

Le magazine des jeux vidéo

CONSOLES

MICRO

**PROJECT
GOTHAM**



PIKMIN



HALO



DEAD OR ALIVE 3

LICENCE TO PLAY!

+ 60 TESTS!

2€

PRIX DE
LANCEMENT

n° 1 mai 2002

M 06837 - 1H - F: 2,00 € - RD



BEL 2.3 € - DOM : 2.45 € - 4 FS - 3.95 \$CAN - LUX : 2.3 €

JEU CONCOURS

5 jeux
Super Mokey Ball
à gagner!

SUPER MONKEY BALLLY

BANANA
001 / 100



© Amusement Vision, LTD/Sega Corporation, 2001. DOLE® and DOLE & Sun Design® are registered trademarks of the Dole Food Company, Inc.
© 2002 INFOGRAMMES. All rights reserved. Nintendo® and GameCube™ are trademarks of Nintendo CO., LTD

Jeu / Concours

Remplissez ce formulaire et renvoyez le nous et gagnez un des 5 jeux Super Monkey Ball avec

Le magazine des jeux vidéo
CONSOLES
MICRO

SEGA

(les 5 premières réponses gagnent)

A renvoyer a Consoles Micro -

Gregory Brafain / 11 rue des Bouchers / F-67000 Strasbourg-

Distributed by

INFOGRAMMES

Nom :

Prenom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

EDITO

UNE SORTIE IDÉALE...



Il faut bien reconnaître que la sortie de cette première édition de Consoles Micro ne pouvait pas mieux tomber en s'intercalant entre celle de la Xbox et celle de la GameCube. Deux consoles qui promettent de faire le bonheur de tous les passionnés avec des prix et des spécifications, au bout du compte, très différents. Certes, ces produits sont très aboutis. Si aboutis qu'ils nous font presque oublier ce qui existait par le passé sans toutefois complètement évincer la Playstation 2 qui conserve un public fidèle et que les éditeurs ne semblent pas décidés à abandonner au profit exclusif des nouvelles consoles.

C'est donc une véritable guerre des consoles qui s'annonce avec des exclus, des annonces et peut-être bien, des tarifs bientôt à la baisse. Ne tirons pourtant pas de conclusions trop hâtives, cela ne devrait pas survenir avant les mois de septembre/octobre voire décembre (Noël oblige !) mais c'est toutefois prévisible.

A l'image de son petit frère dédié aux jeux sur PC, JeuxVidéo Micro, Consoles Micro s'est fixé pour objectif de vous délivrer un maximum de tests avec un minimum de fioritures. Bref : rien que du super-méga-concentré de bon ! Pas la peine ici de chercher de grandes images pixellisées occupant une demie page, nous laissons à une concurrence désœuvrée et malhabile.

Chez nous, vous ne trouverez que des pages bourrées d'images de bonne qualité et des articles drôles et complets.

C'est aussi ça la philosophie de Consoles Micro, vous faire passer un bon moment pour un prix plus que raisonnable...

Bonne lecture et bon jeu !

GRÉGORY PERRON.



Le magazine des jeux vidéo
CONSOLES
MICRO

Consoles micro - 150 route de Dieppe
76250 Déville les Rouen

Directeur de la publication
& Rédacteur en Chef : Grégory Peron

Conception et réalisation :
www.tomahawk-studio.com

Ont collaboré à ce N° : Jacky Dog, Legio, Red
Baron, Zig, Goofy, New Neo, Maniac, Pr. Oz

Impression : imprimé dans la CEE

Commission Paritaire : En cours

Dépôt légal : A parution

Consoles Micro est une publication du groupe
Hagal Aria - Sarl au capital de 85 000 F
RCS B421097973

La rédaction n'est pas responsable des textes,
documents, photos qui lui sont communiqués.
Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et
dessins adressés à JeuxVidéo Mag ne sont ni
rendus ni renvoyés. Les indications de prix et
d'adresses figurant dans les pages rédaction-
nelles sont données à titre d'information, sans
aucun but publicitaire.

© Copyright Hagal Aria 2001 / 2002

SOMMAIRE

NEWS : P 6

DOSSIER : P 10

TIPS : 112



X-BOX



▶ Amped : freestyle snowboarding	(test)	P. 88
▶ Arctic thunde	(preview)	P. 58
▶ Azurik : rise of Perathia	(test)	P. 82
▶ Blood wake	(test)	P. 69
▶ Cel damage	(preview)	P. 27
▶ Dark summit	(preview)	P. 20
▶ Dave mirra freestyle BMX2	(preview)	P. 110
▶ Dead or alive 3	(test)	P. 80
▶ Deadly skies	(test)	P. 109
▶ Fusion frenzy	(test)	P. 107
▶ Gun valkyrie	(preview)	P. 104
▶ Halo	(test)	P. 74
▶ Jet set radio future	(preview)	P. 94
▶ Mad dash racing	(test)	P. 90
▶ Max payne	(test)	P. 86
▶ Mike Tyson heavyweight boxing	(preview)	P. 37
▶ Munch's oddysee	(test)	P. 102
▶ Nba live	(preview)	P. 84
▶ New legends	(preview)	P. 30
▶ Nhl hitz 2002	(preview)	P. 70
▶ Nightcaster	(preview)	P. 32
▶ Project gotham racing	(test)	P. 100
▶ Rallisport challenge	(preview)	P. 40
▶ Td overdrive	(preview)	P. 28
▶ Shrek	(test)	P. 96
▶ Simpson road rage	(test)	P. 92
▶ Star wars obi wan	(test)	P. 106
▶ The elder scrolls 3: morrowind	(preview)	P. 34
▶ Transworld surf	(preview)	P. 23
▶ Unreal championship	(preview)	P. 47
▶ Wreckless	(preview)	P. 38





