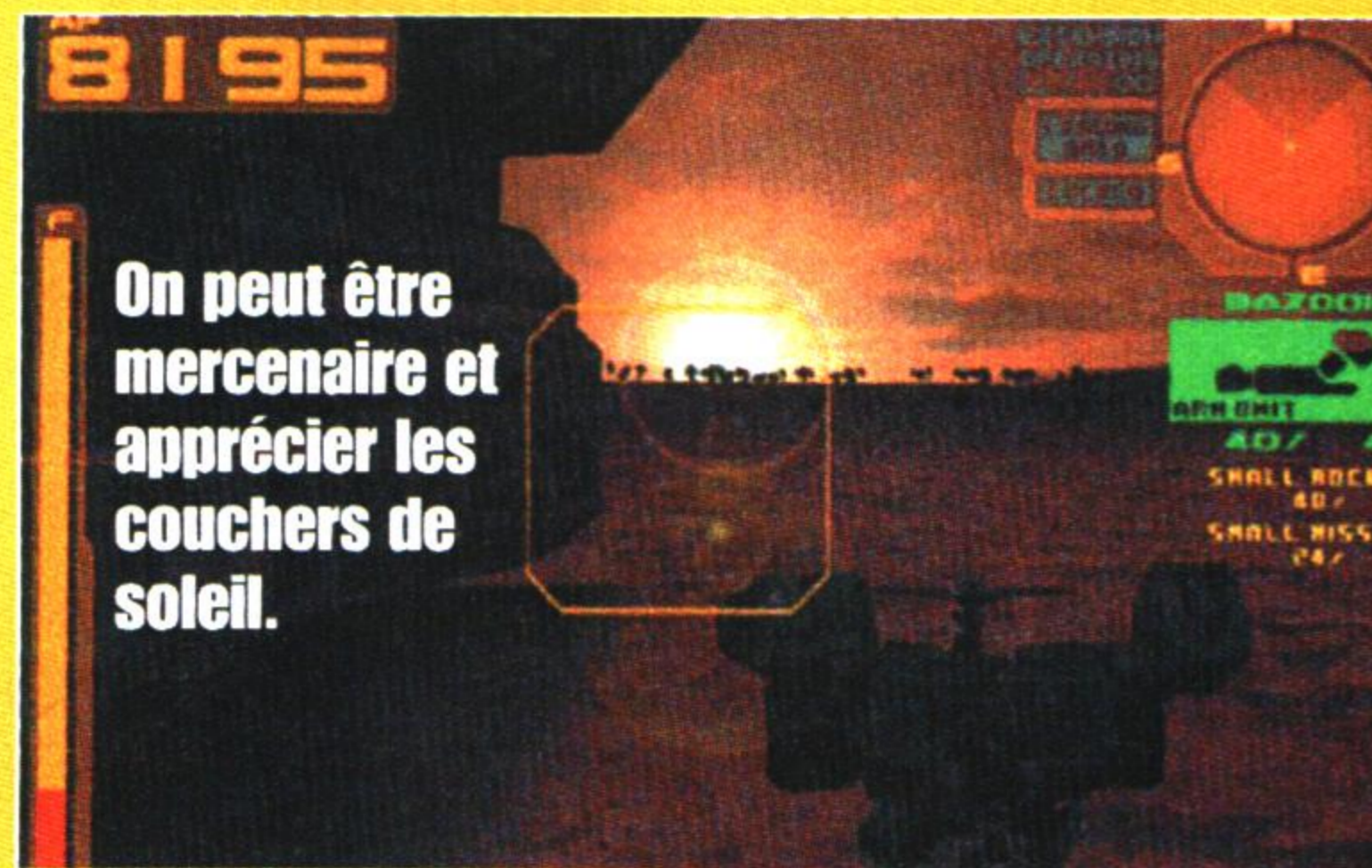


Zelda en pub

Afin de promouvoir Jiku no Sho et Daichi no Sho de la série The Legend of Zelda : Fushigi no Kinomi, une publicité haute en couleurs a été tournée dans les studios de Tokyo. Elle met en scène un spectacle de marionnettes inspiré du jeu. Un support innovateur et une qualité de travail remarquable de toute l'équipe de tournage, qui fait de cette publicité un vrai petit bijou pour tout fan de Zelda.

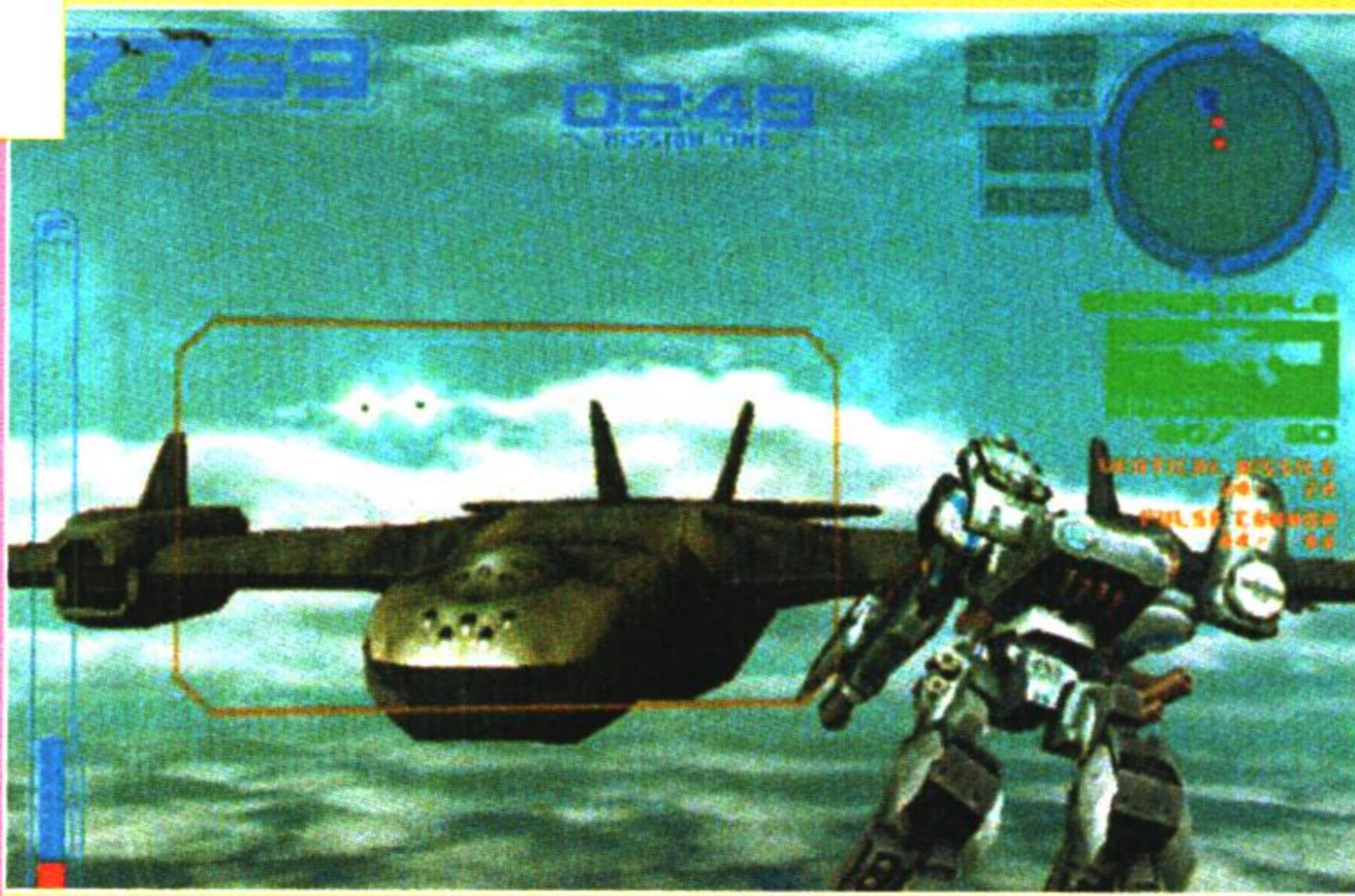


Voici le dernier volet de la saga Armored Core. La toile de fond de ce jeu d'action en 3D se déroule dans une époque tout aussi troublée que les précédents épisodes. A la suite d'un coup d'État sur Mars, la Terre envoie des unités d'intervention. Les Terriens espèrent ainsi démontrer leur suprématie et reconquérir les ressources dont dispose Mars. Les rapports entre le gouvernement et les différents acteurs se détériorent vite, et la situation sombre dans la confusion. Chaque camp se constitue une force de frappe. La population civile trouve refuge dans les souterrains, et forme, elle aussi, son armée. Bref, on ne sait plus où donner de la tête, mais ce climat oppressant permettra de mettre en scène cent missions différentes. Le joueur incarne un mercenaire qui accomplit tout ce qu'on lui demande. Avec le nouveau mode VS Mission, deux joueurs peuvent évoluer dans la même mission. Au cours du jeu, il sera possible de varier les modèles des robots en les assemblant et en changeant leurs paramètres. From Software nous assure que plus de dix milliards de cas de figure



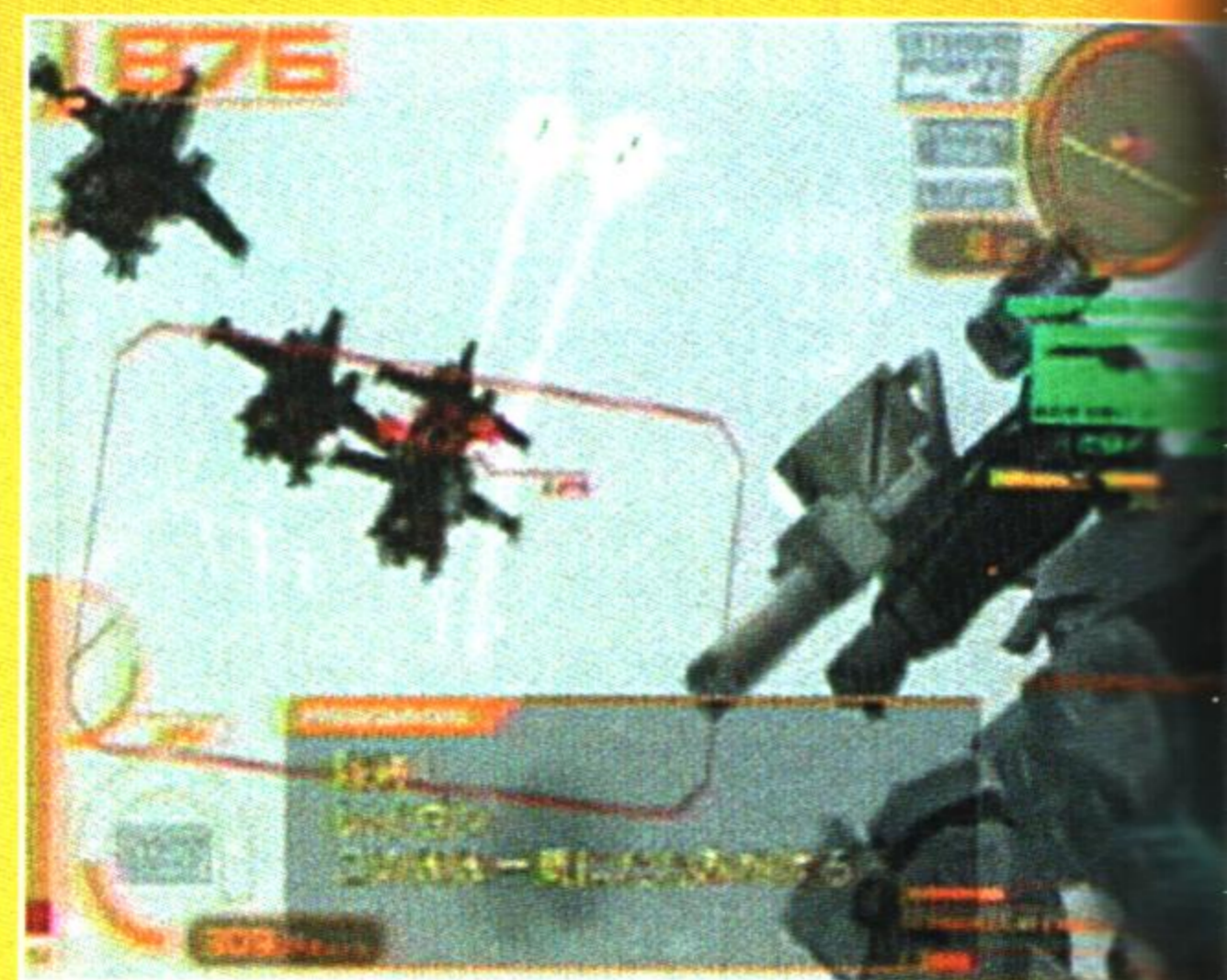
On peut être mercenaire et apprécier les couchers de soleil.

sont prévues ! – ce qui permettra au joueur de créer un robot unique. On retrouve également un mode versus où l'on pourra faire rivaliser son petit bijou contre trois de ses amis en utilisant le câble link. Ou alors, optez pour le modem pour PS2 qui vous permettra de jouer on-line. Et pour ceux que ça intéresse, sachez que de très grands doubleurs japonais ont prêté leurs voix, comme Kikuko Inoue (Sakura Taisen, Ah my goddess, Ranma 1/2...).



Je crois qu'on a été repérés.

Baucoup de missions sont présentes : détruire un transporteur en fait partie.



On retrouve tous les climats.



Vous disposez d'une puissante force de frappe.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE, CINQUIEME EPISODE

PS2 CAPCOM

N.C.

Après avoir été adapté sur un bon nombre de consoles, Jojo décide de rendre une petite visite à la PS2. Capcom développe donc le cinquième opus d'une ancienne série phare. Pour ceux qui ne le sauraient pas, Jojo est avant tout un manga à succès de Hirohiko Araki. Le jeu se déroule en Italie, et vous êtes Giorno Giovanna, le fils d'un vampire. Là encore, vous vous battez par le biais de votre énergie spirituelle, qui prend la forme de votre alter ego, le stand. La cinématique du début nous présente Giorno et cinq de ses amis, ainsi qu'une jeune fille qui se révélera être la petite dernière du boss. La particularité du jeu c'est sûrement les noms donnés aux stands des personnages. Par exemple, Aerosmith ou Spice Girl, ça vous rappelle quelque chose ?



Les personnages principaux de ce nouvel opus.



Giorno peut à tout moment faire appel à son stand



Une attaque de stand peut se révéler très efficace.

11

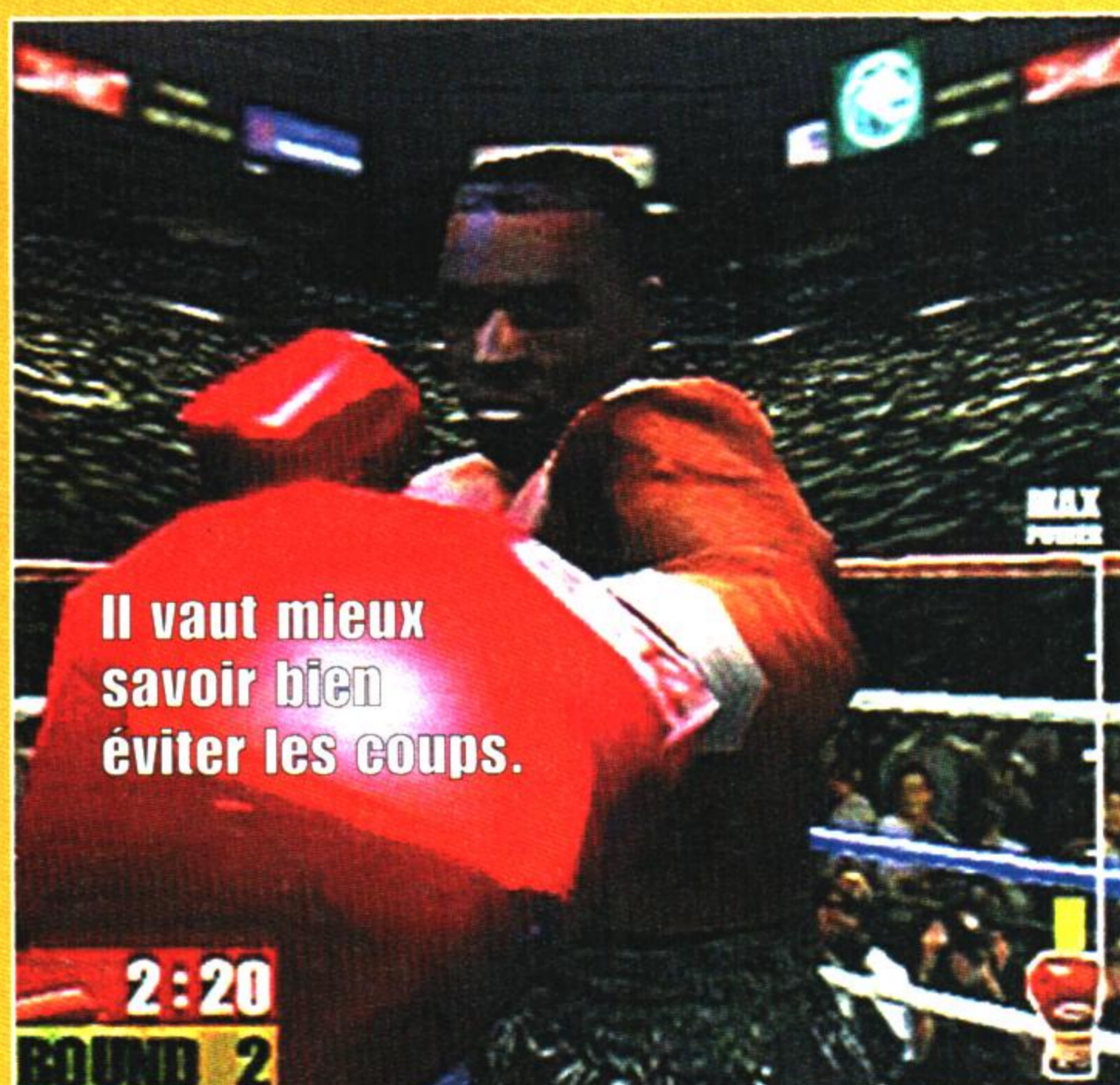
Les dessins à la Jet Set Radio rendent très bien.

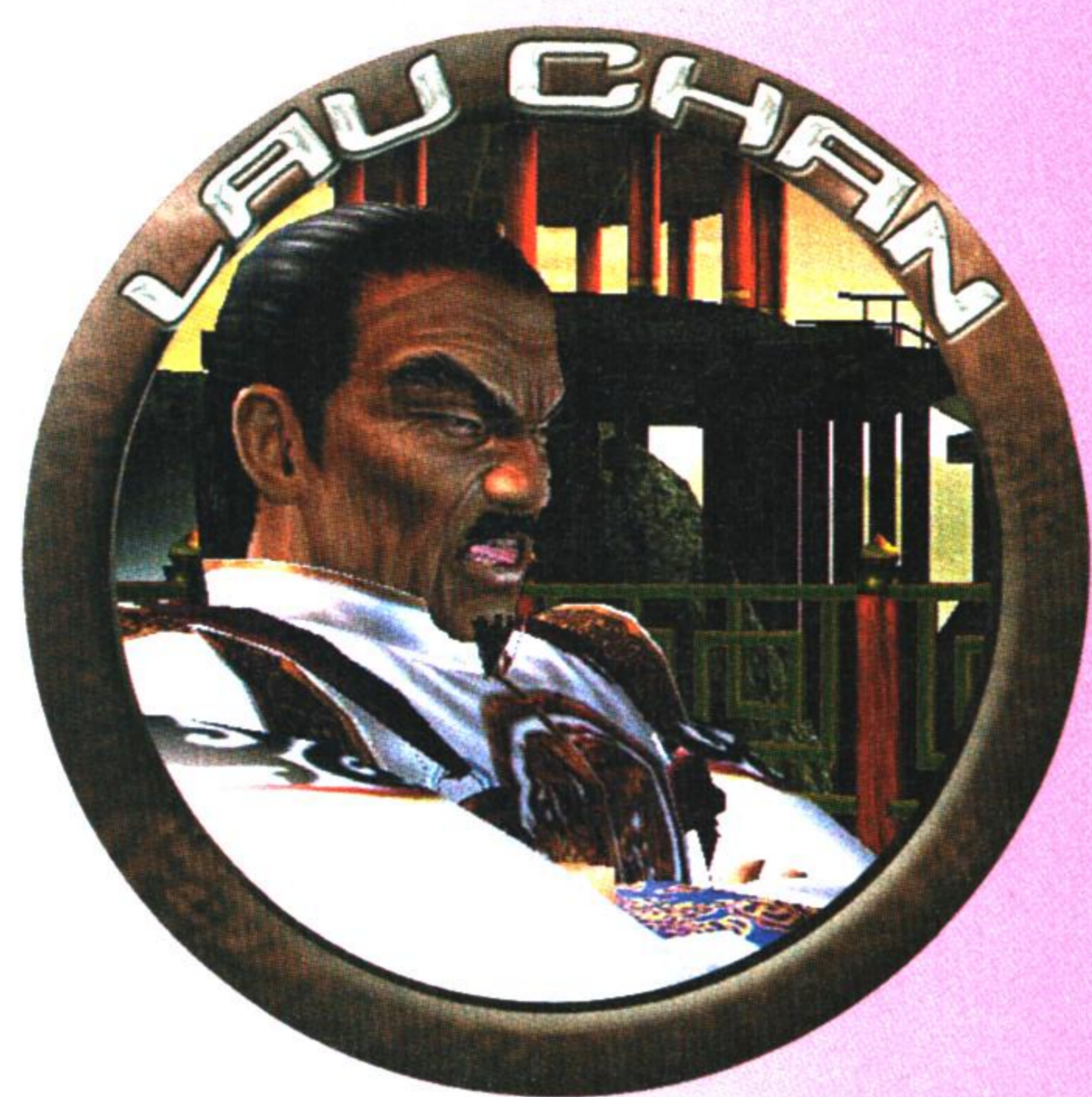
MOCAP BOXING

ARCADE KONAMI
MARS 2001

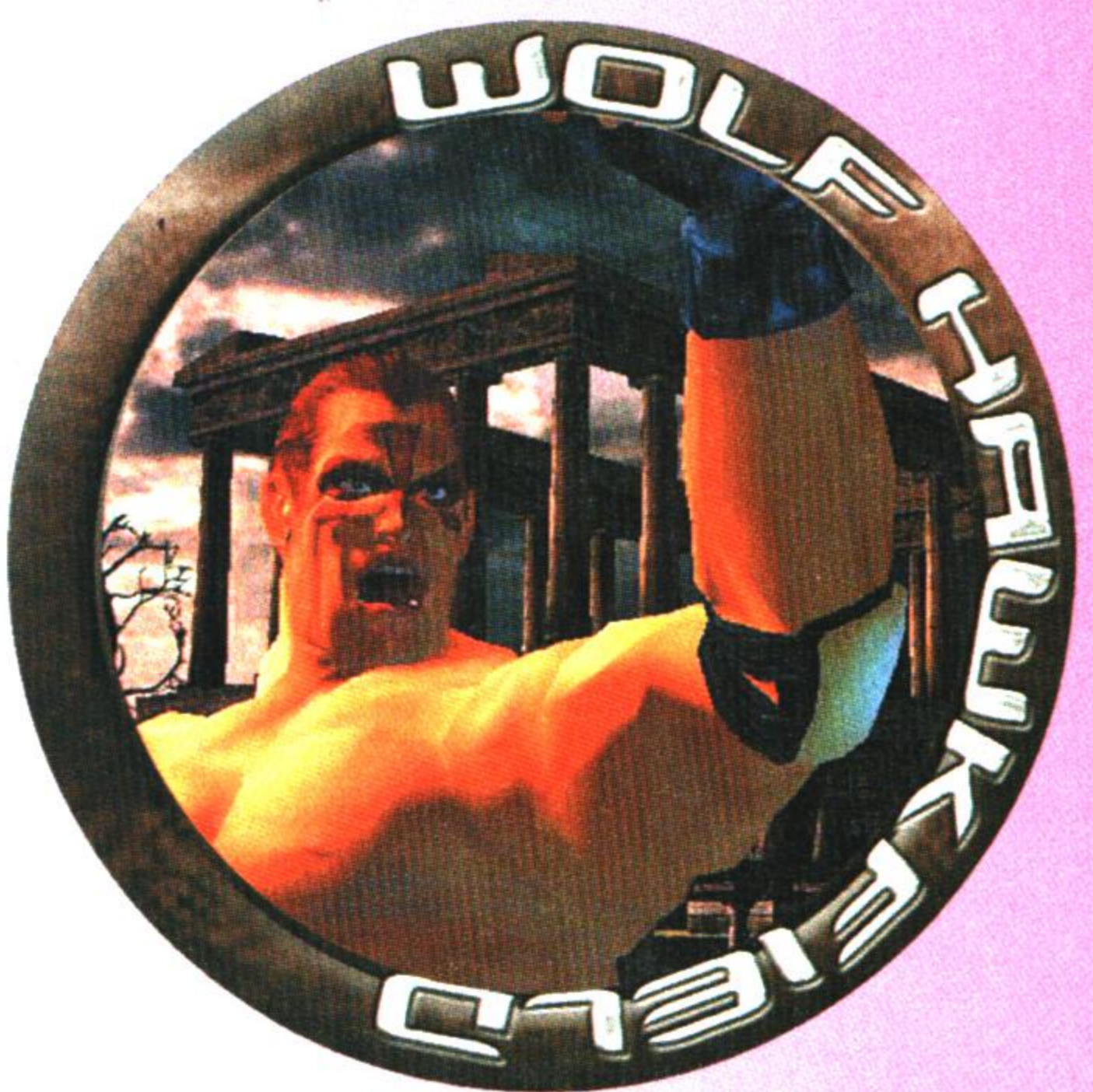
Vous aimez les jeux pour les hommes, les vrais ? Ceux qui défoulent et qui fleurent bon le vestiaire ? Alors, Mocap Boxing est fait pour vous ! Cette nouvelle borne d'arcade vous donnera l'impression d'être sur un véritable ring. Après avoir enfilé vos gangs, donnez des coups de poing acharnés sur l'écran où est représenté votre adversaire. Ces gants sont en effet munis de senseurs d'accélération et de capteurs à ultrasons qui fournissent toutes les

informations permettant à la machine de déterminer votre posture, et même celles de défense ou d'esquive. Elle peut aussi calculer la puissance du coup donné et en reconnaître le style : punch, uppercut, crochet... Tous les coups sont permis. Et pour encore plus de réalisme, le point de vue du joueur change constamment selon la position du combat : baissez-vous et l'angle de vue de la caméra descendra. Préparez la pommade...





12


 NAOMI 2 SEGA-AM2
 COURANT 2001

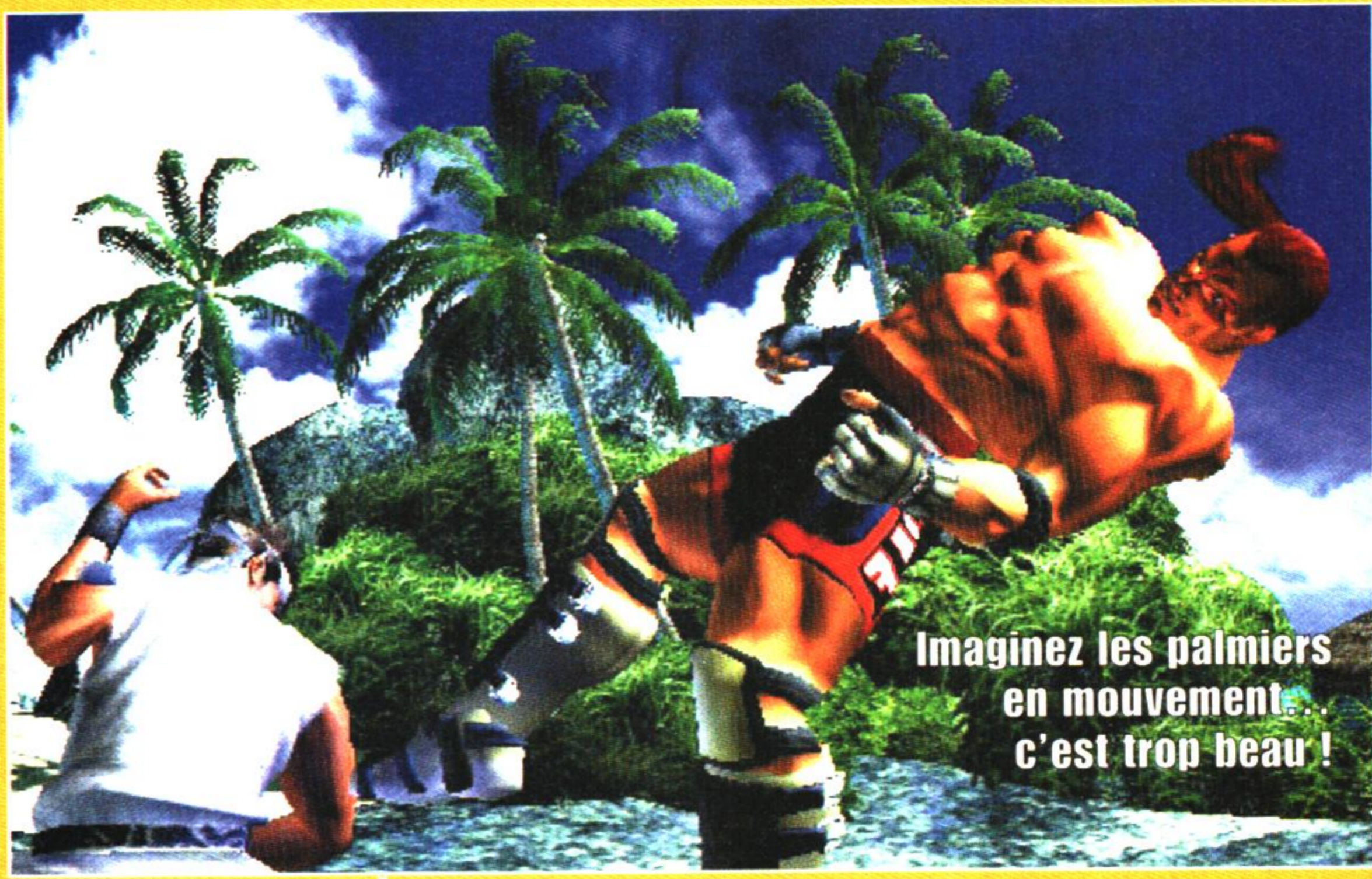
VIRTUA FIGHTER 4

Yu Suzuki vient de présenter, lors de l'AOU 2001, le titre qui s'annonce comme l'un des jeux de combat les plus complets, fantastiques et sublimes de ces dernières années... j'ai nommé Virtua Fighter 4 ! La version en démonstration au salon n'étant pas encore jouable, nous l'avons visionnée en vidéo. Elle possède des qualités incontestables. On remarque déjà un graphisme flamboyant, avec des décors peaufinés, des personnages très bien modélisés. La plupart des niveaux présentent des mouvements de caméra à couper le souffle, avec, pour certains, différents « étages » d'action (comme DOA 2). Un des niveaux (hallucinant !) se déroule à l'intérieur d'un aquarium géant, avec des poissons tout autour du ring. Un autre niveau, enneigé celui-là, est également superbe : flocons de neige à profusion, traces de pas des persos époustouflantes. Certaines déformations graphiques feront date : on ne peut plus parler de « simples traces de pas dans la neige ou le sable », les polygones se déforment désormais d'une manière beaucoup plus réaliste, avec des effets de particules. Ce nouveau Virtua Fighter sortira d'abord sur la borne d'arcade Naomi 2, puis, sur la

PlayStation 2, au Japon, à la fin de l'année. Outre les personnages classiques de la série (Akira Yuki, Aoi Umenokouji, Kage-Maru, Lau Chan, Wolf Hawkfield, Pai Chan, Lion, Sarah...), VF4 comportera au moins trois nouveaux combattants, deux femmes et une sorte de shaolin (ou moine tibétain) spécialisé dans un art martial proche du kung-fu. En ce qui concerne le système de combat, Yu Suzuki revient aux sources de la série, avec seulement trois boutons (contre quatre dans VF3). Il semblerait que le bouton « escape » soit enlevé, et que les combats se déroulent toujours sur un seul plan, à la Tekken, contrairement à SoulCalibur ou DOA 2. On pouvait déjà contrer une attaque dans plusieurs jeux de baston, mais la grande nouveauté, c'est que cette fois, on peut carrément contrer un contre ! Les scores seront sauvegardés sur une carte magnétique réutilisable dans toutes les salles et peut-être même sur la PlayStation 2... Enfin, sachez qu'une version Dreamcast serait à l'étude par le secteur AM2 de Sega, mais aucune décision officielle n'a été encore annoncée, donc tout reste possible...


 Un coup de pied dans
 les dents, ça fait
 toujours mal...

 Les décors fourmillent de
 détails comme les oiseaux ou
 les flocons de neige.



Imaginez les palmiers en mouvement, c'est trop beau !



Virtua Fighter est un jeu très technique où les joueurs doivent se concentrer.



Si belle et pourtant si virtuelle !



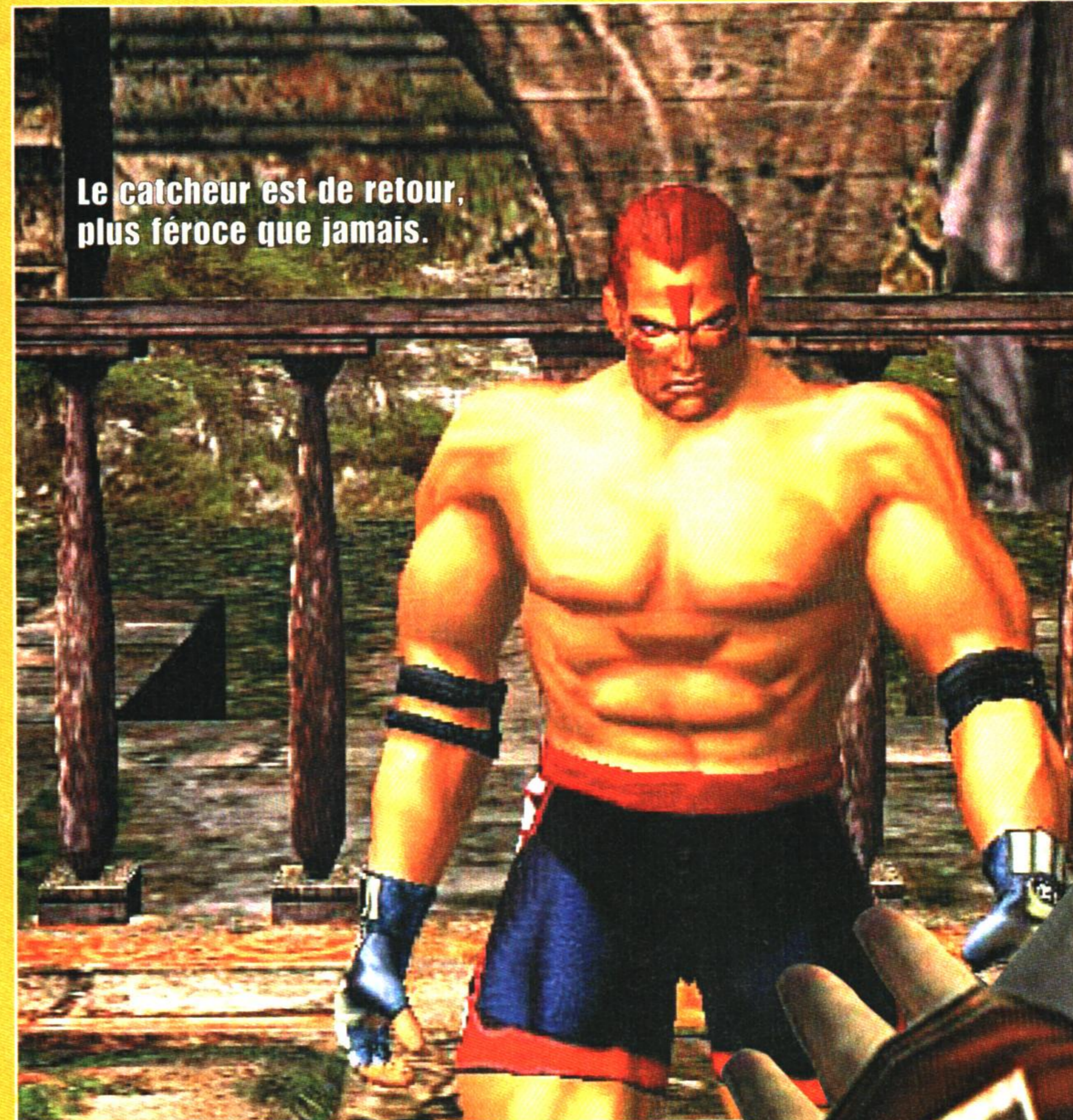
Les traces de pas sont encore plus réalistes qu'auparavant !



Les coups ont l'air très fideles à la série des Virtua Fighter.



Il ferait presque peur à voir, celui-là !



Le catcheur est de retour, plus féroce que jamais.



PS2

PlayStation Meeting 2001

Organisé par Sony Computer Entertainment, le PlayStation Meeting 2001 fut l'occasion de prendre connaissance des trois grands projets pour la prochaine année financière.

Portables et internet. De nouveaux services permettront de connecter les PSX, PSone et PS2 à internet via les cellulaires conformes iMode. Dès le 29 mars sera mis en vente un câble SCPH-10180K, pour les cellulaires de séries 502i et 503i. Il sera accompagné d'un CD-Rom PS Keitai Henshu contenant trois applications : un navigateur pour afficher le contenu iMode sur un poste de télé, un éditeur d'annuaire téléphonique, et une « boîte aux lettres » pour carte mémoire PlayStation. SCE compte bien créer un nouvel univers de divertissement informatisé qui, en plus des jeux (comme iMode mo Issho, déjà prêt), offrira des musiques, des films, des programmes...

Réseau PS2. En juillet, SCE devrait offrir aux entreprises et aux fournisseurs de jeux un système réseau PS2, facile à administrer et peu onéreux.

14

Accord tripartite. SCE, Sega et Namco vont développer ensemble de l'équipement compatible avec le réseau à large bande, utilisant la technologie PS2, pour mettre en réseau aussi bien la console que les centres d'arcade de Sega et de Namco. Le lancement de ce service est prévu pour la fin 2001.

Monster Farm, toujours et encore

Nous vous avons déjà parlé de ce titre. Mais cette fois-ci, loin de rechercher les petites bêtes, on se retrouve plutôt dans un jeu de plateau. Dans ce Monster Farm Jump, on atteint son objectif en utilisant des « panneaux » ; comme dans un jeu de l'oie, les cases ont différents effets : accélérer, changer de direction... Départ des festivités sur PlayStation le 22 mars.

Quand Konami s'offre une chanteuse

Pour son prochain jeu Techno Be Bee, Konami a fait appel à Mai Kuraki pour le design de son personnage principal prénommé My Bee Bear. Rien de phénoménal me direz-vous, sauf que Mai Kuraki est plutôt connue (et très populaire au Japon) pour ses... chansons ! Mais que les professionnels du dessin se rassurent, ce n'est pas ce nounours qui va attirer les fans de jeux vidéo. Konami vise plutôt les mères de famille et les jeunes enfants. Quant au jeu proprement dit, il s'agit d'un puzzle action, où l'on fait correspondre des panneaux de couleurs à des airs de musique.

**MAKEN SHAO**

PS2 ATLUS

COURANT 2001



Vous pourrez jouer d'autres personnages que l'héroïne.



Vous serez souvent en infériorité numérique, mais n'attendez l'aide de personne.

Reprenant l'univers du jeu d'aventure-action de Maken X sur Dreamcast, ce volet atteint toutefois un niveau ultime. Le principe de base reste le même : le joueur incarne un Maken (âme-épée) susceptible de prendre possession du corps et de l'esprit des gens dans le but de combattre. Mais en plus de charcuter tout ce qui bouge, on peut aussi, grâce au système d'auto-focus, s'emparer de ses ennemis. Bien sûr, tout ceci est l'exacte réplique de la version Dreamcast, mais lors de sa conversion sur PS2, le jeu a subi de telles améliorations qu'il en est devenu une nouveauté. Tout d'abord, on passe d'une caméra subjective à un point de vue d'intervenant placé au niveau de l'épaule et contrôlable par le joueur, lui donnant une vision plus claire et plus vaste de l'action en cours. Le système d'Image Flair a

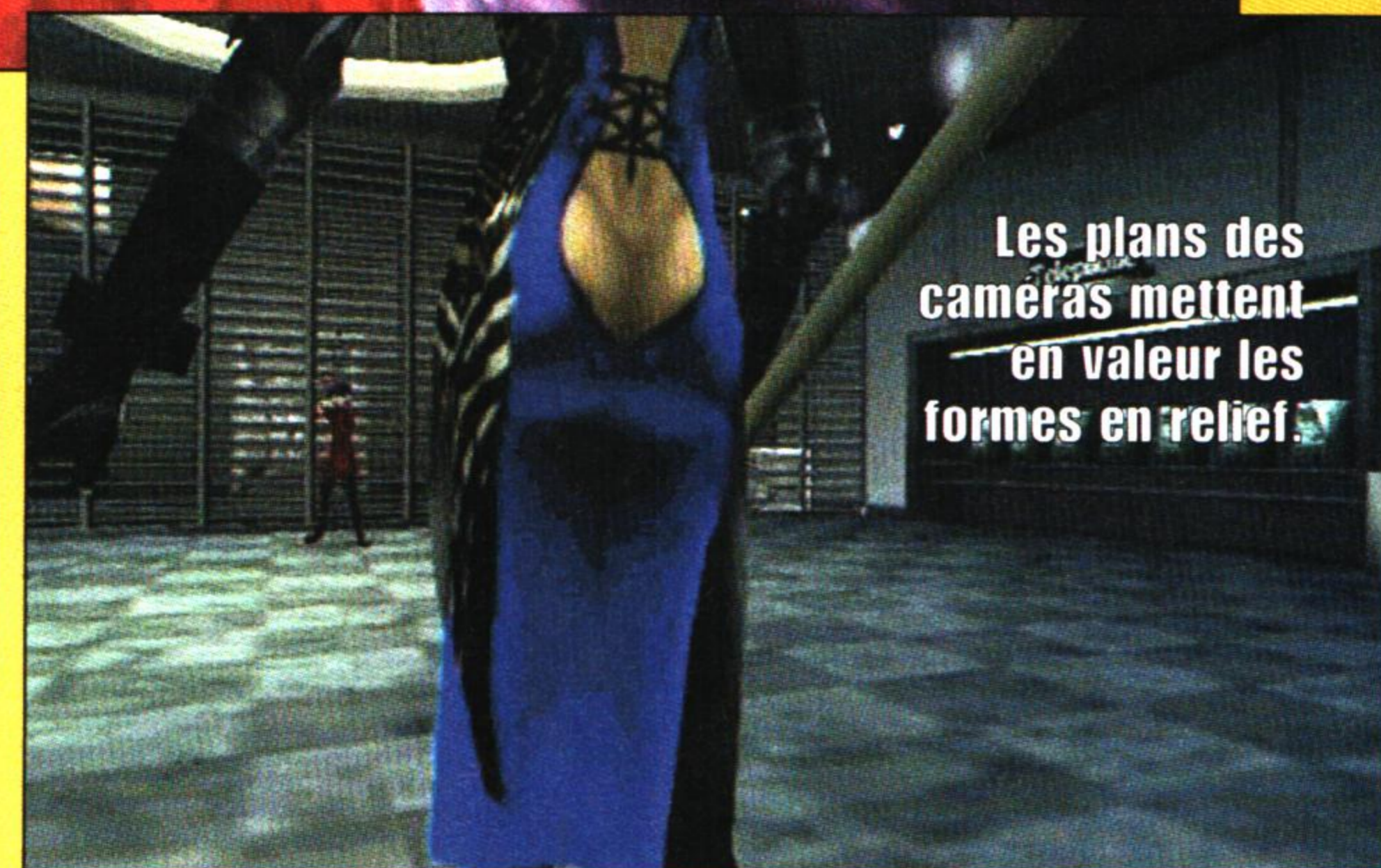
également été amélioré. Dans Maken X, après chaque victoire, le joueur pouvait acquérir des âmes qui permettaient de posséder des personnages. Dans la version PS2, on aura plus de chances de réussir une possession et de maîtriser de nouveaux talents. Et ça ne s'arrête pas là, les effets visuels durant les combats ont été améliorés, on aura droit à des films au lieu de graphismes statiques. Un tutoriel mieux adapté aux débutants a été inclus, et on a aussi ajouté un son en Dolby Surround. Bref, que du beau. Quant à l'histoire, le Maken (vous) est un instrument de médecine psychiatrique, composé d'un cerveau mécanique donnant à l'épée son intelligence et ses sentiments, qui libère ses utilisateurs. Mais lors d'un accident, la fille du concepteur a fusionné avec le Maken. Tout le jeu va tourner autour de la question : « Qu'est ce que la Force ? ».



Kei Sagami, la fille du concepteur du Maken.



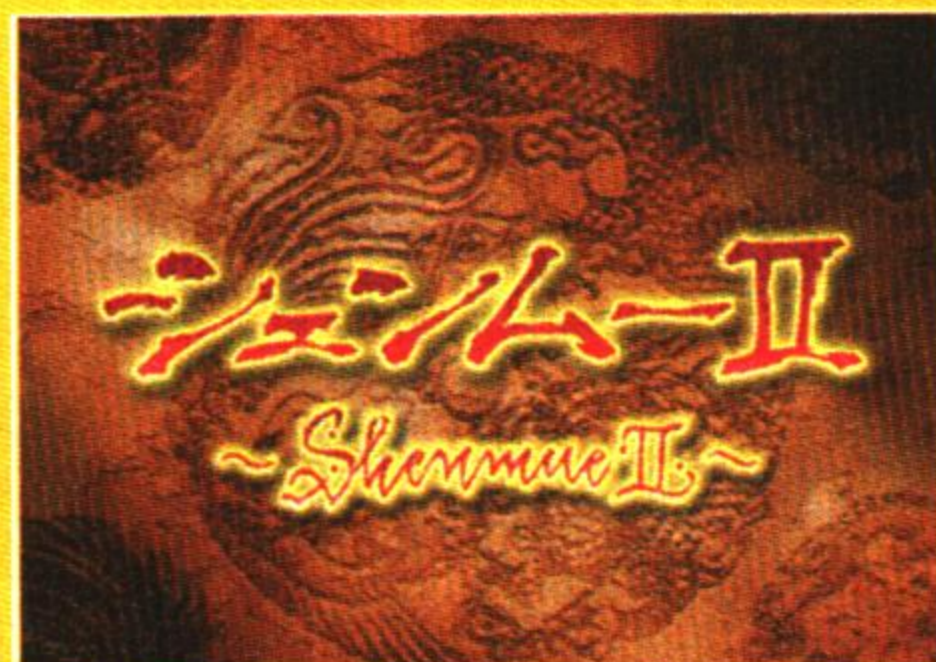
Une vue au-dessus de l'épaule. Une nouveauté dans ce jeu.



Les plans des caméras mettent en valeur les formes en relief.

SHENMUE 2

DREAMCAST SEGA
COURANT 2001



Voici une suite que tout le monde attend impatiemment. Ce jeu hyperréaliste a su conquérir un grand nombre de joueurs en peu de temps. Et la suite devrait suivre ses traces... Avec le héros, Ryo Hazuki, nous pourrions visiter quatre grandes villes chinoises. Aberdeen et ses jonques flottantes ; Kowloon, l'antre oriental du jeu de hasard, mais aussi bidonville peuplé de réfugiés ; Wan Chai et le charme vieillot de son quartier japonais ; Guilin la tranquille, avant-poste situé sur une petite île. Chacun de ces lieux recèle sûrement des indices qui aideront Ryo à avancer. Il y rencontrera, selon ses choix, de nouveaux personnages, pour la plupart des filles. Ko Shu-Ei l'érudite a bien des points communs avec Ryo. Son père a aussi été tué par un inconnu. Son frère a quitté la maison pour retrouver le meurtrier. Ko Shu-Ei, voyant en Ryo un double de son frère, lui vient en aide. Kaoru, quant à elle, est une jeune fille de quinze ans très altruiste. On la retrouve souvent près d'un temple taoïste et Ryo prendra beaucoup de plaisir à discuter avec elle. Joy est une belle rousse au caractère franc et direct. Et on rencontre, enfin Ling Sha Hua. Elle cache derrière son visage angélique la puissance de la vaste Chine. Comme elle a grandi dans la nature, elle a su rester pure et naïve. Parmi les autres personnages, un gars au look plutôt louche, Ren.



Vous allez pouvoir rencontrer celle qui hantait vos rêves, Ling Sha Hua.



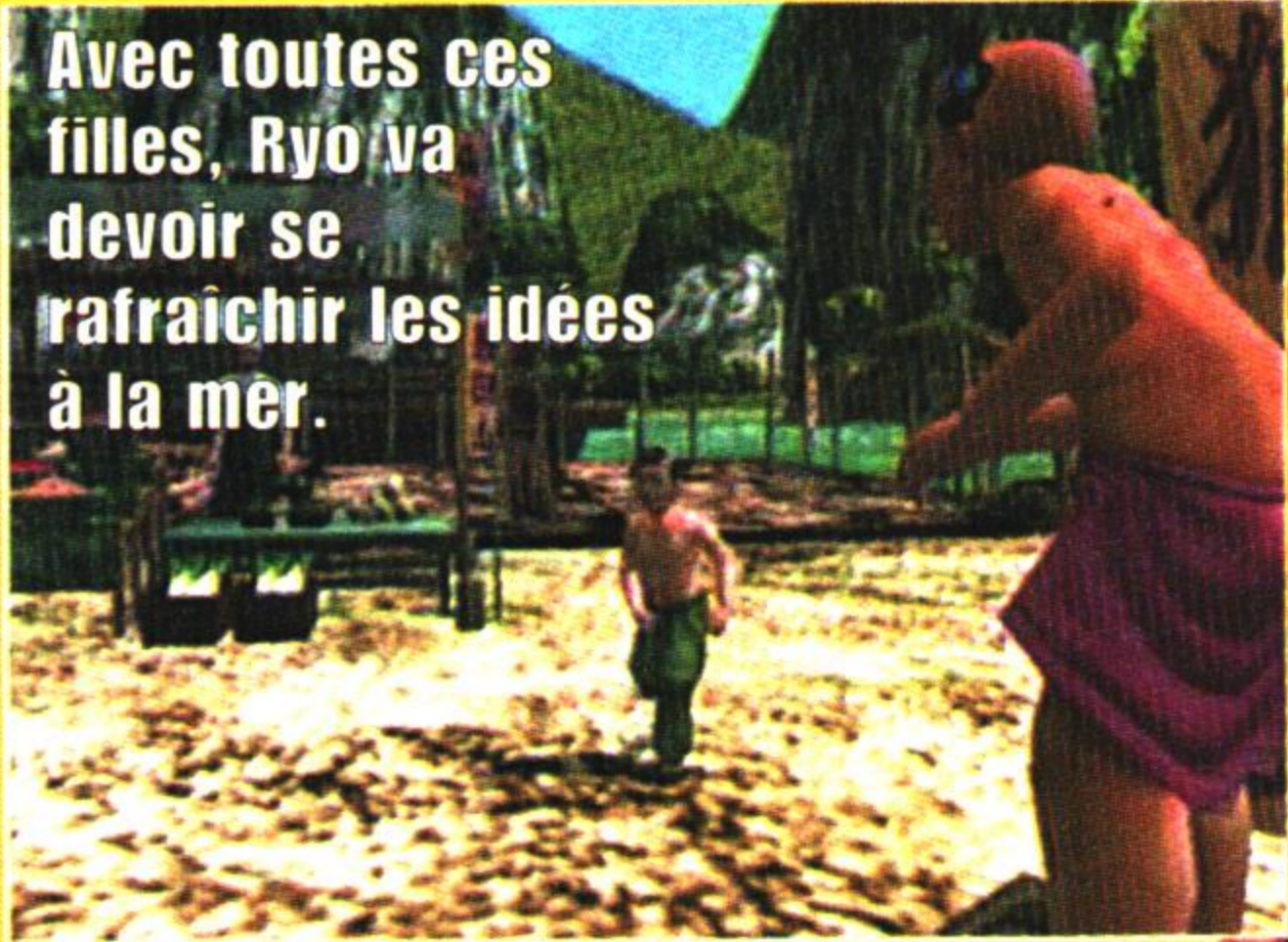
Des décolletés... enfin, je veux dire des graphismes à couper le souffle.



15



Ryo va sûrement faire de nouvelles conquêtes.



Avec toutes ces filles, Ryo va devoir se rafraîchir les idées à la mer.



Une vue fort intéressante.

INFOS

Du beau packaging en veux-tu en voilà

Les accros du calendrier ont dû remarquer que la série Biohazard (Resident Evil) a déjà cinq ans. Pour l'occasion, on avait déjà parlé du Code Veronica Complete. Mais Capcom devait aussi sortir l'objet de collection qui sera convoité par les plus grands fans. Cette merveille sera en fait une mallette contenant tous les jeux de la série et une multitude de goodies : stylo, porte-clé, bague... L'ensemble est surnommé Nightmare Returns et est limité à 10 000 exemplaires.



Votre nom dans un jeu, c'est possible

Konami chouchoute ses fans. Voilà t'y pas que nous pouvons prêter nos noms à des personnages. Allez dans le site de Konami et inscrivez-y votre nom, date de naissance, groupe sanguin... Si vous avez de la chance, vous verrez votre nom orner les plaques d'identité des soldats ennemis. Alors faites comme moi, courez vite à cette adresse : konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index_e.html

16

Un monde plein de goodies

Il sont forts en marketing, chez Square. On a à peine les premiers détails du jeu FFX, que la promotion des produits dérivés débute. On peut déjà se procurer le pendentif de Tidus, le collier de Yuna et une bague. Hélas pour les petits porte-monnaie, ces bijoux sont en argent. Et coûtent très cher.



Allô Seleby !

Pour ceux qui l'ignoraient, Seleby est le 251^e Pokémon, ce qui fait de lui le monstre le plus recherché. Or Pokémon Crystal est compatible avec le nouvel adaptateur mobile Game Boy qui permet au joueur de se mettre en ligne via son téléphone portable. La grande nouvelle est que Nintendo a décidé de distribuer par ce procédé un nombre restreint de Seleby. Voilà qui ravira les Japonais. Et nous alors ?



DREAMCAST SEGA
PRINTEMPS 2001

Un groupe de funk est monté à bord. AMGM !

Vous êtes déjà nombreux à avoir pris le volant dans le premier volet, et l'envie d'empocher des liasses de billets en servant de chauffeur vous a ravis. Dans ce second opus, la règle est la même : satisfaire le client en l'amenant là où il veut le plus vite possible. Cette fois, votre taxi pourra faire des sauts impressionnants, vous permettant d'éviter certains obstacles ou de d'atterrir sur les toits pour prendre des raccourcis. Comme de coutume, il est conseillé de prendre des virages serrés, de griller des feux rouges ou d'appuyer sur le champignon rien que pour avoir le plaisir d'entendre vos clients crier à l'arrière. Le décor est cette fois-ci transposé dans une ville à l'allure très

new-yorkaise où les gratte-ciels se succèdent. Pour la première fois, vous pourrez prendre un groupe de clients, ce qui impliquera que vous devrez effectuer plusieurs courses. C'est certes plus dur, mais c'est aussi plus gratifiant. De plus, qui dit suite, dit nouveaux chauffeurs. Ils sont au nombre de quatre et sont tous hétéroclites. Slash se révélera être un personnage aussi disjoncté que cool. Iceman, malgré ses tatouages tribaux, a un look plutôt froid. Cinnamon sera la seule nouvelle et conduira un taxi orange. Hot-D est un vrai fou du volant, limite suicidaire. Pour accompagner ces courses de folie, on retrouvera une fois encore Offspring à la bande son, ainsi que d'autres groupes très speed.



La circulation à New York est vraiment mauvaise.



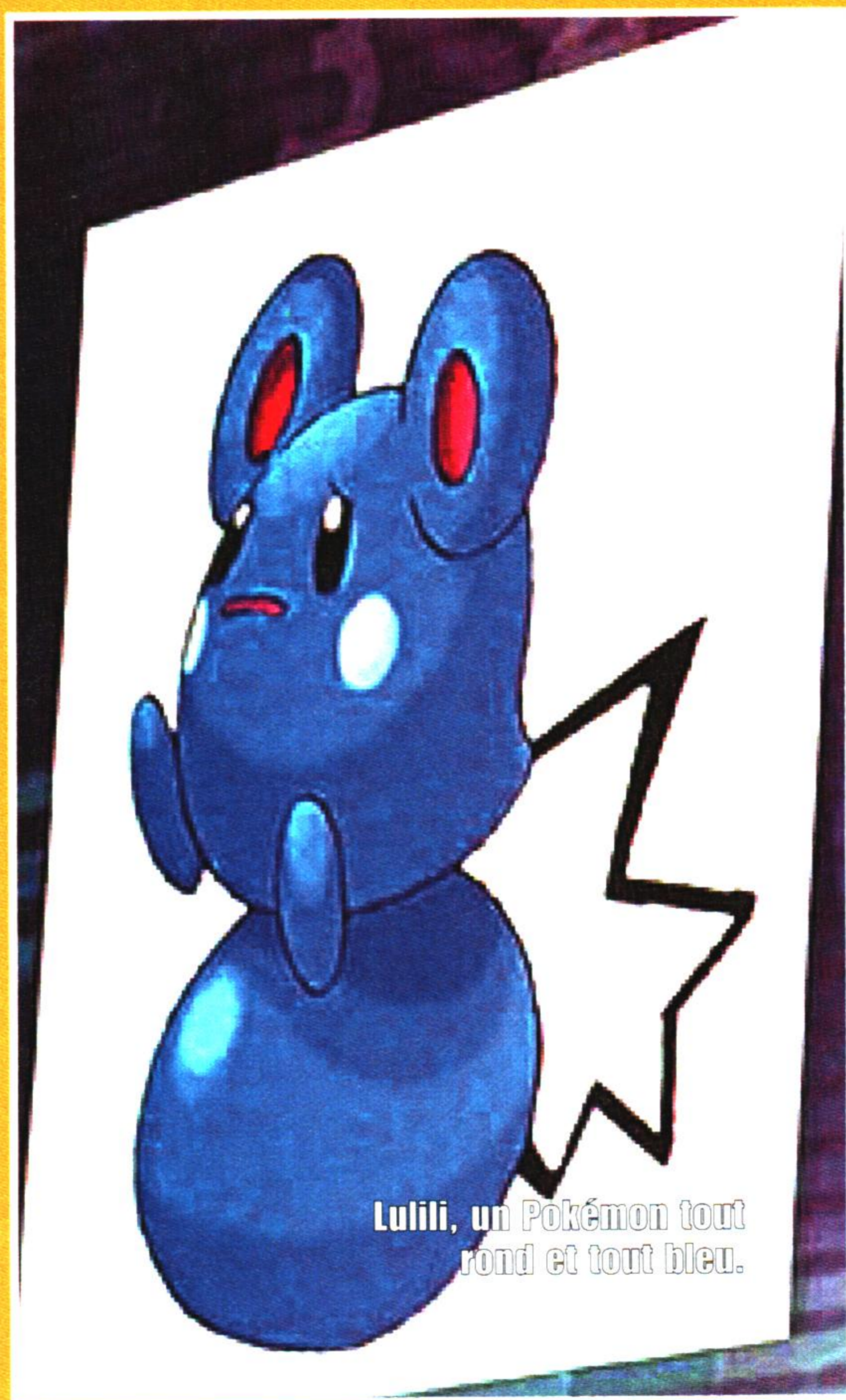
Un petit dérapage qui fait crisser les pneus.



Un bond spectaculaire qui devrait vous faire gagner du temps.

POCKET MONSTER VERSION GAME BOY ADVANCE

GAME BOY
ADVANCE
NINTENDO
2002



Lulili, un Pokémon tout rond et tout bleu.

C'est lors de la conférence de presse qui s'est tenue à Tokyo le 7 mars que Nintendo a annoncé officiellement qu'un jeu Pokémon verra le jour sur la Game Boy Advance. Pocket Monster Game Boy Advance est un opus prévu pour 2002 et par conséquent peu d'éléments ont pu nous être révélés. Seuls trois Pokémon et un jeune entraîneur énigmatique ont été présentés. Le premier, Lulili est un Pokémon tout bleu qui semblerait avoir un lien avec Maril. On a aussi Kakuleon qui représente un caméléon. Et, enfin, Hoeluko dont on peut penser qu'il se rapproche d'une baleine. Ces trois Pokémon vont apparaître dans le film qui sortira cet été au Japon. La grande nouveauté qui nous a été révélée est un appareil qui va enfin relier le monde des jeux vidéo à celui des cartes à jouer de style Magic (également très appréciées au Japon). Le Card-e Reader (nom provisoire) sera développé par Olympus Optical.

A la manière d'une carte de crédit, des informations seront écrites sur la carte à jouer (et à collectionner) spécialement créée pour l'occasion. Ces informations seront disposées sur deux bandes. La première se trouvera sur la longueur de la carte et pourra contenir 2064 bits d'information. L'autre sera sur le côté et contiendra jusqu'à 1296 bits d'informations. Ces dernières pourront être lues par le Card-e Reader qui déchiffrera le langage codé. Ce langage peut contenir beaucoup plus de données qu'un simple code à barres. Grâce à ces informations, on pourra « scanner » sa carte dans le jeu vidéo. Et ce système permet de véhiculer non seulement le design du Pokémon de la carte au jeu mais aussi son cri, les phases d'évolution, les caractéristiques : numéro, poids, espèces...). Un nouveau concept chez Nintendo qui exploite une fois de plus une nouvelle dimension pour les jeux en général.



カクレオン

Kakuleon. De quelle espèce fait-il partie ?



ホエルコ

Hoeluko devrait vivre dans les profondeurs océanes.



謎の少年トレーナー

Un nouveau dresseur de Pokémon.



Le Card-e Reader et une représentation d'une carte à jouer pour mieux visualiser les bandes.

Utiliser un Card-e Reader sera aussi simple que de passer une carte bancaire.

Take 2 sur Xbox

L'éditeur Take 2 soutient la Xbox. Deux nouveaux jeux sont prévus pour la console de Microsoft, 4x4 Evolution 2 et Gran Theft Auto, développés respectivement par Terminal Reality et DMA Design. Take 2 Interactive souhaite proposer ces deux titres lors du lancement de la Xbox, c'est-à-dire d'ici la fin de l'année.

Sonic Adventure 2 d'abord aux US ?

Alors que la date de sortie au Japon n'a pas encore été annoncée, Sega of America annonce déjà la commercialisation de Sonic Adventure 2 aux Etats-Unis le 21 juin prochain. On peut tout de même supposer qu'il verra le jour quelque temps avant cette date au Japon, non mais...

Quake 3 PS2 sans clavier ni souris !

C'est confirmé, Quake 3 Revolution ne sera pas compatible avec les ports USB de la console. Vous ne pourrez y jouer qu'avec une manette. Le clavier et la souris devraient donc être totalement inutilisables. Dommage...

18

SSX avec des baskets...

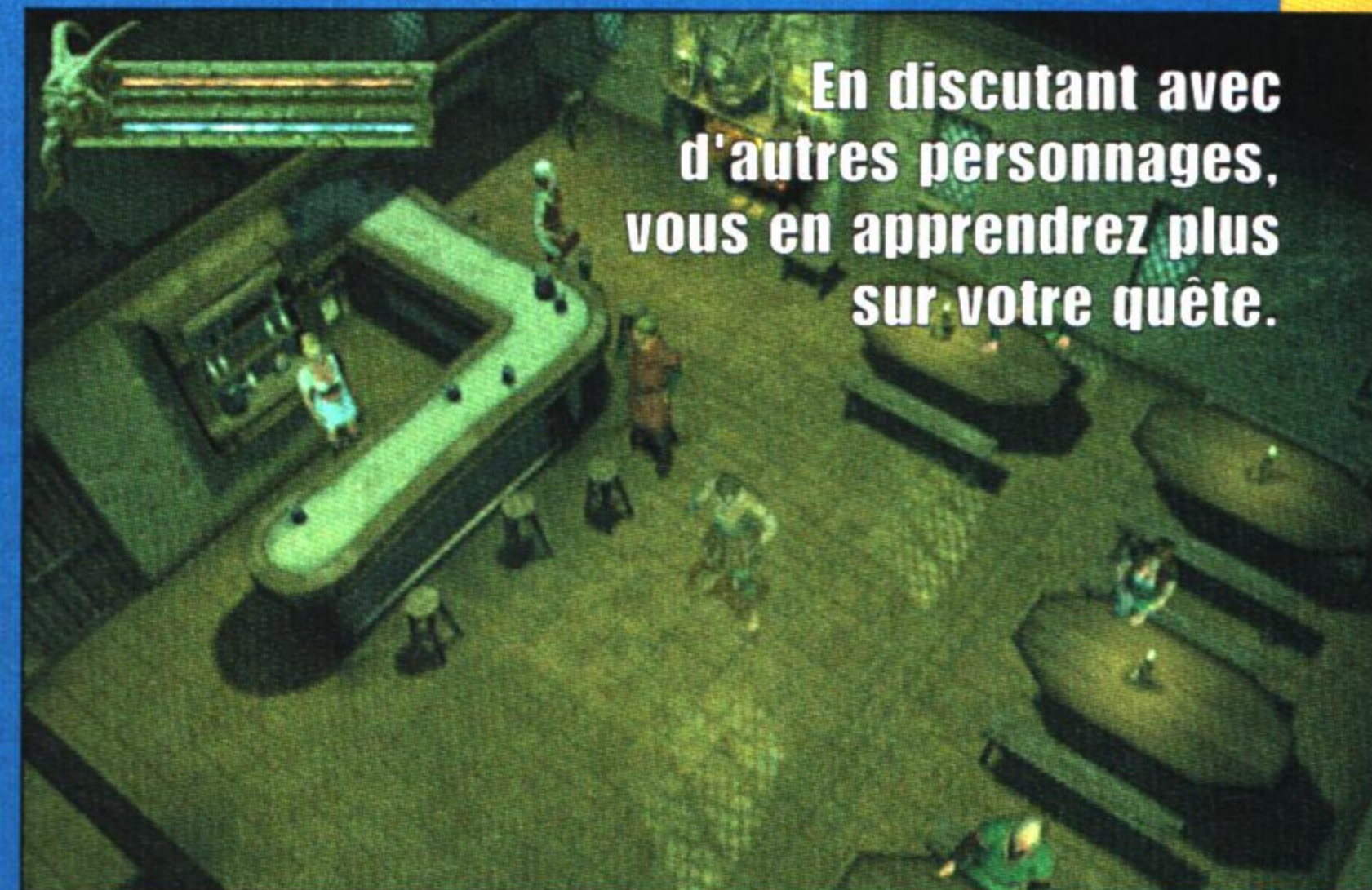
Le studio EA Sports Big, à qui l'on doit le sympathique SSX Snowboarding sur PS2, nous prépare un NBA Street avec des terrains de jeu réels (Rucker Park, The Cage à New-York, etc.). En remportant des matchs, vous pourrez gagner de nouvelles chaussures et des tatouages. Si la réalisation technique est aussi intéressante qu'un SSX, NBA Street fera sans aucun doute partie des meilleurs jeux de la PS2.



**Baldur's Gate
Dark Alliance**

PS2 INTERPLAY
FIN 2001

Une version inédite de ce célèbre jeu de rôles PC est prévue sur PlayStation 2. Celle-ci devrait s'inspirer d'un des univers de Donjons et Dragons, les Royaumes Oubliés. Le perso sera vu de dos, mais la gestion de l'équipement, des combats et des points d'expérience sera proche des jeux de rôles classiques. L'éditeur promet, entre autres, d'utiliser au mieux les capacités de la PS2, avec des graphismes 3D aux effets incroyables, des personnages détaillés, des animations réalistes. Vous pourrez également vivre une aventure avec un autre joueur sur le même écran (ce qui est plutôt rare), et combattre ainsi des cohortes de zombies ou autres démons sortis d'outre-tombe. Plein de bonnes choses à venir, donc.



En discutant avec d'autres personnages, vous en apprendrez plus sur votre quête.



Une hache qui lance du feu, c'est pas courant...

Pour tuer ce monstre mi-orb mi-démon, la magie semble conseillée.

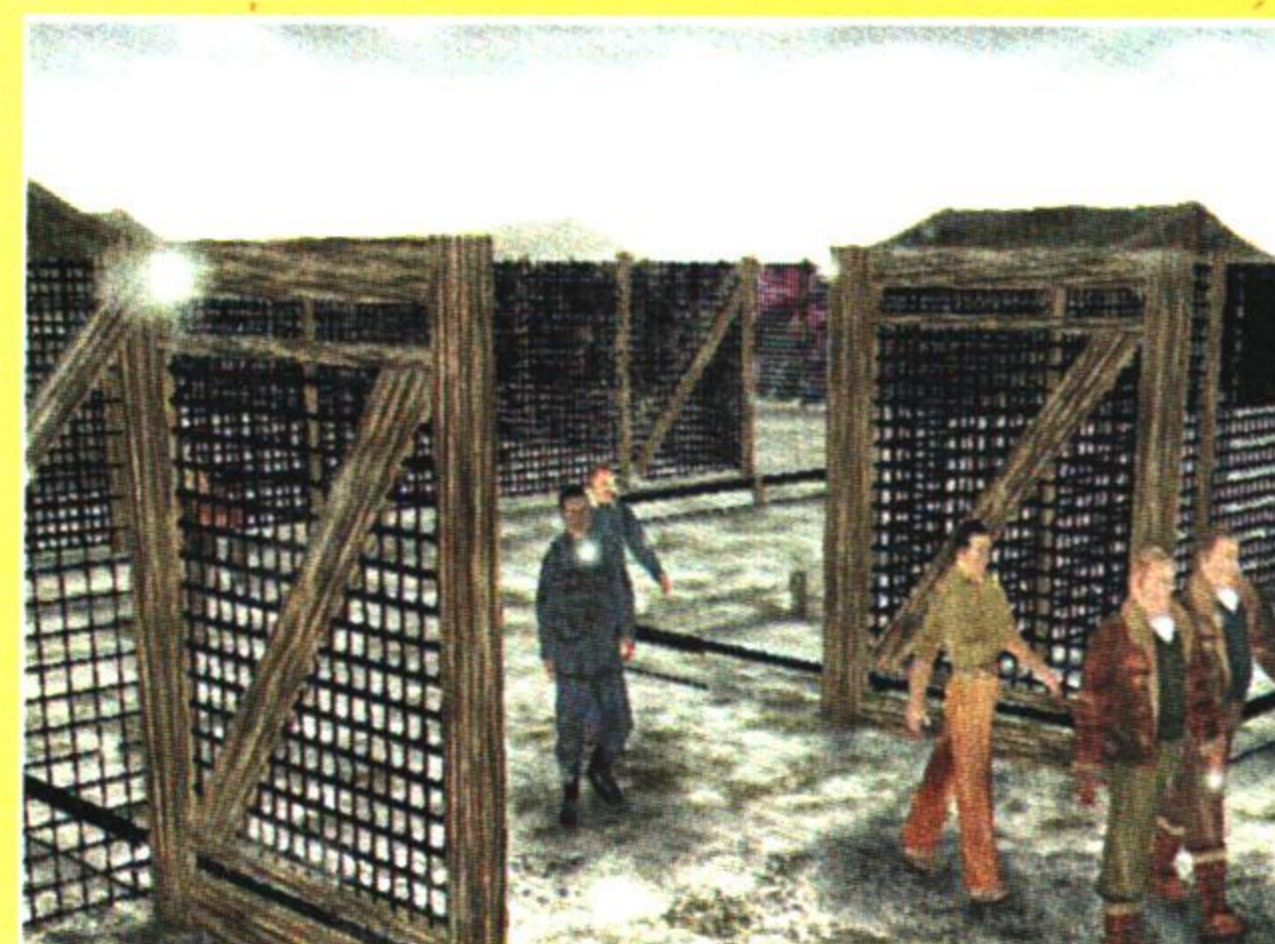
**PRISONER
OF WAR**

PS2 CODEMASTERS
FIN 2001

Ce jeu d'aventure et d'action se situe pendant la seconde guerre mondiale, et plus précisément en 1941. La particularité de POW est de vous placer dans un des quatre camps de prisonniers inspirés de la réalité (Salonika, Stalag Luft I, Stalag Luft III et Colditz). Ensuite, à vous de vous échapper. Vous dirigerez l'un des quatre officiers alliés prisonniers. Vous devrez tenter d'élaborer des plans d'évasion en fonction des situations, et surtout utiliser les aptitudes spéciales des persos (force physique, espionnage, charme...) pour vous en sortir sans bobo. Codemasters, avec ce concept plutôt original, devrait dépayser plus d'un joueur.



Marchez au pas, sinon les soldats allemands vous rappelleront à l'ordre.



Votre objectif sera de vous enfuir de chaque camp.

PROJECT EDEN

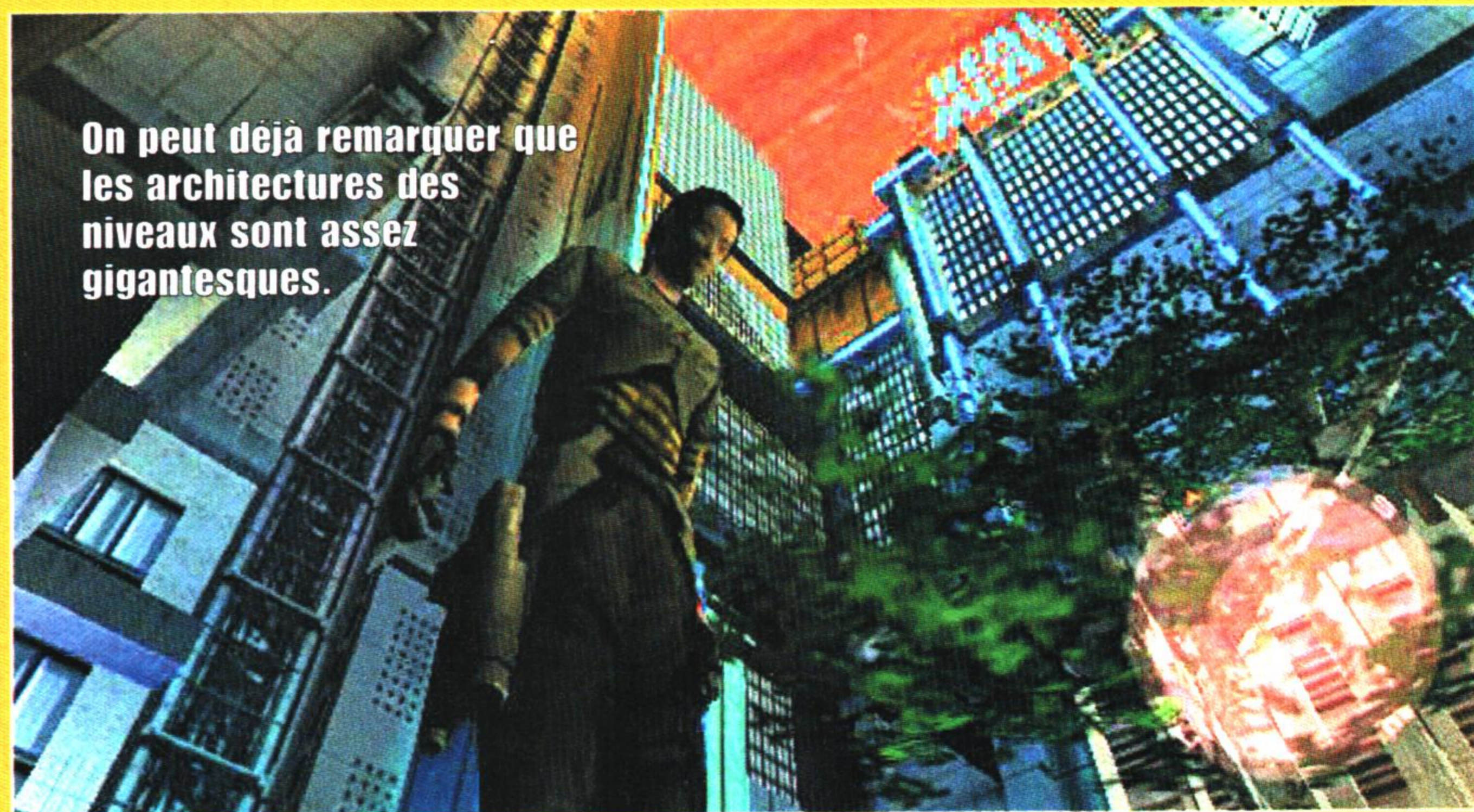
PS2 EIDOS
MAI 2001

Core Design prépare un jeu d'action/aventure dans un univers futuriste, qui sera inspiré de Blade Runner, Gunm, Judge Dredd ou encore Robocop : que du bon à venir, grâce à un scénario bien alléchant... Vous dirigez une équipe de police spéciale, composée de quatre héros, et confrontée à d'étranges mutants. Le jeu débute dans une usine où votre premier objectif sera de reprendre contact avec les techniciens disparus, ou en tout cas de comprendre pourquoi ils ne donnent plus signe de vie.

A l'instar d'X-Squad, vous donnerez des ordres stratégiques à vos coéquipiers (« Restez sur place », « Suivez-moi », etc.). L'action se fera omniprésente, et comportera une bonne dose de stratégie, mais vous devrez également résoudre quelques énigmes. Notez enfin que dans le mode story, vous aurez sans doute le choix entre jouer seul avec la console qui gère les trois autres coéquipiers, ou jouer avec trois humains. Core Design nous promet donc de folles parties entre amis.



Pendant le jeu, vous devriez pouvoir choisir un style de vue : intérieure ou à la troisième personne.



On peut déjà remarquer que les architectures des niveaux sont assez gigantesques.



Visuellement, Project Eden promet.

19

En tirant à bout portant avec un fusil à pompe, il est possible de pulvériser la tête d'un adversaire.

Soldier of Fortune

DREAMCAST CRAVE
MARS 2001

Avec Soldier of Fortune, violence et jeu vidéo font bon ménage. Après avoir défrayé la chronique sur PC, le voici bientôt sur Dreamcast. Rappelons que dans ce jeu d'action en vue subjective, vous pouvez tuer un adversaire en touchant différentes parties de son corps. En fonction de l'arme utilisée et du point d'impact, le résultat visuel peut s'avérer des plus ravageurs : une jambe qui explose, un bras qui se déchire en lambeaux... Vous dirigez un soldat surentraîné face à des terroristes, les missions allant du désert iraquien aux plaines de Yougoslavie. Vous l'avez compris, les points forts du jeu sont le rythme d'action soutenu et les détails graphiques extrêmement réalistes et crus. Ames sensibles s'abstenir.

Avec cette arme du futur, vous ne ferez qu'une bouchée des terroristes.



Soldier of Fortune est un jeu d'action très sanglant.



Snoopy : la résurrection...

Infogrames vient d'acquiescer les droits d'utiliser les personnages de la bande-dessinée jusqu'en 2006 sur tous les supports. Vous pourrez ainsi retrouver Snoopy, Charlie Brown, Lucy, Linus, Woodstock et les autres persos sur vos consoles préférées (PSone, PS2, Dreamcast, Game Cube, Xbox et Game Boy Advance).



Tous les héros de la BD pourront ainsi fêter comme il se doit leur cinquantième anniversaire.

Tous à vos portefeuilles !

Les prix des jeux PSone n'en finissent pas de chuter, dans les magasins. Tant mieux, direz-vous ! Eidos, depuis le 23 mars, propose 4 nouveaux jeux dans sa gamme budget « Ricochet » : Fighting Force 2, Tomb Raider, Urban Chaos et Soul Reaver à moins de 100 F. C'est pas beau la vie ?

20

La Dreamcast à 999 F

Nous rappelons à tous nos lecteurs que la console 128 bits de Sega, depuis le 16 février, est vendue 999 F dans tous les bons magasins. Malgré les déboires de la société Sega, celle-ci continuera activement à développer des jeux pour sa Dreamcast (pendant plus d'un an encore). Plus de cent jeux sont d'ores et déjà prévus, dès cette année, dont des titres vraiment exceptionnels : Sonic Adventure 2, Crazy Taxi 2, Outrigger, Jet Set Radio 2, Virtua Tennis 2, House of the Dead 3, Space Channel 5 2 ou encore Shenmue 2. Faites-vous plaisir.

La PS2, trop d'la balle ?

WTA Tour Tennis sera le prochain jeu de tennis de Konami sur PS2. Les autres supports ne sont pas exclus, mais rien n'a été encore annoncé à ce sujet. Konami dispose, entre autres, de la licence officielle WTA, avec tous ses joueurs, à l'exception de la belle Anna Kournikova. Il devrait être également jouable à quatre via le multitaq, pour quatre fois plus de plaisir...



PS2 SONY
AVRIL 2001

Un circuit entièrement nouveau : Tokyo R246 !

GRAN TURISMO 3 A-Spec

La sortie de GT3 A-Spec est imminente : avril 2001 au Japon, la mi-juin en Europe. En attendant, voici de nouvelles images, ainsi que quelques précisions sur le contenu de ce fabuleux jeu de course. Les derniers chiffres annoncés font état de 20 circuits et 172 véhicules. Rappelons que, comme Ridge Racer V, GT3 sera compatible avec le système de pression des boutons. Ainsi, en appuyant plus ou moins fort sur la croix (accélérateur) ou sur le carré (frein), on dosera différemment les gaz et la pédale de frein, comme dans la réalité. Ce qui ne changera pas radicalement votre manière de jouer, mais vos sensations seront un peu plus fines que dans les anciens jeux de course. Les vidéos que nous

avons pu voir, d'excellente qualité, aussi bien pour le jeu en lui-même que lors des ralentis après une course, sont assez impressionnantes. Les voitures sont modélisées avec un souci de détail qui ravira les amoureux d'automobiles. En ce qui concerne les décors, il semble qu'ils soient d'une qualité plutôt inégale, certains plus beaux que d'autres, mais dans l'ensemble, la réalisation devrait calmer tous les détracteurs de la PS2. Par ailleurs, côté circuits, pas de grande surprise : la plupart (hormis trois ou quatre) sont déjà connus. Une chose est sûre, GT3 A-Spec promet de folles courses en perspective, seul ou à plusieurs, et sera sans aucun doute l'un des plus beaux jeux de la bécane.

TOUS LES CIRCUITS

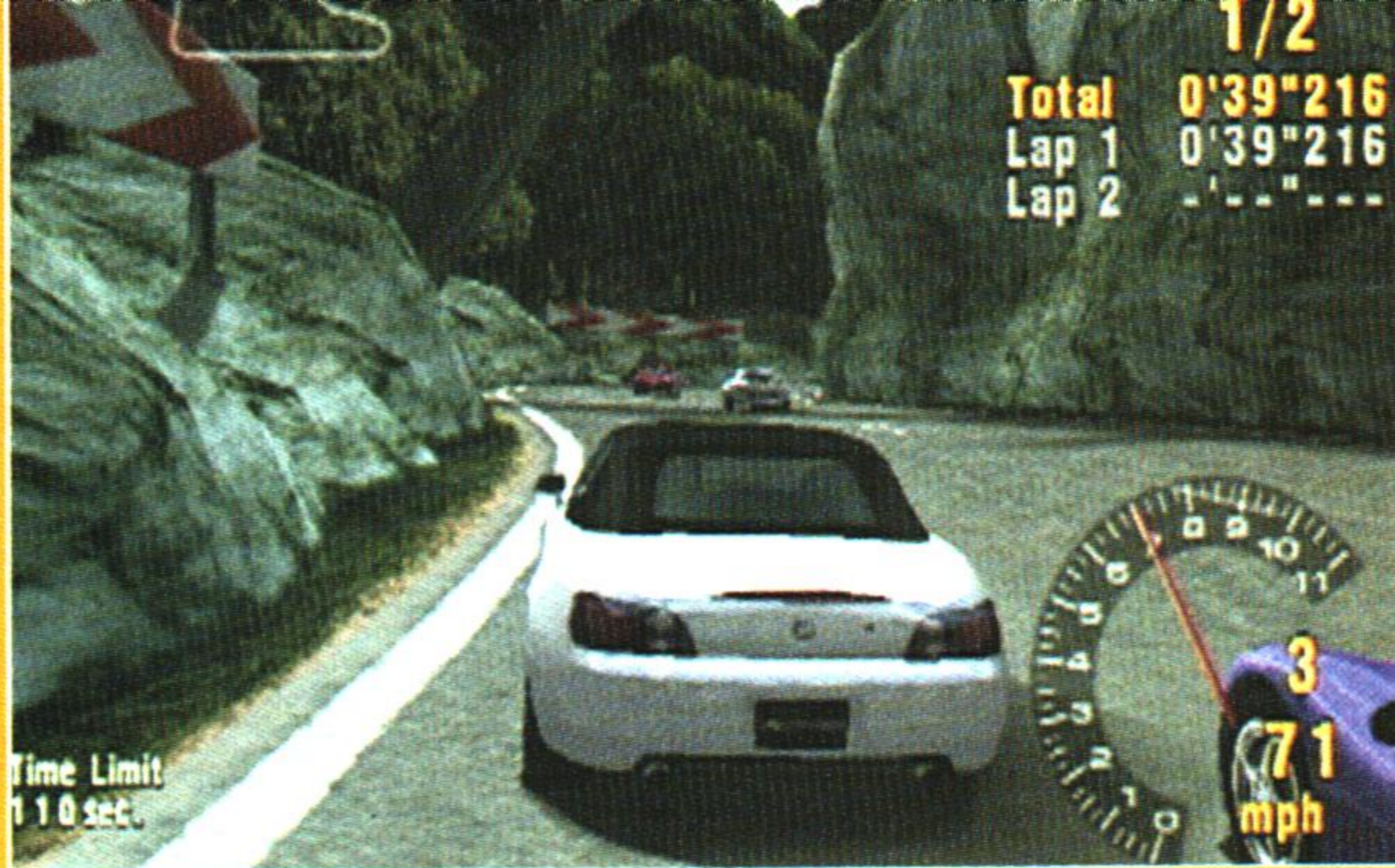
- | | |
|-----------------------|------------------------|
| Apricot Hill Raceway | Smokey Mountain |
| Cote d'Azur | Special Stage Route 5 |
| Complex String | Special Stage Route 11 |
| Deep Forest Raceway | Super Speedway |
| Grand Valley Speedway | Swiss Alps |
| Laguna Seca Raceway | Test Track |
| Midfield Raceway | Tahiti Circuit |
| Rainy Stage Route 5 | Tahiti Maze |
| Rome Circuit | Tokyo R246 |
| Seattle Circuit | Trial Mountain |



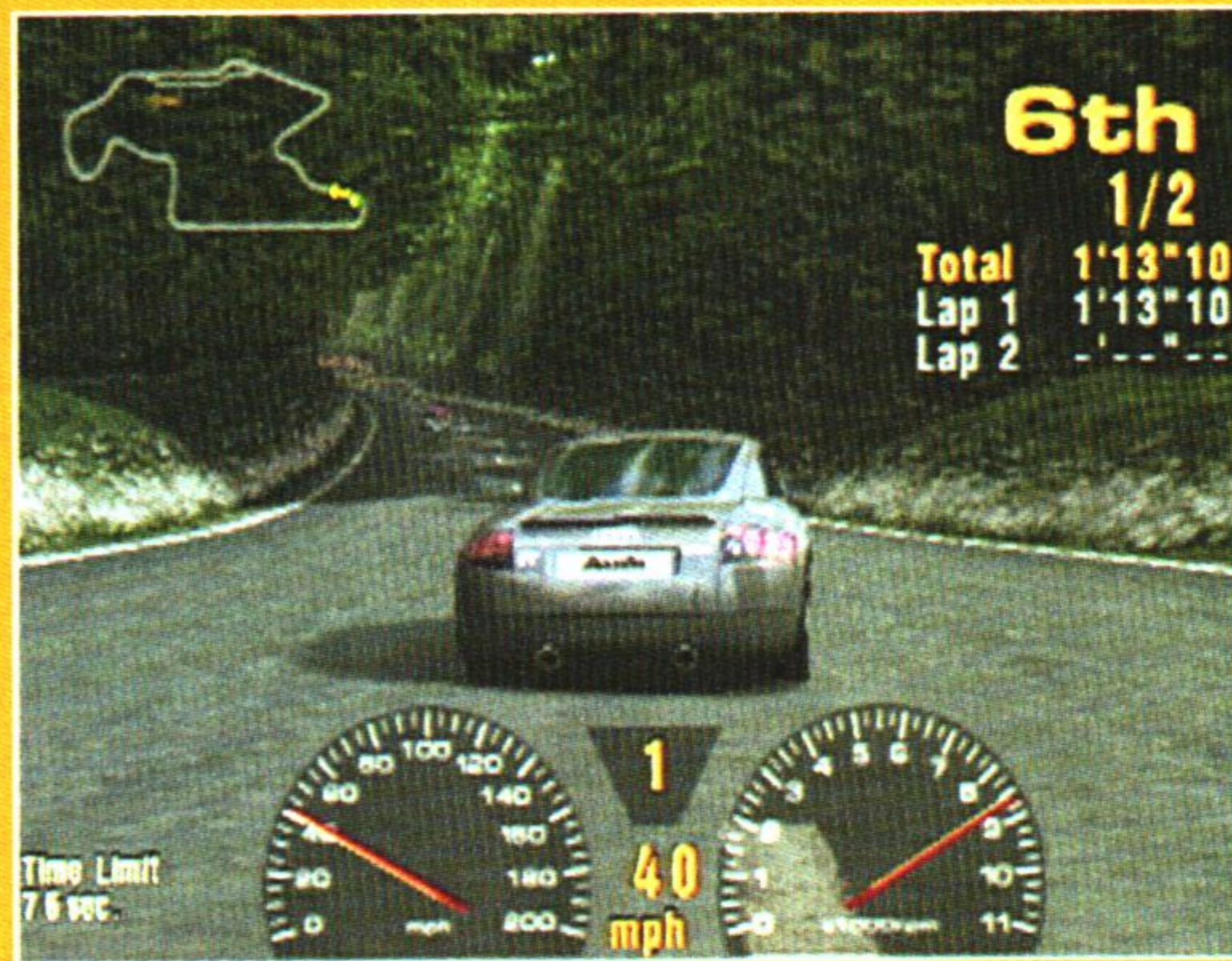
La maniabilité devrait être toujours aussi précise.

L'Audi TT fait rêver plus d'un joueur. Vous pourrez la conduire !





Les reflets sur les voitures devraient être plus vrais que nature.



A la poursuite de l'Audi TT...

Rayman, déjà 9 millions !

Ubi Soft annonce avoir franchi la barre des 9 millions de Rayman vendus à travers le monde, toutes versions confondues, et ce depuis 1995. Rayman constitue ce qui se fait de mieux en matière de jeux de plates-formes 2D et 3D avec, également, les titres signés Nintendo. Continue de nous faire rêver, Rayman, on t'aime...

Volant spécial GT3

Ce volant, développé par Immersion TouchSense Technology, possède une caractéristique pour le moins innovante sur console : un système à retour de force ! Le volant et les pédales sont analogiques et le branchement s'effectuera sur l'un des deux ports USB de la PS2. Selon son créateur, Kazunori Yamauchi, ce volant spécial permettra de ressentir les sensations physiques des voitures selon le revêtement de la piste d'une manière saisissante. On a hâte d'essayer !



Metal Gear Solid 2, en 2002 ?

Cette merveille vidéoludique pourrait bien ne pas sortir en France avant février 2002, d'après les rumeurs qui courent en ce moment. Les jeux PS2 n'ont de cesse d'être repoussés, et Metal Gear Solid 2 ne devrait pas faire exception à la règle. En attendant la confirmation de Konami Europe, nous pouvons être sûrs d'une chose : MGS2 va se faire attendre encore pendant de longs mois. Trop triste...

21



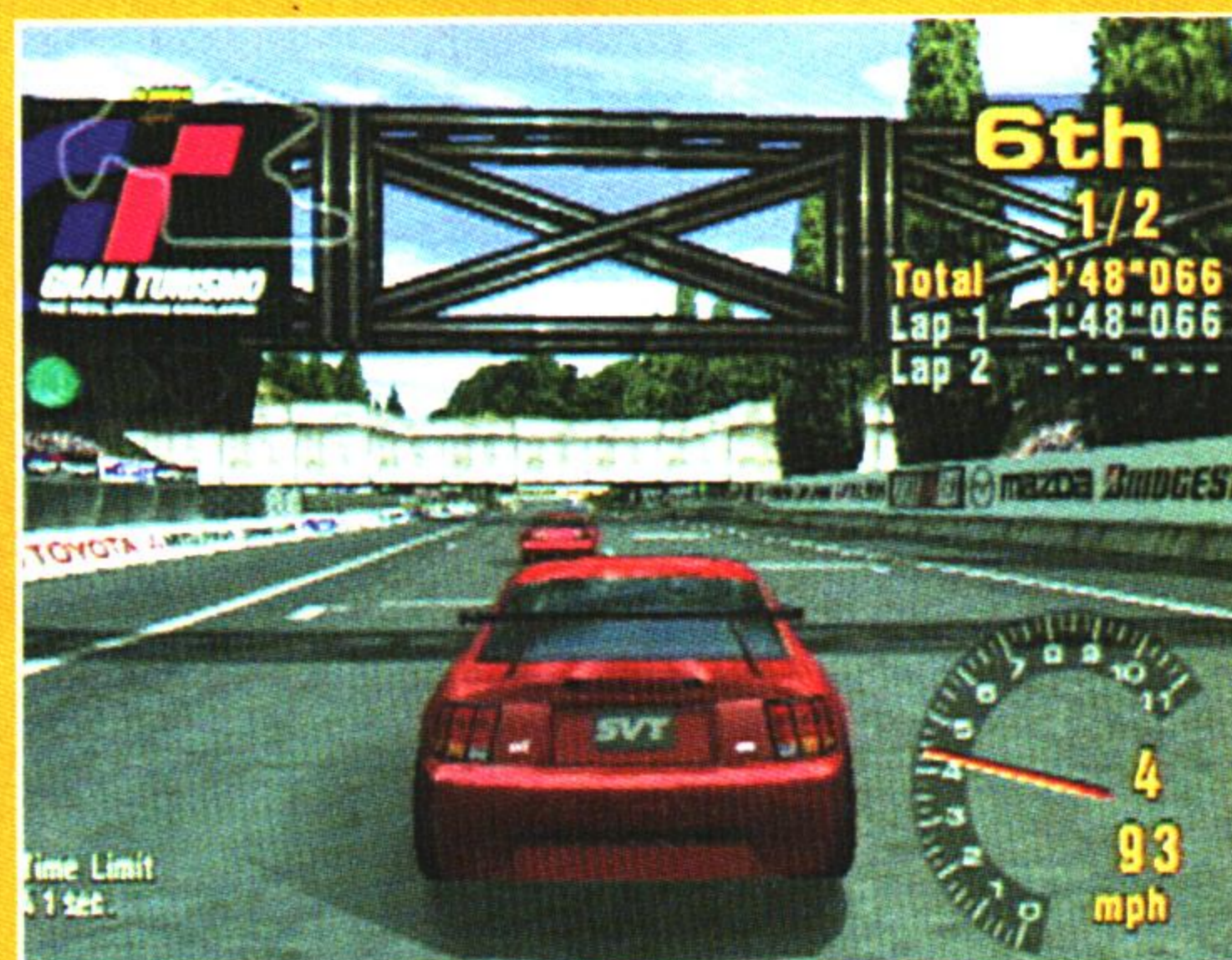
Les effets de lumière à travers les arbres sont à tomber par terre.

Les ombres et les lumières diffèrent selon l'endroit de la piste.

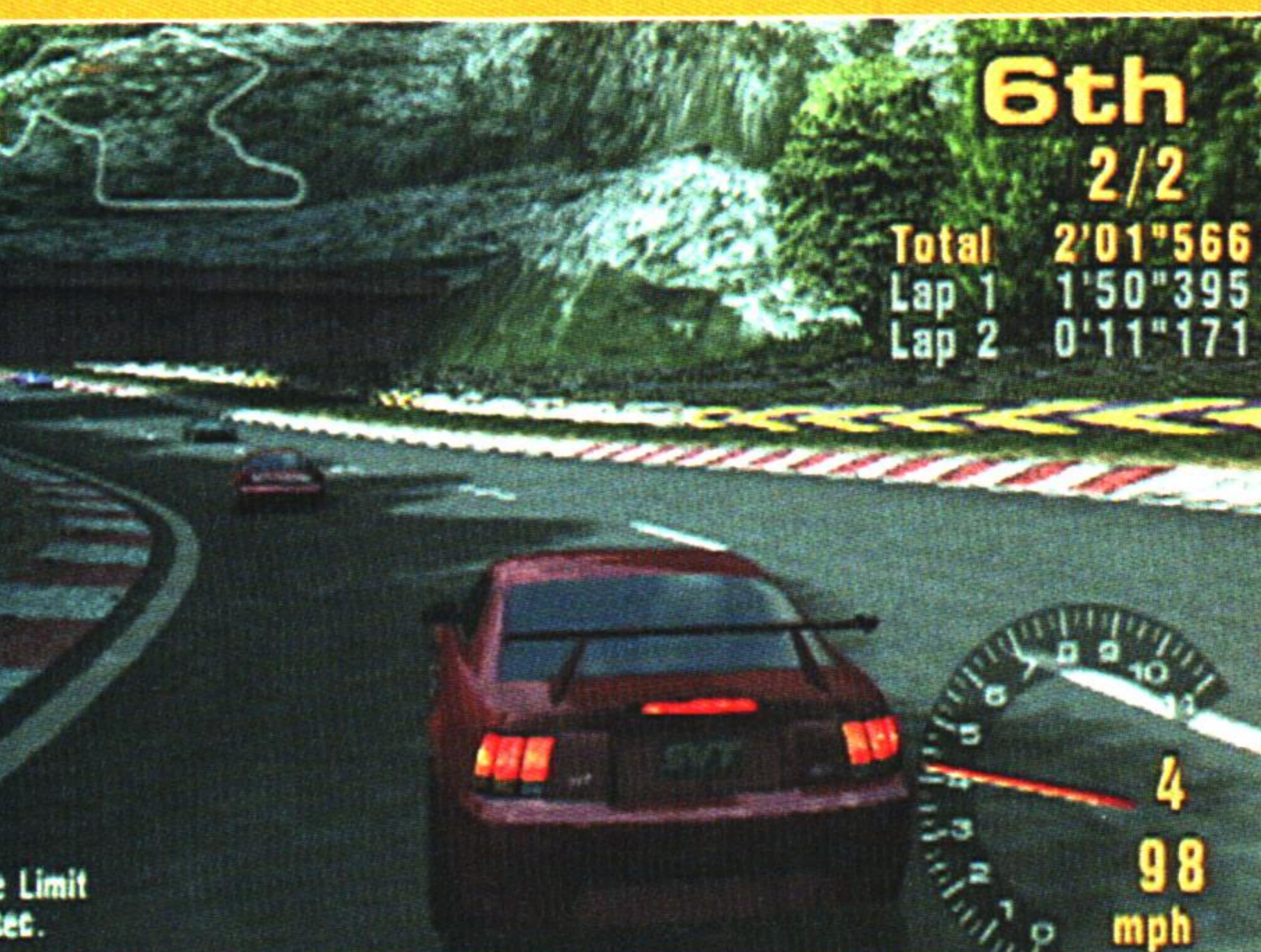
Ce circuit est l'un des plus connus de la série.



Les bruits des moteurs sont vraiment excellents ! Ça ronfle et ça siffle, quand il y a un turbo... Sur papier ça rend moins bien !



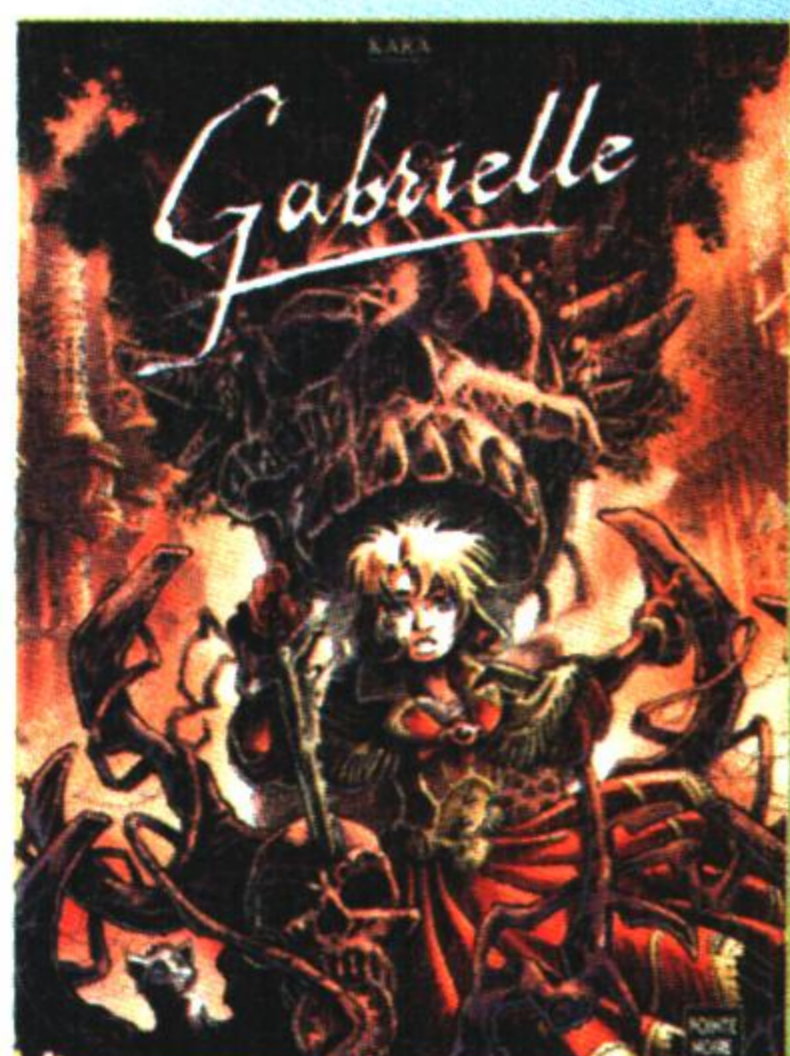
Les voitures sont très impressionnantes avec des modélisations pour le moins fantastiques.



GT3 promet des graphismes de folie.



INFOS



BD
Notre cher dessinateur, Karakazian, celui qui a fait les caricatures de Cheub, Panda, Ninja, Luk et Landov, ainsi que celles de Neko Chan, a sorti son premier album de BD ! Il s'appelle *Gabrielle*, l'histoire, complexe, se déroule dans un monde entre Moyen Age et Renaissance. L'héroïne, Gabrielle, est un ange, qui a constaté que le Paradis est vide... Elle va donc redescendre sur Terre... Le dessin rend très bien, avec des superbes décors, très travaillés. Le tout dans des couleurs assez sombres, avec une grande dominante de marron, ce qui crée une



22

ambiance très particulière. Nous vous conseillons fortement de lire cette BD !



Un bel effet de lumière accompagne les motos.



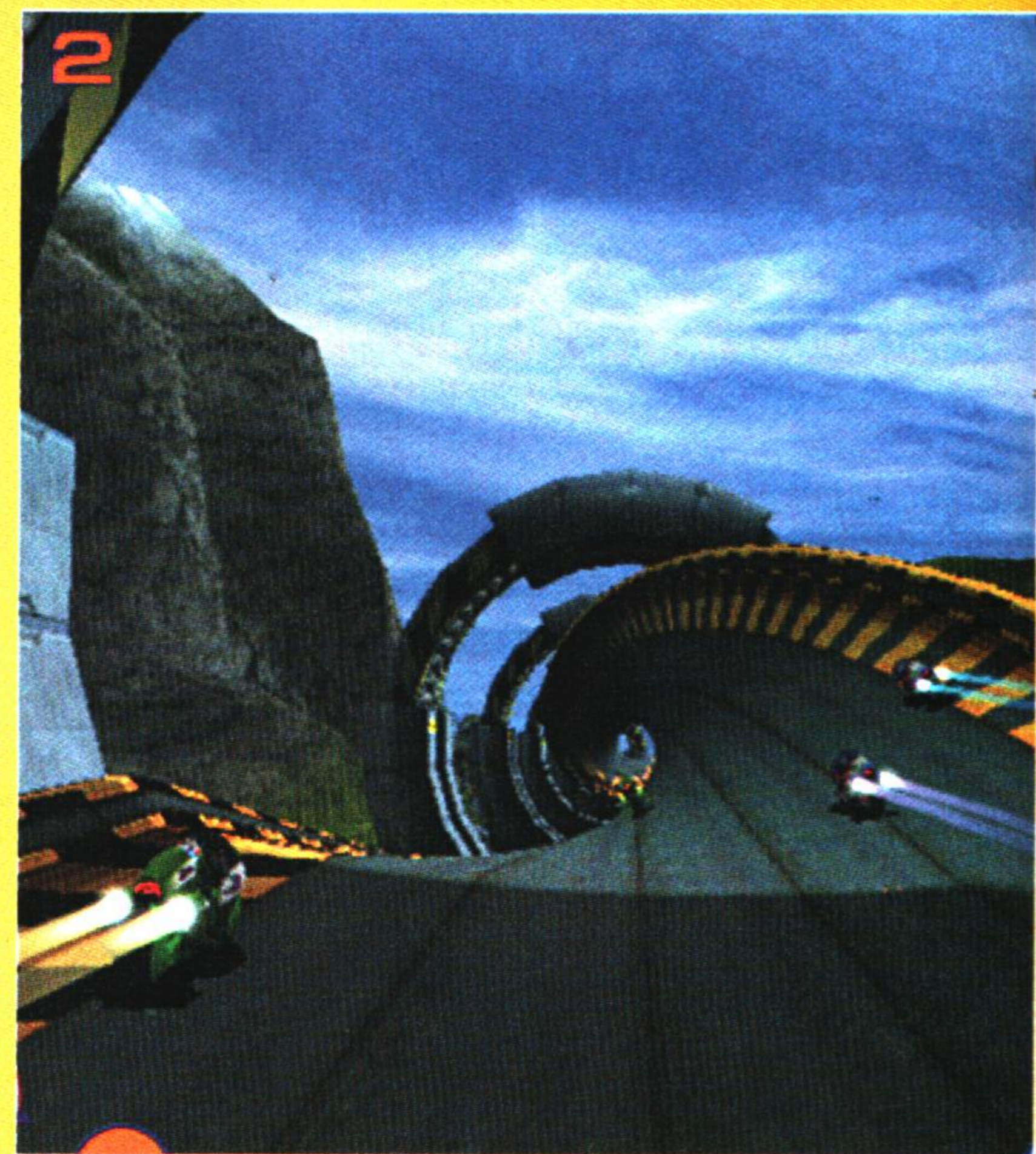
A fond les manettes dans des décors variés.



En descente ça accélère. Allez baisse la tête !



Les graphismes sont fins avec de belles textures.



J'espère que vous avez le cœur bien accroché, parce que ça va secouer !

SHADOWMAN 2

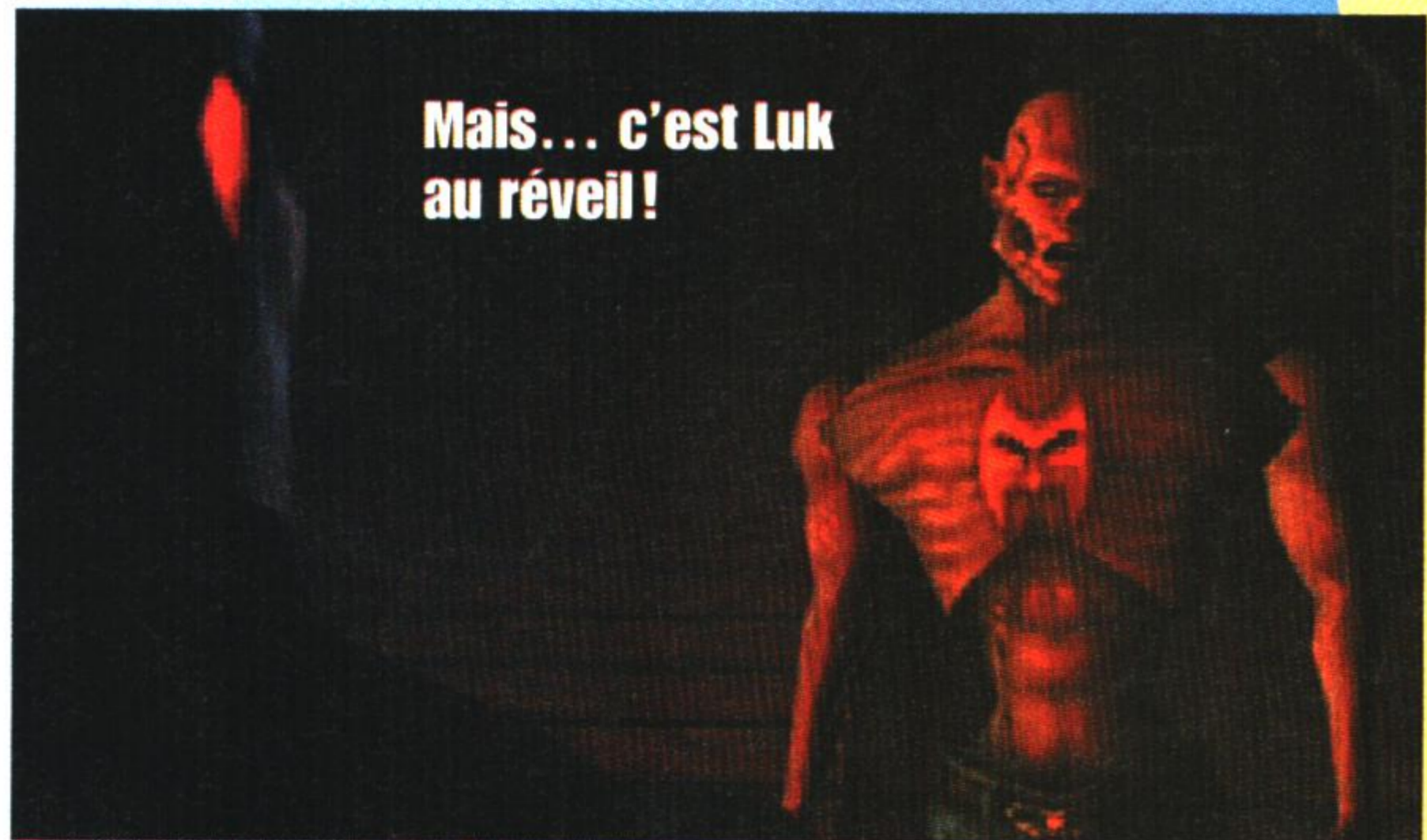
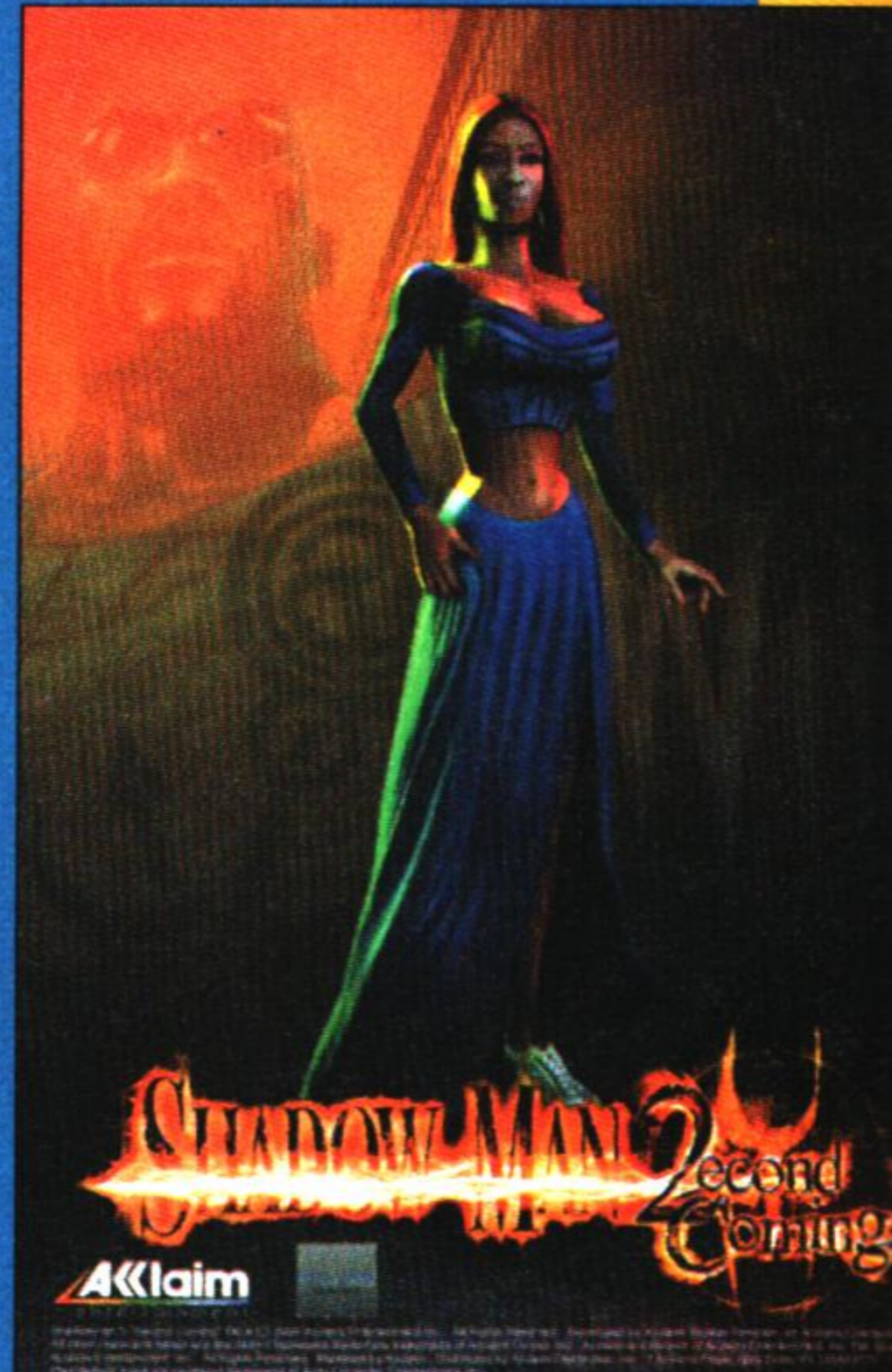
PS2 ACCLAIM
ETE 2001

Aclaim continue à convertir ses licences N64 sur PS2. Cette fois-ci c'est un nouveau Shadowman. On ne sait que très peu de choses sur le jeu, si ce n'est que l'ambiance est encore très très glauque. Démons et autres créatures de l'enfer sont

au programme... Le pauvre Cheub avait été traumatisé par le premier volet. Depuis il s'en est remis grâce à sa casquette magique... Le trailer du jeu, version grand spectacle, en met plein la vue. Notamment la statue de la liberté qui vole en morceaux...



On va tout faire péter !



Mais... c'est Luk au réveil !



L'ambiance promet d'être bien glauque.

SUMMONER

PS2 THQ

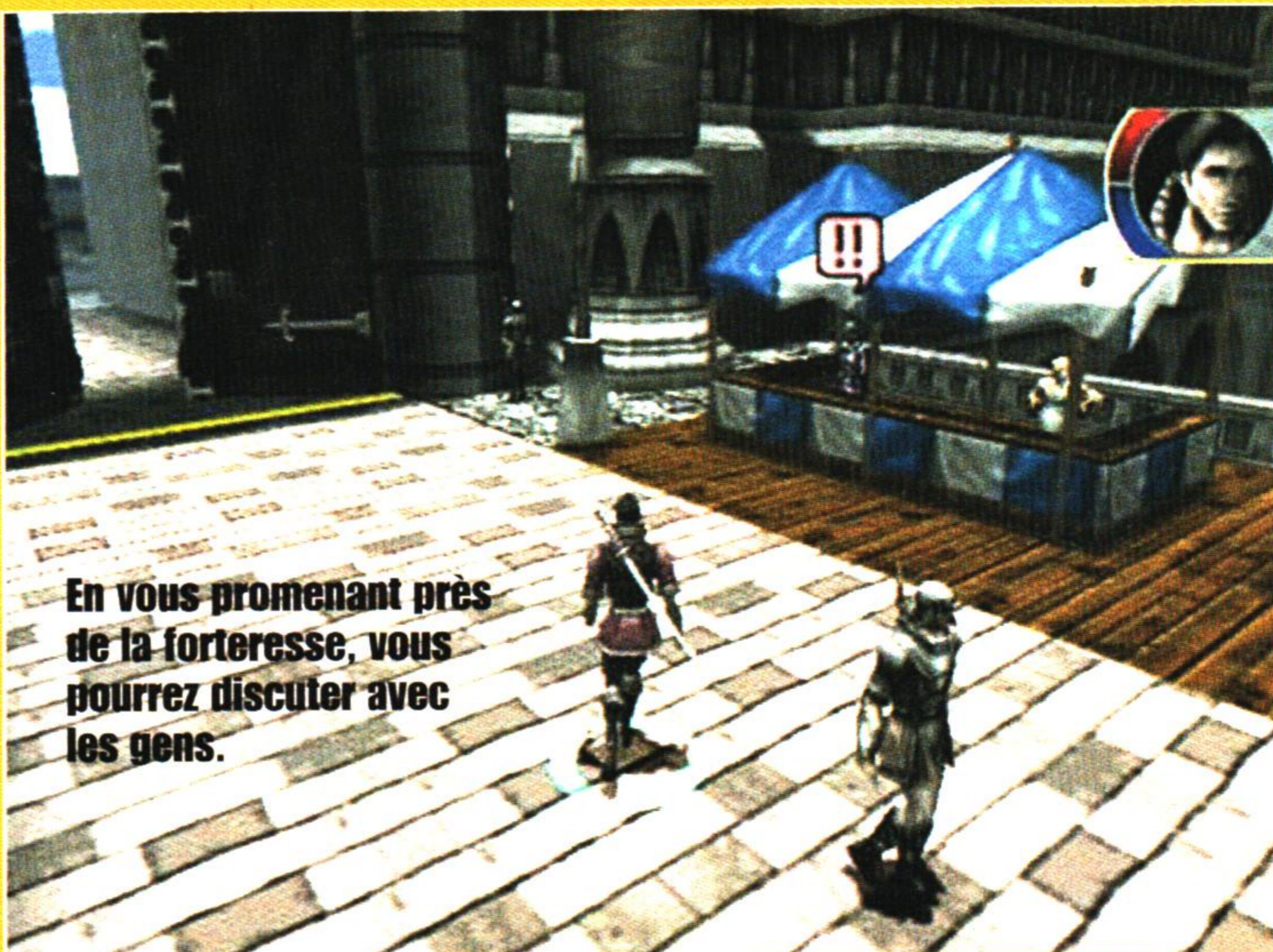
FIN AVRIL 2001

Disponible aux Etats-Unis depuis quelque temps, Summoner arrivera bientôt dans nos contrées. Rappelons que dans ce jeu de rôles en 3D, vous incarnez Joseph et trois autres aventuriers à la recherche de quatre antiques anneaux. Outre la quête principale, il vous est aussi possible de remplir 46 mini-quêtes. Dans la tradition des jeux de

rôles, on retrouve des armes, de la magie avec des incantations de monstres et des lieux aussi atypiques que des donjons, des vieux villages ou encore des marais. Sachez aussi que le système de combat met en avant l'esprit d'équipe avec la collaboration des personnages secondaires dirigés par le joueur. Les passionnés du genre ne devraient pas être déçus.



Ces soldats se moquent de vous, pendant la scène cinématique, et vous conseillent de rebrousser chemin...



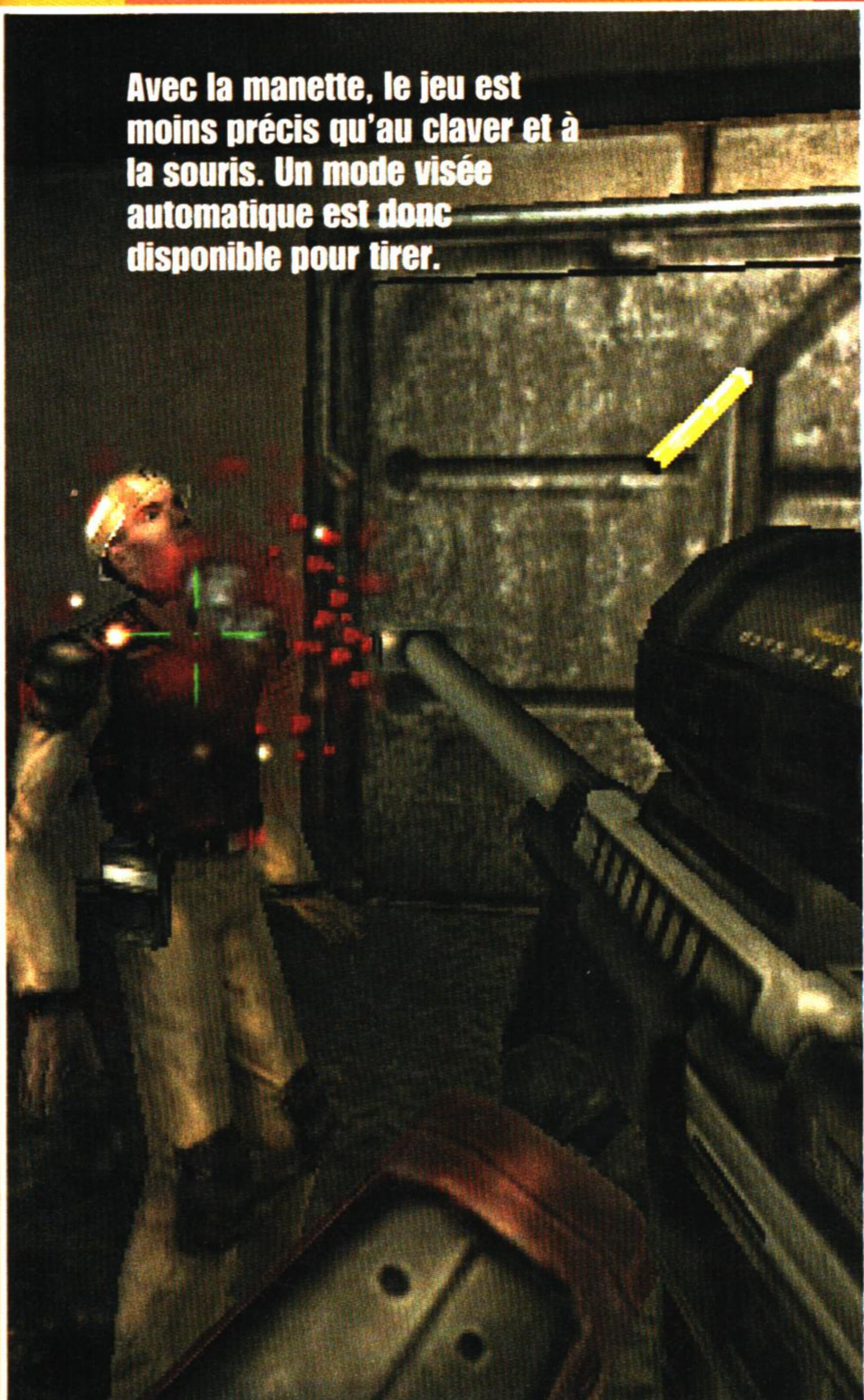
En vous promenant près de la forteresse, vous pourrez discuter avec les gens.



Pendant un combat, vous pouvez à tout moment changer de perso en appuyant sur R1.

23

Avec la manette, le jeu est moins précis qu'au clavier et à la souris. Un mode visée automatique est donc disponible pour tirer.



Red Faction

PS2 THQ

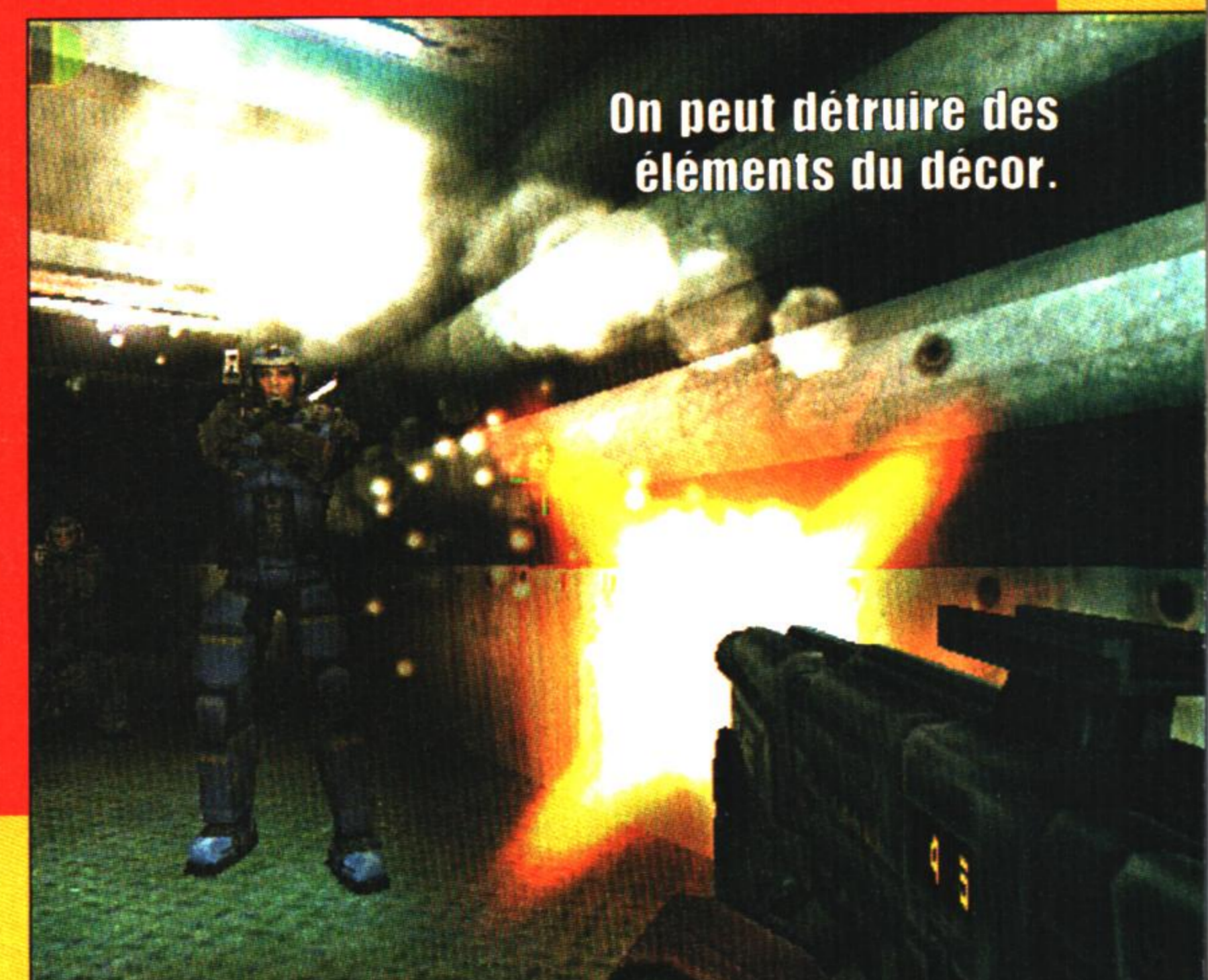
FIN MAI 2001

Red Faction nous a été présenté par Anoop Shekar, un membre de l'équipe de développement de Volition. Autant vous le dire tout de suite, ce titre se démarque des jeux d'action en vue subjective (les Doom-like) : en effet, on peut détruire la majeure partie de l'environnement. Grâce au moteur 3D Geo Mod, il vous sera désormais possible de percer les murs, les plafonds, le sol... Selon l'arme utilisée (pistolet, shotgun, roquette antichar, etc.), les dégâts sont plus ou moins impressionnants, allant jusqu'au mini-cratère lorsque vous utilisez une arme lourde. Red Faction promet des tactiques de jeu étonnantes, comme par exemple exploser un adversaire caché derrière la cloison d'une pièce, détruire un pont pour empêcher une troupe adverse de progresser, ou encore, surprendre l'ennemi là où il s'y attend le moins. L'utilisation des véhicules sera possible (sous-marin, jeep ou encore foreuse). Au menu, de l'action... mais aussi de l'infiltration, avec des scènes de recherche ou de repérage. Vous l'avez compris, avec Red Faction, l'éditeur THQ veut nous surprendre. Le développement n'est pas fini, donc rien n'est encore joué, mais on est optimiste.



Le jeu se déroule sur la planète Mars. Mais où sont les petits hommes verts ?

20



On peut détruire des éléments du décor.

Konami en forme

Konami Corporation, l'un des plus importants éditeurs tiers japonais, annonce qu'il vient d'acquérir 54,64% de People Co. Ltd, le plus grand groupe de fitness-club japonais. Le prix des parts s'élève à 650 millions d'euros, et représente l'un des plus gros investissements jamais placés par une entreprise japonaise. Cette participation majoritaire place Konami en bonne position sur le marché florissant de la remise en forme.

Formula 1

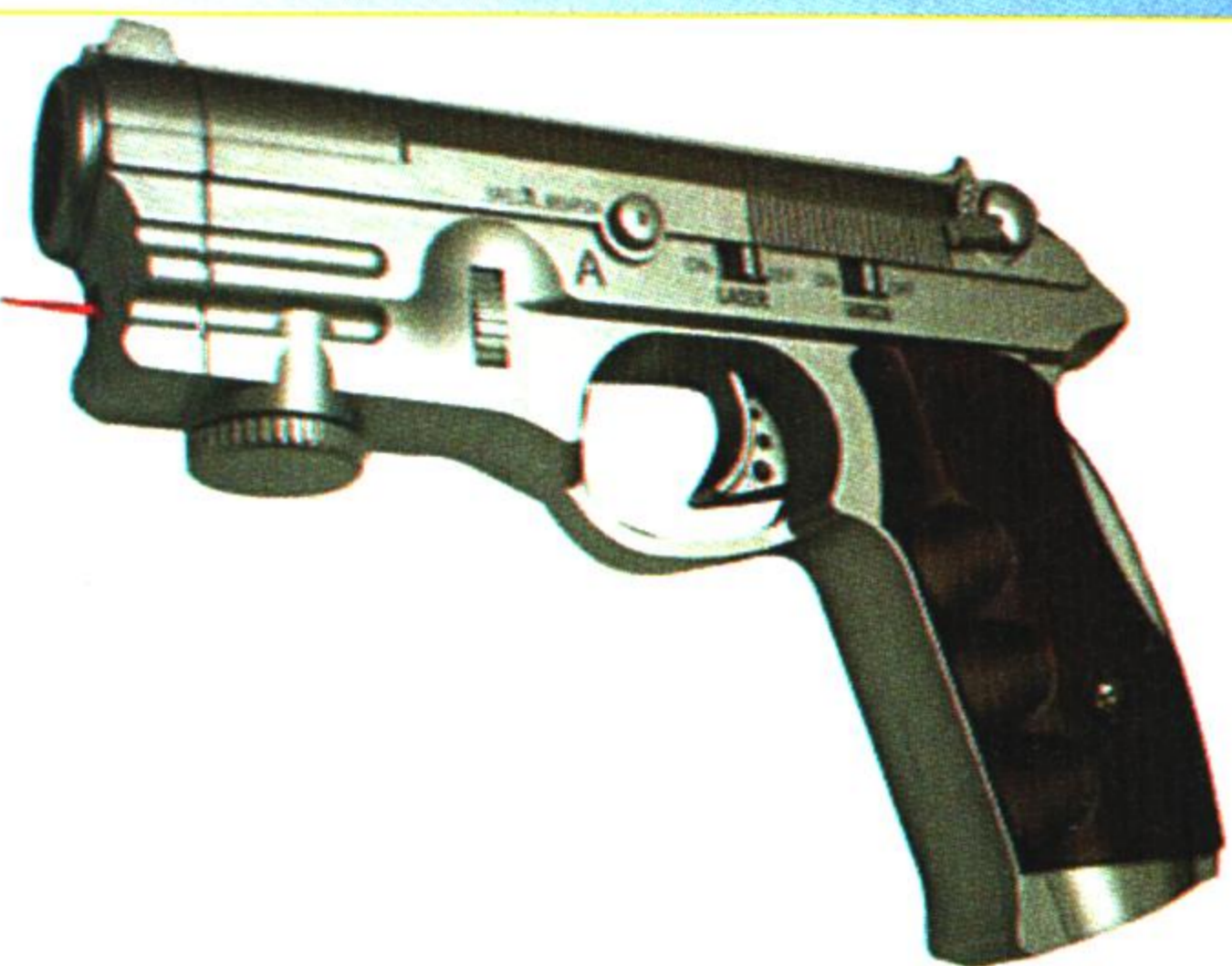
Le jeu qui marqua les débuts de la PSone va arriver, dans une nouvelle version, à la fois sur cette console et sur sa grande sœur. La version PS2 proposerait plein de nouveautés, notamment une toute nouvelle gestion de l'intelligence artificielle la démarquant des autres concurrents... (A chaque nouveau jeu de foot ou de voiture, on entend toujours la même chose !) Les changements de conditions climatiques devraient eux aussi être peaufinés.

Bien évidemment, vous retrouverez les pilotes officiels, licence 2001 oblige.

24

**Fire**

Fire International, le distributeur de la gamme d'accessoires de jeux vidéo Blaze, lance sur le marché français le pistolet Scorpion II pour PlayStation(s). La première version du Scorpion, qui avait déjà fait sensation l'année dernière, refait surface, dans une version encore plus perfectionnée, pour le plus grand plaisir des adeptes des jeux de tir. Grâce à son viseur laser, il gagne en précision et en confort tout en restant très abordable.



BALDUR'S GATE Dark Alliance

PS2 VIRGIN
ETE 2001

Le jeu zoome de façon assez hallucinante !



Baldur's Gate sur PC est déjà un hit – deux, en comptant les deux volets, le second n'ayant pas un an. Et pour la PS2, c'est encore un nouveau volet, totalement original, qui est développé ! Celui-ci est beaucoup plus orienté action, notamment pour les combats. Il reprend la licence officielle de Advanced Donjons & Dragons, AD&D pour les intimes. Le jeu se passe dans le monde des Royaumes Oubliés (les fans comprendront !). C'est une sorte d'action-RPG à l'américaine. Vous contrôlez un personnage principal, et pouvez jouer à deux en même temps ! Vous aurez le choix entre plusieurs classes de personnages, et le développement de votre héros sera très important. Un système de « skill tree » vous permet de choisir comment vous allez spécialiser votre personnage au fur et à mesure de sa progression dans les niveaux. Attendez-vous à des graphismes impressionnants, avec plein d'effets spéciaux : l'eau, les ombres, la fumée... les magies ont du chien ! Tous les NPC du jeu vous parleront, et les dialogues seront synchronisés avec les mouvements des lèvres. Vous pourrez aussi découvrir l'immense ville de Baldur. Le jeu comportera environ trente niveaux, et comme les Baldur, jusqu'ici, ne se finissent pas vite... vous comprendrez que c'est un jeu à surveiller de près.



Le jeu tire parti des capacités de la PS2.



Bon, le donjon est fini, je me casse.



Comme quoi les pièges ne se trouvent pas toujours au centre des ponts !



Un petit sort de soin, histoire de repartir sur de bonnes bases.



Envie de rouler sur un escalier mécanique ? Ce sera possible.



Ce jeu proposera également un mode deux joueurs, pour deux fois plus de fun.

Vous pourrez améliorer votre BMX.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

PSONE
ACTIVISION
ETE 2001



Activision nous prépare un jeu d'arcade sur le thème du BMX utilisant le même moteur graphique que le premier Tony Hawk de la PSone. La comparaison ne s'arrête pas là, puisque Mat Hoffman Pro BMX reprend, dans les grandes lignes, le même concept. Vous pourrez ainsi effectuer des tonnes de figures, avec tous les changements techniques que cela comporte (eh oui, un BMX, c'est pas un skate...), et vous éclater sur des pistes prévues à cet effet. Outre les modes career ou encore freeride, Mat Hoffman proposera également un éditeur de niveaux, pour fabriquer ses propres pistes. Vous pourrez aussi customiser les BMX au fur et à mesure de votre progression (pneu, freins, etc.).

Pour réussir une compétition, il faudra accumuler des médailles. Chaque « rider » (issu de la réalité) possèdera trois BMX, ainsi que trois ou quatre figures spéciales qui lui seront propres. Mat Hoffman a lui-même participé de près au développement en tant que conseiller technique, afin d'affiner le niveau de réalisme des figures et des mouvements des animations. Enfin, sachez qu'il y aura des secrets à débloquent (pistes, vélos, persos, etc.) pour une durée de vie qui promet... Mat Hoffman s'annonce donc comme un jeu plutôt cool et c'est bien le cas de le dire, car il sera sur fond de musique hip hop, alternative, techno, électro ou encore trip hop.



Dans certains niveaux, il faudra accumuler des lettres qui forment un mot.



Les figures devraient être bien sympas.

INFOS

Broadband

Sony, Sega et Namco ont conclu un accord sur le développement de technologie broadband. Il s'agirait d'une sorte de « borne d'arcade avec un corps de PS2 », connectée au net à haut débit, et que l'on trouvera dans les salles d'arcade de Sega et Namco. Le réseau sera constitué de serveurs à haut débit reliés par fibre optique. Cela promet d'être intéressant... pour les Japonais !

Surf

Huit champions du monde rejoignent Kelly Slater pour un jeu de surf édité par Activision, Kelly Slater's Pro Sufer. Kelly Slater est à la tête d'une équipe de surfers parmi les plus populaires et les plus légendaires : Lisa Andersen, Tom Carroll, Tom Curren, Nathan Fletcher, Bruce Irons, Rob Machado et Kalani Robb. Le vétéran du surf, Donovan Frankenreiter, a aussi donné son accord. Tous ces athlètes prendront vie à l'écran à des travers de modèles et d'animations 3D ultra-réalistes. Les plages exotiques d'Afrique du Sud, d'Hawaï, d'Australie, de Tahiti, d'Espagne et d'Amérique du Nord immergeront les joueurs dans le monde du surf virtuel.

26

CD rayés

Skipdoctor est un dispositif qui répare les CD endommagés, qu'il s'agisse de CD audio ou de CD-ROM, de DVD, de jeux PlayStation, ou de tout disque ayant les dimensions du CD. Skipdoctor élimine les sauts, les distorsions et les erreurs causés par les rayures, les abrasions, les poussières, les empreintes de doigts et autres imperfections de surface. Le procédé utilisé retire la quantité exacte de matériau du disque, en ne laissant qu'un léger motif radial. L'appareil, dont on peut présager qu'il sera efficace, coûtera 349 francs.



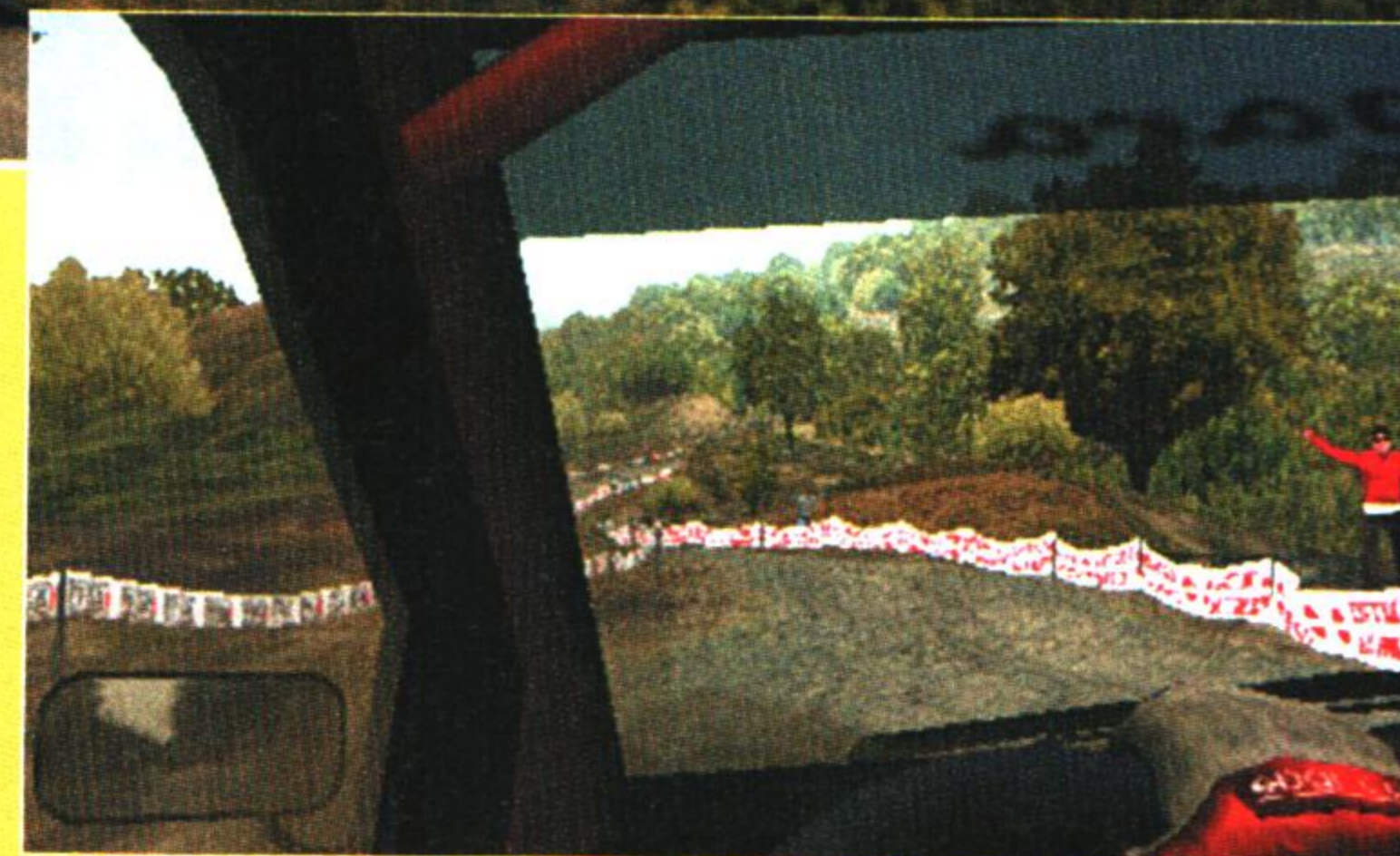
Rayman chevauche une drôle de bestiole volante.

WRC 2001

PS2 SONY
FIN 2001

Le replay a l'air très impressionnant.

World Rally Championship 2001 possède la licence officielle, avec tous les pilotes. Vous avez quatorze rallyes, et plus de soixante-dix stages, ce qui devrait vous occuper un bon moment ! Le pilote et son co-pilote seront modélisés à l'intérieur de la voiture, et l'on pourra même distinguer leur visage. En plus, ils ne seront pas statiques, ils vont réagir aux virages ou aux chocs. Côté réglage, c'est affolant : plus de 150 options à paramétrer ! Les voitures ne sont pas invulnérables et les dégâts subis (de même que la boue et la poussière) seront visibles à l'écran.



Une vue interne dont on n'a pas l'habitude.



L'effet des phares est très réaliste.



Argh ! j'ai le soleil dans les yeux, j'vois plus rien !

RAYMAN ADVANCE

GBA UBI SOFT
N.C.

On vient de recevoir les premières images de Rayman sur GBA ! Comme on est sympa, on vous en fait profiter aussi... Les jeux de plates-formes ont toujours bien marché sur portable, ce n'est donc pas étonnant de voir Rayman débarquer sur celle-ci. Comme vous pouvez en

juger, le jeu est vraiment très coloré, avec des graphismes incroyablement fins. Plus on en apprend sur cette console et plus l'équipe a hâte de l'avoir entre les mains. Neko-Chan et le Panda se font embêter par toute la rédaction pour ramener la GBA de Tokyo quand ils reviendront du TGS !



Il y a un bon paquet de couleurs à l'écran.



Oh qu'il est content Rayman ! Un vrai boute-en-train.

Le premier Resident Evil-like de Sony sur PS2 ne fait pas dans la dentelle : des monstres aussi laids que Landov au réveil, et des gros flingues. L'action se situe en Antartique, à Fort Steward, une base secrète américaine spécialisée dans les recherches sur les extraterrestres. Vous incarnez Dennis Riley, un membre du corps d'élite des Marines. Votre mission : découvrir pourquoi la base a émis un signal de détresse. Armé d'un fusil d'assaut M4, vous devrez exterminer la racaille extraterrestre sous toutes ses formes. Votre personnage vit un drame : lors d'une précédente mission, son meilleur ami a été tué, et c'est ce pauvre Dennis qui a dû annoncer la terrible nouvelle à la fiancée de la victime. La jeune femme tient notre héros pour responsable de la tragédie... Or, il en est amoureux ! Quelle souffrance !

EXTERMINATION

PS2 SONY
JUN 2001



Le héros se prend pour Lara!



27



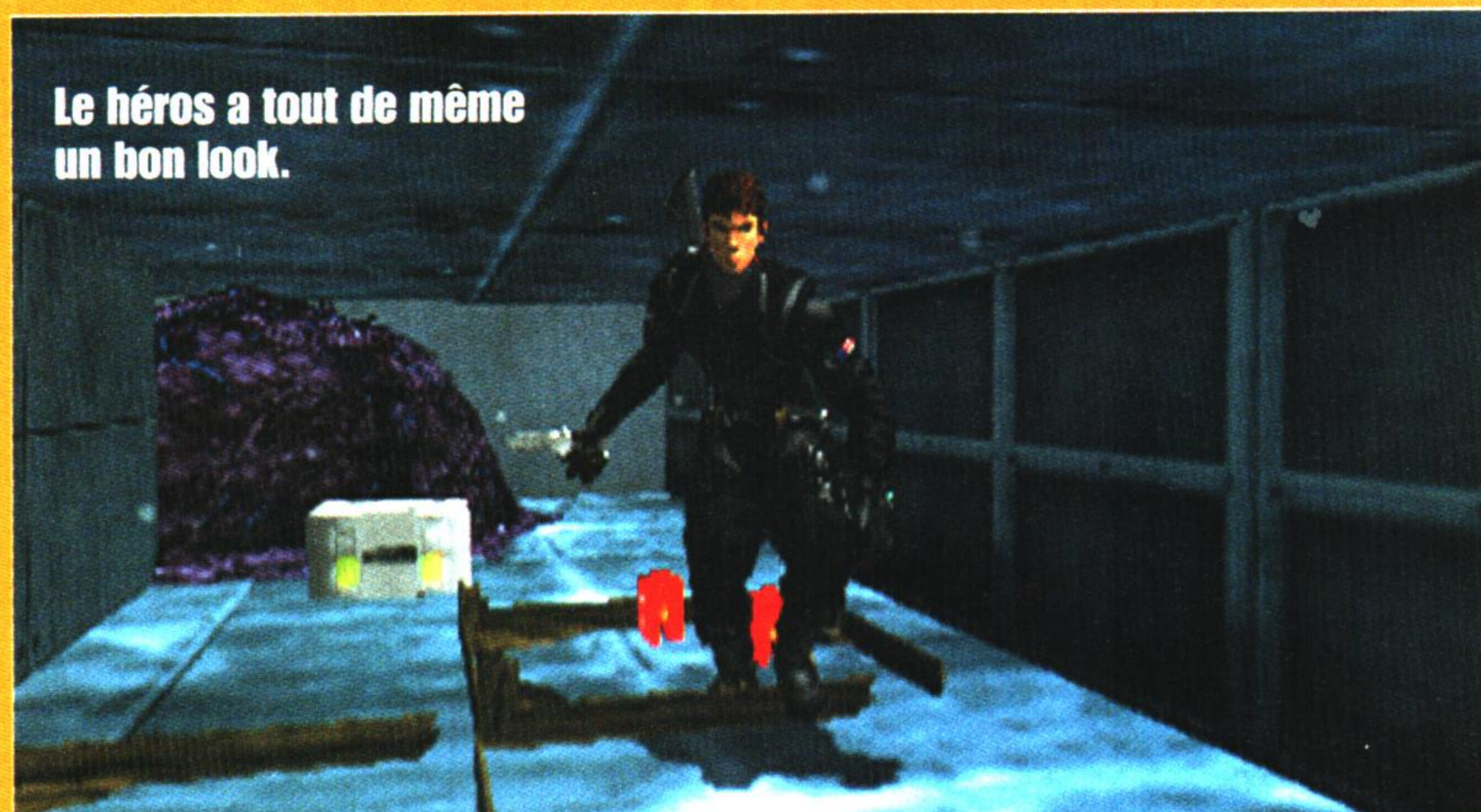
C'est fou comme ces bases ultra-secrètes sont toujours sens dessus-dessous.



Ce serait bête d'aller au corps à corps quand on a un aussi beau fusil.



Le plus dur, c'est pas la chute, c'est l'atterrissage.



Le héros a tout de même un bon look.

Aidyn : Chronicles The First Mage

N64 THQ
MAI 2001



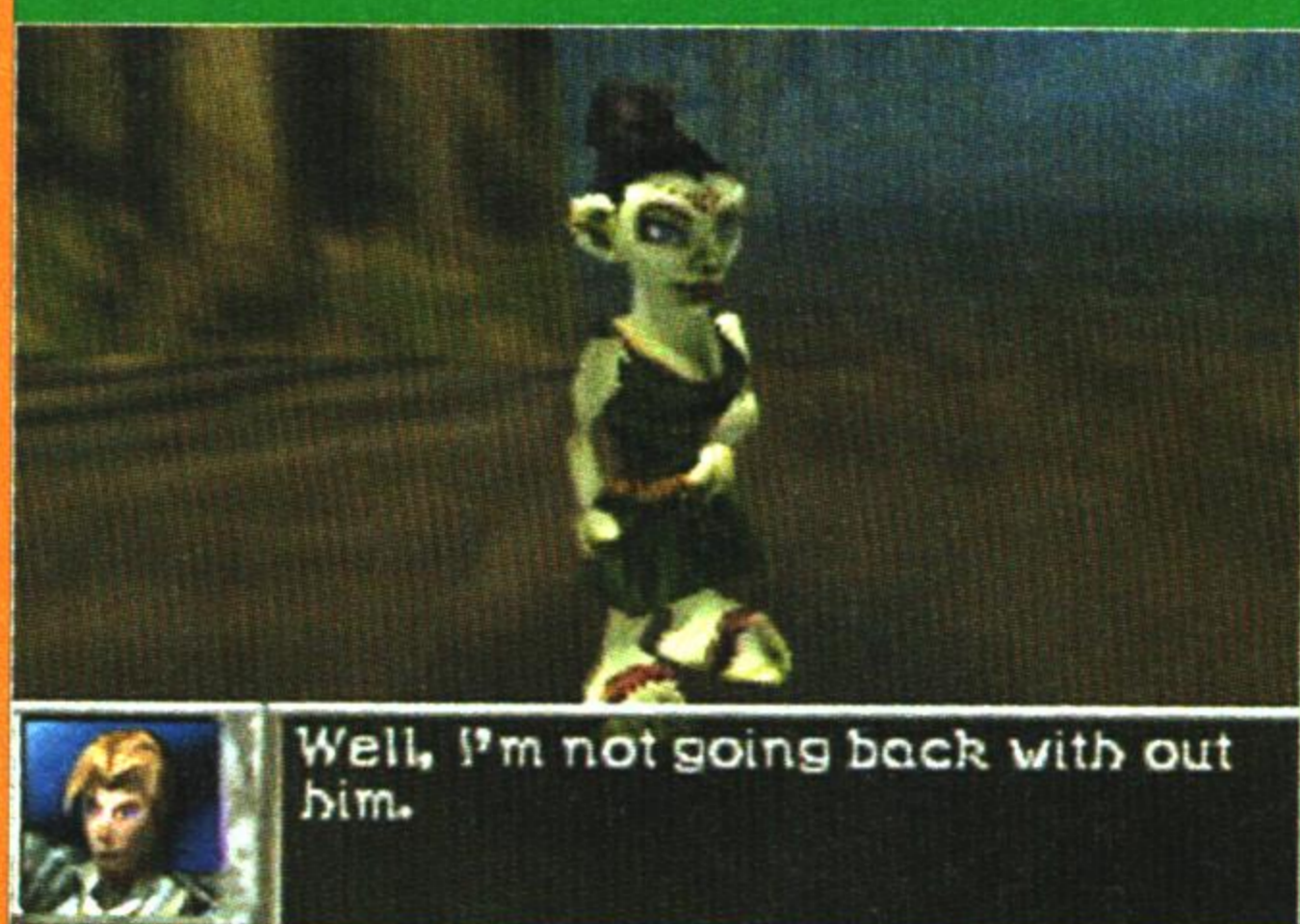
Alaron begins action

Vous pouvez amener tous vos personnages au combat rapproché.

Ce RPG en 3D se déroule dans un univers heroic-fantasy. Vous incarnez le jeune seigneur Alaron qui part à la recherche d'un fermier perdu. Mais l'histoire va se compliquer et vous serez amené à voyager dans des horizons lointains. Que ce soit dans des forêts ou à la montagne, les chemins sont assez labyrinthiques, surtout que vous ne disposerez que d'une simple boussole pour vous diriger. Si, au début vous partez seul, vous serez amené à rencontrer bon nombre de compagnons qui se

joindront à votre voyage. Lors des déplacements, vous ne voyez qu'Alaron, mais dès qu'un combat débute, vous dirigez aussi trois autres personnages choisis préalablement. Déplacez-les dans un plan en 3D, changez d'arme ou utilisez un objet, à vous d'élaborer votre plan d'attaque. Dès qu'un ennemi est à votre portée, un cercle vert l'encercle. Et comme dans tout jeu d'heroic-fantasy qui se respecte, vous rencontrerez un bon nombre de monstres, de gobelins...

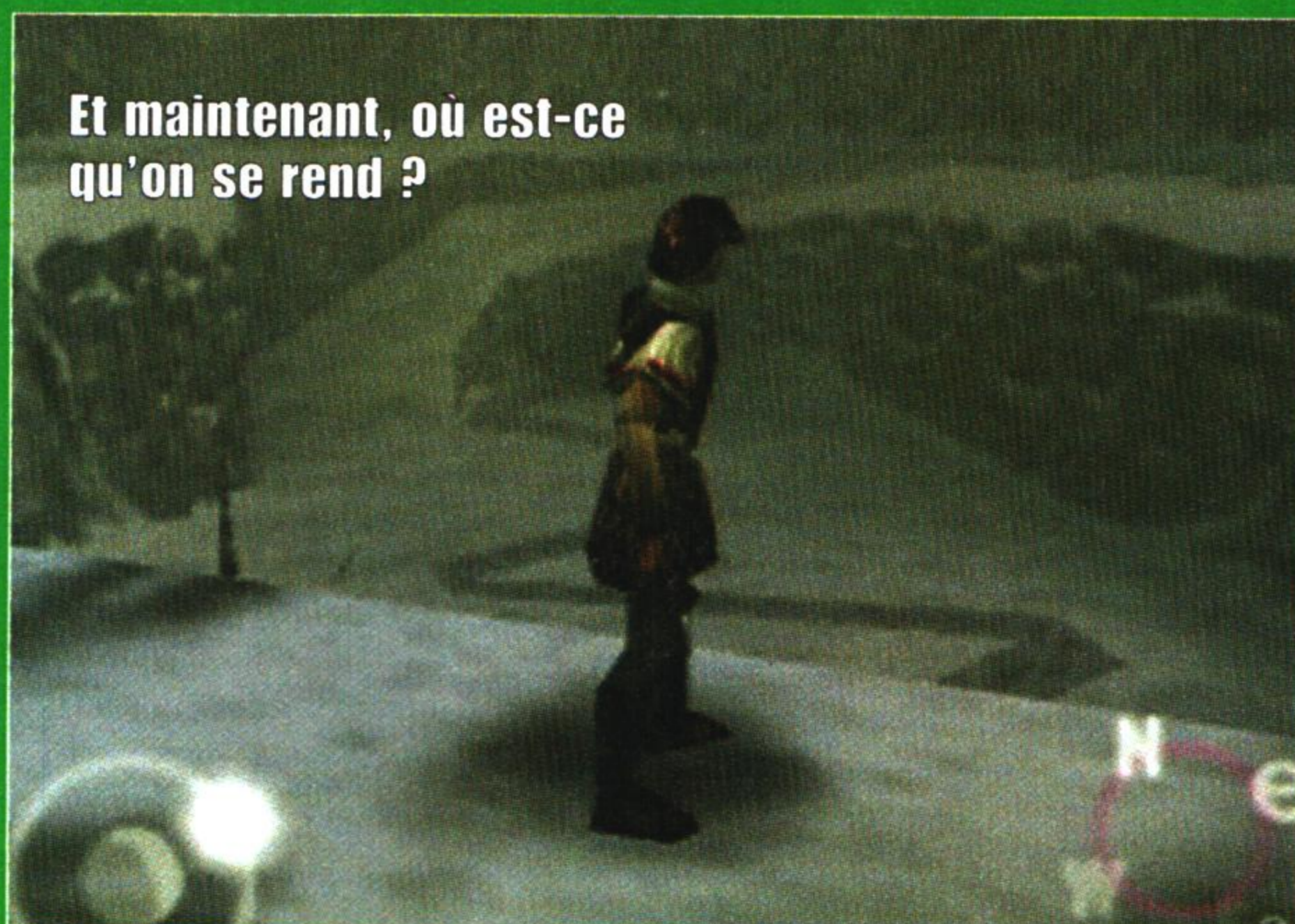
Des coffres sont cachés un peu partout, certains sont même piégés.



Et maintenant, où est-ce qu'on se rend ?

Well, I'm not going back with out him.

Rencontrez des personnes susceptibles de vous donner des informations.



28

Warriors of Might and Magic

PS2 3DO
MAI 2001



YOU SAVED MY LIFE, HUMAN. I AM APOK. FOLLOW ME -- THERE IS SOMETHING I MUST GIVE YOU.

Cet orc, pour vous remercier de l'avoir sauvé, vous donnera un anneau magique.

La série des Might and Magic se voit dotée d'un nouveau volet qui n'a plus grand-chose à voir avec les anciens. C'est un jeu de rôles en 3D dans lequel on incarne un guerrier qui se retrouve enfermé dans des égouts, et qui doit survivre coûte que coûte. Armé, au début, d'un morceau d'os d'une carapace de monstre en guise de bouclier, on trouvera rapidement de quoi se redonner un peu de fierté : épée, armure et bouclier, mais aussi objets magiques sont au programme.

Le personnage peut aussi utiliser de la magie, qu'il apprend en récupérant des livres. Les égouts forment un gigantesque labyrinthe peuplé de monstres (mais aussi d'alliés), et renfermant bon nombre d'énigmes. Les combats sont en temps réel, façon beat-them-all, et pour s'en sortir il vaut mieux maîtriser les déplacements du personnage. Le héros gagnera des niveaux au fil du temps, et on pourra alors augmenter sa vitesse, sa force, son intelligence...



L'écran d'équipement. Un tibia en guise d'arme, ça en dit long sur l'ambiance du jeu.

Cette sorte de slime vert explose en mille morceaux une fois détruite.



On rencontre des morts-vivants, qui ne demandent qu'à retourner dans leur tombe.

Walt Disney's The Jungle Book Groove Party



Il ne faut pas regarder le serpent dans les yeux !

PS2 UBI SOFT

MAI 2001

La mode étant aux jeux de musique, pourquoi la PS2 y échapperait-elle ? Voici donc le premier titre du genre sur cette bécane. Tout commence par une superbe introduction en images de synthèse. On en reste bien scotché à son siège. Refaire complètement des passages de ce grand classique de Disney en images de synthèse, fallait oser ! Le plus fort, c'est que le rendu est excellent. Ensuite, on passe au jeu, en français s'il vous plaît ! Mowgli rencontre divers animaux qui le défient dans des épreuves de danse. Les chansons sont pas mal, certaines en anglais, d'autres en français. Le principe du jeu reste très classique : il faut appuyer au bon moment sur une touche du pad. Dès que les flèches de direction arrivent dans des petits cercles, il faut appuyer. Bon, même si on peut y jouer au pad, pour vraiment tirer partie du jeu, il faut absolument le tapis de Dance !

Si c'est pas mignon tout ça !



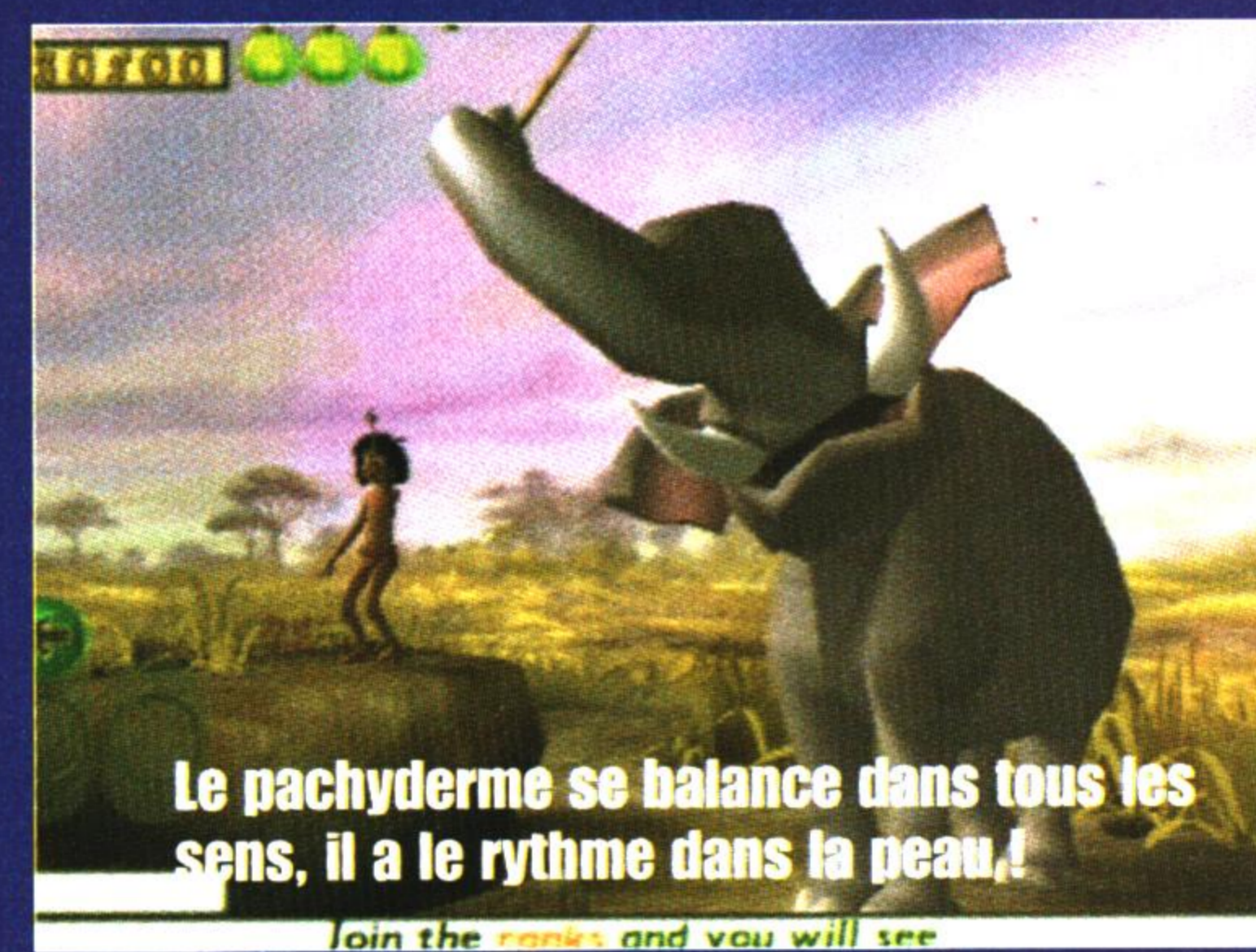
Come on' and clue me what to do

C'est le niveau préféré de Luk, il faut dire qu'il adore faire le singe.

Il y a même une chanson bonus de Lou Bega !



29

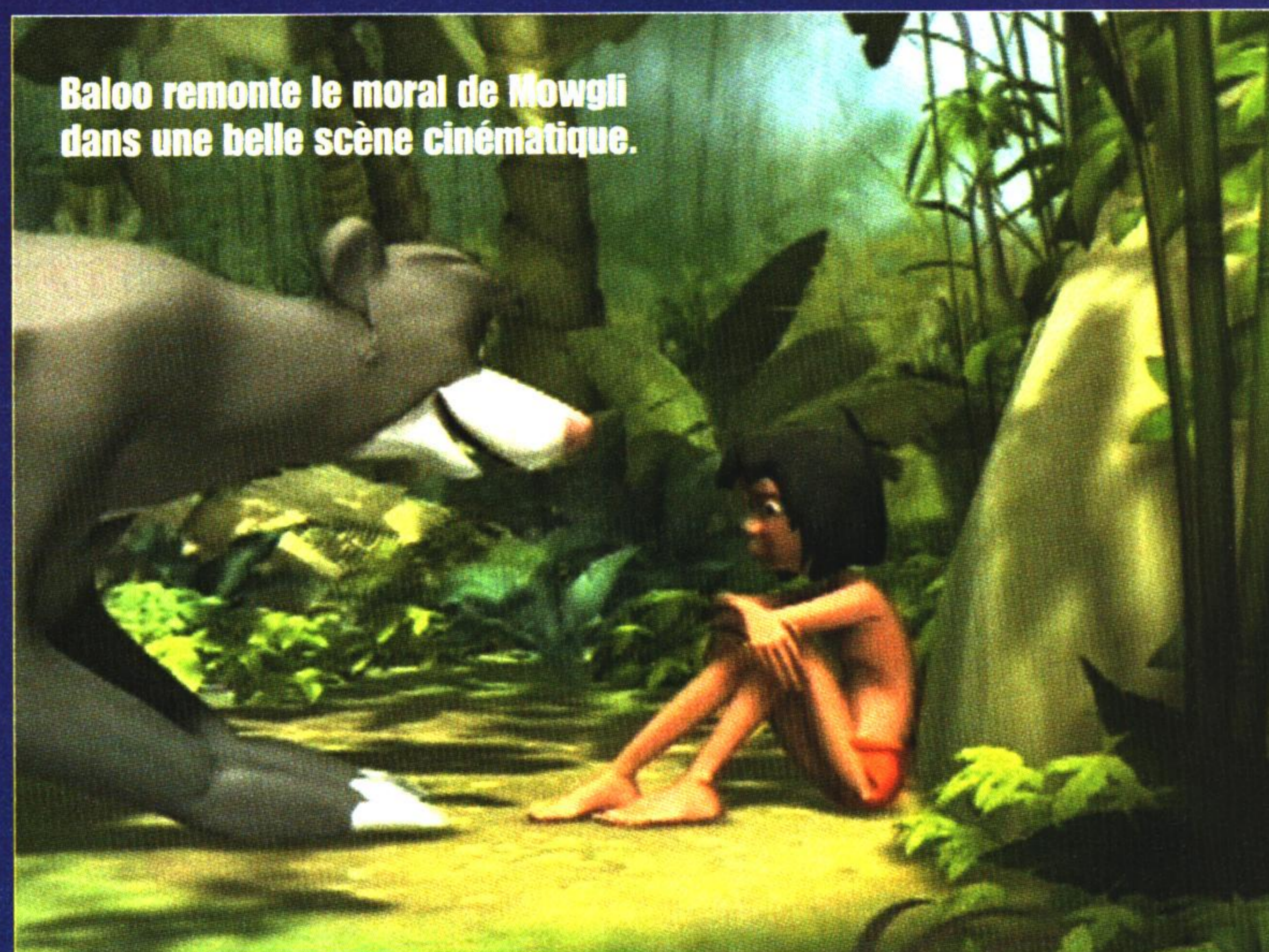


Le pachyderme se balance dans tous les sens, il a le rythme dans la peau !

Join the rinks and you will see

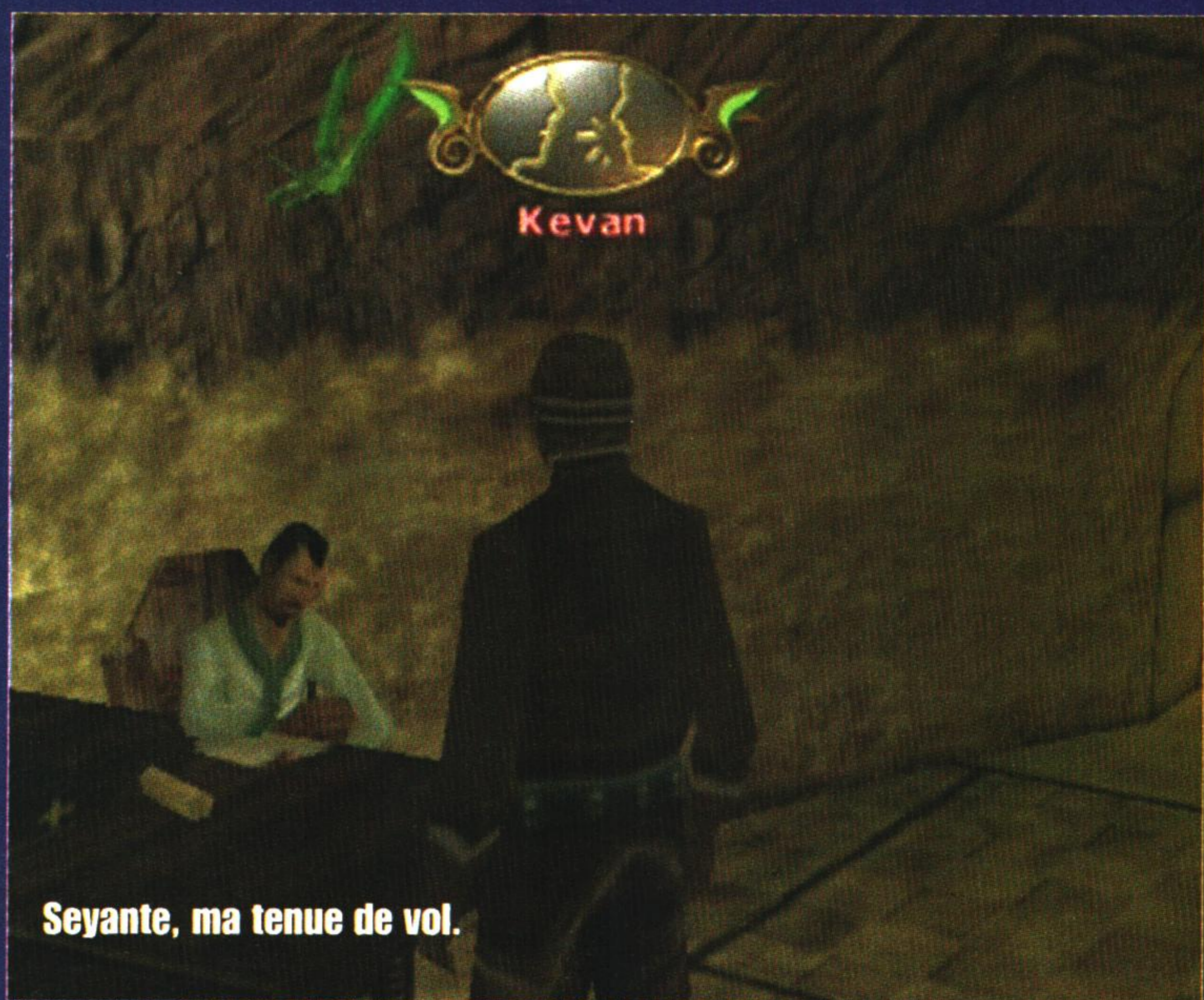


Il y a des bonus pour gagner plus de points.



Baloo remonte le moral de Mowgli dans une belle scène cinématique.

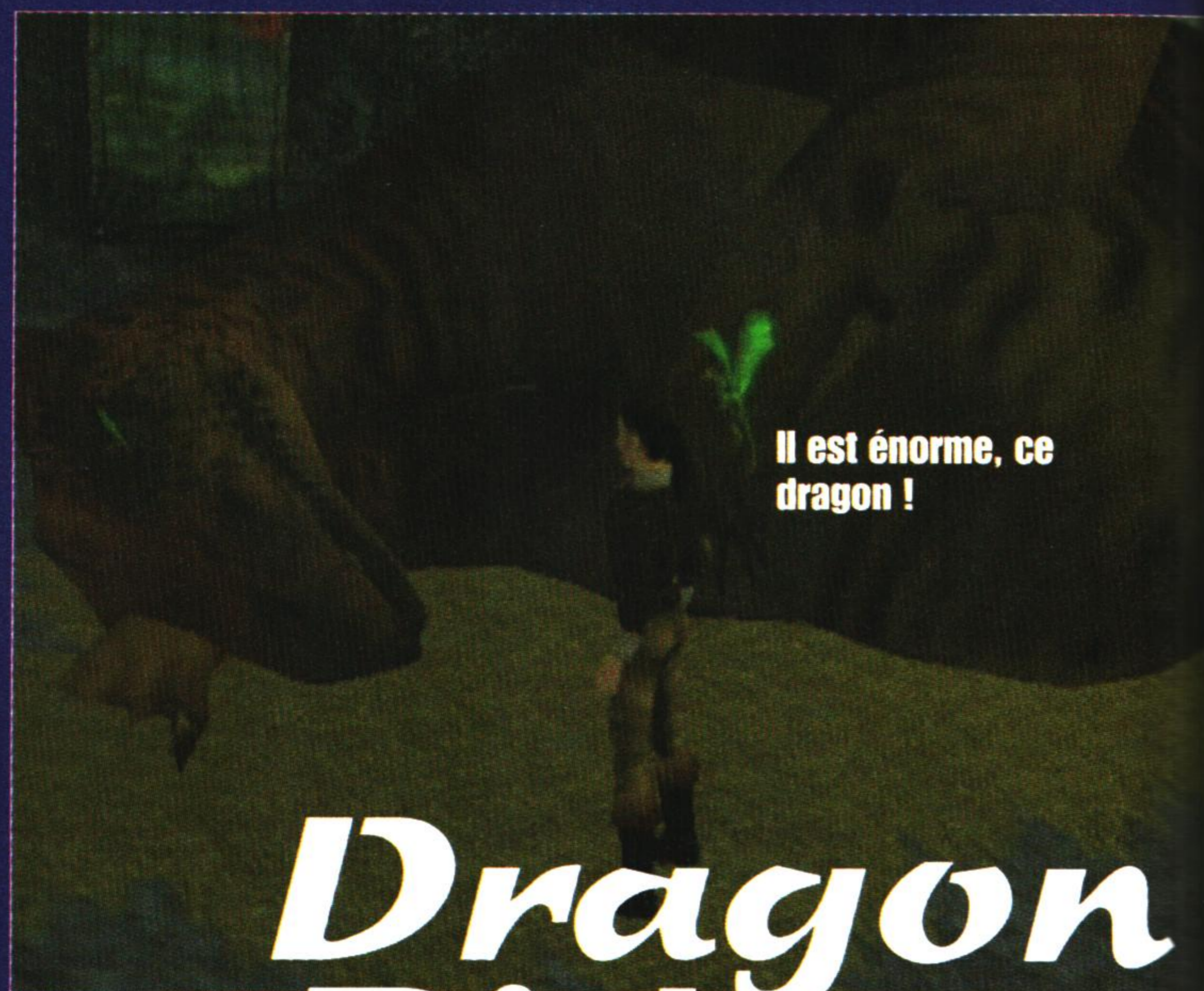
Il ne faut pas se perdre dans la forteresse des chevaliers dragons.



Seyante, ma tenue de vol.



Mon dragon partage avec Luk le goût de la sieste.



Il est énorme, ce dragon !

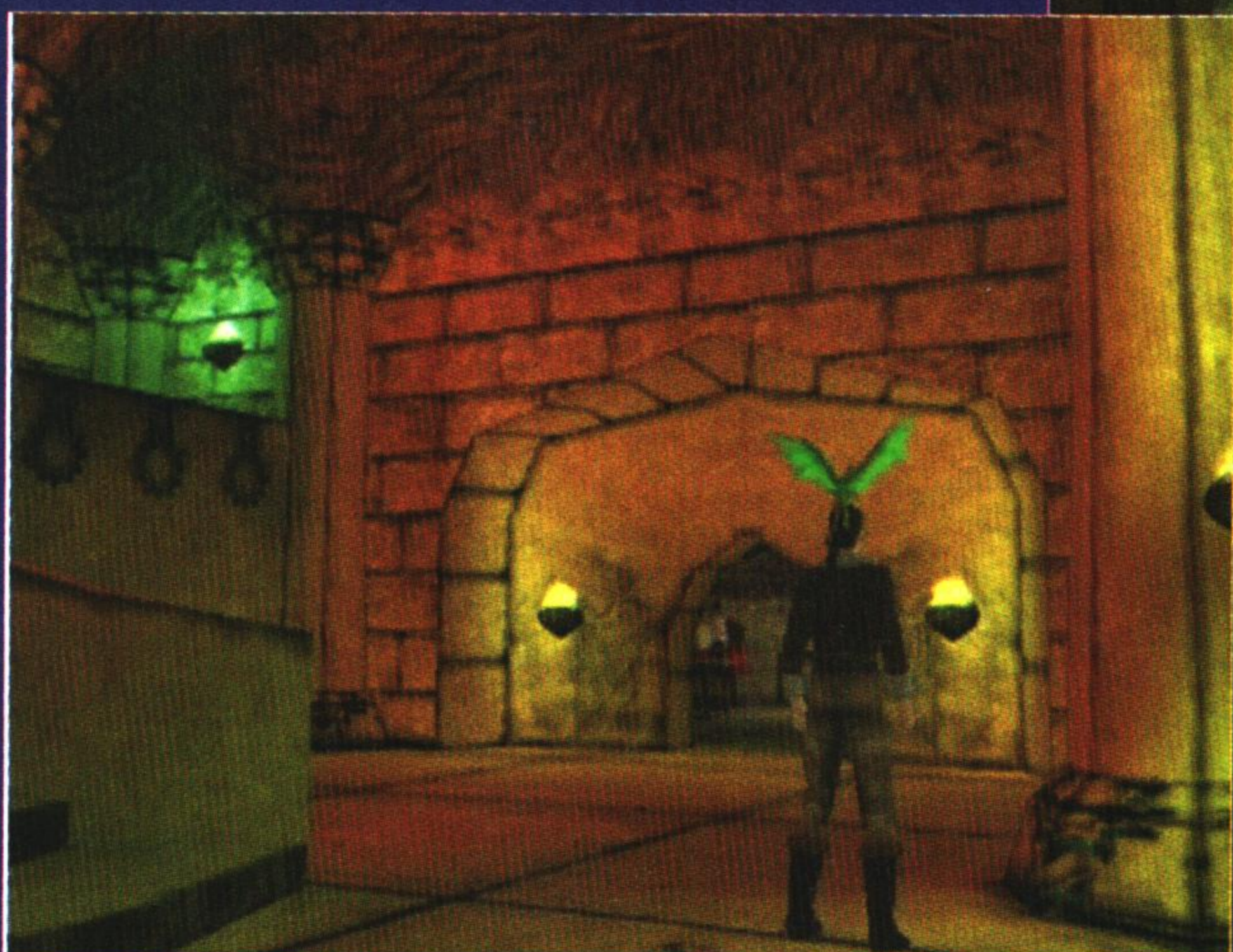
Dragon Rider

UBI SOFT

DC

MAI 2001

Dragon Rider avance, on a pu l'avoir entre les pattes et y jouer. À première vue, on retrouve vraiment l'ambiance de Pern. Ça tombe bien : Neko-Chan, qui est accro aux bouquins, est venue se coller à moi pour profiter de la preview. Ses petits yeux brillaient de plaisir ! Le jeu ressemble, dans sa prise en main, à un Resident Evil-like, avec un mix entre caméra fixe et vraie 3D où l'on peut changer l'angle de vue. Pour ce qui est du jeu lui-même, c'est de l'aventure, et elle est bien bourrée d'énigmes ! Tous les personnages que vous rencontrez sont des bavards impénitents, qui vous proposeront plein de petites quêtes. Cela commence par votre dragon, qui veut que vous lui passiez de l'huile sur le corps ! Ben oui, ça s'entretient, le cuir, non ? Et puis, vous verriez la taille de la gentille bête ! Ça en fait, de la surface à enduire ! Les dialogues sont en anglais, sous-titrés en français, ce qui est particulièrement plaisant quand on sait combien c'est rare sur Dreamcast. Le menu d'options est simple et ergonomique. Dragon Rider s'annonce comme une aventure d'autant plus riche qu'elle prend comme support la saga publiée dans ces livres que Neko-Chan aime tant. Le scénario devrait être à la hauteur.



On dirait Gwen, notre makettiste !

J'ai toujours cette petite bête verte qui me suit !

Ring of Red

PS2 KONAMI

MAI 2001

Ce titre est un wargame, un peu comme Front Mission. On y retrouve de gigantesques méchas. Mais Ring of Red s'enrichit d'un peu d'action, ce qui, dans ce genre de jeu, est plutôt rare. En effet, lorsque vous tirez sur une cible ennemie, votre viseur se déplace et vous devez appuyer sur le bouton au bon moment. Comme dans un jeu de fléchettes ! Plus vous attendez, plus votre viseur devient précis. Mais si, lorsque vous êtes en train d'ajuster votre tir, vous vous faites allumer... vous devez recommencer depuis le début. Tout est une question de timing. D'autant que ces grosses machines prennent leur temps pour chauffer, et que votre cadence de tir est donc assez lente. Parmi les méchas, certains sont plus rapides et puissants dans leur tir ; ils sont, en général, plus lents à se déplacer sur la carte. C'est comme les tanks, plus ils sont blindés, puissants et lourds, moins ils sont rapides... C'est, bien sûr, un jeu au tour par tour ! Vos méchas sont accompagnés par des troupes au sol. Attention à ne pas subir trop de pertes, car on ne peut pas les réparer. En revanche, en prenant certaines villes, on peut récupérer des soldats qui possèdent des coups spéciaux allant du sniper au lance-roquettes (parfois longs à se charger). De même, vos méchas peuvent, eux aussi, apprendre des coups. Au programme : esquive, chargement de munitions rapide... Tout ce beau petit monde gagne des X.P et progresse de niveau au fil des missions.



Je fais passer mes troupes derrière mon mécha, pour qu'elles se « rechargent », et puissent faire un coup spécial.



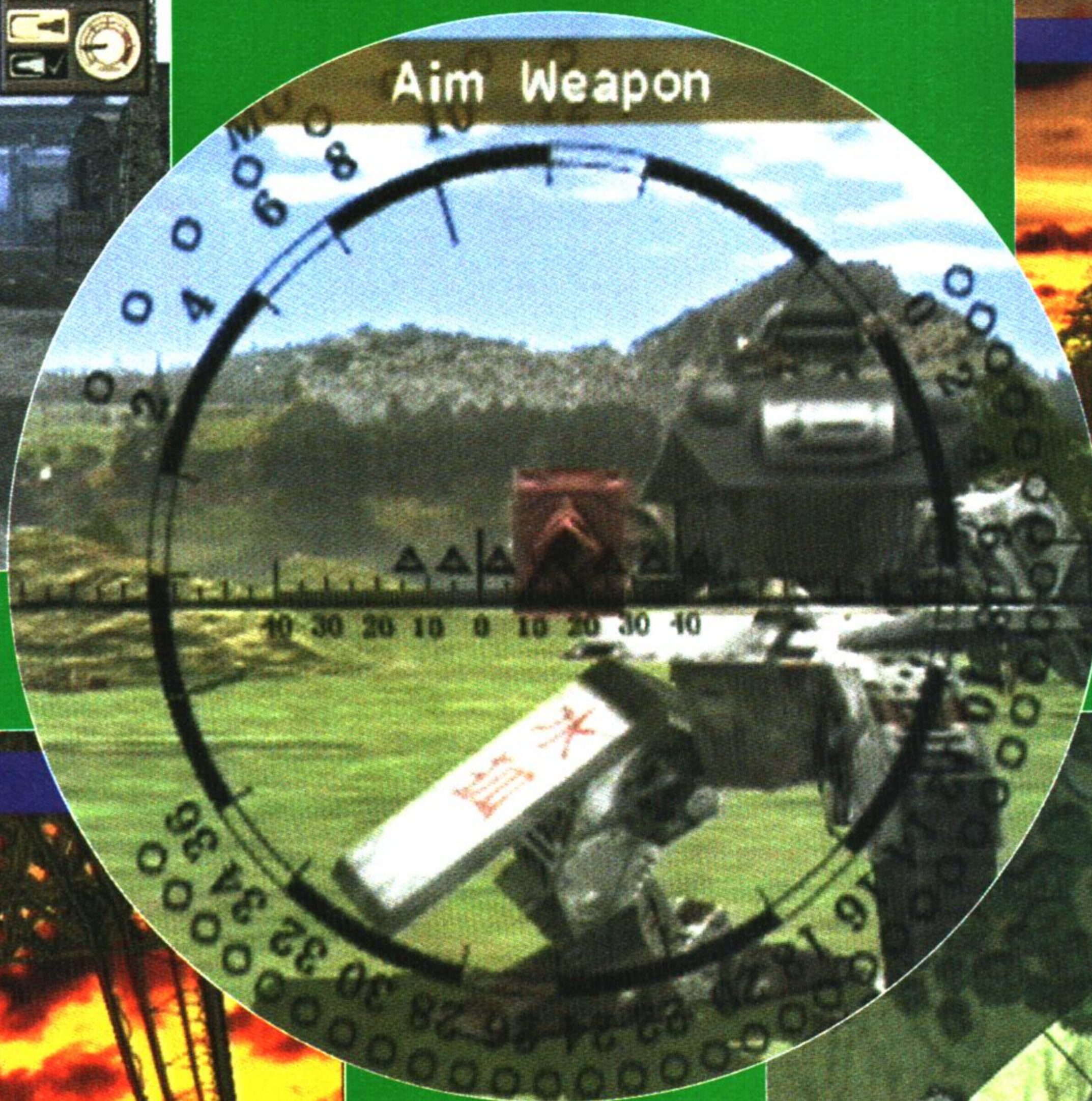
Mes troupes vont utiliser des grenades !



Le pilote vous abreuve de commentaires.



Je vais bientôt pouvoir tirer.



Il faut appuyer au bon moment !



Quel joli coucher de soleil !



Un bon coup de sniper ! Snipe

Dommage pour toi ! Tu es juste dans ma ligne de tir !



On se déplace sur la carte du champ de bataille.

Army Men : Sarge's Heroes 2

PS2 300

MAI 2001

Ces deux sentinelles vont regretter de vous avoir rencontré.



Les petits hommes verts sont de retour, et profitent de l'occasion pour s'attaquer à la PS2. Le principe du jeu est le même que dans le premier volet : on dirige un soldat évoluant sur les champs de bataille, et l'on doit mener à bien les objectifs qui sont donnés à chaque début de mission : protéger un ami, défendre une partie du champ de bataille, empêcher les ennemis de progresser... Les tirs étant incessants, il ne faut pas s'amuser à jouer les héros et foncer au milieu des lignes ennemies, sous peine de mourir en quelques secondes. La stratégie est un point important, et il faut apprendre à se protéger derrière les éléments du décor, sniper pour éliminer les ennemis lointains, et ramper pour éviter les balles perdues. Au début du jeu, on a accès à un centre d'entraînement qui permet de se familiariser avec le maniement du personnage et des armes : très pratique pour ceux qui n'ont pas joué aux premiers épisodes.



Un petit dîner aux chandelles, quel romantisme.



Le fusil à lunette permet d'éliminer les ennemis qui jouent à cache-cache.

Les décors sont superbes, comme cette table remplie d'objets.



32



Certains passages sont piégés, et il faut faire preuve de timing pour progresser.



Un p'tit méchoui entre amis, c'est toujours sympa.

Army Men : Green Rogue

PS2 300

MAI 2001

Tout nouveau dans la série des Army Men, Green Rogue s'apparente plutôt à un jeu de shoot en 3D. On dirige Omega, un soldat surpuissant (type Rambo), et l'on doit percer les lignes ennemies en détruisant tout sur son passage. Heureusement, les armes proposées sont à la hauteur du challenge : fusil d'assaut, bazooka, lance-flammes... Pendant les niveaux, le personnage suit automatiquement un chemin

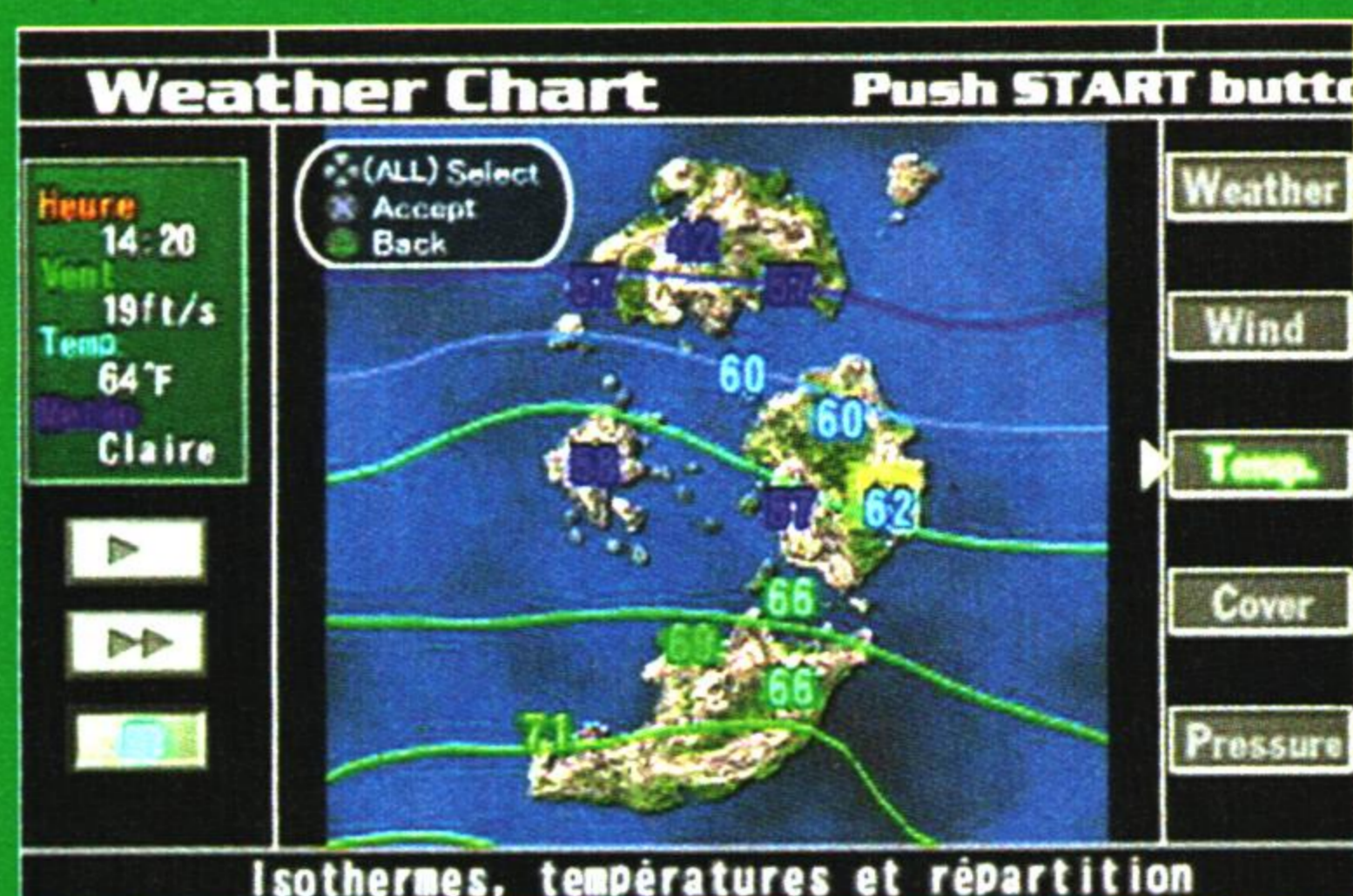
prédéfini. Le scrolling ne s'arrête jamais, et l'on doit apprendre à slalomer entre les tirs ennemis pour survivre. Cela rend l'action encore plus forte, et ne laisse aucune seconde de répit. Parfois, des ennemis morts ou des parties du décor laissent échapper des objets : des armes, bien sûr, mais aussi des trousse de soins, voire, une statuette qui transforme le héros en super-guerrier pendant quelques secondes.



Sky Odyssey

PS2 SONY
MAI 2001

Le prochain jeu aérien de Sony sera une production plutôt originale, puisqu'il s'agit ni plus ni moins d'une simulation de vol, ce qui est plutôt rare sur console. Sans atteindre la complexité d'un simulateur de vol sur PC, Sky Odyssey nous promet déjà un maniement instinctif, et assez réaliste, prenant en compte les conditions météorologiques. La pré-version révèle quelques atouts, mais aussi... des bugs ! Sky Odyssey proposera un mode aventure, où vous devrez remplir des objectifs bien précis (larguer des colis, traverser une tempête, atterrir sur un porte-avions pendant un orage, etc.), et un mode target, avec des épreuves où il faut traverser des cibles dans le ciel. Il y aura aussi une série de figures à effectuer dans le ciel : il vous sera demandé, par exemple, de dessiner un losange ou un cœur en suivant un chemin bien précis et en actionnant des fumigènes. Des appréciations vous seront données en fonction de vos résultats, comme à l'école. Avant certaines missions, il vous sera possible de consulter plusieurs cartes météo indiquant les conditions de vol (la direction du vent, les isothermes, la température et les masses d'air, la couverture nuageuse, etc.) avec des prévisualisations animées, ce qui est plutôt bien. Les avions sont issus de la réalité (F4U Corsair, Bf-109, Stealth Jet...) et seront personnalisables : hélice, roues, verrière, fuselage, moteur, queue, etc. Techniquement, Sky Odyssey proposera des environnements avec des détails graphiques assez marquants, comme des cascades, des forêts, des montagnes gigantesques et des effets visuels prometteurs (souffle du vent, pluie, etc.). Espérons qu'il tiendra toutes ses promesses.



Voici la carte météo.



Un atterrissage sur un train pour se ravitailler... c'est original !



Les décors pourront vous surprendre en s'effondrant sur votre cockpit. De l'action en perspective

33

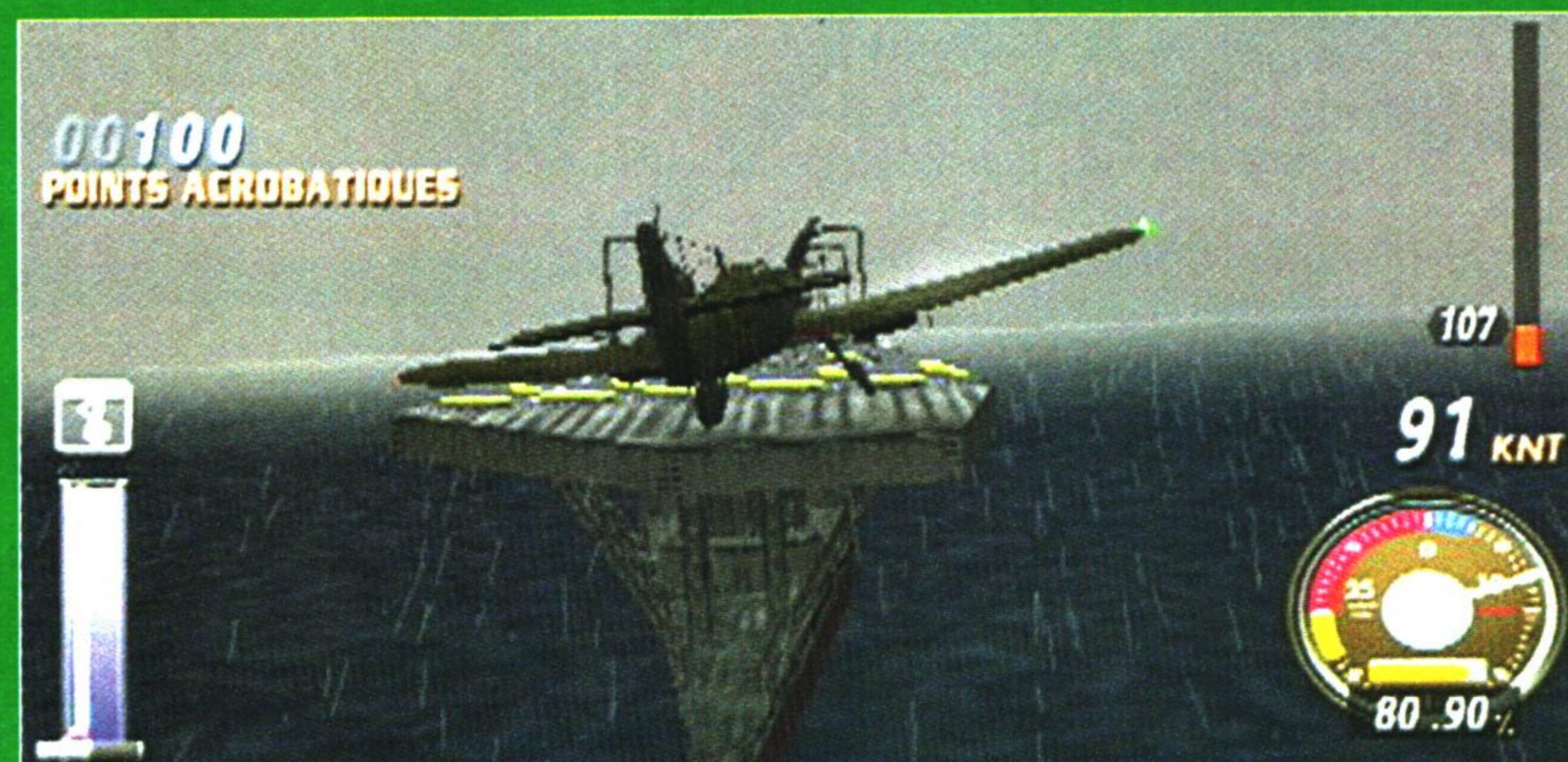
Il y a des épreuves avec des cibles. Plus vous passez au centre, plus vous marquez de points.



Les figures acrobatiques rapportent des points.



Il faut slalomer entre les arbres !

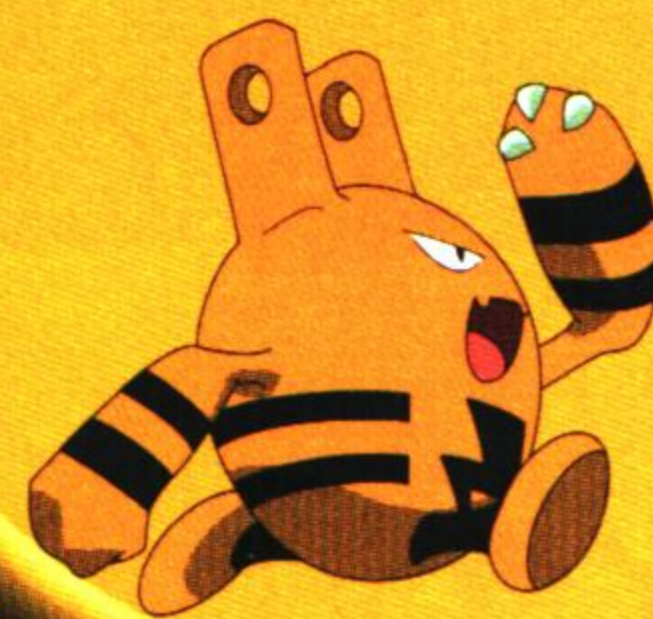


La pluie, le vent, l'orage ne sont pas des conditions faciles pour atterrir sur un porte-avions.

Cela fait des mois que les fans attendaient avec impatience l'arrivée de ces deux nouveaux volets dans notre bon vieux terroir. Voici donc Pikachu et tous ses amis remis en liberté!

Ces deux jeux fonctionnent sur le même principe que les versions Rouge et Bleue. Seuls, les Pokémon varient. Et puis, l'heure a maintenant une importance capitale : on ne verra pas les mêmes Pokémon s'il fait nuit ou jour. Tout ça n'arrange en rien vos affaires, car le nombre de Pokémon à capturer s'est maintenant élevé à 251 (tournez la page pour les voir en photo) ! A part ça, on retrouve toujours les recettes gagnantes des deux premiers opus : la quête de huit badges, des Pokémon sauvages à capturer, des plans machiavéliques façon Team Rocket et des dresseurs en tout genre. D'ailleurs, certains de ces dresseurs pourront désormais vous laisser leur numéro de téléphone pour vous prévenir quand ils seront prêts à vous affronter à nouveau, ou pour vous signaler la présence de certains Pokémon rares. Les jeux vous sensibiliseront davantage aux Pokémon antiques, puisqu'au cours de l'aventure, vous découvrirez des ruines datant de la préhistoire Pokémon, et vous entrapercevrez trois Pokémon légendaires. Vous retrouverez aussi plein d'à-côtés communs aux versions Rouge et Bleue. On peut se procurer à nouveau une bicyclette, des cannes à pêche... Même le nombre de CT (attaques) est identique, alors que deux nouvelles espèces (Noir et Acier) ont vu le jour, ce qui signifie qu'aucune CT spécifique à ces Pokémon n'a été ajoutée. Pour ce qui est des CS (coups spéciaux), vous pourrez toujours voguer sur les flots, couper des touffes d'herbe ou éclairer d'obscures cavernes, mais aussi passer par-dessus des tourbillons d'écume ou remonter les cascades. Sinon, on trouve des personnages qui vous proposent de nouveaux services. On compte ainsi un couple qui gardera vos Pokémon, un artisan qui vous fabriquera des Pokéballs spéciales, ou un photographe qui fera votre portrait avec votre Pokémon favori (une action uniquement possible si vous possédez l'imprimante GB). Et bien sûr, vous pourrez aussi échanger ou faire combattre vos champions contre ceux de vos amis via le câble lien.

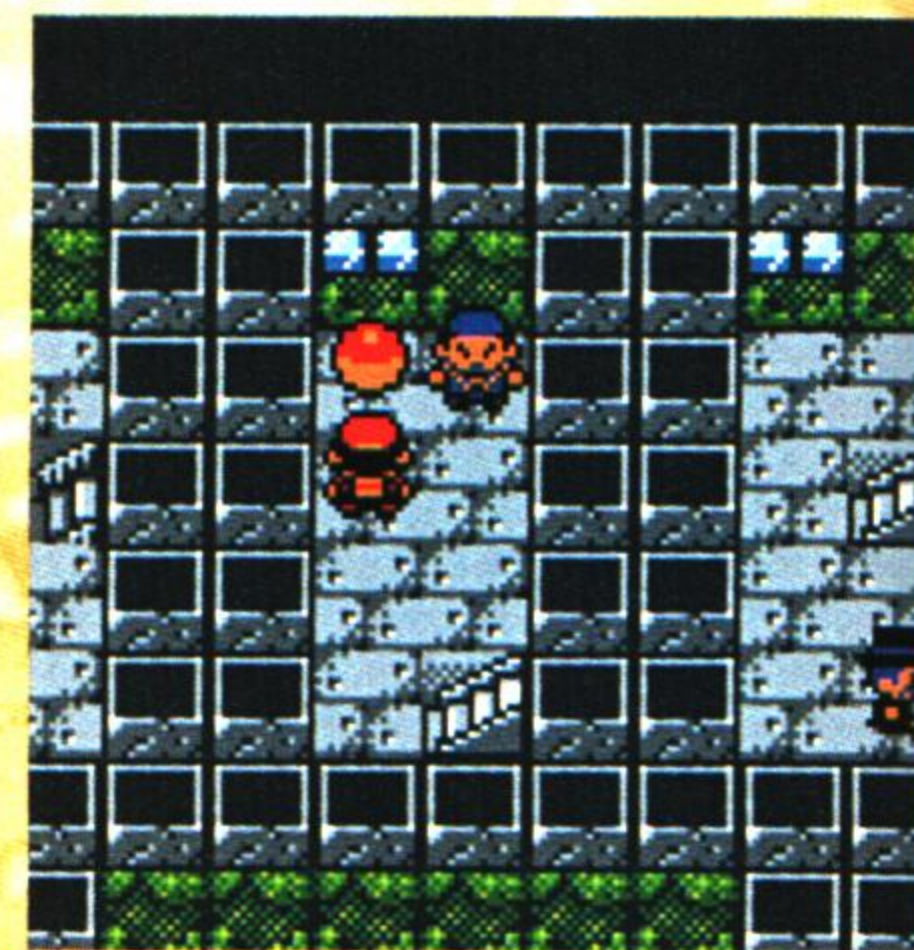
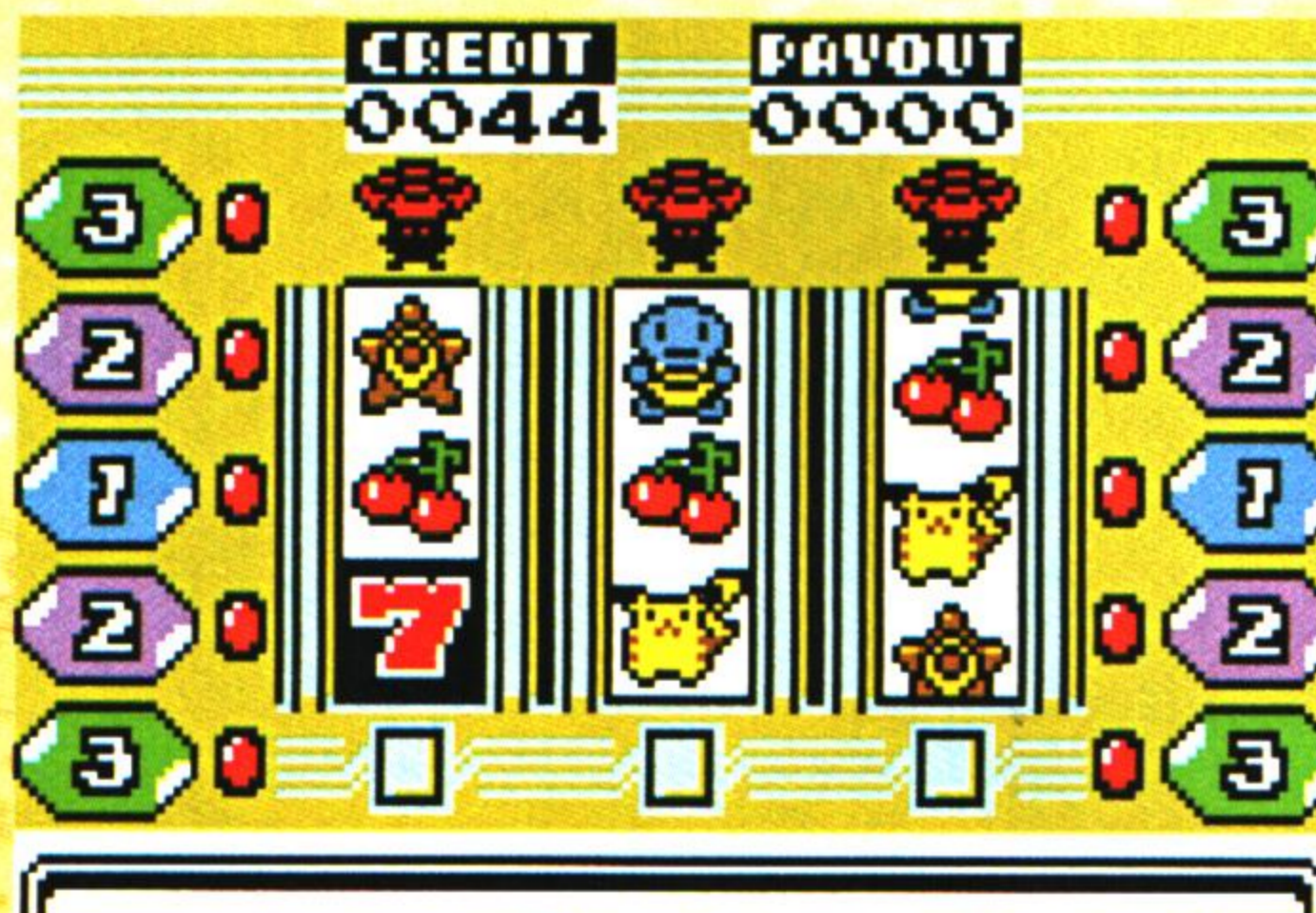
34



Genre: Pokémon
Editeur: Nintendo
Textes/Dialogues:
Français/-
Nombre de joueurs: 1

Pokémon Argent Pokémon Or

Pokémon Argent : ces ruines cachent un très important secret.



Pokémon Or : sur votre chemin, vous trouverez des balles contenant divers objets. Certaines ne sont pas évidentes à récupérer.

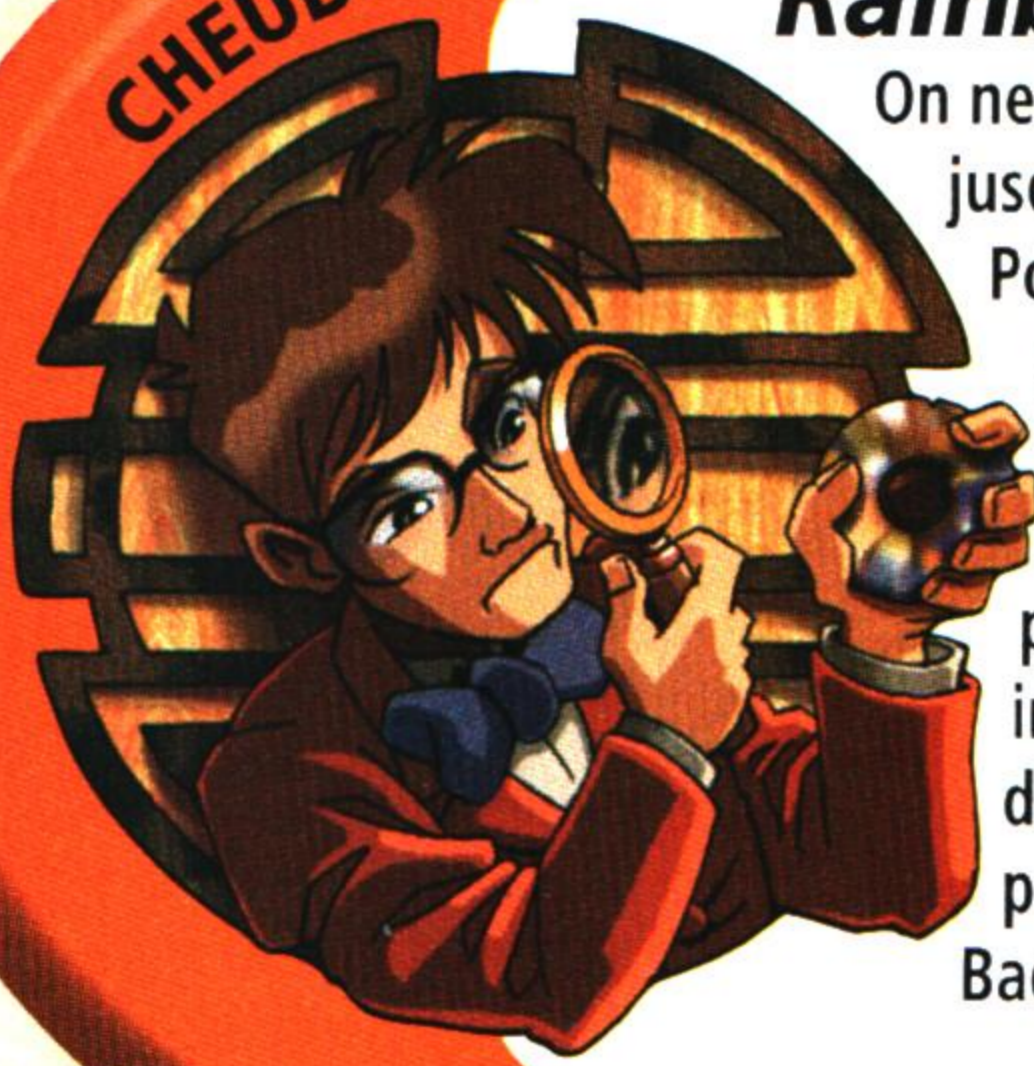
Pokémon Argent : une petite partie de machine à sous qui vous fera gagner des CT.

Pokémon Or : Vous aurez même des démêlés avec la police !



Pokémon Or : grâce au CS Surf, vous pourrez atteindre des lieux auparavant inaccessibles.

CHEUB



Rainbow Warrior

On ne peut pas en vouloir à Nintendo d'exploiter jusqu'à la moelle un filon aussi juteux que les Pokémon, surtout qu'ils répondent à la demande du (très jeune) public.

Franchement, je trouve toujours, en tant que vieux joueur, que le principe manque de profondeur, d'énigmes, et possède donc un intérêt plus que limité. Mais qui sait, si j'avais dix ans, Pokémon serait peut-être mon jeu préféré. Maintenant, à quand un Pokémon's Bad Pokéball Day ?



Graphismes
87%

Ils restent très corrects, même si les combats font parfois vide. Les décors manquent par contre de variété.

Son
75%

Vraiment pas de quoi s'extasier. Un bon conseil : coupez-le !

Maniabilité
89%

Identique aux autres volumes. Pour les habitués, la prise en main se fait toute seule.

Durée de vie
92%

Collecter tous les Pokémon demande pas mal de temps, alors courage.

Intérêt
90%

Ca plaît ou ça plaît pas. Les impatientes seront ravis de retrouver leurs mascottes en action!

UN COUPLE TRES AFFECTUEUX.

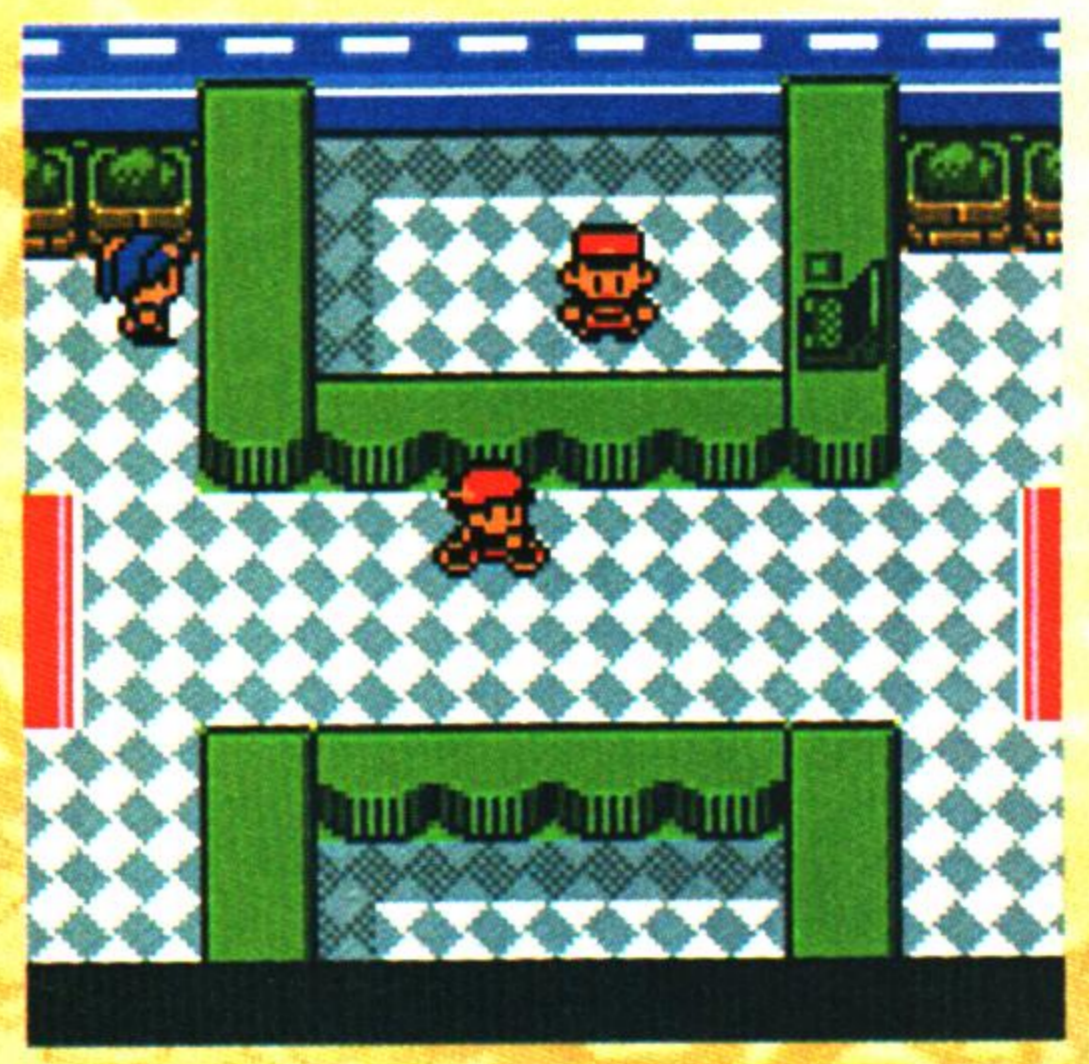
On retiendra surtout dans ce jeu la possibilité de confier deux de ses Pokémon à un couple qui se charge de les élever. Résultat, quand vous retournerez les chercher, non seulement ils auront monté de niveau, mais en plus ils se seront accouplés et auront pondu un œuf. Seul coup dur, vous devrez payer une somme rondelette pour chaque bestiole récupérée. Il ne vous restera plus qu'à attendre pour savoir quel rejeton vous aurez, en espérant ne pas avoir procréé un alien. Mais non, rassurez-vous, quoi qu'il arrive, vous aurez l'un des 251 Pokémon proposés.



Pokémon Argent : ce couple s'occupe très bien de vos Pokémon.