GAMECUBE



▶ Batman vengeance	(pretest)	P. 62
▶ Burnout	(pretest)	P. 56
▶ Crazy Taxi	(pretest)	P. 29
▶ Eternal darkness : Sanity's Requiem	(pretest)	P. 24
▶ Extreme G3	(pretest)	P. 66
▶ Fifa world cup™	(pretest)	P. 55
▶ Luigi's mansion	(pretest)	P. 44
▶ NBA Courtside 2002	(pretest)	P. 60
▶ Pikmin	(pretest)	P. 48
▶ Sonic Adventure 2 battle	(pretest)	P. 64
▶ Star fox adventure	(pretest)	P. 54
▶ Star wars rogue leader	(pretest)	P. 98
▶ Super monkey ball	(pretest)	P. 52
▶ Super smash bross melee	(pretest)	P. 59
▶ Tony hawk's pro skater 3	(pretest)	P. 68
▶ Wave race blue storm	(pretest)	P. 42



PS2

PS2

▶ 2002 fifa world cup	(pretest)	P. 71
▶ Drakan : the ancient's gate	(preview)	P. 31
▶ Ico	(test)	P. 72
▶ ISS2	(preview)	P. 22
▶ Jedi Starfighter	(test)	P. 85
▶ Maximo	(test)	P. 78
▶ Mega race 3	(preview)	P. 33
▶ Parappa the rapper 2	(preview)	P. 36
▶ Soldier of fortune -gold	(preview)	P. 25
▶ Tiger woods pga tour 2002	(pretest)	P. 61
▶ Transworld surf	(preview)	P. 26

PS One

▶ Alfred chicken	(test)	P. 105
▶ Panzer front bis	(test)	P. 108
▶ Sven goran erikson's world cup manager	(test)	P. 95

LA DREAMCAST

s'offre un dernier shoot

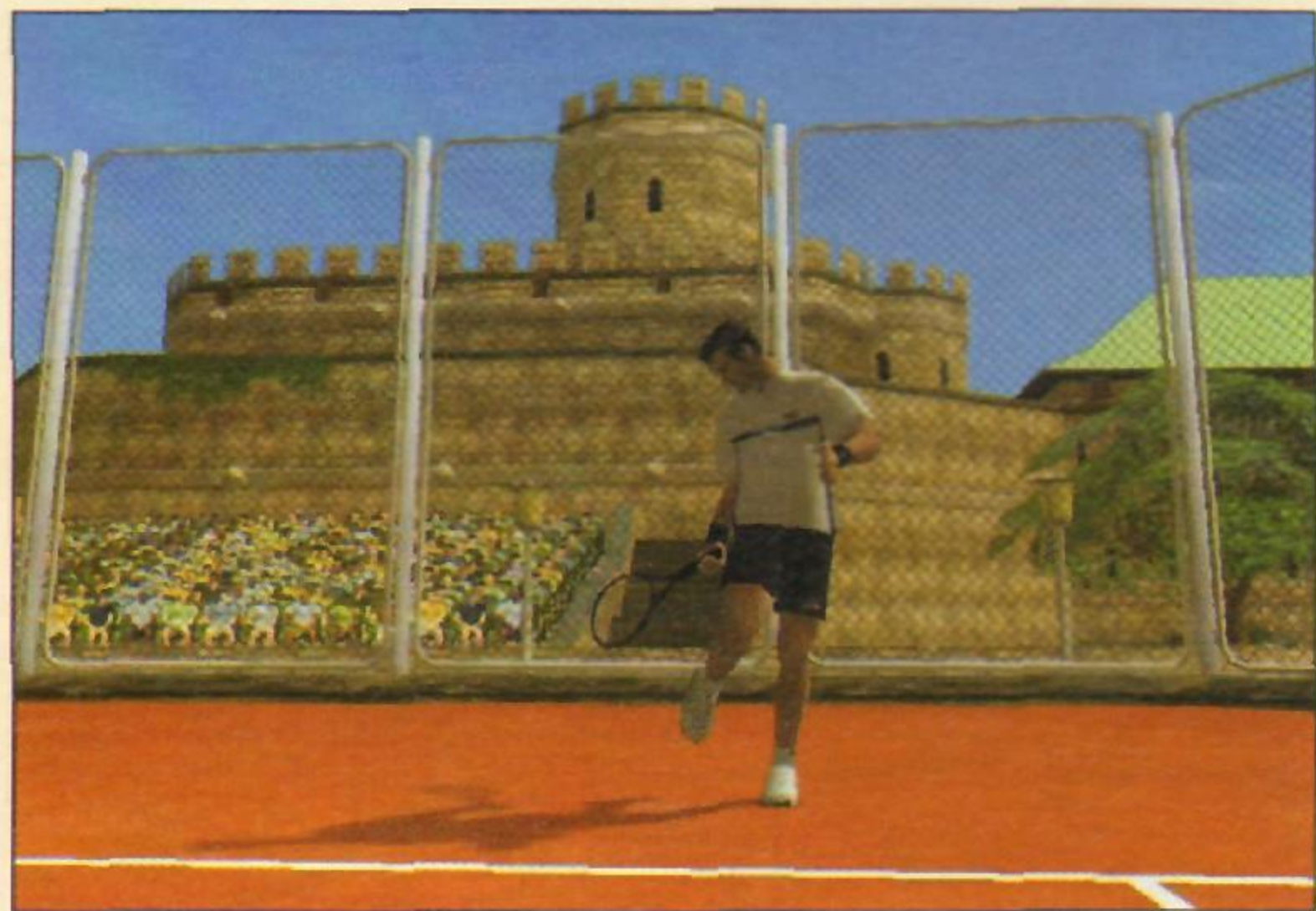
Voilà une actu qui ne fera plaisir qu'à de trop rares connaisseurs, mais qui vaut pour ces derniers son pesant d'or : la Dreamcast, console parmi les consoles, n'est pas encore tout-à-fait morte. La preuve ? Taito s'apprête à sortir sur la bécane du hérisson bleu un shoot-em-up dont on espère qu'il sera de folie, vue la réputation en la matière des zozos. Son nom : Castle of Shikigami. Alors, certes, le titre a peu de chances de débarquer en version officielle (et même, quand on voit la difficulté à dégouter les jeux qui sont encore censés parvenir jusqu'à nous...), mais les spécialistes de l'import se feront un plaisir de le mettre à disposition des amateurs, à n'en point douter. Avec Psyvariar et Ikaruga, deux autres shoot également prévus sur Dreamcast, il y aura donc de quoi verser — enfin — l'obole indispensable à la bécane pour lui permettre de traverser sans encombre les eaux du Styx. RIP.