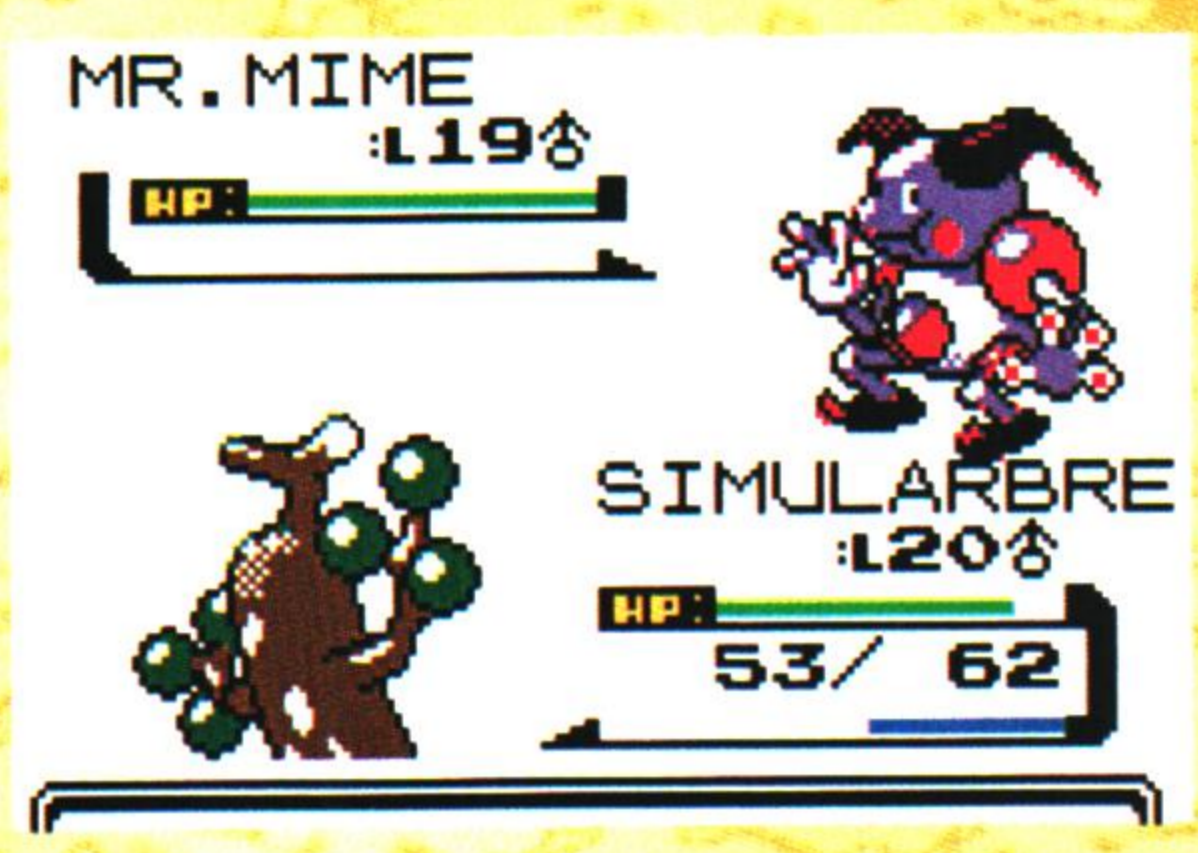
Pokémon Or : c'est ici qu'ils gardent vos protégés.



Pokémon Argent : avec votre bicyclette, vous pourrez parcourir les distances en un temps record.



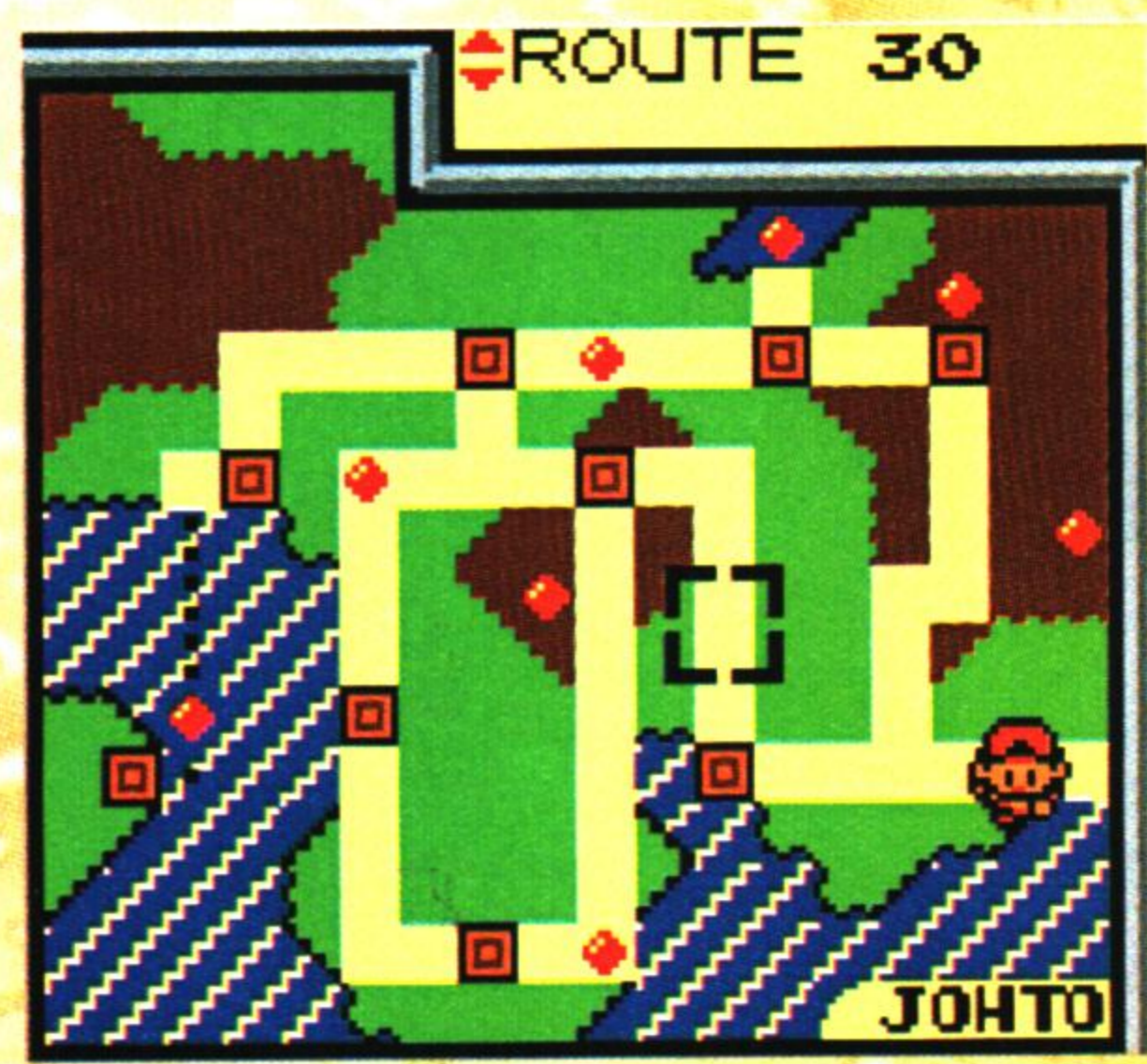
Pokémon Or : vous pourrez aussi capturer des Pokémon en les pêchant.



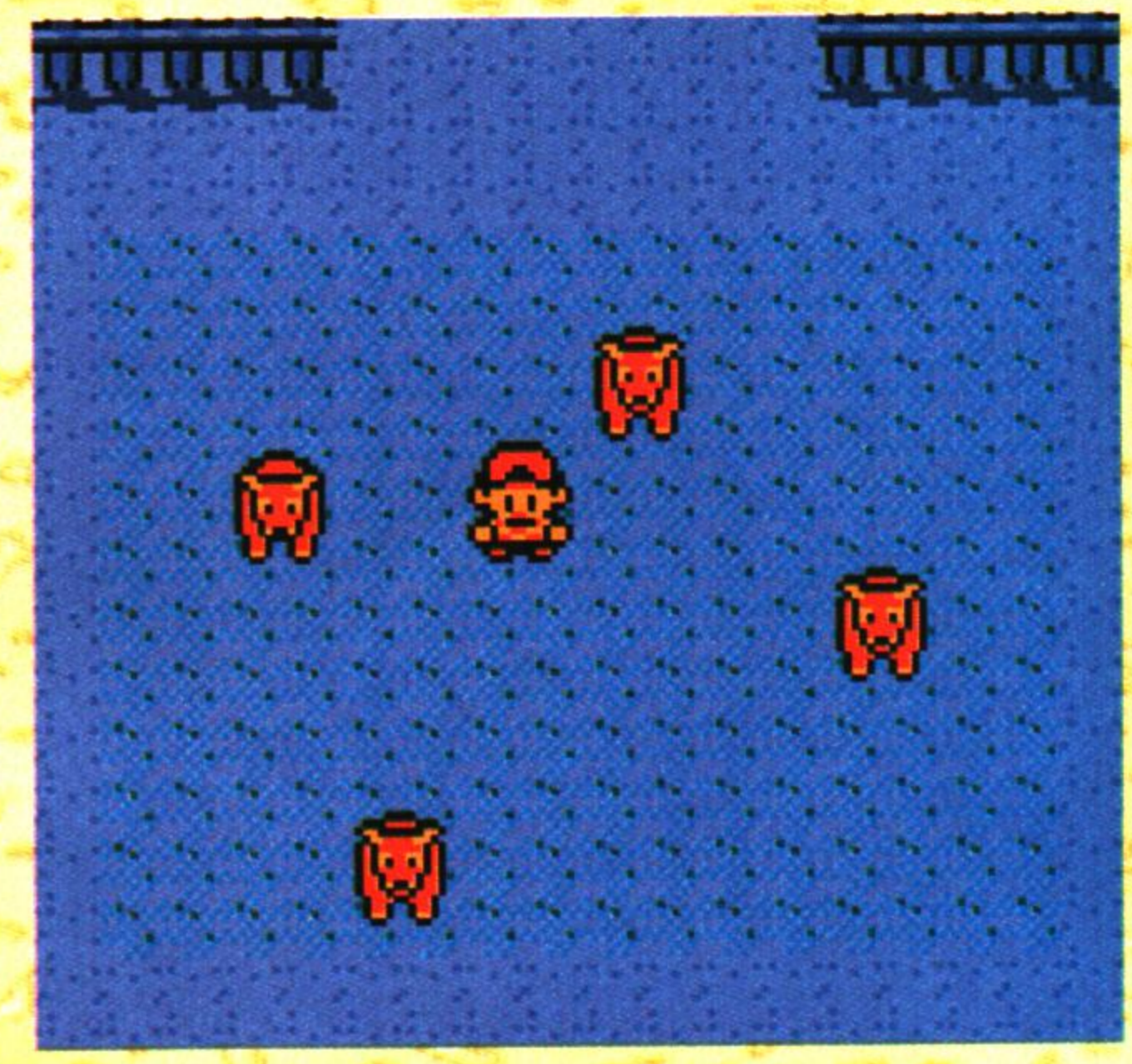
Pokémon Argent : les nouveaux Pokémon contre les anciens. Du beau spectacle en perspective.



Pokémon Or : tous ces Pokémon ont été kidnappés par les membres de la Team Rocket.



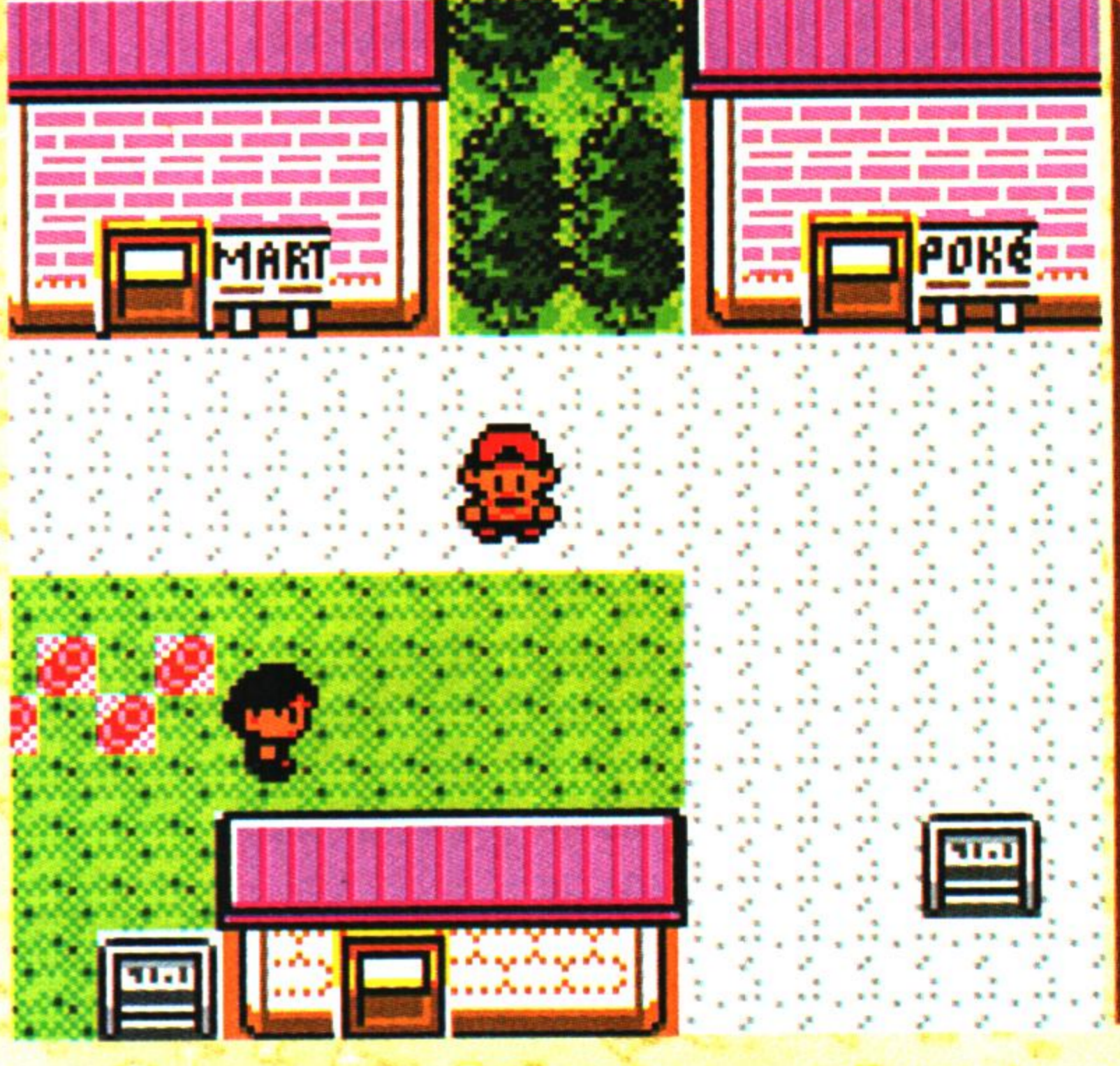
Pokémon Argent : La nouvelle carte du jeu. Elle est reliée à celle des anciennes versions.



Pokémon Argent : ces Pokémon sont malades, et, même de nuit, vous devez leur venir en aide.



35



Pokémon Argent : Voici ce que tout bon village doit avoir, un centre et une boutique Pokémon.

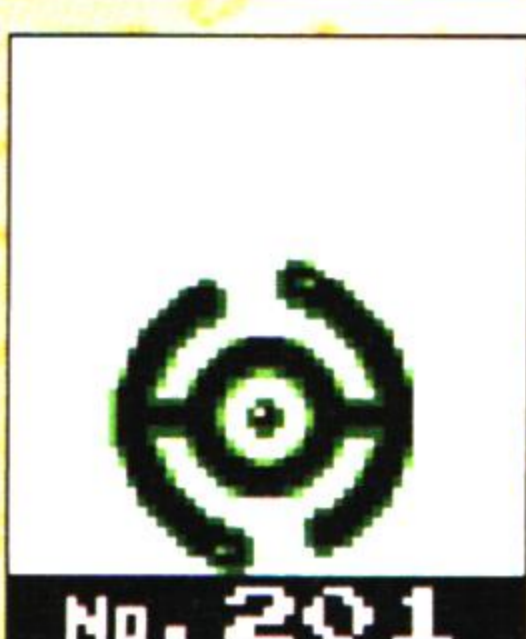
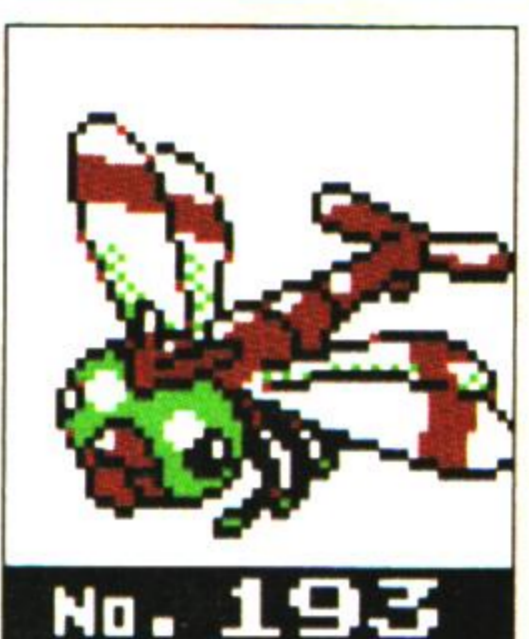
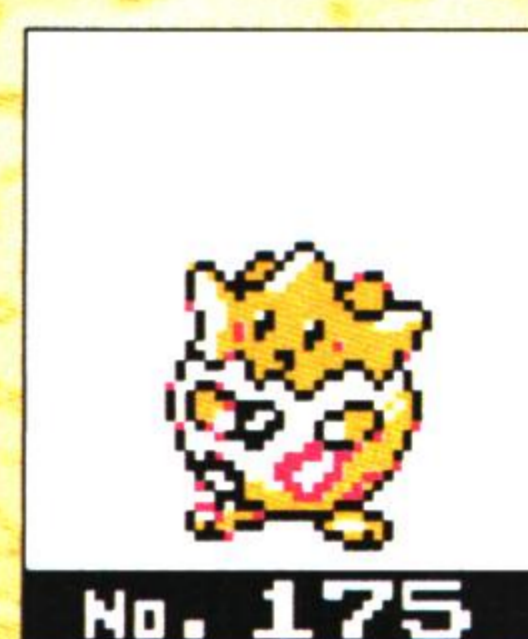
Nouveauté ou remake ?

Malgré les cent Pokémon ajoutés, Nintendo n'arrive pas à véritablement renouveler son produit-phare. Et on commence à s'en lasser. J'aurais aimé des changements, par exemple, dans le déroulement du jeu (pourquoi pas des rollers à la place de la bicyclette). Si, au début, ça peut encore amuser, on retombe inévitablement dans la monotonie. Pour les petites bourses, je leur conseille d'attendre la version Cristal. Cela dit, les petits qui n'y ont jamais joué adoreront...



NINJA







No. 202



No. 203



No. 204



No. 205



No. 206



No. 207



No. 208



No. 209



No. 210



No. 211



No. 212



No. 213



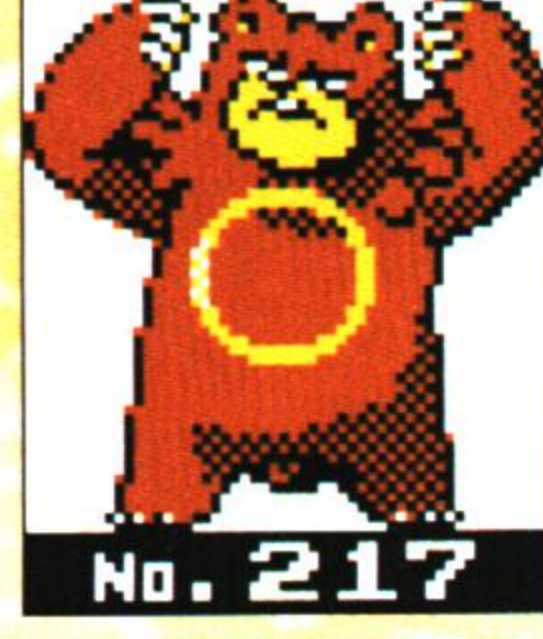
No. 214



No. 215



No. 216



No. 217



No. 218



No. 219



No. 220



No. 221



No. 222



No. 223



No. 224



No. 225



No. 226



No. 227



No. 228



No. 229



No. 230



No. 231



No. 232



No. 233



No. 234



No. 235



No. 236



No. 237



No. 238



No. 239



No. 240



No. 241



No. 242



No. 243



No. 244



No. 245



No. 246



No. 247



No. 248



No. 249



No. 250



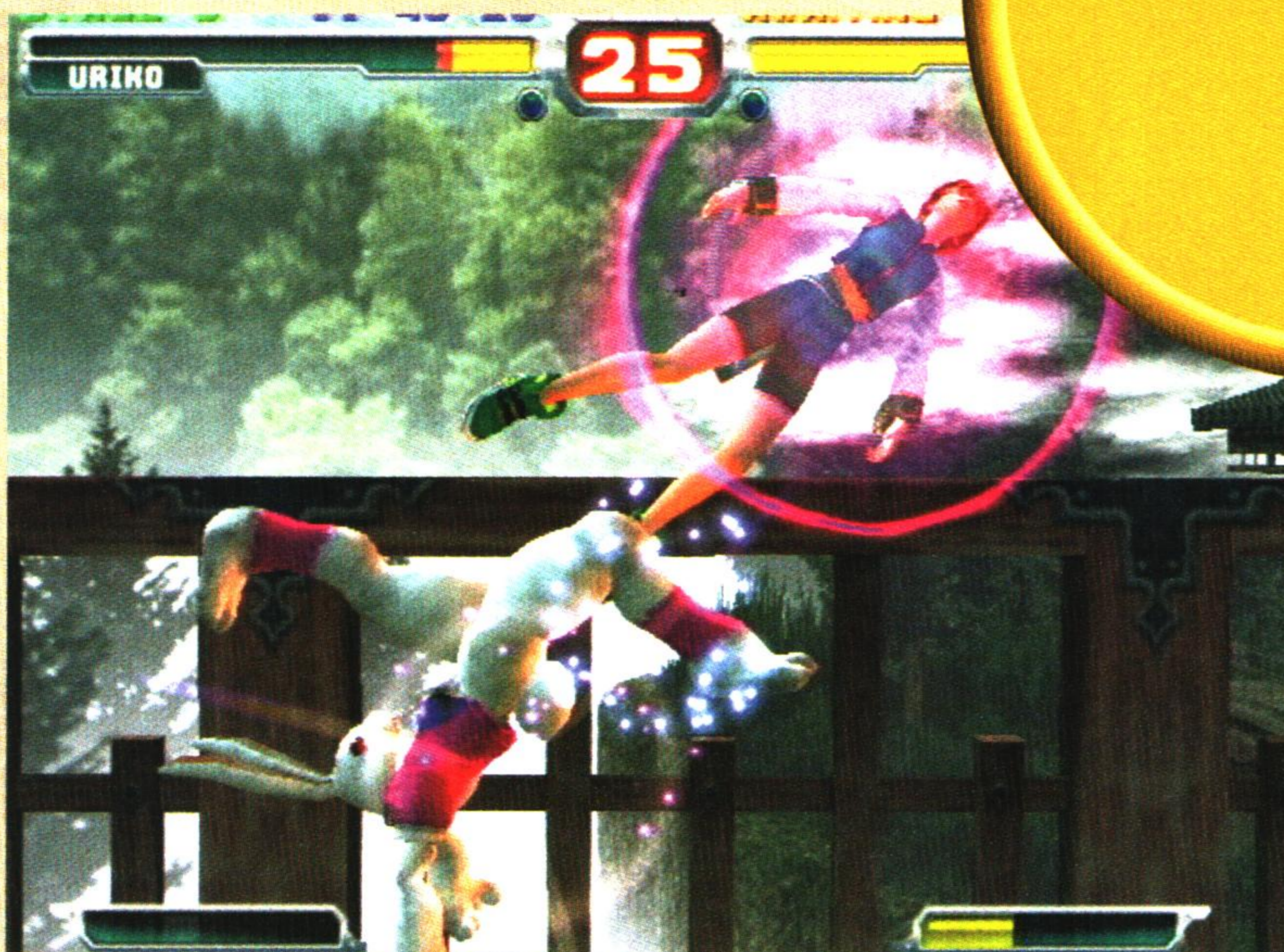
No. 251

Bloody Roar 3

La PlayStation 2 enrichit sa logithèque de jeux de baston avec un nouvel opus de Bloody Roar. Un titre bien connu des joueurs sur PSone pour une particularité singulière : les combattants se transforment en animaux !

38

Bloody Roar 3 est un jeu de baston assez classique. Vous avez accès à douze personnages dès le départ, deux sont cachés. Il n'y a en fait qu'un seul nouveau combattant dans le jeu, ce qui est un peu léger. Bien sûr, tout le monde possède des coups spéciaux et des combos. La lapine et la neko sont toutes les deux capables de sortir des combos très performants. On retrouve un peu le défaut de certains autres jeux de baston, quand l'adversaire est en l'air, on peut le frapper en enchaînant presque à l'infini ! Une barre de power, en bas de l'écran, se charge quand vous donnez ou recevez des coups. Elle peut même se charger deux fois de suite ! Dès qu'elle est remplie une première fois, vous pouvez vous transformer en animal. Vous êtes alors bien plus puissant, et si votre adversaire est encore sous forme humaine, il passera un sale quart d'heure. Lorsque vous vous prenez un coup, votre barre de vie descend ; heureusement, une petite barre bleue marque les points que vous avez perdus et que vous pouvez régénérer ! Par contre, cela fait descendre votre barre de power, qui, lorsqu'elle se vide, vous fait repasser en forme humaine. Si vous attendez que votre barre de power soit chargée deux fois de suite, vous avez deux solutions : vous transformer animal pour faire une fury ou passer en " deuxième transformation ". Pendant une douzaine de secondes, vous devenez une machine à détruire, incroyablement rapide et puissante.



Genre: Baston 3D
Editeur: Hudson
Textes/Dialogues:
Japonais/-
Nombre de joueurs: 2

Un beau coup de pied retourné. Mais, voyons, ce n'est pas un jeu de foot !



Les effets de lumière sont très présents.



C'est ce qui s'appelle manger le bitume.

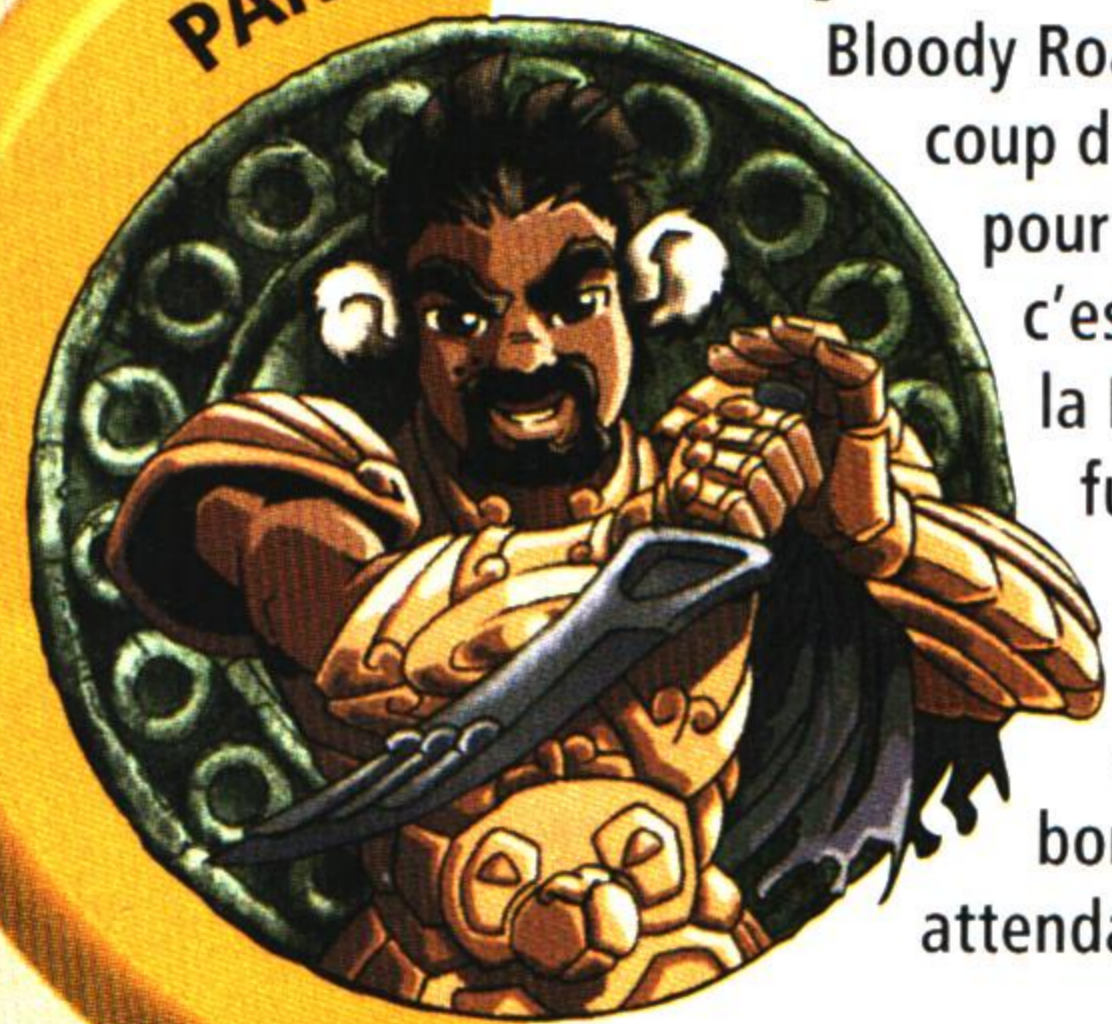


Le dernier boss est relativement agressif.



Un coup spécial plutôt marrant de la neko !

PANDA



Un, deux, trois...

Bloody Roar a son style, on le reconnaît au premier coup d'œil. Il est facile d'accès, mais assez riche pour ne pas tourner en rond. Techniquement, c'est plutôt bien réussi, sans non plus pousser la PS2 dans ses retranchements. C'est un jeu fun qui ne vous décevra pas, mais il ne vous mettra pas une claque non plus. Les mauvaises langues diront, un jeu PS2 supplémentaire... Certes, ce n'est pas une bombe, mais il est fun et vaut le coup. En attendant VF4 ?





Graphismes
85%

Pas mal du tout, mais pour de la PS2 on peut attendre mieux.



Son
82%

Honnête sans plus. Il n'y a que la musique d'intro qui soit vraiment sympa.



Maniabilité
89%

La prise en main est rapide, et les coups spéciaux sortent bien.



Durée de vie
84%

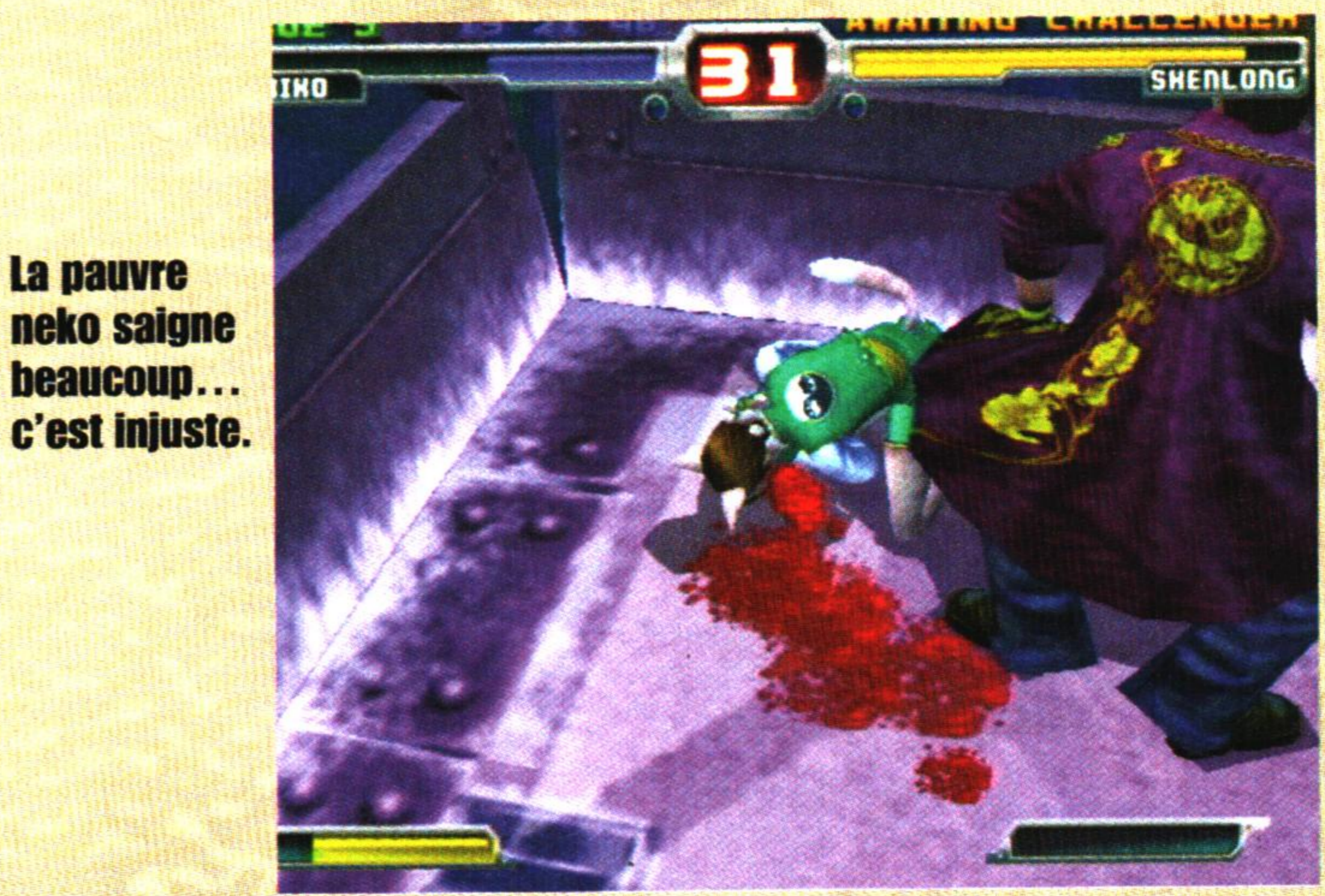
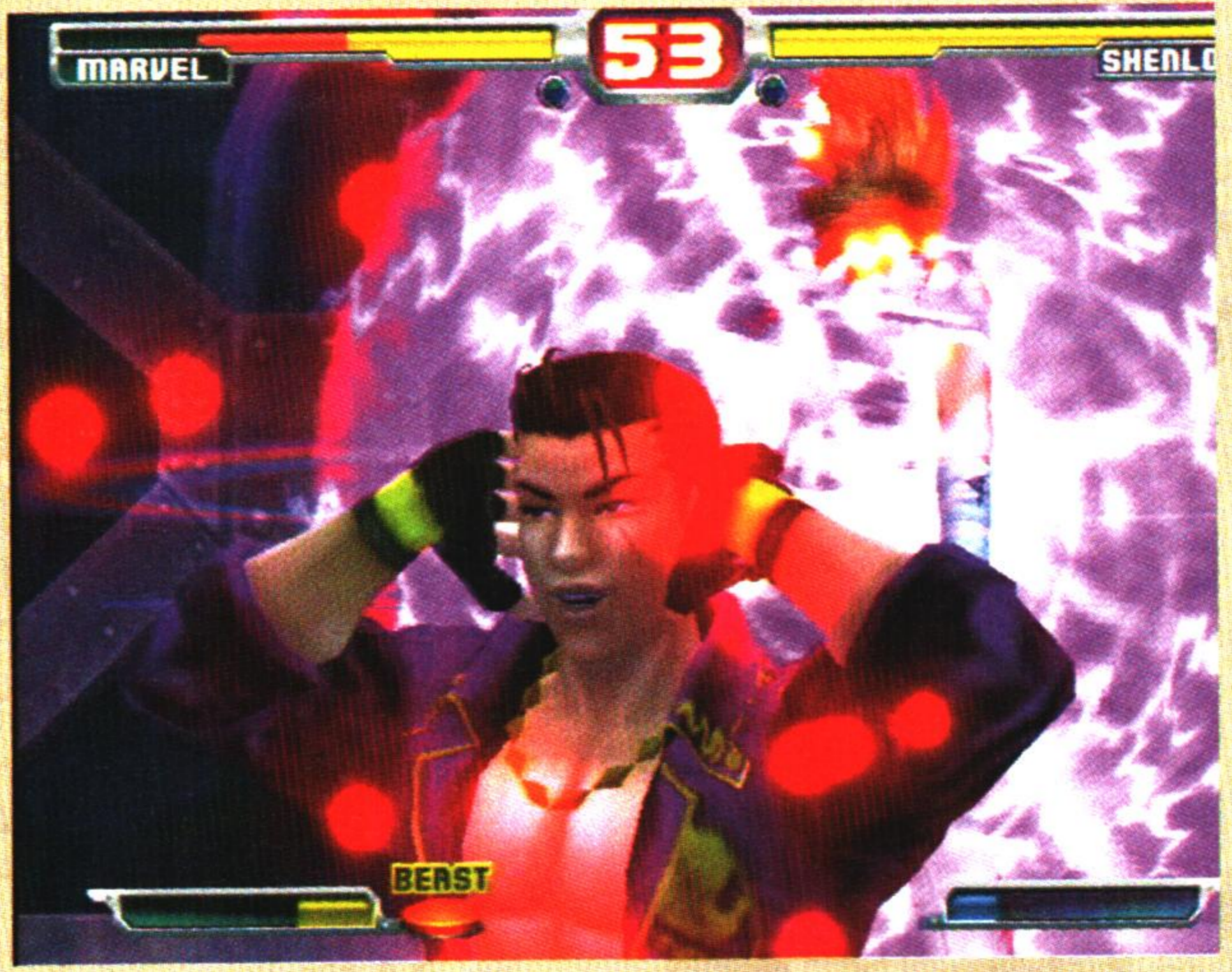
Seul, on le finit assez vite, à plusieurs il tient bien la route.



Intérêt

Un bon petit jeu de baston. Il n'est pas vraiment mieux qu'un DoA 2, mais il possède son ambiance à part.

85%



Pas très sanglant

J'avais bien accroché au premier Bloody Roar sur PSone, mais il faut croire qu'Hudson s'inspire de Capcom. On décline un concept sympa, au lieu de faire des suites qui apportent quelque chose. On se contente de refaire le même jeu en changeant un peu les graphismes... Cela dit, Hudson et Capcom ne sont pas les seuls dans ce cas ! Au final, Bloody Roar 3 est un bon petit jeu, mais si vous avez déjà DoA2, pas la peine de l'acheter. A moins d'être en manque de jeu de baston.



CHEUB



Enfin un nouveau RPG pour PS2. On ne peut pas dire que, sur cette console, ce genre soit vraiment exploité. En attendant Final Fantasy X, c'est donc avec beaucoup d'intérêt que nous y avons joué.

Voilà un jeu qui vous fera voyager non pas dans l'espace, ni le temps, mais dans les êtres humains. Tout commence quand Reis prend possession d'une pierre dans un château à trois tours. Or il semblerait que les dieux voient d'un très mauvais œil cet acte profanateur. En effet, quelque temps après, on le retrouve corps (inerte) et âme séparés dans un monastère. Nabi, un petit personnage bien étrange, lui révélera que pour se réincarner dans son corps, Reis devra racheter son rime. Vous voilà donc parti à la recherche de personnes toutes tristounettes qui sont aptes à vous servir de corps d'emprunt. Quand Reis est dans son état d'âme errante, il a le pouvoir de passer à travers les portes en bois (l'effet visuel est très réussi) et d'entendre les pensées des gens. Ces compétences se révéleront utiles pour trouver votre hôte. Ces hôtes sont variés et ont des soucis différents : un jeune garçon qui dit avoir vu un chat avec de longues oreilles et que l'on traite de menteur, un gros costaud qui a perdu confiance en lui... Il arrivera que vous possédiez plusieurs fois le même personnage ou que des missions s'entrecroisent. Mais vous ne pourrez sortir d'un corps d'emprunt qu'une fois le problème résolu. Ces quêtes sont l'essence même du jeu, faisant parfois passer les combats au second plan. En effet, même si vous débutez dans un donjon, ces derniers se feront plus rares par la suite. Certaines quêtes vous feront rencontrer des monstres, mais il faudra attendre la huitième pour vous voir pourfendre un boss digne de ce nom. Vous pourrez combattre à bras-le-corps ou utiliser la magie. Celle-ci n'est praticable que si vous disposez d'amulettes dans lesquelles vous aurez au préalable incrusté des pierres magiques. Vous pourrez aussi esquiver les attaques de vos adversaires, diminuant ainsi le nombre de points de dégâts reçus de 20 à 300. Ce qui n'est pas négligeable, vu que les points de sauvegarde sont rares et que vous ne regagnerez toute votre énergie qu'en changeant de corps. On reprochera à ce jeu une aire de déplacement trop restreinte, mais qui permet au moins d'avoir la caméra constamment braquée sur le héros.

40

Comme dans tout RPG, on retrouve des coffres un peu partout.



Tsugunai

Genre: RPG
Editeur: Sony
Textes/Dialogues:
Japonais
Nombre de joueurs: 1



Les effets lumineux sont assez jolis.



【五角形の石】がはめられている。取りますか？

取る
やめる



ナビ
「どうだ、乗り移った気分は？」

Nabi sur sa caisse vous explique les rudiments pour prendre le corps de quelqu'un.

En inspectant cette pierre dans le pilier, vous déclencherez quelque chose.



Un coup critique. Aucun monstre n'y résiste.

NINJA



Ame damnée, âme perdue

On peut compter sur le bout des doigts le nombre de RPG sur PS2, alors on a tendance à se jeter sur chaque nouveauté. Ce jeu n'est pas le meilleur ; ce n'est pas non plus le pire. En fait, l'action passant aussi par les dialogues, il sera difficile pour ceux qui ne connaissent pas le japonais de l'apprécier. Il leur faudra au moins attendre la version américaine, car on n'achètera pas le jeu pour les combats un peu fades.





Graphismes
80%

Pour de la PS2, on attend mieux. Les personnages sont raides mais bien proportionnés.



Son
92%

Des musiques très agréables avec une touche lyrique. Un pur moment de poésie dans ce monde de brutes.



Maniabilité
89%

La caméra qui suit votre personnage sans changer de plan facilite grandement les déplacements.



Durée de vie
89%

Plusieurs dizaines de missions qui vous prendront plus ou moins de temps.



Intérêt

82%

Le principe du jeu, prendre possession du corps d'un autre, est amusant. Il aurait pu être mieux exploité.



L'eau est vraiment claire et limpide. Une petite tête ?

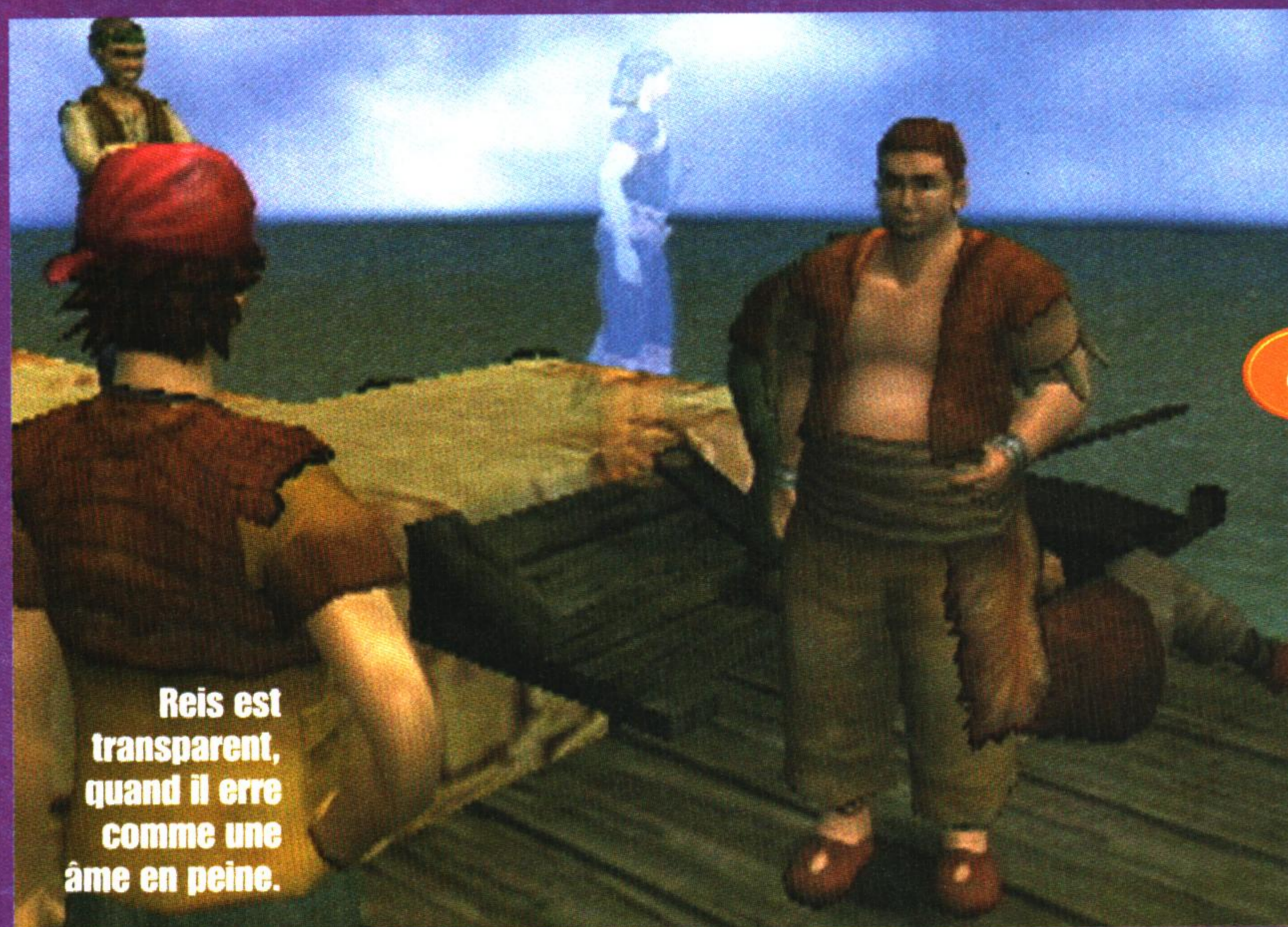


Dans un donjon, vous voyez les monstres arriver et vous pouvez les éviter.



Seul un enfant peut emprunter ce passage. Coup de chance, vous en êtes un.

Ces moinillons vous vendent des pierres magiques qui orneront vos amulettes.



Reis est transparent, quand il erre comme une âme en peine.

41

LES PARADES

C'est un élément important si vous ne voulez pas voir votre barre de vie chuter rapidement à zéro. Quatre manières de riposter existent : deux parades qui diminuent les points de dégâts, une esquive qui permet aussi d'éviter d'être empoisonné et une riposte qui, même si perdez plus de vie, vous donne la satisfaction de fourrer un bon coup de tatane à l'adversaire. Certaines défenses puiseront dans votre barre d'énergie, diminuant votre chance de porter un coup critique ; d'autres l'augmenteront. Vous ne réussirez une défense que si vous appuyez sur le bouton au bon moment.



Une simple parade peut changer la tournure d'un combat.

Avec la riposte, vous infligez une centaine de points de dégâts à votre adversaire.



Mouais, bof...

Bon, Tsugunai pourra sans doute faire plaisir aux fans de RPG qui sont complètement en manque, mais... il n'est pas très bien réalisé, assez fade, bref c'est vraiment un tout petit jeu. Même si l'idée de changer de corps est plutôt sympa, cela ne suffit pas. Un jeu très moyen, qui n'est pas vraiment digne de la PS2. Orphen (pour les novices) ou Dark Cloud s'avèreront de bien meilleurs investissements.



PANDA





Genre: Simulation de foot
 Editeur: Konami
 Textes/Dialogues:
 Français/-
 Nombre de joueurs: 1-4

ISS Pro Evolution 2

A défaut de trouver des grands jeux de foot sur PS2, c'est vers sa petite sœur qu'il faut se tourner. Après un ISS Pro Evolution fabuleux, Konami en remet une petite couche, pour la plus grande satisfaction des joueurs. Encore une bombe ?



Ce joueur est blessé, il faut le remplacer.



Et un de moins !

42



C'est la bataille au milieu de terrain pour la possession de la balle.



Zidane fait une passe en profondeur à Henry, un classique dont on se lasse pas.

En matière de simulation de football, la suprématie de ISS n'est plus à prouver. Aussi bien sur Nintendo 64 que sur PlayStation, ISS a su s'imposer au fil des numéros comme un hit indispensable. ISS Pro Evolution est ainsi apparu l'année dernière comme le point culminant de la série. Sa suite (logique, marketing oblige), fait plutôt figure d'une version ISS Pro 1.2 que de véritable suite. Peu de nouveautés. Seuls les joueurs européens (pourquoi seulement eux ?) ont leur vrai nom ; adieu Zidern, Hanry et Owan. Les bruitages ont également changé et l'on entend enfin des bruits de ballon qui ressemblent à quelque chose. Le gameplay est, quant à lui, absolument identique, sauf en ce qui concerne les lobes où la maniabilité a un peu changé. Notons également que l'on cadre plus facilement ses frappes. La seule véritable nouveauté est que les joueurs peuvent être blessés au cours du match, ce qui n'est pas trop problématique, puisqu'ils se ressemblent presque tous. Ajoutons à cela que le mode Master League (coupe d'Europe des clubs) a pris un peu plus d'importance et l'on comprendra que d'un point de vue nouveauté, le bilan d'ISS Pro 2 est assez maigre. Reste que le jeu en lui-même est toujours aussi bon et aussi bien fait. On se croirait parfois devant une

retransmission télé, tant l'animation des joueurs et leurs réactions ont été soignées. Simulation oblige, il faut construire ses actions et penser de manière footballistique pour arriver à ses fins. Pas question, en effet, de traverser tout le terrain avec un joueur, ou de marquer des buts de manière surnaturelle. Les fans d'arcade risquent, au début, de prendre quelques raclées. On retrouve bien entendu tous les modes de jeu déjà présents dans le premier numéro : Coupe d'Europe, Coupe du Monde, Coupe d'Afrique, Ligue internationale etc. Ce qui assure au joueur solitaire qui veut tous les finir de nombreuses heures de bonheur. Dans l'ensemble, cet ISS Pro 2 est un excellent jeu, qui ravira tous les amateurs de foot qui ne possèdent pas le volet précédent.



Shootez dans le tas jaune, il y en a bien un qui la reprendra.



LANDOV

ISS bis
 Ce nouvel ISS Pro Evolution est sans doute le meilleur jeu de foot de la PS. Il est beau, maniable et surtout très complet. Ici, pas question de marquer un but depuis les vestiaires ou de dribbler sept joueurs tranquillement. Non, ISS est une simulation dans le bon sens du terme, il faut construire ses actions. Bref, c'est un jeu de foot, un vrai. Seule réticence : si, comme moi, vous possédez le premier numéro vous pouvez vous passer de cette suite.





Graphismes
94%

Les joueurs sont très bien modélisés.



Son
90%

Les bruitages sont meilleurs qu'avant et ressemblent enfin à quelque chose.



Maniabilité
94%

La prise en main est excellente, on fait ce qu'on veut avec le ballon.



Durée de vie
95%

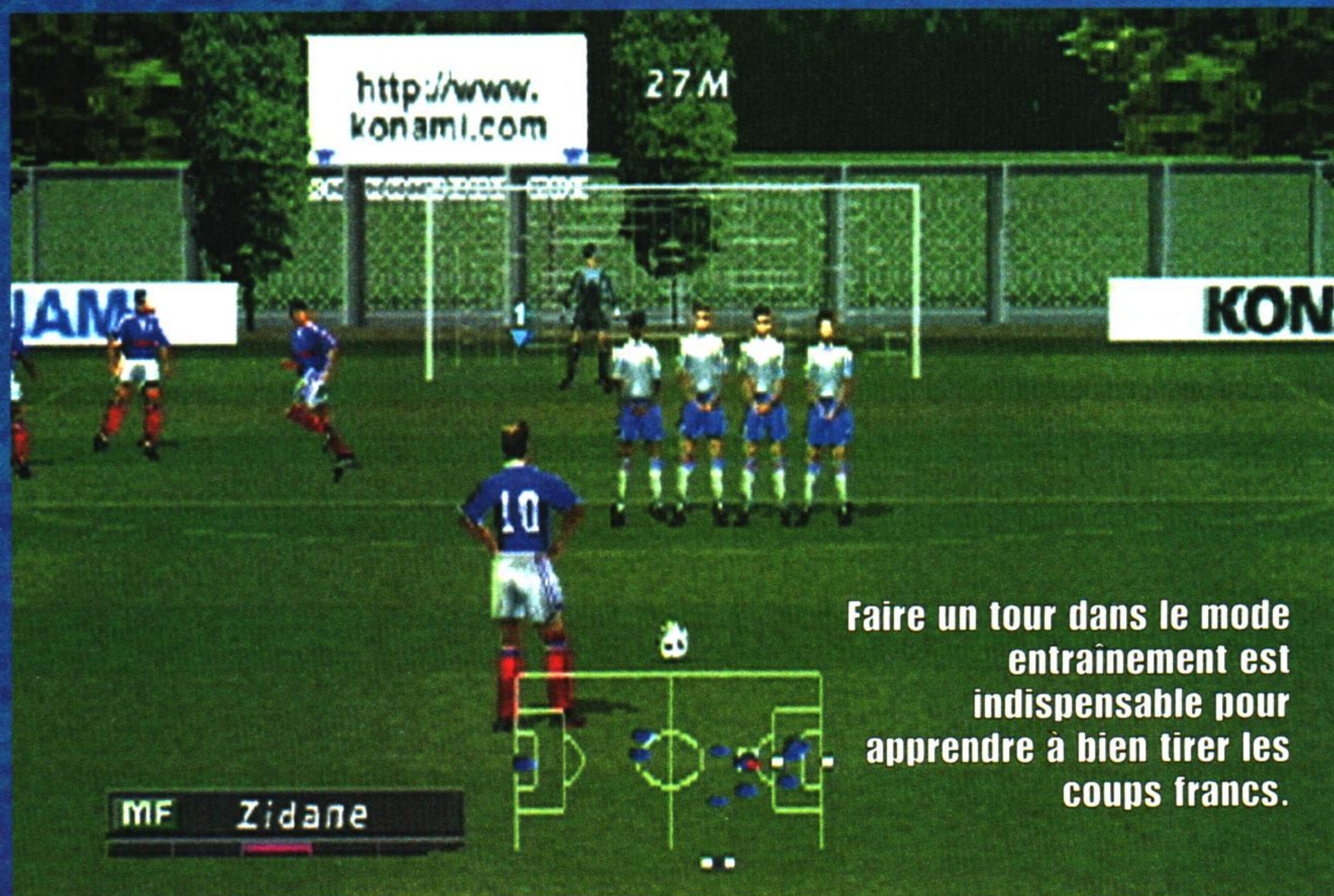
On n'est pas près de s'en lasser.



Intérêt

93%

Si vous ne possédez aucun jeu de foot, ruez-vous sur celui-ci qui est le meilleur du genre.



Faire un tour dans le mode entraînement est indispensable pour apprendre à bien tirer les coups francs.

DES DÉTAILS QUI ÉNERVENT

Il faut croire que les développeurs de Konami n'ont pas suivi le classement mondial pour établir la puissance des équipes.

Le nouveau numéro 1 se nomme désormais les Pays-Bas, collé de près par le Brésil. Derrière, la France, l'Espagne, l'Angleterre, l'Allemagne, la Croatie et la République Tchèque sont mises au même niveau.

Autre détail énervant, les joueurs ont été inégalement soignés. En effet, si Roberto Carlos et Ronaldo traversent toujours le terrain en cinq secondes, Anelka et Henry ne sont pas plus rapides qu'un défenseur moyen. Des détails, certes, mais qui agaceront plus d'un joueur (français).



Contre-pied parfait.



Le gardien ne peut que regarder la ballon le passer et finir sa course au fond des filets.



Roberto Carlos est tellement rapide dans le jeu que c'en est presque ridicule.

Champion du monde

Il n'y a pas à dire, cet ISS a des qualités indéniables. Il possède un solide collectif et ne néglige pas ses fondamentaux! Bon plus sérieusement, ce qui est dommage, c'est qu'il n'y ait pas beaucoup de nouveautés, c'est plus un relookage, dépolvérisage, qu'un vrai nouveau volet. Mais bon, c'est pour moi le meilleur jeu de foot sur cette console, donc on ne va pas être trop pointilleux! Je retourne mettre une patée à Landov, qui est une vraie passoire!



Même s'il ne révolutionne pas le genre, le dernier jeu de basket de Konami pourra cependant satisfaire les amateurs de simulation.

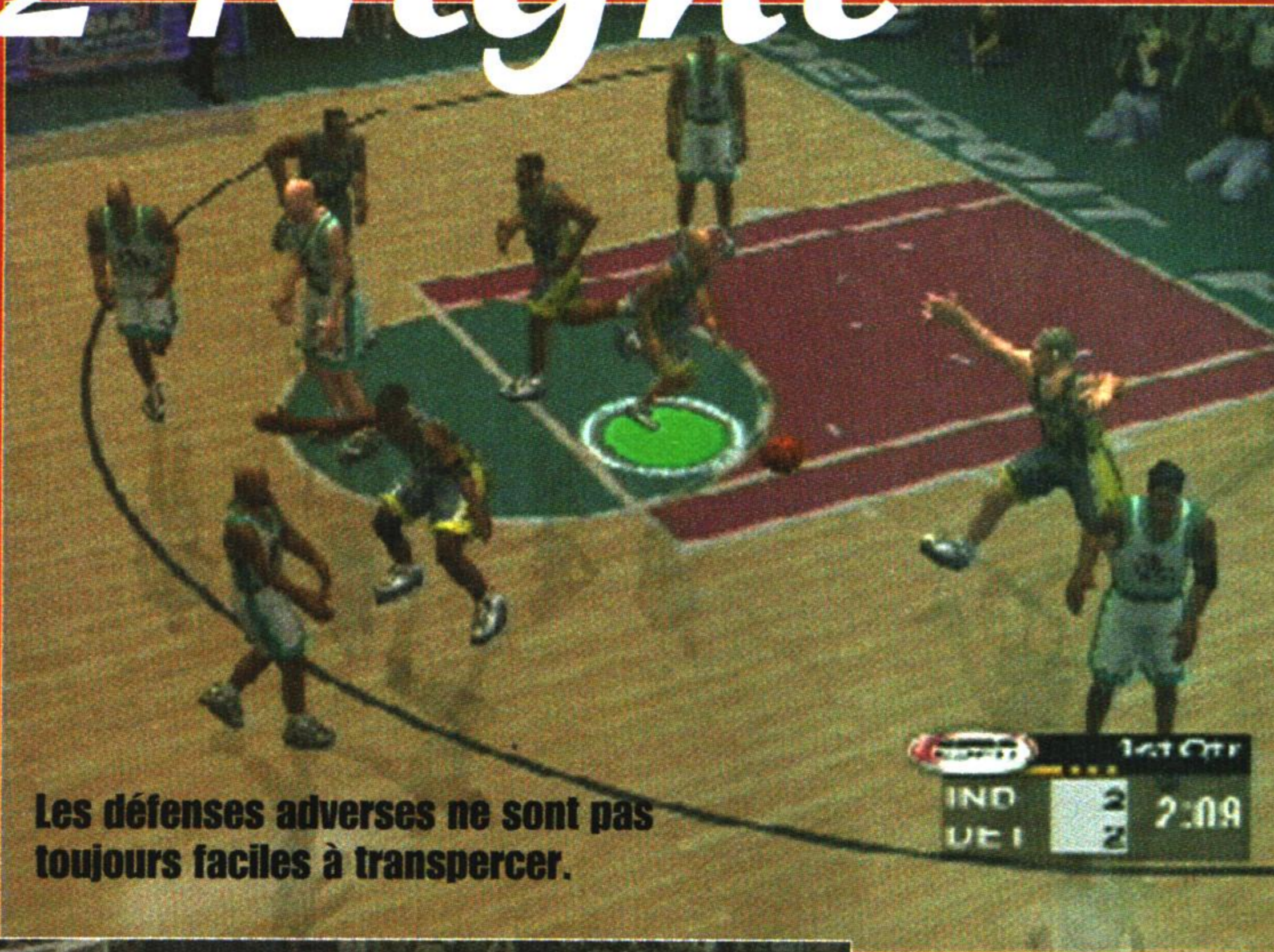
Contrairement à NBA Jam ou à NBA Hoopz, NBA 2 Night se présente sous la forme d'une simulation, tout en restant accessible à un large public. Les parties s'effectuent plus lentement que dans un jeu d'arcade ; on peut recourir à des blocages de ballon et de basketteurs ou à des feintes. Les tactiques de jeu sont relativement poussées. Ainsi, les configurations de stratégie se modifient en temps réel : à tout moment pendant le match, selon que vous avez le ballon ou non, vous pouvez adopter une position offensive ou défensive. C'est très simple : en appuyant sur R1, vous ouvrez une fenêtre d'icônes, et vous sélectionnez la tactique adéquate.

De même, les boutons sont configurés différemment, selon le camp qui a le ballon. Vous jouerez plusieurs matchs avant de vous habituer à ce maniement, plus difficile que dans NBA Hoopz, par exemple... La réalisation, sans être exceptionnelle, est correcte. Malgré des couleurs fadasses, l'ensemble graphique (persos, terrains, etc.) est assez réaliste, avec des reflets sur le parquet et des visages de basketteurs plutôt sympas. Les mouvements sont convaincants, les réactions et les postures de joueurs sont vraiment jolies. NBA 2 Night ne propose que trois modes de jeu, exhibition, season et playoffs, ce qui est peu. Le dernier jeu de Konami est un titre plutôt moyen, mais qui possède quelques bons atouts, propres à plaire aux joueurs accros à la simulation.

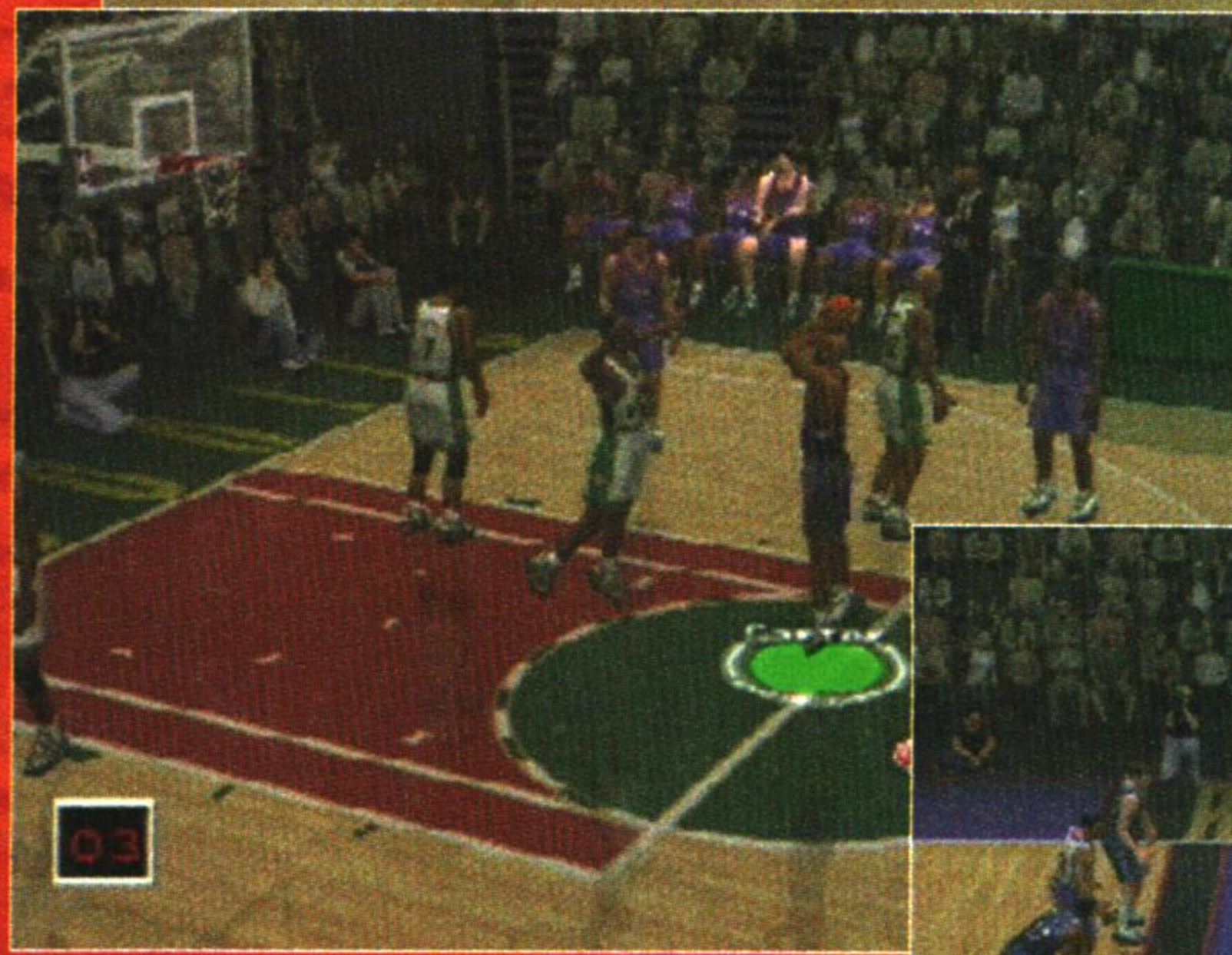
44



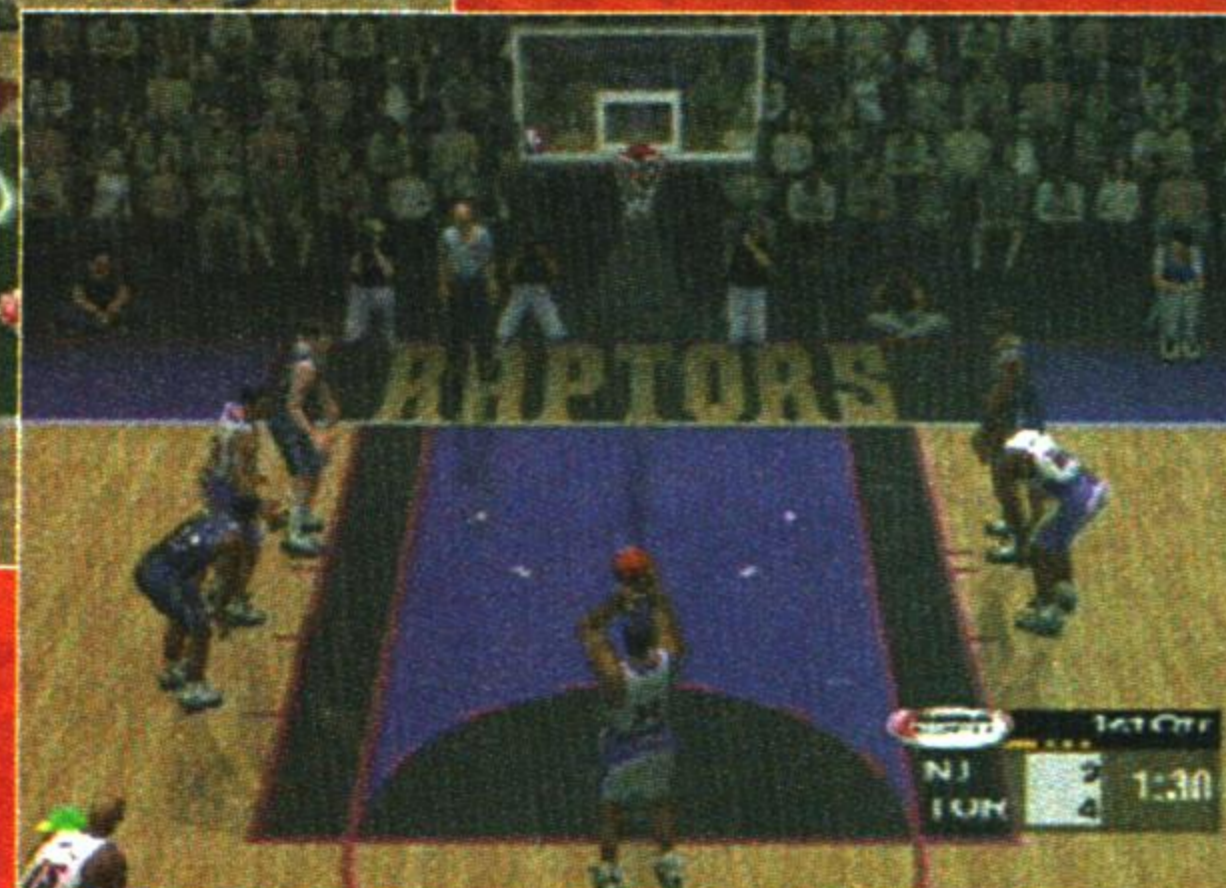
ESPN NBA 2 Night



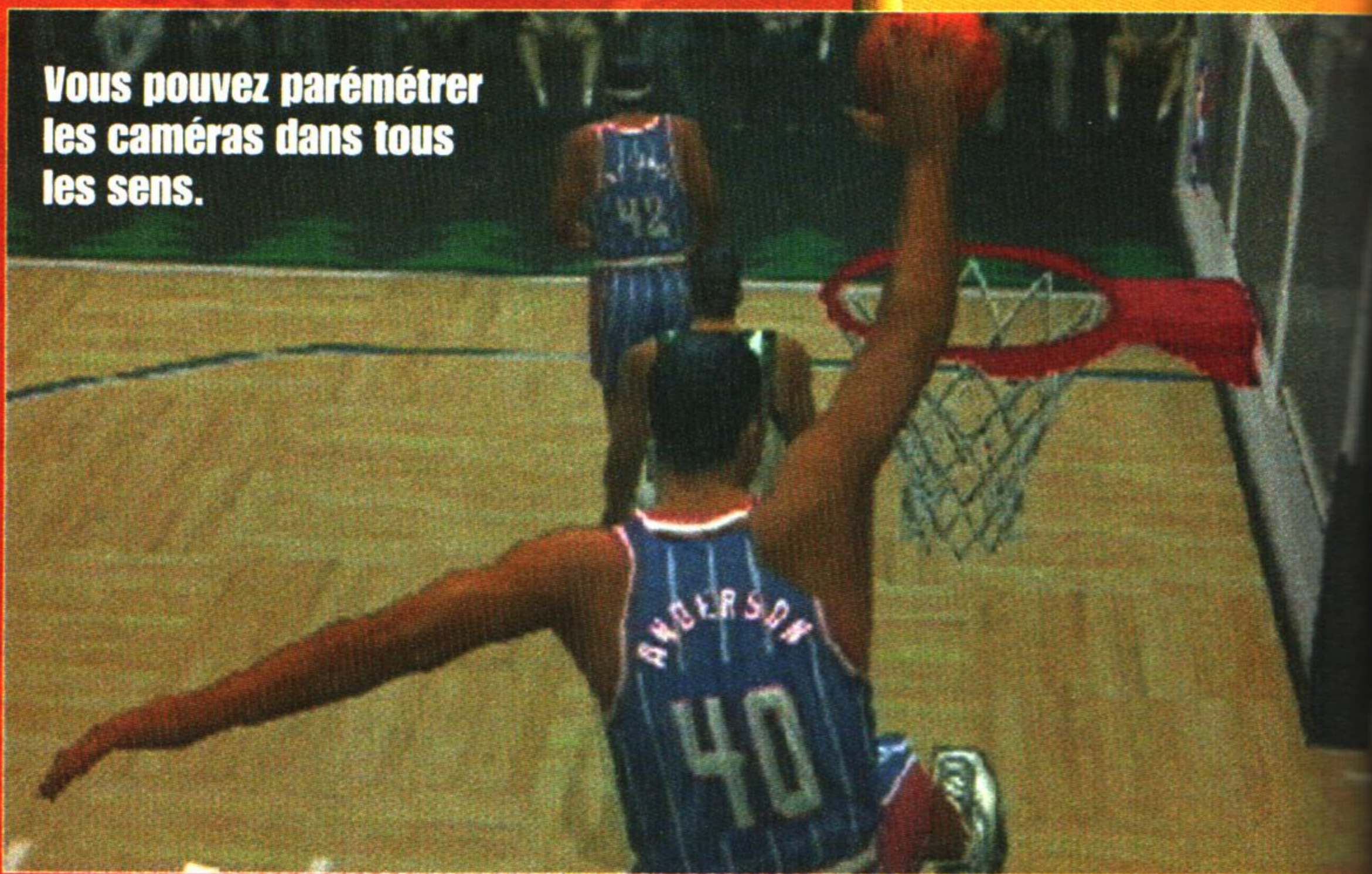
Les défenses adverses ne sont pas toujours faciles à transpercer.



Un bon placement, c'est des points assurés !



Allez, un peu de concentration...



Vous pouvez paramétrer les caméras dans tous les sens.

Genre: Basket
Editeur: Konami
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais
Nombre de joueurs: 4

 **Graphismes**
88%

Des reflets sur le terrain, des joueurs bien animés, mais des couleurs très ternes.

 **Son**
89%

Bruit de pas, de ballon ou de foules, on s'y croirait presque pour de vrai.

 **Maniabilité**
84%

Il faut quelques parties avant d'assimiler les commandes, ensuite ça passe (un peu) mieux.

 **Durée de vie**
83%

Peu de modes de jeu, c'est triste.

 **Intérêt**

NBA 2 Night est plutôt sympa, mais laisse un arrière-goût d'inachevé.

84%

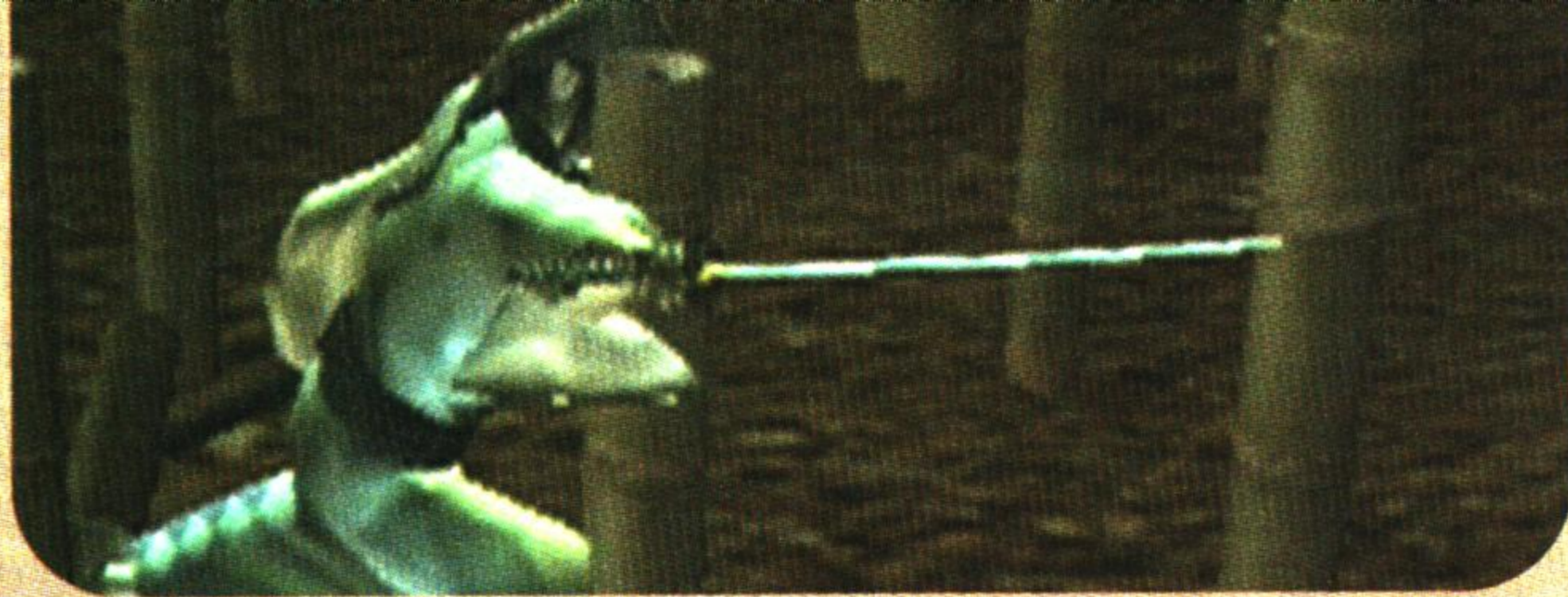
LUK



Pas de quoi dunker !

Ayant déjà joué à l'excellent NBA 2K1 sur Dreamcast, j'ai été un peu déçu par ce jeu PS2, qui n'innove pas vraiment. Cependant, son aspect simulation est assez sympa, et la réalisation graphique plutôt pas mal dans son genre. Je regrette un peu le manque de fun, mais bon, on ne peut pas tout avoir. Je pense qu'il intéressera tous les passionnés du genre mais ne les impressionnera pas. Pas de quoi sauter au plafond.





Sorti en import il y a quelques semaines, Kengo arrive déjà en version officielle pour le plus grand plaisir des fans de bushido.

La particularité de Kengo est de vous proposer un jeu de combat aussi réaliste qu'austère, avec un système d'enseignement qui permet à votre apprenti guerrier de devenir un futur maître de bushido. Ainsi, dans le mode principal, vous devez choisir un des trois apprentis disponibles puis une des huit écoles proposées. Chacune d'elles possède un maître, un disciple et des techniques de combats différentes. L'originalité vient du fait qu'il est possible de vous entraîner quand bon vous semble via six épreuves, afin d'améliorer vos capacités martiales : résister sous une chute d'eau, méditer avec un maître prêt à vous donner un coup de bâton au moindre assoupissement, travailler vos mouvements en taillant des dizaines de bambous, etc. La réalisation graphique n'est pas très bonne, on a vu bien mieux sur PS2. Celle-ci reste cependant correcte, les décors sont simples, et les combattants assez réalistes, surtout au niveau des mouvements de jambes et de bras très fidèles à la réalité. La maniabilité demande un certain temps d'apprentissage et beaucoup de réflexes, surtout pour maîtriser l'esquive. Notez qu'il est possible de configurer les nouveaux mouvements acquis lors des combats sur les boutons L et R. Vous avez également deux autres modes de jeu, un tournoi et un mode deux joueur. Kengo est un jeu de combat relativement technique, absolument pas fun, moyennement bien réalisé, et légèrement répétitif. Pas de quoi se ruer dessus, donc, sauf si l'on est fan du genre.

Kengo

Master of Bushido

Les angles de vue se modifient en fonction de la position des combattants.



Vous disposez de deux jauges, une d'énergie vitale et une de ki.

Le système de combat est assez réaliste.



Genre: Combat
Editeur: Ubi-Soft
Textes/Dialogues: Anglais/-
Nombre de joueurs: 1-2

 Graphismes
76%

Des décors vides, mais des combattants assez réussis. Pas de quoi en rêver la nuit...

 Son
88%

L'ambiance est bonne. Les bruitages sont réalistes et il n'y a pas de musique.

 Maniabilité
79%

Il faut beaucoup d'entraînement pour maîtriser les techniques de combat. Pas facile...

 Durée de vie
80%

Améliorer son perso demande du temps et il y a des nouveaux combattants à débloquer.



Intérêt

Kengo est un jeu sympa quand on aime le genre, mais qui sinon s'avère répétitif. De plus, sa réalisation est très moyenne.

79%

LUK



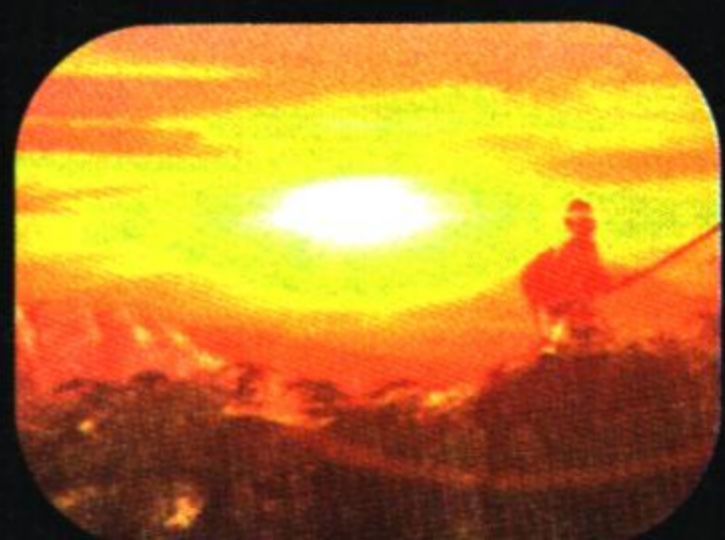
Petit scarabée...

Personnellement, je trouve Kengo génial mais en même temps je pense que tout le monde n'appréciera pas ce style de combat au sabre, japonais, austère et surtout pas très fun. Les phases d'entraînement sont très amusantes, mais aussi très répétitives. Les combats sont quant à eux assez compliqués à maîtriser dans les niveaux avancés. A réserver aux passionnés du genre.



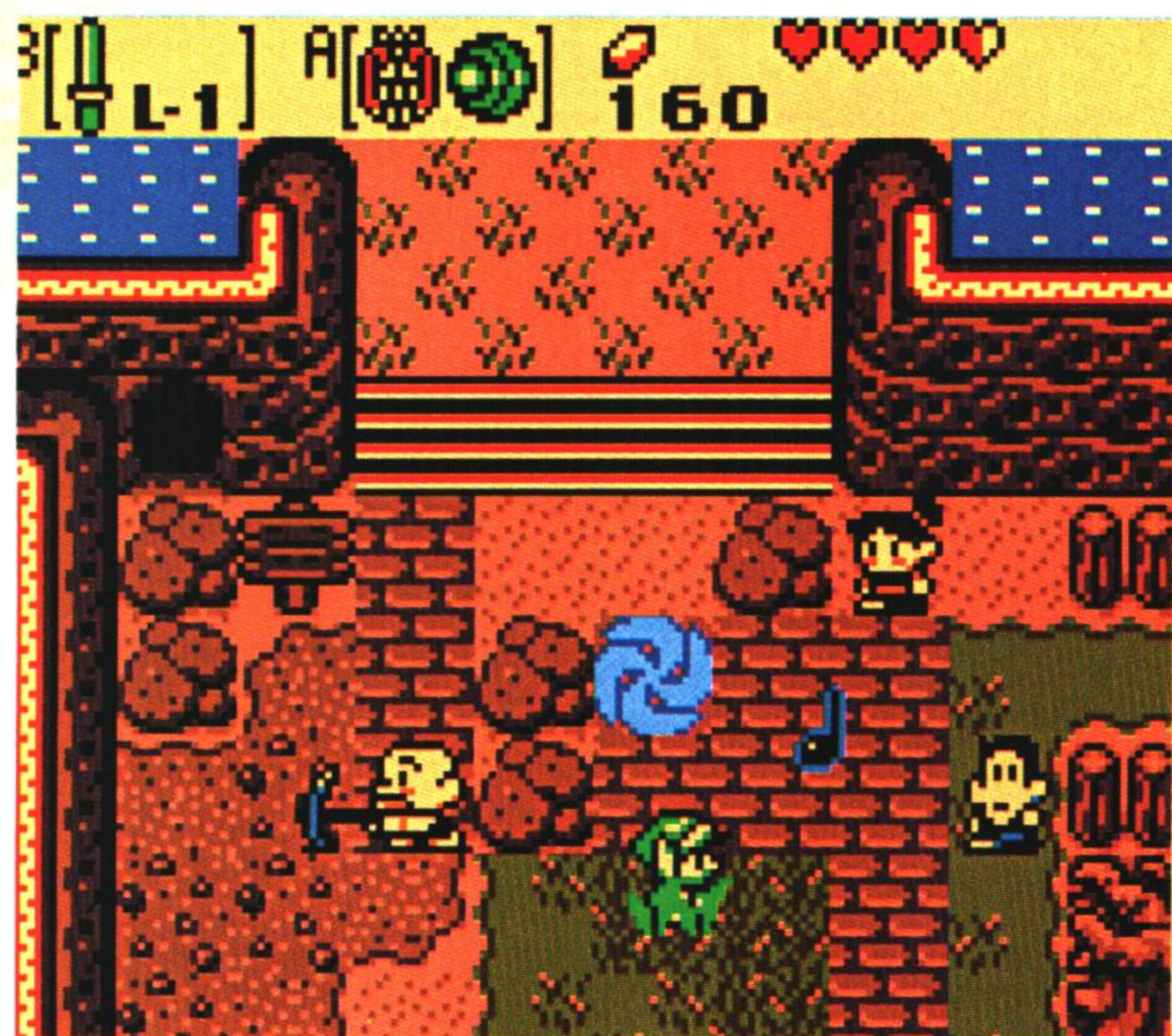
Si vous vous endormez, le maître vous réveille d'un coup de bâton !

Sleep

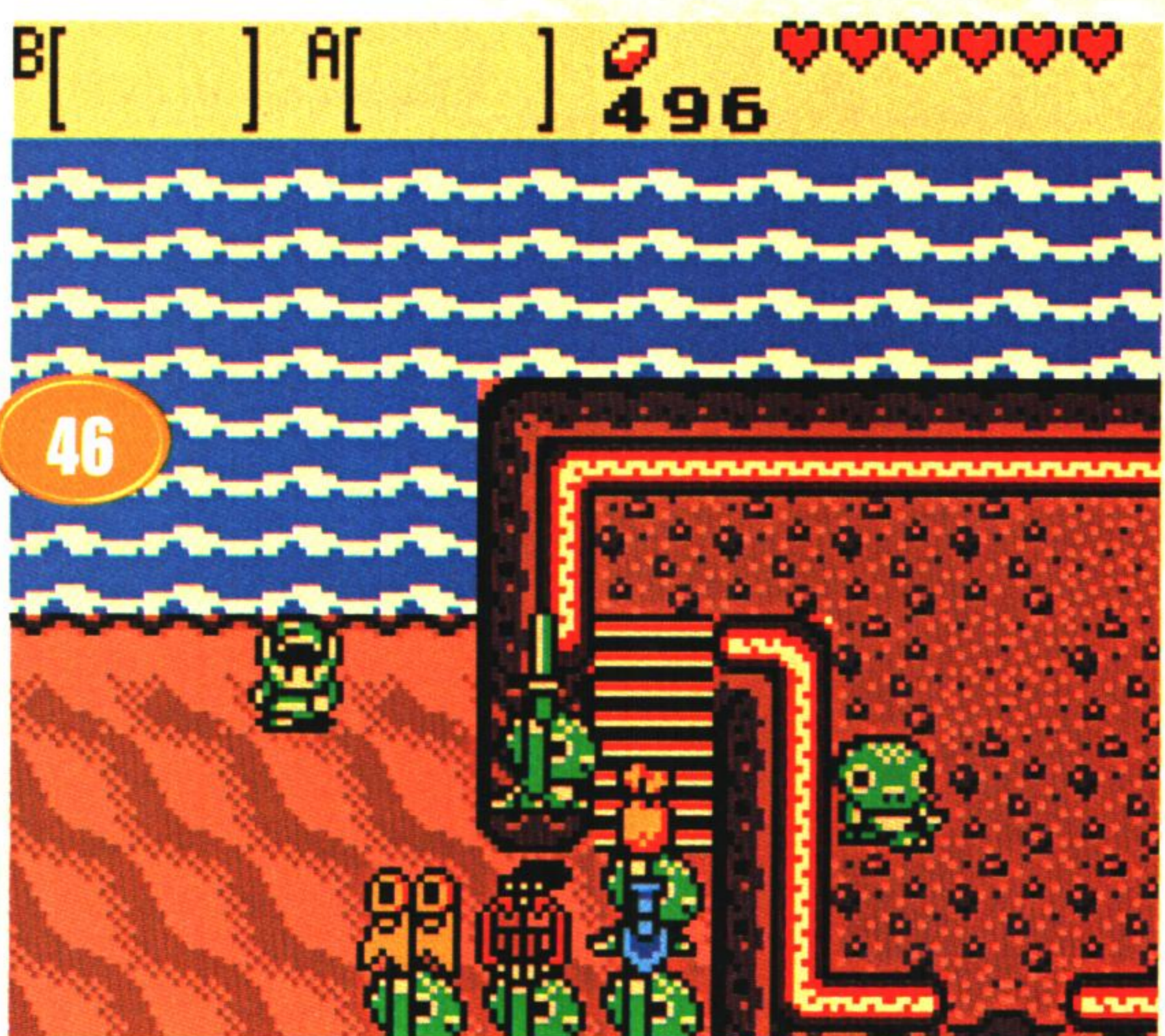




Zelda : Oracle of Ages Oracle of Seasons



Oracle of Ages. En utilisant votre harpe, un accès pour changer d'époque s'ouvre. C'est le tourbillon bleu.



Oracle of Ages. Sur cette île, on vous vole toutes vos affaires. Il va falloir les récupérer.



Oracle of Ages. Voilà un arbre que vous avez fait pousser. Que peut donc contenir son fruit ?

Nous retrouvons Link dans deux histoires différentes. Dans Oracle of Ages, Link ne peut empêcher Veran prendre possession de Nell, la gentille prêtresse du temps. Le méchant Veran projette de remonter le temps pour créer un monde de ténèbres. Dans Oracle of Seasons, Link assiste au kidnapping de Din, la prêtresse des saisons, par Golgon. Le méchant Golgon veut, lui aussi, instaurer le monde des ténèbres... Même si les deux jeux sont basés sur le même principe – que ce soit l'utilisation des objets, les combats, la récurrence de certains personnages –, l'histoire propose deux systèmes de jeu différents. Dans l'un, Link navigue entre le présent et le passé : il parvient ainsi à des lieux inaccessibles dans l'une des deux époques et peut changer le futur (ou plutôt le présent). Dans l'autre, il joue avec les saisons, pouvant ainsi avancer sur des lacs gelés ou grimper sur des lianes prolifiques en été. Vous aurez compris que par ce procédé, les deux jeux permettent des réflexions différentes. D'ailleurs,

les cartes aussi sont différentes. La majorité des objets sont communs, mais ils apparaissent dans un ordre différent selon la version. Vous rencontrerez aussi, dans les deux versions, des personnages communs, comme un couple qui vous demandera de nommer leur enfant, ou une sorcière percutante. Mais mieux que ça, vous retrouverez des personnages vus dans d'anciens volets de Zelda (le Masque de Majora), comme le vendeur de masques, ou le lutin accroché à son ballon... Link devra aussi retrouver des bagues magiques qui lui permettront d'amoindrir les dommages subis, ou de rencontrer une sorcière. A la manière de Pokémon, on pourra, grâce au câble lien, les échanger pour parfaire sa collection. Vous pourrez acheter les bagues, ou vous les faire offrir, ou les faire pousser. En effet, Link a la main verte, et en semant des graines dans des lieux bien précis, il obtient des fruits contenant des cadeaux : bagues, potions, rubis... Si vous voulez voir la vraie fin des jeux, vous devrez les finir tous les deux !



Délectez-vous

Ces deux Zelda sont de petits bijoux. On y retrouve avec délectation notre petit héros, Link, et tous ses objets : épée, bouclier, bombes grappins... Ces deux jeux collent parfaitement avec la série, et on y retrouve plein de références aux anciens épisodes, ce qui ravira les fans. Ils sont bourrés d'énigmes, de secrets, et de monstres, et leur durée de vie semble des plus prometteuses.



Graphismes
90%

Peu d'évolution graphique. On reconnaît difficilement les personnages du Masque de Majora (N64).

Son
84%

On retrouve les plus célèbres thèmes de la série. La musique suit parfaitement l'ambiance du jeu.

Maniabilité
90%

Il reprend l'excellente maniabilité de son prédécesseur sur GBC.

Durée de vie
92%

Avec les deux jeux, vous avez de quoi faire...

Intérêt

Excellent opus de la saga, qui utilise pour la première fois le lien câble. Toujours aussi fun, indispensable!

94%



Oracle of Ages. Dans un donjon, le chemin est toujours un peu labyrinthique.



Oracle of Seasons. Vous avez gagné un beau boomerang.



Oracle of Seasons. Ce bâton vous permettra de changer de saison.



Oracle of Seasons. Voici un chemin praticable en hiver uniquement.



Oracle of Seasons. Rikki le kangourou peut vous emmener en hauteur.



Oracle of Ages. Ce personnage vient tout droit du Masque de Majora.



BOSS

Comme à son habitude, Zelda offre une palette de monstres colorés et variés. On en compte deux dans chaque donjon, répartis au milieu et à la fin. Leur arrivée vous donnera l'occasion d'utiliser les armes récupérées dans le donjon même. Pour les vaincre, il vous faudra trouver la technique. Une fois le boss de fin éliminé, vous gagnerez un cœur et vous aurez accès à la salle renfermant l'un des symboles.

Oracle of Ages. Derrière ses grandes oreilles, ce monstre fait des trous partout.



Oracle of Seasons. S'il vous embête, emmenez-le faire un petit tour.



Oracle of Seasons. On trouve des parcours à déplacements horizontaux.



47

Deux fois plus de bonheur

On retrouve la bonne ambiance Zelda avec un grand plaisir. Ces deux jeux ont certes des points communs, et certaines énigmes ont un air de déjà-vu. Mais les cartes et les donjons sont très différents. La grande originalité, ce sont ces voyages dans le temps (époque ou saison), qui offrent des cas de figure où l'on peut rester bloqué pendant des heures. Ces deux jeux seront indispensables, lorsqu'ils sortiront en France.



NINJA



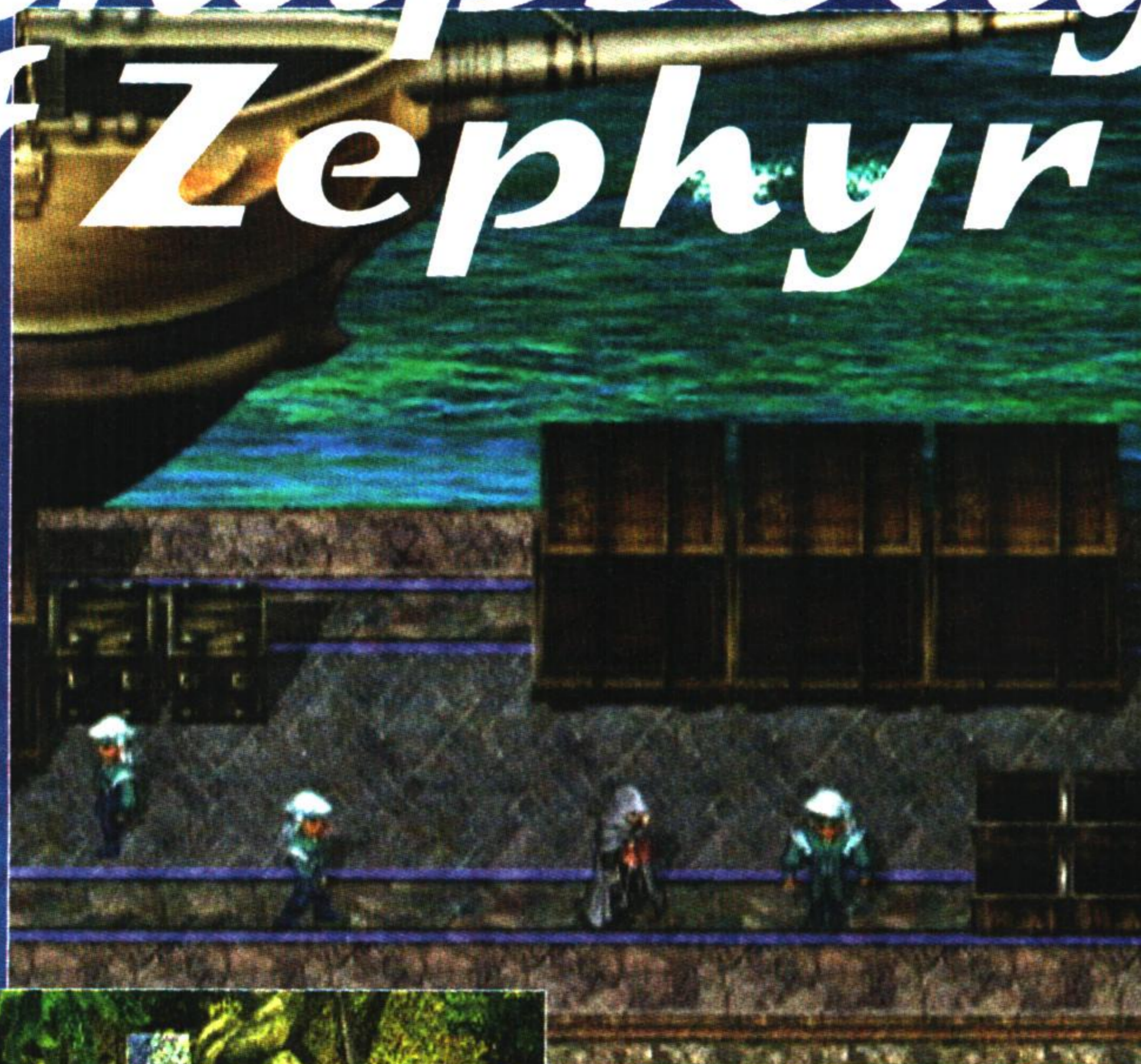


Rhapsody of Zephyr

Rhapsody of Zephyr est enfin arrivé sur Dreamcast. Son créateur, la société Falcom, était, à la fin des années 80, un mythe pour les amateurs de RPG, à l'égal de Square Soft !

Ah, les bons vieux jeux en 2D, cela me manquait ! D'autant qu'avec les bécanes de maintenant, on peut faire super joli. Rhapsody of Zephyr est un simulation-RPG, un mix entre wargame et RPG. Cela se voit surtout dans les combats, qui sont très tactiques, avec plein de magies et même des coups spéciaux. Comme pour Grandia 2, les effets spéciaux sont en fait des vidéos, au rendu inhabituel, très réussi. L'autre originalité tient à l'importance des dialogues. Les persos s'incrument dans l'écran, ce qui contribue à la beauté du rendu. Le jeu est particulièrement long, et très ouvert. Il va falloir se balader tout autour du monde, et si vous n'êtes pas un joueur confirmé, vous allez au-devant de bonnes grosses galères. Vos persos gagneront des XP au fil des combats, et il faudra régulièrement changer leur équipement. Contrairement aux S-RPG classiques, ici la partie RPG est développée, avec pas mal d'énigmes. Il est clair que ce jeu s'adresse avant tout aux fans de RPG de l'époque 16 bits, qui retrouveront un bon jeu 2D, aux graphismes soignés. Dommage que cette version DC soit en dessous de la version PC. C'est injustifiable.

Que serait un RPG sans une balade en bateau ?



On retrouve la grille de déplacement classique.

Je suis perdu... Heureusement qu'une charmante jeune femme va me sauver !



Genre: RPG
Editeur: Falcom
Textes/Dialogues: Japonais/Japonais
Nombre de joueurs: 1

 **Graphismes**
85%

C'est plutôt joli pour de la 2D, mais un poil flou.

 **Son**
88%

Une très bonne ambiance sonore.

 **Maniabilité**
80%

C'est un jeu fait pour être joué à la souris. Au pad c'est un peu frustrant...

 **Durée de vie**
98%

Comptez au bas mot cinquante heures, vous en aurez pour votre argent.

 **Intérêt**

Bien sûr, c'est un peu décevant. Mais ça reste un bon jeu. Avis aux amateurs de simulation-RPG.

84%

PANDA



La compression mal comprise

Rhapsody of Zephyr aurait pu être une bombe atomique, mais, à l'évidence, Falcom ne s'est pas foulé. Des trois CD sur PC, il n'en reste plus qu'un: ils ont saccagé les scènes cinématiques en les compressant comme des cochons... De même, ils se sont contentés de juste convertir le jeu, sans apporter aucune amélioration. Il en résulte un titre à la réalisation moyenne. Le jeu n'en est pas moins très intéressant. A son crédit, une bonne ambiance et une excellente durée de vie.



Les dialogues ne sont pas trop nombreux.



TEST



Les temps sont durs. C'est la guerre, vous êtes volontaire. Etes-vous prêt à piloter des vaisseaux spatiaux de combat dans les conditions les plus extrêmes ?

Ce jeu est un shoot-them-all en 3D où l'on retrouve la patte des papas des Wing Commander, les frères Roberts. StarLancer offre des combats spatiaux très réussis, que l'on soit confortablement assis derrière son cockpit ou que l'on passe en caméra extérieure. Vous aurez le choix entre quatre appareils et cinq styles d'armement (vous pourrez élargir ces choix grâce à des bonus). Vos ordres de mission, au contenu assez varié, vous fourniront prétexte à descendre un maximum de vaisseaux ennemis. Et c'est tant mieux : la fluidité des actions, les décors sublimes et la facilité de la prise en main font de ce jeu un vrai must pour tout fan du genre. La maniabilité est bien finie et efficace : d'une gâchette on accélère, de l'autre, on ralentit. Dès que l'on s'approche suffisamment d'un ennemi, une cible apparaît et il ne vous reste alors plus qu'à bien viser. Mais les appareils ennemis peuvent se glisser entre vos tirs, et se protéger par des boucliers. Heureusement, vos compagnons n'ont pas les mains dans leurs poches. Si vous décidez de passer à des combats interstellaires seul, faites un tour dans le mode Instant Action qui propose pas moins de douze véhicules différents. Quant au mode internet, il fera le bonheur de six joueurs. Le seul trou noir de cette galaxie est que tous les dialogues sont en anglais (y aurait-il une grève des traducteurs par hasard ?)

Starlancer



Le design des vaisseaux que vous piloterez est très travaillé.



Le briefing de la mission, c'est du sérieux.

Genre: Shoot/Action
Editeur: Crave
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais
Nombre de joueurs: 1

Graphismes
86%

De bonne facture. On appréciera le design des vaisseaux présentés dans le menu.

Son
90%

Les effets sonores accompagnent bien l'action, même dans des moments plus crispés.

Maniabilité
85%

Ça, c'est du maniable ! Simple, offrant de nombreuses possibilités (vue de côté, de dessous...).

Durée de vie
86%

Les 3 modes de jeu vous tiendront longtemps en haleine. Surtout le mode internet, qui, à chaque partie, relance l'intérêt.



Intérêt

Un bon jeu pour une bonne console. Un couplé gagnant qui devrait satisfaire tout fan de shoot de style arcade.

84%

NINJA



Fabuleuses nébuleuses

Ce jeu exploite à fond les capacités de la Dreamcast. Après une démo fantastique, on plonge dans des combats spatiaux hyperréalistes. Cette impression est renforcée si l'on choisit la vue depuis le cockpit. On est tout de suite en condition et on se lance dans des poursuites acharnées. De plus, les nébuleuses, planètes et autres constellations sont d'un effet visuel prodigieux. Bref, c'est du tout bon.



De ce point de vue, vous pouvez voir l'efficacité de votre bouclier





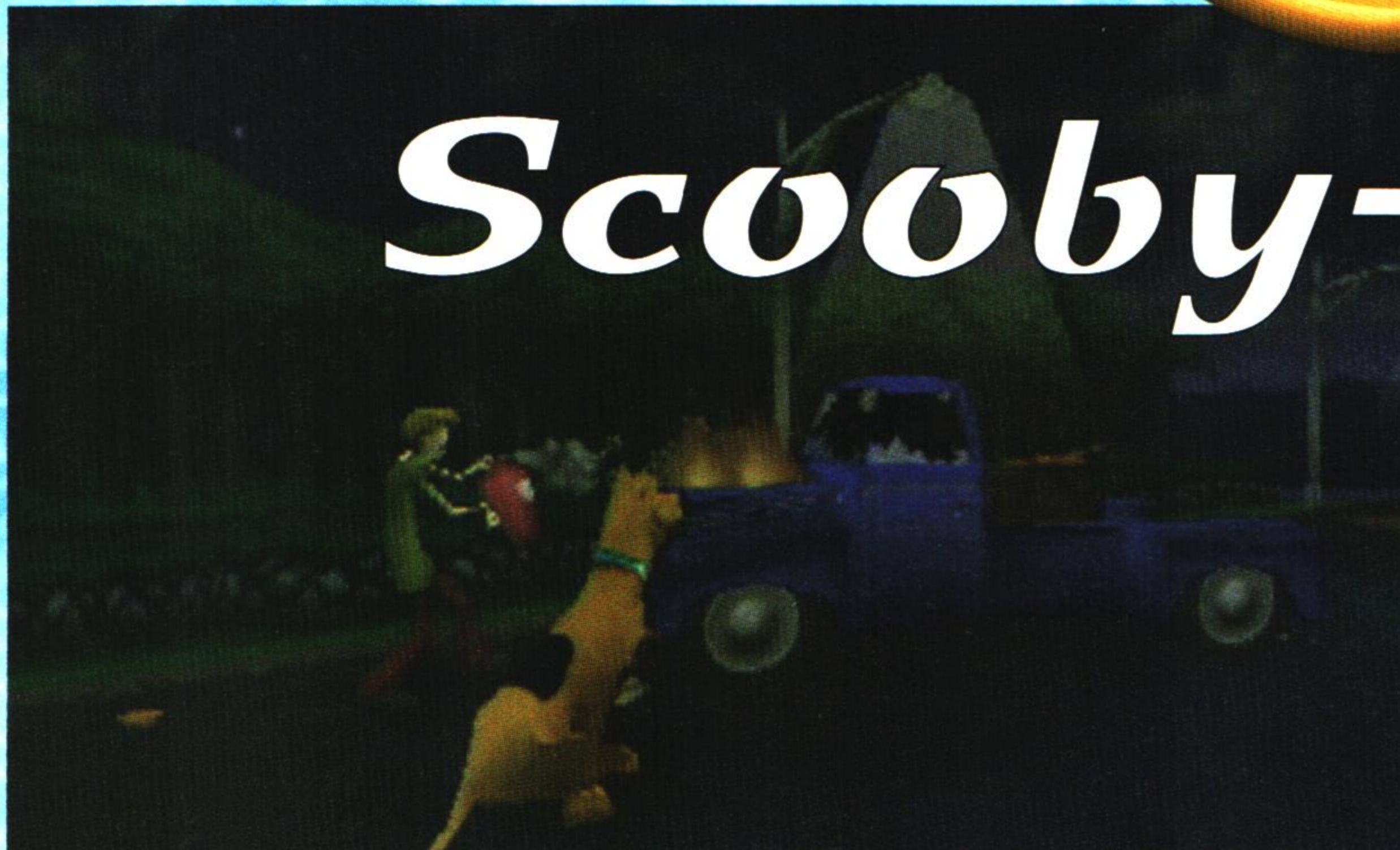
Sammy, Fred, Velma, Daphné... sans oublier Scooby-doo, sont de retour, pour résoudre des énigmes mystérieuses et terrifiantes. Ils se trouvent toujours là où il ne faut pas!

Voilà un jeu où l'on retrouve tout l'univers et l'ambiance de la série animée. Dans ce volet, quatre énigmes attendent nos amis : un chevalier noir qui hante un musée, un monstre des neiges qui terréfie un chalet, un sorcier vaudou qui déambule sur une plage paradisiaque et un horrible démon qui emprisonne nos héros dans son château. Si vous êtes un adepte de la série, vous savez déjà que derrière ces masques se cachent des hommes en quête de profits malhonnêtes. Vous devez donc trouver des indices pour démasquer les coupables, ainsi que des objets susceptibles de vous aider à leur tendre une embuscade. C'est donc Sammy (le seul personnage que l'on dirige) et Scooby-doo

50

(qui suivra Sammy pour le meilleur et pour le pire) qui seront chargés de ramener ces menus objets. Ne croyez pas qu'ils sont tous posés nonchalamment par terre. Non, vous devrez faire travailler vos méninges un peu plus que ça : trouver des clés pour ouvrir les portes, détourner l'attention d'un quelconque gêneur, fuir tous les monstres qui déambulent (eh oui, pas de combats au menu). Car tout le monde sait que Sammy est un couard qui sursaute pour un rien, même une araignée lui fait dresser les cheveux sur la tête. Et là, il faut prendre garde, car si sa jauge de courage tombe à zéro, il prend ses jambes à son coup et se sauve. Pour lui remonter le moral, il vous faudra trouver la cuisine et lui préparer un bon sandwich. D'ailleurs, des snacks sont disséminés un peu partout. Il vous arrivera aussi de vous camoufler pour éviter vos poursuivants (le déguisement bonhomme de neige est très drôle). Outre vos petites enquêtes, vous serez amené à rechercher certains de vos compagnons (surtout les filles) qui ont disparu. Le jeu regorge de petits à-côtés qui mettent à l'honneur les studios Hanna et Barbera, comme un tableau de la famille Pierrafeu ou une pièce à l'effigie de Yogi l'ours. Mais malgré tous ces aspects charmants, le jeu souffre d'une mauvaise maniabilité (Scooby-doo vous gênera souvent dans vos courses) ; et puis, quatre niveaux, c'est court. Le jeu aurait pu demander un peu plus de réflexion – ce sont les autres personnages qui résolvent les énigmes pour vous.

Scooby-doo



Les actions se font automatiquement et le feu s'éteint tout seul



Velma est prisonnière, mais elle ne pense qu'à ses lunettes.



Les décors et les effets de lumière sont sublimes.

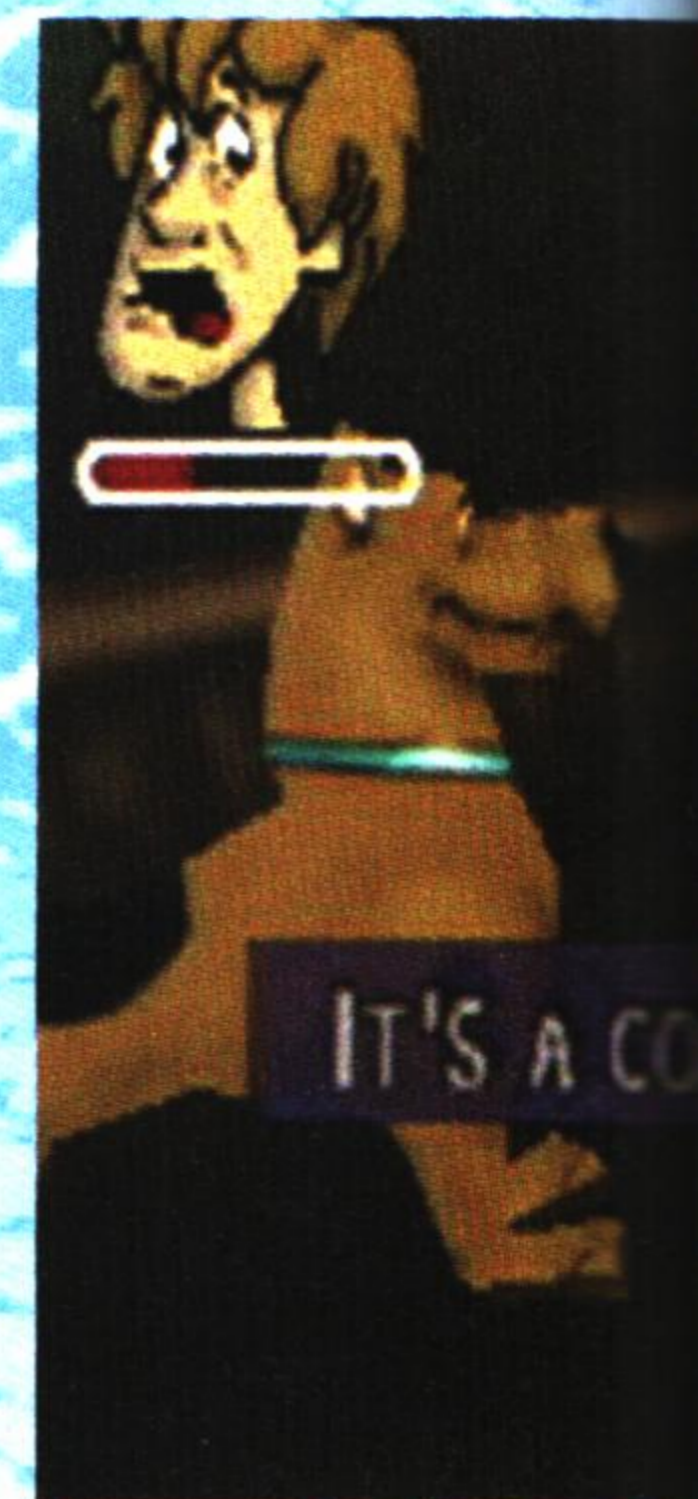
Les plans de caméra offrent des vues inattendues.

NINJA

Niveaux inégaux



A première vue, le jeu est très sympa. Les graphismes reprennent très bien le design des personnages et le déroulement du jeu se calque parfaitement sur le même modèle qu'un épisode TV. Si vous êtes un fan des séries Hanna et Barbera, vous serez ravi. Mais une maniabilité moyenne et une durée de vie assez courte gâchent l'ensemble. De plus, j'ai trouvé les niveaux assez inégaux. Reste que certaines énigmes ne sont pas si évidentes que ça, et le jeu mérite d'être vu.





Graphismes
92%

Très réussis et fidèles à la série. C'est l'un des points forts du jeu.



Son
90%

On ne retrouve malheureusement pas le générique mais les bruitages sont excellentissimes.



Maniabilité
80%

Seuls deux boutons sont utilisés, et les déplacements sont hasardeux.



Durée de vie
79%

Le mauvais côté du jeu. Il est trop court, surtout que, vers la fin, la difficulté augmente un peu.

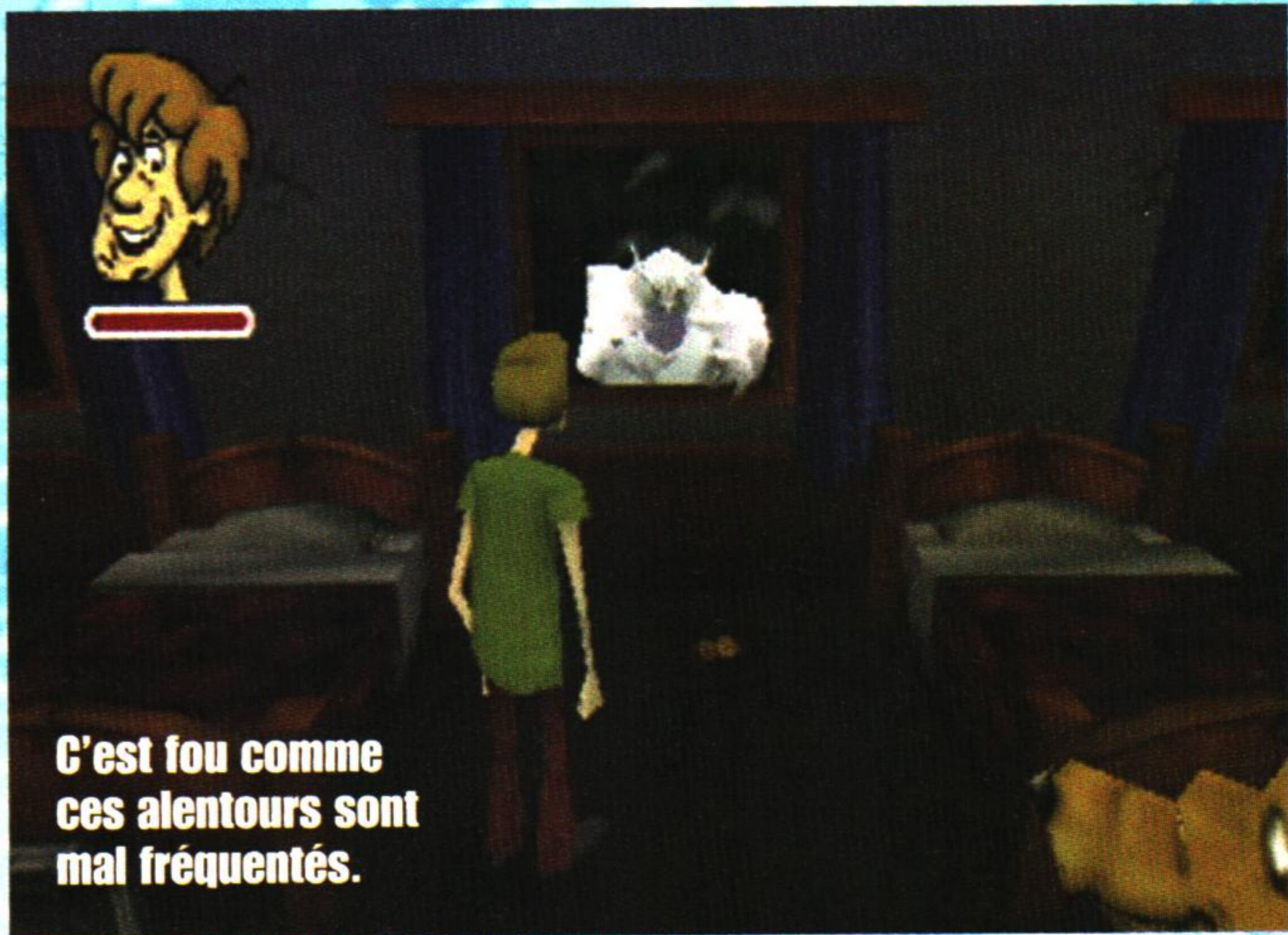


Intérêt

Si vous êtes nostalgique, il ne faut pas le manquer, sinon passez votre chemin.

85%

Classic Creep Capers



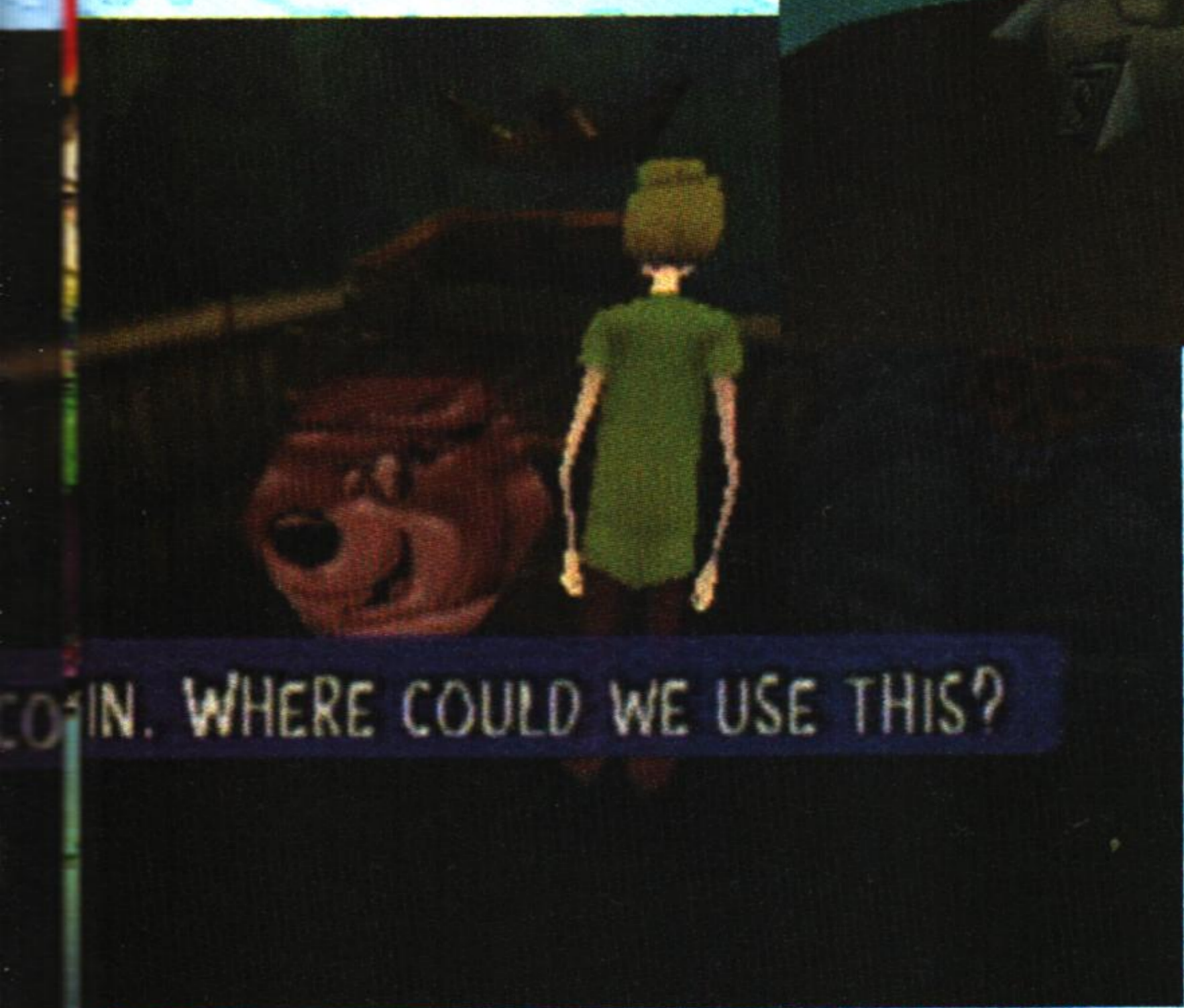
C'est fou comme ces alentours sont mal fréquentés.



Dans cette scierie, Sammy évolue seul, sans chien à ses côtés.



Cette statue style île de Pâques cache un secret. Voulez-vous savoir lequel ?



Cette pièce à l'image de Yogi permettra de changer la musique du juke-box.

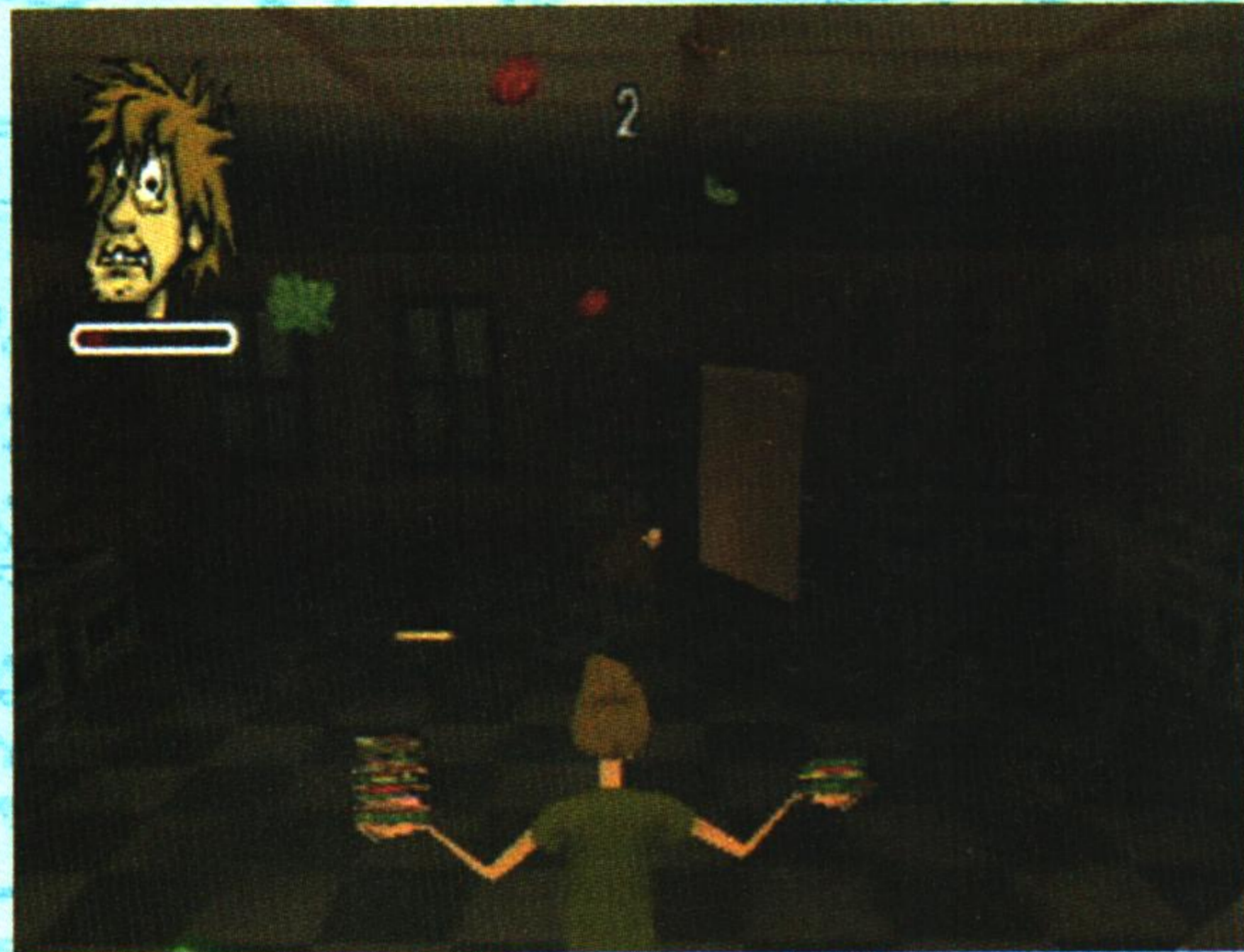
LES PIEGES

Une fois que tous les indices sont trouvés, vous êtes prêt à tendre le guet-apens qui clôt le niveau. C'est toujours vous qui servirez d'appât. Il vous faudra retrouver le monstre et l'amener jusqu'à vos amis (qui auront eu le temps d'installer le piège). En fait, une fois qu'il vous a repéré, il vous suivra. Si dans les deux premiers épisodes cela se révèle facile, les deux derniers, en revanche, vous demanderont de passer par des chemins plus labyrinthiques, où vous aurez plus de chances de mourir de peur.



Ce monstre des neiges ne vous laisse décidément pas skier en paix.

Il va falloir mener ce big boss dans le labyrinthe.



A la tête terrifiée de Sammy, on se doute qu'il a besoin d'un gros casse-croûte.

51

Rigolo mais si facile !

Etant un fan de la série, j'ai été ravi que Scooby-doo arrive sur N64. En effet : les graphismes sont extrêmement réussis, et l'humour (bien que les textes soient en anglais) bien présent. Malheureusement, le titre ciblant les jeunes joueurs, sa difficulté est relativement faible. On passe le plus clair de son temps à appuyer sur le bouton A pour examiner le décor, et à fuir les ennemis. Ce titre est donc plus un dessin animé interactif qu'un véritable jeu vidéo.





Si vous avez toujours rêvé de piloter une Ducati, ce dernier jeu de moto ne manquera pas de vous intéresser. Attention, virage serré...

Ducati World



Les jeux de motos sur Dreamcast ne courent pas les rues, une raison de plus pour essayer cette version de Ducati World afin de voir ce qu'elle a dans le ventre. Deux modes sont proposés : Ducati Life et Quick Race. Le premier n'est autre que le mode principal, basé sur le même principe que Gran Turismo. Quant au second, il permet de disputer une course instantanément (un ou deux joueurs, Time Attack, etc.) sans passer par plein de menus. En Ducati Life, vous pouvez acheter des motos (et les personnaliser), passer des permis, disputer des championnats et même acheter un nouveau casque ou une nouvelle combinaison. Ducati présente des dizaines de motos inspirées de la réalité. Ces dernières, des 125 cm³ aux grosses cylindrées, datent des années cinquante à aujourd'hui. La réalisation graphique n'est pas très heureuse, voire très laide. De plus la maniabilité, sans être rebutante, manque de réalisme. Il s'agit surtout d'un jeu d'arcade (prise en main rapide...) saupoudré d'un zeste de simulation pour la partie équipement. Vous pouvez en effet personnaliser les motos (pneus, pot d'échappement, embrayage, etc.). Ducati World déçoit surtout par sa réalisation technique, car la durée de vie et les différents modes de jeu s'avèrent à la hauteur.

52



Pour obtenir vos permis, vous devez réussir des épreuves de conduite.

Les décors ne sont pas très réussis.

Vous pouvez customiser les motos, mais attention ce n'est pas gratuit.



En pilotant une moto de collection, la vitesse dépasse difficilement les 75 km/h !



Genre: Course
Editeur: Acclaim
Textes/Dialogues: Anglais/-
Nombre de joueurs: 2

 Graphismes 65%

Des décors simples et peu détaillés. La modélisation des motos est peu convaincante.

 Son 78%

Pas terrible.

 Maniabilité 70%

Manque de réalisme... L'agilité trop élevée des motos provoque le mal de mer en vue subjective.

 Durée de vie 80%

Des courses à débloquent, des motos à customiser... de longues journées en perspective.

 Intérêt

Cette version n'est pas passionnante du tout. Passez votre chemin.

65%

LUK

Ducata...

J'avais plutôt bien aimé ce jeu sur PSone... mais là je suis déçu. Cette version Dreamcast est vraiment abominable, surtout graphiquement. Les décors ne sont pas très beaux et les textures sont grossières. La conduite est également énervante, surtout au début, mais, même après, ce n'est pas très facile... C'est dommage, Ducati World aurait pu être un bon jeu, car son principe est proche de celui de Gran Turismo.





Un jeu de foot signé Taito nous est parvenu au dernier moment alors que nous bouclions le magazine. Une bonne surprise...

Greatest Striker

Greatest Striker est le premier jeu de foot PS2 contrôlable au son de la voix ! Non, ce n'est pas un poisson d'avril... Pour cela, il vous faut un micro USB vendu en option spécialement pour le jeu. Comment ça marche ? En fait, vous déplacez un joueur, comme d'habitude, à l'aide de la croix de direction, mais les actions s'effectuent désormais avec des ordres verbaux bien précis. Par exemple, si vous voulez faire une passe ou un tacle, il vous suffit de le dire, en japonais, ce qui n'est pas donné à tous, snif... Bien sûr, il est possible de jouer à l'ancienne, avec tous les boutons. La réalisation est très soignée. On remarque autour des stades un véritable environnement animé (arbres, éoliennes, trains, immeubles, etc.). Les conditions climatiques sont variées : soleil, pluie, orage, neige (avec aussi la prise en compte de l'heure, jour, coucher de soleil, nuit...). On remarque également des effets visuels réalistes comme les grandes ombres des projecteurs sur le terrain. Les joueurs réagissent au doigt et à l'œil et les actions à effectuer sont vraiment fun, le tout avec une très bonne animation. En ce qui concerne les modes de jeu, on retrouve tout ce qu'il y a de plus classique : Cup, League, PK (Penalty Kick). Au total, six terrains sont disponibles. Espérons que cet excellent jeu sorte dans nos contrées, car il est difficile à trouver dans les magasins spécialisés. C'est trop triste...



Les matchs sont aussi impressionnants que dans la réalité.



Autour des stades, il y a plein de décors et des animations qui donnent de la vie à l'ensemble.



Les graphismes sont très convaincants. On dirait presque un vrai match.

Genre: Sport
Editeur: Taito
Textes/Dialogues: Japonais/Japonais
Nombre de Joueurs: 1-2

Graphismes
98%

Les joueurs, les décors des stades, les ombres, les animations, etc. C'est très convaincant !

Son
87%

L'ambiance sonore transmet des sensations proches de la réalité. Très réussie.

Maniabilité
90%

Les joueurs réagissent rapidement et les actions sont très faciles à réaliser.

Durée de vie
87%

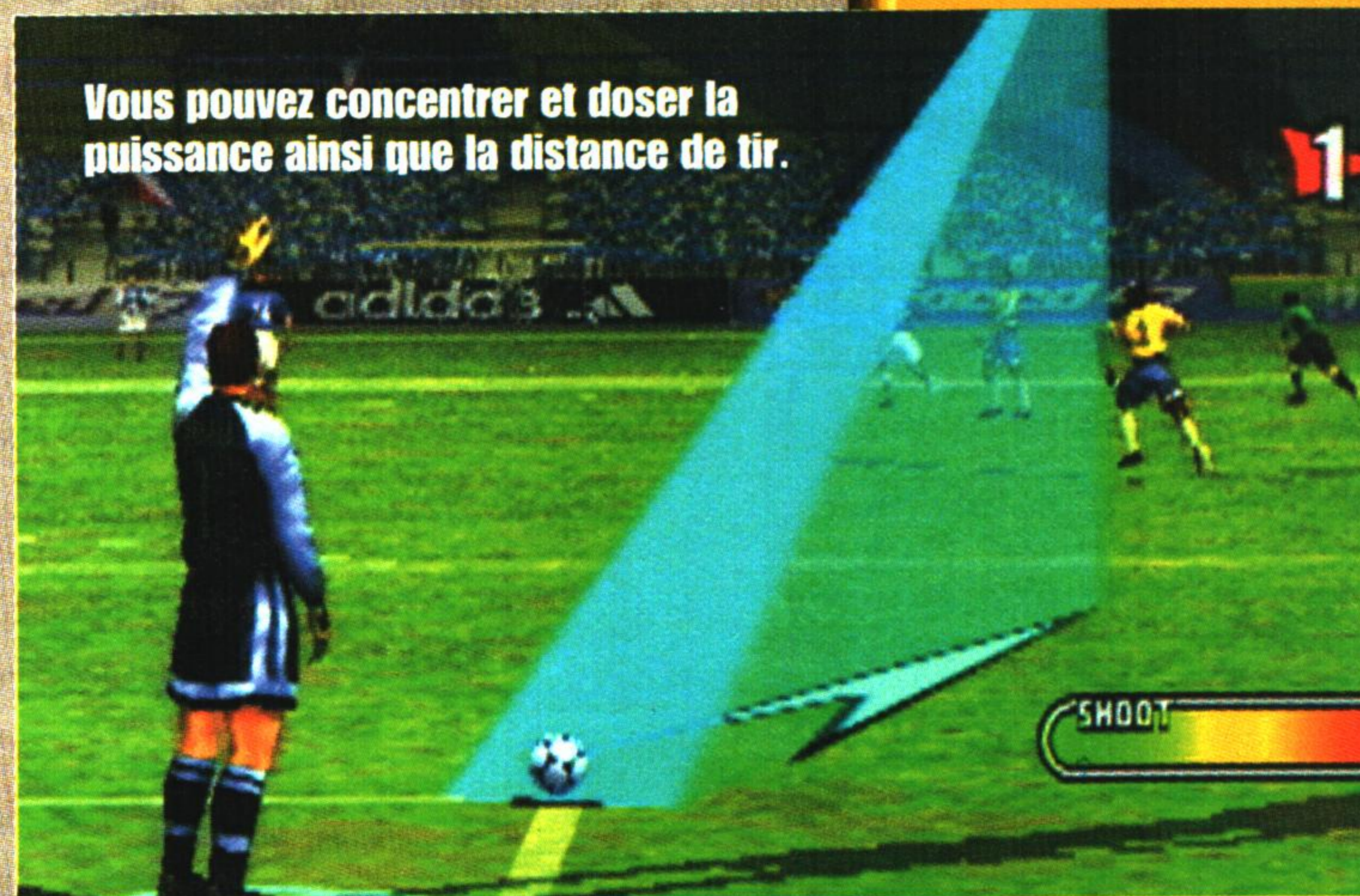
Il y a différents tournois ou compétitions, et le mode multijoueur vous tiendra en haleine des mois durant.

Intérêt
Avec une réalisation technique aussi jolie et un plaisir de jeu aussi pur, Greatest Striker vous plaira à coup sûr.

90%

LUK

Champion du monde...
Personnellement, ça faisait longtemps que je n'avais pas autant joué au vidéo-foot. Je trouve que Greatest Striker est doté de très bons graphismes et d'une prise en main excellente. Les joueurs se déplacent et réagissent à la moindre sollicitation de votre part. Si je devais choisir un jeu foot sur PS2, en attendant Winning Eleven 5 de Konami, c'est Greatest Striker qui l'emporterait.



Sega Smash Pack Volume 1



Le vieux Sonic pourrait donner des leçons à de nombreux jeux de plate-forme récents.



54

Altered Beast était vendu avec la console lors de sa sortie.



Certains considèrent FFI comme le meilleur de la saga.



Golden Axe : toujours aussi difficile et toujours aussi solitaire.

Oh non, un truc de vieux ! Comment ça, un truc de vieux ? Ben oui, les compiles c'est pour les vieux, pour les nostalgiques de la 2D, pour les fans des gros pixels, pour les amateurs de musiques répétitives. Ecoute petit ! Prends ce CD, mets-le dans ta Dreamcast, et après tu comprendras peut-être que le fond est souvent plus important que la forme.

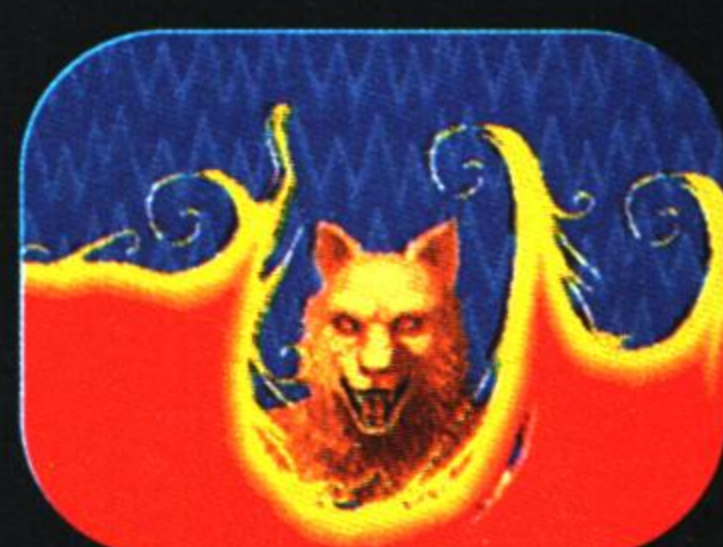
Les compilations d'anciens jeux sont à la mode, mais on ne peut pas dire que la Dreamcast ait été comblée dans ce domaine. Comme on n'est jamais mieux servi que par soi-même, c'est Sega qui s'y colle, et propose de redécouvrir (découvrir, pour les plus jeunes) d'anciens hits Megadrive. La compile comporte au total douze jeux (dont deux spéciaux, voir encadré). Ils ne sont pas tous de la même trempe, mais satisferont une large gamme de joueurs. A côté de quelques jeux de qualité discutable (Vectorman, Columns et Wrestle War) d'autres, en revanche, sont d'anciens hits. Les nostalgiques de la 16 bits s'éclateront sur Golden Axe, Street of Rage 2, Shinobi (toujours aussi bon), Sonic the Hedgehog et le vieux mais génial Altered Beast. On y trouve aussi deux véritables bombes, Shining Force et Final Fantasy II. On le voit, Sega ne s'est pas fichu des joueurs, puisque la moitié de ces titres ont marqué l'histoire des jeux vidéos, et certains méritent à eux seuls l'achat de cette compilation. Difficile en effet de parler de plates-formes sans évoquer Sonic, ou de

beat-them-all en omettant de citer Altered Beast ou Golden Axe. Shining Force a marqué les wargames sur console au même titre que FFI les jeux de rôles. Le plus étrange, c'est que ces jeux, dont certains ont plus de dix ans, peuvent parfaitement concurrencer des hits actuels. Sonic premier du nom est probablement plus sympa et plus fun que ses suites en 3D. Street of Rage 2 est bien supérieur (hormis l'aspect technique) à The Bouncer, et Shining Force écrase les trois quarts des wargames sortis ces dix dernières années. On pourra toujours dire que sur les 12 jeux, seulement 7 en valent la peine, et qu'on aurait aimé retrouver Earthworm Jim, Toe Jam and Earl et bien d'autres hits, mais il ne faut peut-être pas trop en demander non plus. Cette compilation est la meilleure jamais réalisée, toutes consoles confondues, et si la 2D ne vous effraie pas, que vous considérez que le fond est aussi important que la forme, alors jetez-vous sur ce « cadeau de Sega » !



Que c'est bon !!!

Je ne suis pas un adepte des compilations de vieux jeux, mais là il faut admettre que Sega ne s'est pas moqué de nous. Plus de la moitié des jeux proposés sont des véritables bombes auxquelles tout joueur digne de ce nom se doit d'avoir joué.... La plupart n'ont pas pris une ride, et, croyez-moi, question fun, ils peuvent donner des leçons aux hits du moment. Nostalgiques, collectionneurs ou tout simplement joueurs, cette compilation est pour vous !



Graphismes
50%

C'est à 90% de la Megadrive!

Son
40%

Les musiques synthés sont très assommantes.

Maniabilité
80%

Correcte dans la plupart des jeux.

Durée de vie
97%

Vous n'êtes pas près de faire le tour de tous les jeux.

Intérêt
90%

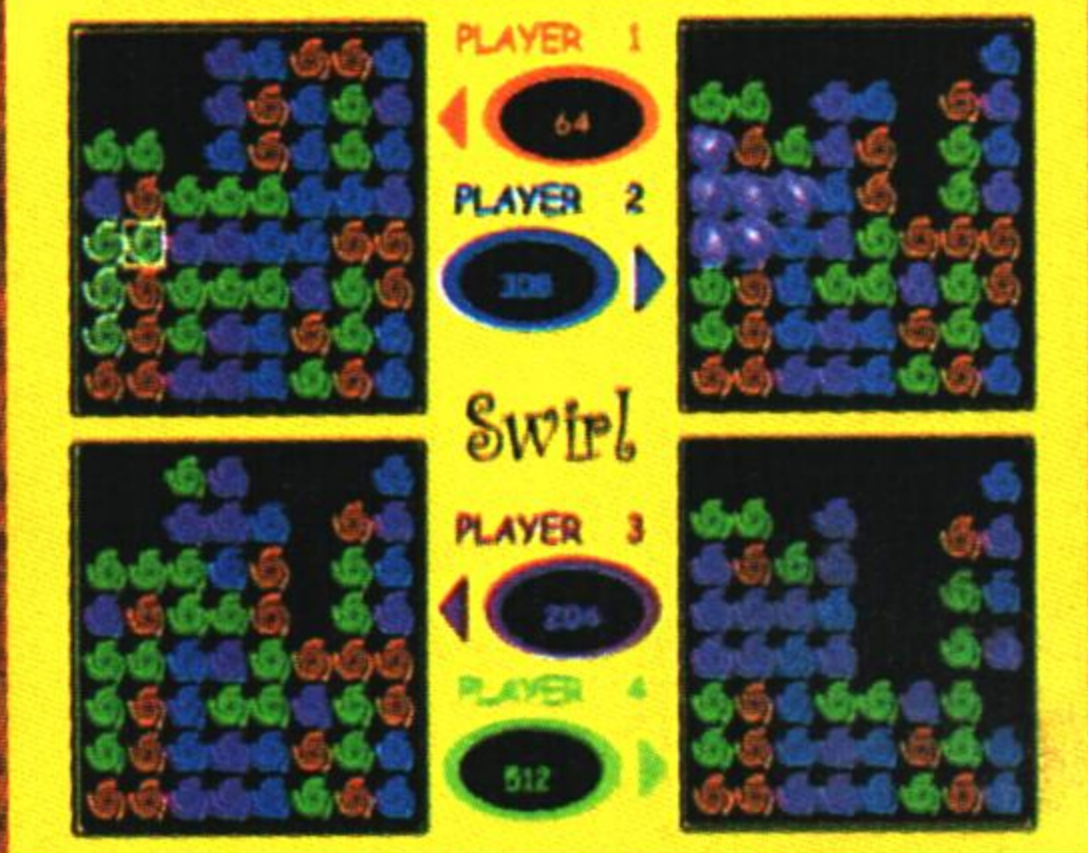
Si vous avez aimé la Megadrive vous devez posséder impérativement cette compile.



Columns a été pendant un temps le Tetris-like de Sega.

UN DOIGT DE DREAMCAST POUR ASSAISONNER LE TOUT

En sus des dix jeux Megadrive, Sega a eu la bonne idée d'en ajouter deux autres issus de la ludothèque de la Dreamcast. Le premier, Sega Swirl, est une sorte de Tetris-like assez simpliste - un bonus plutôt qu'une œuvre à part entière. Le second, par contre, n'est autre que Virtua Cop 2, l'un des meilleurs jeux de shoot de la console. Si les fans d'arcade ne lui trouvent pas la pêche d'un House of the Dead 2, ils reconnaîtront que, comme cadeau, on aurait peut avoir plus mauvais.



Sega Swirl est un peu simpliste, mais à quatre, on s'éclate bien.

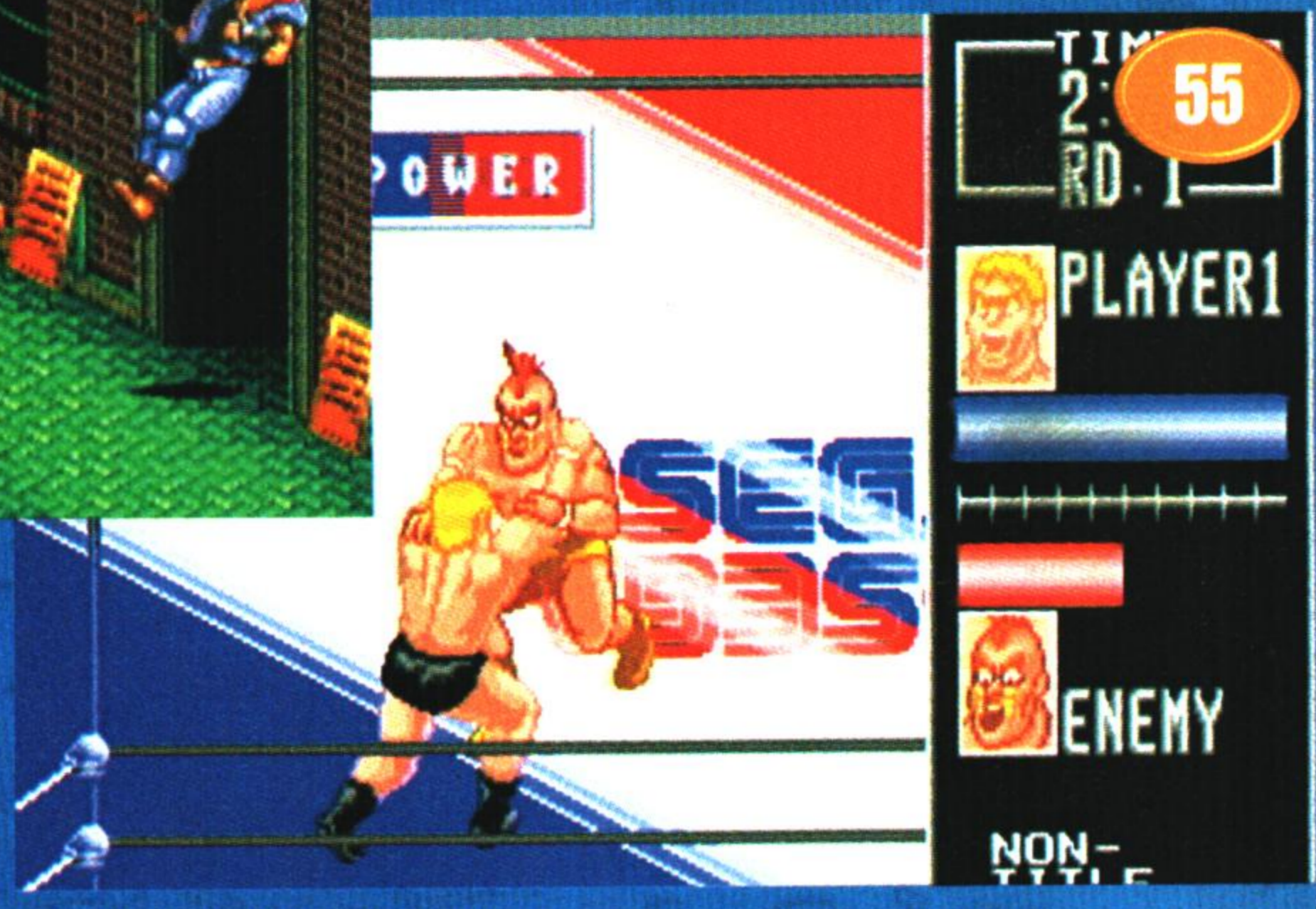


Shinobi n'a rien perdu de son fun.



Street of Rage 2 est encore aujourd'hui l'un des beat-them-all les plus sympas sur console.

En toute honnêteté, on aurait pu se passer de Wrestle War.



Celui qui n'a pas joué à Shining Force ne sait pas ce qu'est un wargame.

Oldies but goodies!

Je me méfie toujours des compilations. C'est souvent l'occasion de rentabiliser des vieux jeux... Mais là, même en cherchant la petite bête, je m'incline. Une bonne pelletée de jeux, et pas des daubes. C'est l'occasion d'approfondir votre culture sans vous ruiner. Si vous avez revendu votre Megadrive et si vous le regrettez, vous savez ce qu'il vous reste à faire. En attendant, moi j'y retourne de ce pas. Après tout, Shinobi c'est mon idole!





Dès les premières secondes de jeu, on flirte avec la mort. Un pas à gauche, et c'est la chute dans le ravin.

Genre: Plates-Formes 3D
 Editeur: THQ
 Textes/Dialogues:
 Anglais/Anglais
 Nombre de joueurs: 1

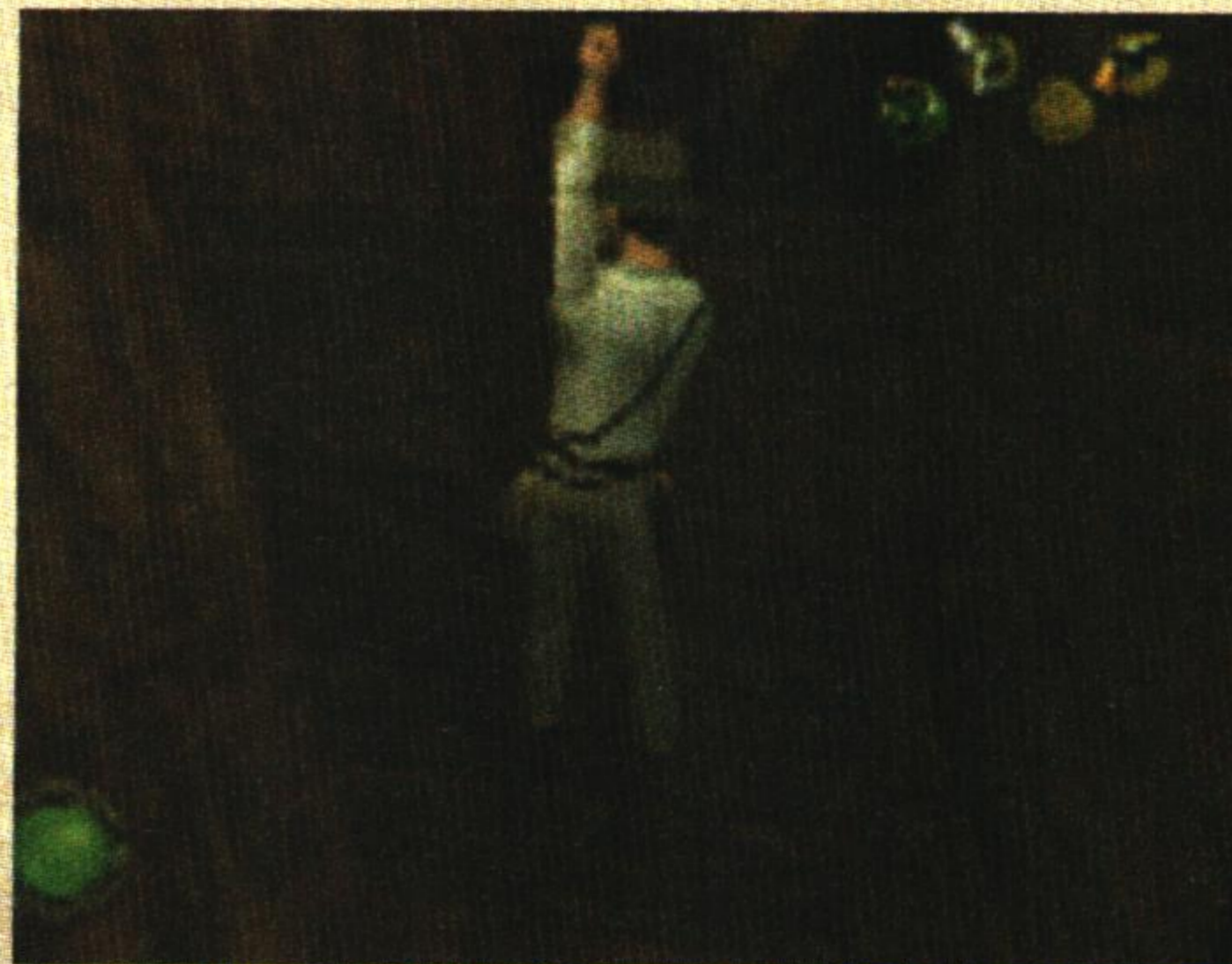
Le mythe d'Indiana Jones a traversé les frontières sur le grand écran. Il s'attaque maintenant à la Nintendo 64. Chapeau vissé sur la tête et fouet à la main!

Indiana Jones Infernal Mach

Indiana Jones and the Infernal Machine est en fait un sosie de Tomb Raider. On y déplace un personnage répondant au nom d'Indiana Jones, mais n'ayant aucune ressemblance avec Harrison Ford, et l'on fouille les différents niveaux du jeu pour ramasser le plus de trésors possible. Ne vous attendez pas à une promenade digestive, car ces niveaux sont remplis d'ennemis résolus à vous stopper à tout prix et de pièges mortels. Vous emprunterez donc des passages de plates-formes épiques, vous ferez des sauts au-dessus de 30 m de vide, et suivant les endroits, vous croiserez des araignées venimeuses, des scorpions, ou, plus simplement, des gardes russes armés jusqu'aux dents. Pour

56

déjouer tous ces obstacles, il faudra faire preuve de discrétion et d'un minimum de réflexion. En effet, dans Tomb Raider, la plupart des ennemis n'utilisent pas d'attaques à distance, et on peut donc les affronter facilement. Dans Indiana Jones, les gardes vous fusillent de loin, et vous devrez avancer discrètement pour ne pas déclencher d'alarme, vous cacher derrière le décor pour éviter les balles, et tirer sur des bidons d'essence pour les faire exploser et éliminer les gêneurs. Vous possédez comme arme de base un revolver aux munitions infinies et un fouet. Une fois les premiers ennemis éliminés, vous trouverez des armes plus puissantes : pistolet, fusil à pompe et autre pistolet-mitrailleur sont de la partie. Malheureusement, les munitions sont limitées, il faudra donc les utiliser avec parcimonie. Notre héros sait effectuer les actions de base qui lui permettent de progresser en se riant des embûches : escalader des blocs, grimper aux échelles ou aux cordes, ramper à même le sol, et, bien sûr, nager. Il sait également utiliser les objets qu'il possède, et l'on peut se permettre un sourire en voyant que les programmeurs se sont largement inspirés du système de Zelda : on peut affecter aux boutons C trois objets, et il suffit d'appuyer sur l'un de ces boutons pour sortir l'objet correspondant. Simple et efficace. Entre chaque mission, une petite scène cinématique inspirée des films vous présentera les différents acteurs du jeu, et vous instruira sur votre prochaine mission.



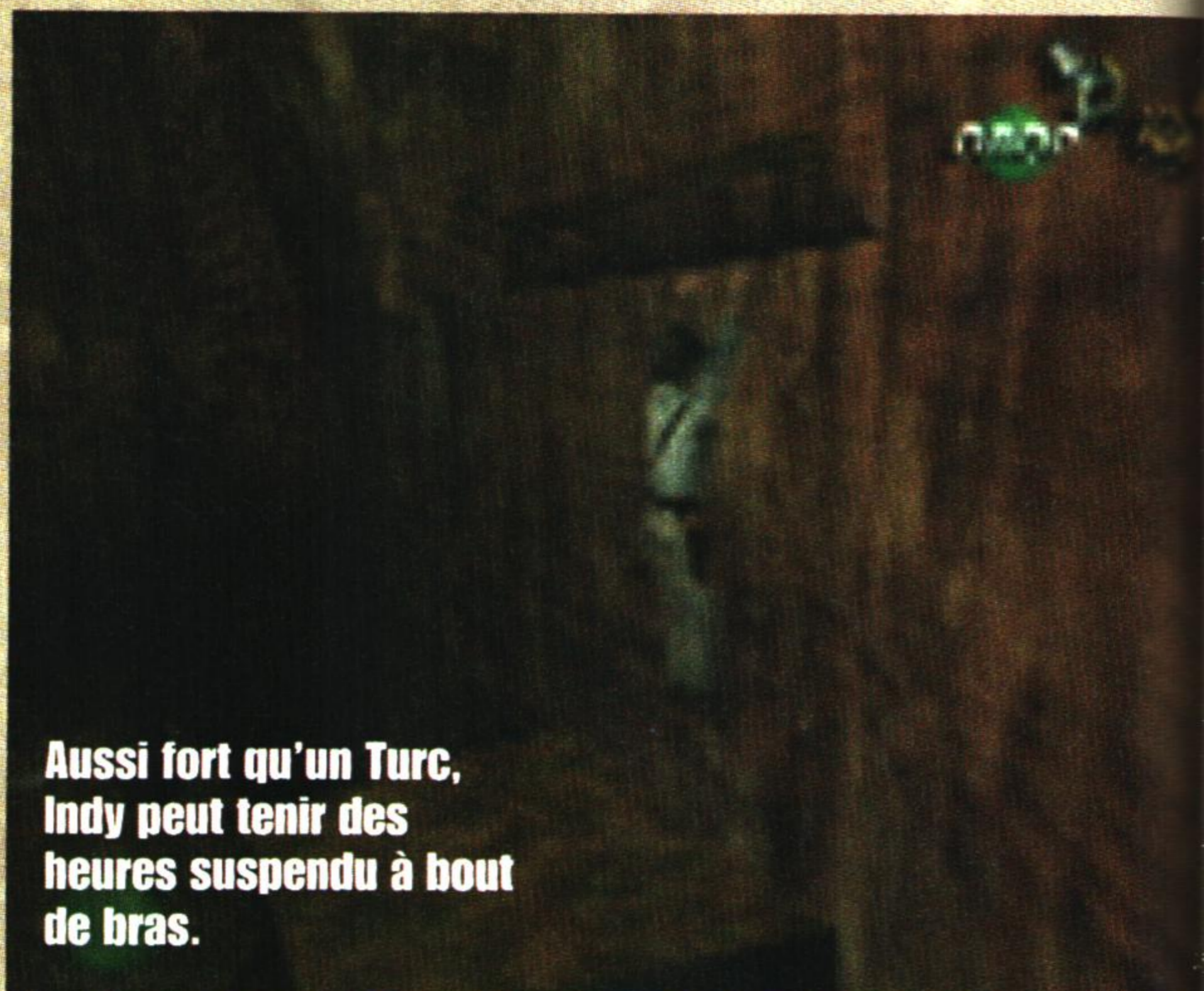
Indy peut se servir de son fouet pour s'accrocher, et atteindre de nouvelles plates-formes.



Pour s'introduire dans la base ennemie, il faut se cacher sur un camion.



Quel joli serpent ! Une photo pour ma collection personnelle, et c'est reparti.



Aussi fort qu'un Turc, Indy peut tenir des heures suspendu à bout de bras.



Jean l'Indien

Pour un jeu à licence, on peut considérer qu'Indiana Jones n'est pas terrible. Certes, l'ambiance de la série est bien retranscrite, et les graphismes tiennent la route. Mais dès qu'on creuse un peu, on tombe sur un os. L'animation du personnage est très moyenne, la maniabilité douteuse, et le jeu n'est pas exempt de bugs 3D. Et puis surtout, il n'est pas traduit en français. Difficile d'accès aux jeunes joueurs et un peu trop moyen.





Graphismes
80%

Pas trop mal réalisé, bien que l'utilisation du Ram Pack soit conseillée.



Son
85%

La bande sonore colle au jeu, et les bruitages sont assez réalistes.



Maniabilité
83%

Il y a des problèmes de caméra et le personnage répond moyennement aux commandes.



Durée de vie
93%

Le jeu est gigantesque, 17 niveaux, et chacun d'eux est extrêmement long.



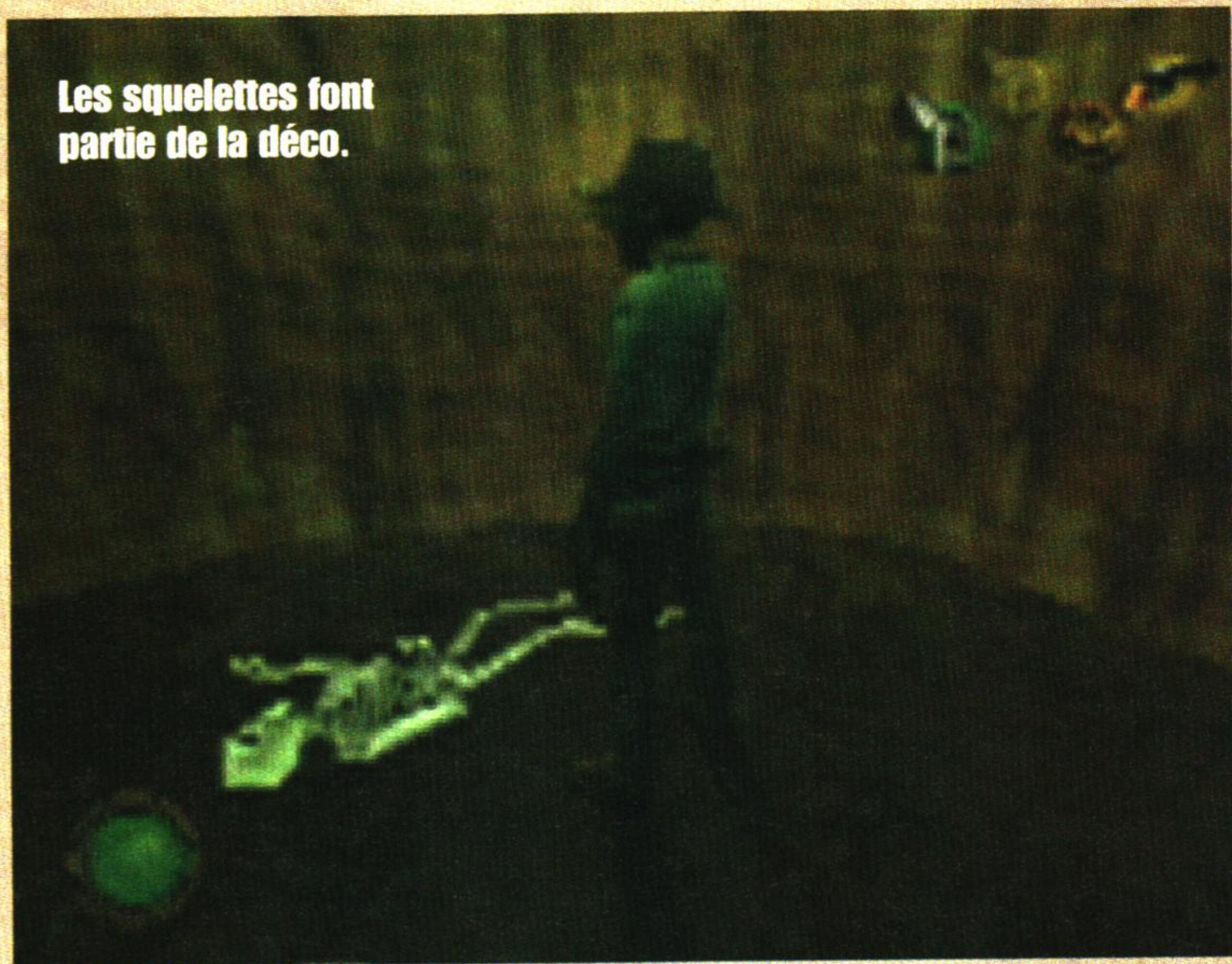
Intérêt

Rien de changé par rapport à la version américaine, et c'est bien dommage.

81%

and the ine

Les squelettes font partie de la déco.

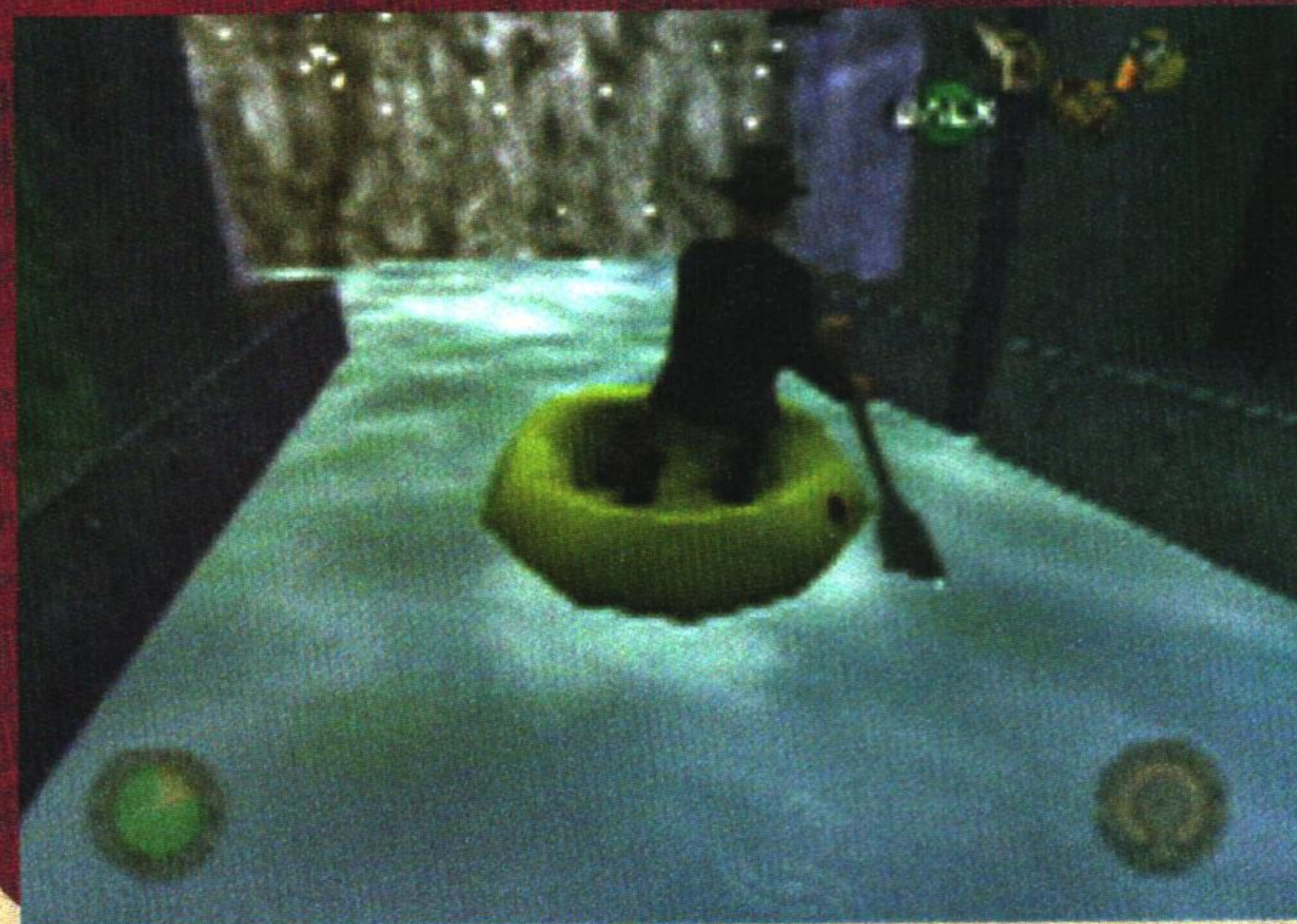


CASSE-COU...

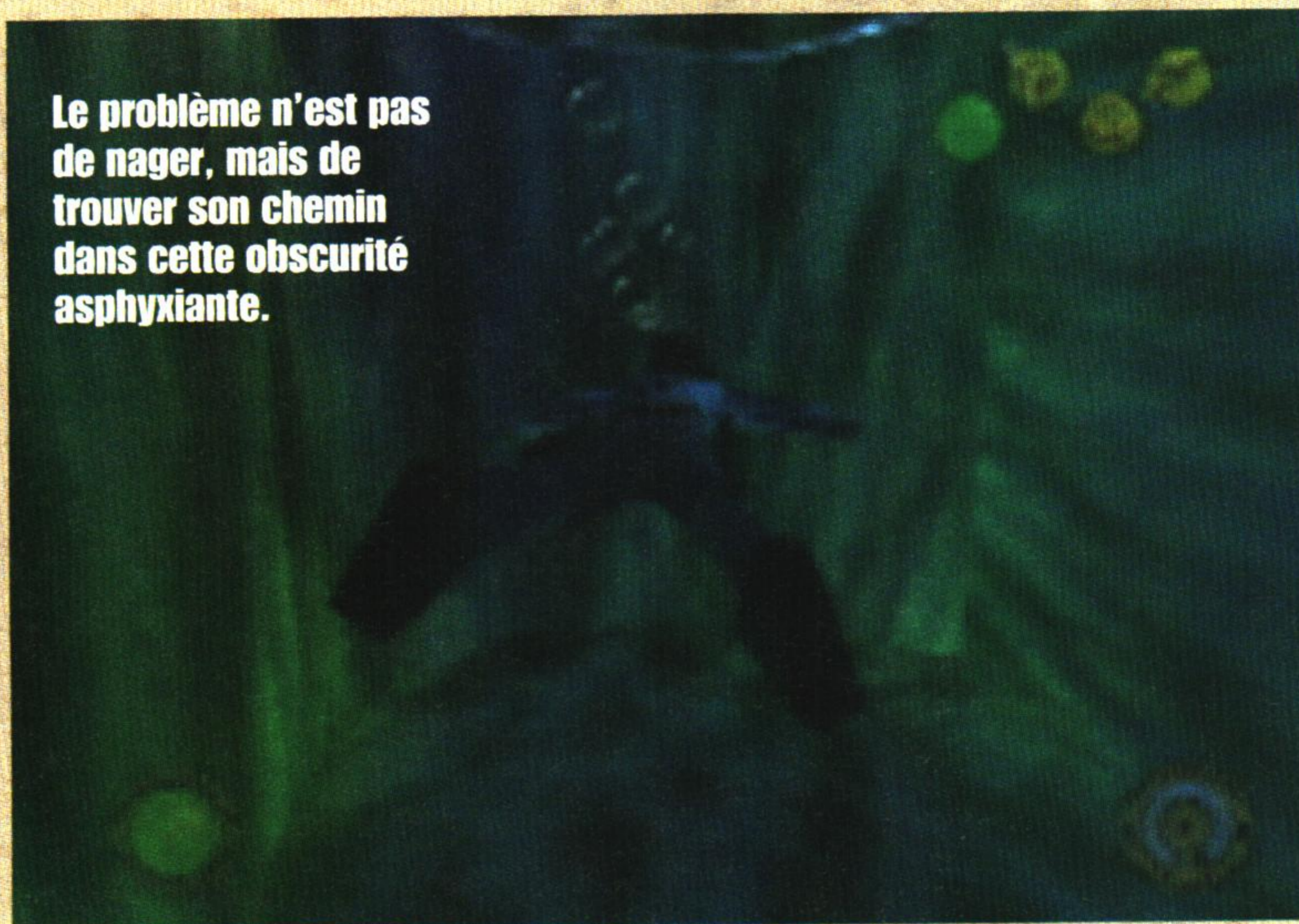
Indy n'est pas le genre de héros à renoncer. Lorsqu'il s'agit de faire de l'exercice pour progresser, il est le premier à répondre présent. Il ne faut donc

pas s'étonner si on le retrouve à bord d'un raft pour descendre des rapides, ou au volant d'une jeep. C'est plus un jeu d'aventure, c'est le Camel Trophy !

Un p'tit coup de pagaie et c'est parti.



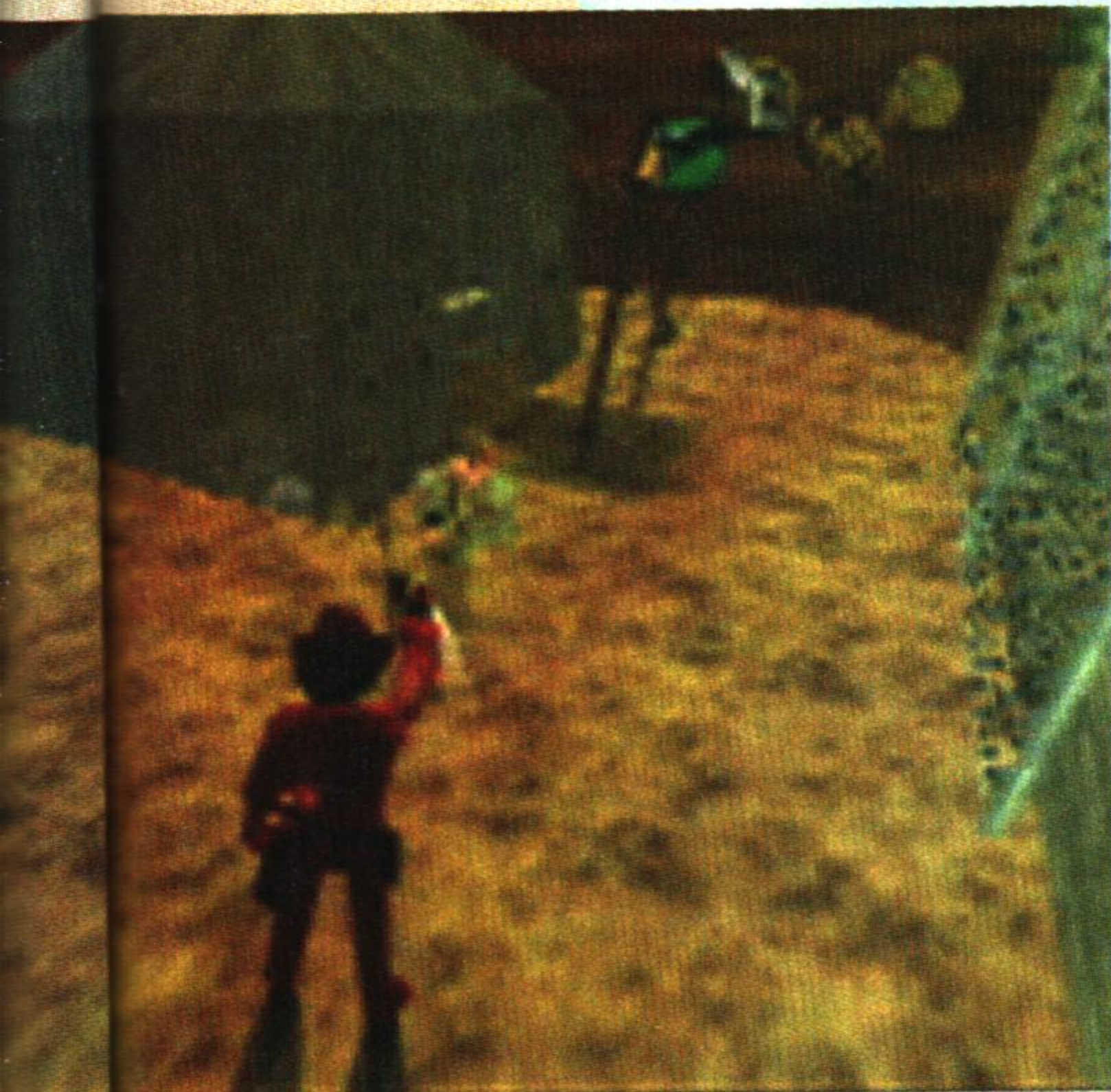
Le problème n'est pas de nager, mais de trouver son chemin dans cette obscurité asphyxiante.



57



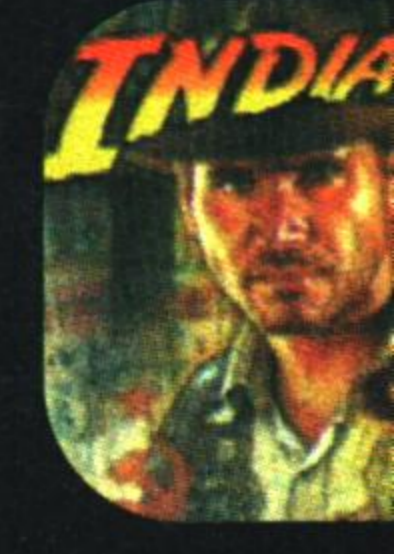
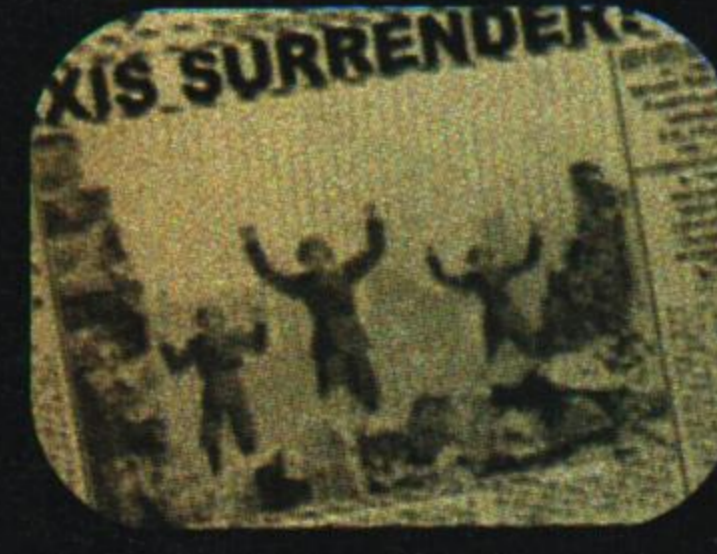
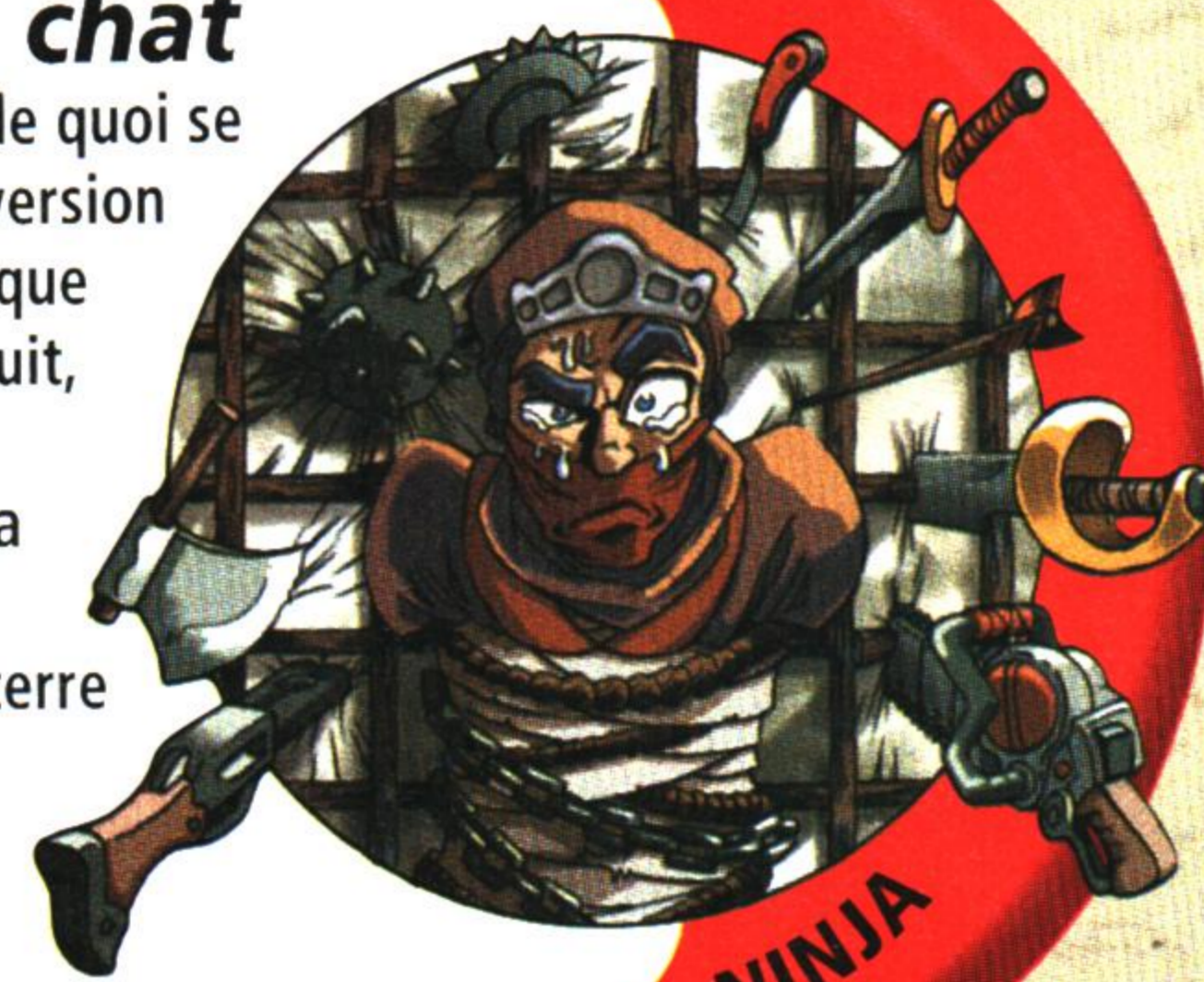
Dans les montagnes blanches, tombe la neige.



Rien ne sert de courir, il faut tirer à point.

De quoi fouetter un chat

Déjà la version américaine n'avait pas de quoi se retourner, mais là c'est le pompon : la version officielle est tout simplement la même que l'US ! Rien n'a changé, rien n'a été traduit, et donc mon avis reste le même. La maniabilité est très mauvaise, la caméra mal gérée (surtout sous l'eau), et on passe plus de temps à jeter le pad par terre qu'à jouer. Il faut croire que les développeurs ont passé plus de temps à développer la version PC...



Hundred Swords est un simulation-RPG, nom savant que les Japonais donnent aux wargames. Mais pour la première fois, c'est un jeu en temps réel, ce qui était jusqu'à présent l'apanage du PC et des Américains !

Vous avez le choix entre plusieurs modes de jeu principaux. Le mode story, classique, vous embarque dans une grande campagne, avec, bien sûr, une histoire et beaucoup de dialogues. Ceux-ci sont importants, puisque, suivant vos choix, vous gagnerez des points d'expérience supplémentaires. Vous avez aussi un mode battle, qui propose un total de dix-huit missions. Par contre, mieux vaut déjà avoir fait ses dents sur le mode story, car le battle est assez difficile. Il y a des unités de différentes classes (ayant, bien sûr, chacune ses avantages) : mages, archers, fantassins, cavalerie... La tactique de base consiste d'occuper l'ennemi avec ses fantassins, pendant que les mages et les archers s'en donnent à cœur joie à distance. Il est possible de construire des catapultes. Il faut alors mettre à profit le terrain pour en tirer le maximum. Une rangée de catapultes derrière des arbres se révèle diablement efficace. Le temps que les ennemis coupent les arbres pour pouvoir réellement attaquer les catapultes, ils auront perdu un nombre gigantesque de soldats... Il faut aussi absolument défendre sa base, qui permet de soigner les soldats ou d'en créer de nouveaux.

58



La partie est presque terminée, la base ne va plus résister très longtemps.

Hundred Swords

Les magiciens s'en donnent à cœur joie !



La cavalerie se déplace nettement plus vite que les fantassins.

Genre: Wargame
Editeur: Victor
Textes/Dialogues: Japonais/-
Nombre de joueurs: 1-4

 Graphismes 89%

Les détails sont fins et les graphismes très soignés.

 Son 85%

Une bonne ambiance sonore globale.

 Maniabilité 85%

Les commandes sont très simples, la souris apporte tout de même un plus.

 Durée de vie 91%

Vous en avez pour un bon moment avant de le finir.

 Intérêt

Un bon jeu, dans un genre qu'on ne voit que très rarement sur console.

89%

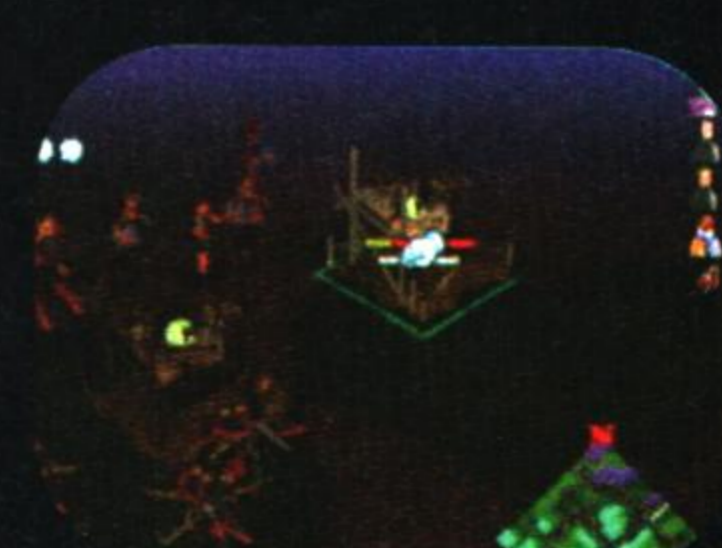
PANDA



Surprenant

J'avoue que je ne suis pas fan des wargames en temps réel, car ils sont souvent nettement plus action que stratégie. Mais j'ai été tout de même séduit par Hundred Swords ! Ses graphismes lui donnent un côté très mignon, franchement plaisant. Et il est particulièrement satisfaisant d'avoir le choix entre son mode story et son mode battle, assez original. Ajoutez à cela le mode multijoueur, internet... voilà qui comblera les fans du genre.

On construit des catapultes fixes, pour défendre la base.



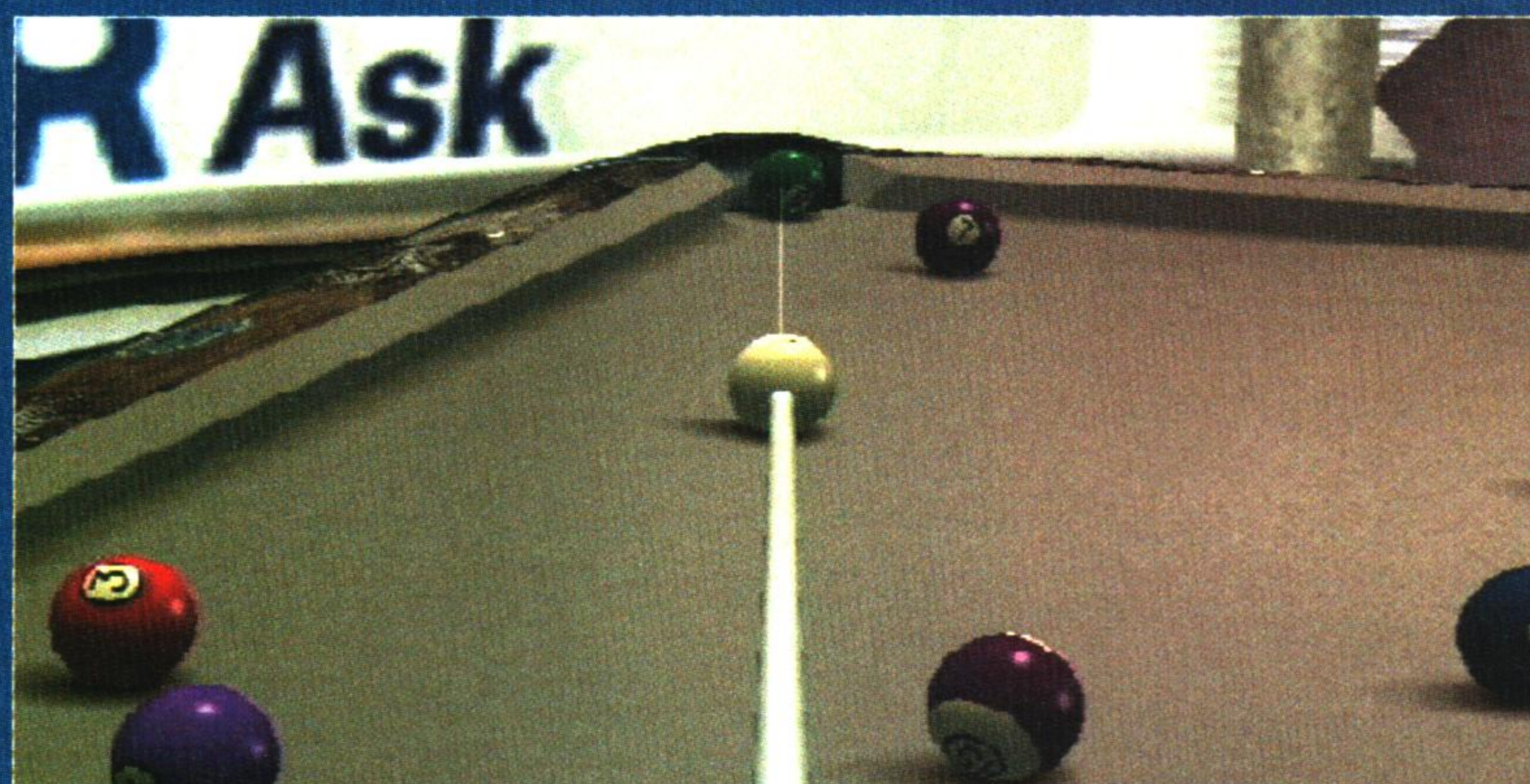
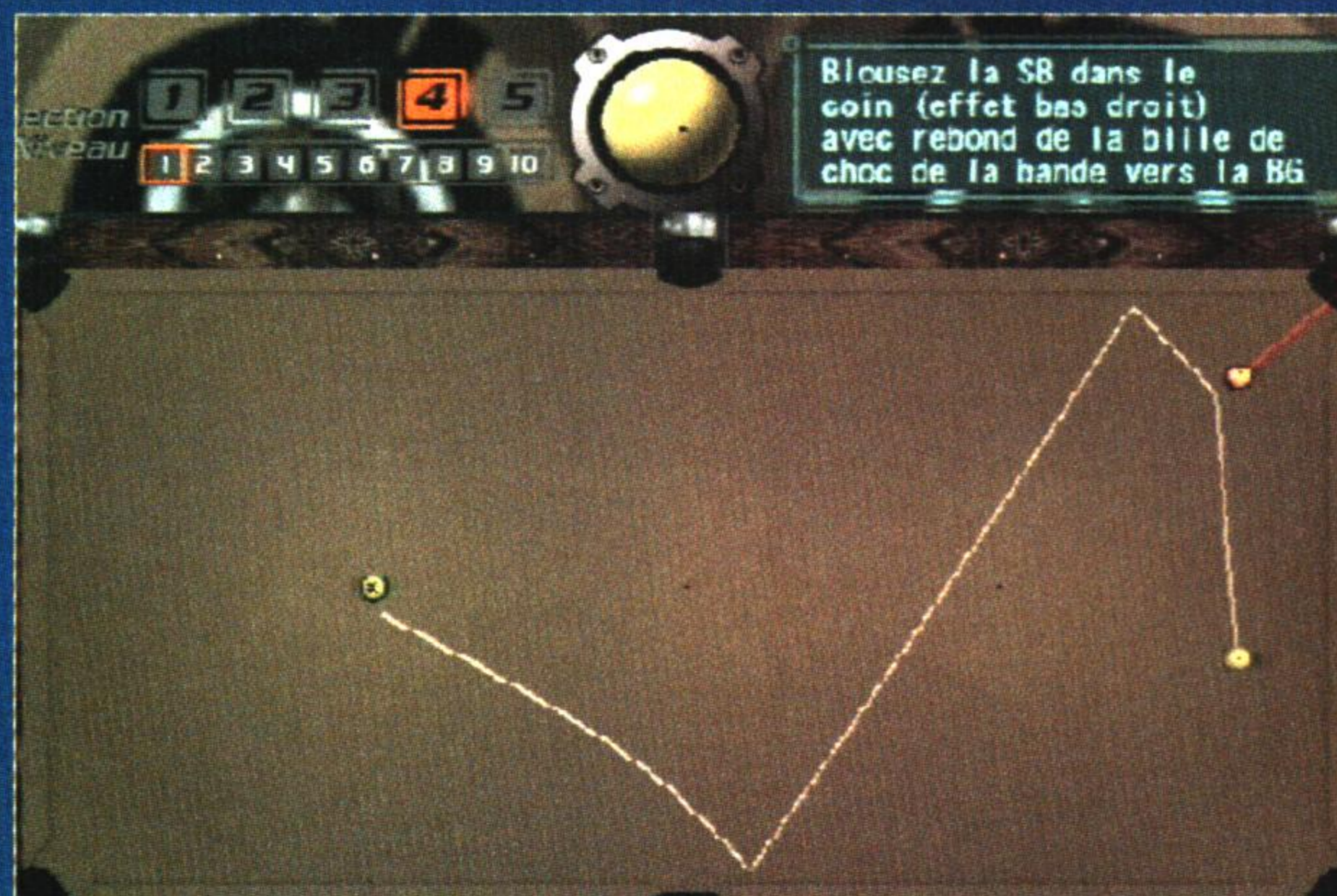
Après le dossier érotique du mois dernier, on reste dans le même esprit avec un jeu de queues et de boules ! Mais cette fois-ci ce sont les boules qu'il faut rentrer dans les trous... Alors tous à vos pads !

Pool Master est la première simulation de billard sur PlayStation 2. C'est d'ailleurs plus précisément une simulation de pool (donc pas de billard français, par exemple). Seul ou à deux, l'amateur du genre va pouvoir s'éclater à blouser les boules, tranquillement assis devant sa télé. Cette simulation se distingue des autres, aussi bien par sa complétude que par la qualité de sa réalisation. On y retrouve les modes classiques du genre free play, duel ou entraînement. Auxquels vient s'ajouter un mode assez sympa, le frozen game, qui propose de réaliser des figures imposées. La maniabilité a, dans l'ensemble, été bien pensée, permettant de réaliser tout ce que l'on veut. Avec un peu d'entraînement, les coulés, effets rétro et sauts n'auront plus de secrets pour le joueur. Bref, c'est complet ! Le seul problème de cette simulation, c'est qu'une simulation de billard, ce n'est pas très fun, pas même pour les fans de billard. Passée la première heure de jeu, on se dit que c'est beau mais plat. Que ce soit en pool américain, en pool international ou en pool à huit boules, on finit par s'ennuyer sec. On éteint la console pour aller faire un vrai billard.

Avec cette vue, on est au cœur du jeu.

Pool Master

Le mode frozen propose de réaliser des coups assez difficiles.



Un coup que même Panda serait capable de réussir.

Le mode entraînement est assez bien fait.



Lorsqu'une boule s'approche d'un trou, la caméra change d'angle automatiquement.

Genre: Billard
Editeur: Take2
Textes/Dialogues: Français/-
Nombre de joueurs: 1-2

 Graphismes 88%

Corrects sans fioritures. C'est agréable à l'œil.

 Son 60%

Les musiques d'ambiance sont assommantes.

 Maniabilité 90%

La prise en main est assez bonne et plaira aux amateurs de billard.

 Durée de vie 90%

Illimitée si on aime le genre. De quoi occuper les longues soirées d'hiver.

 Intérêt
Complet et bien réalisé, ce titre satisfera tous les amateurs de billard.

83%

LANDOV



J'ai percé le tapis

Pool Master est, dans l'ensemble, bien réalisé. Les options et modes de jeu sont nombreuses, et, si l'on aime le genre, on sera sûrement aux anges. Force est de constater que s'adonner à la simulation de billard n'est pas une activité passionnante. On réalise quelques jolis coups, on nettoie quelques tapis, et on se dit que rien ne peut remplacer le bonheur de tenir une vraie queue de billard entre les mains.

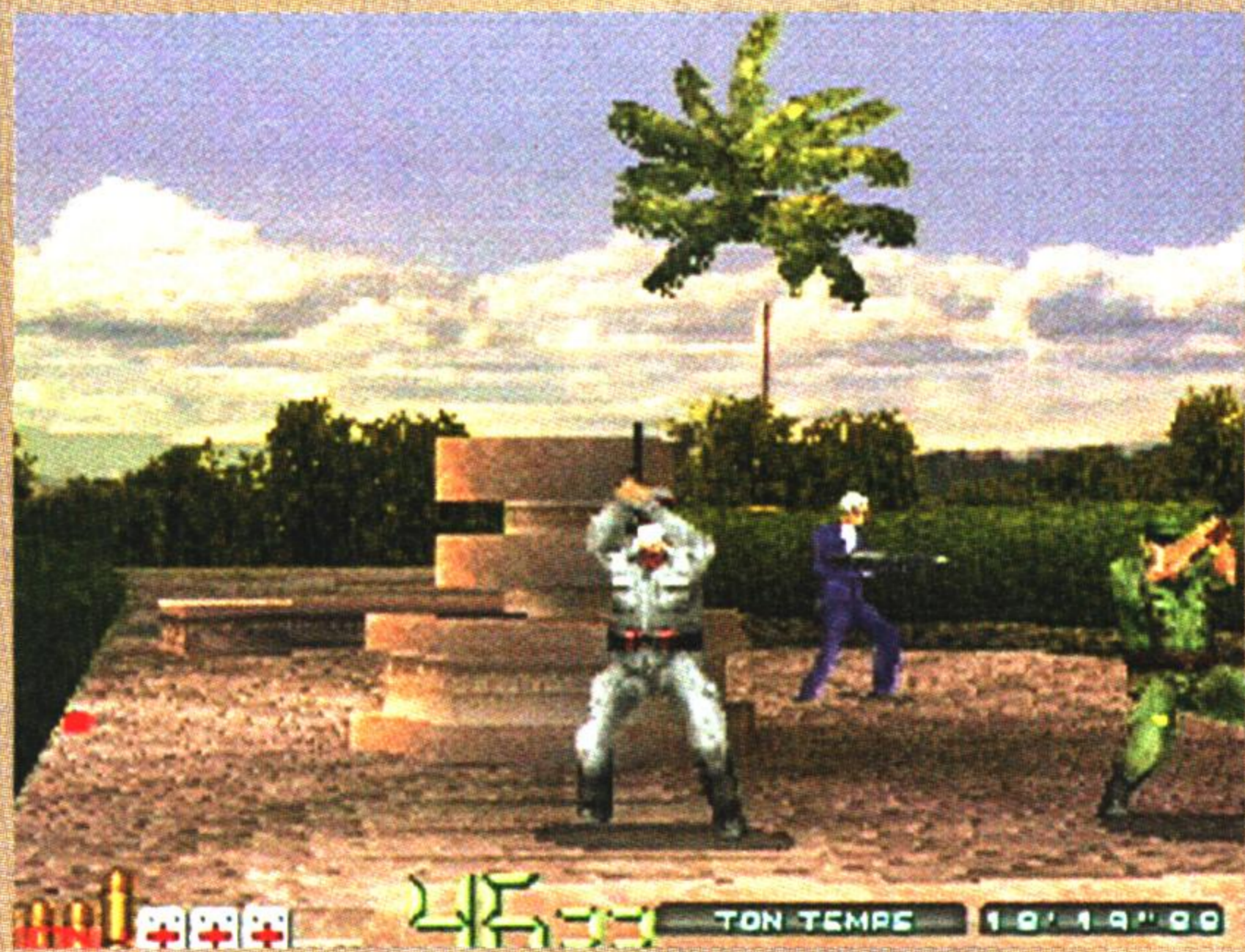




Time Crisis Project Titan



En pleine tête !



60

Pour tuer ce boss vous devrez tourner autour de la fontaine.



Baissez-vous au moment où cette poutre métallique arrive sur vous.



Vous étiez attendu.

Tous ceux qui pensaient s'être fait légèrement arnaquer avec les pistolets PlayStation vont être ravis. Namco laisse un peu tomber ses Point Blank pour revenir à des jeux de tir plus sérieux. Il était temps, les Gun Con prenaient la poussière.

Cela fait maintenant près de quatre ans que le premier Time Crisis est sorti sur PlayStation. Depuis, les possesseurs de Gun Con n'ont eu que Die Hard Trilogie, qui commence à dater, à se mettre sous la détente. Alors qu'on attendait l'éventuelle adaptation de Time Crisis 2, Namco surprend tout le monde en proposant un nouveau volet de la série : Time Crisis Project Titan. Le scénario n'a rien de bien original et reste dans le ton des épisodes précédents. Un assassinat, un enlèvement, des terroristes, des femmes plantureuses et vous... Vous au milieu de tout ça avec votre bon vieux flingue, votre courage et vos munitions illimitées. Le jeu est divisé en quatre étapes, elles-mêmes découpées en plusieurs tableaux que vous devrez entièrement nettoyer. Les terroristes surgissent de nulle part, armés de simples pistolets de mitraillette ou de bazookas, et essaient de vous tuer ou du moins de vous faire perdre un maximum de temps. Car, comme dans chaque Time Crisis, les missions doivent être exécutées dans un temps imparti. Plus stressant que les assauts ennemis, le compteur est là pour vous rappeler qu'il faut être aussi précis que rapide. Heureusement le mode contre-la-montre, en plus de vous proposer d'établir des records de vitesse, vous servira d'entraînement. L'idéal étant de connaître par cœur la position des ennemis, de manière à gagner de précieuses secondes. Si, dans le fond, Time Crisis Project Titan ne diffère pas beaucoup de son prédécesseur, c'est dans la

forme qu'il a évolué. Tant du point de vue de l'animation qu'au niveau graphique, il est, en effet, assez bluffant. Les polygones sont très bien lissés, les décors pixélistent beaucoup moins qu'avant. Bien entendu, ce jeu n'a d'intérêt que si vous possédez le Gun Con (ou l'un de ses dérivés). Les sensations de l'arcade sont alors au rendez-vous et le jeu prend tout son ampleur. Par contre, à la manette, ça devient rapidement lassant (le temps de déplacement n'est pas le même qu'avec le pistolet). Le seul gros défaut du jeu est sa durée de vie. Le mode story se termine en une petite demi-heure, ce qui est franchement scandaleux. Cependant, Time Crisis Project Titan fait partie de ces produits que l'on peut terminer des dizaines de fois sans se lasser. De plus, le mode contre la montre plaira aux amoureux du genre. De toute façon, ce jeu est supérieur à son prédécesseur, et si vous avez aimé le dernier vous pouvez tranquillement vous jeter sur cette suite.

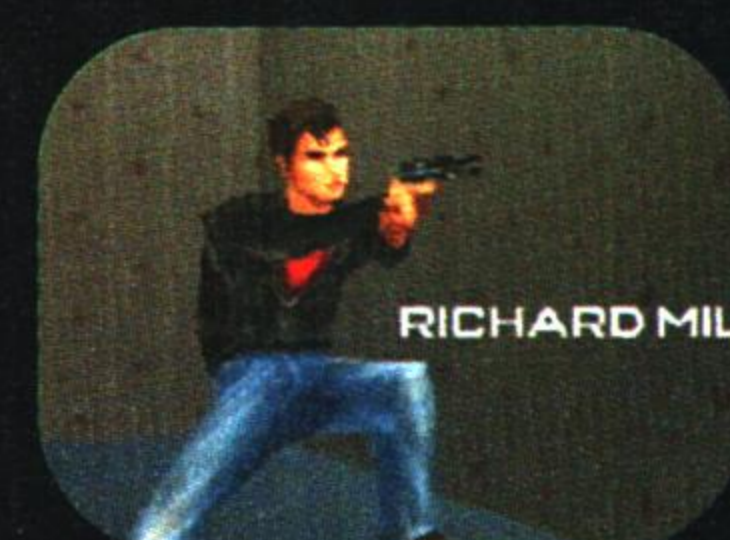
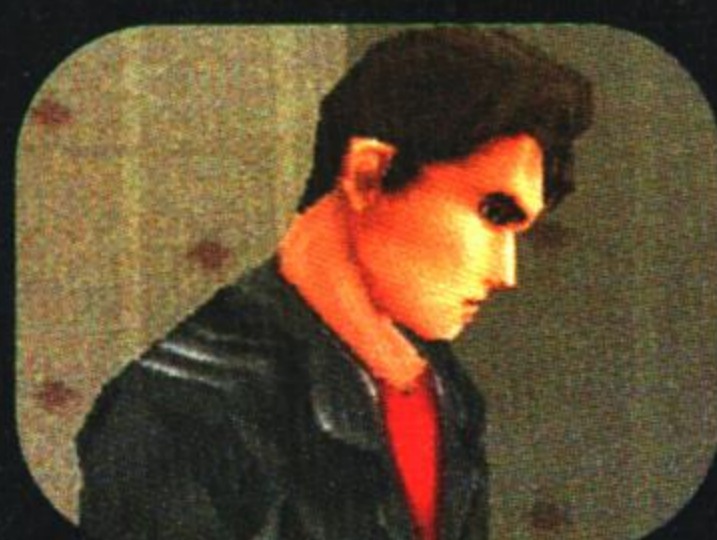


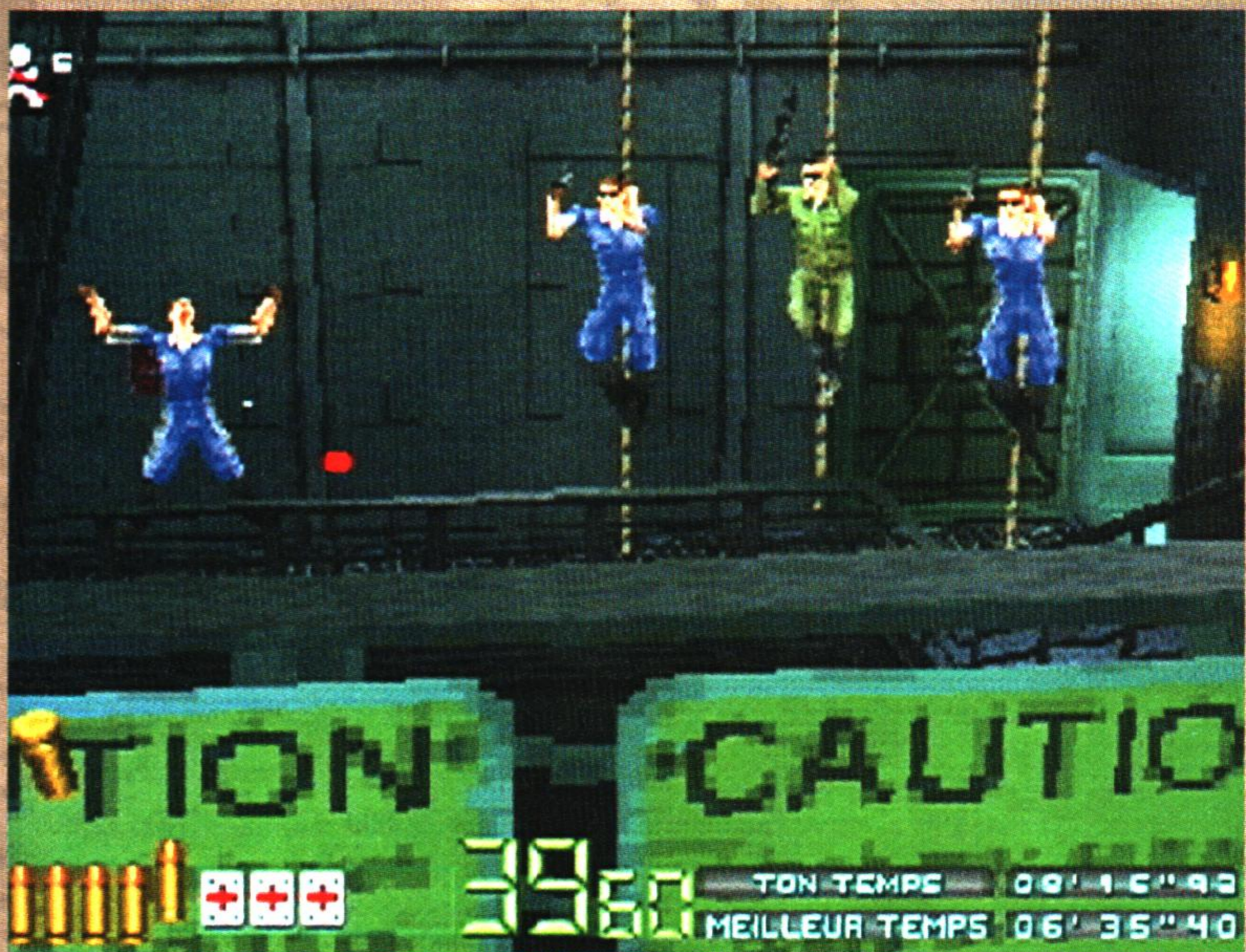
Une balle dans la tête ça lui remettra les idées en place.



Shoot again !

Ce nouveau Time Crisis est probablement le meilleur jeu de tir sur PlayStation. Il est beau, bien fait et prenant. L'action est incessante et l'on n'a pas le temps de souffler. De plus, avec le Gun Con, on retrouve toutes les sensations de l'arcade. Malheureusement, la durée de vie de ce jeu est beaucoup trop courte. Même si on y revient avec grand plaisir, on reste sur sa faim.





Ils arrivent vraiment de partout !

LES P'TITS MARRONS.

L'une des façons de gagner un peu de temps consiste à shooter certains soldats. Pour les reconnaître, c'est simple : ils sont habillés en orange. Si dans le premier niveau vous les repérez facilement, ils s'avèreront plus discrets à mesure que vous progressez. Jetez donc un rapide coup d'œil sur les toits, entre des caisses, ou simplement au fond de l'écran où vous les verrez peut-être passer en courant.



Les boss ne sont jamais seuls, les lâches !



Il est discret, avec sa chemise bleue.



Il faudra un jour qu'on m'explique pourquoi les méchantes ont toujours des gros seins.

Shoot them all

En fait c'est très simple. Il y a deux solutions : soit vous avez un pistolet, soit vous n'avez jamais craqué sur ce type de jeu. Ce Time Crisis, bien qu'honteusement trop court, reste très fun. Donc si vous n'avez pas perdu votre gun, c'est un jeu à faire. Sinon au pad ce n'est même pas la peine. Inutile d'acheter le gun spécialement pour ce jeu, même s'il est fun, là encore ça n'en vaut pas la peine. Mais bon, il reste sympa tout de même.

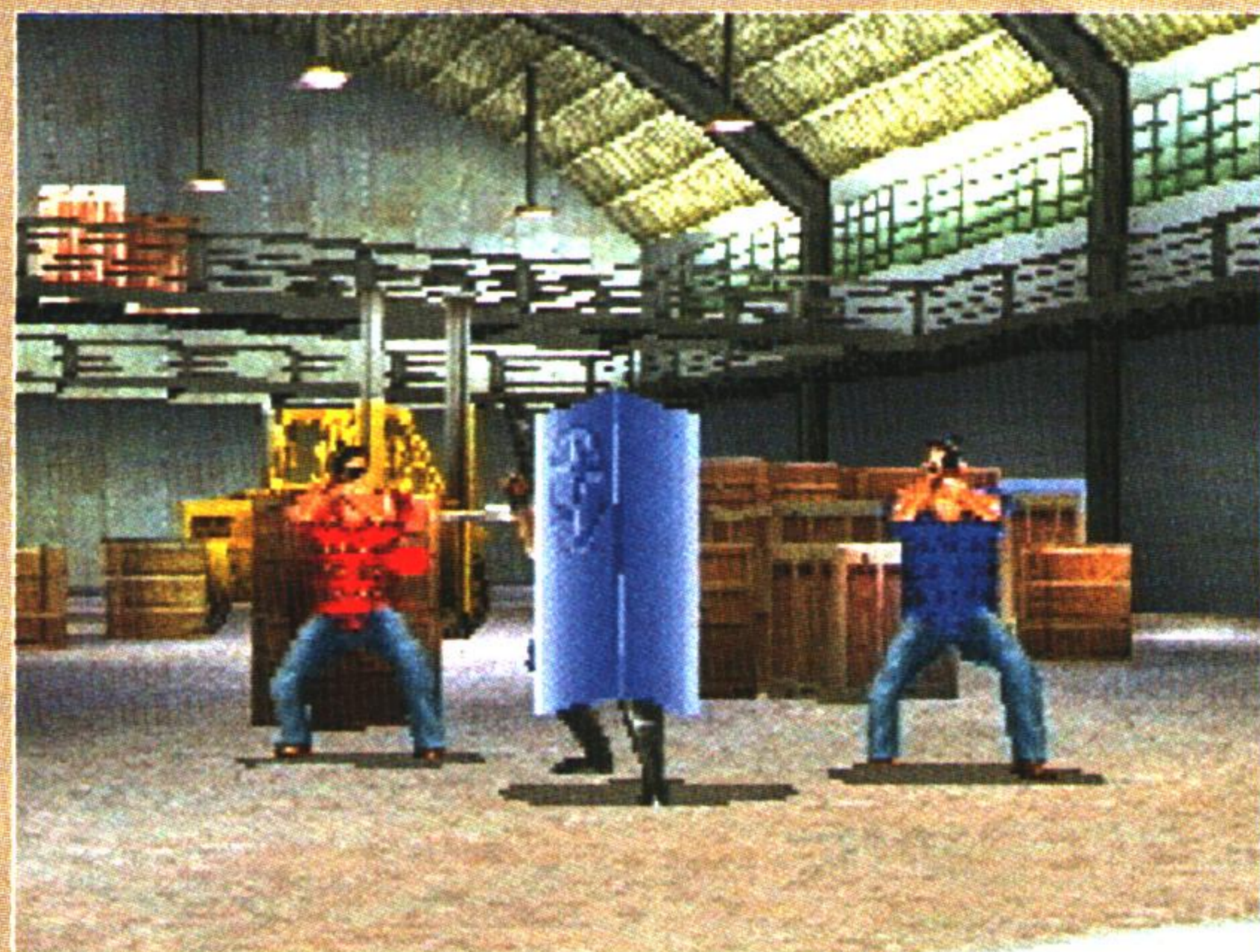




Time Crisis Project Titan



Matez-moi le petit vicieux en haut à droite.



Toujours commencer par le rouge.



Un écran que vous verrez bien souvent.



Le tableau dans l'aéroport n'est pas sans rappeler Die Hard Trilogie.

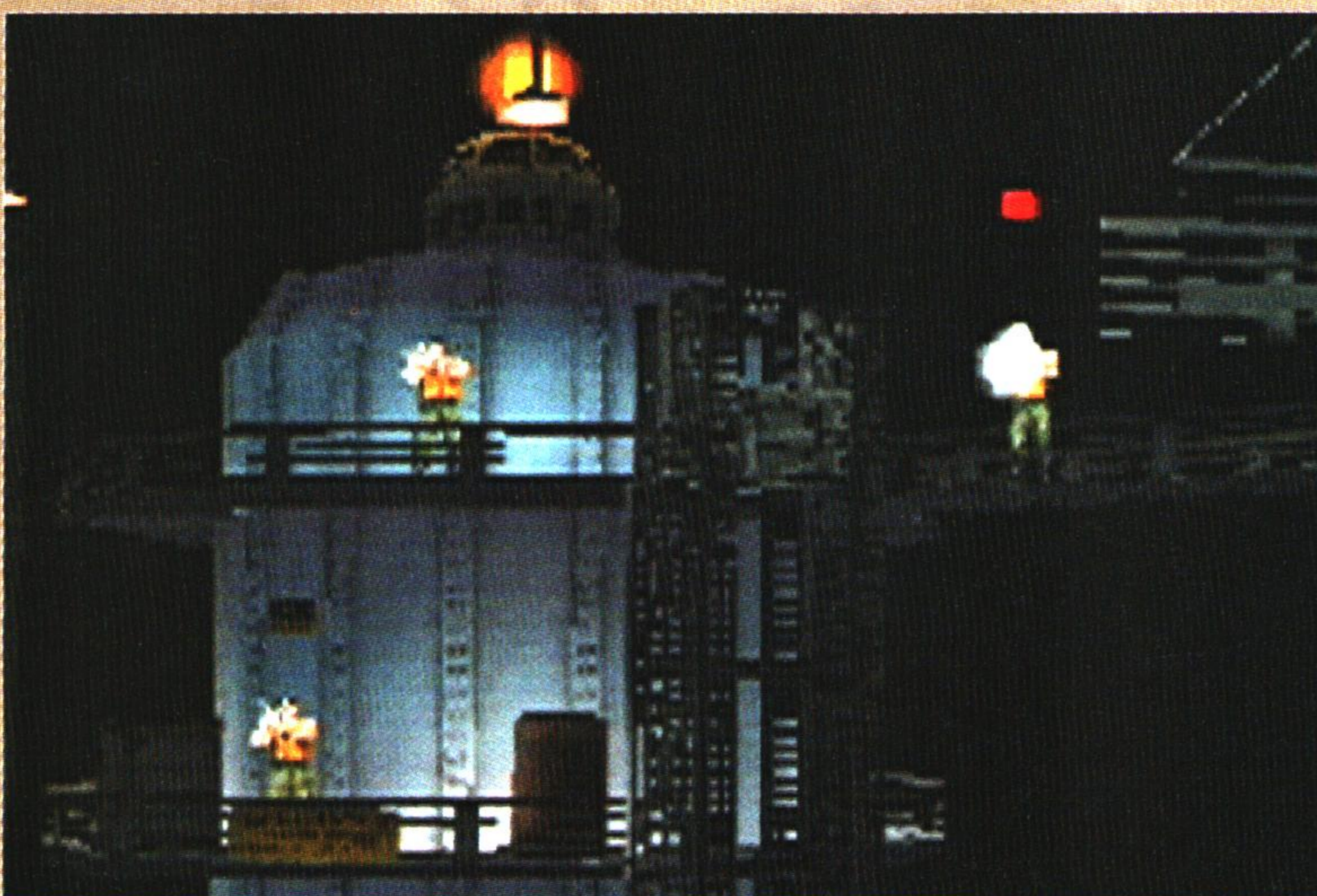
62



Il y en a même sur les échafaudages !

LES P'TITS ROUGES.

Certains terroristes sont plus dangereux que les autres parce qu'ils vivent mieux. C'est le cas de ceux habillés en rouge. Ils apparaissent assez souvent sans prévenir et vous canardent agréablement. C'est eux qu'il faut toujours shooter en priorité si vous ne voulez pas perdre vos précieuses vies.