UN ACE

POUR MICROSOFT ?

Depuis Virtua Tennis, les éditeurs savent au moins une chose : un jeu de balle jaune a tout-à-fait les moyens de s'assurer une place dans les meilleures ventes de jeux vidéo. Et, apparemment, la leçon a été encore mieux retenue par les petits malins de chez THQ, qui

Danois de Hokus Pokus. Le titre, qui profite de la licence d'un équipementier italien et permettra dès le mois de juillet d'affronter 200 adversaires en 4 modes de jeu dont un multi-joueur, devrait donc s'engouffrer sans mal dans la brèche et s'assurer une hégémonie pour



ont remarqué l'absence totale, pour l'instant, de titres de ce type sur XBOX. Alors, du coup, les voilà bien évidemment (les opportunistes, tiens donc) qui nous annoncent un Fila World Tour Tennis, développé par les

l'instant logique. Voire peut-être mieux encore : au regard des premiers screenshots, le logiciel a tout de la tuerie annoncée. Billou a le sourire jusqu'aux oreilles...

Les premiers screenshots laissent supposer que Fila World Tour Tennis pourrait bien créer la surprise lors de sa sortie.

LA X-BOX aura son Stalingrad

C'est officiel : Stalingrad, actuellement développé par 4X Studios, connaîtra une adaptation sur la bête à Billou.

Concrètement, l'on pourra très prochainement profiter de ce titre, un FPS qui proposera au joueur de revivre la bataille éponyme en incarnant un jeune Russe perdu au beau milieu des bombes et qui devra s'en sortir en compagnie d'un coéquipier géré soit par un autre humain, soit par l'ordinateur. On pourra noter que le jeu, également prévu sur PC, sera scénarisé de manière à respecter le plus fidèlement possible la bataille qui a marqué le tournant de la seconde Guerre Mondiale.

LA PS2, future branchée

Alors que les petits Français en sont encore à attendre l'arrivée du numéro X sur leurs consoles, tout le monde sait d'ores et déjà que la PS2 accueillera très bientôt Final Fantasy XI, premier RPG online de la console.

Mais ce marronnier vient d'être complété par une autre actu qui enchantera les amateurs d'aventures online : SCEE vient d'annoncer officiellement l'arrivée du plus que connu MMORPG PC Everquest sur sa console. Intitulé — judicieusement — Everquest Online Adventure, le jeu proposera en fait une aventure inédite située 500 ans avant le scénario bien connu du titre Pécé. 9 races et 13 classes seront jouables, et l'univers s'étendra sur pas moins de 600 km². Sortie prévue pour le printemps 2003.