Cette tour est infestée de terroristes armés de lance-grenades.

Genre: Jeu de tir
Editeur: Sony
Textes/Dialogues:
Français/
Nombre de joueurs: 1

 **Graphismes**
92%

Les graphismes ont gagné en qualité par rapport à l'épisode précédent.

 **Son**
90%

Les musiques bien rythmées collent parfaitement à l'action.

 **Maniabilité**
95%

Le Gun Con est parfait. A la manette, laissez tomber !

 **Durée de vie**
60%

C'est le défaut du jeu. Il est très court mais on y revient.



Intérêt

Ce nouveau volet est excellent, cependant la durée de vie frôle le scandale et il faut le gun.

85%



TEST



Dreamcast

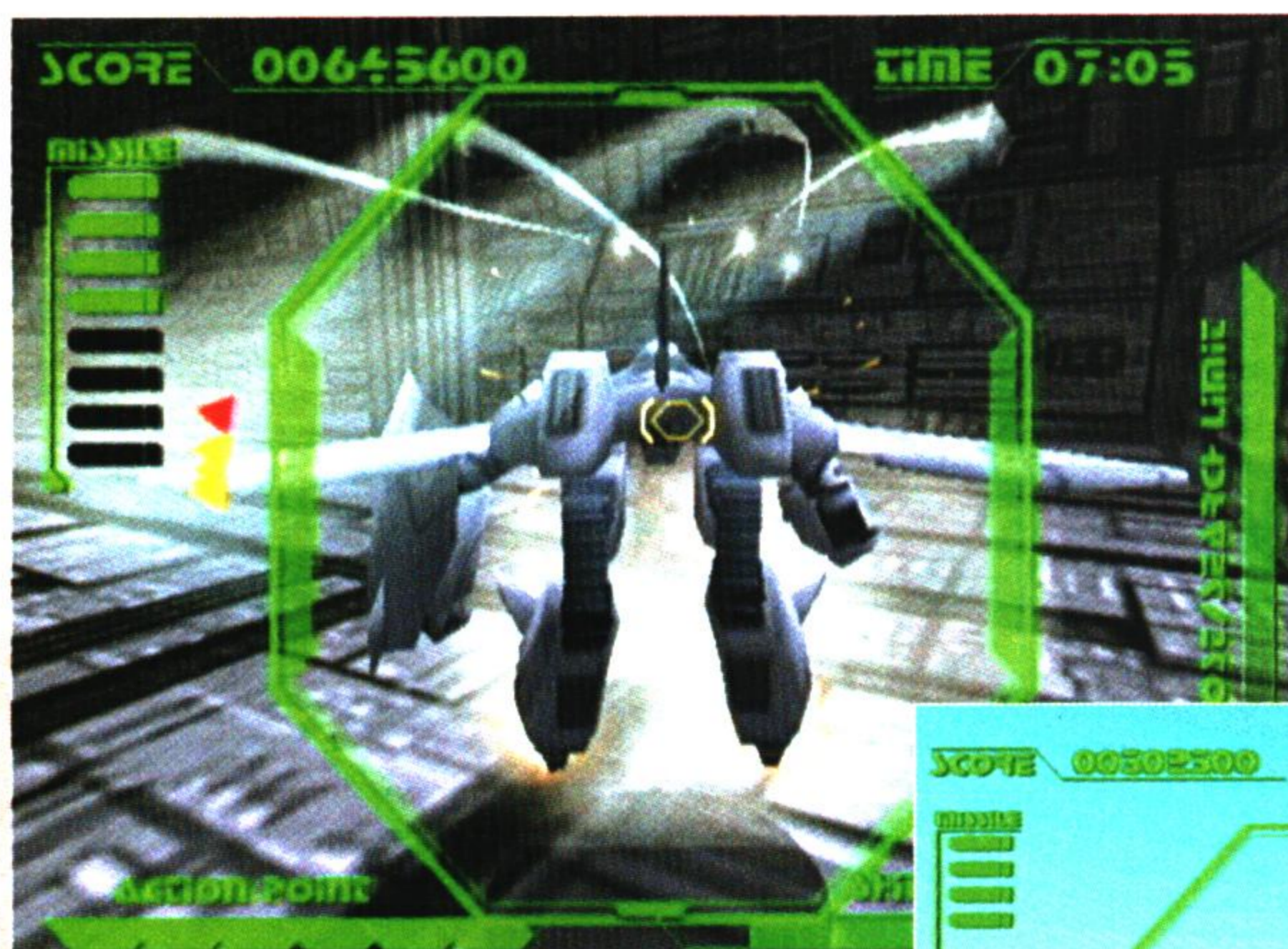
Les épisodes se suivent mais ne se ressemblent pas. Un peu dans l'esprit de Macross VF-X, ce nouveau jeu vous place aux commandes d'un avion transformable. Le tout, sur fond de série télé mythique.

Macross M3 vous en met plein la vue, avec une scène cinématique en images de synthèse ahurissantes. Vous avez droit à un petit animé Comics où les héros discutent entre chaque mission. Après le briefing en japonais, vous choisissez votre pilote. Ce qui n'a aucune importance. Puis vous choisissez l'avion. Ce qui est nettement plus important. Ils ont tous des caractéristiques différentes : défense, agilité... En avançant dans le jeu, de nouveaux modèles sont disponibles. Enfin, une idée originale : on monte sur le Valkyrie, qui offre un certain nombre de plug-in. Ce sont des options qui permettent d'utiliser des coups spéciaux. Cela va d'une roulade par terre pour esquiver les tirs adverses au robot qui tourne sur lui-même en arrosant un peu partout avec son gun ! La barre d'action, qui se recharge doucement, vous permet d'utiliser ces coups spéciaux. Les missions ne sont pas très variées - on est loin d'un simulateur d'avion, c'est du shoot ! Les Valkyries possèdent trois positions, avion, robot, et intermédiaire. Chacune ayant ses avantages. L'avion, par exemple, est plus rapide mais moins maniable. Il faudra donc s'adapter à la situation !



Une petite scène rafraîchissante.

Macross M3



Les missiles partent dans toutes les directions !



Ce brouillard est assez désagréable à l'œil.



On ne peut pas locker avec les missiles les cibles qui apparaissent en rouge.

Genre: Shoot 3D
Editeur: Big West
Textes/Dialogues: Japonais/-
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 80%

Le très moyen côtoie le pas mal. L'animation est un poil lente.

Son 79%

Domage de ne pas avoir repris les musiques de la série TV.

Maniabilité 89%

Pas de problèmes de ce côté-là. La prise en main est simple et rapide.

Durée de vie 89%

Le jeu est assez difficile, comptez deux jours pour le finir, ce qui, pour un shoot, est plutôt long.



Intérêt

Macross M3 n'est pas un grand jeu. Pour les fans de l'animé, il mérite un coup d'essai, les autres passeront.

82%

PANDA



Valkyrie sans bel canto

Moi qui suis amateur de shoot-them-up (même en 3D) et fan de Macross (alias Robotech en France), j'ai vu arriver M3 avec plaisir. Sa réalisation est limite (il y a nettement mieux sur DC). Les décors sont pauvres ; quand ce n'est pas le cas, l'animation a une légère tendance aux ralentissements. Le jeu est assez difficile, un peu prise de tête, mais captivant quand on connaît la série. Sinon, c'est juste un jeu moyen.



Les trois positions du Valkyrie : avion, robot ou intermédiaire.





NBA Hoopz



Genre: Sport
 Editeur: Infogrames
 Textes/Dialogues:
 Anglais/Anglais.
 Nombre de joueurs: 4

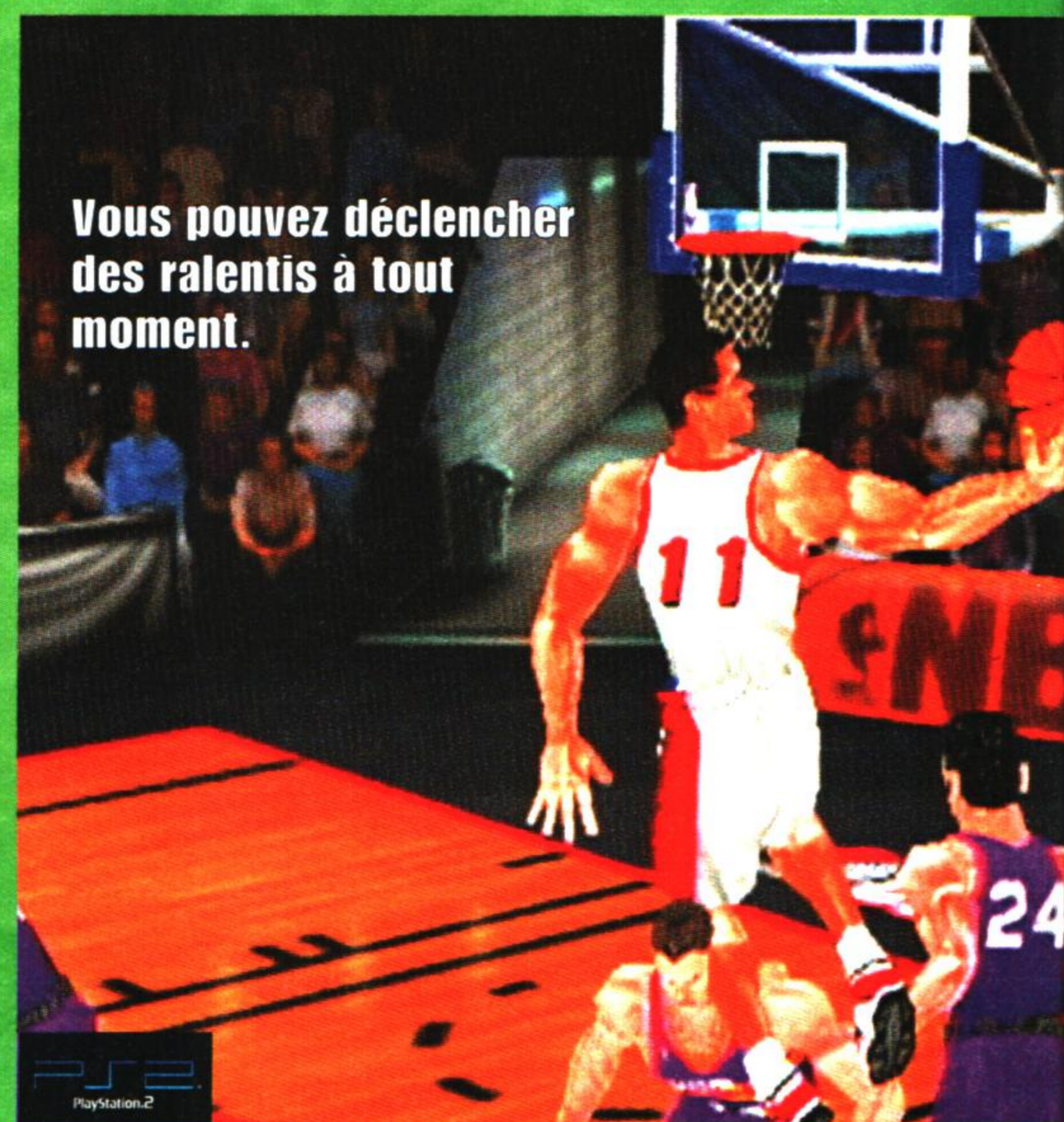
Les jeux de basket ne sont pas à la fête ce mois-ci. Même NBA Hoopz, qui pourtant reste un jeu d'arcade simple et plutôt fun, n'a pas réussi à nous convaincre.

La particularité de NBA Hoopz est de proposer des matchs trois contre trois. Que l'on apprécie ou pas ce style de jeu, celui-ci s'avère facile à prendre en main et plutôt fun. Vous ne sortez jamais du terrain, donc les fautes de touche ne risquent pas de vous contrarier. Le côté tactique – léger, léger –, se limite à sélectionner la position de votre joueur (garde, avant et centre) avant un match. Après, vous n'avez que quatre boutons pour jouer (tir, passe, turbo et hoopz). La maniabilité, aussi bien sur PS2 que PSone, ne pose pas de difficulté, les joueurs se déplacent très facilement. Vous pouvez participer à un match rapide, une saison, un tournoi, 6 mini-jeux, ou encore, personnaliser une équipe ou un joueur. Notez que dans la version PSone, tous ces modes sont disponibles, à l'exception des mini-jeux. Niveau réalisation, c'est pas transcendant du tout. Les terrains de sport sont très moyens. Les basketteurs présentent des muscles copieusement hypertrophiés, mais, par contre, des visages réalistes. Hormis la modélisation des visages, les animations et les corps des athlètes sont à peine corrects, pour une PS2. Dans le cas de la PSone, c'est un peu mieux. Les actions peuvent être très impressionnantes, avec des effets de ballons enflammés ainsi que des super sauts. Globalement, on reste sur sa faim. Dans le principe, c'est plutôt amusant, mais ça devient très vite lassant, et le nombre relativement élevé de modes jeu n'y change rien. A réserver aux fans d'arcade, donc, en dernier recours...

64



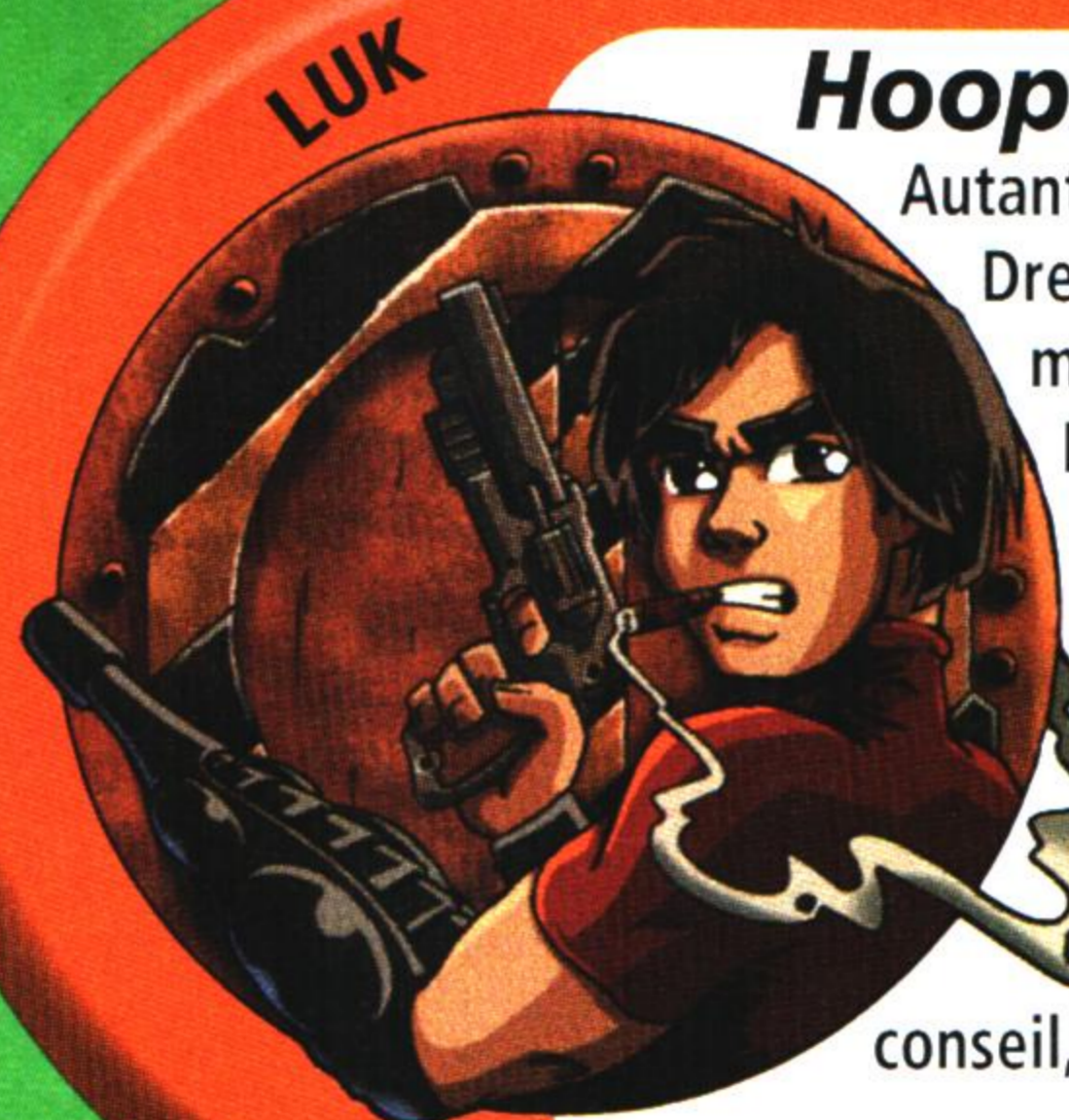
Un petit geste du bras... avec un peu précision, c'est le genre d'action qui marque des points facilement.



Les joueurs sont assez réussis, mais les décors restent simples.



Les animations des joueurs sont convaincantes, mais auraient pu être plus abouties.



Hoopz-là boom !

Autant vous le dire tout de suite, NBA 2K1 sur Dreamcast m'avait ébloui, alors que NBA Hoopz m'a déçu (bien qu'il soit fun dans l'âme). La version PSone est moins décevante que la version PS2, car un peu mieux réalisée ; par contre, il lui manque le mode mini-jeux, disponible uniquement sur PS2. Bref, si vous aimez les jeux d'arcade plutôt fun et sans prise de tête au niveau des actions, il pourra éventuellement vous plaire. Un conseil, essayez-le avant de l'acheter.



Genre: Sport
 Editeur: Infogrames
 Textes/Dialogues:
 Anglais/Anglais
 Nombre de joueurs: 4





Graphismes
75%

Pour de la PSone, ça bouge bien et c'est assez beau sans plus.



Son
74%

Pas bien fabuleux, ça manque de bruitages.



Maniabilité
87%

Trop facile...



Durée de vie
76%

Les modes sont classiques. Et il n'y a pas de mini-jeux...



Intérêt

79%

Paradoxalement, NBA Hoopz s'en sort mieux sur la PSone, car mieux adapté aux capacités de la bécane.



MINI-JEUX

Les mini-jeux sont disponibles uniquement dans la version PS2. Ils sont au nombre de six : 2 Ball, 21, Around the World, Practice et 3 Point Shootout. Vous devrez, par exemple, user de certains réflexes pour calibrer votre tir. Une ou deux jauges (selon l'épreuve) sont présentes, un ballon défile rapidement alors de gauche à droite ou de bas en haut dans la barre. Il vous faut donc appuyer au moment où la balle se trouve au milieu de la barre. Il y a aussi une épreuve à deux joueurs, où vous devez marquer des points en tirant des ballons à des endroits précis. Dans l'ensemble, c'est sympa, mais pas très original.



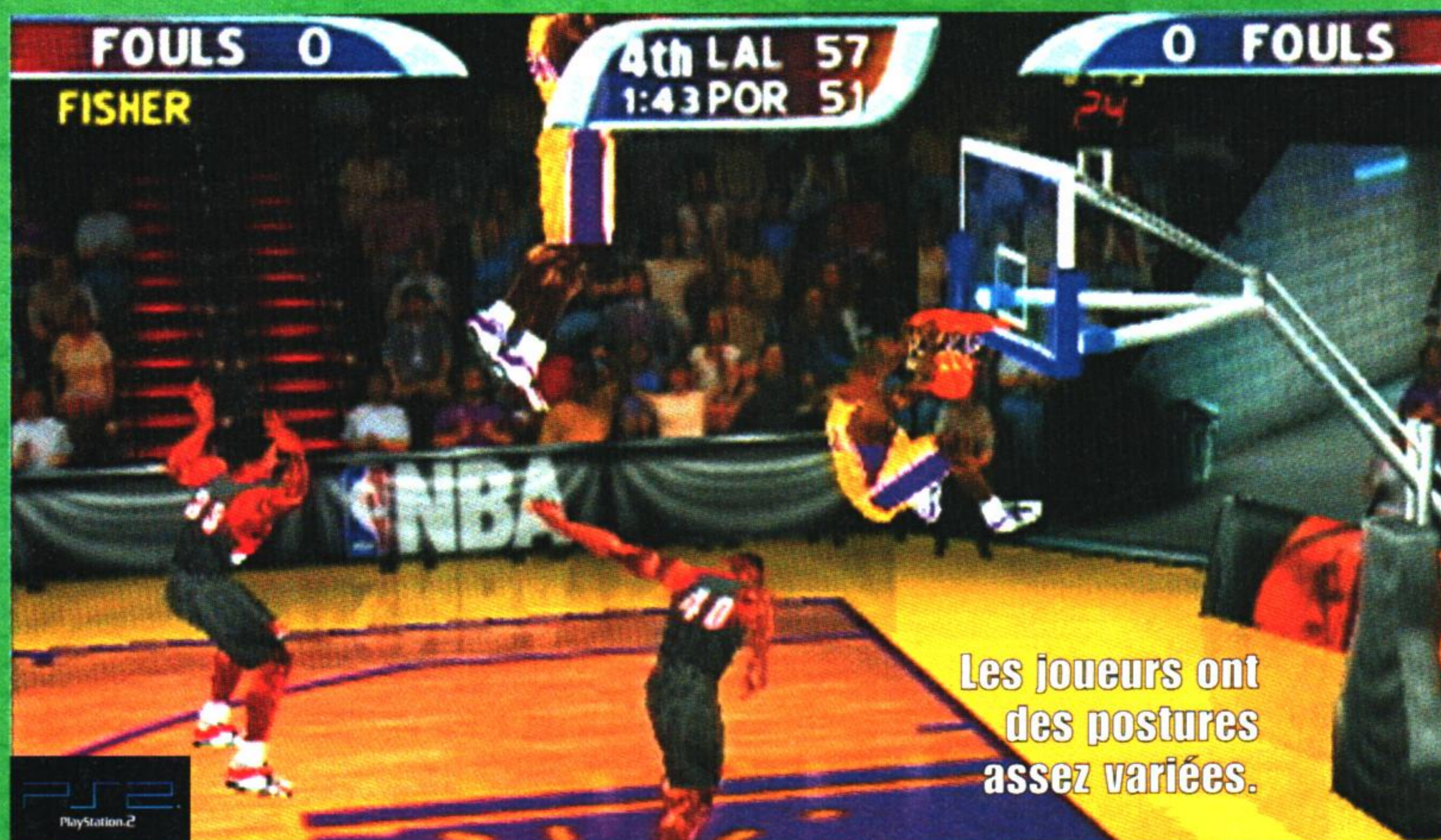
Vous devez viser le plus juste possible, en déclenchant le tir avec précision.

En maintenant la touche R1 ou R2 enfoncée, vous pouvez courir.



Quel ressort !

Les actions les plus réussies sont ainsi récompensées.



Les joueurs ont des postures assez variées.

65

Je m'interroge...

NBA Hoopz m'a laissé perplexe. Dans l'ensemble, c'est assez amusant et simple à prendre en main, mais c'est plutôt au niveau de l'intérêt que je me pose des questions. En clair, c'est lassant. Dans le même genre, j'ai gardé de bien meilleurs souvenirs de l'époque des NBA Jam sur 16 bits. J'ai été également déçu par la qualité des graphismes sur PS2. Je conseillerais plutôt la version PSone, mais même là, c'est pas l'extase.



Vos adversaires n'hésiteront pas à bloquer le tir.



Graphismes
70%

Pour de la PS2, c'est un peu juste... Cependant, les visages des joueurs sont assez sympas.



Son
74%

Rien de transcendant.



Maniabilité
87%

Facile d'accès. Mais peu d'actions possibles.



Durée de vie
81%

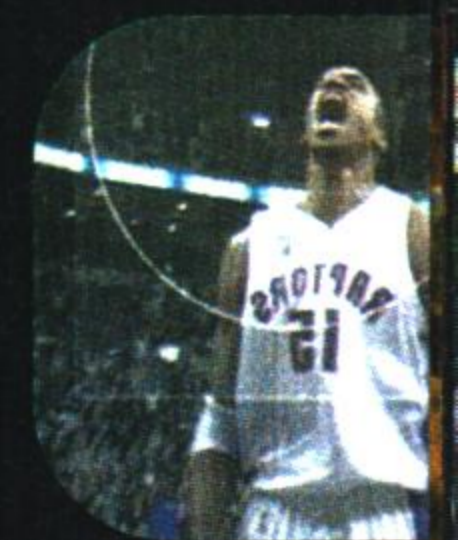
Plein de modes, dont les mini-jeux. Mais on en fait vite le tour. Peu d'options...



Intérêt

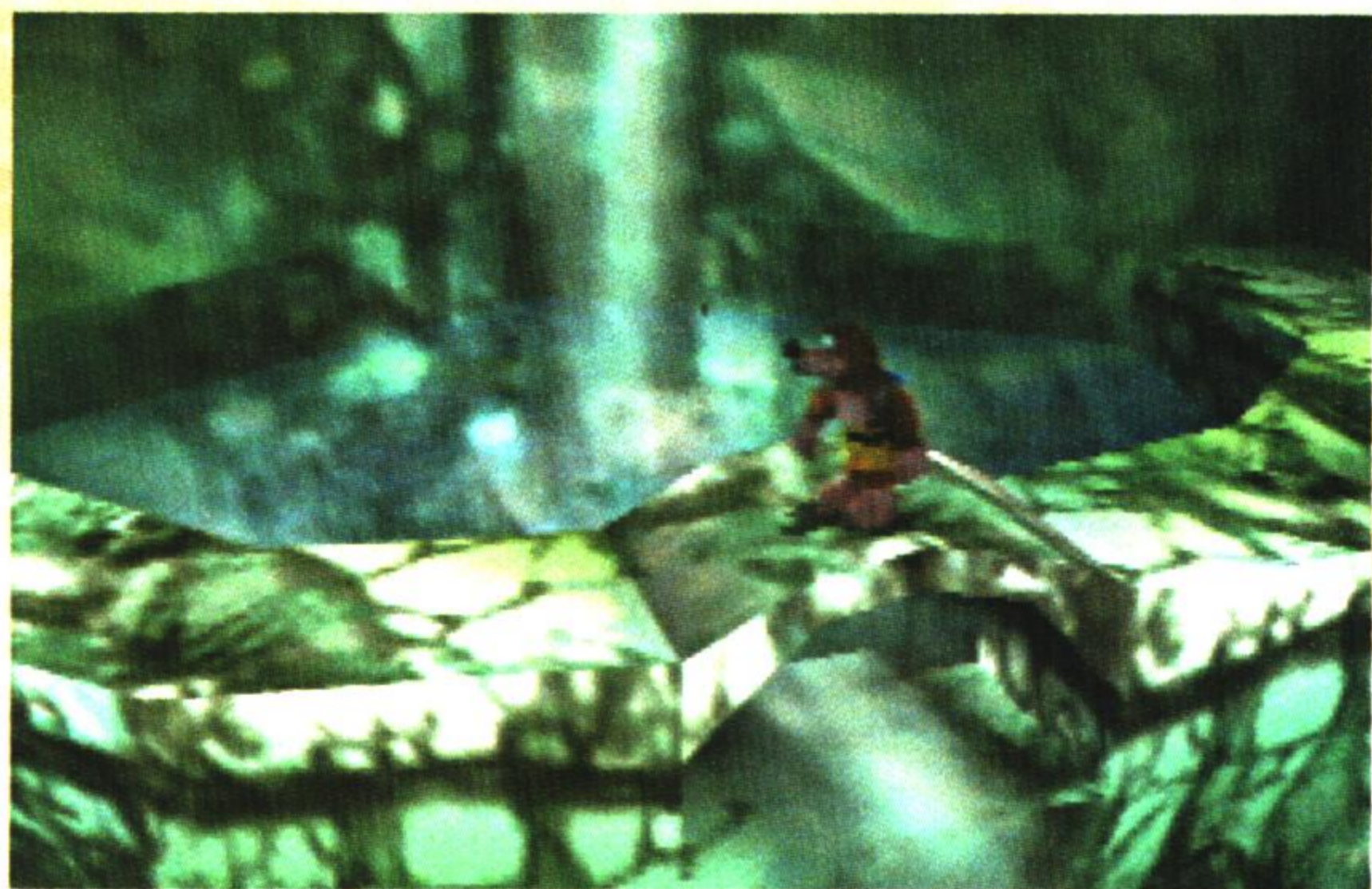
76%

NBA Hoopz ne tire pas partie des capacités de la PS2. C'est très limité.



Banjo-Tooie

Déjà sorti aux Etats-Unis et au Japon, Banjo-Tooie débarque (enfin !) en France. Grâce au génie de Rare, les nouvelles aventures de nos deux héros à l'humour décapant promettent d'être à la hauteur de toutes les attentes.



Les décors possèdent bon nombre d'animations, comme l'eau rugissante de cette gigantesque cascade.

**66**

Comment ? Kazooie s'est transformé en dragon ? Chut ! C'est un secret...



Ceux qui ont joué à Banjo & Kazooie reconnaîtront cette maison en forme de crâne : c'est la demeure de Mumbo.



Les Jinjos sont toujours présents. Trouvez-les tous, et vous gagnerez plein de pièces de puzzle.

Banjo (l'ours) et Kazooie (l'oiseau) reviennent pour de nouvelles aventures. Dans le premier volet, ils s'étaient mesurés à une horrible sorcière, Gruntilda, qu'ils avaient mise hors d'état de nuire en l'enfermant sous un rocher. Ils peuvent alors se prélasser tranquillement, profitant d'un repos bien mérité pour jouer aux cartes avec Mumbo et Bottle, leurs deux amis. Mais voici qu'un beau jour, tout bascule. Les deux sœurs de Gruntilda débarquent au volant d'une énorme excavatrice, et libèrent la sorcière. Malheureusement pour elles, après avoir passé quelques années sans boire ni manger, Gruntilda s'est transformée en zombie... Pour la sauver, les deux sœurs ont un plan : elles possèdent une machine démoniaque qui a le pouvoir d'absorber l'énergie vitale des êtres vivants, et vont donc l'utiliser pour redonner une apparence plus humaine à Gruntilda. Comme dans le premier volet, le jeu mélange des passages de plates-formes, de réflexion et d'arcade. On dirige les deux compères dans des mondes en 3D pour collectionner les très recherchées pièces de puzzle. Mais pour que le jeu ne soit pas une simple suite, il fallait apporter quelques changements, et c'est ce que Rare a fait avec brio. D'abord, les nouveaux mouvements. Banjo et Kazooie se souviennent de tous ceux appris dans le premier volet. Mais ils en apprendront plein d'autres, comme interagir avec le décor (s'accrocher aux corniches, détruire des rochers), et, surtout, des mouvements inattendus,

qui apporteront au jeu sa dimension originale. Ainsi, Banjo et Kazooie pourront se séparer ! L'ours aura alors son sac vide, et l'utilisera pour attraper des objets, se protéger, ou carrément dormir. L'oiseau, n'ayant plus à soulever le poids de Banjo, s'envolera tout seul (plus besoin d'utiliser des cases spéciales), et frappera les ennemis avec ses ailes. Il récupérera aussi de nouveaux projectiles, comme les œufs enflammés, glacés, grenades, ou les œufs « bombe à retardement ».

Et ce n'est pas tout ! Les changements apparaissent aussi dans la conception des mondes. Les différents niveaux thématiques (forêt, glace, airs, sous-marin...) ne sont plus isolés les uns des autres. Des passages les relient, et un train permet même de voyager d'un monde à l'autre ! Ce qui entraînent des énigmes plus complexes, qui obligeront Banjo et Kazooie à faire des allers-retours entre les mondes pour obtenir des pièces de puzzle. Les autres innovations découlent de l'expérience acquise par Rare : on retrouve des éléments qui sont apparus dans Donkey Kong 64, comme les téléporteurs, qui permettent au joueur de se déplacer dans un niveau plus facilement. Pour finir, on peut maintenant diriger Mumbo, et il faut noter l'arrivée d'une chamane indienne, Wumba, qui s'amusera à métamorphoser nos deux compères. Naturellement, l'aventure est ponctuée de mini-jeux (Doom-like, jeu de tir sur cible, jeu de foot...) qui sont accessibles dans un mode multijoueur, pour s'amuser entre amis.

CHEUB

Made in Rare

On savait que Rare avait du talent, mais là, ça dépasse toutes les espérances. Le jeu est beau, fun et extrêmement bien pensé. Faire la suite d'un jeu est un exercice difficile ; la réussite, ici, est d'autant plus étonnante que le premier volet était de grande qualité. On regrettera juste que le nombre de mondes ne soit pas plus important, mais ne vous inquiétez pas, vu le temps qu'il faut pour le finir, on en a pour son argent.




LUMIERE !

Les graphismes sont assez incroyables pour de la Nintendo 64. Dès le premier coup d'œil, ils se révèlent très mignons et extrêmement colorés. En y regardant de plus près, on voit que le jeu a été soigné dans les plus petits détails. Par exemple, l'ombre des personnages n'est pas un simple rond noir comme on en voit dans la majorité des jeux, mais elle reprend fidèlement la forme du héros, ce qui donne un aspect réaliste. Encore plus fort, les effets de lumière calculés en temps réel : si vous vous approchez d'une source lumineuse, la luminosité du personnage et la projection de son ombre au sol sont calculées à chaque instant...



Le dessin de l'ombre au sol reprend fidèlement le corps de Banjo.



Certains passages mettent à contribution le pad analogique de la manette. Pour récupérer cette pièce de puzzle, il faut marcher tout doucement, sinon le serpent se réveille.



Pour gagner l'accès à un nouveau monde, il faut résoudre un petit puzzle. Ce n'est pas très dur, et ça détend.



Mumbo ou Wumba ne vous aideront que si vous leur offrez ces petites bestioles roses. Cherchez bien, car elles sont souvent cachées.



Ce pauvre Bottle s'est fait atomiser par Gruntilda. Heureusement qu'il a une grande famille, car c'est son frère qui vous apprendra de nouveaux mouvements.

LES PAS-BEAUX

Les monstres que l'on rencontre dans Banjo-Tooie sont vraiment asociaux : ils ne pensent qu'à vous tirer dessus, à vous rouer de coups ou à vous dévorer tout cru ! Heureusement, nos deux compères ont plus d'un tour dans leur sac, et peuvent aisément éliminer tous ces gêneurs. Voici quelques exemples de ce qui vous attend.



Le monde de la neige est peuplé de yétis poilus qui se rueront sur vous dès que vous les approchez.

Ce gros singe vert est le shire de Gruntilda. Vous devrez l'affronter plusieurs fois pour progresser.

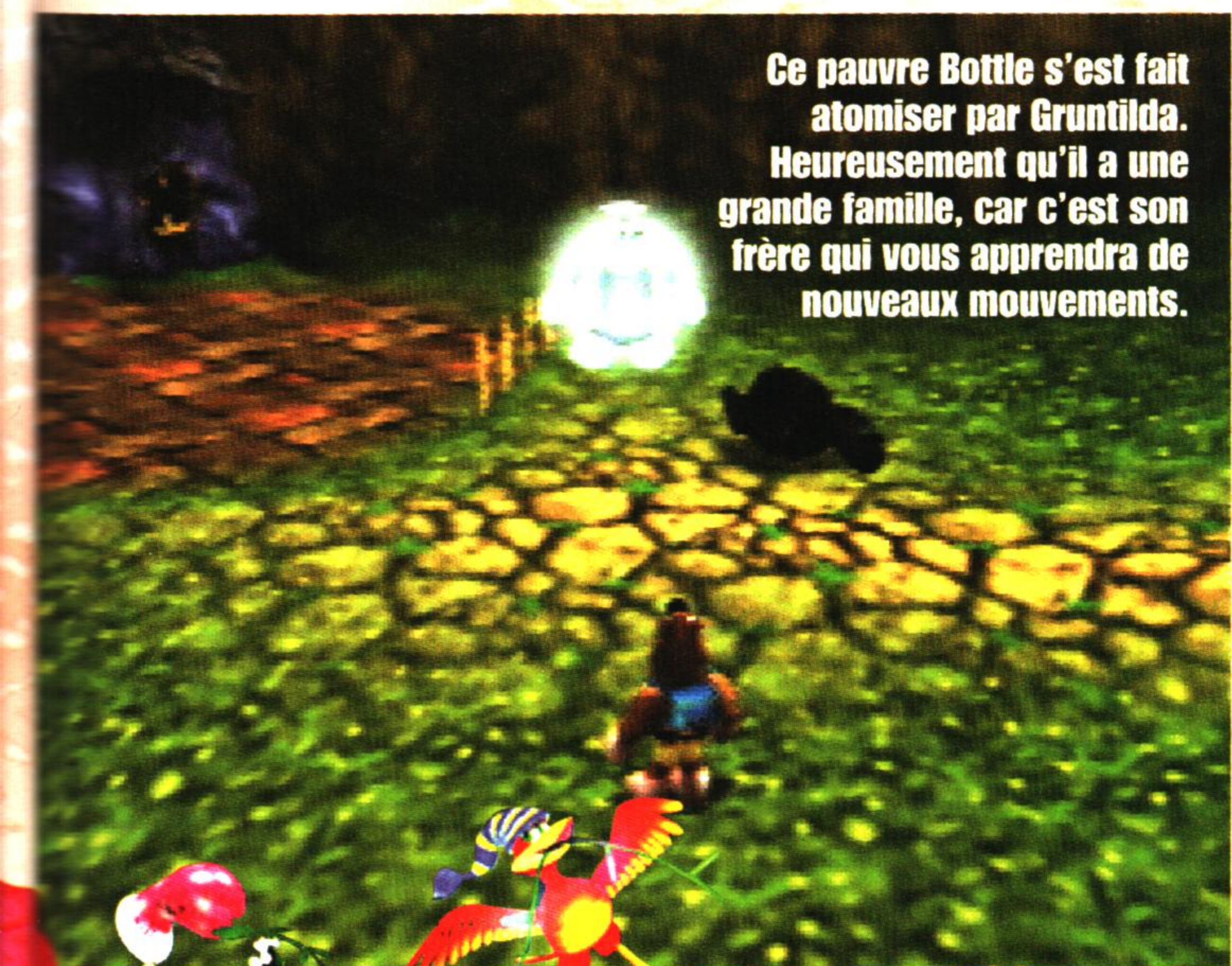
67

Rarissime

Loin des obligations et du stress des plannings, les développeurs de Rare prennent le temps de faire leurs jeux, tels des orfèvres, pour que chacun d'eux deviennent un hit. Banjo-Tooie en est un exemple flagrant. Les capacités de la console sont exploitées à leur maximum, la preuve étant que cette merveille fonctionne sans le Ram Pack. Des heures de plaisirs en perspective, réservées aux heureux possesseurs d'une Nintendo 64 !



NINJA





Genre: Plate-forme
 Editeur: Nintendo
 Textes/Dialogues:
 Français/-
 Nombre de joueurs: 1

Banjo-Tooie

CROSS-OVER

Il existe pas mal de clins d'œil aux différents titres développés par Rare. On retrouve, bien sûr, des références à Banjo & Kazooie, comme des tableaux représentant les différents mondes du premier volet. Mais ce n'est pas tout. Dans la maison de Bottle, que l'on visite au début du jeu, on peut remarquer un poster de Jet Force Gemini sur un mur, et l'un des enfants joue avec une poupée Donkey Kong. Des petits détails qui rappellent que Rare a plus d'une corde à son arc.



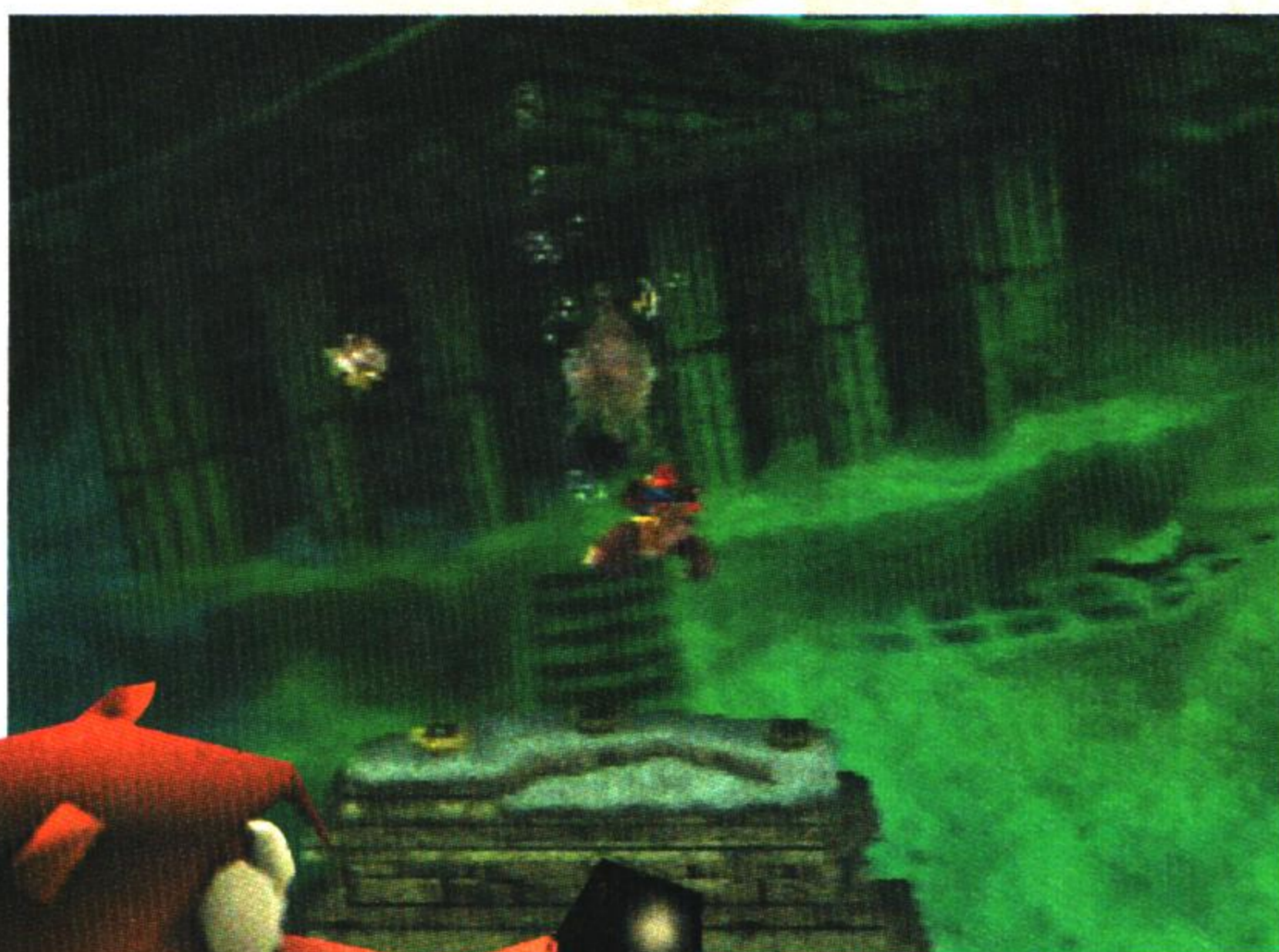
Ce cher Donkey est de retour, sous la forme d'une peluche assez mignonne.



Dans certains mondes, vous devrez faire la course contre un étrange canari. Pour gagner, il faut appuyer comme un malade sur les boutons du pad...

68

Dans certains niveaux, nos amis seront obligés de prendre un bain. Heureusement, ils sont aussi habiles sur terre que dans l'eau.



Cet énorme Goliath a été animé par la magie de Mumbo, et c'est au joueur de le contrôler.



Et voilà, Banjo et Kazooie se sont séparés. Ils peuvent maintenant effectuer des actions en solo, qui leur permettront de récupérer encore plus de pièces de puzzle.



Ces jolies chaussures à ressorts conviendront parfaitement aux grands pieds de Kazooie.



Graphismes
93%

Très colorés, presque aucun bug 3D, et mignons tout plein...

Son
96%

Une bande sonore délirante et des bruitages parfaits, le tout en Dolby Surround.

Maniabilité
94%

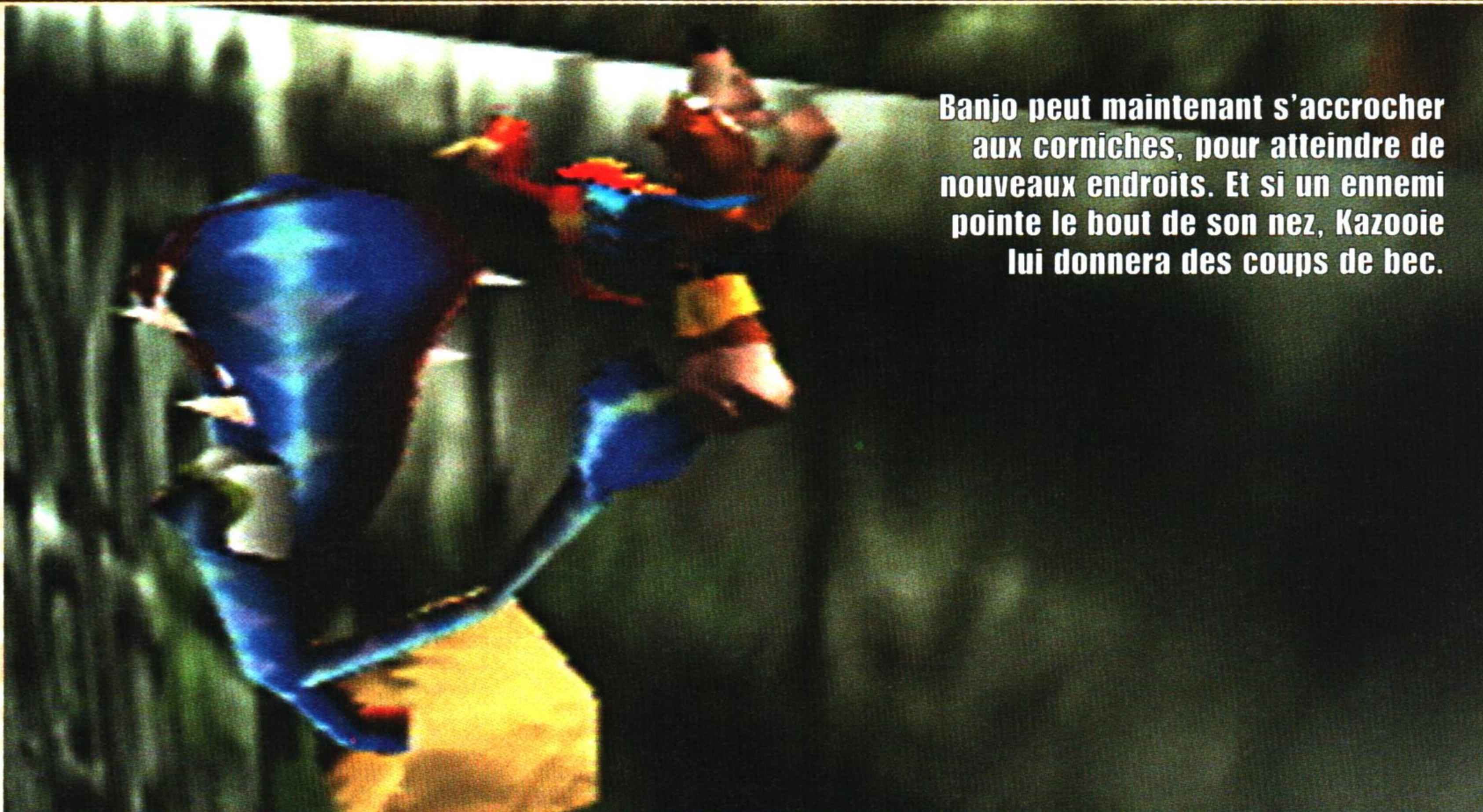
Excellente. Les déplacements et les mouvements sont intuitifs.

Durée de vie
97%

La durée de vie de base est d'au moins 25 heures, et finir le jeu à 100% vous demandera plusieurs week-ends.

Intérêt
97%

Conçu aussi bien pour les jeunes joueurs que pour les mordus du pad, ce Banjo-Tooie est un petit bijou.



Banjo peut maintenant s'accrocher aux corniches, pour atteindre de nouveaux endroits. Et si un ennemi pointe le bout de son nez, Kazooie lui donnera des coups de bec.



Cette jeune Indienne est Wumba, la charmante chamane qui transformera Banjo tout au long du jeu.

69



Ces cases bleues sont des téléporteurs qui vous permettront de vous déplacer instantanément d'un endroit à un autre dans les niveaux.



Dans les passages de Doom-like, on a un temps limité pour remplir une mission (ramasser des objets ou tuer des monstres).

MINI-JEUX ET MULTIJOUEUR :

Dans leur chasse aux pièces de puzzle, Banjo et Kazooie rencontreront parfois des passages d'arcade, les mini-jeux. Le plus impressionnant d'entre eux est un Doom-like, dans lequel Banjo utilise Kazooie comme fusil. On peut aussi participer à des tournois de kick ball, sport local consistant à se marquer soi-même des buts pour obtenir le plus gros score possible. Et il y a aussi les classiques passages de tir sur cible, qui mettront votre dextérité à rude épreuve.



En soucoupe volante, nos deux compères doivent éliminer le plus de cibles possibles pour gagner une pièce de puzzle.



Shadow of Memories



En attendant un Metal Gear Solid 2 sans cesse repoussé, Konami sort sa première bombe sur PS2. Mais attention ! Elle risque d'exploser à la tête de tous les joueurs fans de trames classiques et d'action pure et dure. Préparez-vous à découvrir un jeu atypique et déroutant, qui deviendra peut être un classique.



Le 4 avril 2001, Eike est assassiné pour des raisons inconnues à la sortie d'un café. Arrivé dans un monde étrange (le purgatoire ?), une voix lui propose de changer son destin en le renvoyant une demi-heure avant sa mort. Bien entendu, il accepte, et le voilà plongé dans une aventure hallucinante, où vont se mêler magie, voyage dans le temps et assassinat. On le comprend

dès les premières minutes de jeu, Shadow of Memories n'est pas un titre comme les autres. Proche d'un Shenmue dans son déroulement (on se balade, on discute, on ramasse des objets), il se distingue des jeux habituels par un scénario en béton armé. Cette production aurait pu s'appeler Mille et une façons de mourir, puisque dès que vous parvenez à changer votre destin, un nouveau malheur se profile. En fait, vous êtes assassiné sept fois au cours de ce fameux 4 avril, et, à chaque fois, vous allez devoir repartir dans le passé pour trouver un moyen de vous en sortir. Bien entendu, vous aurez très peu de temps pour trouver la solution (être dans le passé ne gèle pas

le déroulement du temps présent). Ce jeu est particulièrement déroutant, pour plusieurs raisons, qui peuvent elles-mêmes sembler étranges. Tout d'abord, il est d'une facilité hallucinante et peut se terminer en moins de cinq heures. Ensuite, il ressemble autant à un jeu pur et dur qu'à un film, puisque sur ces cinq heures, vous en passez trois à regarder des cinématiques. Alors, qu'a-t-il d'intéressant ? Eh bien, c'est justement cette façon de se rapprocher du cinéma : le scénario prime avant toute chose, l'histoire est extrêmement bien construite. De plus, il comporte plusieurs fins, qui dépendent de la manière dont l'histoire a évolué. A chaque voyage dans le temps (au XVI^e siècle, au début du XX^e, dans les années cinquante...), vous aurez la possibilité de changer le destin d'une autre personne. A vous de choisir : soit vous vous concentrez uniquement sur vos affaires, vous finissez le jeu de manière égoïste, et à la fin de la partie, un compteur vous indiquera que vous n'avez fait que 50 % de l'aventure. Soit vous choisissez de tout faire (et de vous prendre pour le Bon Samaritain), auquel cas l'histoire évolue et le jeu est un peu plus long (huit heures). Il y a là un vrai travail de scénario, sacrément novateur.

70

Vous aurez souvent des choix à faire.

→ Il vaudrait mieux la transformer en musée.
Il vaut mieux en faire une bibliothèque.

PANDA

Un vrai scénario !

Cela semble tout simple, mais c'est si rare d'avoir un vrai scénario dans un jeu vidéo. Une histoire qui soit intéressante, avec des rebondissements...

De plus SoM bénéficie d'une réalisation technique plutôt bonne, même s'il est moins impressionnant graphiquement que Shenmue. La durée de vie est un peu courte, mais franchement vue le nombre de fins différentes, on peut y revenir sans problème. Bref encore un jeu qui tape bien sur PS2. Ils ont mangé du lion chez Konami ?



Le passage dans le temps est l'occasion de voir de beaux effets.





N'hésitez pas à vous balader dans le musée pour faire progresser votre enquête.



Eike vient de mourir asphyxié.



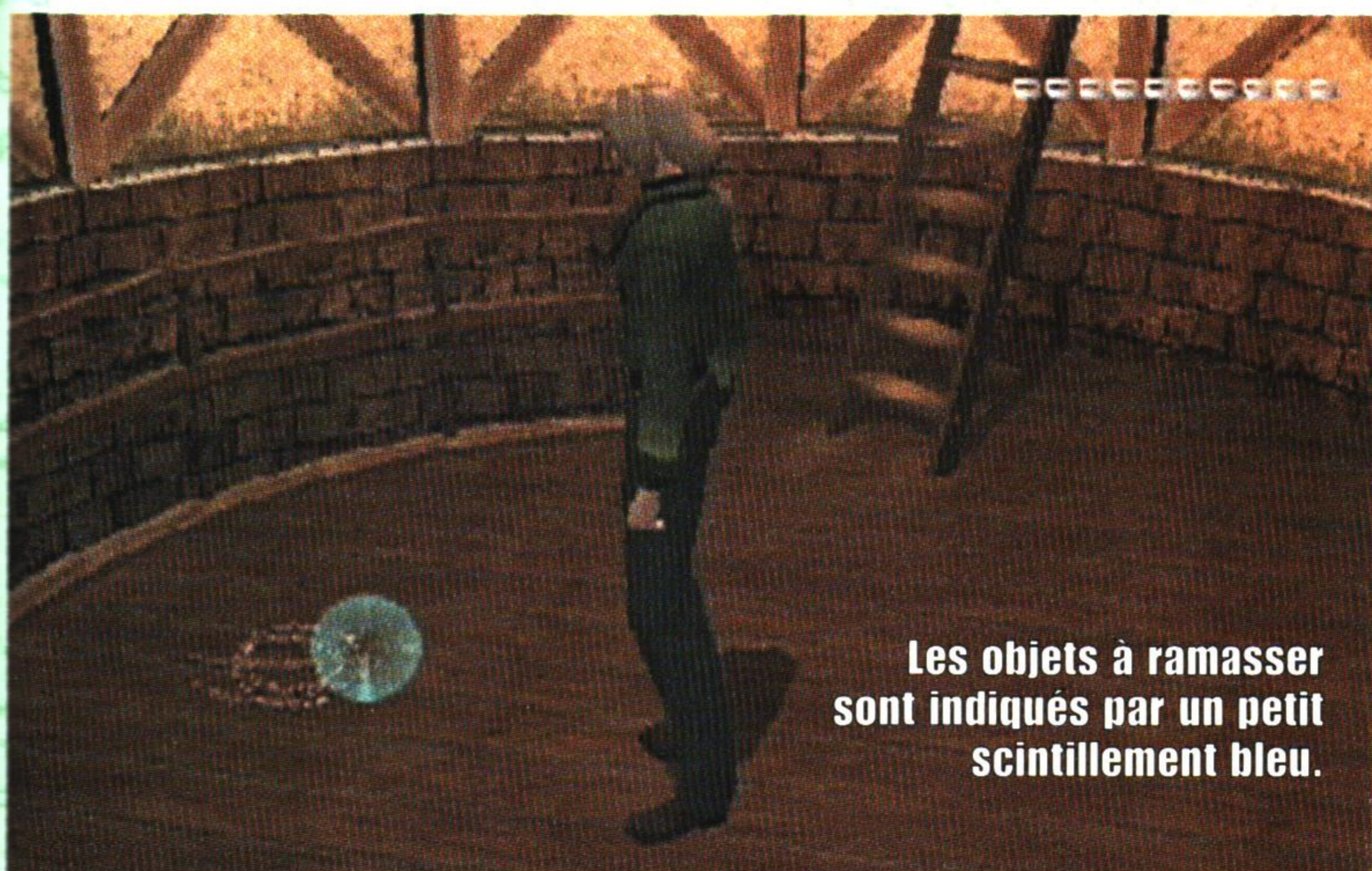
Le jeu est entièrement sous-titré en français.

Prends garde...



71

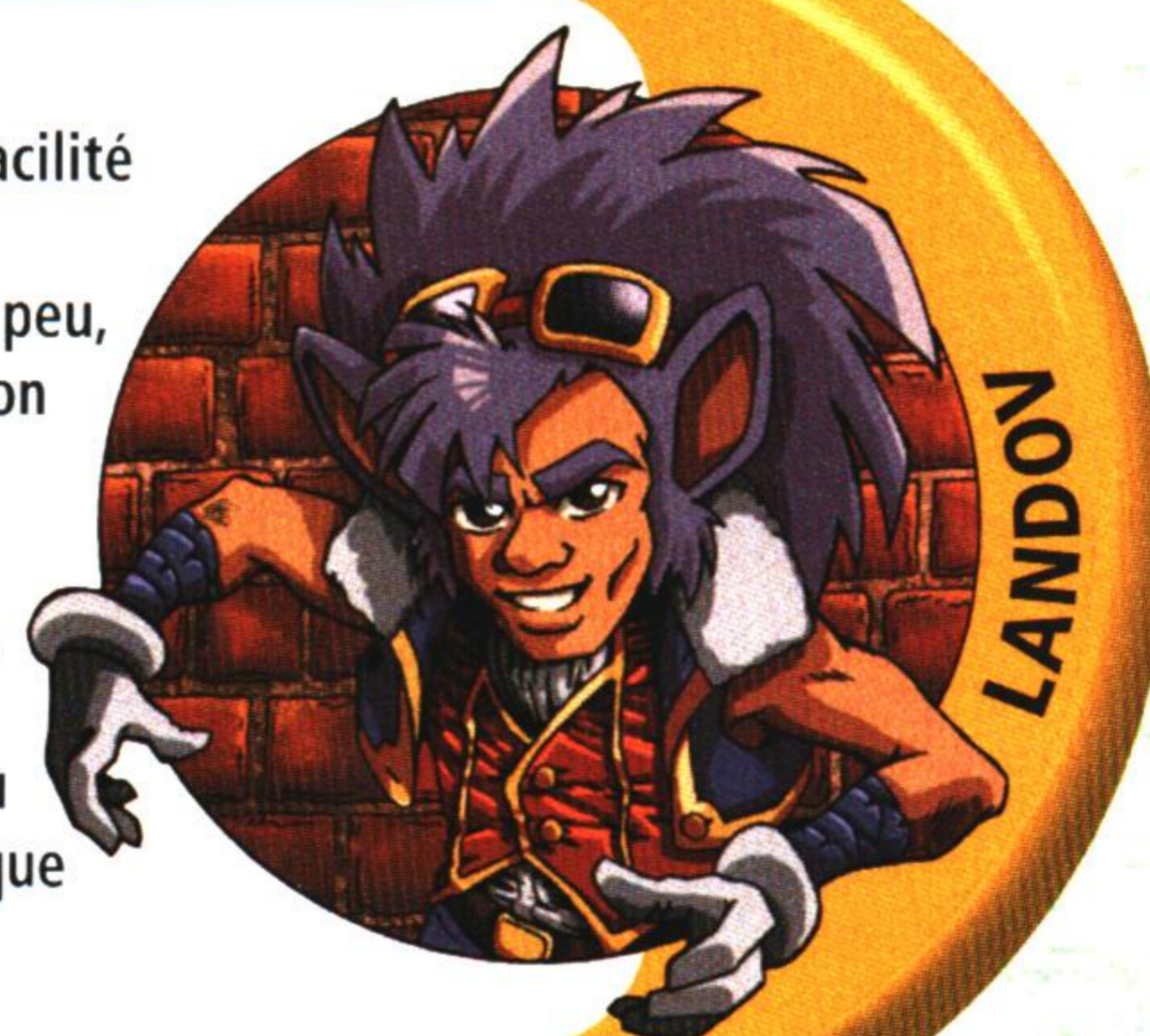
L'alchimiste est le personnage le plus important du jeu.

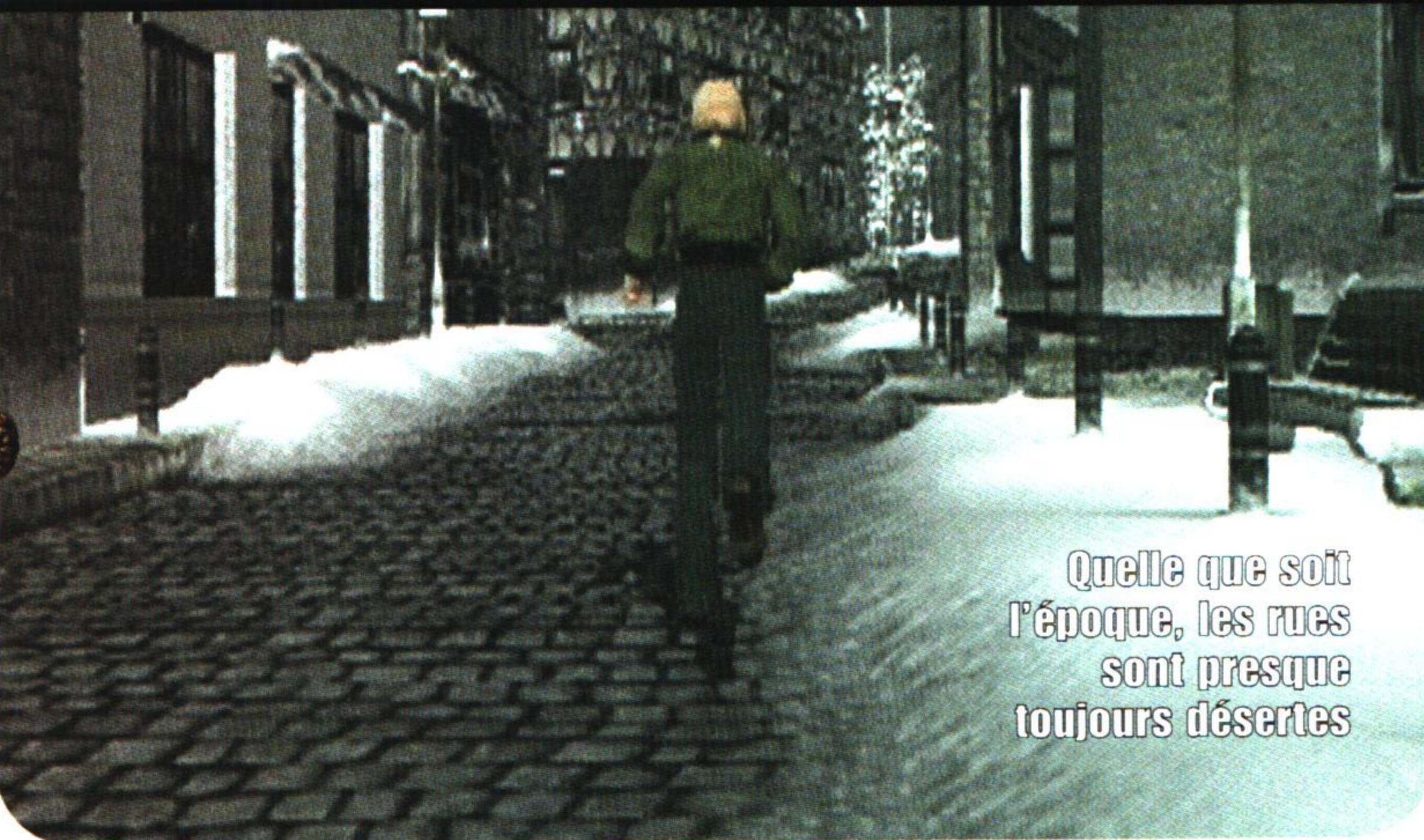


Les objets à ramasser sont indiqués par un petit scintillement bleu.

C'est pas du cinéma

Comme c'est étrange ! D'un côté, une facilité honteuse, de l'autre, une construction dramatique de qualité. Car on joue très peu, on bouffe des tonnes de cinématiques, on est rarement bloqué. Mais alors... quel scénario ! C'est pas compliqué : on n'a jamais fait aussi bien sur console. Alors, bizarre, bizarre... Faudrait-il admettre qu'on peut prendre son pied avec un jeu court, facile, et dans lequel on ne joue que la moitié du temps ? Comme quoi...



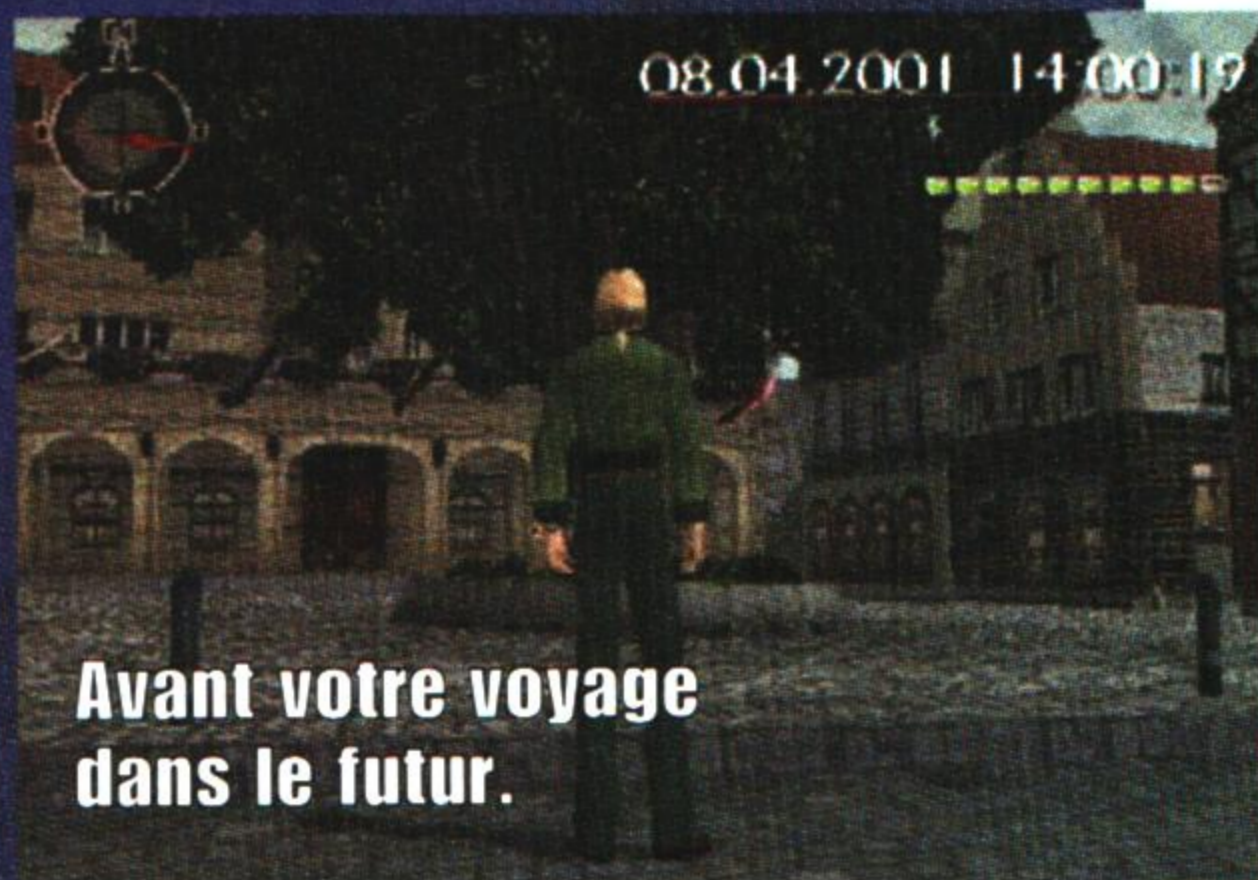


Quelle que soit l'époque, les rues sont presque toujours désertes

Shadow of Memories

CHANGER LE FUTUR

L'un de vos principaux soucis sera de retourner dans le passé pour influencer le futur. Vous devrez ainsi parler à différentes personnes et les pousser à modifier leurs actes pour que votre destin soit moins funeste. Par exemple, au début du jeu, vous êtes tué par un assassin caché derrière un vieux chêne. Vous devez alors retourner dans le passé et demander au jardinier non pas de planter un arbre mais de construire une statue. Certes, c'est un peu tiré par les cheveux, mais l'idée est sympa.



Avant votre voyage dans le futur.



Après.

72



Mais qui est ce personnage étrange ?



Cette jeune fille vous accompagnera malgré elle dans le passé.

EXTRA

MOVIES

ENDING FILES A B C D E

RESULT

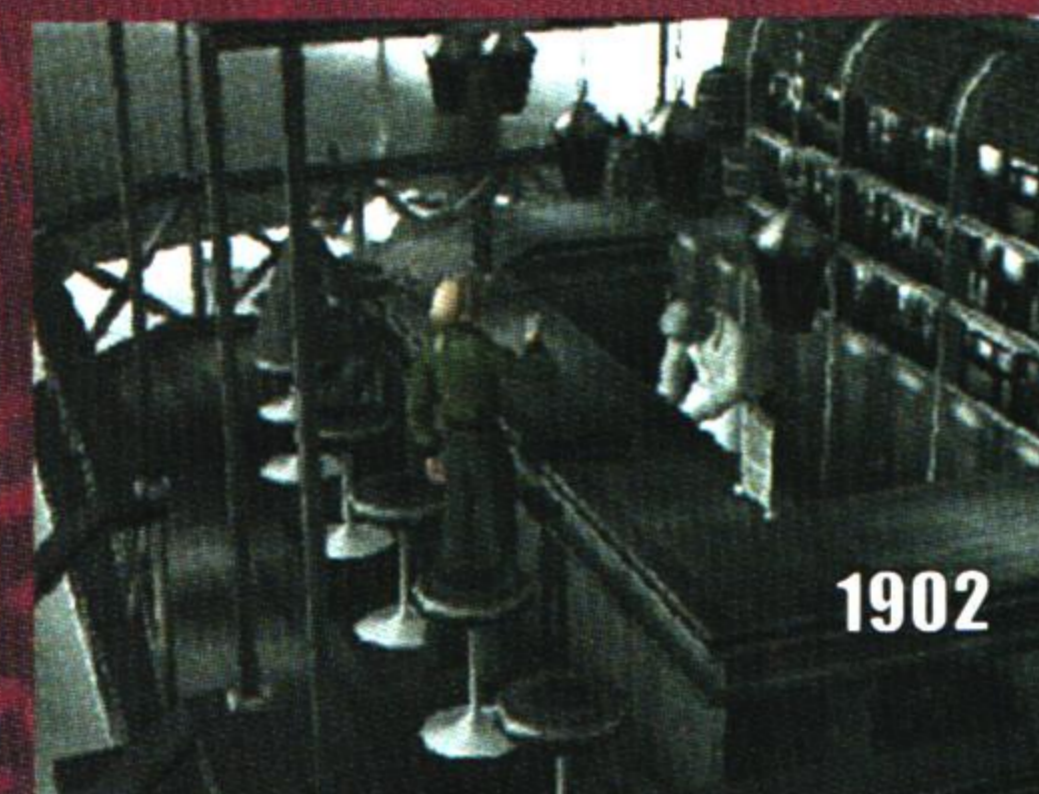
EXIT

Directional buttons : select X : confirm O : back

A la fin du jeu, une note vous est attribuée et vous débloquent quelques bonus.



1584



1902


CINÉMA ET JEU

Les programmeurs se sont tellement rapprochés du cinéma que l'image varie en fonction de l'époque. Ainsi au XVI^e siècle, l'image est jaunâtre comme pour les années 1890-1920. Au début du XX^e, vous évoluerez dans un monde entièrement en noir et blanc. Et en 2001, l'image est haute en couleurs. Ce traitement visuel contribue beaucoup à l'originalité et au charme du jeu.

Genre: Simulation aventure
Editeur: Konami
Textes/Dialogues: Français/Anglais
Nombre de joueurs: 1

 **Graphismes**
92%

C'est beau dans l'ensemble mais la PS2 peut faire mieux.

 **Son**
95%

La musique contribue parfaitement à l'ambiance étrange.

 **Maniabilité**
93%

Correcte. Dommage que le personnage ait des mouvements un peu rigides.

 **Durée de vie**
75%

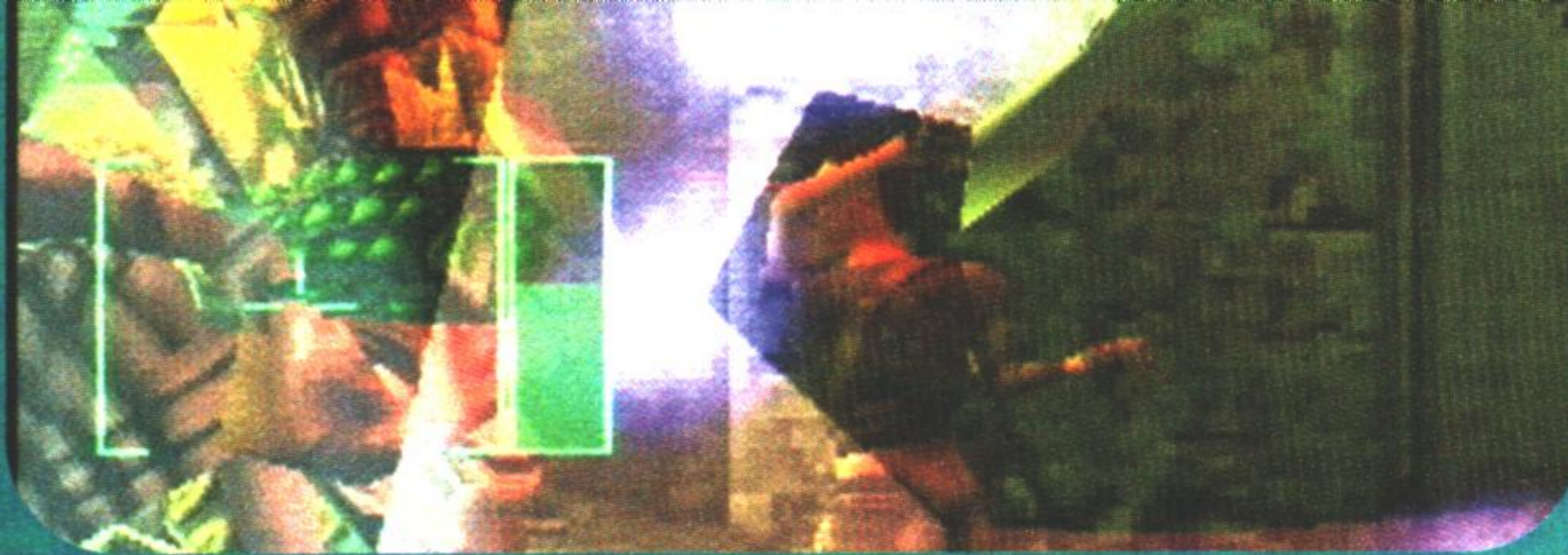
Seulement 5 heures pour le finir !

 **Intérêt**

Malgré sa durée de vie très limitée, SoM est un incontournable de la PS2.

92%



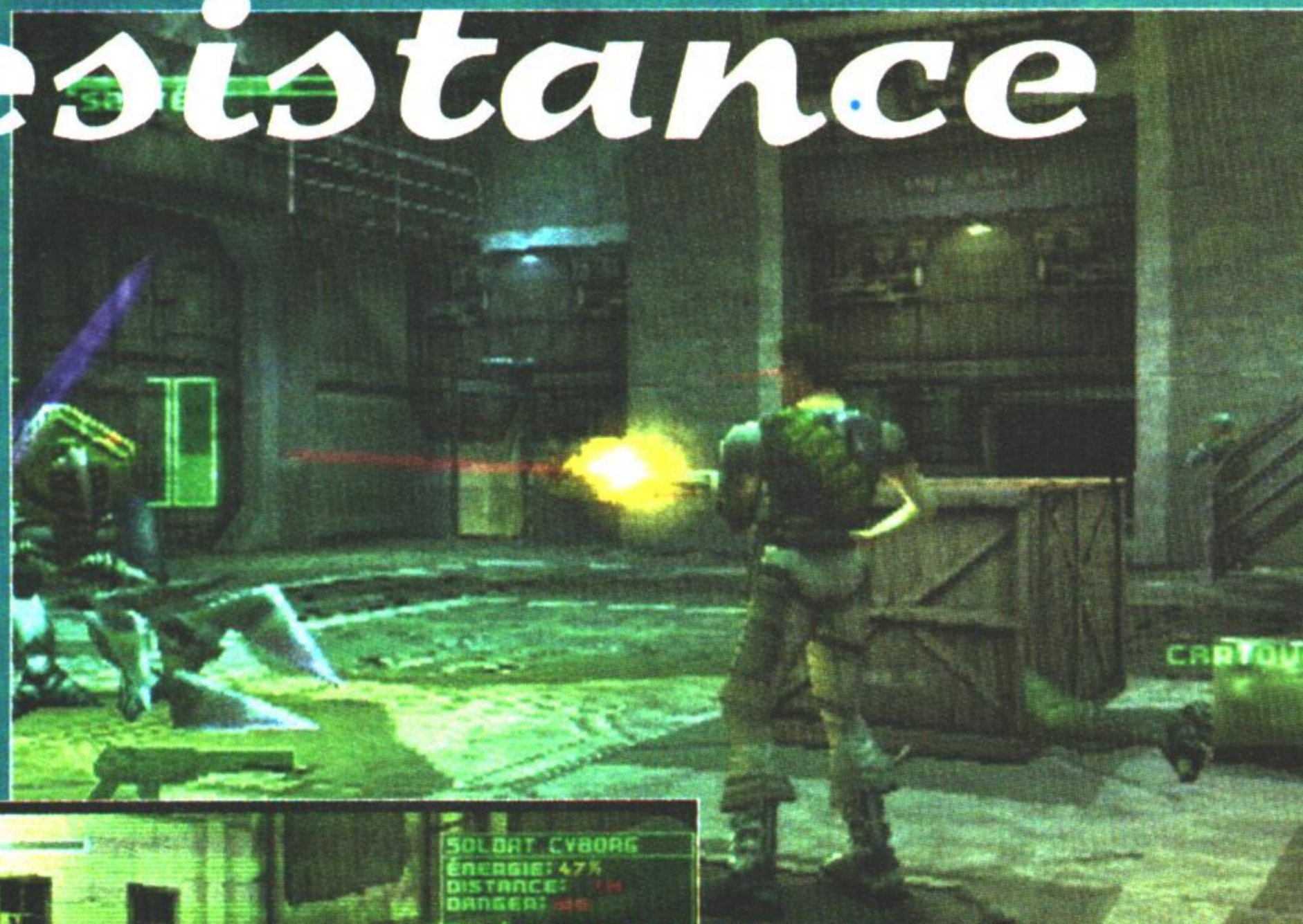


Annoncé comme fantastique, C-12 n'est, en réalité, qu'un jeu d'action tout juste sympathique, qui n'apporte pas grand-chose au genre...

A lors, ce C-12 tant vanté ? Il s'agit d'un jeu d'action à la troisième personne qui mélange beaucoup de combats, des énigmes et de rares scènes de furtivité, une sorte de « sous-mix » entre un Syphon Filter et un Metal Gear Solid. Vous incarnez Vaughan, le soldat équipé d'une vision bionique à l'œil gauche et d'une puissante épée d'alien. L'espèce humaine est gravement menacée par une invasion de monstres hideux et cruels, mais heureusement, vous êtes là, seul et unique sauveur de la situation... Les graphismes sont dans l'ensemble plutôt jolis pour une PSone, mais on remarque des bugs d'affichage assez fréquents. La maniabilité est simple à prendre en main – à l'exception des angles de vue, un peu trop sensibles à contrôler en plein combat. Vaughan dispose tout de même d'aptitudes spéciales, comme celle de viser automatiquement un ennemi en effectuant des pas sur les côtés, et d'une vision bionique qui vous informe sur des éléments spéciaux du décor ou sur les monstres (nom, énergie, etc.). Au total, le héros possédera six armes. Il parcourra six grands niveaux infestés d'ennemis. Pour résumer, C-12 ne remporte aucunement la palme de l'originalité, et même si sa réalisation technique et son intérêt sont satisfaisants, l'extase tant annoncée n'est pas au rendez-vous. Vous pouvez toujours vous rabattre sur une valeur sûre, un classique, quoi.

C-12 Final Resistance

Le héros est un vrai guerrier sur-entraîné, mi-homme mi-machine.



Vaughan possède un œil de robot à la Terminator.



Des papattes imposantes.

Genre: Action
Editeur: Sony
Textes/Dialogues: Français/Français.
Nombre de joueurs: 1

 **Graphismes**
87%

Décors convaincants, effets spéciaux sympas. Mais il y a des problèmes d'affichage.

 **Son**
86%

Un tempo soutenu et des bruitages explosifs. Rien de transcendant.

 **Maniabilité**
87%

Elle est assez simple, mais la gestion des angles de vue n'est pas facile.

 **Durée de vie**
84%

Assez longue. Cependant, C-12 ne possède aucun secret particulier à débloquer.

 **Intérêt**

Pas une révolution, juste un jeu d'action plutôt sympa qui ravira les fans du genre et décevra les autres.

80%

LUK

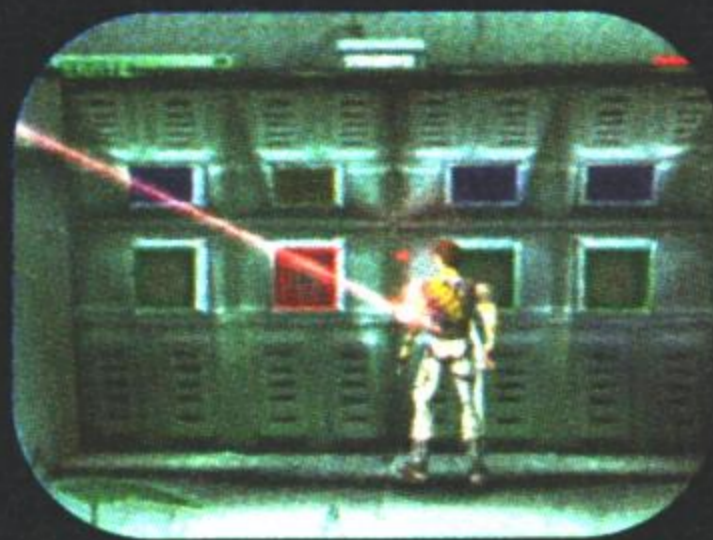


Y'a pas de joie...

Pas de grande originalité, une ambiance moyennement captivante... C-12 n'est cependant pas un mauvais jeu. Sa réalisation est sympa et on remarque même quelques bons effets graphiques ; le fait d'alterner action et énigmes est plutôt une bonne idée. Mais en tout cas, il ne s'agit pas de la bombe annoncée il y a plusieurs mois. C-12 n'arrive pas à la hauteur des meilleurs titres du genre (Syphon Filter par exemple).



Attention à la caméra !





Genre: Plate-forme 3D
 Editeur: Nintendo
 Textes/Dialogues:
 Anglais/Anglais
 Nombre de joueurs: 1-4

Conker n'est plus le gentil écureuil au sourire joyeux que l'on connaissait sur Super Nintendo. Avec le temps, il s'est aigri, est devenu alcoolique et grossier !

C Conker's Bad Fur Day (CBFD) est un jeu de plate-forme comme Rare sait si bien les faire. Il promettait de devenir le prochain hit des jeunes joueurs. Eh bien, détrompez-vous. Le jeu est interdit au moins de 18 ans aux Etats-Unis, et subira la même restriction en France. En effet, on est loin du gentil héros qui gambade dans les prairies, et qui sort quelques réflexions ironiques de temps à autre. Ivrogne, amateur de blagues vaseuses, il évolue dans un environnement grossier, à l'ambiance pipi-caca très marquée. Mais ne croyez pas que ce jeu soit débile ou sans intérêt, bien au contraire ! La réalisation technique est tout à fait exceptionnelle. La 3D est parfaite, les effets d'ombres et de lumière ou les reflets du héros dans l'eau sont superbes. Tous les dialogues sont parlés, ce qui est rarissime pour ce genre de jeu, et le travail des acteurs est d'une qualité digne d'un long métrage. Les traits d'humour, bien que grossiers, font souvent rire. Le principe du jeu est simple. On découvre, au début du jeu, Conker affublé d'une couronne, et revendiquant le titre de roi. Mais il n'a pas l'air heureux du tout, et c'est pour comprendre ce qu'il s'est passé que le joueur devra revivre les dernières 24 heures de la vie de Conker. On commence le jeu en dirigeant un Conker complètement bourré qui cherche le chemin de la maison... Après quelques pas, on rencontre un étrange épouvantail alcoolique, répondant au doux nom de Birdy, qui nous apprendra tout au long du jeu les différents mouvements que notre héros peu effectuer. En se plaçant sur une case marquée de la lettre B, et en appuyant sur le bouton correspondant, notre héros peu effectuer des actions qui s'adaptent à la situation en cours : un rocher bloque-t-il le passage ? - Conker sort de la dynamite pour le faire sauter ; faut-il couper une corde ? - Conker sort des couteaux de cuisine et les lance... Dans le jeu, il n'y a ni étoiles, ni pièces de puzzle à récupérer. On flâne librement dans les niveaux, le but final étant de récupérer les liasses de billets cachées çà et là. En effet, certains passages sont bloqués par des personnages vénaux qu'il vous faudra soudoyer pour avancer. Ajoutez à tout cela des modes multijoueur de folie, et vous saurez à quoi vous attendre !



Conker's B

Comment, vous n'aviez jamais vu de tournesol à grosse poitrine ?



Dans certaines situations odorantes, Conker est obligé porte un masque à gaz.

UN HUMOUR... SPÉCIAL

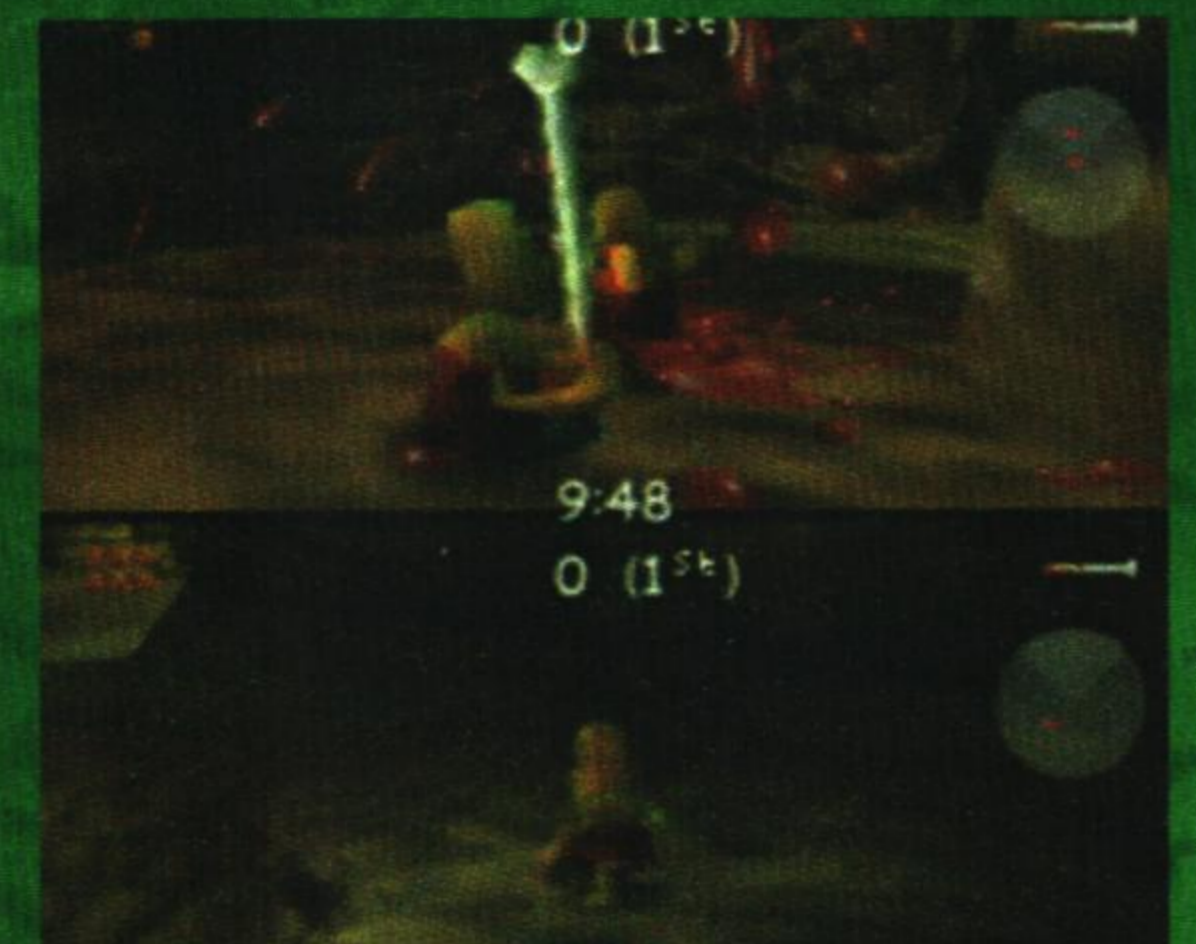
Tout le monde connaît une ou deux blagues vaseuses, mais on les réserve en général aux amis proches. Avec CBFD, plus de tabous. Les personnages jurent à tout va, les maris sont infidèles, on croise toute sorte de laissés pour compte de la société... L'humour tient davantage de l'effet de surprise qu'autre chose : on ne s'attend pas à entendre ce genre de dialogues, et c'est ce qui fait sourire. Pour vous donner une idée, imaginez un spectacle de Bigard version hard.



« Pourriez-vous faire descendre cette ravissante demoiselle de mon dos ? » (version censurée).



Pour ouvrir ce robinet, courez dans le sens de la flèche.



Le jeu propose 6 modes multijoueur d'une qualité excellente.

CHEUB



Conker's BEST Fur Day

CBFD est interdit aux moins de 18 ans outre-Manche... Cette restriction est bien trop sévère à mon avis, mais elle ajoute au charme du jeu : on sait que l'on va voir des choses jamais vues auparavant, et on est servi ! Le plus impressionnant, c'est les voix digitalisées. Trop rares sur Nintendo 64, elles sont, ici, d'une qualité exceptionnelle, digne des meilleurs jeux PlayStation ou PC. Ajoutez-y un gameplay parfait et un humour déjanté, et essayez, avec tout ça, de résister !





Graphismes
93%

Excellents. Des effets spéciaux superbes, une animation parfaite.



Son
97%

Les musiques et les bruitages sont très bons, et les voix digitalisées sont incroyables.



Maniabilité
90%

Très bonne, malgré quelques petits problèmes de caméra.



Durée de vie
89%

CBFD est plutôt court, mais c'est le genre de jeu que l'on ressort à la moindre occasion.



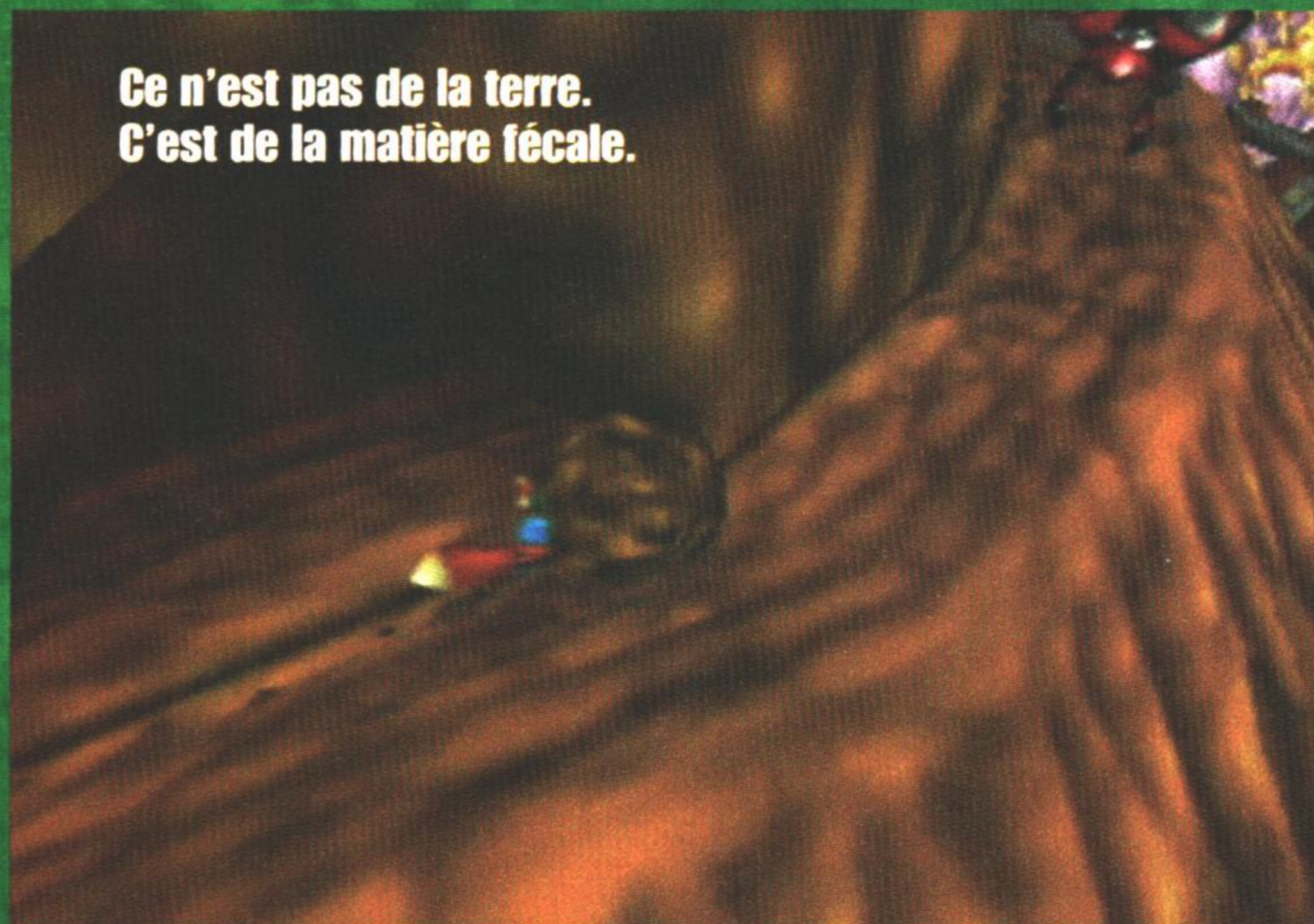
Intérêt

Un magnifique jeu.

93%

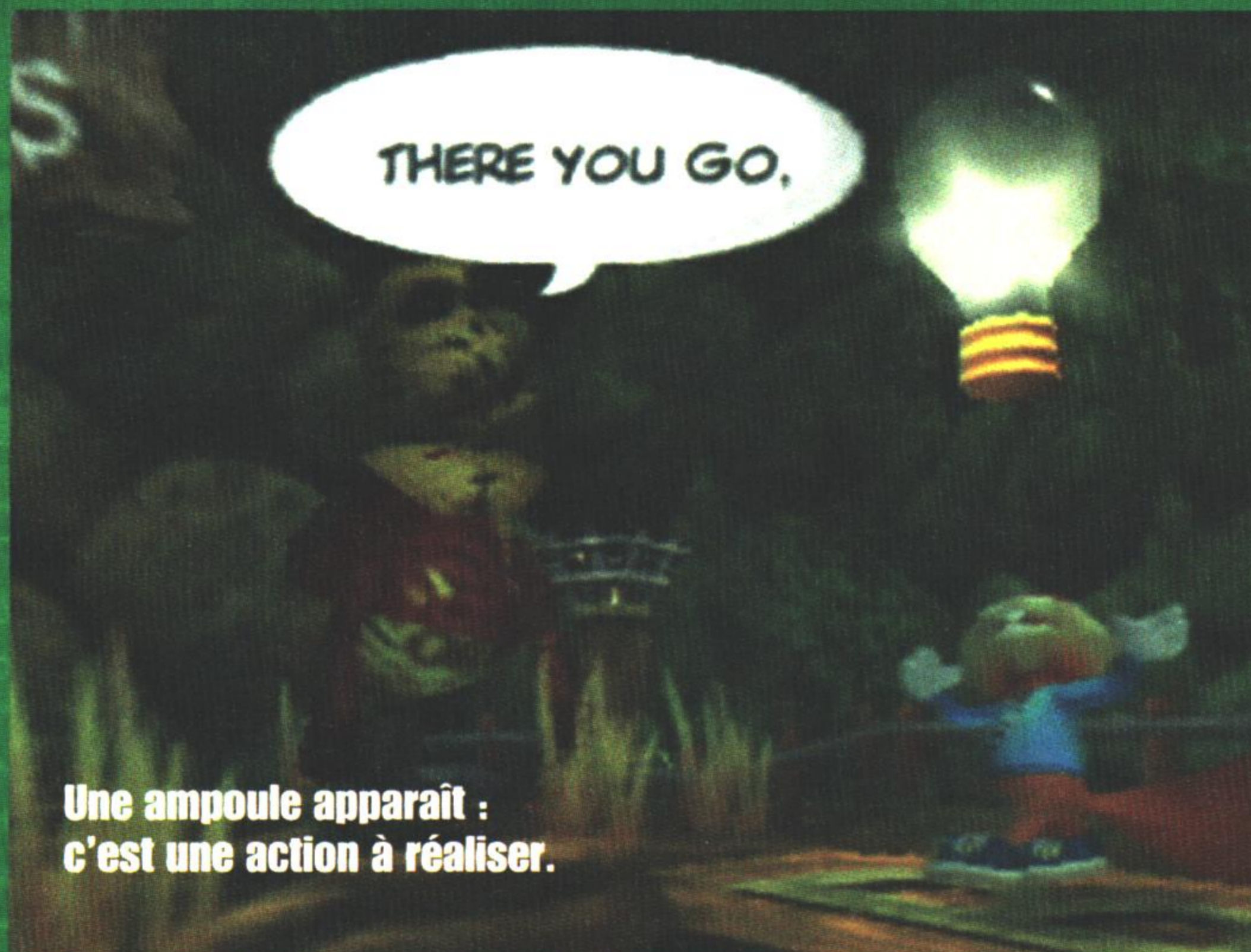
ad Fur Day

Ce n'est pas de la terre.
C'est de la matière fécale.



THERE YOU GO.

Une ampoule apparaît :
c'est une action à réaliser.



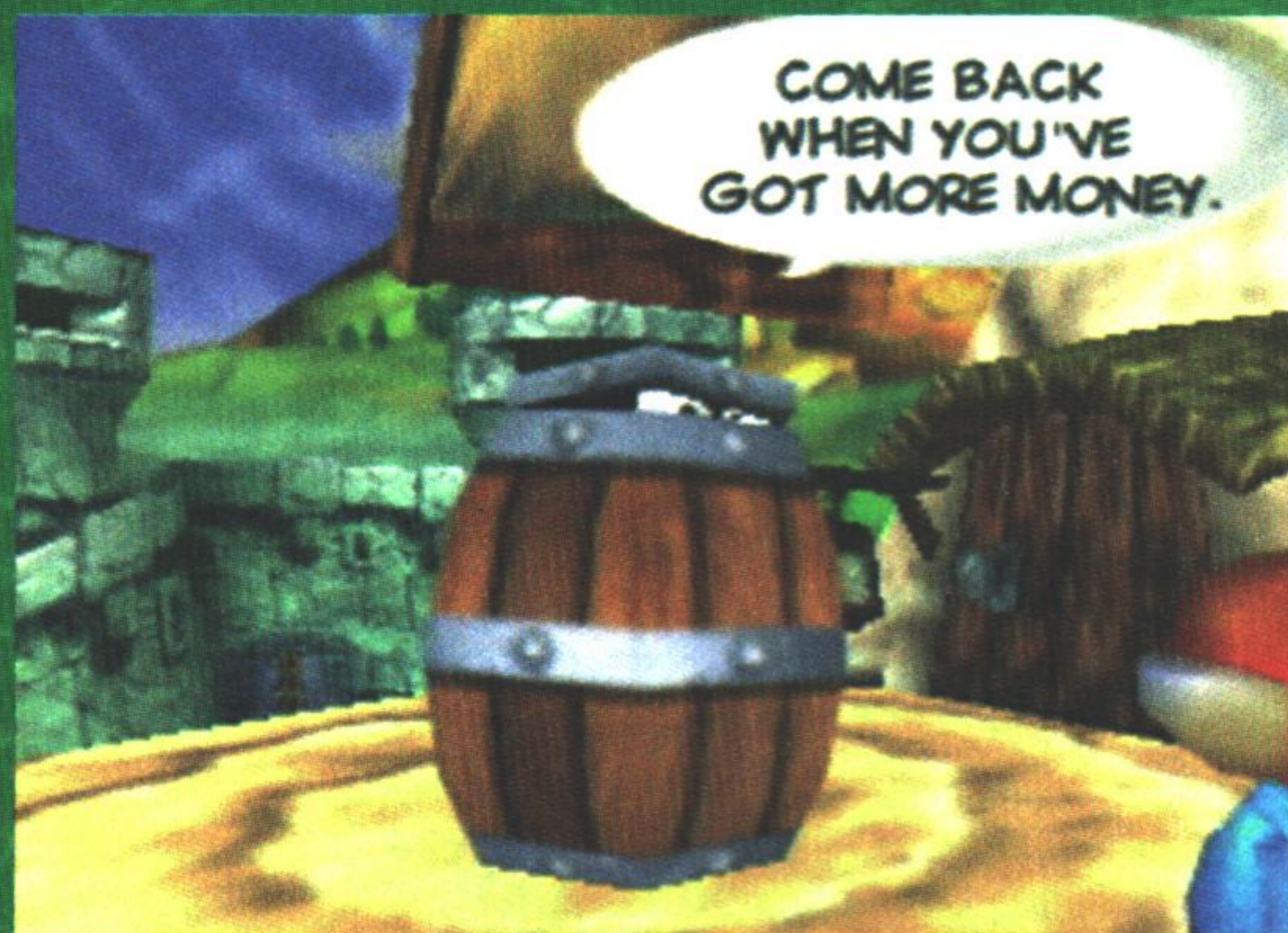
COME BACK
WHEN YOU'VE
GOT MORE MONEY.

Pour réussir,
dans
l'univers
impitoyable
de Conker,
il faut du fric !



Notre écureuil
sait manier le
lance-pierre,
mais aussi les
couteaux et le
chalumeau.

No comment.



75

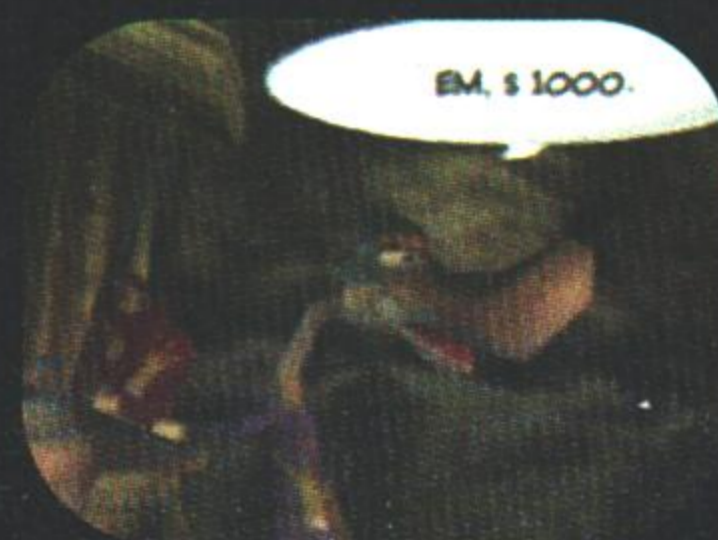
Le jeu ne possède
pas vraiment
d'énigmes, mais
plutôt des petits
passages
d'arcade.
Ici, il a fut ramener
la ruche à bon
port.

#@\$% !

Interdire CFDB aux moins de 18 ans, c'est un gros risque, surtout que, franchement, il n'a rien de si effroyable. D'accord, on entend des gros mots (pas plus que dans toutes les musiques « de jeunes »), on y voit du sang couler (il suffit de le peindre en vert...). Mais surtout, l'humour érotique ou scato est omniprésent. Et c'est là que ça coince. Nager dans un bain de fumier ou pousser une boule de crotte, sur fond musical agrémenté de pets et de rots, ça fera plus rigoler surtout les enfants...



NINJA



De tous les Star Wars sortis à ce jour sur console, celui-ci fait sans aucun doute partie des plus palpitants. La PS2 n'hébergeant pas que des chefs-d'œuvre... raison de plus pour vous jeter dessus.

Ce nouveau Star Wars n'est autre qu'un jeu d'action en 3D inspiré du premier épisode, et, plus exactement, un jeu de combat avec des vaisseaux. En plus d'une réalisation sonore excellente et de graphismes bien léchés (sauf pour un ou deux niveaux et quelques petites saccades de l'animation), le gameplay s'avère des plus captivants (avec un système de zoom bien pratique lors des tirs), si bien qu'à de nombreux passages du jeu, on s'y croirait presque pour de vrai. Dans le mode principal, play, vous devez remplir 14 missions totalement linéaires,

76

donc sans embranchement aucun, mais cela ne dérange pas. Chacune des missions est jouable sur trois niveaux de difficulté (sélectionnables) et propose, en plus des objectifs principaux, des objectifs bonus secondaires ainsi qu'une remise de médailles en fonction de vos résultats. En clair, lorsque vous remplissez une mission dans les règles, vous débloquentes jusqu'à dix missions supplémentaires dans le mode Bonus Mission. La plupart du temps, SWF se résume, hormis quelques petites subtilités, à détruire (l'ennemi) et à protéger (les alliés) ou même les deux à la fois ! Autant le dire, en difficulté normale, ce ne sera pas toujours une partie de plaisir, et malgré des objectifs en apparence simplistes, les différents challenges sont à la hauteur des plus grandes scènes d'action de la trilogie. Au cours du jeu, vous êtes amené à contrôler trois types de vaisseaux différents (dont le célèbre Naboo N-1, avec R2-D2 comme co-pilote), correspondant à trois personnages : Ryhs Dallows, Vanas Sage et Nym. Chacun d'eux requiert un maniement bien distinct et est équipé de deux armes, une principale et une secondaire (par exemple : un tir laser et un canon à photons). Bref, tous les fans de Star Wars retrouveront, sur leur PS2, de nombreux éléments qui ont fait le succès de la nouvelle trilogie.



Genre: Shoot 3D
Editeur: Ubi Soft
Textes/Dialogues:
Français/Français
Nombre de joueurs: 1

Star Wars

Parfois, vous devrez affronter plusieurs douzaines de chasseurs ennemis en même temps !



La première mission se déroule dans un canyon vraiment splendide.

BONUS ET SECRETS

Si Star Wars Starfighter peut se terminer assez vite, vous aurez tout de même en bonus plein de petites choses à découvrir : des missions supplémentaires, quelques nouveaux vaisseaux, etc. Il vous sera également possible de jouer avec un ami dans deux modes spéciaux, un mode

course et un mode capture de drapeau. Pour débloquentes les secrets, vous devez obtenir de belles médailles à la fin de chacune des missions du mode principal. Trop de bonheur en perspective !




Ce mode deux joueurs est assez simple mais plutôt sympa et bien réalisé.

Voici le vaisseau secret (pilotable !) de Dark Maul.

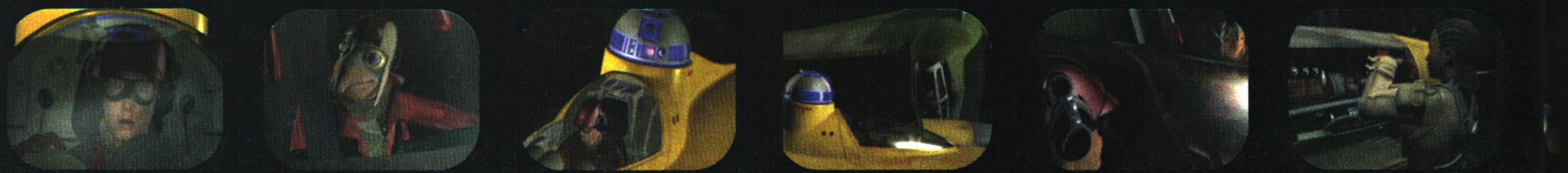


Deux vues différentes sont disponibles en appuyant sur le bouton Select.



Que vive la force !

Star Wars Starfighter est carrément bluffant, certaines missions sont à tomber par terre. Pour un jeu PS2, celui-ci s'avère bien réalisé. Je regrette qu'il y ait des petites saccades de temps à autre mais rien de bien grave. On s'amuse quand même à vivre de grands moments d'action. Bref, il s'agit d'un petit bijou vraiment cool. Lors des missions, les personnages se parlent entre eux et vous pouvez même leur donner des ordres. La PS2 commence enfin à avoir des bons jeux...





Graphismes
89%

Hormis des petites saccades peu gênantes, les graphismes sont bien réalisés. Certains décors sont sublimes.



Son
94%

Les thèmes de Star Wars...



Maniabilité
92%

C'est jouable et, en plus, on peut zoomer pour abattre les méchants qui sont éloignés.