Reste une question qui brûle toutes les lèvres : mais où est passé le modem tant attendu sur PS2 ?

La bat-nouvelle



vient d'annoncer, a-t-on appris par le magazine US Gamespot, la conversion de son futur hit sur PS2 et XBOX.

Reste que, pour l'instant, l'on sait d'ailleurs encore peu de choses sur le titre : jeu d'arcade-action, Dark Tomorrow fera intervenir deux super-méchants, Killer Croc et Poison Ivy, et bénéficiera d'un scénario mitonné par DC Comics. On croise les doigts en attendant la sortie, prévue fin 2002.

Voilà la chite news qui fera plaisir aux fans de l'homme chauve-souris... Kemco, actuellement en train de développer Batman : Dark Tomorrow pour la Gamecube,

Que réserve Batman : Dark Tomorrow, aux joueurs PS2 et XBOX ? La réponse fin 2002.

NIKE VS SEGA :

Nike vainqueur aux points

Je t'aime, moi non plus, mais c'est pas pour autant qu'il faut se tirer dans les pattes... Après avoir attaqué Sega en février dernier suite à ce que l'équipementier US avait qualifié de plagiat de sa pub « Frozen Moment » pour le spot publicitaire de NBA 2K2, Nike aurait finalement décidé de retirer sa plainte contre le pauvre hère japonais qui n'avait vraiment pas besoin de ça depuis l'échec de sa Dreamcast.

Mais, en contrepartie de ce geste de seigneur, Sega s'est engagé à verser 50000 dollars aux associations Boys and Girls Club de Portland et Memphis. Non, on ne connaît pas vraiment le pourquoi du choix de ces associations-là, mais on suppute, on suppute...

MONSTRES MECANIQUES

pour la XBOX et la PS2

On sait pour l'instant peu de choses sur le sujet, mais il semblerait qu'Empire ait récemment signé avec Eutechnyx (qui a participé à Formula One et le Mans 24 heures) un contrat pour l'édition d'un jeu basé sur des courses de camions « truckers » US à l'image d'Eighteen Wheelers sur DC. Big Mutha Truckers, c'est le nom du produit, reste en revanche pour l'instant bien énigmatique. Plus d'infos dès que possible, donc...

MON NOM ?

Gladiateur, Maximus Gladiateur

Vu qu'à la rédac, on est tous un peu fans du chouette Russel Crowe et de l'excellent Gladiator, on salive d'avance à l'idée de mettre la main sur ce qui va suivre. C'est que,

prévu pour juin sur XBOX, Circus Maximus proposera au joueur de revivre rien moins



que les courses de chars et les combats de gladiateurs du temps de l'Empire Romain. Un concept jusqu'ici rarement utilisé par le jeu vidéo, et qui promet du coup une sacrée

dose d'originalité en perspective, d'autant que la dimension « combat » ne sera pas oubliée durant les courses. On imagine d'ici les coups foireux...

En prime, édité par Microsoft, le titre proposera 19 circuits et gèrera une IA des adversaires que l'on nous

promet plus que réaliste. Un mode multijoueurs serait également de la partie. Si tout va bien, ça sent le hit à plus de 10 km à la ronde...

Circus Maximus, sur XBOX, pourrait bien apporter un peu de sang neuf aux jeux vidéo.

Mon fils, tu seras jedi

A la rédac', cette news a fait l'effet d'une bombe. Bioware, le développeur déjà à l'origine de l'illustre saga Baldur's Gate, a récemment dévoilé quelques informations sur futur MMORPG qui reprendra... l'univers de Star Wars. Knights of the old Republic, qui prendra place 4000 ans avant la saga cinématographique, proposera en effet

aux joueurs de tout poil de revivre la grande épopée des chevaliers jedi au point culminant de leur civilisation. La sortie, c'est pour cet automne sur XBOX... Billou est encore verni.



*La grande épopée des jedis bientôt en jeux vidéo...
La classe totale !*

Halo : déjà un million de jeux vendus aux states

A vrai dire, on s'en fout un peu, mais Microsoft ne se sent plus depuis que Billou a appris que Halo avait acquis le statut de jeu à avoir le plus rapidement atteint le million d'exemplaires vendus sur le territoire des USA et du Canada.

Il est vrai que le titre le mérite amplement, vu qu'il est pour une bonne part dans les résultats satisfaisants de la vente de la console la plus chère du marché, mais bon...

Quand on sait que Microsoft s'amuse depuis à calculer de trucs bizarres comme le fait qu'il se vendrait actuellement 6 exemplaires du jeu à la minute sur le territoire, on se dit qu'ils ont quand même du temps à perdre. Pourquoi ne pas se consacrer plutôt à nous pondre rapidement une suite ? Pour rappel, le jeu se finit quand même en 4 heures chrono, et encore... pour les non assumés du paddle.

- 5** meilleures locations de jeux aux US :
- 01 - Grand Theft Auto 3 (PS2)
 - 02 - Virtua Fighter 4 (PS2)
 - 03 - State of Emergency (PS2)
 - 04 - Star Wars: Jedi Starfighter (PS2)
 - 05 - All Star Baseball 2003 (PS2)

Toujours aux US, les meilleures ventes de consoles :

- 01 - GBA : 116 000 (5 930 000)
- 02 - PS2 : 65 000 (8 332 000)
- 03 - NGC : 32 000 (1 489 000)
- 04 - XBOX : 28 000 (1 794 000)

Faire la nique aux Nazis sur Xbox !



Futur carton en prevision avec la sortie annoncee de Stalingrad sur Xbox, developpe par 4 X Studio (à l'origine de Times of Trouble)



1972

L'Odyssée



1979

Intellivision
et C52



1985

Nes



1987

Master
System



1993

Super
Nintendo



Sega
Mégadrive



TECHNOLOGIE

DE L'ODYSSEY À LA GAME CUBE :

L'ÉPOPÉE TECHNOLOGIQUE DES CONSOLES DE JEUX.

L'ÂGE DE PIERRE

En 1972 sort la toute première console de l'histoire du jeu vidéo, l'Odyssey de Magnavox. Le système adopté est celui de cartouches. Mais il est nécessaire, afin de pouvoir jouer aux jeux proposés avec l'Odyssey, de coller une feuille de plastique sur l'écran du téléviseur afin d'afficher les décors que la console ne peut calculer. Les joueurs doivent également noter leurs scores sur des blocs de papier fournis avec les jeux, et certains titres proposent même des accessoires tels que des dés, cartes et autres jetons pour fonctionner. Des jeux tels que le mythique Pong voient le jour, et, entre août et décembre 1972, Magnavox vend 100 000 de ses consoles. Débute alors l'histoire du jeu vidéo, riche de péripéties et d'avancées technologiques surprenantes.

LES PIONNIERS

Il faut attendre 1979 pour que l'industrie vidéo-ludique décolle vraiment avec notamment l'Intellivision de Mattel ou la C52 de Philips. A l'époque, c'est Atari, avec la VCS 2600 et des titres forts tels qu'Asteroid ou Pac Man qui détient près de 80% des parts de marché. Au début des années 80, les ventes s'essouffent quelque peu, des ordinateurs familiaux tels que l'Atari 800 (entre autres) empiètent sur les parts de marché des consoles.



Il faudra attendre l'arrivée des désormais légendaires Nes (en 1985) de Nintendo et Master System (1987) de Sega pour connaître le revival des consoles de jeux. Dotées d'une technologie 8-bits, ces consoles seront à l'origine de succès cul-

tes tels le Mario de Miyamoto, Zelda, Sonic ou encore Megaman.

Mais c'est au début des années 90 que les consoles de jeux connaîtront vraiment leur heure de gloire, pénétrant en force dans les foyers, imposant une fois pour toutes le jeu vidéo comme loisir de masse.





L'épopée technologique des consoles de jeux

L'APOGÉE DES CONSOLES 16-BIT

En 1993, seuls deux fabricants se taillent la part du lion dans l'industrie florissante des consoles de jeux. C'est l'ère de la domination Nintendo-Sega. Le marché des consoles explose véritablement, le jeu vidéo entre dans les foyers par la grande porte.



Nintendo propose sa Super Nintendo (ou Snes, en hommage à la génération précédente des consoles du fabricant nippon), Sega lui oppose la Megadrive. Le design de cette dernière est résolument futuriste (ah, l'impression de puissance lorsque j'ai pour la première fois eu en main la fameuse manette noire...), alors que Nintendo vise clairement un public plus jeune, avec, entre autres, un pad coloré.

SÉGA VS NINTENDO : FIGHT !

Les deux systèmes sont similaires ; les jeux sont présentés sous forme de cartouches à insérer directement dans la partie supérieure de la console. Seuls deux ports manettes sont disponibles et les sauvegardes se font directement sur la cartouche, grâce à une pile intégrée. Les performances graphiques sont sensiblement meilleures sur Super Nintendo. Quant à l'offre logicielle, elle est très vaste chez les deux fabricants.

La guerre ouverte que se livrent Sega et Nintendo est donc rude et c'est à coups de titres forts que les deux géants s'affrontent, pour le plus grand bien



du public, qui se voit offrir en ces périodes fastes des jeux qui resteront pour très longtemps gravés dans les mémoires des gamers de l'époque. Si question shoot la Mégadrive semble prendre l'avantage (souvenez-vous de Darius 2), les meilleurs jeux de plate-forme sont développés sur Snes.