Durée de vie
88%

Vous pouvez le finir assez vite (deux jours au plus), mais il vous restera des bonus, et des vaisseaux à découvrir.



Intérêt

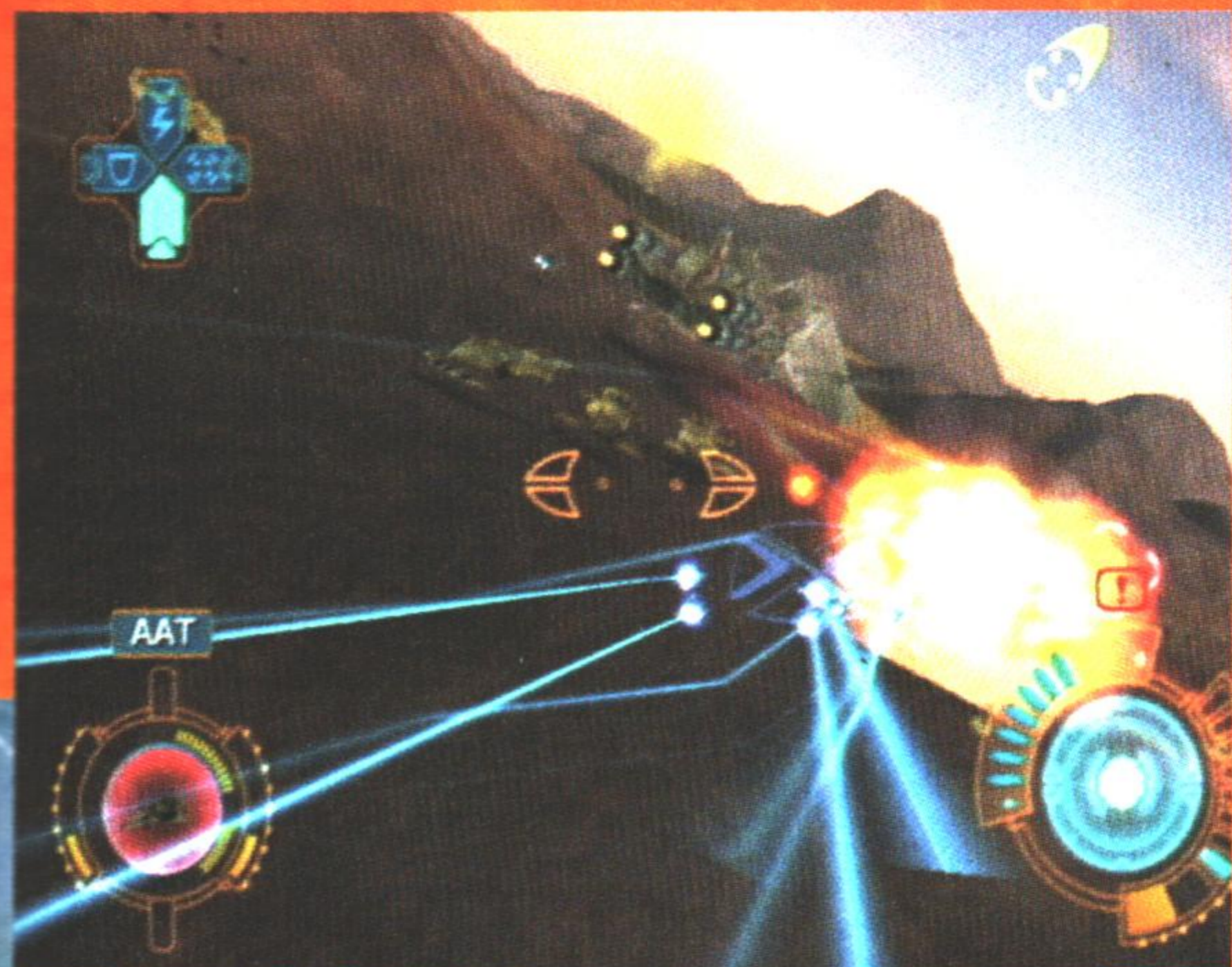
Ce Star Wars Starfighter est un vrai plaisir. Si vous aimez l'univers de la saga, vous serez comblé.

89%

: Starfighter



Cette station spatiale ressemble comme deux gouttes d'eau à celle du film.



On retrouve les droïdes de la Menace Phantôme.

Les armes secondaires sont très puissantes mais aussi très limitées en terme de quantité ou très longues à recharger.



Le champignon gauche sert à bouger et à viser alors que le droit s'utilise pour faire tourner l'engin spatial sur le côté.

77



Vous pouvez donner l'ordre à vos alliés d'attaquer le même adversaire que vous venez de cibler.

Yoda, c'est mon dada...

Star Wars Starfighter est une excellente surprise. Les jeux d'action dans lesquels on pilote des vaisseaux n'étaient pas très bien représentés jusqu'à maintenant sur consoles par rapport aux ordinateurs. Ce n'est plus le cas grâce à ce titre. L'ambiance est fidèle à l'Episode One et certaines scènes d'action sont vraiment incroyablement sympas. Les fans et même les autres ne seront pas déçus. Visiblement la PS2 commence à faire des étincelles...



NINJA



Zone of the Enders

Zoe n'est pas aussi médiatisé que Metal Gear Solid 2 ou Gran Turismo 3. Le choc de la découverte n'en a été que plus grand ! Le Panda en a encore les joues qui picotent, tellement la claque a été forte !



Les nombreux effets de lumière sont magnifiques.



Lorsqu'on dashe, les réacteurs s'allument !



Il faut éviter de se prendre trop d'ennemis en même temps...



Cette boule de feu fait de sacrés dégâts !

Votre colonie est envahie par de méchants méchas. Vous êtes un jeune garçon qui tombe par hasard sur un Ada, un tout nouveau modèle de robot. Vous êtes, bien sûr, le dernier espoir de votre peuple, et vous allez devoir sauver la situation. Si cela vous rappelle un peu Evangelion, c'est normal, le scénario s'en rapproche fortement. Pour ce qui est du jeu, Zoe se présente comme une sorte de mélange de shoot 3D et de baston. Un peu comme Psychic Force, mais dans un monde en 3D très ouvert, et non pas juste une petite arène. Un mode entraînement vous explique simplement toutes les possibilités de votre robot. La prise en main est simple et précise. Un système de lock vous permet de ne pas vous perdre dans la 3D et de vous diriger vers l'adversaire choisi. Il est possible d'échapper à un combat en s'enfuyant. En fait, c'est presque comme dans un RPG. Vous vous baladez dans une ville en 3D, vous voyez les ennemis au loin, et quand vous êtes près d'eux, vous les combattez. Sauf qu'ici, bien sûr, tout est orienté action ! Vous disposez de quelques coups spéciaux, et vous pouvez récupérer des armes secondaires. Mais les munitions sont comptées, et il ne faut pas les gaspiller, d'autant que certaines sont particulièrement utiles contre certains boss. Même si vous avez une trame principale dans le scénario, il existe des petits à-côtés, comme sauver

des civils – vous n'êtes pas obligé de le faire, mais cela permet de débloquer quelques secrets si vous êtes doué. Car il ne faut pas que lors des combats, trop de bâtiments soient détruits ou d'innocents tués. Sinon, à la fin de la mission, votre évaluation est mauvaise et vous n'aurez pas droit au vrai boss à la fin du jeu ! Il y a un côté aventure, de temps en temps, vous avez besoin d'un objet, et vous ne savez pas vraiment où le chercher, il faut se balader un peu. Zoe n'est donc pas qu'un jeu bourrin et bien fait. On retrouve un peu du charme de MGS, qui se faisait un plaisir de mélanger les genres. Même s'il y a beaucoup de combats, on ne tombe pas du tout dans la monotonie. Car il y a souvent de nouvelles petites idées sympas qui viennent relancer l'intérêt !



Allez, je m'esquive un peu sur la gauche, avant qu'il me sorte son double laser...

PANDA

Une bombe sur PS2



Si quelqu'un avait des doutes sur les possibilités de la PS2, qu'il essaie donc Zoe. La bécane en a dans le ventre, et pas qu'un peu. Rayman, déjà, m'avait séduit, mais il était aussi très réussi sur d'autres bécanes. Zoe lui est incroyable : graphismes, fluidité et rapidité de l'animation, maniabilité, c'est du tout bon. Konami – et surtout Kojima –, mettent la honte à tous les autres éditeurs. Kojima était déjà une star après MGS, maintenant, c'est sûr, c'est un maître.



BOSS

Les boss sont énormes, certains avec transformations, et pas évidents à descendre. Il faut trouver la bonne tactique. Parfois, aller au corps à corps est efficace, parfois, c'est du suicide. Bref, ils sont bien coriaces, comme on les aime ! De temps en temps, il faut utiliser une arme secondaire spécifique pour s'en sortir – mais tout ça, je vous laisse le découvrir !

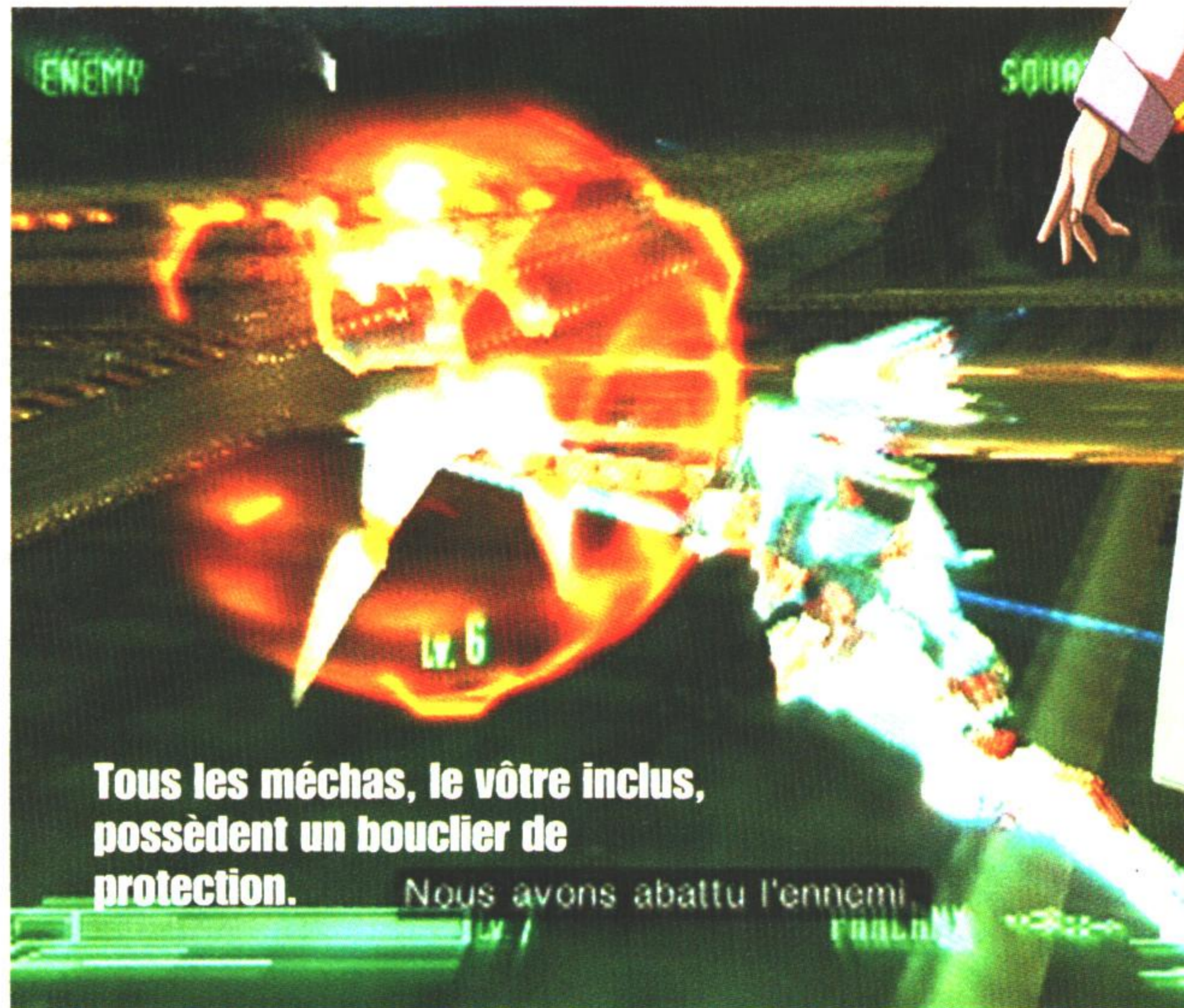


Les petits modules que je lance au sol forment une barrière de lasers, qui détruit les volées de missiles de ce boss.

Il faut absolument avoir un module précis, sinon il vous descend en un seul tir !



Après avoir créé la boule de feu, je tape dedans pour l'envoyer vers l'ennemi. Cela prend du temps, mais c'est très efficace.



Tous les méchas, le vôtre inclus, possèdent un bouclier de protection.



Un bon coup d'épée en dashant, cela fait toujours son effet !

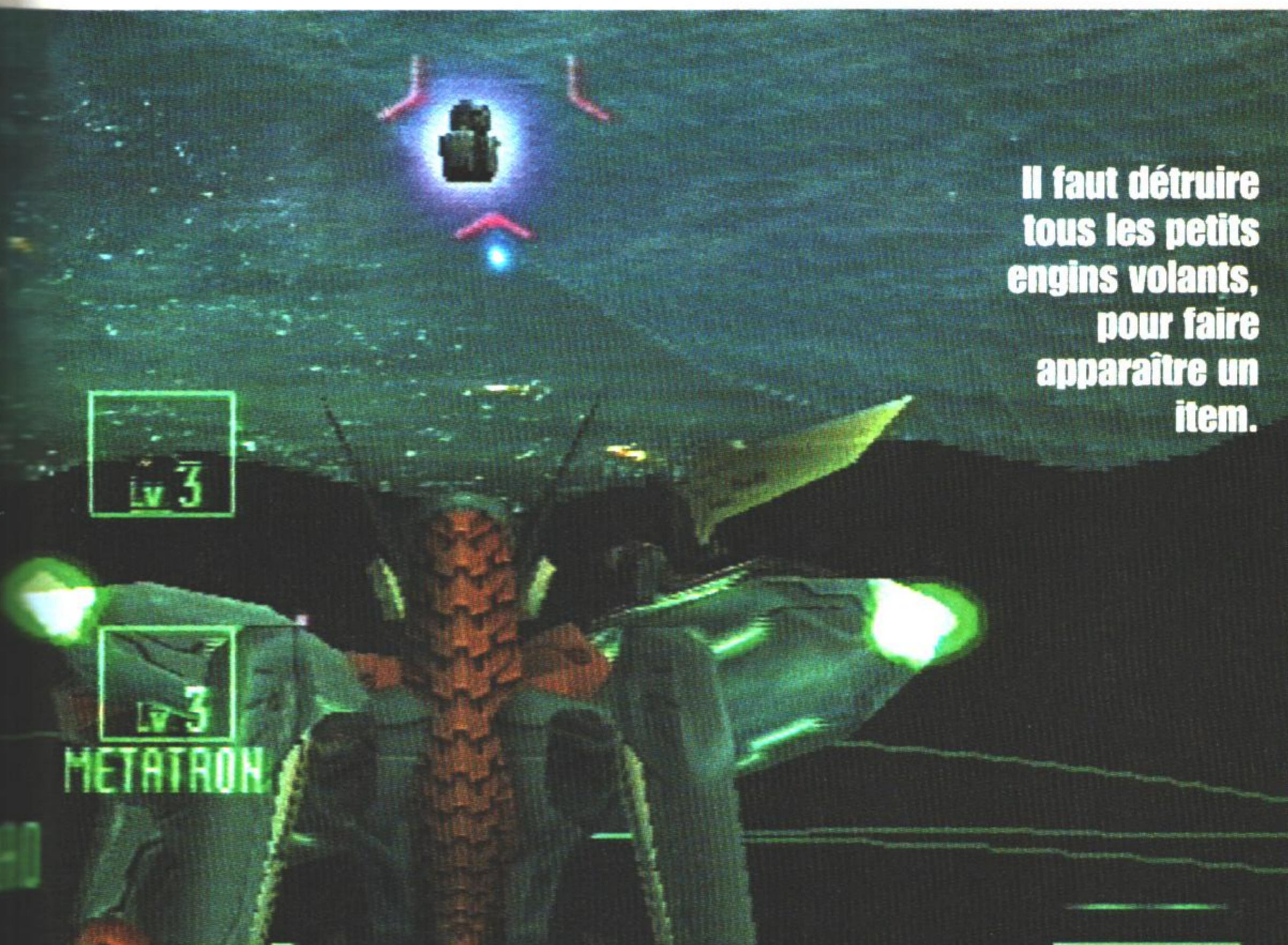


79

Une belle boule de feu à la DBZ !



Il faut détruire tous les petits engins volants, pour faire apparaître un item.



I love Kojima !

En plus de sa réalisation technique à couper le souffle, Zoe possède une excellente ambiance. Il y a plein de DA en images de synthèse et un bon scénario. On entre vraiment dans le jeu et, une fois commencé, on ne le lâche plus. Pour le finir une première fois, comptez environ huit heures (pas mal, pour un shoot). Pour le terminer à 100%, c'est une autre paire de manches. D'autant que les détails sont très soignés. Un grand jeu!

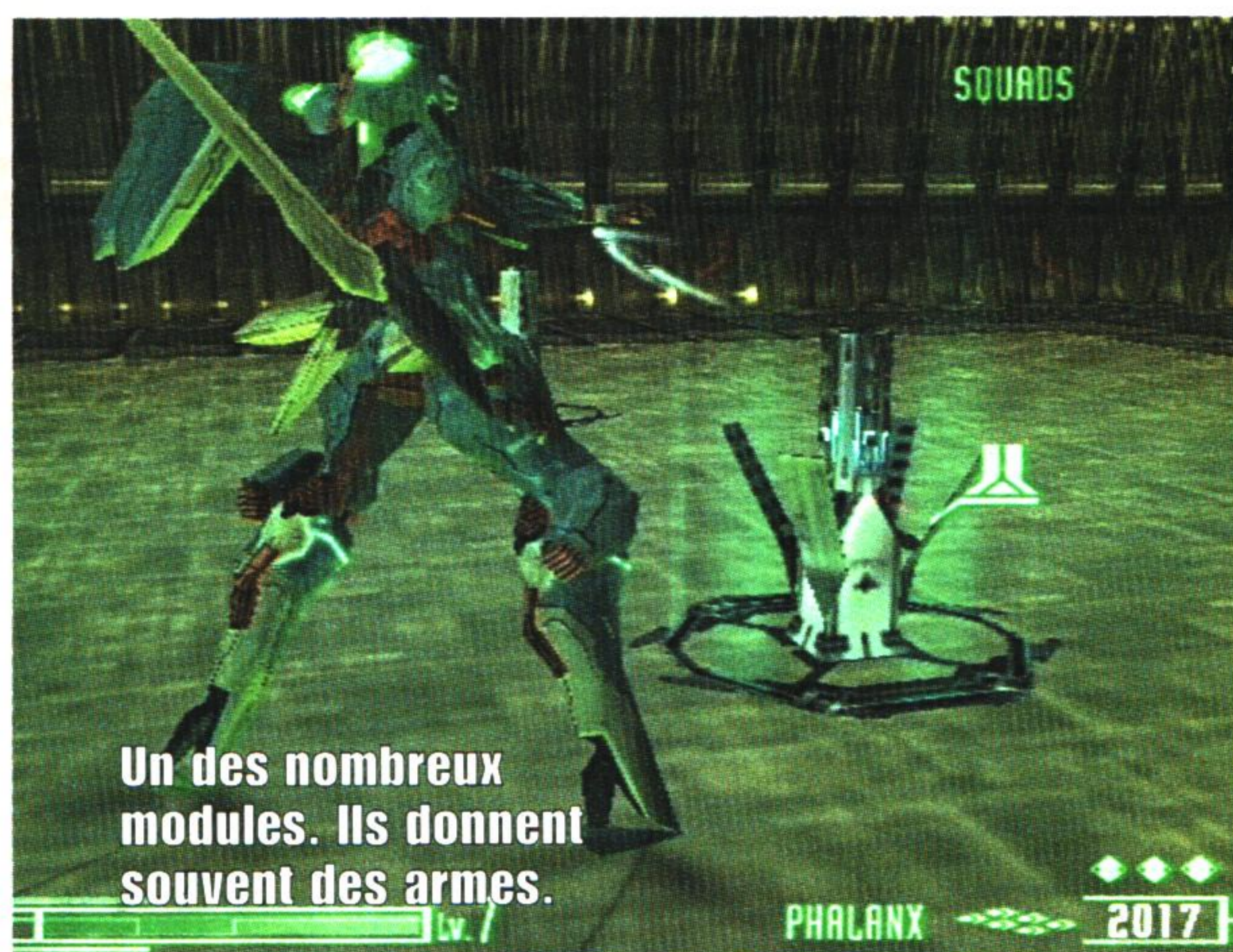


NINJA



Zone of the Enders

Genre: Shoot 3D
Editeur: Konami
Textes/Dialogues:
Français/Anglais
Nombre de joueurs: 1



Un des nombreux modules. Ils donnent souvent des armes.



Ce tir à l'avantage d'être à tête chercheuse, pas besoin de viser.

80



Anubis est issu de la même génération que votre mécha, c'est aussi un Jehulty... un combat fratricide en perspective.



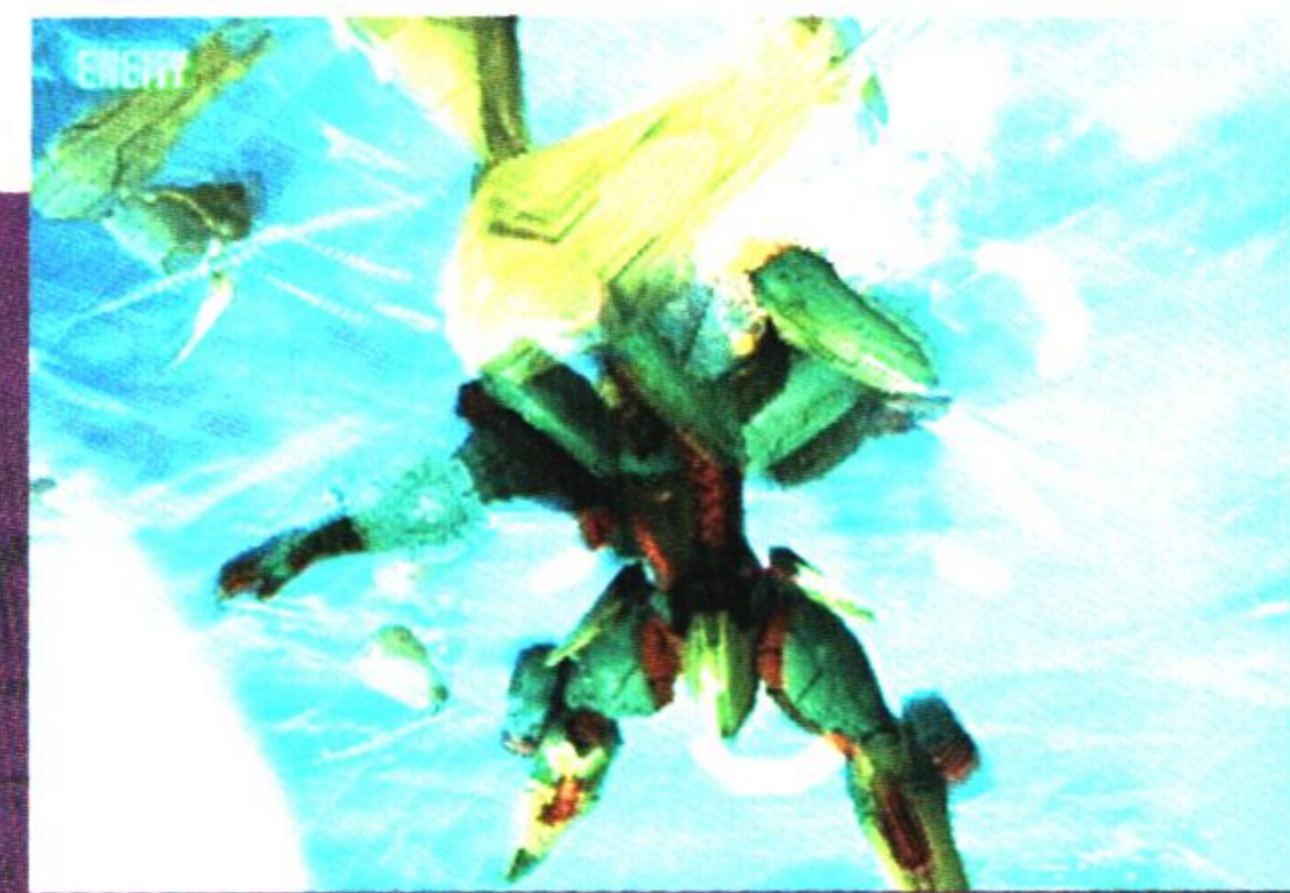
En passant dans son dos, je suis tranquille pour quelques secondes.



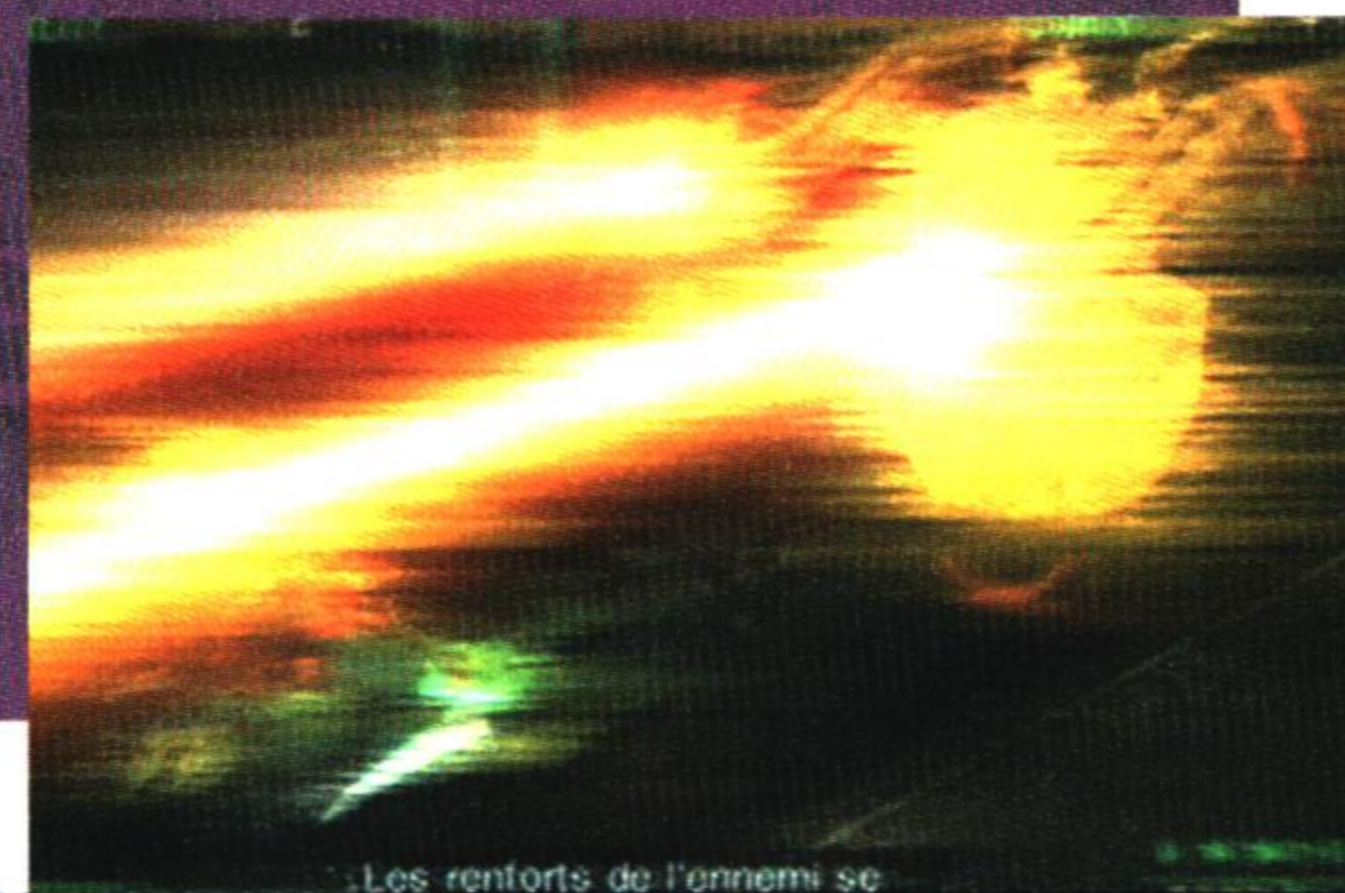
Je bourrine un peu, mais c'est tellement bon !

BLUR

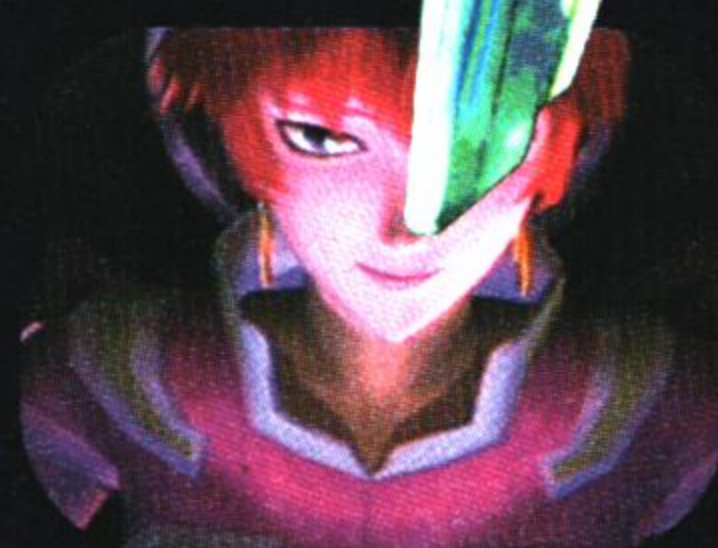
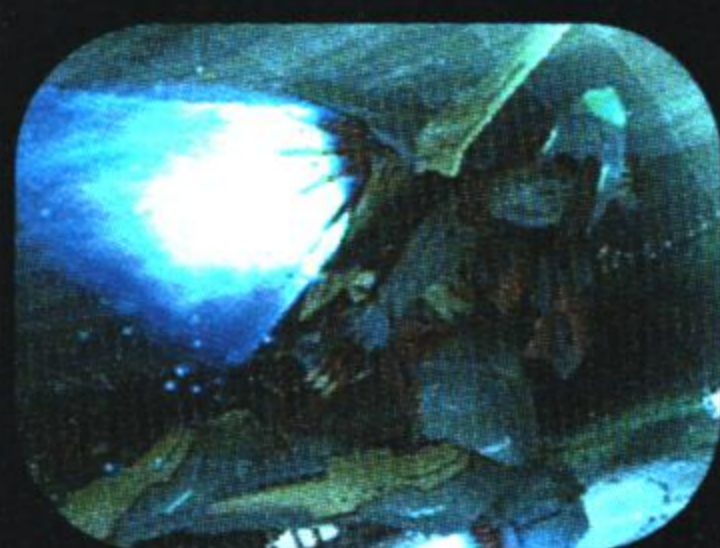
Kojima a décidé de nous en mettre plein la vue. Le fameux effet de Blur, qu'on trouve notamment dans le dernier boss de Dead or Alive 2, est utilisé lorsque vous êtes touché ou qu'il y a une grosse explosion. Pas évident de réussir de belles captures d'écran qui rendent bien, mais quand ça bouge, je peux vous dire que ça en jette grave !



J'en prends plein la tête...



Les renforts de l'ennemi se



Graphismes
98%

Du jamais-vu sur PS2 pour l'animation et les graphismes...

Son
95%

Une bande-son excellente, incluant deux très bonnes chansons en japonais.

Maniabilité
92%

La gestion de la caméra et des angles de vue est nickel.

Durée de vie
80%

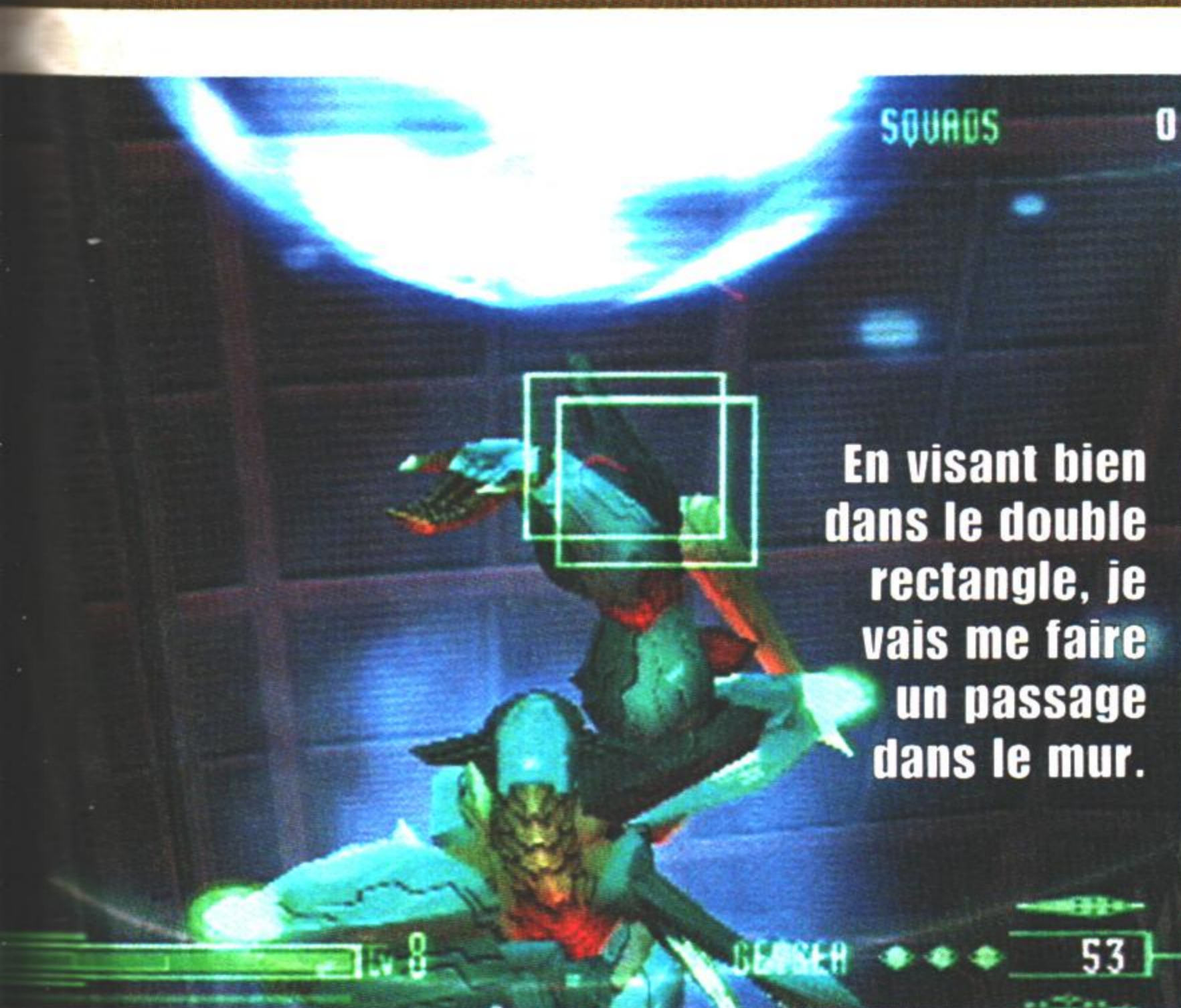
Le jeu est assez court pour le terminer une première fois, mais pour le finir à 100%, c'est une autre histoire.



Intérêt

93%

Zoe possède une réalisation graphique hors du commun. Et il n'est pas seulement beau...



En visant bien dans le double rectangle, je vais me faire un passage dans le mur.



On débloque le mode deux joueurs en finissant le jeu.

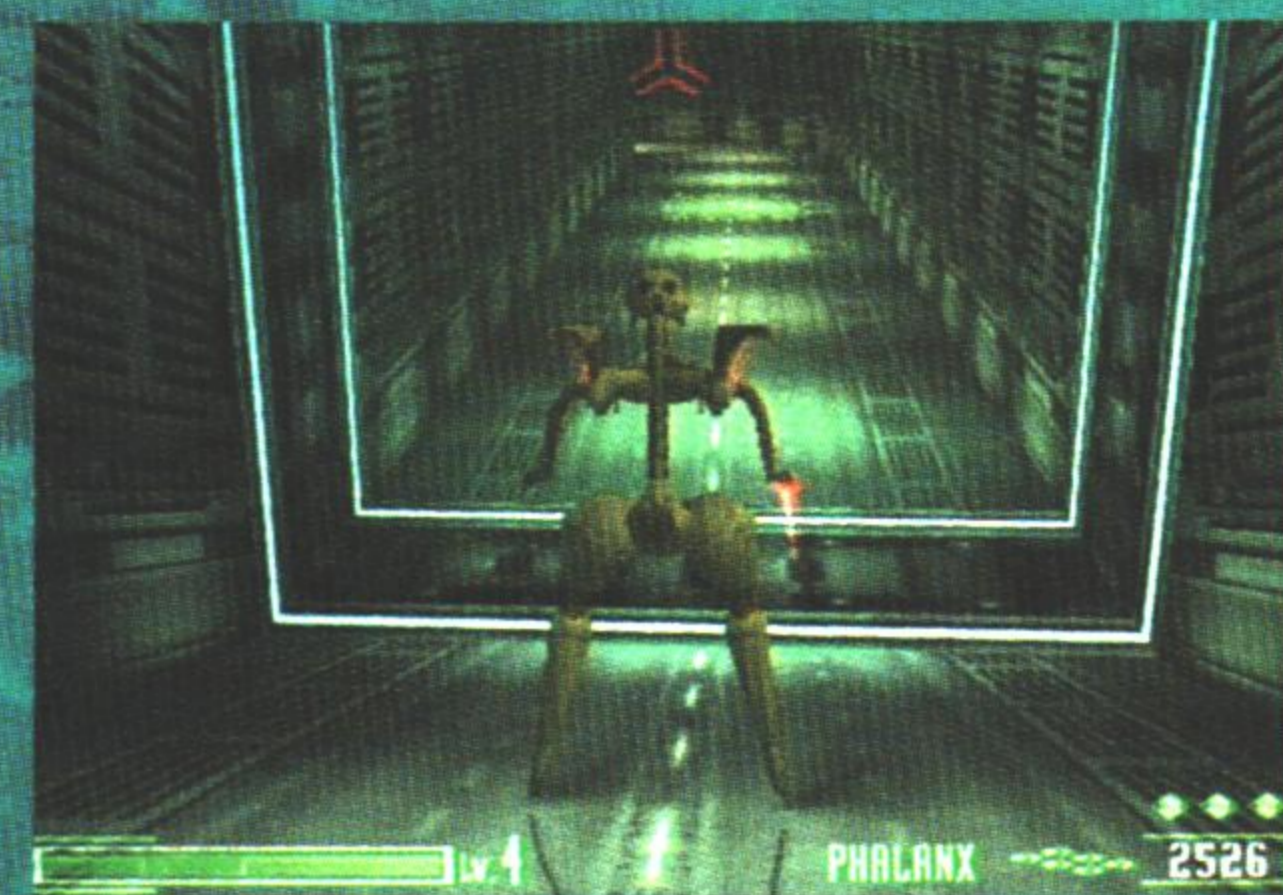
ADA

Ada est le nom de l'ordinateur de bord de votre mécha. Votre robot peut faire un paquet de choses. Le bouton de tir sert à tout. Si vous êtes loin de votre ennemi, il fait un petit tir, s'il est près, c'est le coup d'épée. En dashant, au corps à corps, c'est un coup spécial, et de loin un tir à tête chercheuse. Lorsque l'on reste immobile et que l'on charge un coup, si l'on est loin de son ennemi, on prépare une belle boule de feu, sinon, c'est le gros coup d'épée circulaire. C'est très simple et très pratique comme système, une fois le pad en main.



Les «dommages collatéraux» sont trop nombreux...

Je contrôle un autre robot à distance !



Un des nombreux coups spéciaux.



81

Je suis en mauvaise posture...



Le coup d'épée en dashant est la méthode la plus rapide pour détruire les ennemis classiques.





On commençait à se méfier de plus en plus des jeux à licence. On avait tort. C'est en tout cas ce que nous démontre ce titre qui nous propose de piloter l'un des engins vus dans La Menace Fantôme.

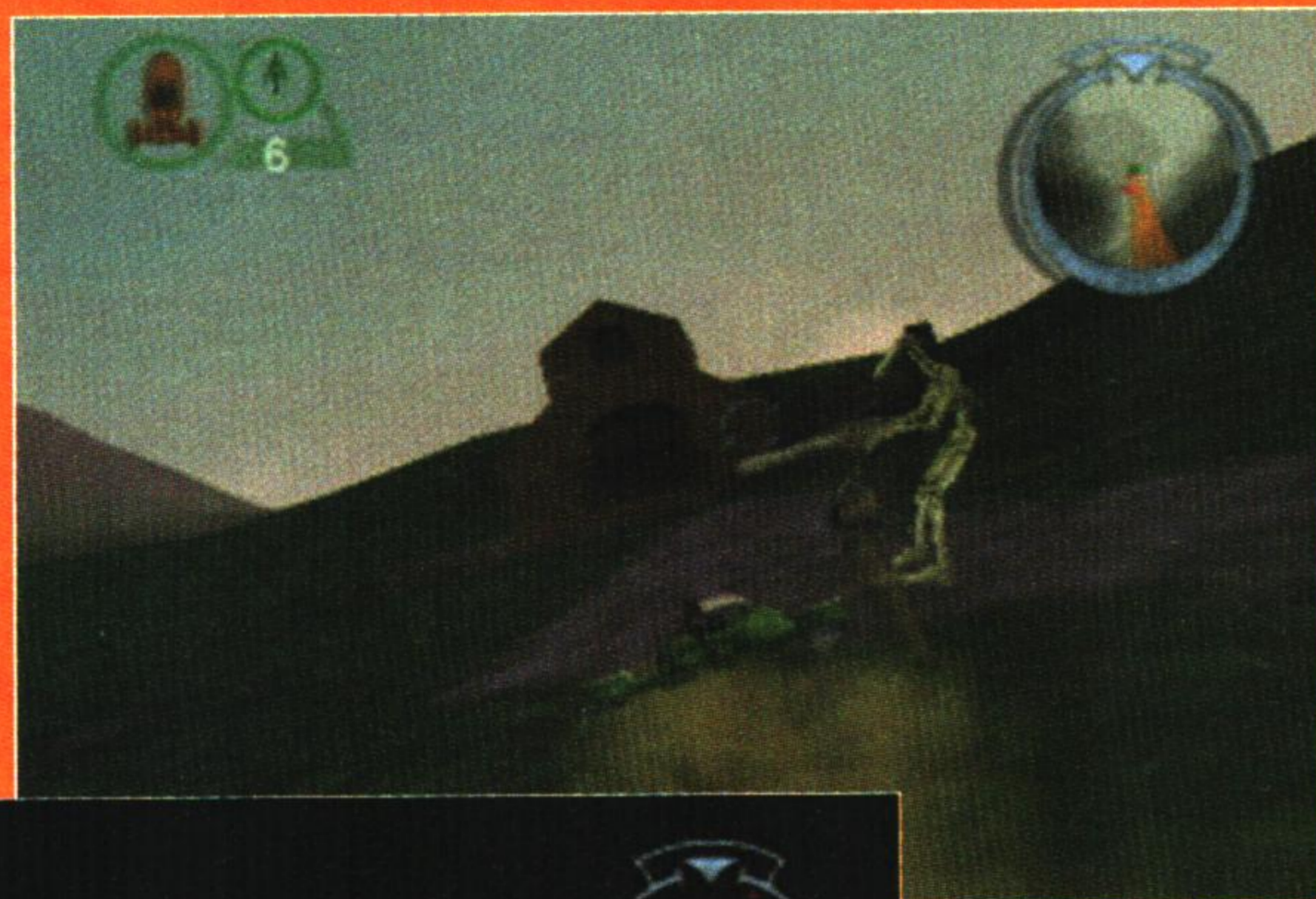
Ce jeu vous fait évoluer dans un univers en 3D où vous incarnez le pilote Gavyn Sykes. Vous faites partie des rebelles combattant pour la libération de Naboo. Quinze missions aux thèmes plus que variés sont proposées : détruire les forces ennemies, délivrer des prisonniers, faire des diversions... Tout au long du jeu, vous pourrez piloter sept véhicules différents, chacun bénéficiant d'un design sublime. Au début de chaque mission, on vous impose l'engin qui vous conduira le plus sûrement à la réussite complète. Selon l'appareil que vous piloterez, vous pourrez aussi bien circuler au ras du sol, que vous envoler vers les étoiles ou glisser sur les flots. De plus, certains modèles, comme le Starfighter, pourront effectuer des rotations de 360°, ce qui promet des acrobaties aériennes spectaculaires. Chaque modèle est équipé de blasters et d'une seconde catégorie d'armes. Si, au début, vous êtes un pilote de piètre renommée, au fil des missions vous pourrez gagner des galons (des médailles de bronze, d'argent, d'or). En fonction des récompenses acquises, vous accéderez à des niveaux secrets.



Admirez cette ville et les grosses machines qui la défendent !

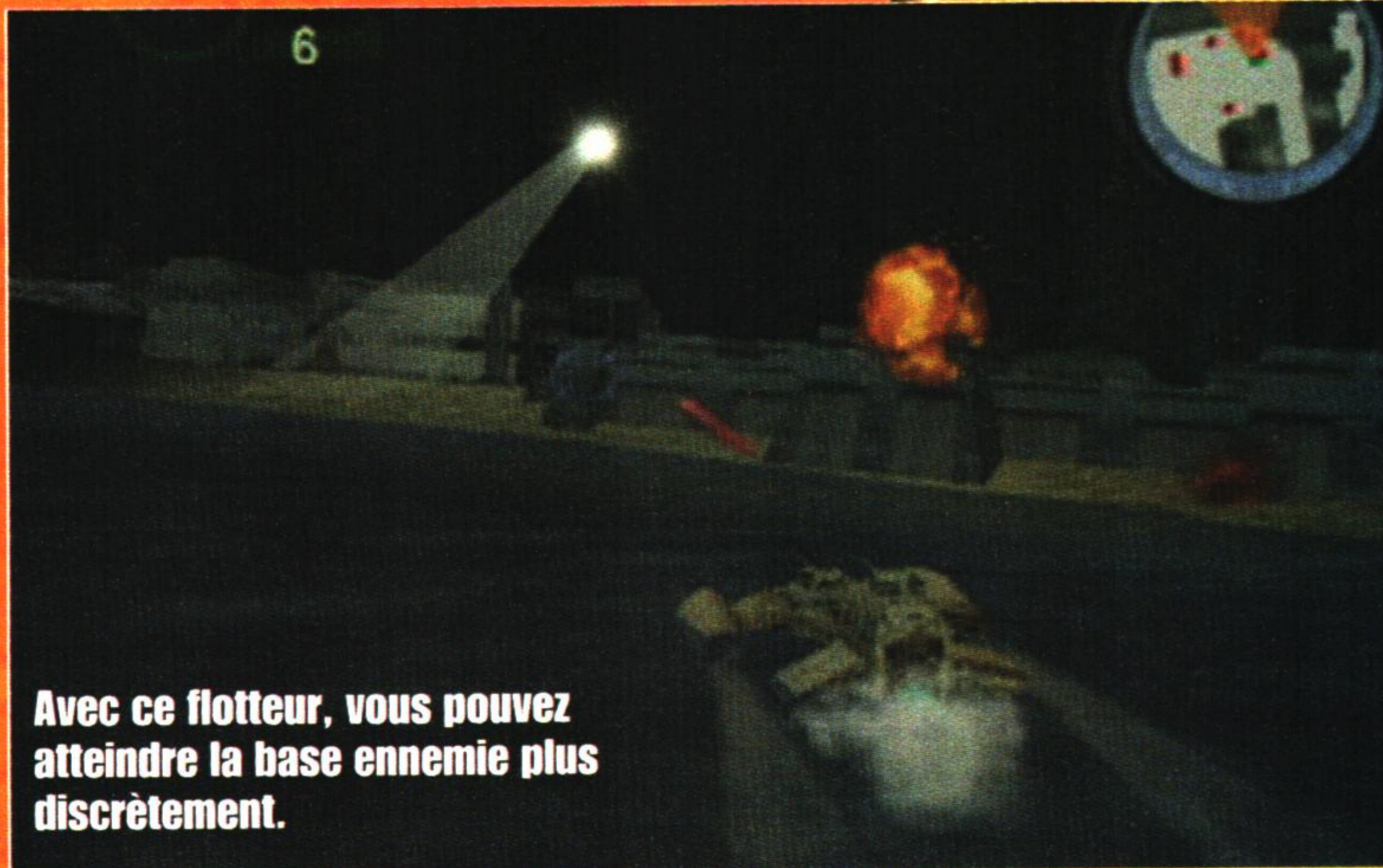
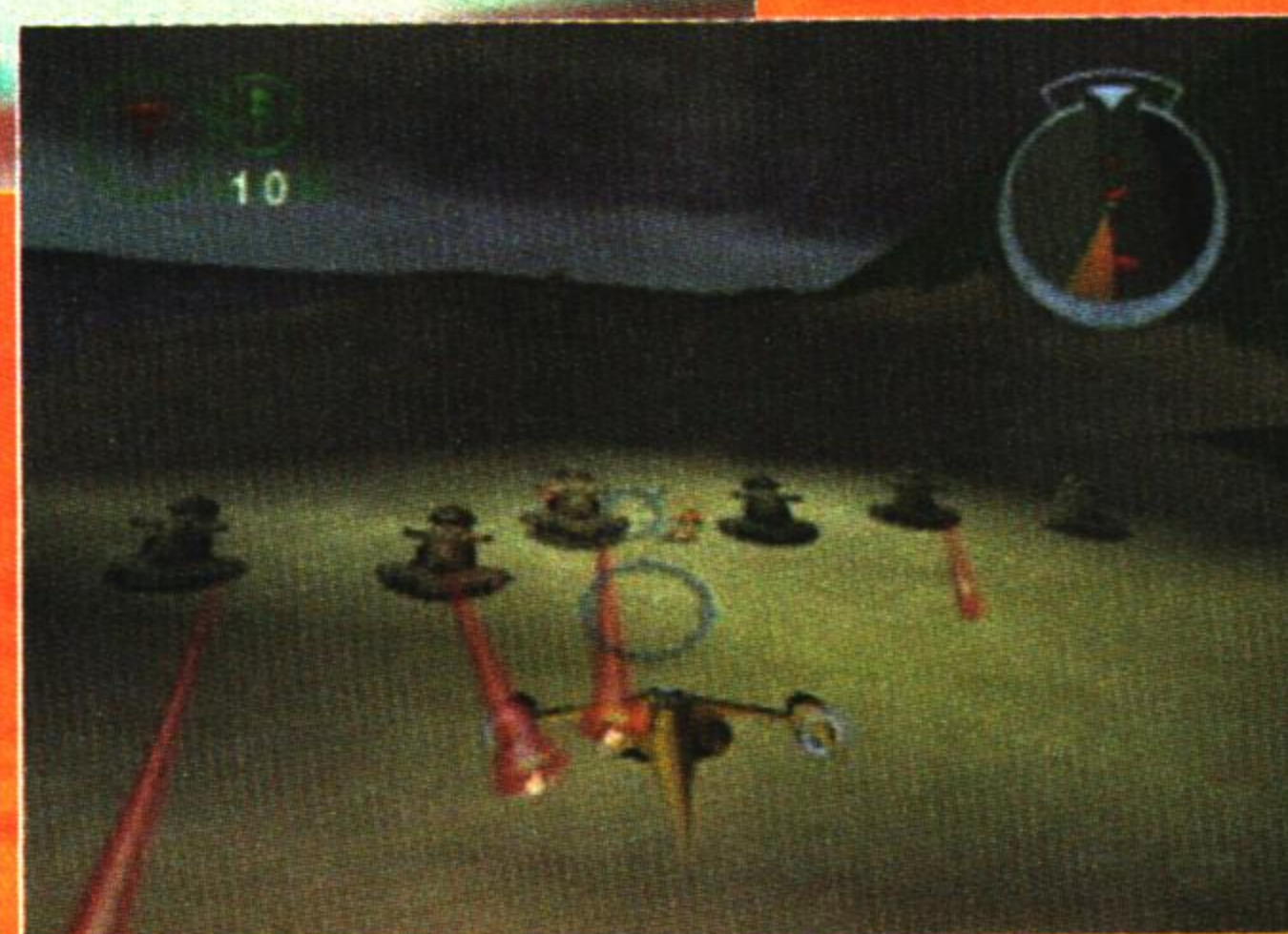
Star Wars : Battle for Naboo

Il est pas beau ce droïde ? Par contre, il part vite.



Des combats dans l'espace dignes d'un Star Wars, ça tombe bien !

Dans ce petit niveau secret, vous aurez plein d'adversaires pour vous tout seul.



Avec ce flotteur, vous pouvez atteindre la base ennemie plus discrètement.

Genre: Shoot-them-up
Editeur: THQ
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 88%

Très soignés, surtout pour les droïdes et autres machines qui ont le mérite d'être on ne peut plus ressemblantes.

Son 90%

Les thèmes de John Williams (le compositeur de la BO).

Maniabilité 87%

Assez bonne, elle permet des dérapages serrés pour ne pas perdre votre adversaire de vue.

Durée de vie 87%

Avec quinze niveaux et plusieurs secrets, le jeu est riche en divertissements.

Intérêt

Enfin un jeu qui remonte la moyenne des jeux vidéo inspirés de l'épisode 1 de Star Wars.

90%

82

NINJA



Que la Force soit avec toi !

Le jeu est d'une fluidité plus qu'honorable. Nous entrons dans l'action en un clin d'œil ! De plus, les graphismes sont soignés, particulièrement en ville, et les combats dans l'espace sont vraiment dans l'esprit du film. C'est un grand plaisir que de piloter des engins tirés d'une saga que vous prizez. Je le conseille à tous les joueurs, même à ceux qui ne sont pas de grands fans de la série. Les apprentis Jedi seront comblés.





Duke, le héros macho, est de retour dans un nouveau jeu d'action. A part le scénario, l'intérêt du jeu et surtout la réalisation sont très limités.

Votre objectif est de sauver, dans une dimension future, un peuple de créatures de rêve martyrisées par vos pires ennemis, les célèbres cochons de l'espace... Dommage que la réalisation soit si décevante, car l'idée était plutôt amusante. L'introduction en images de synthèse vous montre le combat mené par ces femmes contre de vilains monstres, jusqu'à l'arrivée du héros dans un bar malfamé. Vous dirigez Duke à la troisième personne en effectuant diverses actions : dégainer, tirer (simplement ou en vue subjective), sauter, faire des pas sur les côtés, vous retourner rapidement, cibler un adversaire, nager ou encore actionner un objet du décor. La maniabilité n'est pas trop difficile, mais manque de précision, surtout lorsqu'on s'approche du bord d'une plate-forme. Chacun des 14 niveaux recèle des monstres en tous genres à abattre (cochons mutants, gorilles cybernétiques, requins, etc.) et des objectifs à remplir. Les graphismes sont à peu près du niveau de la première génération de jeux PlayStation, c'est-à-dire pas très beaux, comparés aux productions actuelles. Bref, on reste sur sa faim, et en plus, Duke Nukem Land of the Babe n'est pas très fun à jouer. On retrouve quelques répliques verbales du héros dignes de la série et certains bruitages amusants, mais dans l'ensemble, on est bel et bien déçu.

Duke Nukem Land of the Babe

Beaucoup d'actions, mais aussi de la réflexion, avec des objectifs à remplir.



Le mode deux joueurs en écran splitté n'est pas terrible...



J'ai glacé mon adversaire. Je vais le briser d'un seul coup de pied !

Genre: Action
Editeur: Infogrames
Textes/Dialogues: Français/Français.
Nombre de joueurs: 1-2

Graphismes
75%

Pas très fins, pas très fluides, on dirait que le jeu date déjà de plusieurs années.

Son
70%

Aussi basique qu'efficace...

Maniabilité
75%

Elle pourrait être plus instinctive et plus précise.

Durée de vie
80%

Il vous faudra de longues journées pour compléter les niveaux, mais rien d'exceptionnel.

Intérêt

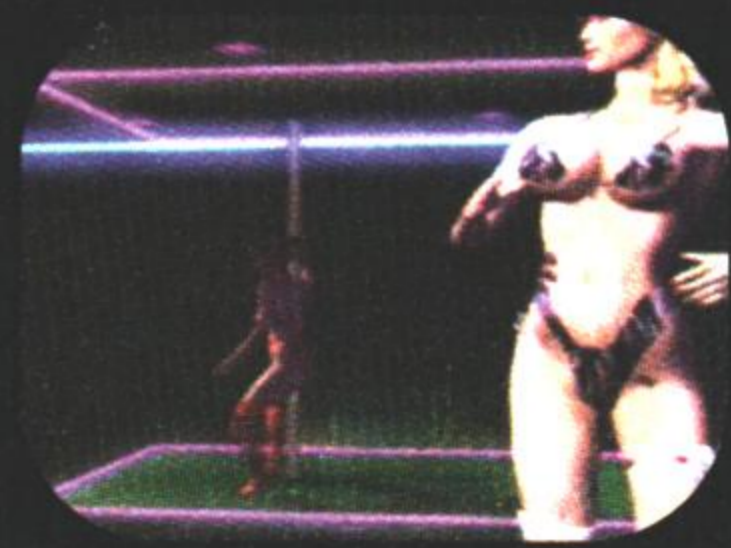
Ce nouveau Duke semble avoir été un peu bâclé, A réserver aux fans de la première heure.

78%

LUK

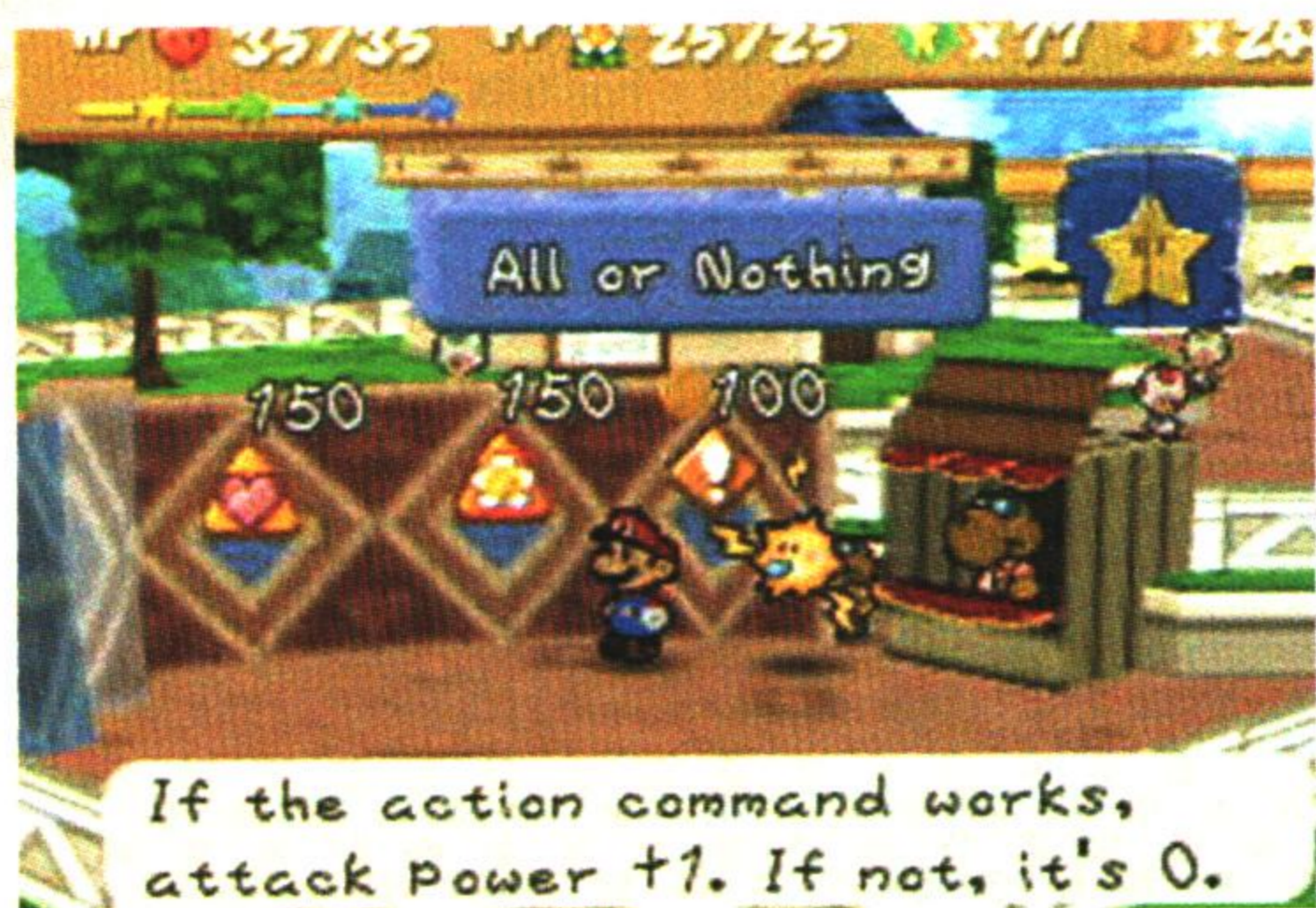
T'as pas cent balles ?
L'idée de départ, sauver un peuple de bombes sexuelles, est simple mais plutôt sympa... Dommage que la réalisation soit si décevante et que le jeu n'apporte rien de neuf. Quant au mode deux joueurs, les deux fenêtres de jeu sont tellement petites que l'on n'y voit pas grand chose. Ceci dit, pour 99 francs, les petites bourses ne seront pas dégarnies...

Je ne vais pas me laisser impressionner par un genou cagneux !





Genre: Aventure
 Editeur: Nintendo
 Textes/Dialogues:
 Anglais/-
 Nombre de joueurs: 1



If the action command works, attack power +1. If not, it's 0.

Ils sont beaux, mes badges ! Ils sont pas chers, mon fils !



84

Des décors très chaleureux, où l'effet de lave rend très bien.



Il n'y a rien que des voleurs ici, et ils ne cachent même pas le fruit de leurs délits.



Ces deux blocs seront votre salut : de la vie et un point de sauvegarde.



Paper

D'affreuses créatures s'amuse à taquiner les tortues. A vous de leur rendre leurs carapaces.

Dernière nouvelle ! Bowser s'est emparé du sceptre des étoiles et a enfermé les sept étoiles gardiennes dans des cartes. Grâce à ce sceptre, il peut désormais réaliser ses vœux les plus chers : battre Mario et (re)kidnapper Peach.

C'est donc dans un triste état que l'on retrouve le plombier moustachu. Mais il ne s'avoue pas vaincu. Progressant dans un monde mi-2D, mi-3D (les personnages sont en 2D et la plupart des décors en 3D), Mario trouvera des compagnons de voyage qui l'aideront à passer maints obstacles. Chacun a des facultés qui lui sont propres : voler, faire exploser les fissures, nager, éclairer... Dans les combats, certains se révéleront plus adéquats que d'autres et causeront plus de dégâts. D'ailleurs, vous pourrez augmenter leur puissance au cours du jeu. Grâce à ces personnages, les énigmes et les quêtes sont considérablement enrichies. L'oiseau, par exemple, est un postier, et vous devrez distribuer le courrier avec lui. D'autres personnages demanderont votre aide : il faudra leur apporter des affaires ou de la nourriture. Les récompenses en valent la chandelle : badge ou morceau d'étoile. Les badges sont extrêmement importants, puisqu'ils permettent d'améliorer vos

capacités. On les collectionne en les trouvant, en les achetant ou en les échangeant. Sauf que pour placer les badges, il vous faudra des « badges point » que l'on n'obtient que quand on gagne un niveau, et encore faut-il choisir entre ça et augmenter la barre de vie ou celle du « flower point ». Vous devrez donc faire preuve d'un peu de stratégie et prévoir ce dont vous aurez le plus besoin. Une fois équipé, vous serez prêt à affronter les boss qui gardent les étoiles enfermées dans des cartes. Une fois libérées, elles vous offriront de nouveaux pouvoirs. Encore faut-il savoir où se rendre... Entre alors en scène Peach, car même enfermée dans son château, elle réussit à espionner Bowser... Bref, une foule de folles aventures attendent Mario et ses amis dans un monde aux décors variés et colorés, où l'on retrouve aussi bien le village de Yoshi que des égouts. Des petits plus sont aussi ajoutés, comme des jeux vous permettant de gagner de l'argent, des quiz ou des concours. Maintenant, à vous de jouer...



CHEUB

Un vrai bonheur

J'ai trouvé le jeu novateur par son graphisme. Mélanger la 2D et la 3D de cette manière, il fallait oser. Je me suis amusé comme un dingue à trouver des petites astuces pour utiliser au mieux les badges. C'est un système très réfléchi et prenant. Tout le reste est également distrayant et fait du monde de Mario un vrai bonheur. Rien à redire, la réussite est totale. D'ailleurs j'y retourne de ce pas, pour le terminer !



Graphismes
89%

Le mélange 2D-3D rend étonnamment bien. Une belle découverte.

Son
87%

Une bonne musique et des bruitages réussis, que l'on peut, de plus, changer avec des badges.

Maniabilité
90%

Elle rend très bien et permet d'ajouter de l'action dans les combats.

Durée de vie
93%

Même s'il n'y a que sept étoiles à retrouver, on peut suivre une multitude d'histoires annexes.

Intérêt
90%

Non seulement on retrouve Mario dans un bon vieux RPG, mais en plus, il amène avec lui de nouveaux personnages.

Mario

You got the Ultra Boots!
The attack Power of
Mario's Jump increases!!

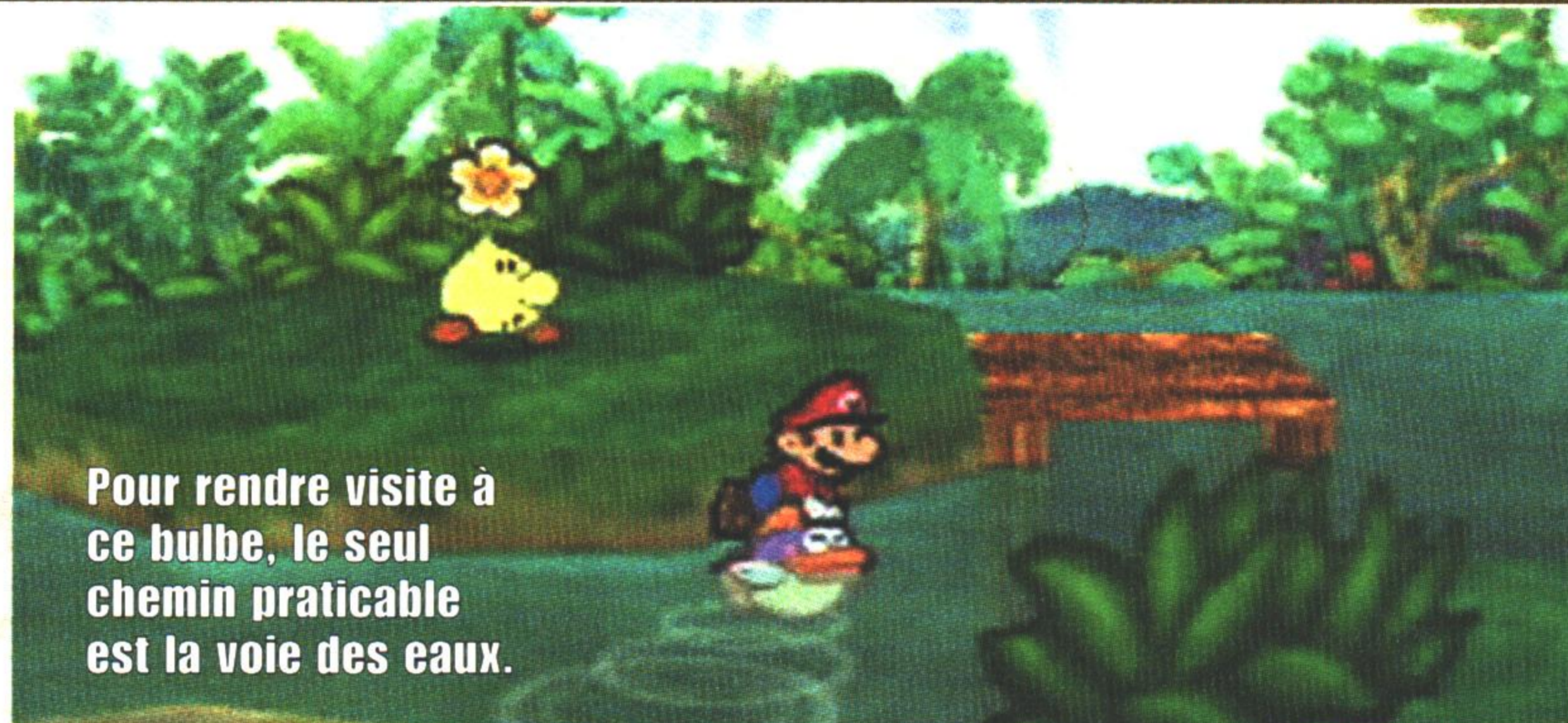


Avec ces nouvelles bottes, vous pourrez sauter plus haut.

Un petit air de musique pour faire danser les fantômes. Mario, un vrai DJ !



Et pendant que les autres bossent, Peach se prépare un délicieux gâteau.



Pour rendre visite à ce bulbe, le seul chemin praticable est la voie des eaux.

LES COMBATS

Avant même de vous engager dans un combat, vous pouvez infliger des dégâts à votre adversaire en lui sautant dessus ou en lui donnant un coup de marteau. Pendant les combats, vous augmenterez vos coups ou diminuerez vos dégâts en effectuant des actions avec le pad dans un bon timing. La marche à suivre est indiquée à l'écran. Vous pourrez aussi changer votre équipier ou choisir votre attaque. Certains coups seront inefficaces contre des ennemis. Par exemple, en sautant sur une flamme, c'est vous qui perdrez des points.



Si vous réussissez à frapper juste, votre adversaire ne vous fera pas grand mal.



Voici une attaque spéciale qui causera plus de dommages, mais qui vous demandera des flower points.

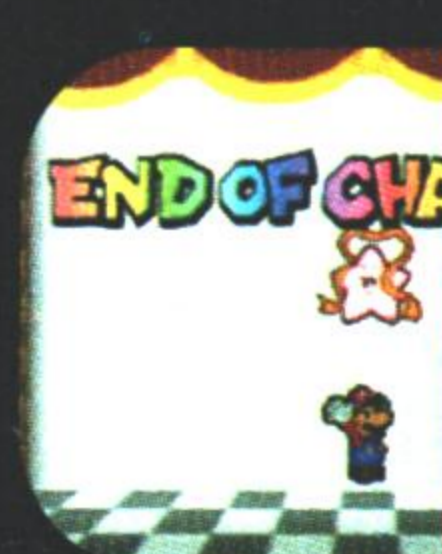


Bow a atteint son maximum, elle est prête à donner une paire de claques magistrale.

85

Esprit Mario, tu es là !

Voilà un petit jeu frais. Certes, on aurait aimé un peu plus de difficulté (c'est du Miyamoto, tout de même !), mais l'esprit Mario est bien présent, toujours captivant. On se prend vite à la recherche des badges, qui s'avèrera longue, puisqu'il y en a 80, disséminés un peu partout. Le jeu regorge d'assez de quêtes annexes pour ne pas se lasser du scénario qui reste, à mon goût, un peu linéaire. Les petits détails et événements insolites dont il est truffé en feront sourire plus d'un.



Un masque de citrouille et une armure enflammée... C'est Halloween!

PUISSANCE 91 %
395

Genre: Action-Aventure 3D
Editeur: Ubi Soft
Textes/Dialogues:
Français/Français
Nombre de joueurs: 1



On rencontre souvent des pièges, comme ces canons qui tirent des boules de poison.

Evergrace

From Software, les développeurs de King's Field et d'Armored Core, nous proposent enfin un nouveau style de jeu avec Evergrace. Bonne nouvelle : pour fêter son arrivée sur notre territoire, ce titre d'action-aventure en 3D, a été entièrement traduit en français.

LA PETITE BOUTIQUE

Le monde d'Evergrace est très peu peuplé, et vous ne rencontrerez que rarement des gens à qui parler. La seule exception est une boutique à laquelle on accède en utilisant le cristal de sauvegarde. Là, un marchand qui ressemble plus à un homme-éléphant qu'à autre chose se fera un plaisir de vous vendre de nouveaux objets, de réparer vos équipements (car ils s'usent), ou de les faire monter de niveau moyennant finance.

86



Pour choisir un objet, il faut s'approcher des présentoirs. Armes à droite, armures à gauche, et objets de soin au fond.

Dans Evergrace, on incarne Darius, un fringant jeune homme, et Sharline, une ravissante jeune femme. Ces deux personnages sont emprisonnés dans un monde légendaire, d'où ils ne pourront sortir que s'ils détruisent le mal qui le ronge. Chacun de ces personnages doit traverser une dizaine de niveaux peuplés de monstres et remplis d'énigmes, après quoi il lui faudra affronter les boss de fin. Le déroulement du jeu est très libre. Entendez par là que l'on peut passer de Darius à Sharline à tout moment, et que les actions réalisées avec un personnage n'ont pas vraiment d'influence sur le scénario du second personnage. Certains lieux sont communs aux deux héros, mais ils suivront, la plupart du temps, des routes bien différentes. Le système de jeu est très particulier : l'équipement tient une place primordiale. Les personnages ne gagnent pas d'expérience, et donc pas de niveaux ; ce sont les pièces d'équipement que l'on trouve qui font la force des personnages. Tous les objets augmentent (ou baissent) les statistiques : plus de points de vie, plus de force, moins de résistance contre la magie... Les objets récupérés sont de niveau 1, et peuvent être améliorés, pour

atteindre au maximum le niveau trois. Bien entendu, les bonus apportés par ces objets augmentent avec leur niveau. Comme les pièces d'équipement sont d'une importance cruciale, tout a été fait pour les rendre plus attrayantes. On trouve, par exemple, des objets loufoques, comme des armures avec des ailes, des casques en forme de citrouille ou encore un globe terrestre en guise d'arme. Mais – et c'est le côté le plus sympa du jeu –, à chaque fois que l'on équipe un objet, celui-ci apparaît sur le personnage. Cela donne au héros un look d'enfer, et on peut pousser la personnalisation en changeant les couleurs des armures. A part ça, le système de combat est classique pour ce genre de jeu. Les combats sont en 3D temps réel, et il faut rapidement apprendre à tourner autour des monstres pour éviter leurs coups. Ces derniers sont dotés d'une intelligence artificielle d'une qualité honorable, et s'amuse souvent à se mettre en garde pour bloquer vos attaques. Un bon petit jeu, avec des textes et des dialogues en français, qui devrait trouver son public.

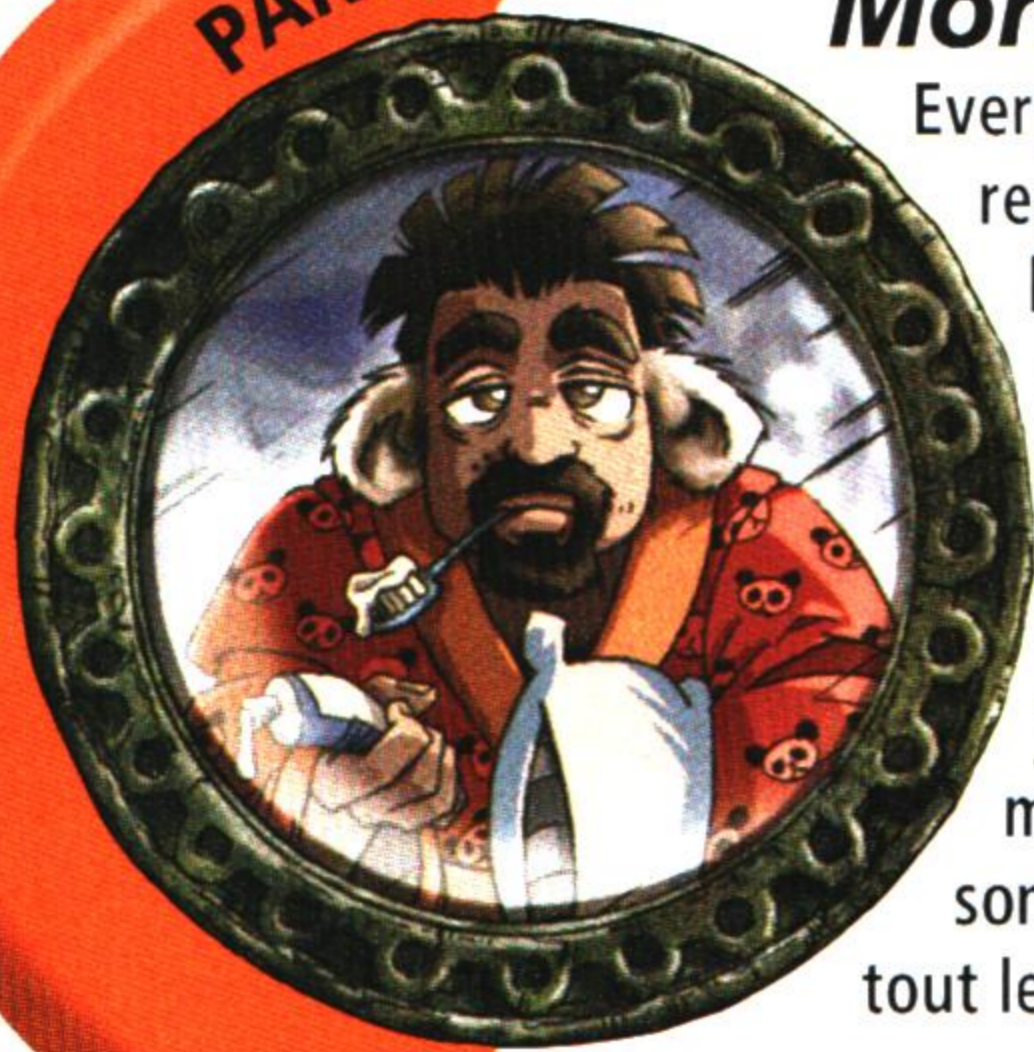
Certains passages sont chauds. Le moindre faux-pas, et c'est la mort assurée.



PANDA

Monster Killer

Evergrace est le genre de jeu que l'on aime regarder, mais qui perd pas mal de son intérêt lorsqu'on y joue. Le système d'équipement est une bonne idée, qui se transforme vite en défaut : pour devenir meilleur, il faut des sous, et pour trouver des sous, il faut tuer des monstres. Résultat : on avance dans le jeu pendant une heure, puis on passe 30 minutes à tuer des monstres pour améliorer son équipement... Et c'est comme ça pendant tout le jeu. Un peu rébarbatif à mon goût.



Graphismes
87%

Plutôt jolis, en haute résolution, mais on retrouve des problèmes de scintillement et d'animation.

Son
84%

De bons bruitages, de jolies musiques. Mais les voix manquent de conviction.

Maniabilité
87%

Ca tient la route, seuls quelques rares problèmes de caméra gênent parfois la progression du personnage.

Durée de vie
80%

Comptez entre 15 et 20 heures de jeu pour finir les deux scénarios.

Intérêt
83%

C'est un jeu plutôt réussi. Dommage que les bugs que la version japonaise n'aient pas été corrigés.



L'arc est une arme très utile, surtout contre les boss.

A 260
T 83
C 341
J 9
D 0



Lorsqu'un ennemi pare un coup, le mot Guard s'affiche.

PUISSANCE 100 %
357



Pour faire apparaître ce pont de lumière, il faut résoudre une petite énigme.



Ce bâton a un champ d'action impressionnant.

A 308
T 172
C 580
J 13
D 0

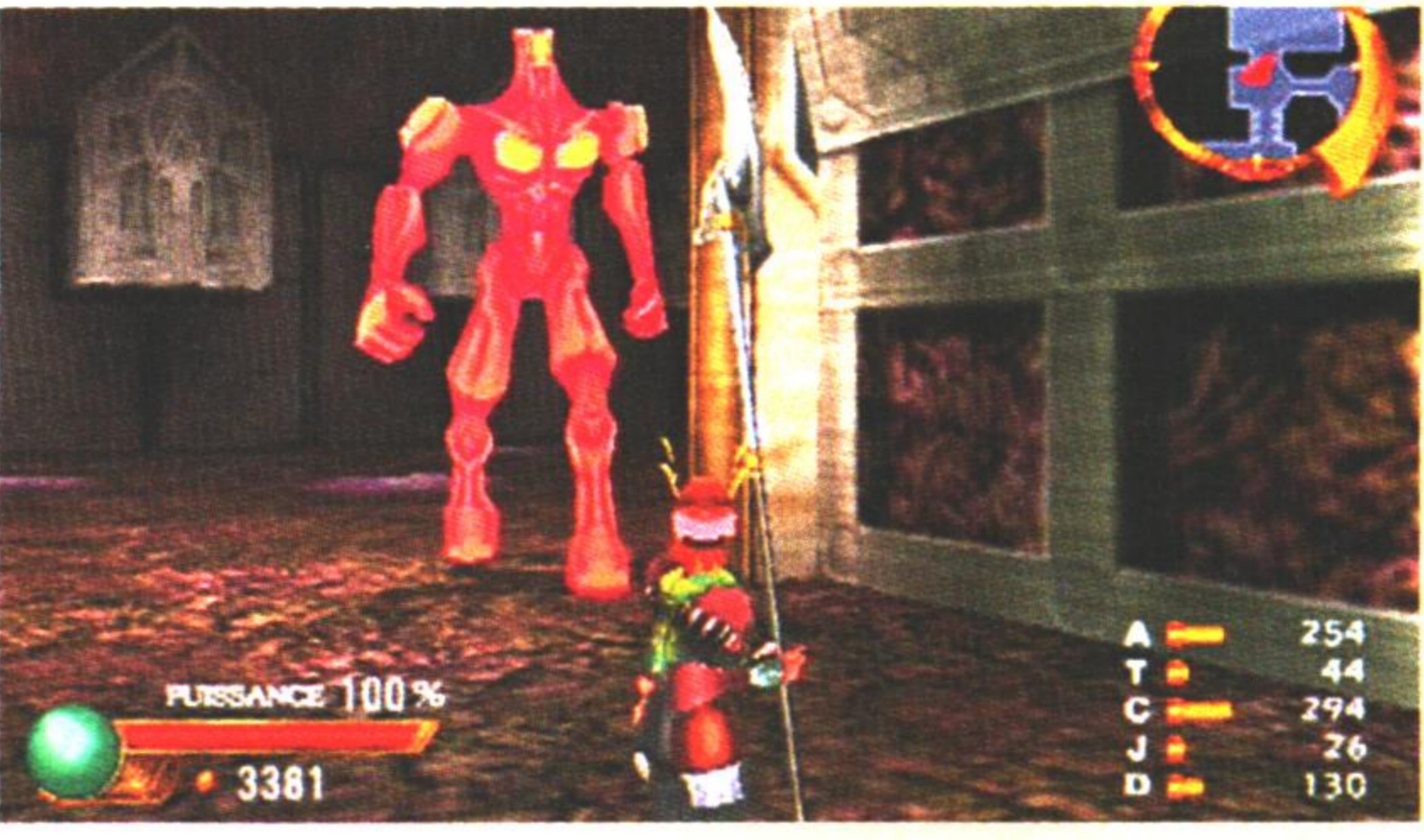


Pour éviter le poison, il faut utiliser la magie de lévitation conférée par l'armure ailée.

PUISSANCE 0 %
1010

A 373
T 186
C 143
J 27
D 172

Ce gigantesque golem n'est pas aussi puissant qu'il y paraît.



PUISSANCE 100 %
3381

A 254
T 44
C 294
J 26
D 130



PUISSANCE 100 %
110
Colonne de Cristal

C'est en utilisant ces cristaux que l'on sauvegarde ou que l'on accède à la boutique.

87



Pour détruire ce cristal de glace, il faut lancer une magie de feu.

Un jeu à la mode

Bien que le jeu possède quelques défauts qui l'empêchent de se hisser au niveau des hits, avec un charme indéniable qui le classe dans la catégorie des bons jeux. Les graphismes sont très réussis et plongent complètement le joueur dans l'aventure. La possibilité de customiser les équipements est une idée brillamment appliquée et donne à ce titre un style bien à part. Mon seul regret, c'est qu'il soit un peu trop court.

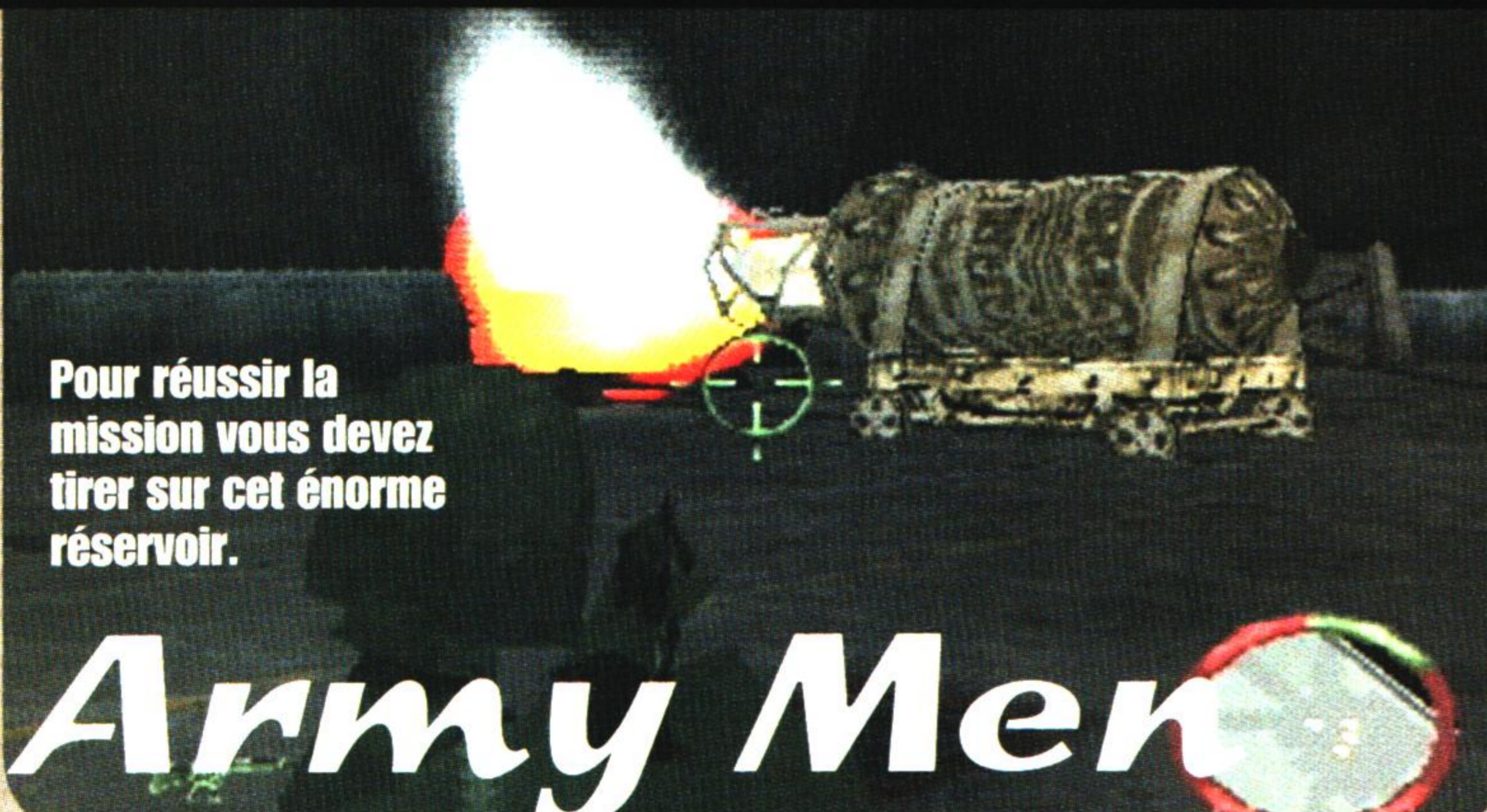




Les braves petits soldats verts, inspirés des jouets d'antan, reviennent dans un énième jeu d'action sur PSone. Et c'est pas la fête...

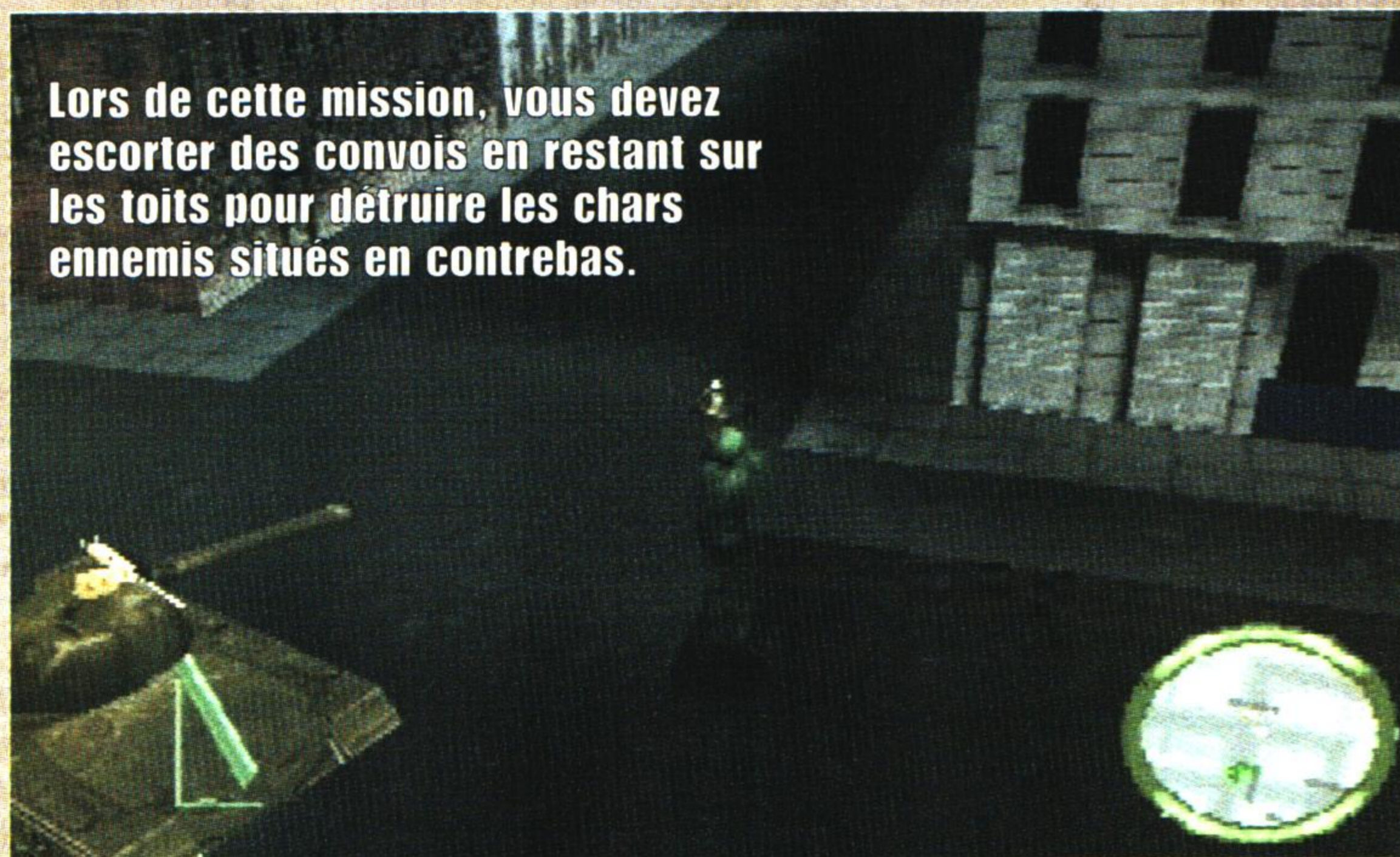
Les versions d'Army Men, toutes machines confondues, pullulent comme de vilains poux dans la toison du Panda... à tel point qu'à chaque nouvel épisode, notre plantigrade s'arrache une touffe en essayant de refiler tant bien que mal le bundle à un testeur. Bref, vous dirigez un soldat (vu de dos) dans une quinzaine de missions plutôt variées : nettoyer un bunker, escorter des convois, rouler à moto (en vue subjective) en tuant des ennemis et en évitant d'énormes rochers qui vous foncent dessus, piloter un sous-marin, etc. Seulement voilà, la réalisation technique est très moyenne, et l'animation saccade. De plus, la maniabilité vous posera quelques difficultés, car les déplacements du soldat ne sont pas très simples à diriger. Malgré tout, certaines missions s'avèrent, disons-le, assez sympas, mais pas de quoi sauter au plafond non plus. Hormis le mode principal, vous pouvez participer à des entraînements dans des champs de tir (bazooka, grenade, lance-flamme, fusil et mortier), avec la moto ou le char, ou bien encore apprendre des techniques de combat (roulades, assommer un adversaire par surprise, etc.). Un mode multijoueur (en écran splitté), plutôt complet, est également de la partie, avec pas moins de 16 modes de jeu. Vous l'avez compris, Army Men Lock'n Load est un jeu relativement complet, mais qui dispose d'une réalisation technique qui ne rajeunit vraiment pas la PlayStation, bien au contraire.

88



Pour réussir la mission vous devez tirer sur cet énorme réservoir.

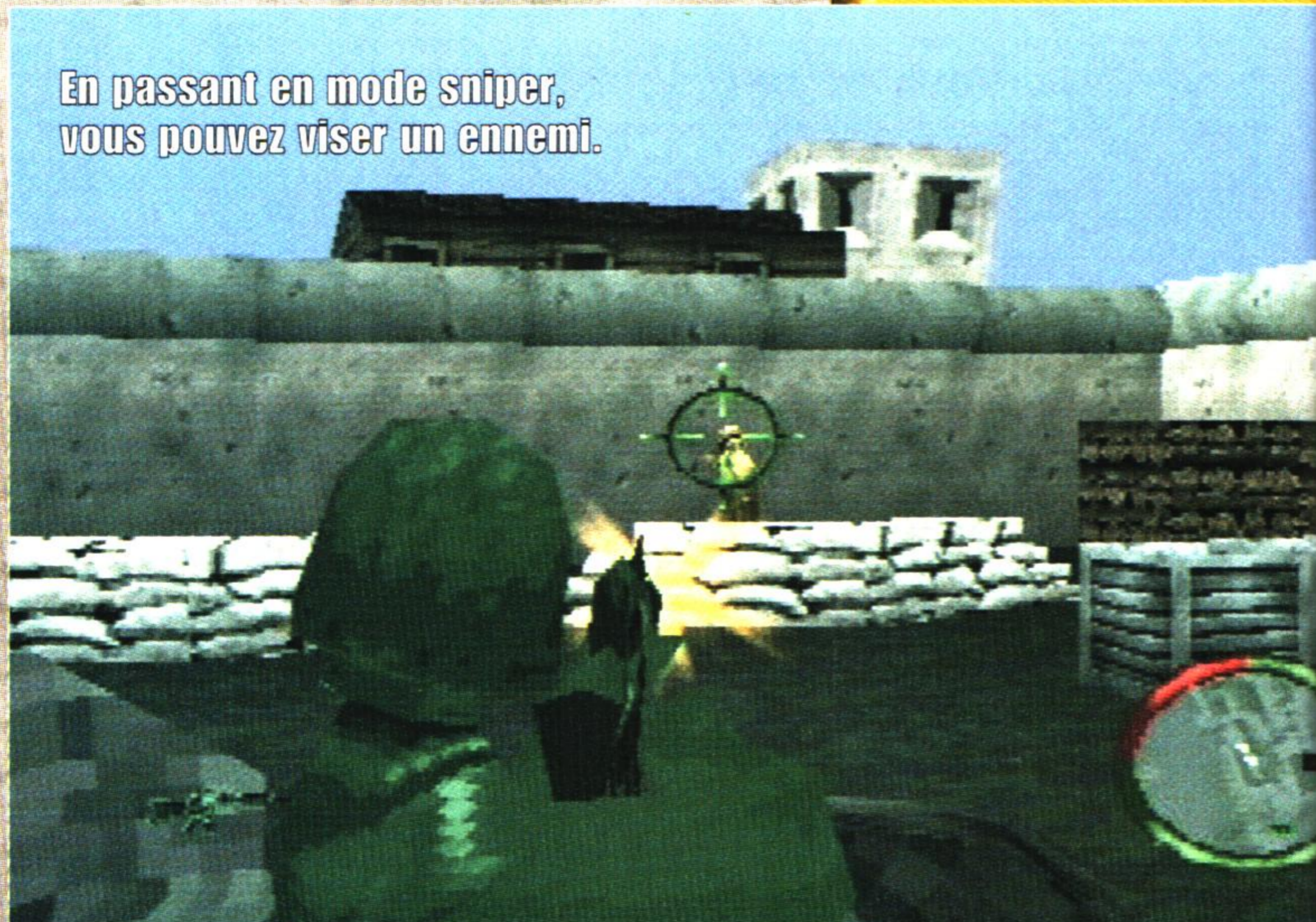
Army Men Lock'n Load



Lors de cette mission, vous devez escorter des convois en restant sur les toits pour détruire les chars ennemis situés en contrebas.



L'utilisation de la moto pour certaines missions est plutôt sympa.



En passant en mode sniper, vous pouvez viser un ennemi.

Genre: Action
Editeur: Infogrames
Textes/Dialogues: Français/Français
Nombre de joueurs: 2

 Graphismes 64%

Pas très beau, pas très fluide. Il y a plein de jeux PSone bien mieux réalisés.

 Son 69%

Les bruitages sont assez simple.

 Maniabilité 70%

La prise en main est assez rébarbative, surtout au début. Une fois que l'on s'y habitue, c'est un peu mieux.

 Durée de vie 76%

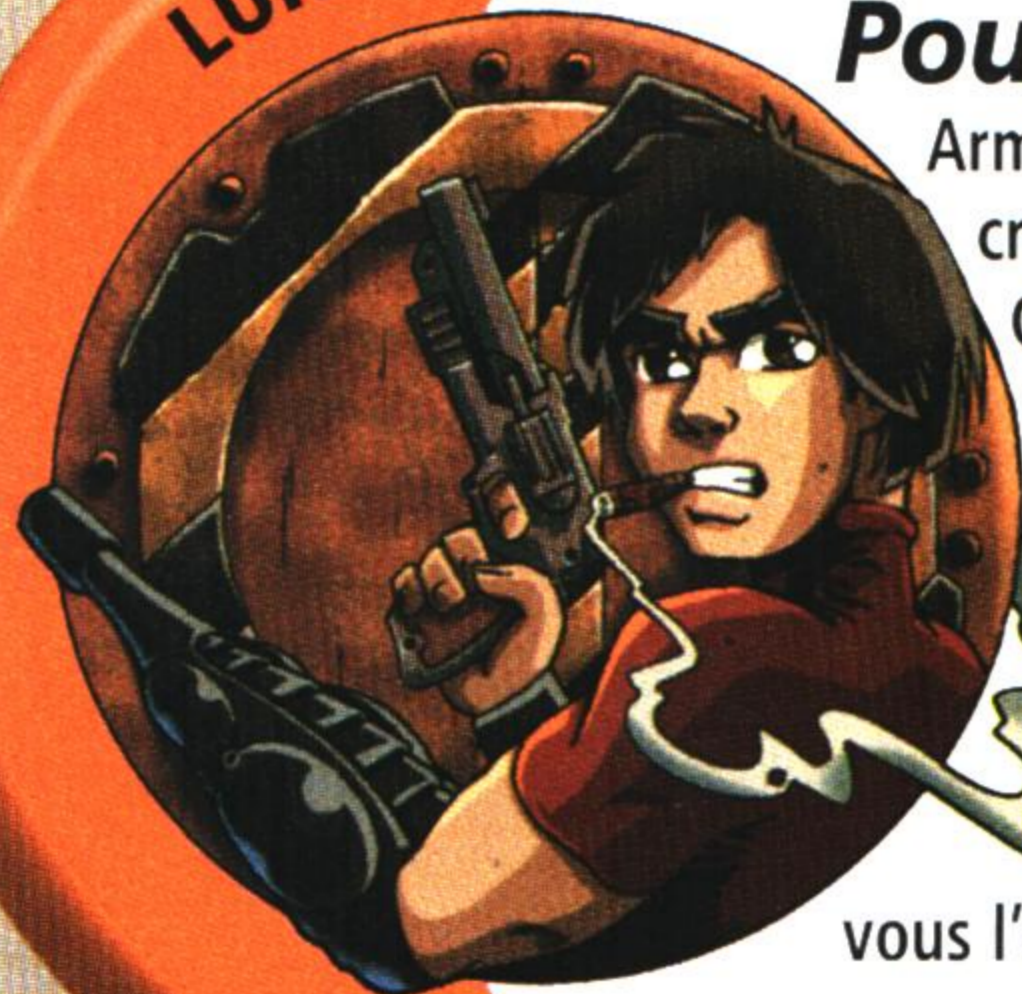
Un peu courte malgré les 16 modes multijoueur.

 Intérêt

Ce nouveau Army Men est au final moyennement amusant, voire lassant...

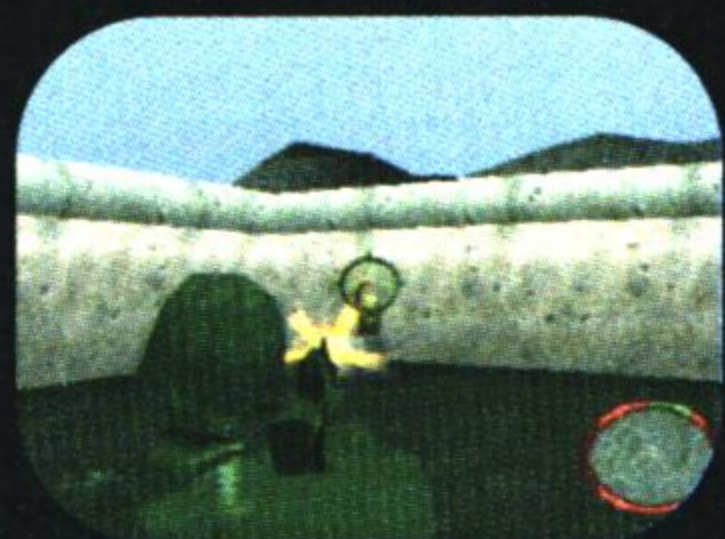
69%

LUK



Pour ne pas changer

Army Men, en veux-tu en voilà, et un de plus ! Je crois bien que plus personne ne s'y retrouve... Cette version n'est pas la plus mauvaise de la série, car elle propose pas mal de modes de jeu. Mais franchement, à part quelques missions plutôt sympas, Army Men Lock'n Load n'est pas intéressant pour un sou. Pour ne pas changer, la réalisation n'est pas au top. Néanmoins, si aimez la série, vous l'apprécierez...





Après deux jeux de plateforme très moyens, le petit monde des jouets de Pixar revient sur PlayStation. Buzz abandonne un temps la sauvegarde de l'univers pour shooter du Woody à coup de toupie.

La PlayStation n'en finit plus d'accueillir des Mario Kart-Like. Après le petit monde de Crash, South Park et tant d'autres, c'est au tour de Buzz et de ses potes de s'initier aux courses folles. Comme ses concurrents, TSR contient tous les éléments qui ont fait le charme du hit de Nintendo. Ici, point de carapaces ou de boîtes de nitro, mais des toupies, des boules de billard, des moutons et des missiles. Bien entendu, l'objectif est toujours le même : finir la course premier en utilisant tous les moyens possibles. Là où TSR se démarque un peu des autres produits, c'est dans le mode un joueur, vraiment long, offrant pas moins de 200 challenges (prévoir une quinzaine d'heures pour le finir). De la simple course à la quête d'objets cachés, en passant par le mode battle ou le mode survival, vous aurez de quoi vous éclater. Tous les trente challenges, vous pourrez débloquer de nouveaux personnages (Rex, M. Patate...) qui vous permettront de découvrir d'autres circuits. Si le mode un joueur est prenant, on regrettera que le multijoueur ne soit pas plus soigné, et n'offre la possibilité de s'affronter qu'à deux joueurs. Bref, c'est bien, mais ça aurait pu être beaucoup mieux.

Les toupies sont l'équivalent des carapaces rouges de Mario Kart.



Toy Story Racer

Dans presque tous les stages, on dévale des escaliers.



L'idéal est de larguer les moutons au moment où on double ses adversaires.




Vous avez 20 secondes pour collecter 5 clowns.

Genre: Course
Editeur: Activision
Textes/Dialogues: Français/Français
Nombre de joueurs: 1-2

 Graphismes 80%

C'est correct, ni beau ni laid. On a déjà vu nettement mieux.

 Son 90%

Les musiques sont entraînantes et collent bien à l'action.

 Maniabilité 93%

La prise en main est immédiate, on entre dans le jeu très facilement.

 Durée de vie 95%

200 challenges à finir, il y a de quoi jouer – même si à plusieurs, le jeu aurait pu être plus prenant.



Intérêt

TSR est un petit Mario Kart-like sympa et prenant, qui plaira à ceux qui ont fait le tour de Crash Team Racing.

82%

LANDOV



Un sous-Crash

Toy Story Racer a beaucoup de qualités. La prise en main est immédiate, les circuits plutôt sympas, et le challenge conséquent. On s'éclate à shooter Woody et ses potes en truffant le circuit de boules de billard et de moutons. Cependant, on se rend rapidement compte que les challenges sont répétitifs et que l'on refait trente fois la même chose. En plus, on ne peut pas jouer à quatre alors moi, je retourne à Crash.

Dans ce circuit, vous devez rester le dernier en course pour gagner.



Skies of Arcadia

Tout juste un mois après Grandia 2, le deuxième grand RPG sur Dreamcast arrive en France ! Pas à dire, vous êtes gâtés. En plus, si peu de temps après la version japonaise, ça fait plaisir !

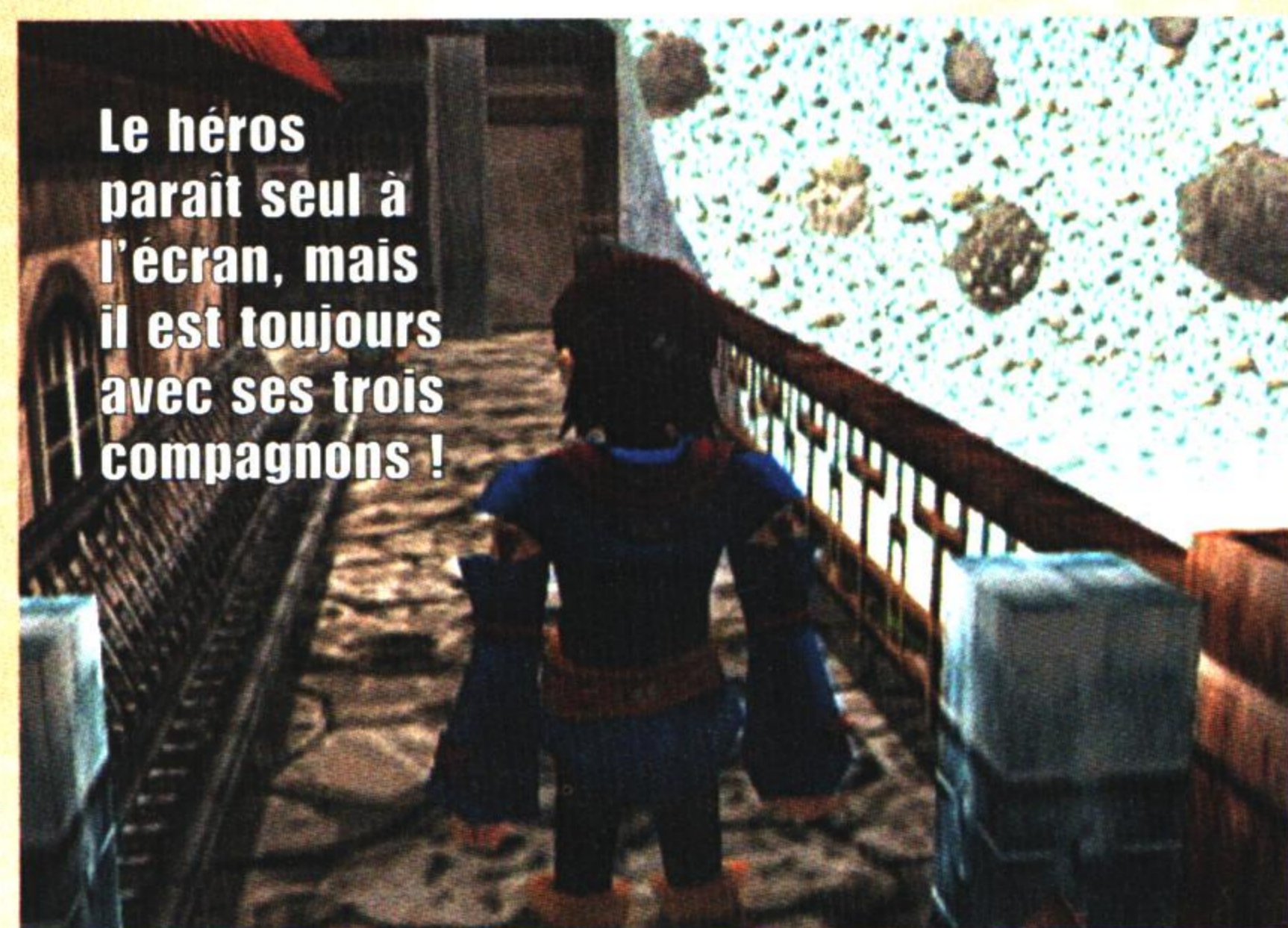


Pas exactement fades, les coups spéciaux !