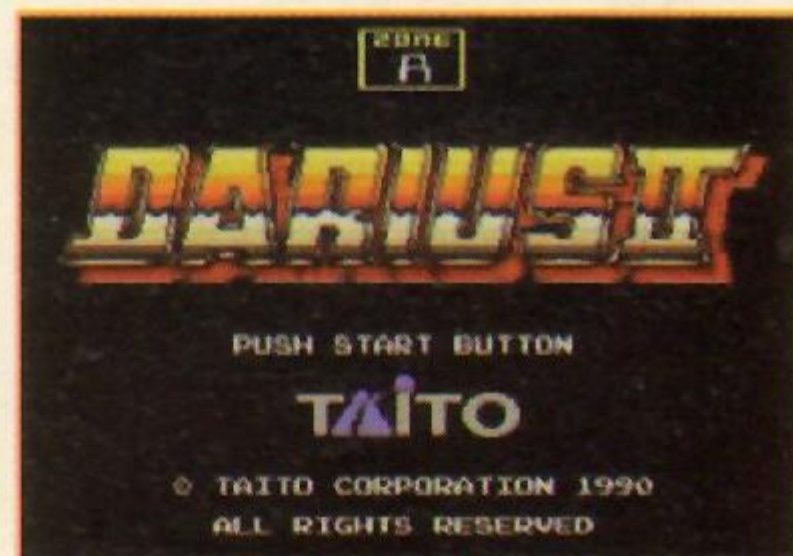
LE CAS ATYPIQUE DE LA 3DO



Alors que les consoles 16-bits exercent une domination sans faille sur le marché vidéo-ludique, 3DO lance sa console sur le marché fin 1993. A l'époque, cette console déborde de technologie.

Deux processeurs, l'un de 32-bits autour duquel est architecturé l'ensemble, l'autre uniquement dédié à la vidéo, permettent d'atteindre un niveau de performances impressionnant. Ainsi, 30 images par secondes peuvent être affichées en plein écran, la 3DO offrant à ses heureux possesseurs la possibilité de visionner des films et autres photos-CD. Côté graphismes, deux processeurs sont dédiés aux calculs, permettant à cette console de gérer 64 millions de pixels (en comparaison la Super Nintendo et la Mégadrive n'en affichaient qu'un million). Hélas, la technologie a un coût et trop rares sont les joueurs qui se sont laissés tenter par le prix prohibitif de la 3DO.

Sonic est bien entendu l'exception qui confirme la règle, restant une référence en matière d'exploitation des capacités de la console de Sega, tant en matière de graphismes que de gameplay. Mais des jeux tels que Super Mario World (à la durée de vie hallucinante pour quiconque veut vraiment le finir) ou Super Ghouls 'n Ghosts ont marqué d'une pierre blanche l'histoire des jeux vidéo.





CHRONOLOGIE

1995



Playstation



Saturn

1996

N64



1999



Dreamcast

2000

PS2



2002



X-Box

Game
Cube



DES TENTATIVES DE RENOUVEAU...

Dès 1993, les deux fabricants constatent que leurs consoles respectives atteignent leurs limites, en ces temps d'avènement du CD-Rom. De plus, de nouveaux processeurs, aux performances bien supérieures, font leur apparition, ouvrant la voie des consoles de nouvelle génération.

Sega, conscient de l'imminence du challenge à relever, présente alors son Méga-CD, un module d'extension de la Méga-Drive. Des jeux sur CD sont donc développés pour cette console mais sont, du moins au lancement du produit, généralement des adaptations de jeux sur cartouches... avec des scènes d'intro bien plus longues et plus léchées. Malheureusement, si l'apport de cette extension permet d'augmenter les capacités générales de la Méga-Drive (grâce au processeur Asic), les graphismes restent désespérément en 32 couleurs, quand la Super-Nes en affiche 256. De plus, les temps de chargement sont très conséquents, le Méga-CD étant un lecteur 1X. Cette tentative de Séga de redonner un coup de jeune à sa console se soldera donc par un échec, et le lecteur de CD annoncé pour la console concurrente ne verra, quant à lui, jamais le jour, Nintendo tirant les conclusions de cette initiative vouée à l'échec.



... MALHEUREUSEMENT VAINES

Mais Séga n'en restera pas là et tentera, une fois de plus de se démarquer par une innovation des plus étonnantes.

En 1994 sort donc aux Etats-Unis la 32X.

Sous ce nom de code se cache en fait un module d'extension (encore un) pour la Méga-Drive. Le but affiché est de transformer la console 16-bits de Séga en 32-bits. La bête se présente sous forme de grosse cartouche à brancher sur la console. Le tout pouvant être couplé au Méga-CD, l'ensemble promet 60 images par seconde et un affichage simultané de 32 768 couleurs. Malheureusement, une fois de plus, Séga apprend qu'une console, si puissante soit-elle, n'est rien sans une bonne logithèque. La qualité très moyenne des jeux développés mènera donc ce projet à l'échec. Qui plus est nous sommes alors en 1994 et la nouvelle console de Séga est annoncée pour l'année suivante ainsi que le premier bébé de Sony, un nouveau venu dans l'univers des jeux vidéo où déjà la révolution 3D est en marche.



L'épopée technologique des consoles de jeux

1995 : L'ÈRE DE LA 3D ...