Il y a un plan en bas à droite de l'écran qui se révèle très utile.

90



Le héros paraît seul à l'écran, mais il est toujours avec ses trois compagnons !



Dans les sables torrides, enfourchons cette monture pour ne épargner nos petons.

Skies of Arcadia vous propose d'incarner Vyse, un jeune pirate. Il sera bien vite entouré d'un petit groupe d'amis qui l'aideront dans ses quêtes. Le jeu est en 3D, avec possibilité de faire une rotation de l'angle de caméra – ce qui évite de tourner en rond ou de rater quelque chose. Une carte de l'endroit où vous êtes vous permet de ne jamais vous perdre, ni dans un donjon, ni dans un village. Car c'est un problème récurrent des mondes en 3D, où toutes les textures se ressemblent. Les combats sont classiques, avec magies, coups spéciaux et système d'initiative, et, cependant, quelques originalités. Tout d'abord, il y a une barre d'actions commune à tous les personnages. Utiliser un coup spécial ou une magie coûte des points (plus ou moins, suivant la puissance). On ne peut donc pas utiliser ses attaques les plus puissantes tout le temps. Il faut « gérer » sa réserve d'actions : les personnages peuvent se concentrer (ce qui prend un round), pour la remplir un peu plus que ce qu'elle regagne à la fin de chaque round. Pour gagner des magies, on associe à son arme une pierre d'un élément (électricité, feu...). En gagnant de l'expérience, vous aurez accès à de nouveaux sorts. Mais en plus d'utiliser des points d'action, ils coûtent aussi des points de magie. Un seul point de MP, quel que soit le sort, mais plus ou moins de points d'action. Ce qui encourage à caster les plus puissants à chaque fois. Autre originalité : pour les déplacements dans le monde, qui se font tous à bord d'un bateau volant, vous avez une carte (dont les parties inexplorées ne sont pas détaillées), une boussole,

bref tout ce qu'il faut pour choisir son cap. Et ça donne lieu à des combats entre bateaux ! Ils sont plus tactiques que des combats classiques. C'est du « un contre un ». Le navire est presque un personnage à part entière, il a son équipement, on peut changer ses canons, ou rajouter des protections. Il a ses points de vie, et ses potions de soins. Chacun choisit quatre actions à faire durant le round, en essayant d'anticiper celle de l'adversaire. La guilda des marins vous achètera des renseignements ou vous en vendra. Cela donne lieu à des petites quest annexes, comme de partir à la chasse aux trésors, à la recherche d'une île perdue... Une des héroïnes possède un familier, sorte de Tamagochi, qui, si vous lui donnez un item spécial à manger, évolue au fur et à mesure du jeu. Il devient plus puissant, mais bien sûr, il faut lui trouver sa nourriture... qui est cachée un peu n'importe où. Heureusement, votre VMS se mettra à couiner quand vous vous rapprocherez d'un point qui en recèle.



Il y a des interrupteurs à actionner de temps en temps.

PANDA



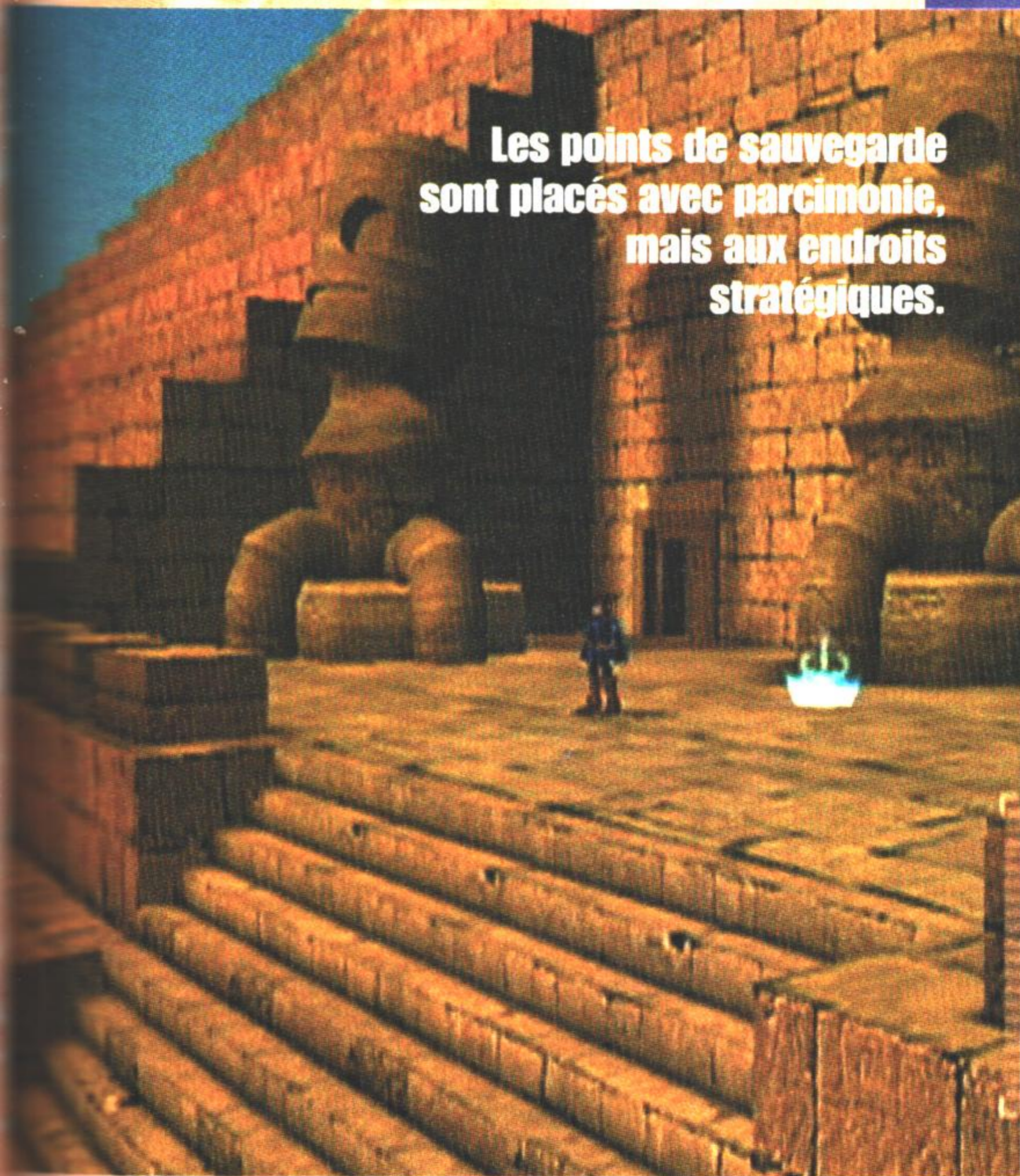
Albator ou albatros ?

Même si SoA reste un RPG classique dans son ensemble, il possède quelques atouts assez originaux, comme les combats de vaisseaux, et les déplacements. Cette impression de liberté dans le monde, de navigation en terre inconnue, en fait un jeu assez ouvert. La réalisation est belle et intéressante. SoA est une valeur sûre, pour les amateurs de RPG. Même s'il est un poil moins sympa que Grandia 2.

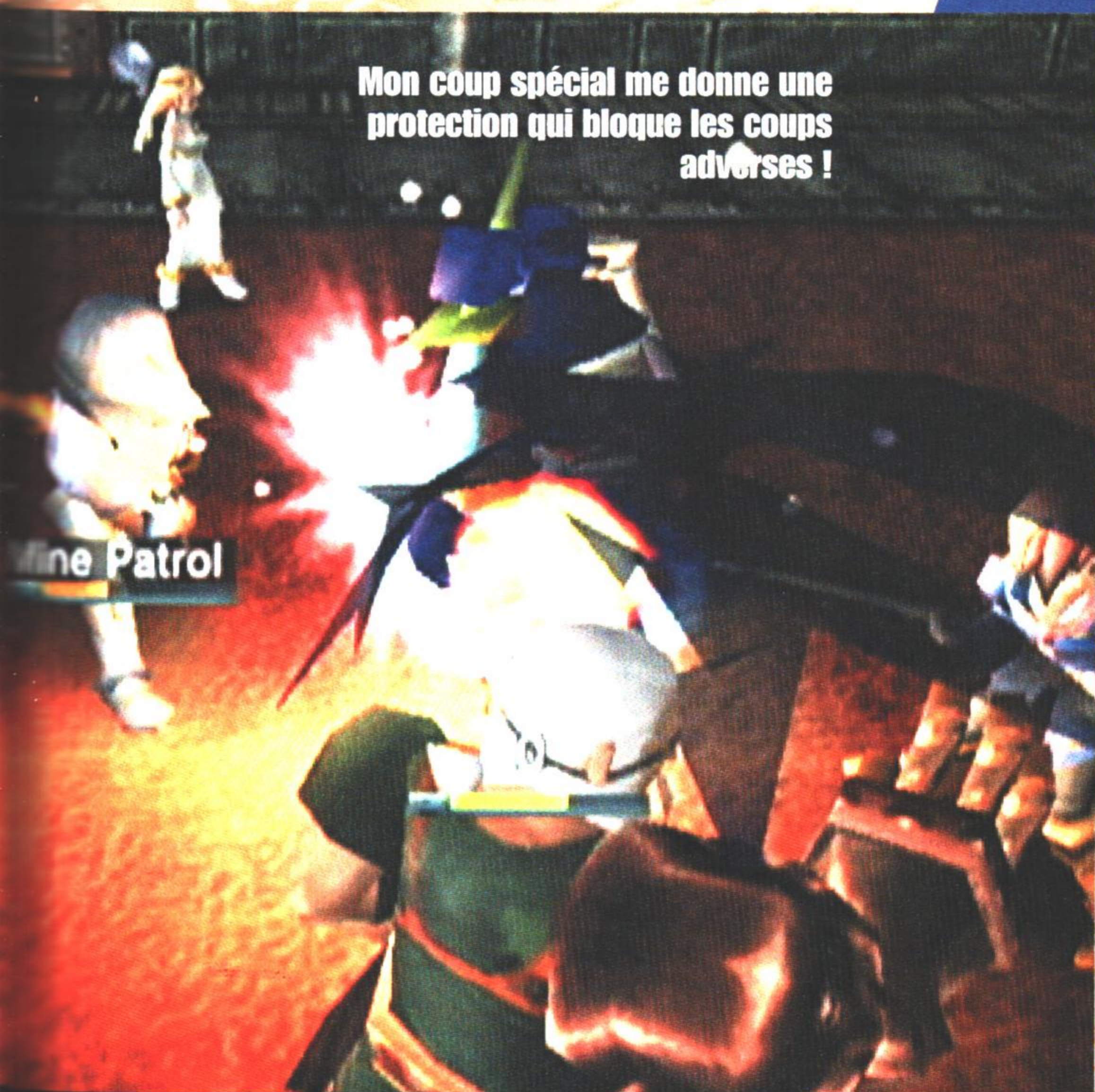




La boussole, c'est bien pratique pour garder le bon cap.



Les points de sauvegarde sont placés avec parcimonie, mais aux endroits stratégiques.



Mon coup spécial me donne une protection qui bloque les coups adverses !

ALBATOR

Captain Harlock, Albator en français, a sans nul doute inspiré les créateurs de ce jeu. Le film d'animation d'Albator s'intitule *My Youth Arcadia*. Et Vyse, le héros de ce jeu, porte un bandeau - clin d'œil, peut-être ? Mais là où la ressemblance est plus que frappante, c'est dans le design des vaisseaux. Ces gigantesques bateaux volants vous rappelleront sans nul doute l'*Arcadia* (nom du vaisseau d'Albator).



Contrairement à Albator, Vyse n'est pas borgne !



91

Pour les pros

Comme le Panda, j'étais tombé sous le charme de Grandia 2, surtout grâce à son scénario très original. Pour une fois, les héros étaient variés et intéressants. SoA est moins beau et moins intéressant dans son scénario que Grandia 2. Mais il possède beaucoup plus de petites choses à découvrir, et n'est pas linéaire. Il est destiné à des joueurs un peu plus aguerris, qui ont l'habitude des RPG.



NINJA

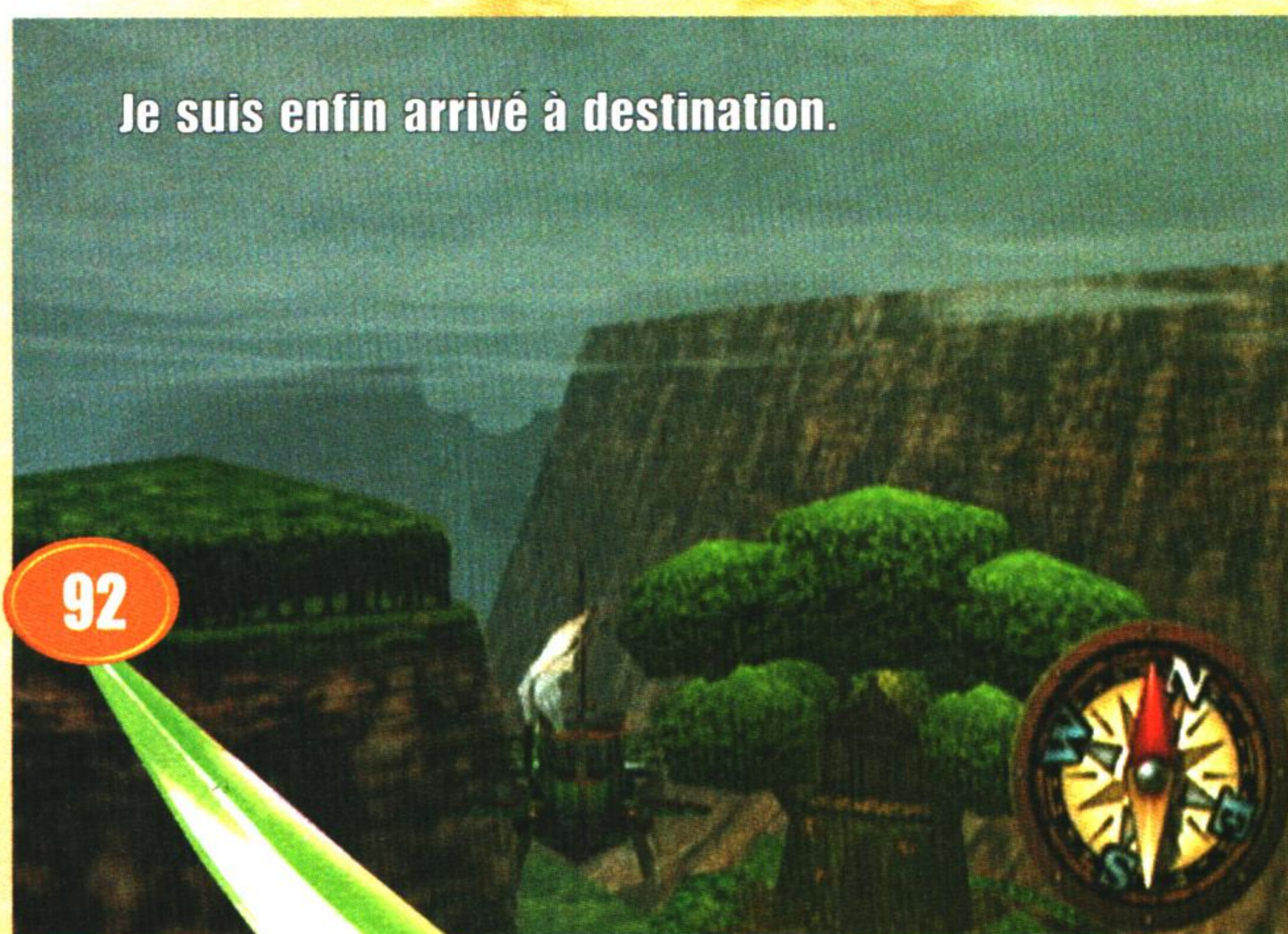


Skies of Aracadia

Genre: RPG
Editeur: Sega
Textes/Dialogues:
Angais/Anglais.
Nombre de joueurs: 1



Le chalumeau sous le vaisseau ennemi est une arme redoutable.



Je suis enfin arrivé à destination.



Certains objets augmentent votre résistance à un type de magie.

MAGIES

Les magies de SoA sont jolies et super impressionnantes. Le système d'attribuer un élément à votre arme pour gagner des magies est sympa. Cela permet de personnaliser vos héros. La meilleure tactique étant de ne pas changer trop souvent d'éléments, pour avoir les magies les plus puissantes. Bien sûr, certains monstres sont plus résistants à certains éléments, au feu ou au froid, par exemple.



L'équipement est très important dans SoA, un bon perso avec une vieille arme sera peu efficace.



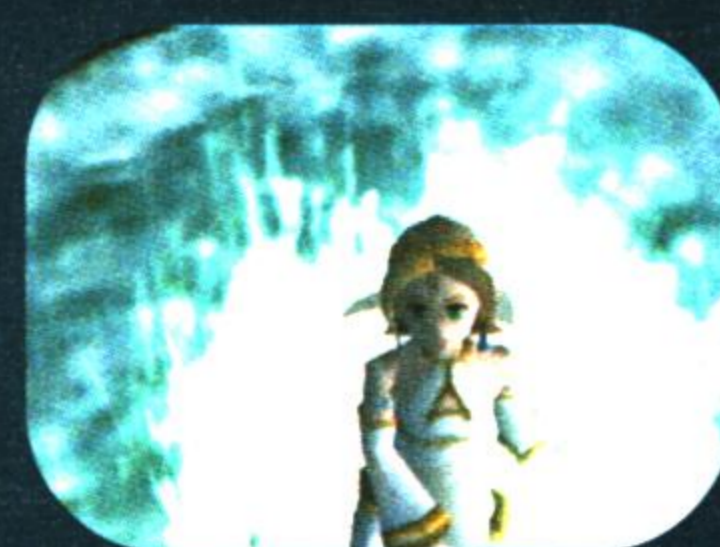
Certains monstres en invoquent d'autres en plein combat.



Les boss aussi ont leurs magies !



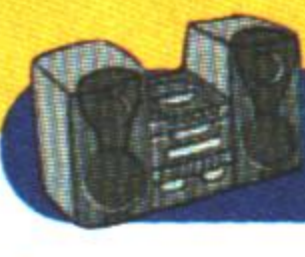
Les contres sont des attaques tout à fait normales.





Graphismes
90%

Ils sont jolis, mais moins détaillés que ceux de Grandia 2.



Son
90%

Des thèmes assez agréables, et des bruitages sympa.



Maniabilité
91%

Si vous parlez anglais. Sinon, au secours ! Les menus des combats sont très ergonomiques.



Durée de vie
93%

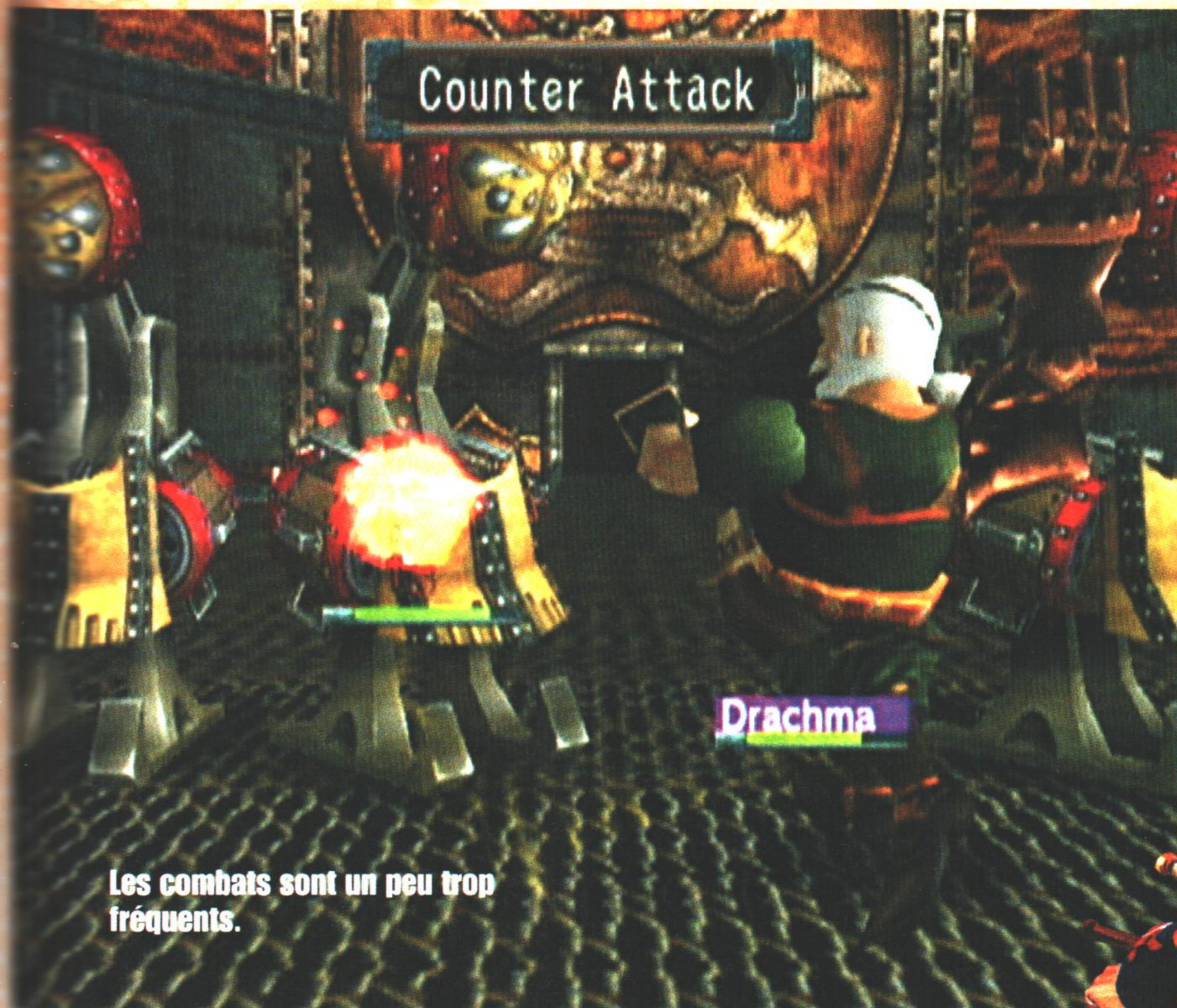
Il faut facilement compter cinquante heures pour en voir le bout.



Intérêt

90%

Skies of Arcadia est un très bon RPG, qui possède une bonne durée de vie.



Les combats sont un peu trop fréquents.

SCÉNARIO

Avec tout un tas de petites quêtes annexes, et la liberté de se balader vraiment où on veut dans le monde, Skies of Arcadia est beaucoup plus ouvert que Grandia 2. Même si l'on y retrouve la plupart des clichés que l'on trouve dans tous les RPG : héros un peu mièvre, ennemis très caricaturaux. Reste que son ambiance "aventure et exploration", avec un peu d'Albator, accroche vraiment.



«Aika»
Umm...
There are a bunch of people wearing masks.
And they have spears, too...

93

Toute l'équipe au grand complet.



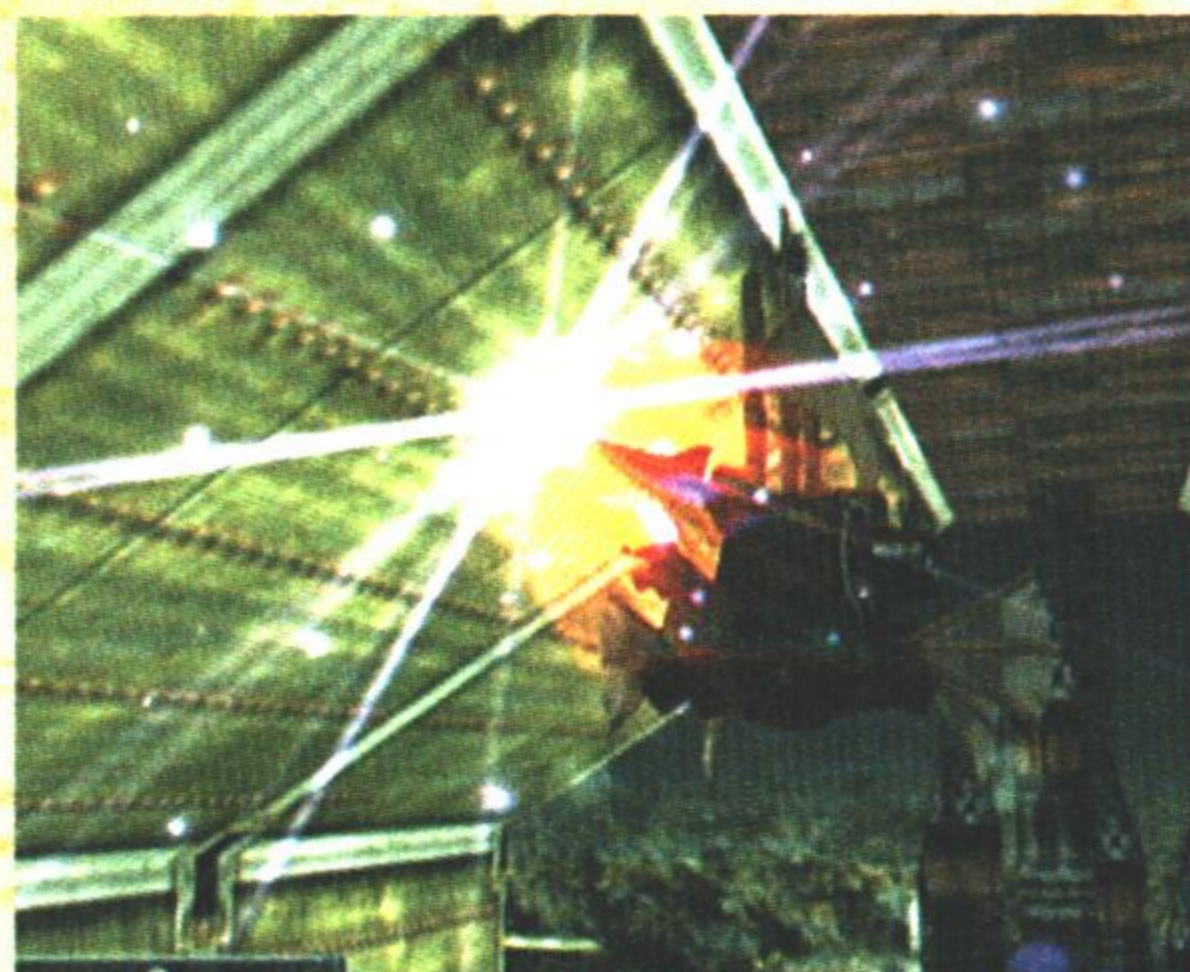
On peut récupérer du matériel sur les vaisseaux pirates que l'on élimine. Comme ce tout nouveau canon !



Les giga sont des adversaires redoutables, indestructibles...



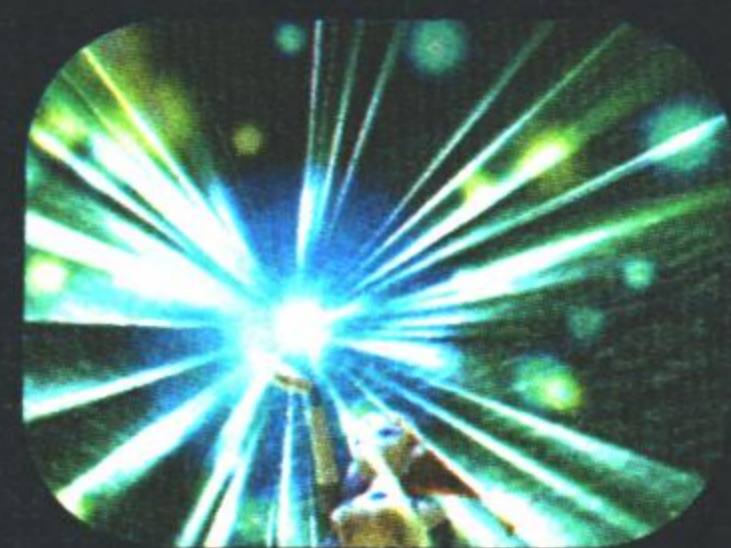
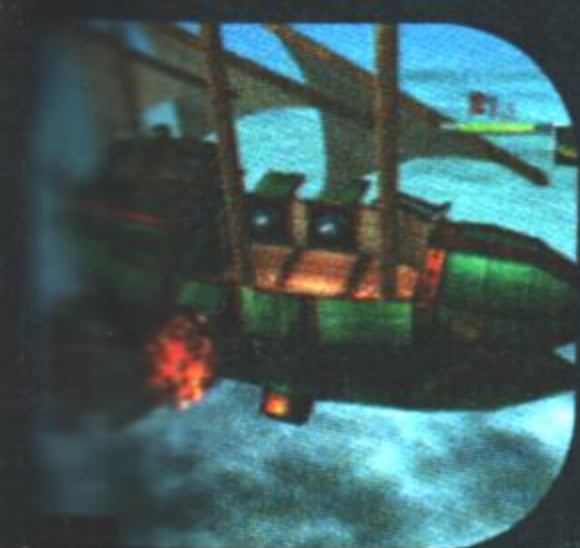
Vyse



Le harpoon canon, c'est un peu votre botte secrète, une arme qui fait très mal !

COMBATS AÉRIENS

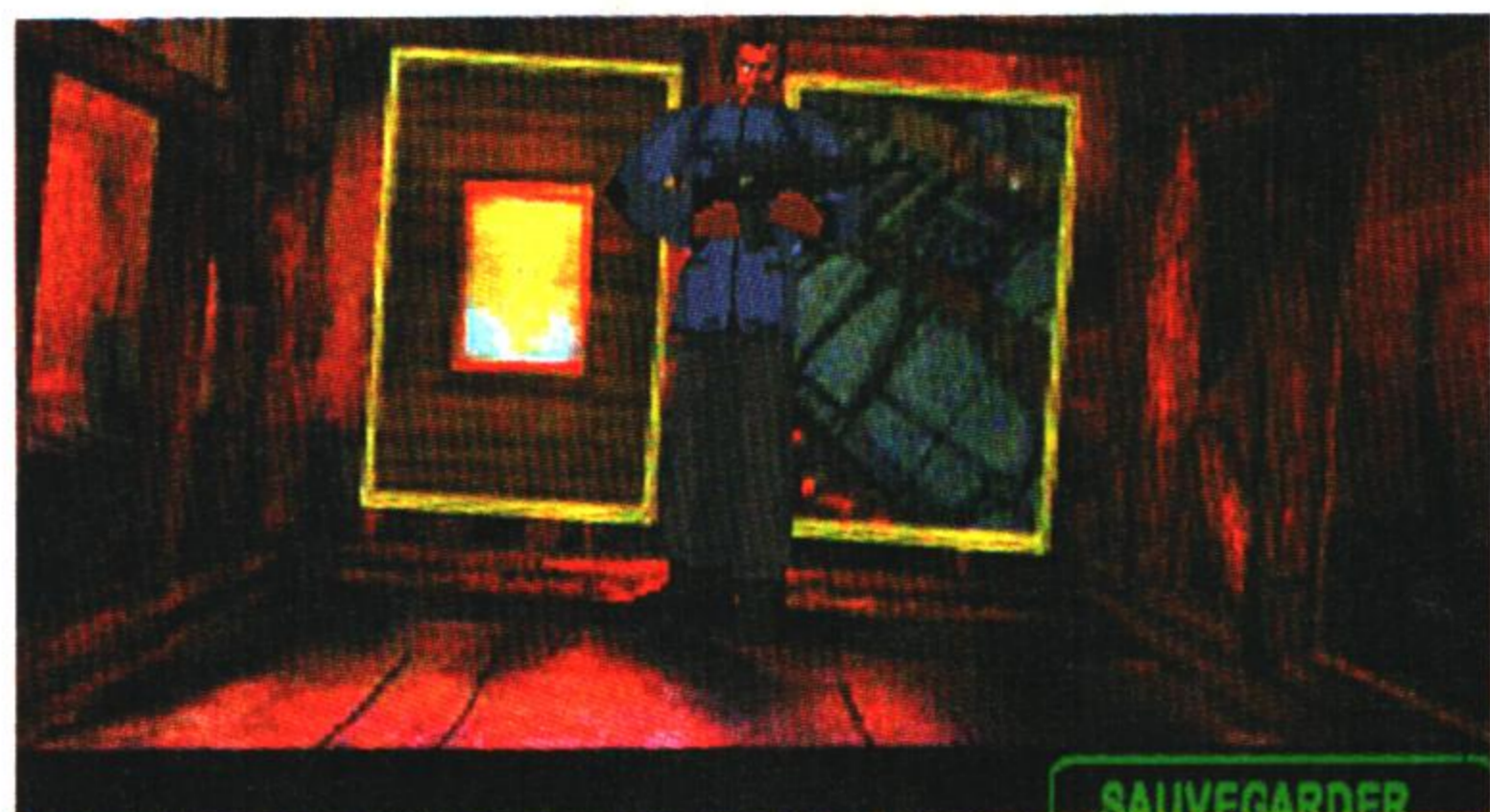
Je vais vous faire profiter d'une des faiblesses de la console : chaque fois que vous recommencez un combat contre un boss, il répète les mêmes actions au même moment. Il vous suffit de noter ces quatre actions par round, pour savoir exactement ce que le boss va faire la fois suivante, et adapter votre stratégie. Cela permet, notamment, de se mettre en position défensive uniquement quand c'est utile, et de ne jamais subir les dégâts maximum d'une attaque.



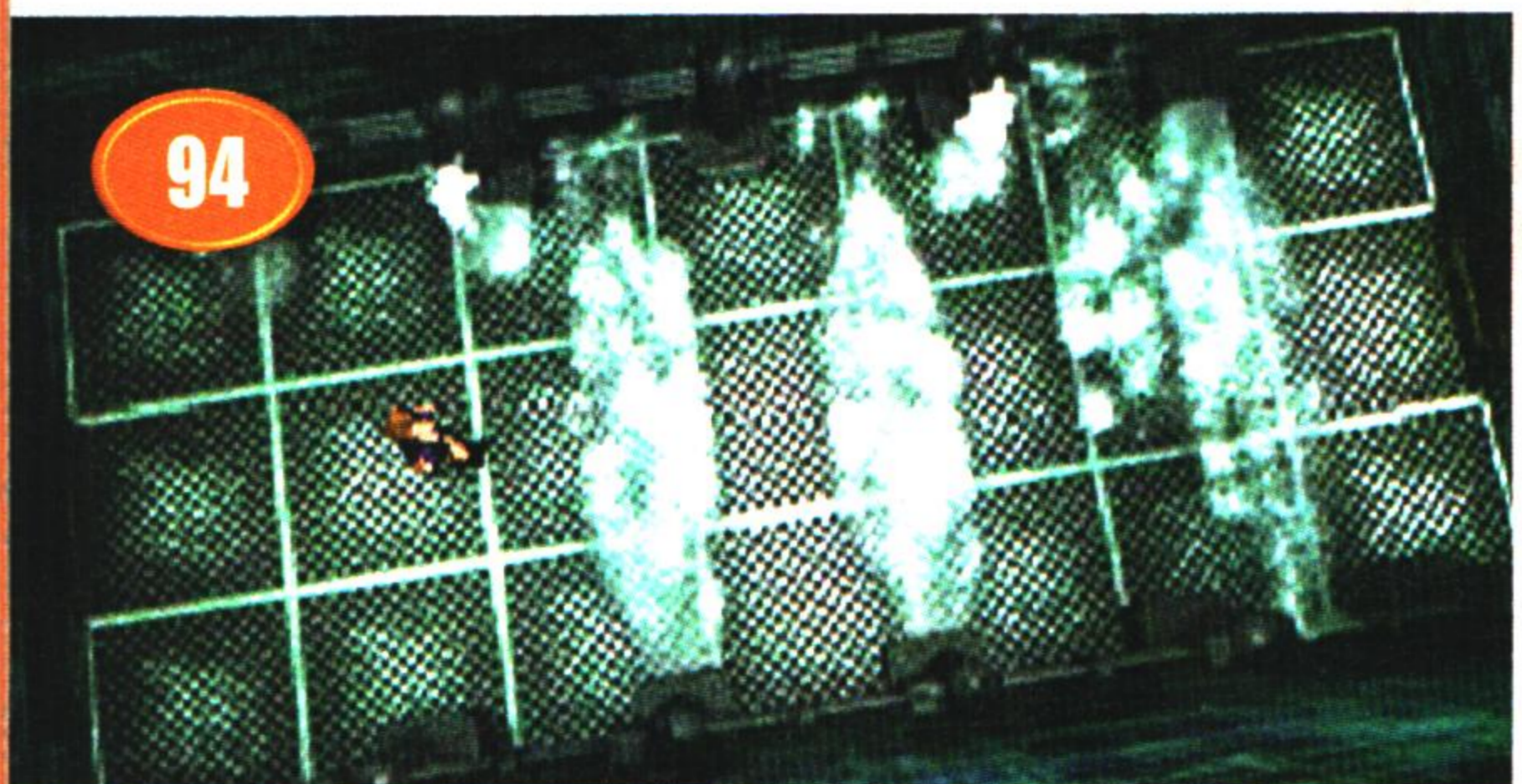
Fear Effect 2 Retro Helix



Hana sait manier les gros engins.



Les points de sauvegarde sont indiqués par un message.



Il faut trouver le bon timing pour avancer.

Vous croyiez que Lara était le sexe symbole des jeux vidéos ? Attendez de voir Hana et Rain en action ! Elles n'ont pas froid aux yeux, quelle que soit leur tenue, elles font face à toutes les situations, même lorsque les ennemis sont en surnombre.

L'action de Fear Effect 2 se déroule quelques années avant le premier épisode. On y retrouve les trois héros de la série, auxquels il faut ajouter une jeune femme, Rain Quin. Chaque héros a une personnalité bien marquée, et on apprend à mieux les connaître dans cet épisode. Nos quatre énergumènes devront faire leurs preuves dans une aventure fantastique où armes ultra-sophistiquées et fantômes chinois se côtoient... Le jeu est graphiquement similaire au premier volet. Les personnages ont un look dessin animé très réussi, et leur animation est particulièrement soignée. Les décors sont eux aussi dans un style dessin animé, mais ils proposent quelque chose que l'on avait jamais vu auparavant (à part dans Fear Effect 1) : ils sont constamment animés. Ce ne sont pas de simples images de fond, mais de véritables mini-cinématiques. Hélas cette innovation, même si elle est techniquement surprenante, a un prix... La compression est de qualité moyenne, et on a plus le sentiment de faire face à des grouillements de pixels qu'à un véritable décor animé. De plus, l'image est en 16/9^e, ce qui est un peu frustrant. Le jeu possède aussi des tonnes de cinématiques qui mélangent souvent images de style bande dessinée et images

de synthèse, ce qui rend vraiment pas mal. Les déplacements, bien que rigides, sont naturels, et on ne se retrouve que très rarement coincé dans le décor. Le système d'équipement est d'un genre nouveau. Au lieu de passer par un menu pendant lequel le jeu est en pause, on visualise les différents objets que l'on possède en temps réel en les faisant défiler un par un en bas de l'écran. Cela apporte du réalisme, et augmente la difficulté du jeu. Car si l'on est dans une situation de stress (en plein combat), et que l'on veut changer d'arme, il faut faire défiler les objets, et pendant ce temps les monstres continuent à vous frapper. Dès que l'on approche d'un endroit où l'on doit effectuer une action, un message apparaît en bas de l'écran. Cela évite d'avoir à cliquer partout pendant des heures, ce qui est bien agréable. Les héros peuvent marcher, courir, escalader les échelles, faire des roulades... Rien d'extraordinaire. Mis à part les (nombreux) combats, la difficulté du jeu réside dans ses énigmes. Il en existe un bon paquet, et les résoudre vous demandera quelques minutes de réflexion. Le jeu tient sur 4 CD bourrés de scènes cinématiques et de décors animés. Notez au passage que certaines de ces scènes sont inspirées de Matrix, ce qui fera plaisir aux fans.

CHEUB

En toute intimité

FE2 est sympa, mais il possède quelques défauts rebutants. En tête viennent les graphismes qui ne sont pas au top. Je ne suis pas un fan des cinématiques pixélisées, et le jeu en regorge. Par contre, j'ai été assez sensible aux charmes de Hana et Rain. Elles forment un joli couple, et ça change des jeux où les héros (ou héroïnes) n'ont pas de libido. Et comme l'aventure tient bien la route (bon scénario, énigmes sympas...), on a de quoi passer quelques bons moments en avec Hana et Rain.



Hana devient la reine d'un soir en se glissant dans cette robe.





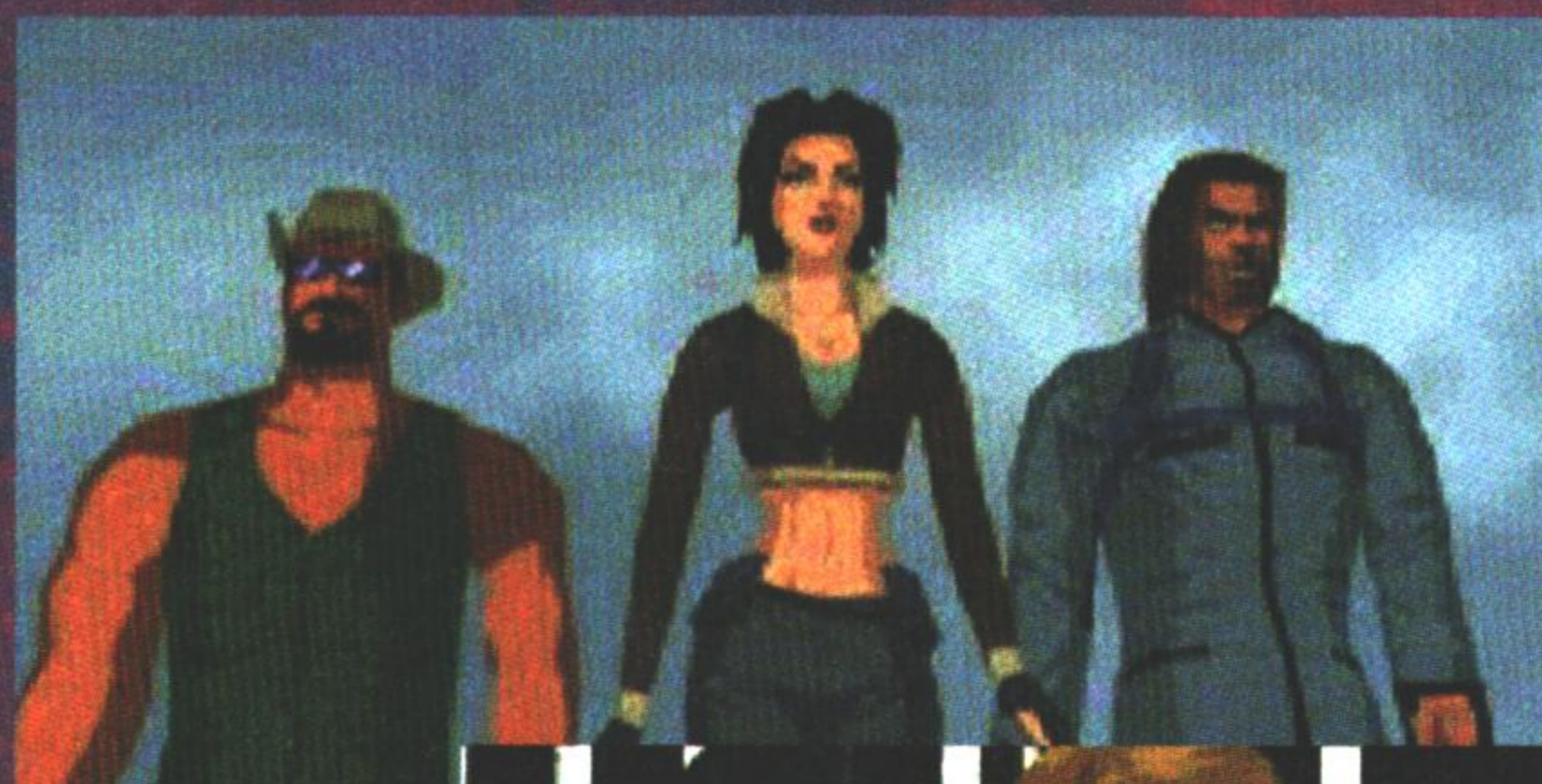
Cours Hana, cours ! Le moindre faux-pas et c'est la mort assurée.



Ce labyrinthe est très mal fréquenté. Heureusement, Rain a du répondant.

LES BONS

Commençons par les deux hommes du groupe. Royce Glas est un militaire qui appartenait à une organisation américaine ultra-secrète. Il avait donc accès à des données et à du matériel ultra-confidentiels. Maintenant qu'il a quitté l'armée, il utilise ses connaissances pour remplir ses contrats. Jakob Decourt est un tueur à gages au physique impressionnant, qui aime bien faire de sanglants excès de zèle dans son métier. Hana Tsu-Vachel, l'héroïne, est présentée comme une mercenaire aux talents cachés et au passé mouvementé. En effet, elle était prostituée avant de choisir la voie des armes. Enfin, Rain Quin est la protégée d'Hana, avec qui elle partage son intimité. Rain est un nouveau personnage. Son passé est quasi inconnu. On sait juste qu'elle est originaire de Chine. Hana étant une bonne maîtresse, elle lui a appris les secrets du métier, et la ravissante Rain sait donc aussi bien jouer de ses atouts féminins que de sa force.



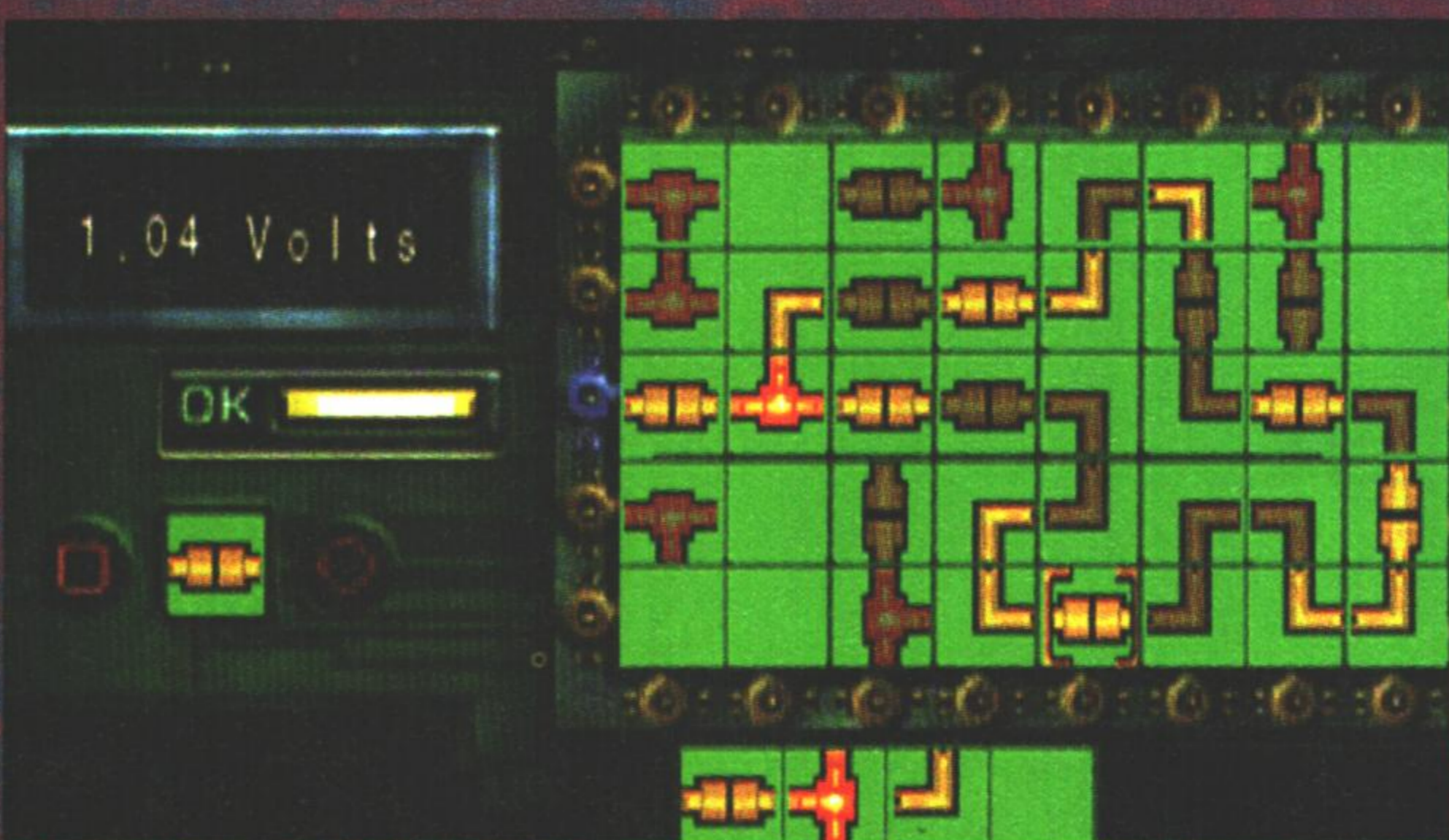
De gauche à droite : Royce, Hana et Jakob.



La ravissante Rain.

LES ÉNIGMES

Difficile de parler de Fear Effect 2 sans le comparer à un Resident Evil. Les deux jeux visent le même public, et proposent chacun de déplacer un héros dans un univers rempli de monstres et d'énigmes. Par contre, dans les faits, tout les sépare. RE est réputé pour ses énigmes aussi idiotes qu'insurmontables (utiliser un médaillon dans un commissariat pour récupérer une clef, c'est loin d'être réaliste) et sa population très limitée (zombies, zombies et... zombies !). FE 2 propose des énigmes d'une logique imparable, accessibles à tout le monde, et son univers est rempli d'ennemis différents (gardes, squelettes, mutants...).



Cette énigme est inspirée d'un jeu de construction.



Baraqué comme pas deux, Jakob Decourt est un allié de poids.

95

Raccoleur

Alors que les liens qui unissent les deux héroïnes auraient pu être évoqués sous le signe du mystère, on les voit en gros plan... Les deux filles passent une bonne partie du jeu en sous-vêtements, et se font même des mamours dans un ascenseur. Ça en devient un brin vulgaire, et quel intérêt, si ce n'est d'attirer encore plus le public masculin (ou séduire la communauté gay). C'est dommage, et surtout ça risque d'empêcher les jeunes joueurs de profiter de ce titre....



NINJA



Fear Effect 2 Retro Helix



To fear or not to fear, that is the question.

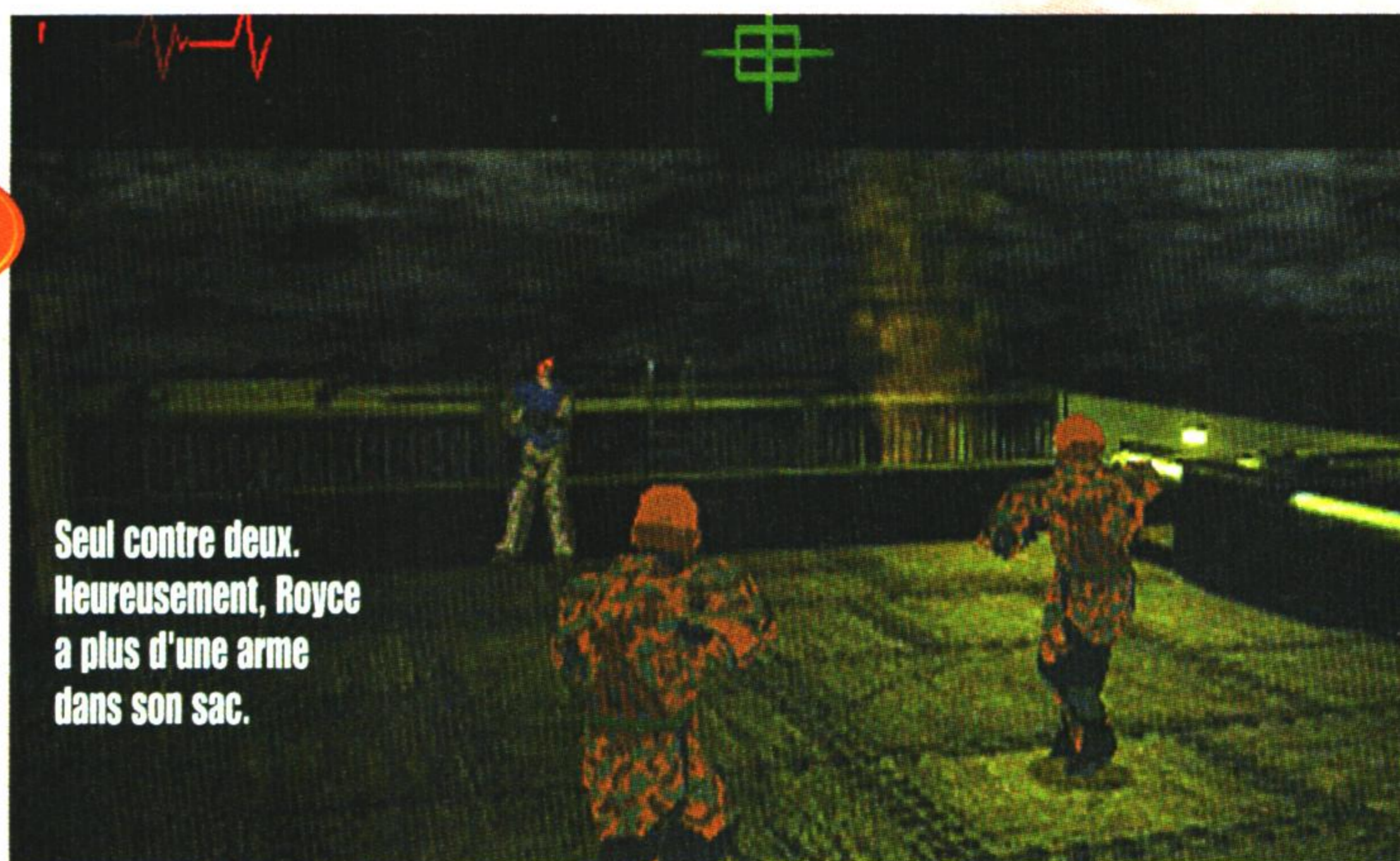


C'est ce personnage qui vous confie vos missions.



On dirait le méchant de Robocop 2.

96



Seul contre deux. Heureusement, Royce a plus d'une arme dans son sac.

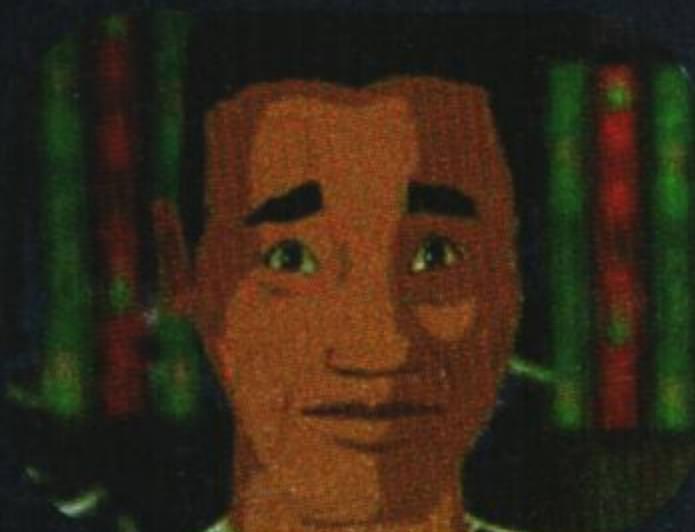


LES MINI-JEUX

La majorité des énigmes sont de « simples » casse-tête, mais il en existe quelques-unes qu'il faut classer à part. En effet, ce sont de véritables mini-jeux que l'on doit finir. Bon, cela reste très basique, mais c'est toujours sympa. On peut donc souligner la présence d'un mini-wargame, ou d'un jeu de mémoire (le jeu où il faut retenir des suites de couleurs, et les reproduire sans se tromper).



Ce petit wargame est très simple, mais plutôt joli.





Graphismes
85%

Le mélange de cinématiques et de dessins animés est extra, mais c'est pixélisé !



Son
91%

Les voix sont très bonnes, les musiques sympas et les bruitages plus que corrects.



Maniabilité
87%

Elle est proche de celle de Resident Evil. Ce n'est donc pas parfait, mais on se débrouille.



Durée de vie
88%

Parcourir les quatre CD prend environ 15 heures lorsque l'on y joue pour la première fois.



Intérêt

88%

Un jeu sympa, qui peut paraître choquant s'il arrive dans les mains d'un joueur non averti...

LES MŒURS

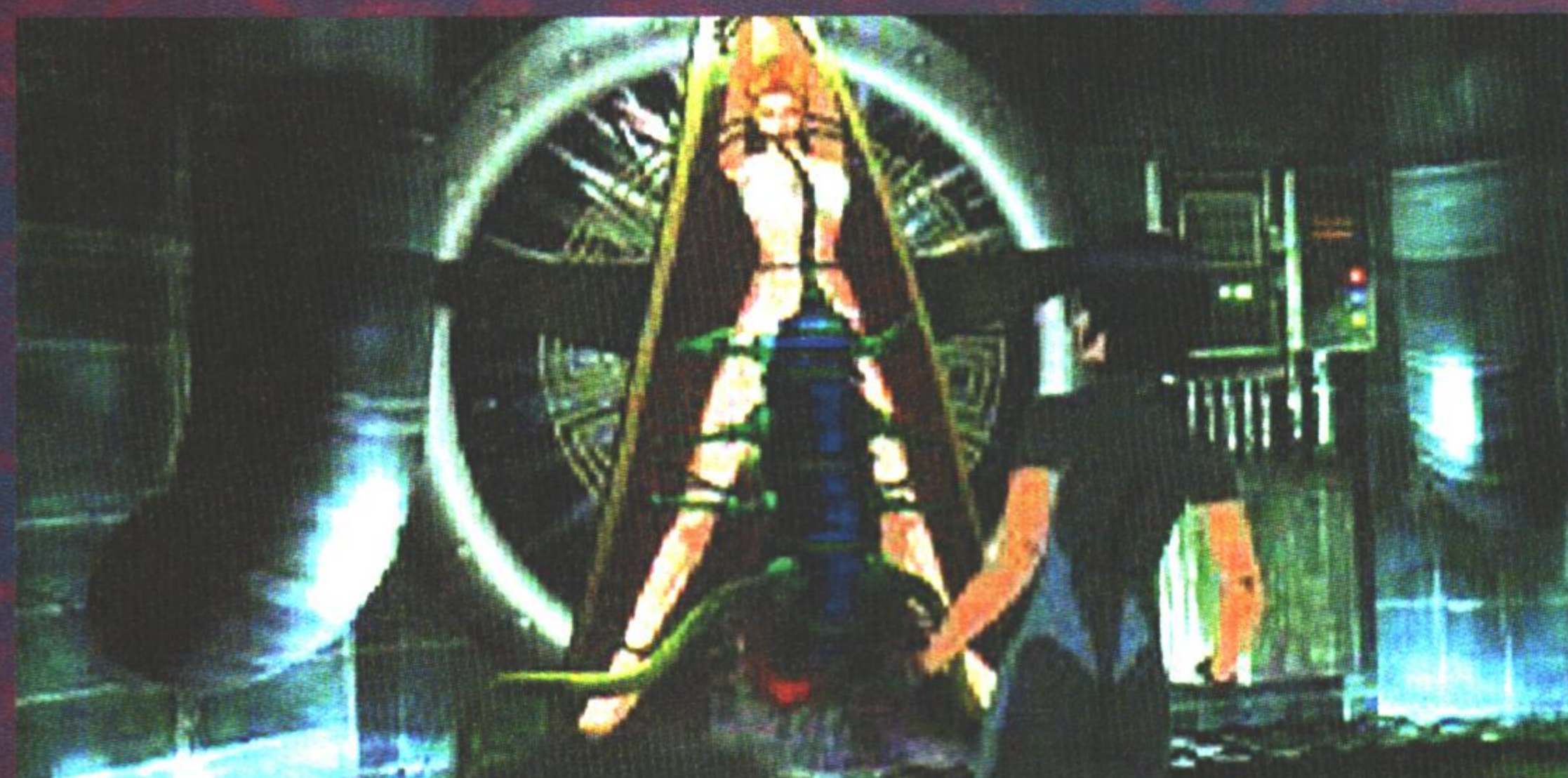
On ne va pas jouer les Père-la-pudeur, mais il est indéniable que l'ambiance de FE2 dérange. Bien que ce titre soit « conseillé aux plus de seize ans », certains passages choqueront plus d'un parent. En effet, le jeu reprend les éléments qui ont fait le succès des films d'horreur : une bonne dose de gore et de sexe, et l'affaire est dans le sac. Le sang gicle donc à chaque coup porté, et on le retrouve aussi dans quelques cinématiques. Le sexe est à demi-avoué mais bien présent : que dire d'Hana et Rain qui se tripotent en sous-vêtements dans un ascenseur



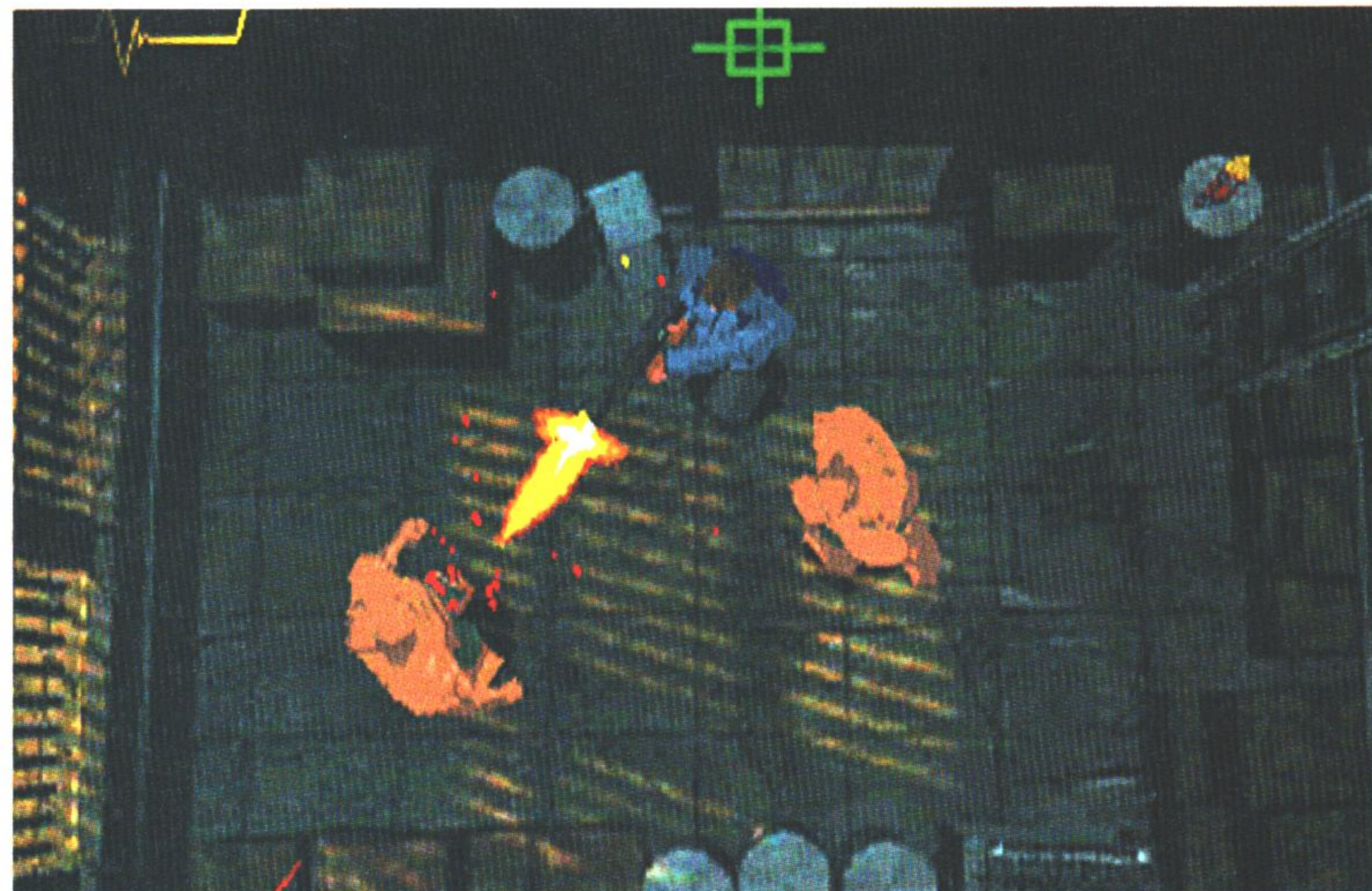
pour détourner l'attention des gardes ? Certains adoreront, d'autres non. A vous de voir, mais on vous aura prévenu.

T'as de beaux yeux, tu sais.

Mais vous ne vous arrêtez jamais ou quoi ? Au fait, les yeux... Sa ce situe un peu



Une image qui rappelle certains dessins animés érotiques.



Lorsqu'on est acculé, une seule solution : blaster!

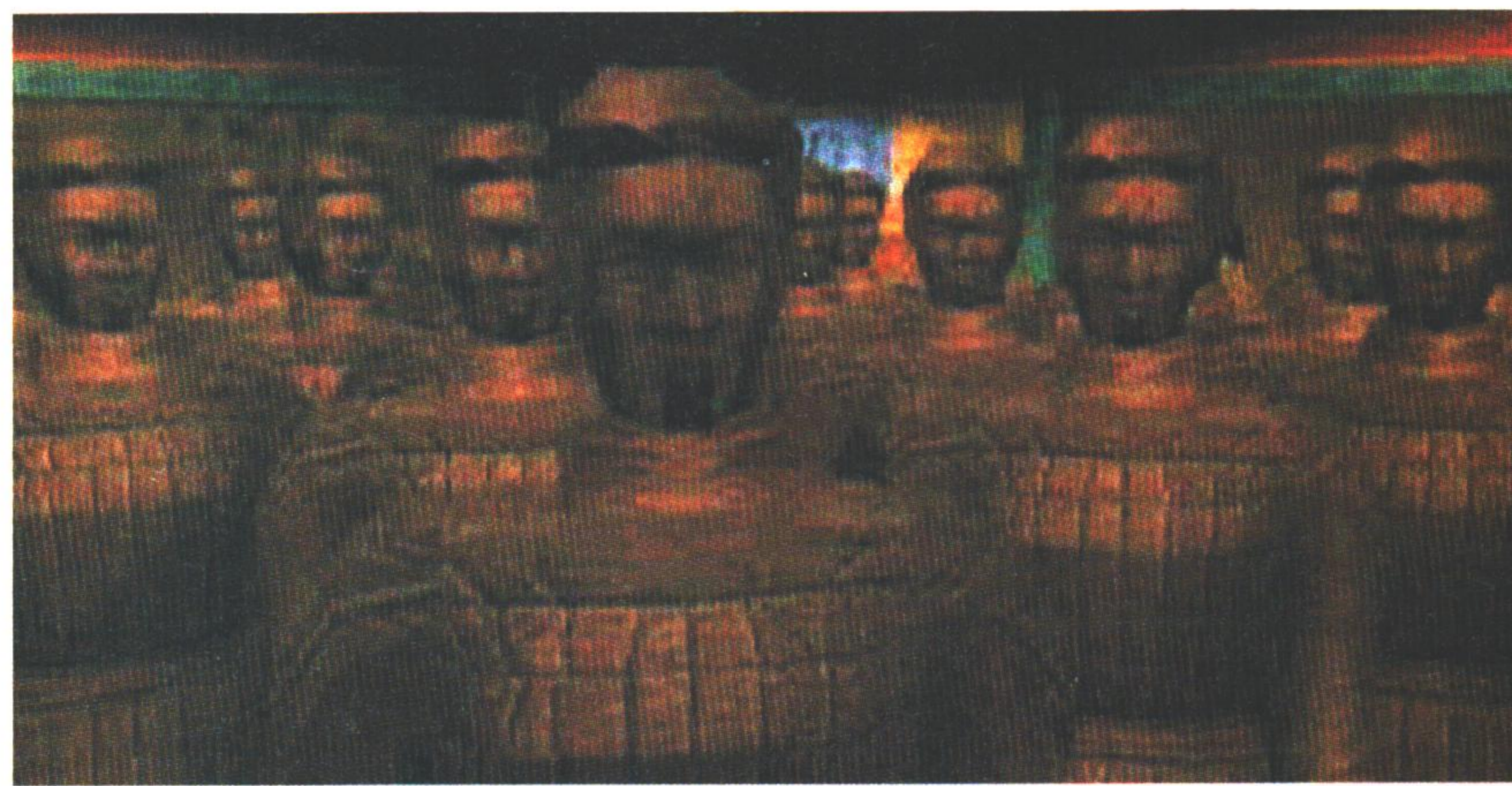


Mieux vaut éviter les coups d'épée de cette statue géante.

97



Certains décors sont absolument superbes.



Les statues de l'empire de Quin sont en images de synthèse.





Après Quake 3, la Dreamcast se dote de son second meilleur jeu d'action à la première personne. Eh oui, l'UT ne dépasse pas le Q...

Disons-le tout de suite, Unreal Tournament est moins bon que Quake 3, principalement au niveau de la qualité graphique. Pour l'ambiance et l'intérêt, les deux se valent ; et ils se fondent sur un principe similaire (gagner un tournoi). La seule réelle différence en faveur d'UT, c'est la possibilité de jouer à huit joueurs sur Internet (contre quatre, avec Quake). Quatre modes sont disponibles, comprenant au total une trentaine de niveaux à débloquer. Les menus ont été entièrement relookés et sont vraiment beaucoup plus jolis et sympas que dans la version PS2. Graphiquement, les deux versions (DC et PS2) sont très proches, très correctes, avec des niveaux splendides. Les petits problèmes d'animation que l'on peut noter ne sont pas bien méchants, et on les oublie, surtout si on y joue des heures d'affilées. UT est compatible avec le clavier et la souris, mais peut, sans aucun problème, se jouer à la manette. J'avoue avoir une préférence pour le second type de configuration, qui permet de se déplacer avec les boutons X, A, B, Y, de viser avec le stick analogique, de sauter avec L et tirer avec R. Bref, vous retrouverez dans cette version Dreamcast tout ce qui a fait le succès de la version PC, c'est-à-dire des combats effrénés, une musique bien speed, un bon gameplay et des scènes d'actions mémorables entre amis. Malgré cela, Quake 3, grâce à ses graphismes splendides, reste toujours la référence.

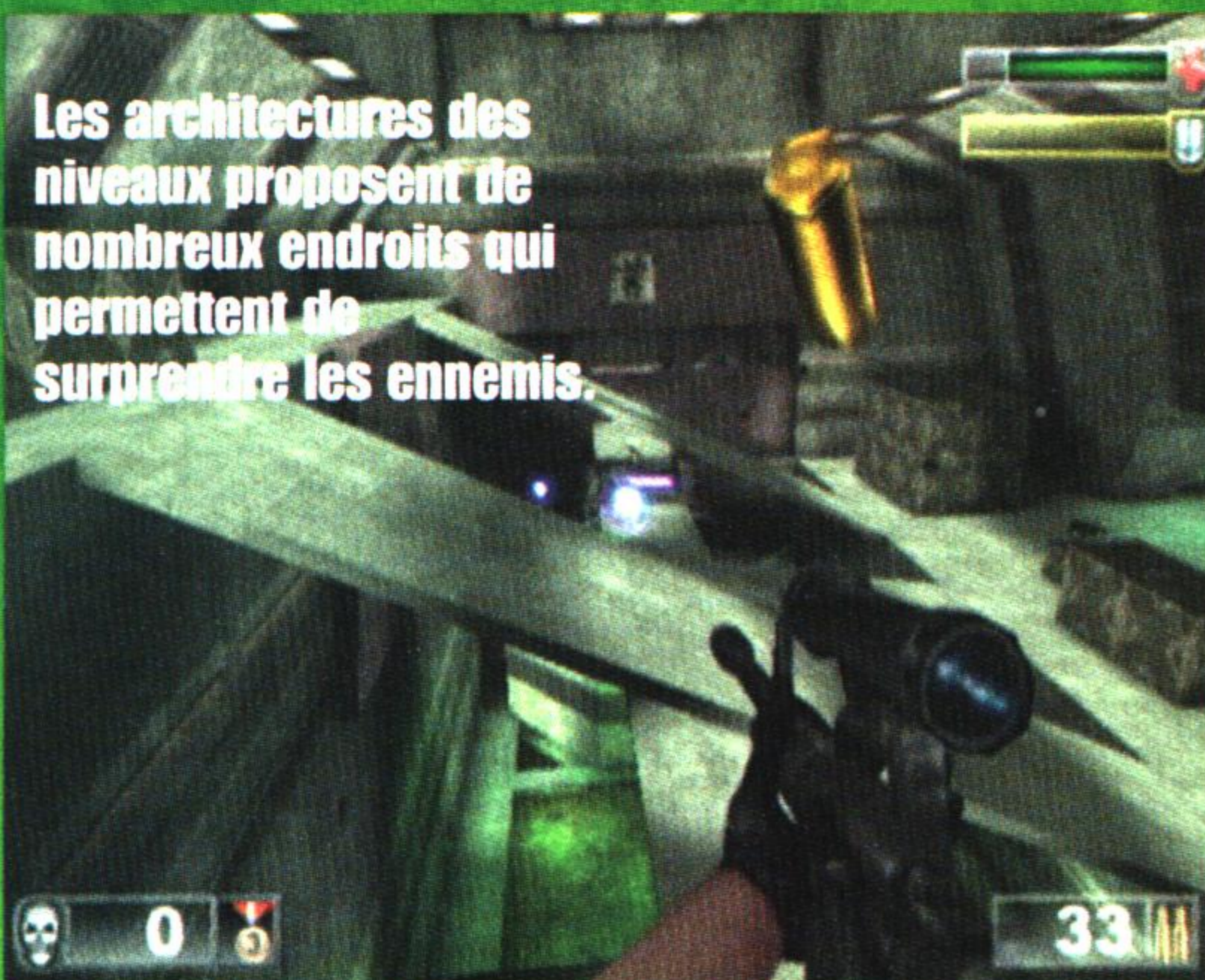
98



Toutes les armes possèdent deux modes de tirs.



Les niveaux sont aussi bien en intérieur qu'en extérieur.



Les architectures des niveaux proposent de nombreux endroits qui permettent de surprendre les ennemis.

Unreal

MODE MULTIJOUEUR

Hors connexion internet, il vous est possible de jouer en écran splitté à quatre, comme dans Quake 3. En ce qui concerne le jeu sur le web, UT est compatible avec le modem d'origine de la Dreamcast (56 Kb), mais il autorise également, via le modem, une connexion à haut débit. De plus, alors que Quake 3 est limité à quatre joueurs sur le net, UT en propose le double, ce qui n'est pas négligeable, lorsqu'on veut jouer véritablement en groupe.



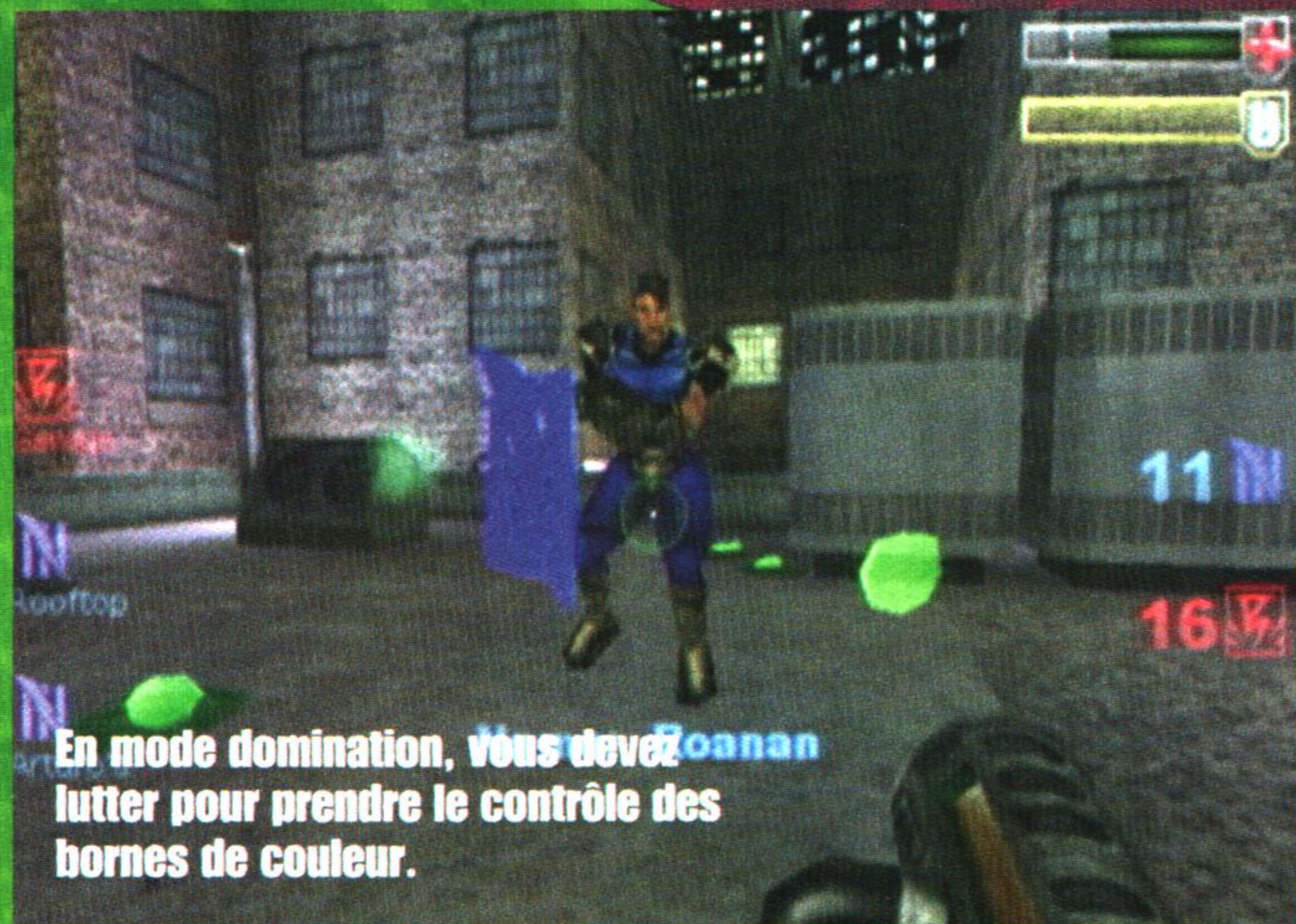
En écran splitté, vous pouvez jouer à 4 joueurs ; sur le net, vous pouvez être à 8 !

LUK



Un bon qui ne tue pas...

Première surprise, Unreal Tournament sur Dreamcast est mieux que sur PlayStation 2. Il est désormais possible de jouer en réseau, et en plus (détail qui compte), les menus sont vraiment plus sympas que sur la PS2. Les graphismes sont assez beaux ; l'animation est perfectible... Le principal reste que l'on s'amuse autant que dans la version originale sur PC. Comparé à Quake 3, UT a moins d'allure, mais le mode 8 joueurs sur le net est excellent.



En mode domination, vous devez lutter pour prendre le contrôle des bornes de couleur.





Graphismes
87%

C'est moins beau que Quake 3, mais c'est quand même bien réalisé...



Son
88%

L'ambiance est excellente, avec des musiques et des bruitages bien destructeurs.



Maniabilité
92%

Avec la manette, c'est sympa, et avec le clavier et la souris, c'est fun.



Durée de vie
90%

Presque illimité quand on aime le genre... Notez qu'il y a plein de niveaux à débloquer.



Intérêt

86%

On préfère toujours l'excellent Quake 3. Mais pour jouer avec 8 copains en réseau UT sera parfait.

Tournoi

Lors des plans de vue rapprochée, on reconnaît bien les adversaires.



Vous venez de repeindre les murs. Sympa, la déco !



Ce niveau se déroule dans des décors égyptiens.



Avec une arme dans chaque main, c'est le carnage à tous les coups !



En mode capture the flag, on doit voler le trapeau de l'autre équipe pour le ramener à sa base.



Quake en moins bon

Dans le combat qui oppose Unreal à Quake, soyons clair, Quake gagne haut la main. Plus beau, plus fluide... Ce qui ne veut pas dire qu'Unreal est un mauvais jeu! Mais techniquement, il est un peu léger. L'animation est loin d'être toujours fluide, et les graphismes, même s'ils sont beaux, sont un ton en dessous de ce que l'on attendait. Les fans de ce genre seront tout de même ravis. Notez que par rapport à la version PS2, la DC domine sans problème.



99



Historique des consoles et de leur piratage

La genèse

Le jeu vidéo a rencontré le grand public entre la fin des années 70 et le milieu des années 80. Parmi les systèmes qui coexistaient, les trois familles que l'on connaît aujourd'hui se dessinaient déjà. Les jeux à cristaux liquides (aïeux de nos consoles portables) faisaient fureur dans les cours de récré (les plus célèbres Game and Watch portaient le sceau Nintendo...). Ils étaient de deux types : chers ou pas chers. Les chers, fabriqués par de grosses entreprises, étaient de bonne qualité, possédaient souvent des originalités comme deux ou trois écrans, et coûtaient pas loin de 400 F. Les pas chers, fabriqués dans de petites usines, étaient des versions bridées, plutôt fragiles, et ne coûtaient qu'une centaine de francs. On ne trouvait pas de véritables copies de ces jeux en France (pas de version pirate de Donkey Kong Jr, par exemple).

100

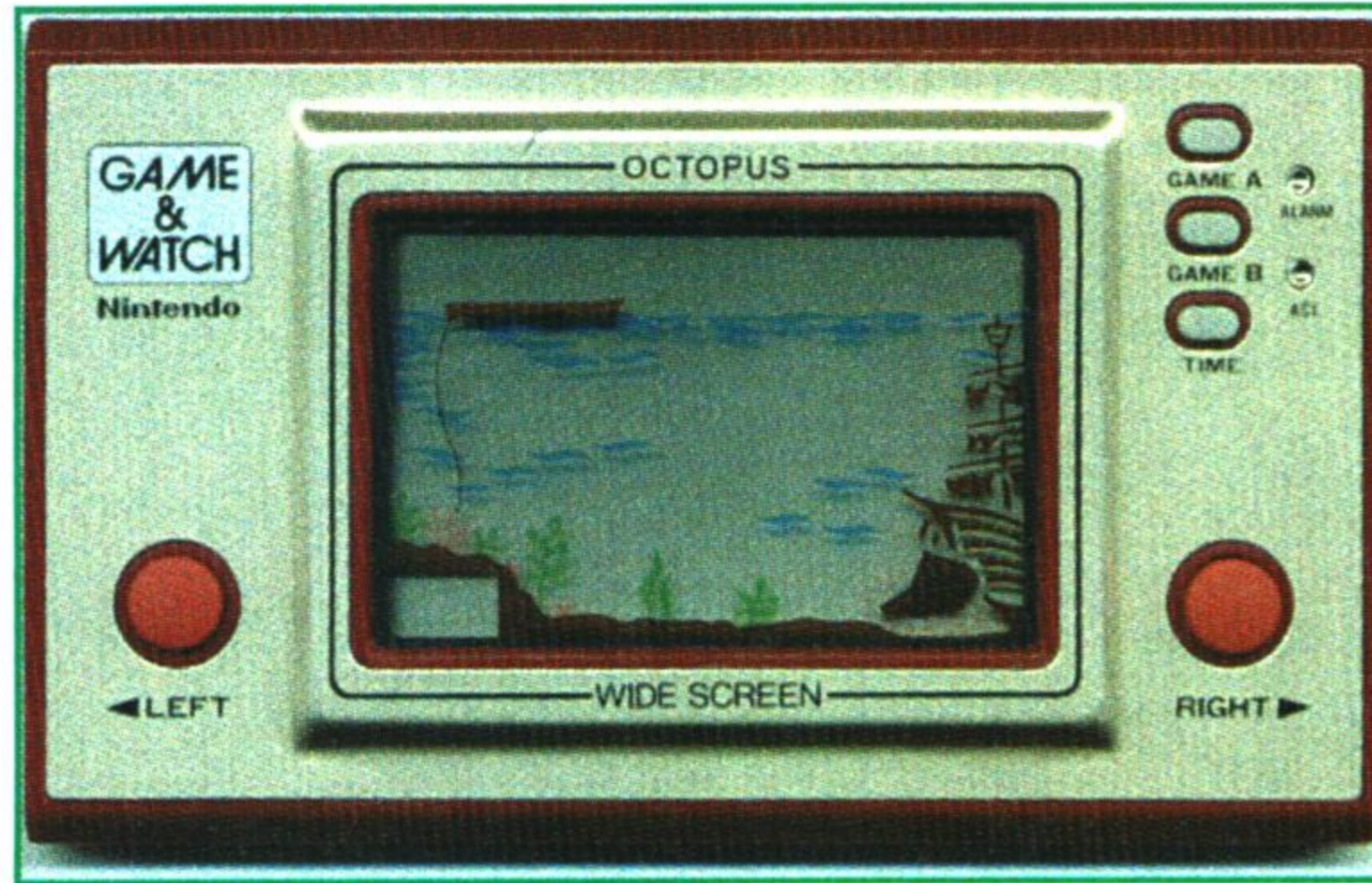
En ces temps anciens, nos appartements se parèrent des ancêtres de la console de salon. On branchait ces consoles à port cartouche (possédant généralement deux pads) sur sa télé. Là encore, l'engouement du public fut tel qu'un nombre incalculable de consoles furent produites de par le monde. Les plus répandues en Europe étaient sûrement les Atari 2600 et 7800, talonnées par la Colecovision de CBS et l'Intellivision de Mattel. Les pirates ne copiaient pas beaucoup les jeux, mais se focalisaient sur la



L'Oris Atmos.



L'Atari VCS 2600.



Les Game and Watch.



fabrication de fausses consoles. On trouvait, par exemple, des clones de l'Atari 2600. Et puis, on vit apparaître les premiers ordinateurs (ancêtres du PC multimédia). Une bataille farouche opposait les différents fabricants à l'échelle mondiale, et le nombre de systèmes qui tentèrent de s'imposer sur le marché fut plus qu'impressionnant. Certains noms hantent encore la mémoire des joueurs, tels le ZX-80, le Spectrum, l'Oris Atmos, le TO7 ou encore l'Alice... Ces ordinateurs étaient en général réduits à leur plus simple appareil : un clavier, de la mémoire vive, parfois un lecteur de cassette. Les jeux proposés étaient soit des listings à taper soi-même, soit des logiciels vendus sur cassette. Il suffisait de dupliquer les cassettes sur une chaîne hi-fi pour les copier. Le piratage vivait ses premières heures.

La renaissance

Les années 83-84, véritable krach du jeu vidéo, furent fatales à bien des consoles (dont celles d'Atari). Rétablissement rapide, toutefois, avec l'apparition des 8 bits et la propagation des ordinateurs individuels. Côté portables, voici que débarquent les Game Boy (1988) et la Lynx. La Lynx d'Atari ne connut pas le succès escompté (à cause d'une logithèque trop pauvre ou une trop grande voracité de piles ?). La Game Boy, qui comblait la demande des consommateurs, s'imposa donc comme la reine des portables. L'intérêt des pirates asiatiques fut éveillé : les fausses cartouches envahirent les marchés de Hong Kong. Mais pas (ou peu) nos contrées. Et que firent les triades asiatiques des jeux pour les consoles de salon ? Profitant de l'expansion de Nintendo, avec sa Nes, et de Sega, avec sa Master System, elles se mirent à vendre à toute berzingue des copies de jeux Nintendo et Sega.



La Lynx d'Atari.



L'Amstrad CPC 464.

Mais là où le piratage a vraiment décollé, c'est sur les ordinateurs. A un large public sensibilisé aux jeux vidéo, les nouvelles machines offrent des graphismes d'une qualité nouvelle. Des ordinateurs tels que les Amstrad CPC 464 et 6128, les Commodore C64 et C128, puis les Atari 520ST et Amiga 500 se sont extrêmement bien vendus en France. Dès que ce goût est partagé par le plus grand nombre (on n'est plus seul avec son ordinateur dans un coin, les amis, les voisins en ont un aussi), le piratage se développe à grande échelle. On échange les logiciels, on les copie. Apparaissent les premiers groupes de pirates, qui enlèvent les protections des jeux, proposent des logiciels de copie performants, et s'amuse, au passage, à programmer des démos en début de jeu pour montrer de quoi ils sont capables. Rappelons que le prix des logiciels, ajouté à celui des ordinateurs, était une incitation au piratage. Bon nombre de possesseurs d'ordinateur étaient des jeunes. Papa-maman avaient offert la bécane, et sorti 3 500 F, c'était déjà beaucoup. Leur faire dépenser 300 F ou plus pour un jeu, c'était plus difficile à faire passer. Les pirates sévissaient donc dans les cours de récréation, et échangeaient (ou vendaient) les jeux sous le manteau.



La NES.

piratage



L'Amiga 500.

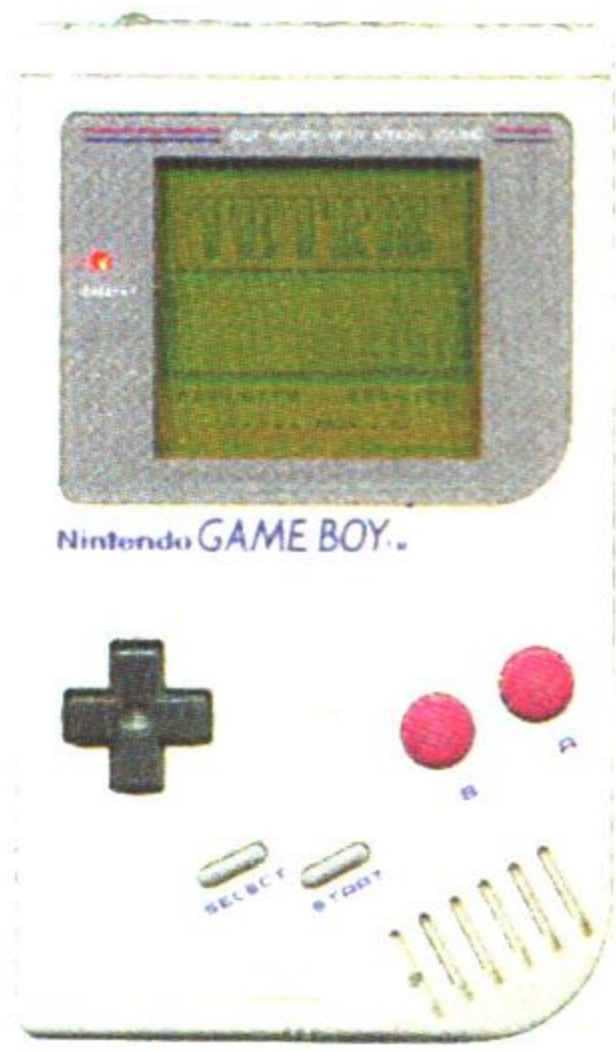


La Duo-R.

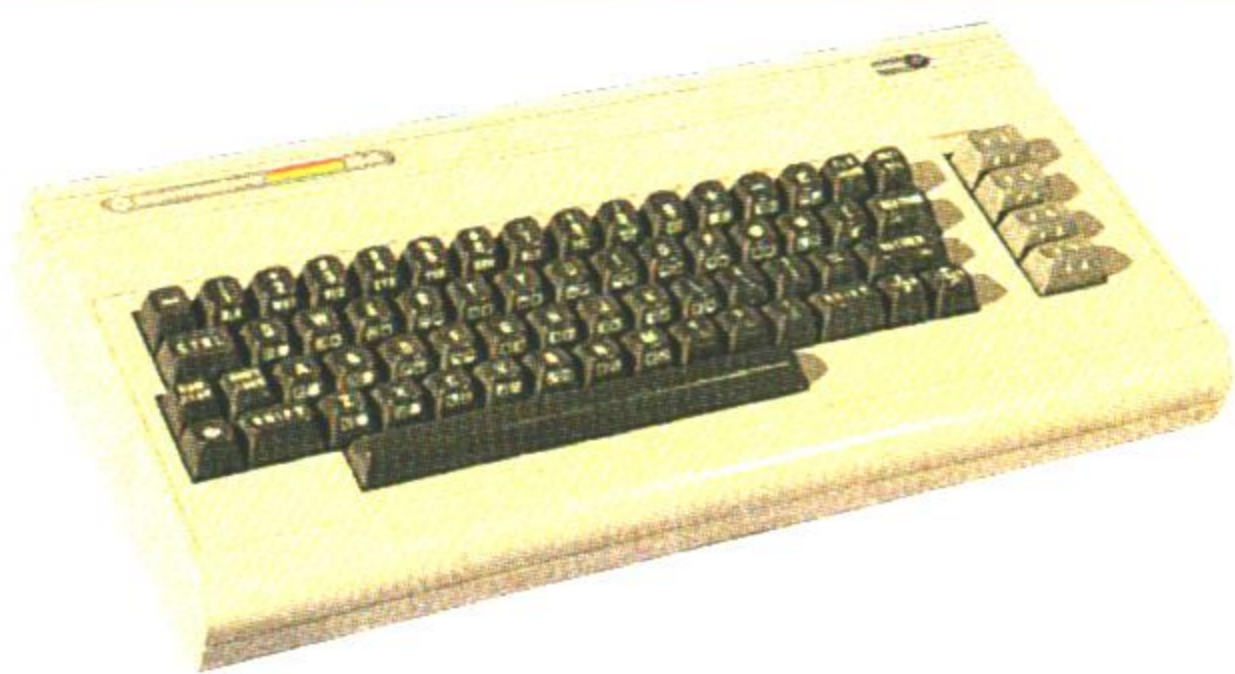


La Saturn.

La Game Boy.



Le Commodore 64.



La Megadrive.

L'âge d'or

Nouveaux systèmes, nouvelles consoles. Entre 89 et 94, on est certes loin de l'effervescence du début des années 80, mais la preuve est faite que les jeux vidéo ne sont pas une mode passagère, mais une nouvelle technologie – et durable... Chez les portables, peu de changements. La Game Boy s'était imposée définitivement sur ce segment, ne laissant place à aucune concurrence. On a donc vu passer et trépasser la Nec TurboExpress (magnifique – écran couleur, tuner TV NTSC, compatible avec toutes les cartouches de la PC-Engine ; mais vendue plus de 2 500 F!), et la Game Gear, portable couleur de Sega. Entre-temps, les consoles de salon sont passées de 8 bits à 16 bits, avec l'apparition des Super Nintendo, Megadrive, PC-Engine (première console proposant un lecteur de CD) et Neo-Geo. En matière de piratage, l'événement de la période fut l'apparition des premiers copieurs pour consoles de jeux. Fabriquées à Hong Kong, ces machines carrément diaboliques permettaient de sauvegarder les jeux cartouche sur disquette, offrant à tout un chacun la possibilité de copier un jeu commercialisé entre 300 et 1 500 F pour un prix dérisoire. Les copieurs

dédiés à une console (ProFighter, UFO...), arrivèrent rapidement sur le marché européen. Proposés entre 1 500 et 3 500 F sous le manteau, ils se vendaient comme des petits pains. Bien plus difficile à se procurer était un copieur devenu mythique, qui répondait au doux nom de MGD-2. Il permettait, lorsqu'on possédait tous ses périphériques, de sauvegarder pratiquement tous les jeux de toutes les consoles existantes : Super Famicom, PC-Engine, Super GraphX, Neo-Geo, Megadrive, Game Boy et Game Gear ! Il coûtait les yeux de la tête, mais pouvait se révéler rapidement rentable. Le piratage, qui avait miné l'Atari ST et l'Amiga, envahissait à son tour le monde des consoles, et les disquettes s'échangeaient à un rythme effréné. La lutte à son encontre, organisée par Nintendo, Sega et les éditeurs de jeux, fut tardive, et son efficacité moyenne. En effet, seules de rares exceptions (comme Starfox, sur Super NES), qui possédaient un processeur spécial dans la cartouche, étaient incopiables. Quant aux jeux sur ordinateur, le développement des PC ayant imposé un standard quasiment unique, la disquette, ils allaient subir le même sort : piratage, copie, distribution... et personne n'y pourrait rien.

De l'artisanat à l'industrie

Depuis 1995, le piratage est devenu un tel phénomène qu'il est parfois devenu un facteur important pour l'achat d'une console. Le marché des consoles portables, qui a vu la brève apparition de la Neo Geo Pocket, est toujours dominé par Nintendo, et par sa Game Boy. Les copieurs pour les consoles portables, apparus tardivement (vers 1998), restent l'apanage de quelques rares pirates. Il en va autrement des copieurs de jeux pour console de salon. En dehors de la Nintendo 64, qui continue d'utiliser des cartouches, les autres consoles (Saturn, PlayStation) ont joué la carte du CD-Rom. Les copieurs de cartouches N64 sur support ZIP, CD ou disque dur PC, développés par des pirates de Hong Kong entre 1996 et 1998, n'ont pas connu un grand succès, et le piratage des jeux N64 est resté restreint. En revanche, le support CD-Rom, tout en assurant à l'industrie du jeu vidéo un succès sans précédent, a favorisé l'épanouissement du piratage. En effet, la généralisation des PC intégrant des lecteurs de CD et la baisse rapide du prix des graveurs se sont accompagnées du développement de logiciels de copie, déjouant toutes les protections, et de puces permettant le passage des jeux copiés sur console. Même la Dreamcast, qui utilise un format de CD spécial (GD-Rom) n'est pas restée à l'abri : des petits malins ont fini par trouver le moyen de transférer le contenu de ces GD-Roms sur CD, et les copies pullulèrent sur internet. Ce piratage reste compliqué (il nécessite une connexion à haut débit pour télécharger les jeux, des connaissances techniques pour graver les jeux sur CD...) et donc réservé aux internautes savants et acharnés. La dernière arrivée, la PlayStation2, se maintient, pour l'instant, hors d'atteinte des pirates. Il existe bien une bidouille pour passer des jeux copiés, mais elle implique de démonter complètement sa console, au risque de la casser, ou d'installer une puce, ce qui demande de solides connaissances en électronique. Quoi qu'il en soit, même si la PS2 est aujourd'hui la seule console qui échappe en partie au piratage, l'histoire a montré qu'aucun système de jeu n'est à l'abri.

Le piratage à travers le monde

Pirates de tous les pays, unissez-vous !

Bien que le piratage soit un phénomène mondial, les procédés varient selon la géographie. Nous allons parler plus particulièrement du piratage en Asie et en Europe. Mais les CD copiés existent partout, aussi bien en Afrique du Nord qu'au Brésil, en passant par l'Australie...

L'Asie, le berceau du piratage

Dans des pays comme la Thaïlande, Hong Kong ou Taiwan, fourmillent des dizaines de petites sociétés spécialisées dans la reproduction de logiciels piratés. Les lois de ces Etats étant souvent laxistes, et la lutte contre le piratage quasi inefficace, de nombreux étalages informels présentent les copies de jeux en toute tranquillité. Les « marchands » renouvellent leurs stocks dans des usines équipées pour la reproduction. Il existe aussi des boutiques

entièrement dédiées aux copies – de jeux, mais aussi de films, de musiques...

102

Les Asiatiques sont aussi de grands spécialistes de la copie de composants électroniques. Ces cartouches pirates, surtout à l'époque de la Nes, affichaient parfois des offres très alléchantes (1 500 jeux sur une cartouche) ; mais elles tenaient rarement leurs promesses. Sur les jeux annoncés, certains ne marchaient pas, d'autres étaient gravés en plusieurs versions, d'autres encore avaient été développés par les pirates eux-mêmes. Malgré le fort taux de ratés, le prix en était si bas qu'il attirait bon nombre d'acheteurs. Les pirates asiatiques ont aussi beaucoup fabriqué des consoles. Elles coûtaient,



Le Doctor Jr, copieur de la N64.



Le Doctor V64, copieur de la N64.

bien sûr, moins cher que les consoles officielles, et étaient compatibles avec tout le catalogue de jeux. On a même vu des arnaques pures et dures : une Super Nes pirate, vendue à un prix extrêmement bas, mais qui n'était, en fait, qu'une Nes !... Ce sont les aléas du piratage : les produits ne sont pas garantis...

Voilà pour le piratage de masse, organisé et dirigé par des sociétés peu scrupuleuses. Plus récemment sont apparus les copieurs personnels, appareils qui, en permettant à tout un chacun, chez soi, de copier les jeux, ont conduit à l'explosion du piratage. Du mythique MGD2, copieur « universel » qui permettait de pirater quasiment toutes les consoles de l'époque, aux célèbres ProFighter ou UFO, vendus sous le manteau en France, qui permettaient de copier les jeux Super Nes sur disquette, en passant par le copieur Megadrive.... De nos jours encore, ces copieurs existent. Ils se sont adaptés aux nouvelles générations de consoles à cartouche. Pour la Nintendo 64, se sont les CD64, Z64, Doctor V64 ou Doctor Junior qui se sont taillé la part du marché. Ils possèdent tous leur spécificité : CD64 et V64 permettent de lire les jeux gravés préalablement sur CD ; Z64 possède un lecteur ZIP pour sauvegarder et jouer ; le Doctor Junior se

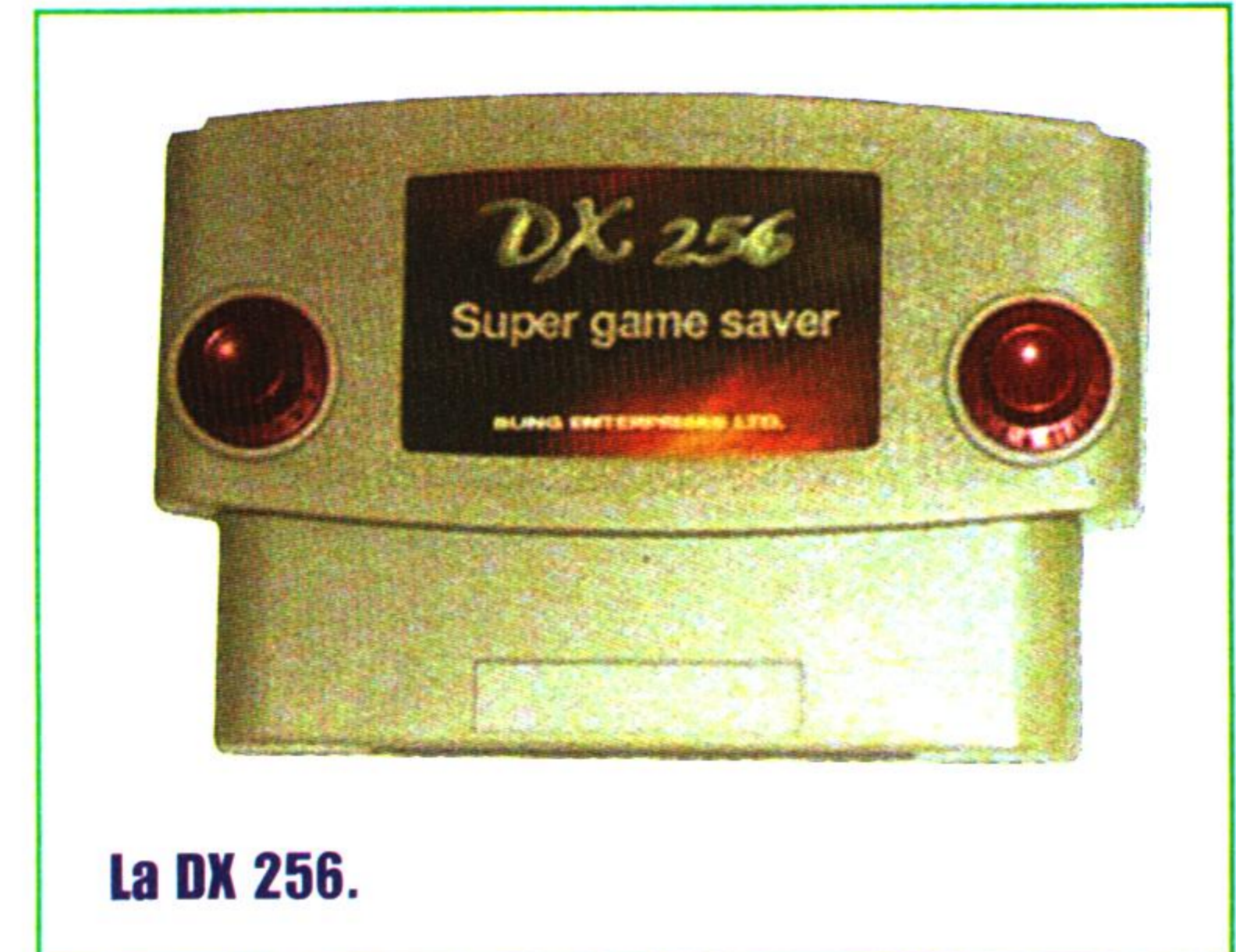


La DS1.



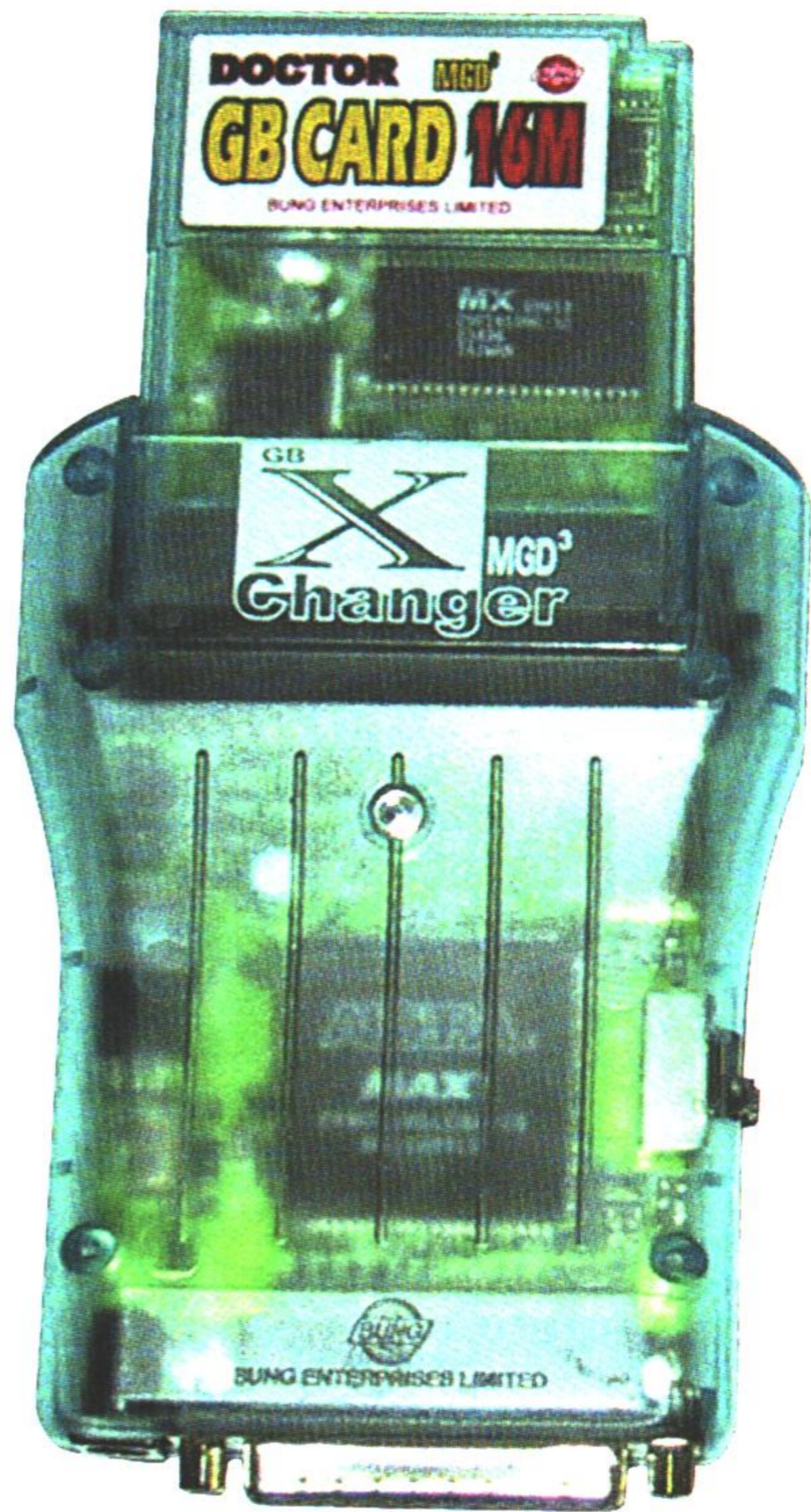
Ce câble permet de relier la Dreamcast au PC.

connecte au PC. Les copieurs Game Boy sont eux aussi très nombreux. Certains se relient au PC, d'autres possèdent un lecteur de disquette. Il existe aussi un copieur Neo Geo Pocket. Alors qu'il y a une dizaine d'années, l'achat de ces copieurs passait obligatoirement par un « importateur » qui revendait ses machines à des prix très élevés, aujourd'hui, n'importe quel internaute qui n'a pas peur de donner son numéro de carte bleue sur internet peut acheter des copieurs sur des sites spécialisés. Ça bouge, quand même du côté des victimes : après une longue bataille juridique opposant Nintendo à Bung (la plus grosse société fabriquant des copieurs), on a vu, en mars 2000, Bung arrêter purement et simplement la vente et la distribution de ses copieurs.... Une belle victoire pour Nintendo, mais ce n'est qu'une bataille, pas la guerre. Pour finir, parlons du cas PS2. Il semblerait que, dernièrement, les premiers DVD copiés soient apparus sur les marchés d'Asie. Les Chinois pourront donc jouer aux jeux pirates pour quelques dizaines de francs. Pas les Européens, pour qui se les procurer sera sûrement très difficile (pour ne pas dire impossible).