France. Été 95, SEGA sort le premier sa 32 bits, la SATURN, à un prix prohibitif : 3390F. Un pari risqué pour SEGA qui n'en est plus à son premier échec de console (MEGA CD, 32X) et qui n'a plus vraiment droit à l'erreur. Les premiers jeux SATURN sont peu nombreux (comme souvent lors d'un day-one) et malheureusement de qualité très inégale. Si PANZER DRAGON est une petite merveille portée par une musique fascinante, DAYTONA USA est un portage/arcade mitigé : le fond est respecté mais l'ensemble est bourré de bugs d'affichages et souffre d'un effet de clipping absolument inimaginable... VIRTUA FIGHTER affiche quant à lui une 3D plus propre mais avec des personnages plus anguleux que des LEGO®. Bref, la SATURN n'impressionne pas assez... Pas assez par rapport à la



Panzer Dragon

concurrence qui ne tarde pas à arriver fin septembre 95 ; il s'agit bien sûr de SONY avec sa PLAYSTATION 32 bits à 2090F !

LA NÉO GÉO : LE BONHEUR EST DANS LE PRIX

S'il est une console qui reste gravée dans la mémoire des gamers les plus acharnés, c'est bien la Néo Géo de SNK, longtemps considérée comme la Rolls des consoles.

Sortie en 1990 (!), elle est déjà dotée de deux co-processeurs, l'un de 16-bits et l'autre de 8-bits. La bête est alors capable d'afficher simultanément 4096 couleurs (dans une palette de 65536) et un nombre de sprites hallucinant (320, pour être précis), le tout dans une ambiance sonore de qualité numérique.

Bref, de quoi faire rêver n'importe quel joueur de l'époque !

Le système adopté est celui des cartouches (je vous rappelle que nous sommes encore bien loin de l'ère du CD-Rom) à insérer sur la face supérieure de la console. Il faudra attendre 1994 pour que sorte la Néo Géo CD, un échec car sont déjà annoncées les sorties respectives de la Playstation et de la Saturn, deux consoles bien plus puissantes.

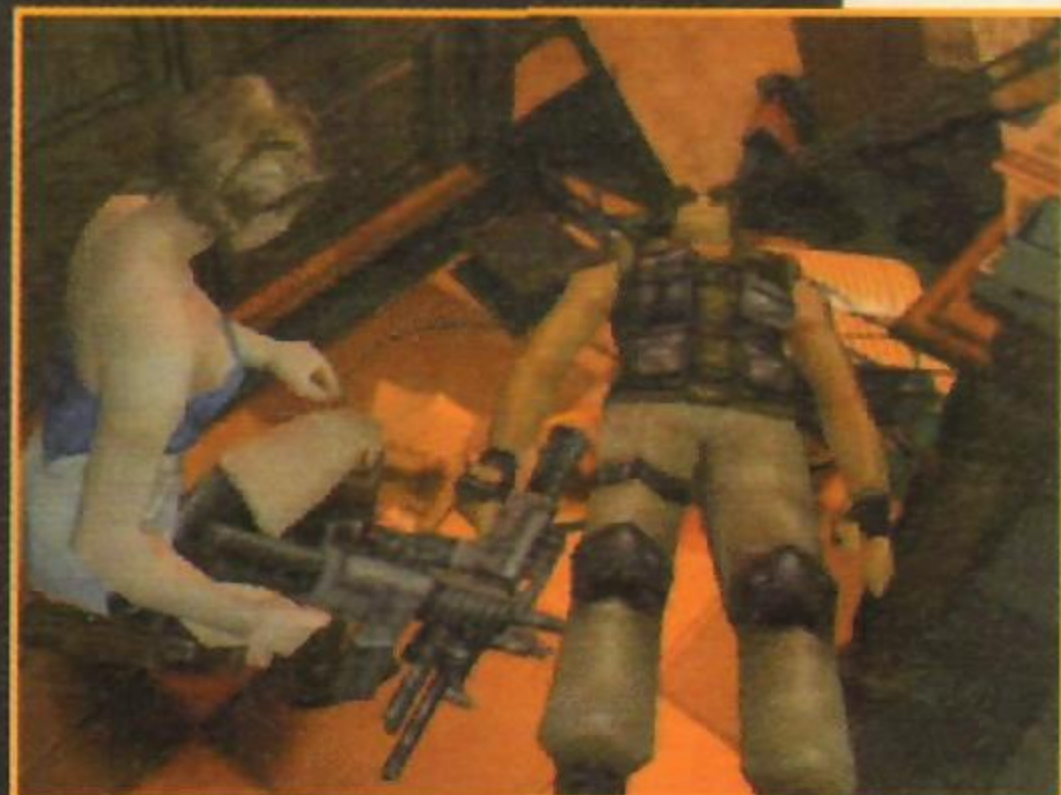
Si les jeux proposés à la vente sont très orientés arcade, avec un fort penchant pour la baston 2D, c'est que la Néo Géo de salon n'est que l'adaptation d'une borne d'arcade pour un usage domestique. Cette console représentera donc pendant quelques huit années le nirvana des amateurs de shoot'em-all et autres beat'em-up. Des titres phares tels que Samouraï Shodown ou encore Last Blade restent des références en la matière et la Néo Géo compte encore de nombreux adeptes. SNK, il n'y a pas encore si longtemps, distribuait toujours 3 à 4 titres par an...