La DX 256.

Ces deux accessoires s'utilisent avec les copieurs N64, et permettent de conserver des dizaines de parties sauvegardées.



Le GB Xchanger, copieur de la Game Boy.



Le Pocket Linker, copieur de la Neo Geo Pocket.



L'unité de base du MGD2.

L'Europe, patrie des hackers

En Europe, la situation est différente. Les lois anti-piratage sont très strictes, et les sanctions sévères. Sauf exception (il semblerait que quelques revendeurs de copieurs, installés en Suisse, restent encore intouchables), dans la grande majorité des pays européens, la lutte contre le piratage est incessante. Les grosses sociétés spécialisées dans les produits pirates sont rarissimes. Ce n'est pas pour autant que les pirates restent inactifs ! Pour comprendre la façon dont fonctionne le piratage en Europe, il faut remonter au temps de l'Atari ST et de l'Amiga. C'est à cette époque que les hackers ont formé des groupes, rapidement en grand nombre. Les hackers étaient des jeunes gens extrêmement doués en programmation, qui adoraient décrypter et enlever les protections que les développeurs mettent sur leurs logiciels. Ils envisageaient cet exercice comme un puzzle, ou une énigme à résoudre. Et pour ajouter un peu de piment, ils s'amusaient à rivaliser entre eux : le premier groupe à sortir un jeu cracké étant considéré comme le meilleur. Il leur fallait donc récupérer les jeux le plus rapidement possible pour les cracker en premier. Ils prirent alors contact avec des revendeurs de jeux, et même avec certaines sociétés de développement, pour

Les pirates ont fait de la copie des jeux un véritable challenge, leur permettant de prouver au monde entier leurs intelligences.

recevoir les jeux en avant-première. La vente de ces jeux crackés s'est rapidement organisée autour des « spreaders » (diffuseurs) : une personne, en contact avec un groupe de pirates, récupérerait un jeu cracké, le revendait à ses contacts, qui le revendaient à d'autres personnes... le bouche-à-oreille faisant le reste. En France, c'est le minitel qui a facilité le développement du piratage : certains serveurs, spécialisés dans la discussion, étaient de véritables repaires de pirates. Et les jeux arrivaient ainsi dans tous les foyers... Face au phénomène, la politique anti-piratage s'est durcie. La vente de logiciels copiés étant fortement sanctionnée, beaucoup de revendeurs ont dû cesser leurs activités... Les Atari ST et les Amiga disparus, les hackers se sont tournés vers le PC, avec le succès que l'on sait... Pour les consoles, cela a mis plus longtemps à démarrer. A l'époque des premiers copieurs, les jeux n'avaient pas besoin d'être crackés. Mais voilà que la PlayStation est arrivée, avec ses jeux réputés inviolables. Sa sortie a coïncidé avec l'accès du grand public aux graveurs de CD. C'était un problème qui méritait l'attention de tous les pirates du monde. Car pour contrecarrer le système de protection de la console, il fallait la désassembler... Or, les métiers de l'électronique s'étant développés, les études spécialisées aussi, et le nombre de personnes ayant de bonnes connaissances en électronique s'est donc accru... Et ce qui devait arriver arriva, des puces permettant aux jeux pirates de fonctionner sur la PlayStation furent créées, en Europe et en Asie. La guerre entre, d'un côté, Sony et les éditeurs de jeu, et de l'autre, les pirates, était ouverte. Des détecteurs de puces furent ajoutés aux jeux ; les pirates inventèrent des puces « invisibles ». Des protections sur les CD (mauvais secteurs, données

cachées ou illisibles) ; les pirates écrivirent des programmes de copie de plus en plus performants... Aujourd'hui, il n'existe aucun jeu PlayStation qui ne soit pas copiable. Copier la majorité des jeux demande en général le simple accès à un PC et un graveur. Pour les jeux protégés, il faut être un peu plus débrouillard : connaître des sites pirates pour télécharger les patches, et savoir les utiliser. La Nintendo 64, en prenant de l'essor, s'est dotée de jeux incopiables. Nouveau défi pour les hackers. La réponse ne s'est pas fait attendre, sous la forme de patches qui modifient les jeux copiés pour les faire fonctionner sur un copieur. Nintendo contre-attaque, en sortant des jeux de plus en plus gros (la majorité des copieurs ne permettent de jouer qu'à des jeux dont la taille est inférieure à 256 Mbits, alors que les derniers jeux N64 atteignent 512 Mbits), et en utilisant des systèmes de sauvegarde interne originaux... Mais là encore, les copieurs ont le dernier mot : la quasi-totalité des jeux sortis sur Nintendo 64 sont désormais copiables. Puis, on a vu débarquer la Dreamcast, et ses fameux GD-Rom : des CD spéciaux dont la capacité avoisine 1 GB, et qui sont illisibles sur un PC. Là, bien qu'il n'en existe aucune preuve

formelle, il semble que seuls les pirates occidentaux soient à l'origine du piratage de la console. Ils ont, en utilisant des

programmes développés par leur soin, réussi à lire le contenu des GD-Rom, et à le reproduire sur un CD. Si le jeu copié prend trop de place et qu'il ne peut tenir sur un CD, les pirates enlèvent les cinématiques ou les musiques. Ce n'est donc plus du piratage « à grande échelle », consistant à copier les jeux dans des usines, mais du piratage « artisanal », développé par quelques individus, et qui demande à l'utilisateur final quelques connaissances techniques (avoir accès à un PC et un graveur, posséder les bons logiciels...).

Bientôt le tour de la PS2

Depuis la sortie de la PlayStation 2, tous les pirates attendaient avec impatience l'arrivée d'une puce permettant de jouer aux jeux copiés. Eh bien, cela n'a pas tardé. Ces puces première génération sont rébarbatives à utiliser : il faut patcher tous les jeux copiés, et changer de disque en cours de chargement... Les puces asiatiques ont été distribuées en premier, mais, il y a quelque mois, une société anglaise a développé une puce fonctionnant sur les PS2 européennes. Très difficile à installer, plutôt chère (350 francs minimum), et nécessitant quelques manipulations pour charger les copies, elle permet, en théorie, de jouer à toutes les copies de jeux PS2 tenant sur CD. Pour les jeux PS2 sur DVD, le problème rejoint celui de la Dreamcast. Les jeux étant trop gros pour tenir sur un CD, les crackers enlèvent des cinématiques. C'est ainsi que Dead or Alive 2, vendu sur DVD, s'est vu copié sur CD. Mais presque tous les jeux DVD occupent un volume considérable, empêchant toute copie. La PS2 est donc aujourd'hui la seule console en partie incopiable. Qu'en sera-t-il lorsque les graveurs de DVD envahiront les rayons des boutiques PC ?

Emulateurs, internet, add-on

Les émulateurs

Quel possesseur de PC ne connaît pas les émulateurs ? Ces programmes, qui émulent un autre ordinateur ou une console, permettent, par exemple, de jouer à des jeux Amstrad ou PlayStation sur un PC. La quasi-totalité des consoles de jeu ou ordinateurs sont émulés, et les sites dédiés à ce genre de programmes fourmillent sur le Net. Pour bien comprendre le lien intime entre émulateurs et piratage, il faut partager ces programmes en plusieurs catégories. D'abord, prenons le cas des émulateurs d'anciens ordinateurs. Si vous possédez des jeux, même en version originale, pour Commodore 64, Amstrad, Atari ST ou Amiga, il vous est pratiquement impossible de les transférer sur PC.

Heureusement, certains développeurs ont décidé d'abandonner leurs copyright et de faire tomber leurs jeux dans le domaine public. C'est le cas des jeux Amstrad et Commodore 64, dont toute la logithèque peut être trouvée et téléchargée sur le net, en toute légalité. Par contre, sur Amiga ou Atari ST, seuls quelques éditeurs ont choisi cette solution. On a donc le droit de jouer à quelques dizaines de jeux, mais leur grosse majorité

104

reste interdite à la diffusion, et se les procurer sans posséder de version originale constitue un délit.

Ensuite, viennent les émulateurs de consoles basées sur la technologie CD (Nec, PlayStation, Saturn...). Comme tous les PC possèdent aujourd'hui un lecteur CD, il est aisé de lire un jeu Nec ou PlayStation original sur son PC. De plus, les jeux pour ces consoles étant encore sur le marché



L'émulateur CPCE pour jouer aux jeux Amstrad.



Le fabuleux émulateur Meka (créé par un Français) permet de jouer aux jeux Master System, Game Gear et Collecovision.

(neufs ou d'occasion), on n'est pas obligé d'être un pirate pour utiliser un émulateur. Enfin, et c'est le cas le plus sensible, viennent les émulateurs de consoles à technologie cartouche. Il n'existe aucun moyen légal qui permette de lire des jeux sur cartouche sur un PC. Cependant, certaines de ces consoles ont vu leurs jeux tomber dans le domaine public, comme la Mattel Intellivision : un émulateur développé par d'anciens développeurs de la console, et une dizaine de jeux, sont vendus sur internet. Mais c'est un cas isolé, et il faut bien se rendre à l'évidence : le développement de ce type d'émulateurs favorise le développement du piratage. Utiliser un émulateur Game Boy sur un PC vous obligera à télécharger la rom sur le net, et donc à accéder à des sites pirates. De plus, cela soulève un autre problème. Alors que pour le piratage sur console à cartouches, on est obligé de posséder au moins une console et un copieur, sur PC, il faut juste avoir accès à internet. La disparition des copieurs ne signifie donc pas la disparition des rom (et donc du piratage), car il suffit qu'une seule personne assez maligne transfère le contenu d'un jeu sur son PC, puis la mette sur internet, pour qu'un jeu soit disponible au monde entier. Dernièrement, deux petits événements ont eu lieu, qui montrent que le piratage via les émulateurs se porte bien. D'abord, on a vu apparaître des rom pour la console WonderSwan. Alors qu'officiellement aucun copieur ni émulateur n'existe, les jeux sont déjà téléchargeables ! Vu le peu de personnes qui possèdent la WonderSwan originale en Occident, on peut penser que la majorité des personnes qui



L'émulateur WinFellow pour jouer aux jeux Amiga.



Magic Engine, un superbe émulateur Nec développé par un Français, permet de jouer aux rom et aux CD-Rom Nec sur son PC.

téléchargent ces fichiers ne possèdent aucun jeu original, et sont donc dans l'illégalité la plus complète. Autre exemple, encore plus étrange : on trouve déjà sur internet des émulateurs pour Game Boy Advance ! Ni la console, ni les jeux, ne sont disponibles, mais l'émulateur est bel et bien là... Cela crée une demande chez les gens qui possèdent l'émulateur et qui n'attendent que les jeux à télécharger pour y jouer.

Internet, le monde est petit

Avec l'apparition d'internet, et surtout du haut débit (câble, ADSL) et des fournisseurs d'accès proposant des forfaits illimités, chaque possesseur de PC est un pirate en puissance. Les sites proposant des jeux copiés à télécharger ne sont pas simples à trouver, mais ils existent. On peut, après quelques clics de souris, télécharger pratiquement tout, que ce soit des roms Game Boy ou des CD PlayStation... Mais à côté des vrais sites pirates, ne proposant qu'une liste de jeux à télécharger, on a vu apparaître des sites plus originaux. En effet, certains acharnés se sont lancés dans une tâche immense : traduire les jeux. Ils prennent un jeu sorti au Japon (et qui n'a jamais vu le jour autre part dans le monde), et changent tous les textes ! Ils transforment les jeux en versions anglaise, française, espagnole..., puis les distribuent gratuitement sur le net. On trouve, ainsi, de très vieux jeux Super Nintendo en français, qui, sans ces traductions, seraient certainement tombés aux oubliettes. D'autres sites proposent des démos conçues par des groupes de pirates ou des programmeurs isolés, des petits jeux ou des démonstrations des capacités de la machine (Game Boy ou PlayStation - naturellement, pour les voir, il faut posséder



A gauche, la VO. A droite, la version espagnole.



On peut même trouver sur le net un CD regroupant les meilleures intro sur PSone.

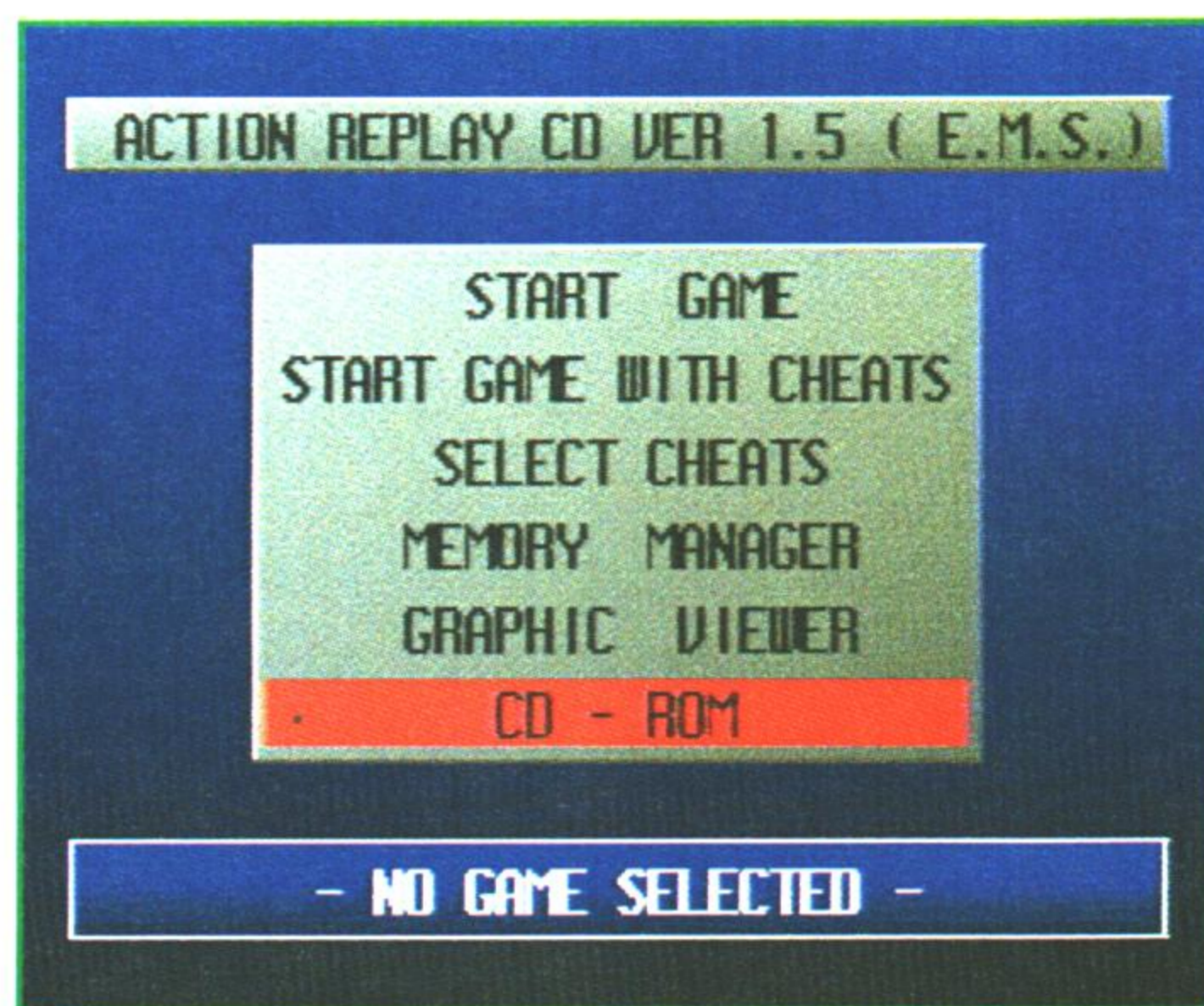
une console « pucée »). Pour la Game Boy, il y a même eu des concours de meilleure démo. On est loin, dans ce type d'action, du piratage. La motivation première des concepteurs est de prouver leur génie au monde entier.

Les add-on diaboliques

Avant de commencer, nous tenons à préciser que sociétés citées ne sont aucunement impliquées dans quelque sorte de piratage que ce soit, et que leurs produits ont été détournés de leur utilisation première par les pirates pour faire passer les jeux copiés.

Les accessoires, se branchant sur une console et permettant de tricher pour obtenir, par exemple, des vies infinies, ont rapidement été détournés de leur utilisation première pour jouer un rôle important dans le piratage.

Ce phénomène a vraiment commencé avec la PlayStation. A l'époque, ces consoles possédaient un port de communication I/O qui permettait de brancher un accessoire de triche (Sony ne l'a jamais utilisé dans des produits grand public). Pour comprendre ce qui s'est passé, nous devons entrer dans des détails parfois techniques. D'abord, il faut savoir que la protection installée sur les consoles PlayStation se trouve au niveau du boot. Dès l'insertion d'un CD dans la console, elle l'examine et cherche les informations qui l'identifient comme étant un CD PlayStation original. Ces informations ne peuvent être reproduites avec un graveur de CD, et donc les copies ne peuvent pas être reconnues comme des CD originaux. Une fois que la console a lu le CD, elle garde en mémoire l'information qu'elle a reçue (CD original ou autre). Pour faire passer un CD copié, la méthode était donc simple : remplacer le CD original par une copie, sans que la console s'en aperçoive. La bidouille alors utilisée consistait à ouvrir le capot de la console, insérer un CD original, bloquer manuellement le petit bouton qui signale à la console que le capot est ouvert (la console sait alors qu'un CD est introduit), aller dans le menu du lecteur de CD musicaux de la console (la console vérifie que le CD est un CD original), et enfin faire un swap (échange de CD) avec une copie. La console croyant que le CD original est toujours présent ne vérifie pas une seconde fois cette information. Il n'y avait plus qu'à lancer le jeu, et tout se passait bien. Cette méthode simple, mais très artisanale, obligeait néanmoins le joueur à garder le capot de sa console ouverte.



Voici le genre de "faux Action Replay" vendu à Hong Kong, et qui permet de faire passer les jeux pirates.

C'est ensuite que les premières versions piratées de l'Action Replay, fabriquées principalement à Hong Kong, sont apparues. Elles étaient vendues avec un petit ressort et un poids, à placer sur le bouton du capot de la console, conçus de telle façon que l'on pouvait fermer le capot une fois que l'échange était fait. Cet accessoire a aussi servi aux pirates à contrer les attaques de Sony et des éditeurs contre les puces. En effet, certains jeux, au démarrage, arrivaient à détecter la présence d'une puce. Cette information était stockée dans la mémoire de la console, et si le jeu détectait une puce, il ne se chargeait pas. L'Action Replay (officiel ou pirate) permet d'écrire une information dans la mémoire de la console. Il suffisait aux pirates de savoir où le jeu stockait l'information sur la présence d'une puce dans la console, de créer un code Action Replay pour écrire à cet endroit que la console n'était pas pucée, et le tour était joué : le jeu détectait une puce, mais un instant plus tard l'Action Replay disait qu'il n'y en avait pas... le jeu oubliait la présence de la puce, et continuait donc à se charger. C'est sûrement pour stopper ces débordements que Sony a choisi, à partir de la série 9000 des PlayStation, de supprimer la présence du port I/O. S'en est suivie l'apparition de l'Action Replay sur CD, qui ne permet pas de faire passer les jeux copiés, mais qui permet toujours d'entrer des codes qui contrent la détection des puces. Cela oblige à faire installer une puce, et à perdre toute garantie sur la console. Quoi qu'il en soit, les mots « piratage » et « Action Replay » étaient désormais liés, pour le meilleur et pour le pire.

Il ne faut donc pas s'étonner si, il y a quelques semaines, les pirates ont choisi de détourner l'Action Replay PS2 pour lancer le piratage sur la nouvelle console de Sony. Le système de protection de la PS2 est similaire à celui de la PlayStation. Lorsqu'un CD est inséré dans la console, elle s'assure que c'est un CD original en vérifiant la présence de passages incopiables sur le CD. Si c'est le cas, elle garde cette information en mémoire, et recherche le nom d'un fichier particulier, le fichier System, qui permet aux jeux de se lancer. Les pirates qui ont essayé de reproduire le « swap trick » sur PlayStation en démontant complètement leur console se sont heurtés d'abord à un échec. En effet, lorsqu'on fait le « swap trick », la PS2 arrête de lire le CD. Lorsqu'on introduit la copie, elle reprend la lecture au début. Elle vérifie que le fichier System est bien celui qu'elle avait détecté à l'introduction du CD original. Et comme ce n'est pas le cas (chaque jeu possède un nom de fichier System

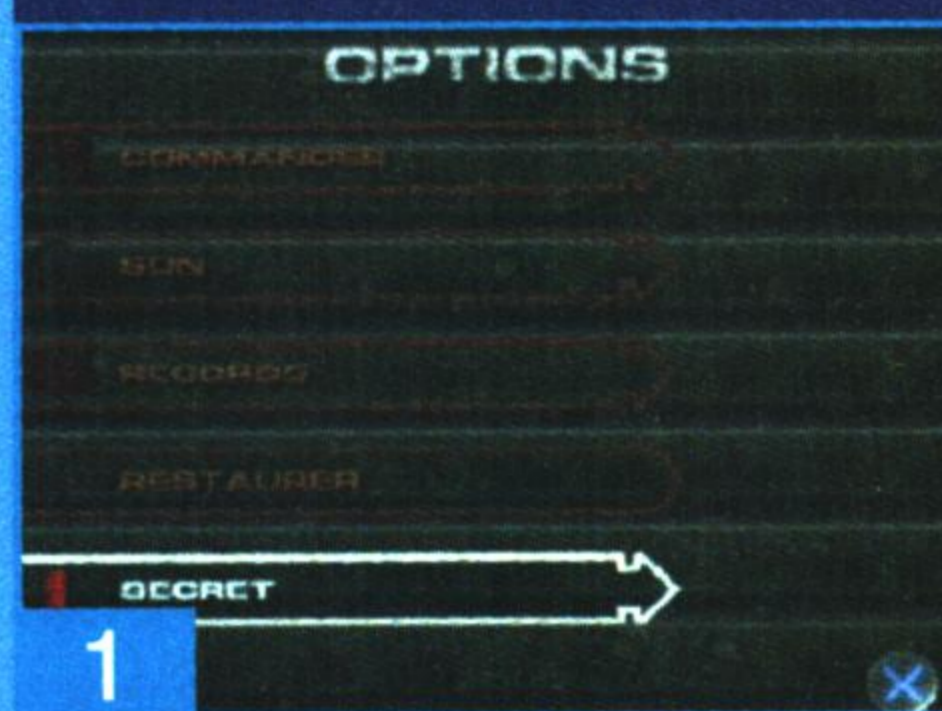
unique), elle arrête de charger le jeu. La première astuce était alors simple : il fallait changer le nom du fichier System des jeux copiés, pour les remplacer par le nom d'un fichier System d'un jeu original. Ça fonctionnait, avec un petit problème : il fallait échanger les CD en pleine rotation, ce qui risquait de les rayer ; et il fallait démonter complètement la console, ce qui risquait de l'endommager. On a alors vu l'apparition quasi simultanée d'une puce et de l'Action Replay PS2. La puce, une fois installée, permet de faire un échange de CD sans ouvrir la console : le tiroir s'ouvre tout seul, et se referme tout seul. La console ne le sait pas, et ne peut donc pas être informée que le CD a été changé. L'Action Replay, qui à la base n'a rien à voir avec les pirates, a été détourné de la manière suivante : lorsque l'Action Replay est chargé, il met le lecteur de CD au repos (le CD ne tourne plus), et il attend l'insertion d'un jeu original dans la console pour le charger. Il suffit alors de faire l'échange de CD lorsque ces derniers ne tournent plus, et le tour est joué... Mais ce n'est pas fini ! Preuve que Datel (le fabricant de l'Action Replay) n'a jamais eu dans l'idée de servir les pirates : il a sorti une nouvelle version de son Action Replay : maintenant, lorsque l'Action Replay attend l'échange de CD, ce dernier tourne tout le temps. On ne peut donc plus faire un échange de CD sans risquer de les rayer. Les pirates vont devoir trouver de nouvelles astuces...

En conclusion

L'avenir ?

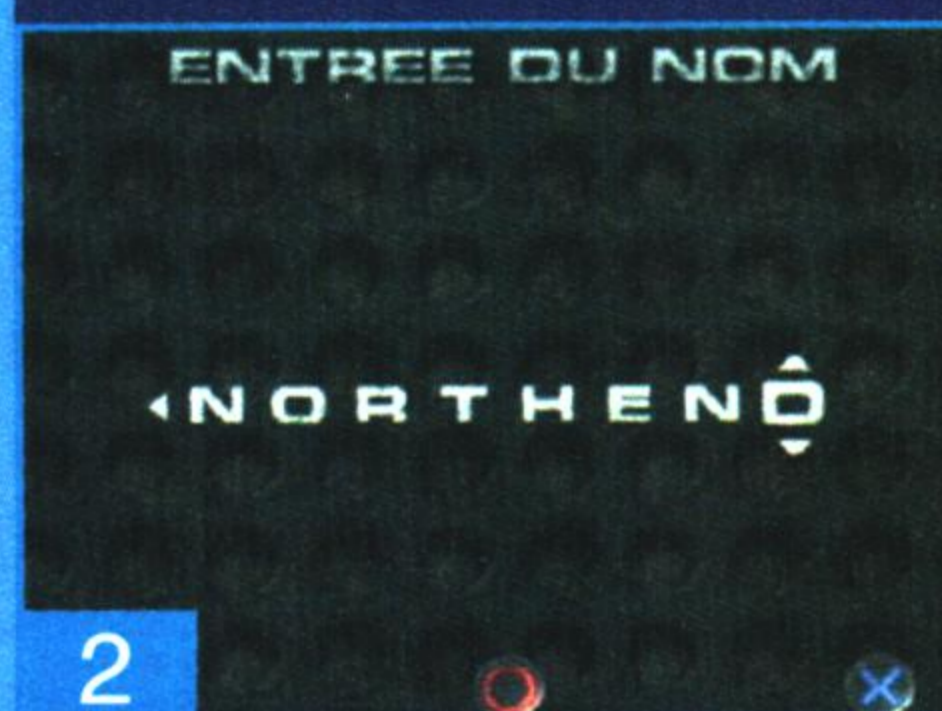
Jusqu'à aujourd'hui, le piratage a réussi à déjouer pratiquement toutes les protections que les programmeurs ou les constructeurs de consoles ont placées sur leur chemin. Seule la PS2 et ses jeux sur DVD semblent échapper en partie au piratage, mais qu'en sera-t-il pour les prochaines consoles? Voyons d'abord le cas de la GBA. Nous l'avons dit plus haut, le plus gros fabricant de copieurs pour consoles utilisant des cartouches a fermé ses portes. Il en existe d'autres, mais la victoire remportée par Nintendo prouve que les copieurs basés en Asie ne sont plus intouchables. Cette console sera probablement piratée, mais à très petite échelle, ce qui ne devrait pas inquiéter outre mesure Nintendo. Ensuite, la Game Cube. Elle utilisera un média très particulier, le mini-DVD. Si les mini-DVD vierges compatibles avec la Game Cube n'apparaissent pas sur le marché, ou si les graveurs de DVD de demain ne supportent pas ce format, cette console s'annonce comme étant complètement incopiable. Enfin, viendra la Xbox de Microsoft. Elle utilisera les mêmes supports que les PC : CD et DVD. On rejoint alors le cas de la PS2 : les jeux sur CD seront sûrement copiables, alors que les jeux sur DVD demanderont, entre autres, l'achat d'un graveur de DVD. Encore que... avec un disque dur dans la Xbox, les pirates auront de nouvelles possibilités. Copier un DVD sur plusieurs CD, et installer le tout sur le disque dur ? Le disque dur est une arme à double tranchant... L'avenir n'est donc pas rose pour les pirates, mais il suffit de peu de choses (comme l'apparition des vrais graveurs DVD) pour qu'ils reprennent du poil de la bête.

WILD WILD RACING



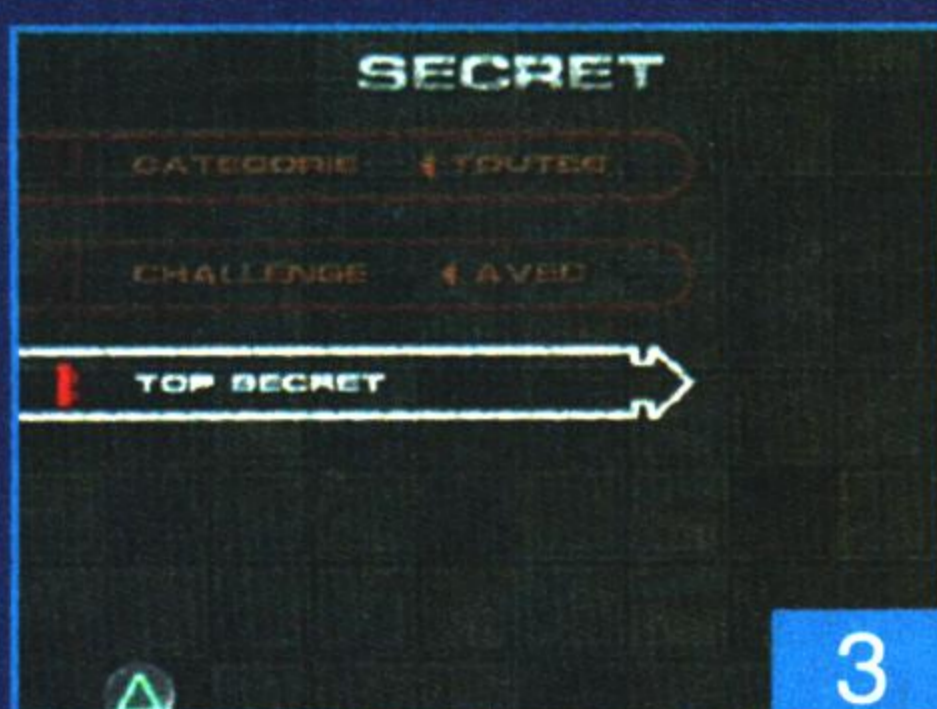
Challenge et catégorie

Pour débloquer une nouvelle option secrète qui vous permettra de jouer dans n'importe quel challenge ou catégorie, allez dans les Options et maintenez Carré puis faites Haut, Rond, Bas, Rond, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Rond.



Top Secret

Pour débloquer l'option Top Secret (toutes les voitures, les véhicules secrets et tous les bonus), débloquent d'abord l'option secrète (cf ci-dessus), puis inscrivez NORTHEND à la place du nom de joueur. Si la manipulation a correctement fonctionné, vous entendrez « Wild Wild Racing ».



L'option Top Secret sera débloquée dans l'option Secret.



Le Van Wild Wild Racing est maintenant disponible.



Avec la soucoupe volante, vous allez griller tous vos adversaires.

Ce mois-ci, je vous ai trouvé toute une série de petits tips sympas qui devraient vous aider à finir nombre de jeux, ou à les redécouvrir. Je n'ai malheureusement rien à vous offrir pour la Nintendo 64. Mais ne vous inquiétez pas, dès que je trouve quelque chose, je vous fais signe. En attendant, je retourne jouer à ZOE...



X-MEN MUTANT ACADEMY



Pour débloquer tous les personnages, voir des art work et des extraits de X Men, le film, dans le mode Cerebro, faites, au menu principal :

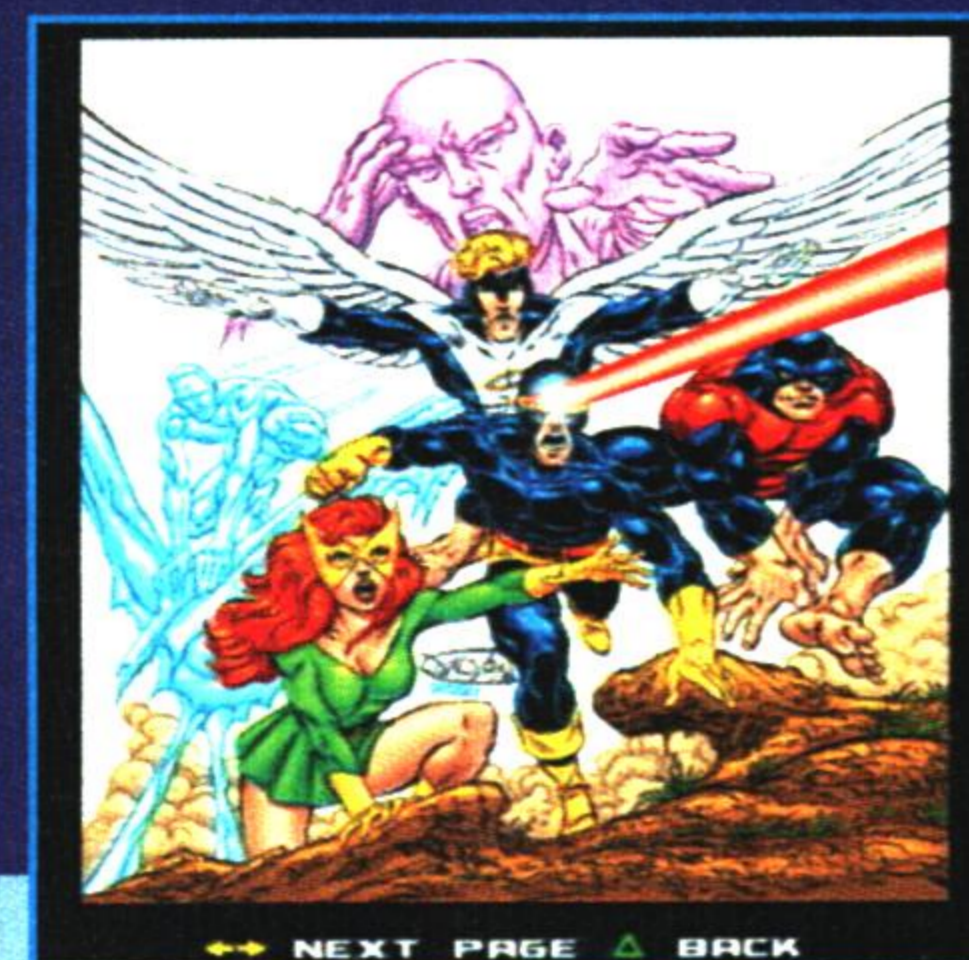
Select, Haut, L2, R1, L1, R2. Un petit bruit validera la manipulation.



Toad, Mystique, Sabretooth et Magneto sont maintenant disponibles.



C'est ici qu'il faut agiter vos doigts fluts.



LES FOUS DU VOLANT



Quelques codes pour s'éclater avec ce jeu délirant. Il faut les entrer dans l'option Cheat (1) que vous trouvez en mode aventure sur le panneau du début.

WACKYGIVEAWAY : débloque tous les circuits et secrets.

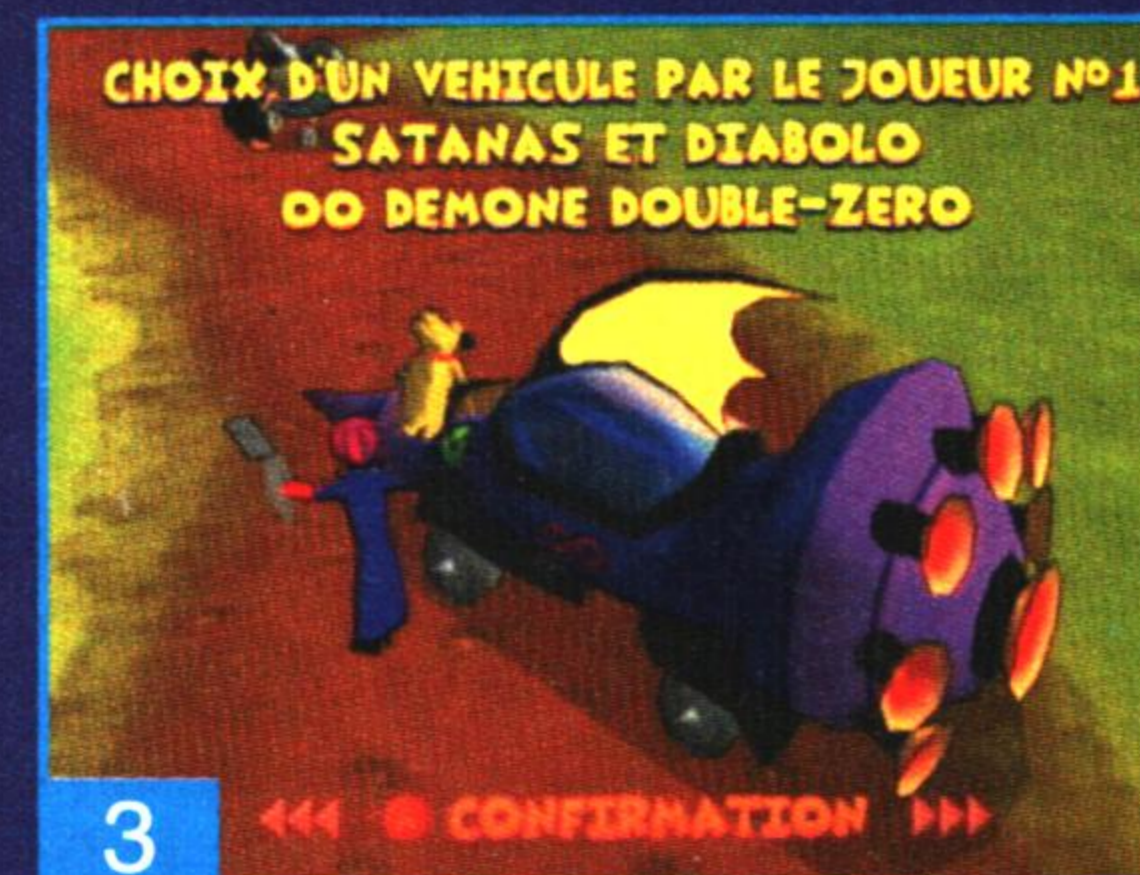
WACKYSPOILERS : débloque tous les véhicules.

BARGAINBASEMENT : tous les supers gadgets.

CRACKEDNAILS : Mode incollable.



Vous n'avez plus qu'à les activer dans le mode "liste de codes secrets"



Satanas et Diabolo sont disponibles.

SPYRO 3



Voici tout plein de codes pour avoir 99 vies, mettre le jeu en easy ou hard et pour changer la couleur de votre petit dragon. Tous ces codes s'entrent en

cours de partie. Mettez le jeu en pause, et réalisez les manips suivantes (notez que pour annuler une manipulation, il suffit de la refaire une seconde fois).



99 vies
R2, L2, R2, L2, Haut, Haut, Haut, Haut, rond.
Mode facile
Rond, carré, Droite, Gauche, Droite, Carré, Rond, Croix.
Mode difficile
Rond, Carré, Droite, Gauche, Droite, Carré, Rond, Carré.



Spyro bleu
Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Croix.



Spyro rouge
Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Rond.



Grosse tête
Haut, R1, Haut, R1, Haut, R1, Rond, Rond, Rond, Rond.



Spyro tout maigrichon
Gauche, Droite, Gauche, Droite, L1, R1, L1, R1, Carré, Rond.



Spyro vert
Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Triangle.



Spyro jaune
Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Haut.



Spyro noir
Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Bas.



Spyro rose
Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Carré.

Spyro violet
Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Carré, R1, R2, L1, L2, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite.

STAR WARS DEMOLITION



Cheats

Allez dans le menu Options, puis dans Préférences, et appuyez sur les boutons L + R en même temps. Vous verrez alors des lignes de commandes apparaître (1). Pour débloquer ces cheats, entrez les codes suivants, et appuyez sur A pour valider.

Tous les personnages :

WATTO_SHOP

Invincibilité :

RAISE_THEM

Tir rapide :

FIRERATEUP

Pas d'ennemis en mode battle :

NO_BADDIES

Gravité faible :

LO_GRAV_ON

Gravité élevée :

BFM_FEELIT

Même véhicule en mode multijoueur :

MULTI_CARS

Mode rapide :

THROTTLEUP

Mode ralenti :

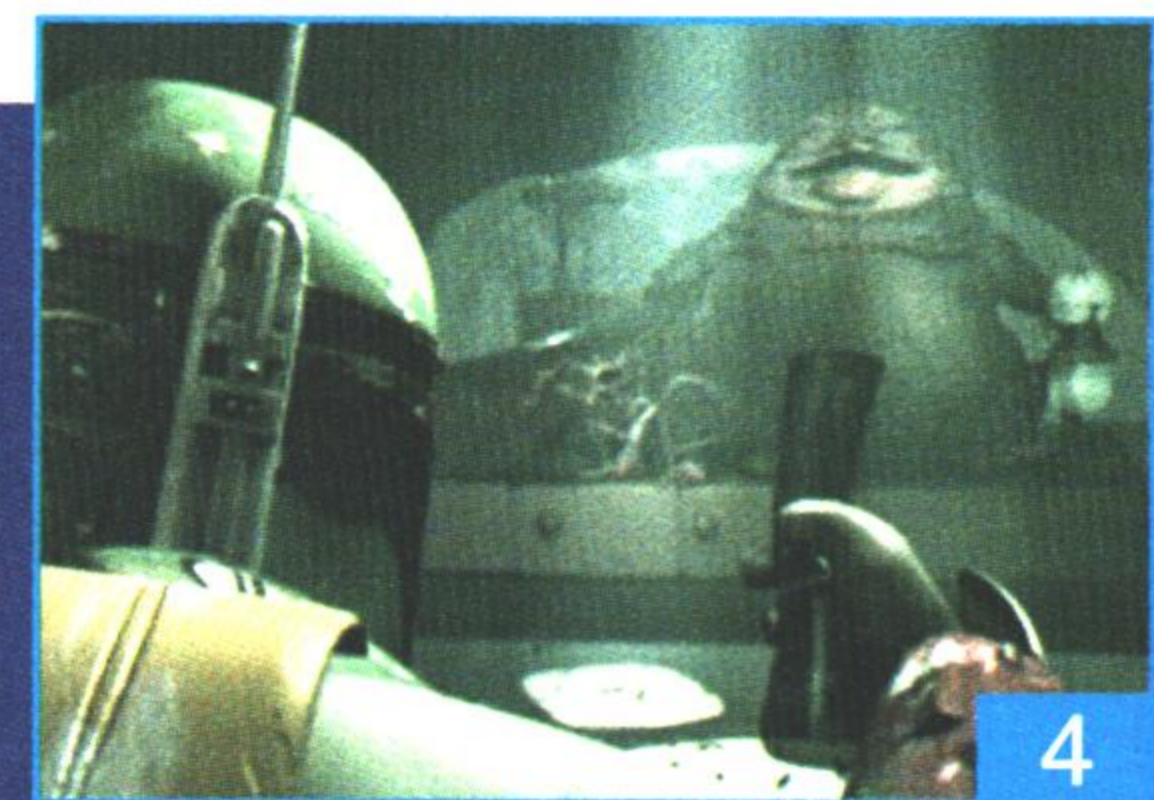
SLOW_MO_ON

Vidéo de la victoire :

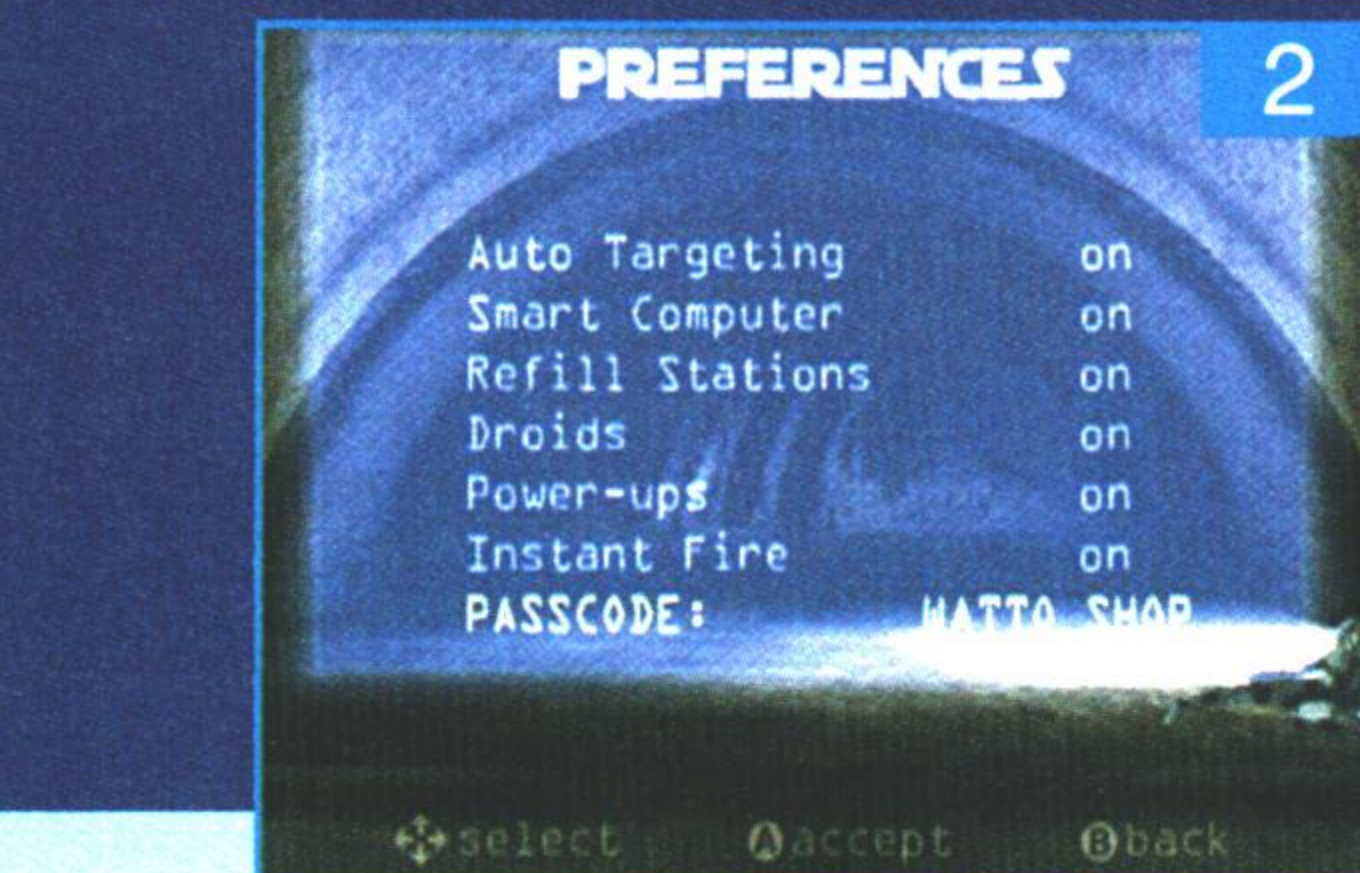
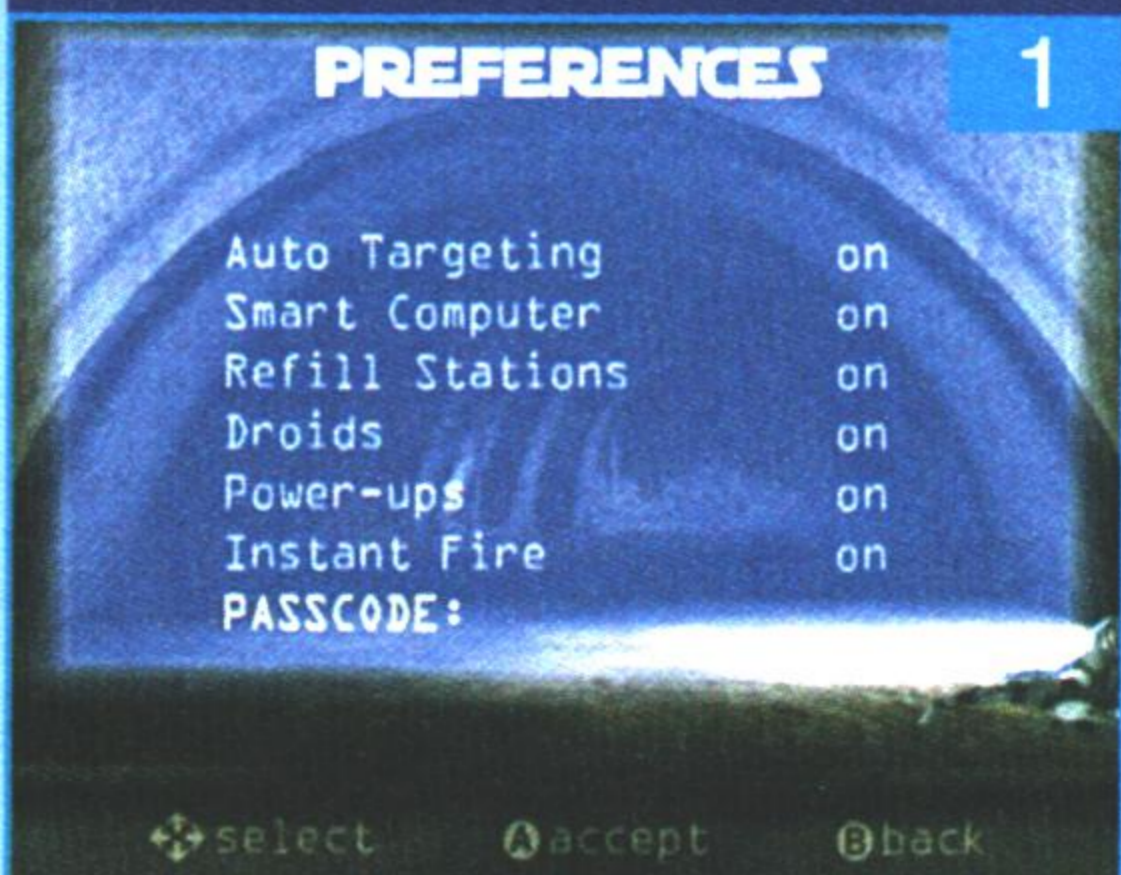
MOVIE_SHOW

Vidéo de la défaite :

SAD_MOVIES



Toutes les fins les unes à la suite des autres.



N'oubliez pas de respecter les espaces.



Jouer avec Darth Maul dès le début est assez fun.

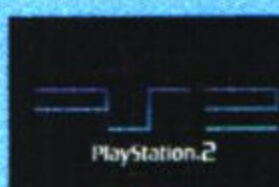
GUILTY GEAR



Nouveaux costumes

A l'écran de sélection des personnages, appuyez sur X + Y pour avoir de nouveaux costumes.

ONIMUSHA



Vidéo d'Onimusha 2

Pour voir la vidéo d'Onimusha 2, finissez le jeu et allez dans la nouvelle option Special Report.

Costume de Panda

Après avoir terminé le jeu, une option Shinnosuke Normal/Special sera disponible. Choisissez l'option Spéciale et vous aurez alors un joli costume de panda.

MEDAL OF HONOR RESISTANCE



Les mots de passe suivants ne fonctionnent que dans les niveaux déjà terminés. Ils ne vous seront donc d'aucune utilité si vous êtes bloqué dans le jeu.

Mode Podoski

Ce mode n'est pas sans rappeler le mode " pistolet d'or " de Golden Eye, puisque dans celui-ci, vous tuez vos adversaires en une seule balle (bien entendu, c'est valable pour vous aussi). Pour entrer ce code, tapez le mot de passe : LATIREUSE. Si le mot de passe a fonctionné, vous verrez un clignotement vert. Vous n'avez plus qu'à aller dans le menu Code secret pour l'activer.

Mode invincible

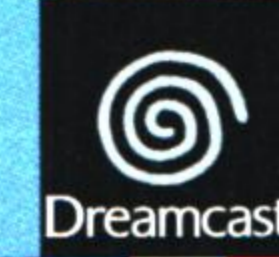
Avec ce code, vous devriez pouvoir terminer les niveaux en un clin d'œil. Pour l'activer, tapez le mot de passe PUISSANCE. Si le mot de passe a fonctionné, vous verrez un clignotement vert. Allez dans le menu Code secret pour l'activer.

Nouvelle cadence de tir

Ce code vous permettra de tirer quatre fois plus rapidement. Pour l'activer, tapez le mot de passe BALLESVITE. Si le mot de passe a fonctionné, vous verrez un clignotement vert. Vous n'avez plus qu'à aller dans le menu Code secret pour l'activer.

108

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP



Difficile de terminer le mode carrière? Avec ce tips, vous n'aurez plus aucun problème et surtout, vous pourrez le finir avec tous les persos en un minimum de temps.

Une fois votre combattant créé, entrez Best comme prénom et Buy comme nom. Vous aurez alors 999 skill point.

Vous n'avez plus qu'à booster votre personnage et aller mettre

une raclée aux autres combattants.



NBA 2K1



Voici une série de codes très sympas qui vous permettront de changer le look de vos basketteurs, d'avoir une nouvelle vue, des nouveaux commentaires et plein d'autres petits trucs. Les codes sont à entrer dans l'option Codes

Nouveau look

Entrez **radical**. Si le code a fonctionné, « Enabled cool looks! » s'affichera.

Habits 70's

Entrez **the70slive**, si le code a fonctionné, « Enabled hip clothes! » s'affichera.

Commentaires différents

Entrez **whatamisaying**, si le code a fonctionné « When commentators go bad » s'affichera.

Joueurs virusés

Entrez **tvirus** si le code a fonctionné « Your players have been infected » s'affichera.

Joueurs monstres

Entrez **alienbrain** si le code a fonctionné « Enabled monster players ! » s'affichera.

Vue de la balle

Entrez **betheball** si le code a fonctionné « Be the ball » s'affichera.

Grosses têtes

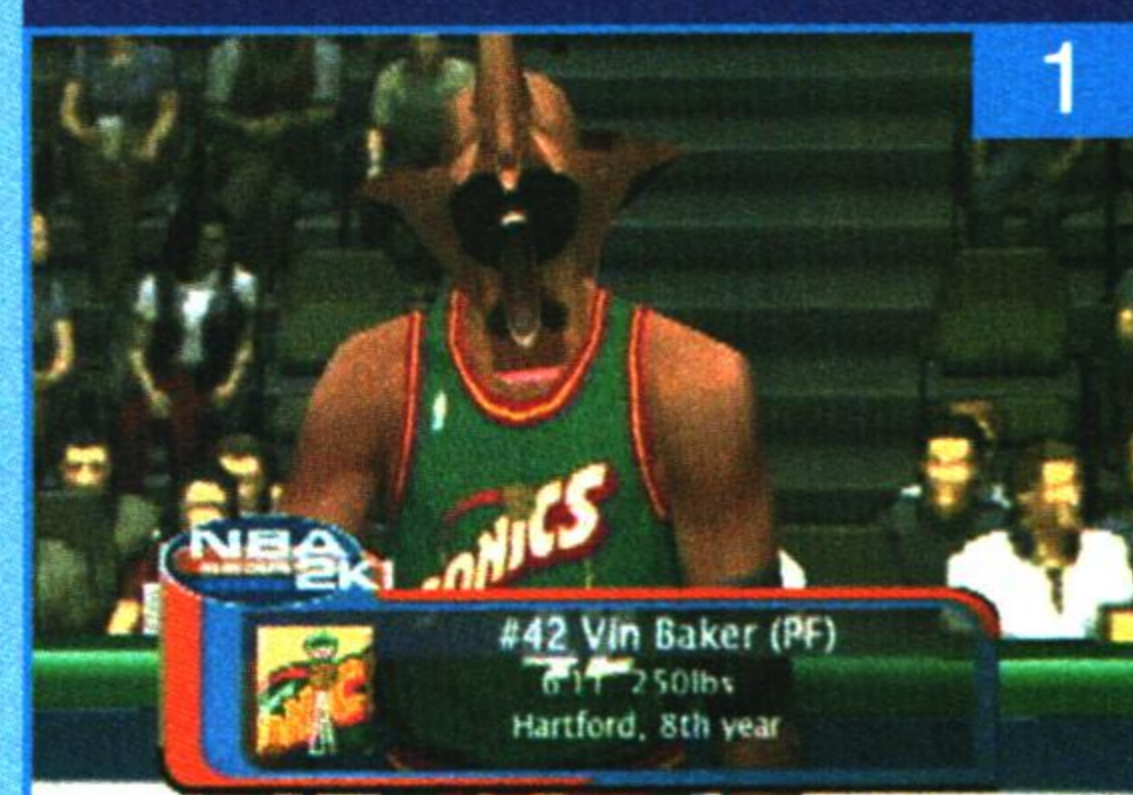
Entrez **heliumbrain** si le code a fonctionné « Enabled giant heads! » s'affichera.

Joueurs contents

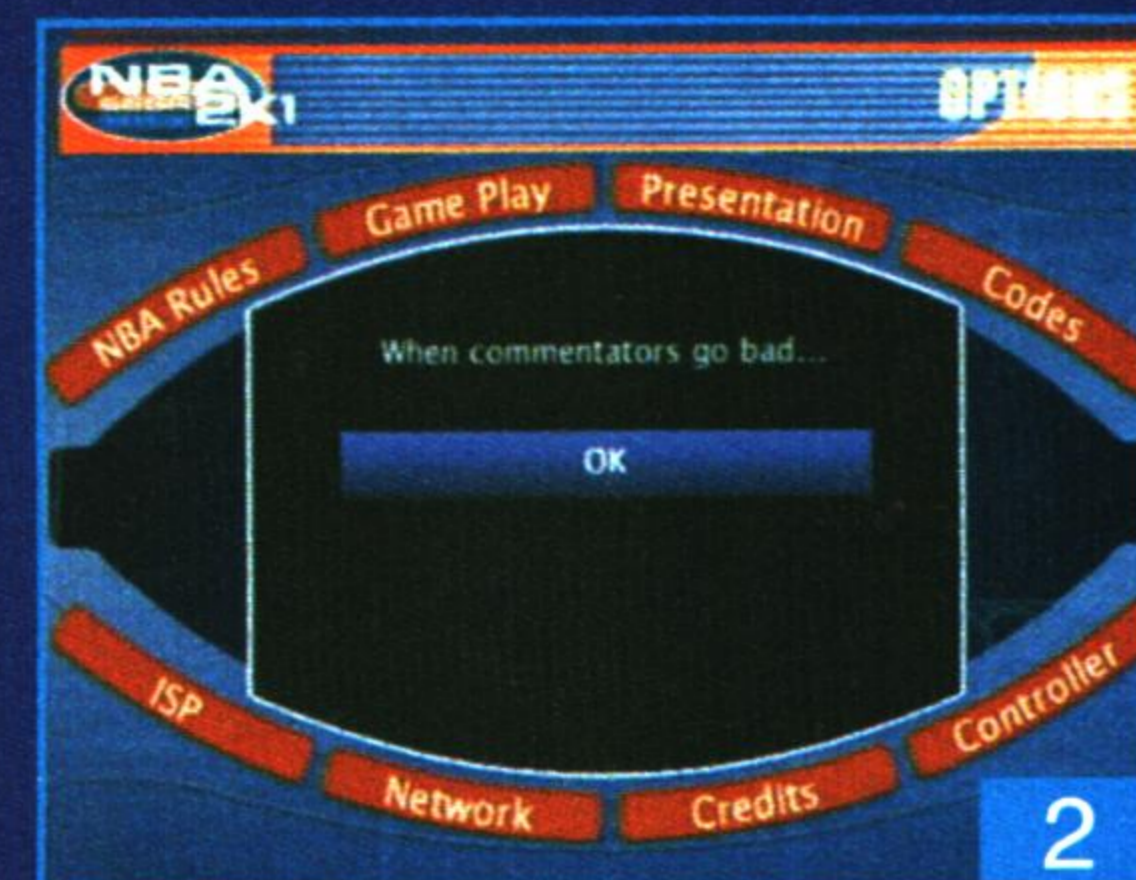
Entrez **sohappy** si le code a fonctionné « We're very happy ! » s'affichera.

Débloquer de nouvelles équipes

Entrez **vc** si le code a fonctionné « Superstars feature unlocked » s'affichera. Vous pourrez alors jouer avec Sega Sports, Mocap, et Sega Net Team.



T'as une belle gueule tu sais !



La manip est réussie.



La vue de la balle est injouable.



Sega Sport vs Sega Net.



La grosse tête est plutôt courante chez les joueurs de la NBA.

SPAWN



Transformation des persos

En plus de votre armada et des armes récoltées, certains monstres ont le pouvoir de se transformer et de déclencher des super attaques. Par exemple, le clown se transforme en monstre, et Trémor en monstre de feu. Pour découvrir les nouveaux aspects de ces persos, appuyez (pendant la partie) sur R+B+Y.

Débloquer des attaques

Vous pourrez également débloquer de nouvelles attaques pour les persos qui ne se transforment pas. Mais attention ! La plupart de ces transformations et attaques coûtent de la vie, il est donc conseillé d'avoir sa jauge à fond.



Il est pas beau comme ça le clown?

ARMORED CORE 2



Etre temporairement invincible

Voici une petite bidouille pour être temporairement invincible : au cours d'un combat, appuyez sur L2 + R2 + R3 (analogique droit). Vous verrez apparaître « system error » (1) votre énergie sera alors illimitée. Au bout de quelque temps (une minute à peu près) « OB Down » (2) apparaîtra pendant une nouvelle minute, vous n'aurez alors plus d'énergie. La barre se rechargera d'elle-même dès que « OB Down » disparaîtra. Débrouillez-vous donc pour tuer votre ennemi avant de devenir vulnérable.



ROUND 1	WOLF
ROUND 2	DRAGON
ROUND 3	BEAR
ROUND 4	TIGER
ROUND 5	WOLF

3

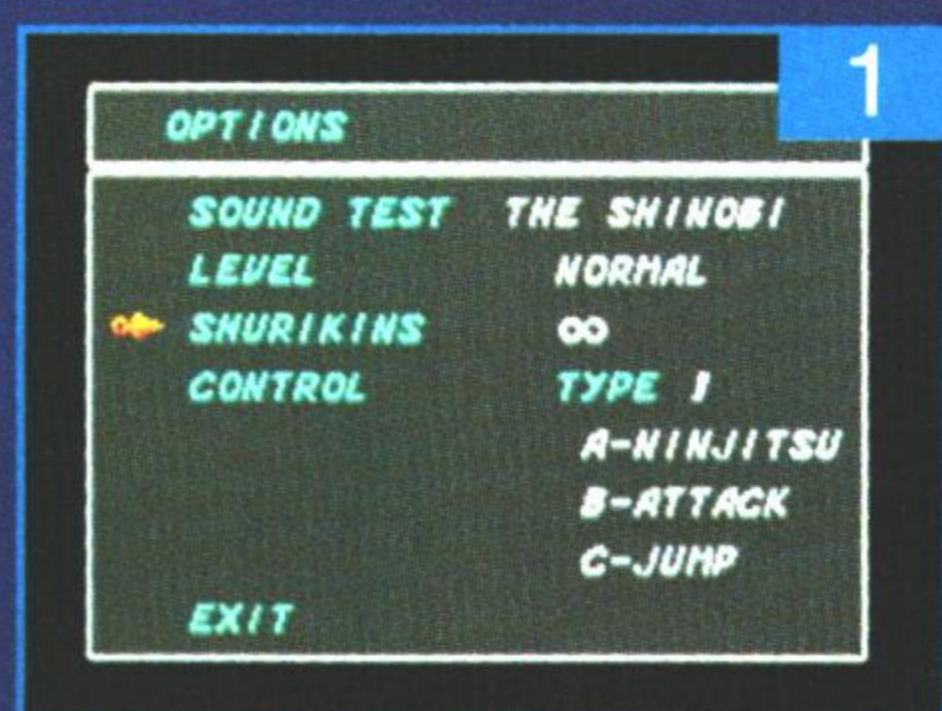
Choisissez votre transformation.

SEGA SMASH PACK VOLUME 1

La sortie d'une compilation telle que celle-ci est l'occasion de ressortir du placard les bons vieux tips toujours utiles et que l'on ne pensait plus avoir à refaire. Ah nostalgie !

The Revenge of Shinobi

Pour avoir les shurikens infinis, allez dans le menu des Options, puis mettez le nombre de shurikens à 00 et attendez. Au bout de quelques secondes, un petit bruit se fera entendre et le signe infini remplacera le double zéro.



Le signe infini apparaît.

Direct au dernier boss; un tips spécial feignant.

Golden Axe, choisir son niveau

Pour choisir votre niveau, sélectionnez le mode arcade, puis à l'écran de choix du personnage, maintenez Diagonale Bas Gauche + A puis appuyez sur Start. Un numéro en haut à gauche de l'écran apparaîtra indiquant le numéro du niveau. Vous n'avez plus qu'à choisir votre niveau en pressant sur Haut ou Bas.



Altered Beast, choisir sa transformation

Pour choisir votre transformation, appuyez sur X + A + B + Diagonale Bas gauche pendant quelques secondes à l'écran « press start » puis appuyez sur Start. Vous pouvez maintenant changer l'ordre des transformations ou choisir plusieurs fois la même (avec le dragon c'est pépère.)

109

PHANTASY STAR ONLINE

Nouveaux costumes

Pour avoir deux nouveaux costumes par personnage, au moment où vous le créez, entrez les codes énumérés ci-joint. Si le code est correctement saisi, vous entendrez un petit bruit, et le code disparaîtra pour que vous inscriviez votre nom. Vous n'avez plus qu'à aller dans l'option Costume pour découvrir vos nouvelles tenues.

- FomarI : DNEAOHUHEK
- Fonewm : ASUEBHEBUI.
- FonewearI : XSYGSSHEOH
- Humar : KSKAUDONSU
- HunewearI : MOUEOSRHUN
- Hucast : RUUHANGBRT
- Ramar : SOUDEGMKSG
- Racat : MEIAUGHSYN
- Racaseal : NUDNAFJOOH



Fonds d'écran PC

Pour avoir des fonds d'écran sympas pour votre PC, placez le jeu dans votre ordinateur. Vous découvrirez de nombreux art works réalisés par la Sonic Team. Ce tips ne marche que sur PC et pas sur Mac.



Les codes doivent être écrits en majuscules.



**Le 14 avril 2001
en kiosque**

L'aventure continue...

Les nouvelles consoles encore repoussées !

Le 1^{er} avril va être une dure journée... Neko-Play a démonté la Dreamcast pour mettre une Saturn à l'intérieur. Neko-64 a affiché les dessins envoyés par les lecteurs pour le concours Zelda sur tous les murs de la rédac. Quand à Neko-Dream, elle a fait croire à Luk qu'on avait reçu Virtua Fighter 4 sur DC. Le pauvre, il est encore en train de le chercher !



Neko-Dream : Depuis l'annonce de tous les futurs jeux Dreamcast, les deux autres petites Neko cherchent un moyen de me piéger avec un joli poisson d'avril. Elles n'ont que ça à faire, les pauvres... Neko-Play s'entraîne à réaliser des scores sur la démo de MGS 2, faute de bons jeux, et plus la sortie de la Game Boy Advance approche et moins la Neko-64 arrive à dormir.



Neko-Play : Depuis que Sega est devenu vassal de Sony, la petite Neko-Dream ne sait plus ce qu'elle raconte ! Bien sûr que je m'entraîne à la démo de MGS2 pour essayer de battre Cheub. Mais si MGS2 c'est pas un bon jeu, alors c'est quoi ? Sans parler de Virtua Fighter 4 sur PS2. Ça te fout pas trop les boules qu'il ne voie jamais le jour sur Dreamcast ? La PS2, c'est plus fort que toi !



Neko-64 : Sega est loin d'être devenu le vassal de Sony, puisqu'il va aussi développer pour nous ! La GBA, qui n'est pas encore sortie, va recevoir l'appui de Sega. Et vu les capacités de la console, on peut espérer voir ressurgir tous les hits Master System ou Megadrive, ce qui fait un bon paquet de titres !



Neko-Dream : Neko-Play, il ne faut pas trop rêver... VF4 est à l'étude pour la Dreamcast. Je vois mal Sega ne pas le sortir sur sa propre console. De plus, la Dream en a encore sous le capot, avec plusieurs dizaines de jeux bien plus impressionnants que sur PS2. Sega va devenir l'éditeur de jeux n°1 !



Neko-Play : Mouais, Sega fait contre mauvaise fortune bon cœur... Enfin, d'ici à ce que la Game Cube arrive, Sega ressortira peut-être une nouvelle console... Arrêtez, n'en jetez plus, je vais mourir de rire. Nekomon 64 et Neko-Dreamorte, vous

faites la paire. Bon Sega est game over, et je sens bien Nintendo comme suivant sur la liste... ou peut-être qu'ils vont se spécialiser dans les portables uniquement ?



Neko-64 : Ma petite, il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué. D'accord, Sega va enfin faire de jolis jeux sur ta console, mais je pense qu'avec ses problèmes d'anti-aliasing et de scintillements, la PS2 ne fera pas le poids face à la Game Cube ou la X-Box. Mais bon, profite bien de cette année sans concurrence, car la suite risque d'être plus dure !



Neko-Dream : C'est vrai que les jeux PS2, même s'ils s'améliorent avec le temps, risquent d'en prendre plein la tête avec l'arrivée des nouvelles consoles. Ne l'oublions pas, hormis quatre bons jeux et trois gros titres attendus, il faudrait que monsieur Sony se réveille un peu. La PS2 restera toujours une console mal conçue techniquement et surtout trop décevante pour plein de développeurs, d'où les mauvais jeux...



Neko-Play : Bonjour la mauvaise foi, ce n'est pas ma faute si vous n'avez plus de consoles pour jouer, et que tous les développeurs concentrent leurs efforts sur la PS2. Redites-moi encore, les filles, ce que vous allez faire cet été et à Noël, mis à part baver sur ma PS2 ?



Neko-64 : Hahaha... tous les éditeurs sur la PS2 ? C'est pour ça que les gars de chez Oddworld sont partis voir la X-Box ? C'est Sony qui leur a dit que leur jeu était trop moche pour sa console ? Sony a fait une bourde en sortant une console avec aussi peu de mémoire vidéo, et il en payera le prix. C'est comme le PSG qui mène 3-0 et qui perd 4-3.



Neko-Dream : Je pense qu'il y a beaucoup trop de développeurs sur PS2 qui ne pensent qu'à exploiter des licences bien juteuses sans se soucier de la qualité de leurs produits, hormis quelques exceptions qui confirment la règle... Regardez par exemple le dernier Fear Effect 2, un jeu bourré d'allusions pour le moins perverses. Et le jeu dans tout ça ? Sur PS2, les mots intérêt et gameplay ne veulent tout simplement plus rien dire !



Neko-Play : Bien sûr, quand on ne sait pas quoi dire, on parle du hardware. Comme si vous y compreniez quelque chose ! Quand on voit MGS2 ou ZOE, on pige vite que la PS2 n'a pas de problème de puissance. Quand à la PS2, son avenir est déjà assuré avec plus de six millions de consoles installées dans le monde. A Noël, on fêtera le million de PS2 vendues en France, et combien de Game Cube ? Comme Nintendo arrive toujours après la bataille, je ne me fais pas de souci.



Neko-64 : Après la bataille peut-être, mais c'est une longue guerre qui se déroule. Et, franchement, je doute que Sony tienne le coup. D'abord, sa console concurrence directement ses lecteurs DVD, et les conséquences ne peuvent pas être bénéfiques. Ensuite, que penser d'un constructeur qui, d'une main, propose une console, et de l'autre des graveurs de CD. La console et son copieur fabriqué par le même constructeur, c'est du jamais-vu ! Ils ont un problème de cohérence dans leur politique commerciale, et ça leur jouera un mauvais tour.

La PS2 aura un an devant elle, et elle se cassera la gueule après.

Courrier

Je n'ai pas reçu beaucoup de dessins ce mois-ci, mais beaucoup de courrier ! C'est toujours une agréable surprise de découvrir ce qui se cache à l'intérieur de vos enveloppes, et tous les matins je trépigne en attendant le facteur. Alors, continuez à m'écrire en masse. Vous répondre est un plaisir renouvelé tous les mois. J'attends avec impatience vos prochaines lettres !

**Neko-Chan, 100% Consoles —
49, rue d'Alleray. 75015 Paris.**

Laura

Comme d'habitude, honneur aux filles, avec Laura, une lectrice qui nous a envoyé un superbe dessin inspiré par Zelda, et sur lequel je figure ! Donc on le publie, ainsi que la très charmante lettre qui l'accompagne. En plus, c'est une fan de Zelda et des jeux de snow-board !

Q/ Quand sortira la Game Cube ? Et quel sera son prix ? Comment s'appellera le jeu Zelda qui est prévu pour cette console ?

R/ Il n'y a pas de date précise pour la sortie en France, mon estimation est aux environs de l'été 2002, mais on n'est sûr de rien. Pour son prix, c'est encore plus difficile d'avoir une idée... Mais Nintendo a l'habitude de proposer ses consoles à des prix très raisonnables, donc, là encore un peu au pif, je dirai entre 1 500 et 2 000 francs. Pour le titre de Zelda, cela sera sans doute... Zelda ! (C'est une blague, je n'en sais rien.)

Q/ Pourquoi les jeux Zelda s'appellent-ils Zelda ? Franchement, elle ne fait pas grand-chose dans l'histoire, c'est Link qui se tape tout le boulot, non ?

R/ C'est bien vu, c'est vrai que c'est ce pauvre Link qui, à chaque fois, est le héros. Le Panda va bientôt partir au Tokyo Game Show, s'il arrive à croiser Miyamoto, il lui posera la question.

Q/ Y-aura-t-il un jeu de snow-board pour la Game Cube, et un nouveau sortira-t-il pour la N64 ?

R/ Il y aura forcément plusieurs jeux de snow sur Game Cube, c'est un genre qui s'est imposé depuis quelques années. Quant à un nouveau sur N64, rien n'est prévu, mais on ne sait jamais, avec l'hiver.

Laura finit par un post-scriptum nous remerciant pour l'aide de jeu sur Zelda - qu'elle a d'ailleurs fini. J'ai transmis à Cheub, qui était tout content que l'aide lui ait été utile.

**Emmanuel
PSG**

Voici une petite lettre d'Emmanuel, un supporter du PSG, un vrai, quand bien même son club préféré n'est pas en super forme...

Q/ Quand sortira la WonderSwan en France ?

R/ Malheureusement, aucune date n'est prévue pour l'instant. On ne sait même pas si elle sortira jamais officiellement.

Q/ Et sinon, comment ça va ?

R/ Très bien, c'est très gentil de me poser la question. Quant au Panda, il n'est pas toujours très sage, et depuis que Cheub est devenu son adjoint, il fait deux heures de sieste tous les jours !

Q/ Pourquoi ne testez-vous pas d'autres jeux Game Boy que Pokémon ? Que pensez-vous d'une rubrique "portables" dans votre excellent magazine ?

R/ Il était impossible de manquer ces jeux, c'est pourquoi nous les avons testés. Mais oui, on réfléchit à une rubrique "portables", elle devrait voir le jour d'ici un ou deux numéros.

Q/ Pourquoi Grandia 2 n'a-t-il pas été traduit en français ? Est-ce qu'une version PSone ou PS2 est prévue ? Si oui, sera-t-elle traduite en français ?
R/ Les jeux Dreamcast ne sont pas souvent traduits en français. La principale raison

invoquée par les éditeurs est le coût des traductions, par rapport au faible nombre de ventes possible sur DC. Bien sûr, s'ils les traduisaient, ils pourraient en vendre plus... mais bon, Grandia 2 n'est pour l'instant pas prévu sur une autre console, mais comme le premier volet était sorti sur PSone, tu peux garder espoir.

Q/ Je tiens encore à vous féliciter pour votre magazine, et surtout pour la Neko-Battle.

R/ Merci ! Mes petites cousines sont très contentes que leurs chamailleries t'aient amusé.

Maxi Fantasy

Maxi est tout triste que les jeux DC ne soient pas traduits en français, et on le comprend ! En plus, il veut devenir testeur de jeux vidéo, mais comment faire ?

Q/ Tout d'abord, je voudrais vous féliciter (toi, Cheub, Panda...) pour votre mag que j'achète tous les mois depuis sa sortie. Maintenant les



questions : pourquoi les jeux Dreamcast ne sont-ils pas traduits en français ?

R/ Voilà une question que beaucoup de lecteurs se posent. J'y réponds juste au-dessus, mais j'ajoute que nous aussi, à la rédac, cela nous énerve.

Q/ Est-ce que tu pourrais mettre des posters dans le mag (de toi par exemple, ou plutôt de FFX) ?

R/ Tu n'es pas le seul à nous demander un poster, donc normalement cet été tu auras une bonne surprise. Pour ce qui est du poster, ce ne sera pas moi qui ferai la vedette, mais on envisage de faire des t-shirts à mon effigie en cadeau pour les lecteurs qui s'abonneront !

Q/ Pourrais-tu m'envoyer une PS2 pour jouer à Rayman ou DoA2 en attendant FFX ?

R/ J'ai essayé de convaincre Cheub de te céder la sienne, mais comme il vient de griller sa PS2 japonaise (en la branchant sur le 220V), je n'ai pas réussi...

Q/ Enfin, une question plus personnelle: pourrais-tu me dire ce qu'il faut faire pour être testeur ?

R/ Tout d'abord, il faut de la chance. Arriver au bon moment, car les places sont chères ! Il faut avoir une bonne connaissance de la culture des jeux vidéo, savoir écrire correctement, avoir dix-huit ans. Mais tous les testeurs ont des parcours très différents, il n'y a pas de règles. Quand tu seras majeur, envoie des tests que tu auras rédigés toi-même aux rédactions, et qui sait... Une bonne école : fais ton fanzine.

Christopher Caron

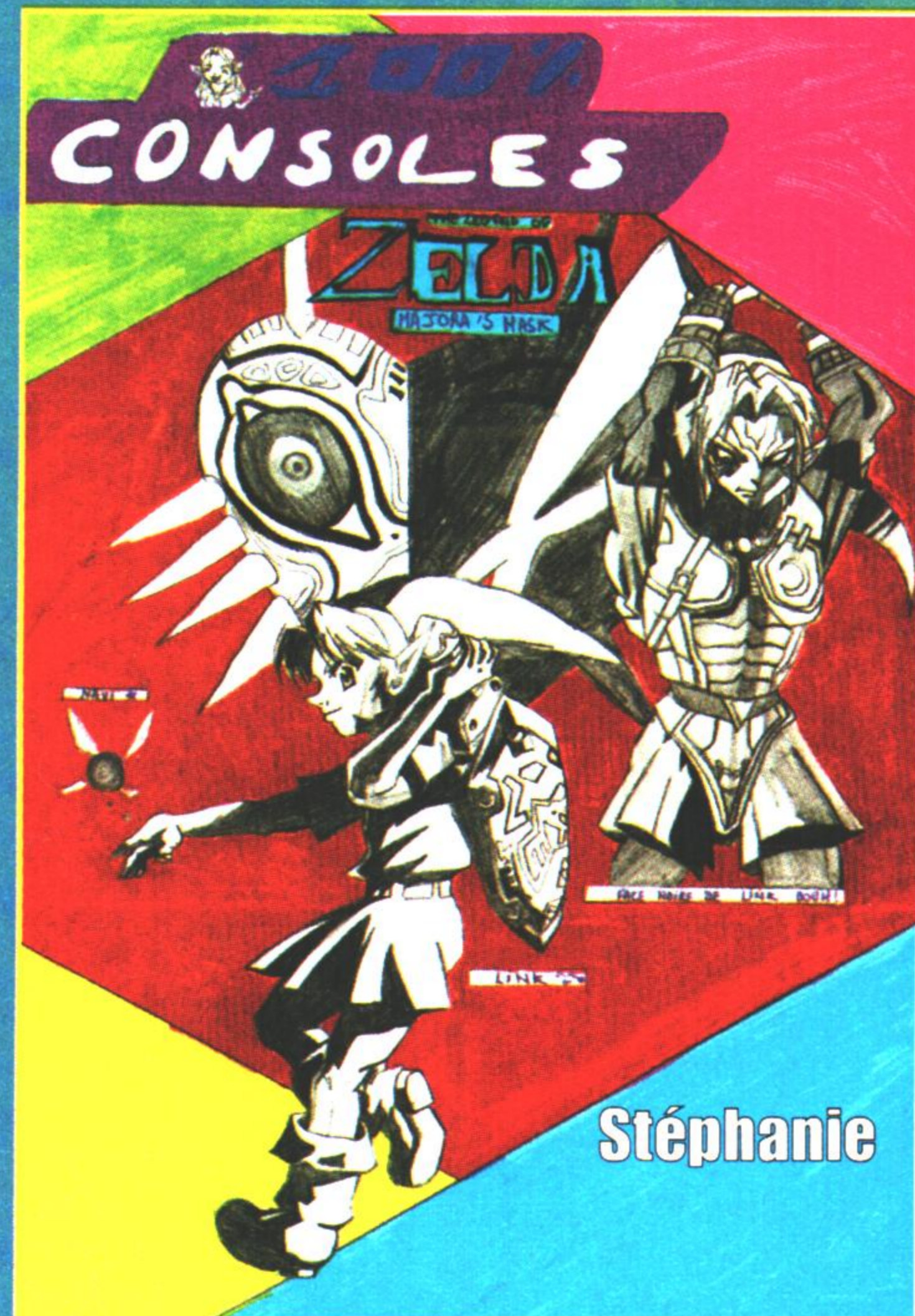
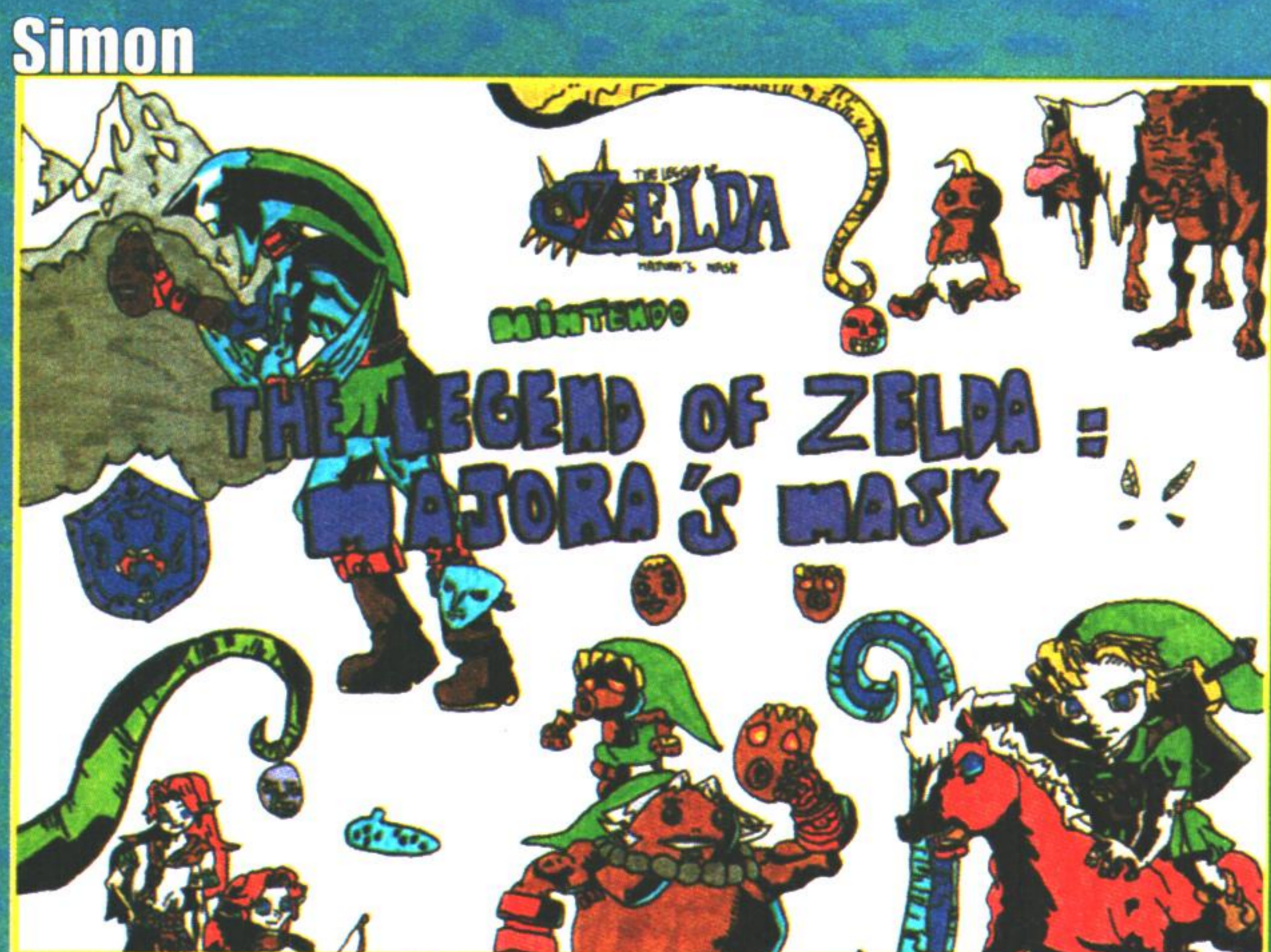
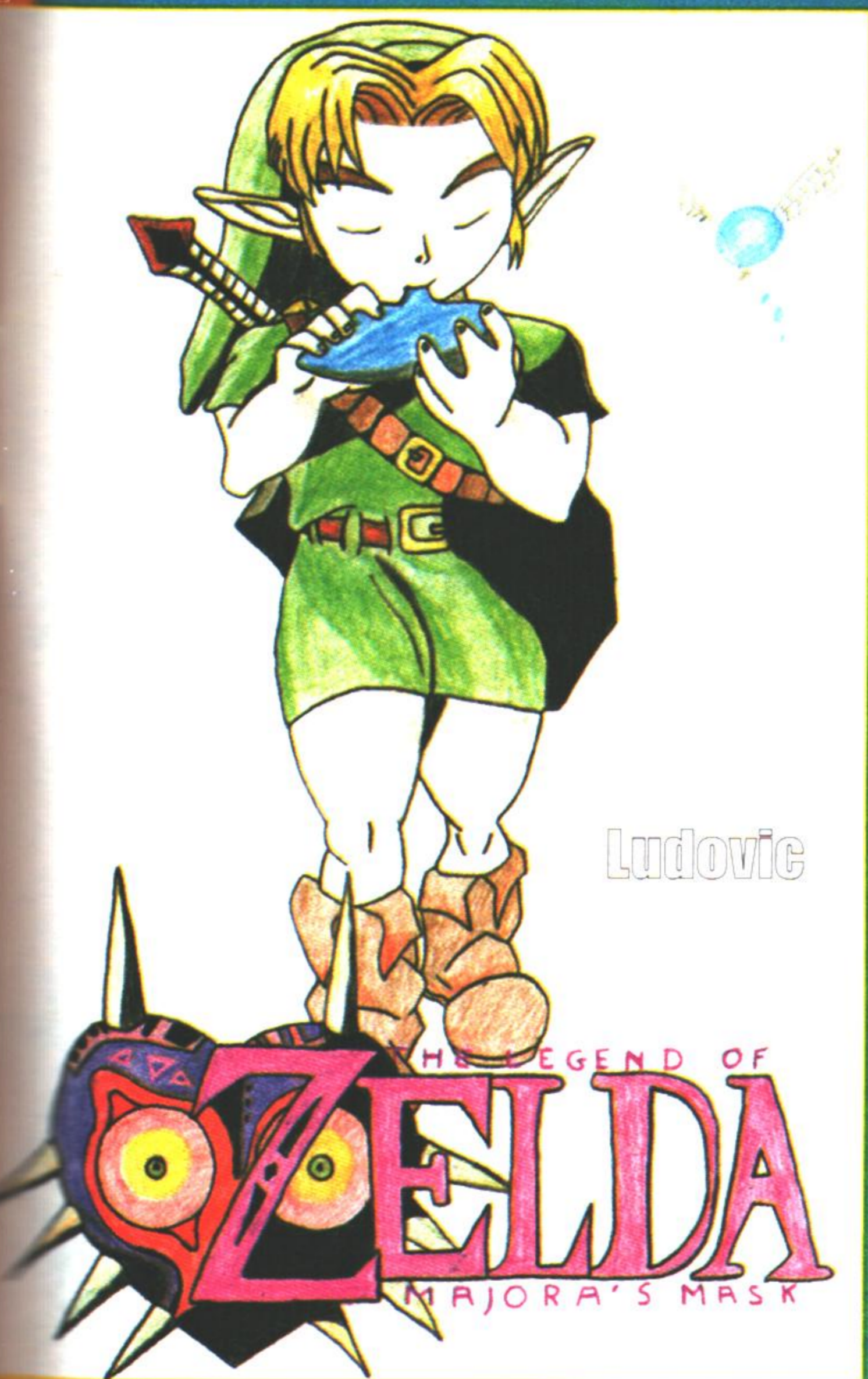
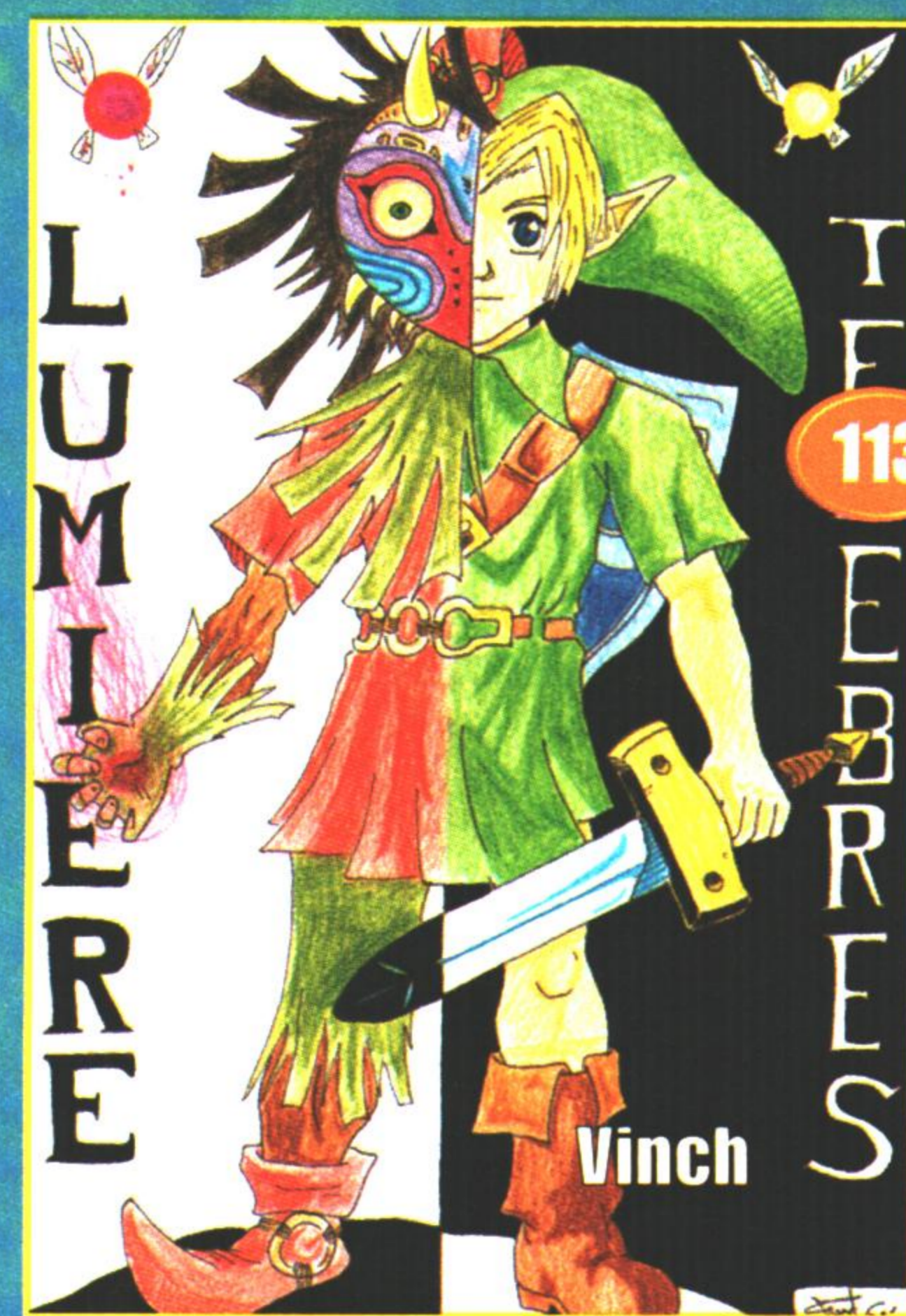
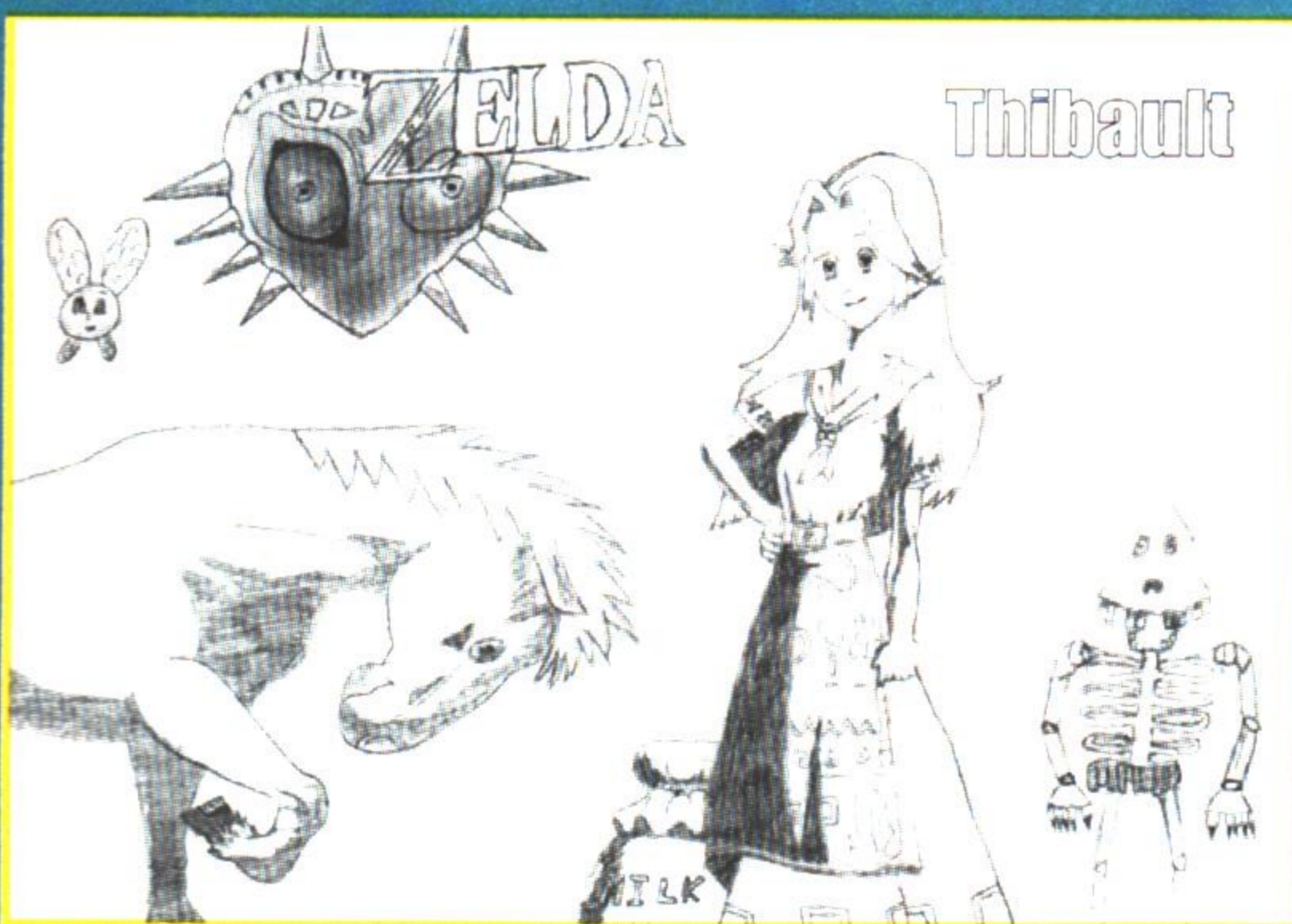
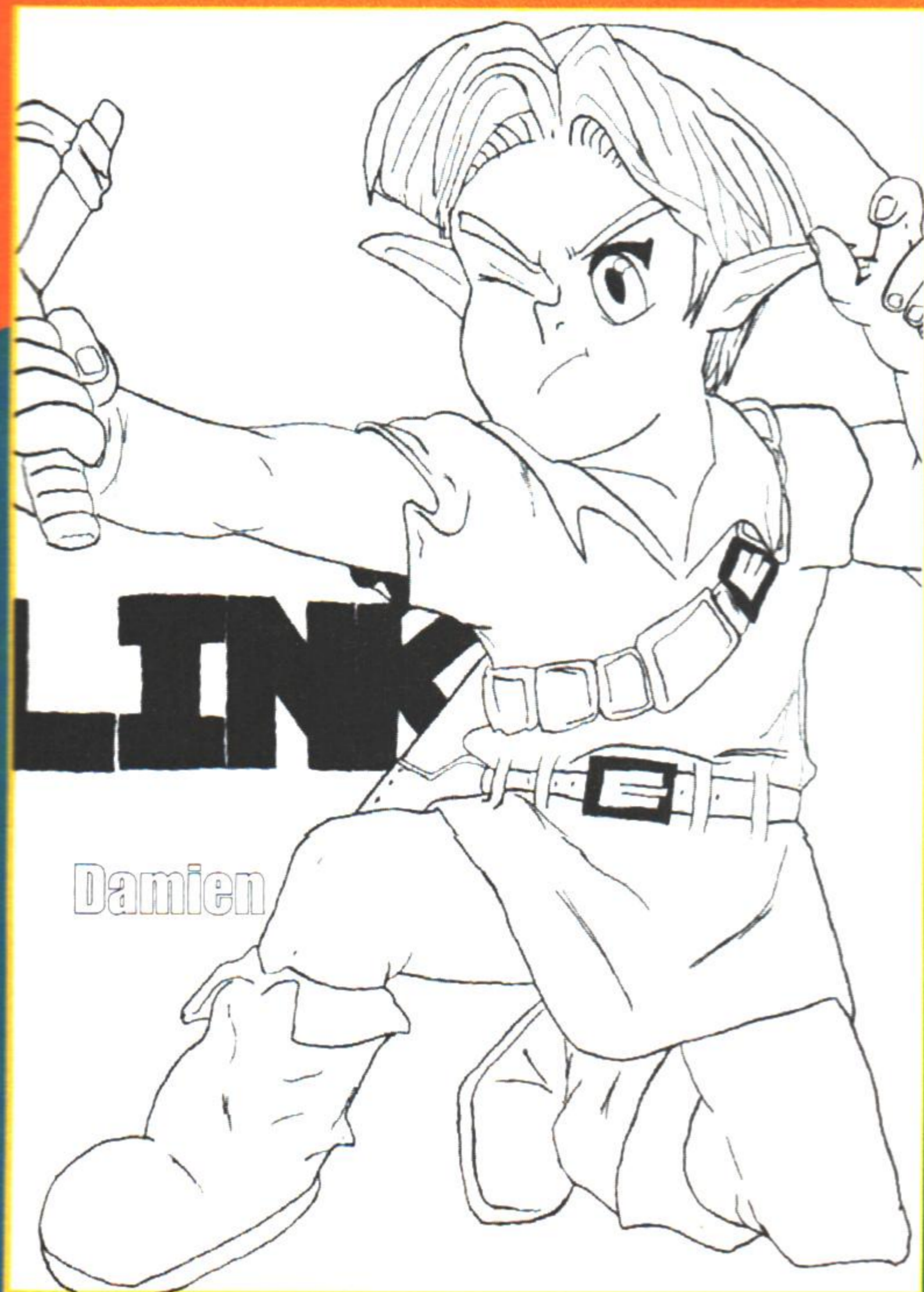
C'est sans doute la lettre la plus courte que j'aie jamais reçue ! A peine un quart de page, mais bon, il est si mignon que je me suis dit qu'il fallait le publier !

Q/ Salut Neko-Chan ! J'aimerais savoir si Ken le Survivant sortira en France ? Et si oui, sera-t-il traduit en français, avec les voix du dessin animé ?

R/ Non, ce jeu ne sera vraisemblablement jamais édité officiellement en France.

Christopher laisse un post-scriptum évocateur : " Je te trouve très belle, même si je ne sais pas quel animal tu es. Une dernière chose, publie-moi s'il te plaît. "

R/ Pour ce qui est de l'animal, c'est ce qui fait mon charme ! Alors, cherche encore ! Pour la dernière chose, voilà qui est fait.



Galerie

ABONNE-TOI A 100% CONSOLES

pour 273F au lieu de 385 F
soit 3 numéros gratuits



**PAYEZ EN 3 FOIS
SANS FRAIS!!!**

POUR VOUS, C'EST :

**Vous payez chaque numéro
moins de 25F au lieu de 35F!**



• **une économie importante : 28% de réduction**

**100% CONSOLES directement
dans votre boîte aux lettres**



• **l'assurance de ne rater aucun numéro!
100% CONSOLES arrive directement chez vous ou sur
votre lieu de vacances (prévenir deux mois à l'avance).**

pas de mauvaise surprise!



• **aucun risque d'augmentation,
le prix de 100% CONSOLES est garanti
pour toute la durée de votre abonnement**

Pour tout renseignement, appelez Isabelle au 02-47-87-01-76

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement à :

100% CONSOLES - Service abonnements - BP 72 - 37390 LA MEMBROLLE-SUR-CHOISILLE

OUI, je m'abonne! pour 11 numéros, 273F au lieu de 385F.

Je règle :

en 1 chèque bancaire ou postal de 273F à l'ordre de MON JOURNAL ADOMEDIAS

en 3 chèques bancaires ou postaux de 91 F à l'ordre de MON JOURNAL ADOMEDIAS,

le premier sera débité dès l'enregistrement de mon abonnement, le 2ème 30 jours plus tard, le 3ème 60 jours plus tard.

en mandat-cash

par carte bancaire

Signature obligatoire :

N°

Expire le : /

Nom :

Adresse

Prénom

.....

Code Postal Ville :

Prévoir un délai de 4 à 6 semaines pour la mise en place de l'abonnement.
Offre valable jusqu'au 31/05/2001, uniquement en France métropolitaine.

Pour l'étranger, nous consulter au 02-47-87-01-76. Chaque numéro de 100% CONSOLES est en vente au prix de 35F.
Conformément à la loi informatique et liberté, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification sur les informations
vous concernant. Dans ce cas, veuillez contacter le service abonnement.

Très beau,
très fun,
très star

TOO MUCH!

n°7
avril 2001

- Posters géants
- Super test
- S Club 7 bientôt, le film !
- Des fiches chansons
- Les photos de tes stars comme tu ne les as jamais vues

TOO MUCH! Le concert parisien d'Eminem

TOO MUCH! n°7
LE MAGAZINE TROP BIEN !

Posters géants

Aaron Carter
L'interview du Prince de la pop

Roswell
La série qui fait un carton

S Club 7
Bientôt, le film !

Sarah Michelle Gellar et Freddie Prinze Jr
«Nous sommes un couple moderne»

Les blagues de Matthew Perry

Britney
Le mariage ?

MC Solaar
«Cinquième As», l'album du retour

2 fiches chansons à l'intérieur

CONCOURS Gagnez 30 singles de Samantha Mumba

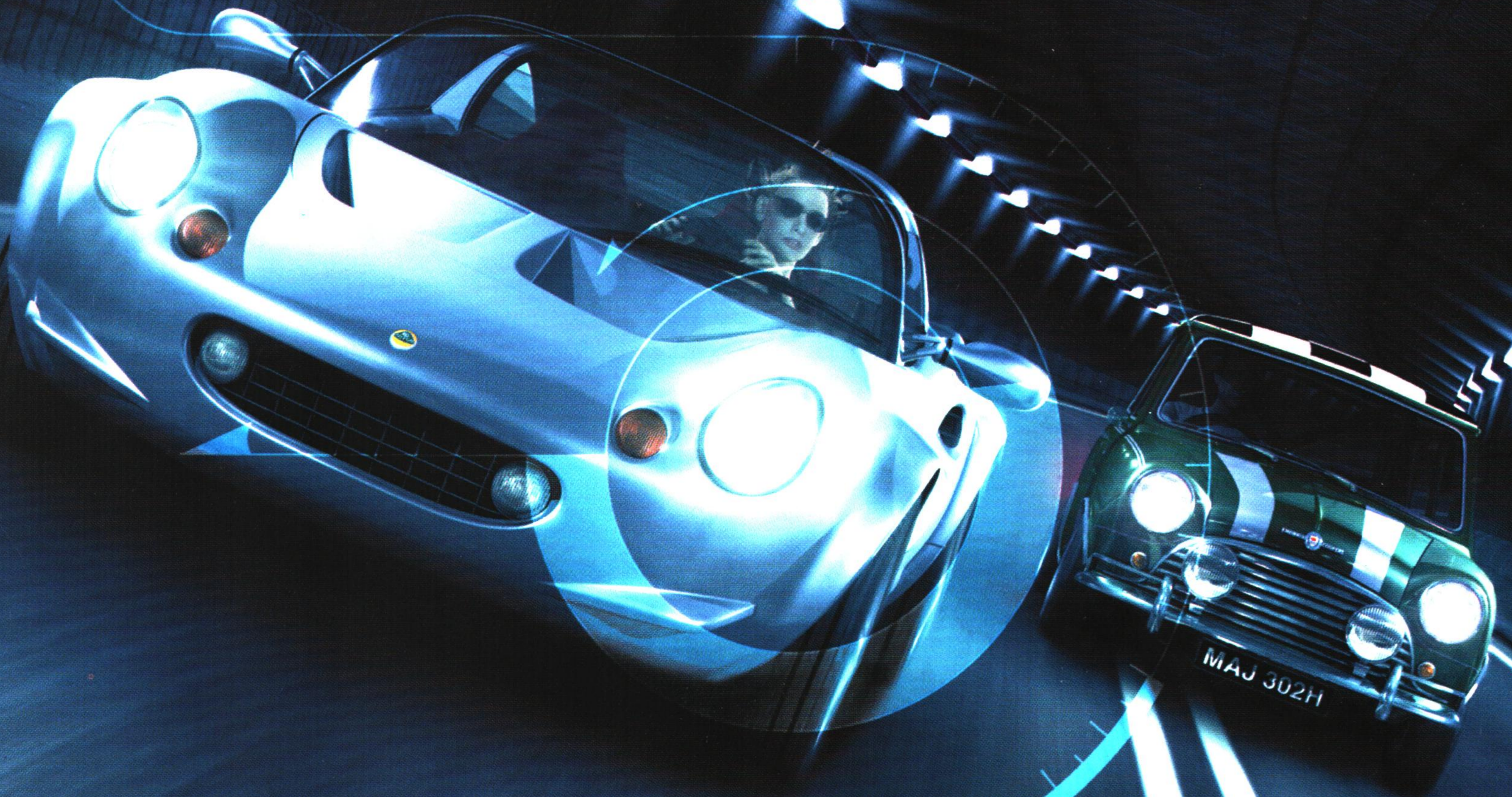
Belgique : 125 FB • Luxembourg : 125 FL • Suisse : 5.20 FS • Maroc : 31 Dh • Canada : 4.95 CND • Espagne : 495 PTAS

CONCOURS SAMANTHA MUNBA

30 SINGLES À GAGNER !!



VANISHING POINT®



**LE TEMPS
VOUS EST COMPTÉ**