Mais ce qui empêche l'avènement de cette console c'est le prix exorbitant auquel elle est proposée : près de 3000 F à l'époque avec des jeux pour lesquels le joueur doit se délester d'environ 1500 F, ce qui cantonne cette machine aux gamers les plus fortunés du moment.





UNE NOUVELLE VENUE QUI FERA DATE : LA PLAYSTATION



Resident Evil



Final Fantasy VII

Coup dur pour SEGA après seulement quelques semaines du lancement de sa machine. D'autant plus que SONY propose un panel de jeux beaucoup plus attirant visuellement et surtout en parfaite adéquation avec le public visé ; les jeunes adultes. Citons par exemple WIPE OUT, course techno-futuriste qui doit son succès à son design totalement avant-gardiste et sa bande-son hallucinante composée par de grands noms de la scène techno. Mais aussi TEKKEN, un jeu de baston 3D à la VIRTUA FIGHTER mais, là encore, avec un style bien plus moderne et jouissant d'une 3D moins cubique. Ou encore DESTRUCTION

DERBY, une course de stock-car très impressionnante visuellement qui permettait de détruire progressivement son véhicule durant la course, chose plutôt rare pour l'époque. Et puis il faut reconnaître que les jeux en 3D ont tendance à être plus beaux sur PLAYSTATION que sur SATURN. Celle-ci a en effet beaucoup de mal à gérer la transparence, tout comme certains effets de lumières, ce que fait à merveille sa concurrente.

Bref, SONY s'impose rapidement sur le marché auprès des 15/25 ans. SEGA aura beau sortir quelques perles comme SEGA RALLY ou VIRTUA COP, il est déjà trop tard, le rouleau compresseur ne s'arrêtera plus et des titres comme RESIDENT EVIL ou FINAL FANTASY VII installeront la PLAYSTATION définitivement...

LA RÉPONSE DE NINTENDO

Ce succès aura au moins l'avantage d'ouvrir la porte du jeu vidéo au grand public qui du même coup décollera l'étiquette " d'ados-pré-pubère-refoulé " du dos d'un grand nombre de joueurs. Le jeu vidéo a définitivement muté...

Fin 96, NINTENDO sort enfin sa ...64 bits. Une puissance d'avance mais une technologie de retard ; le format cartouche !

Ce choix étrange s'explique par le fait que NINTENDO fabrique ses propres cartouches, ce qui s'est toujours avéré rentable pour eux. Unique avantage pour les joueurs : l'absence de temps de chargement. Toujours est-il que de très bons jeux sont disponibles à la sortie de la console (initialement baptisée ULTRA 64, puis renommée en dernière minute NINTENDO 64) : SUPER MARIO 64, ce petit chef-d'œuvre de jouabilité, sacré meilleur jeu de plate-forme pendant des années, TUROK, premier véritable FPS de l'histoire des consoles et bénéficiant d'effets spéciaux incroyables, WAVE RACE 64, course de jet-ski aux mouvements aquatiques fantastiques, bref, que du bon !



L'épopée technologique des consoles de jeux

LA N64 RATTRAPÉE PAR LES LOIS DU MARCHÉ



Goldeneye

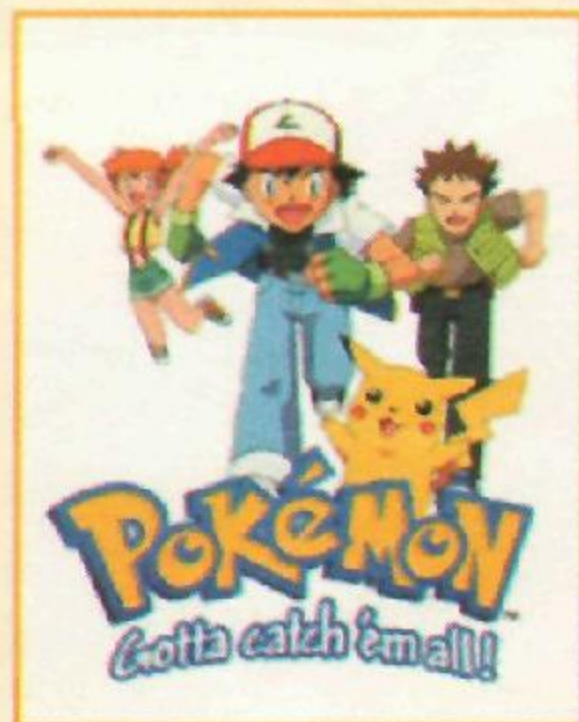
Mais très vite, le nombre de sorties diminue, et malgré un MARIO KART culte et un GOLDENEYE mythique, la N64 ne sera qu'un demi-succès en terme de ventes.

Et ce pour la raison suivante : de nombreux éditeurs-tiers sont refroidis par les royalties à verser à NINTENDO et s'en détournent au profit de SONY, qui s'impose peu à peu comme le leader en nombre de consoles vendues.

Pour un développeur, il y a donc plus d'argent à gagner et moins de contraintes. Le meilleur exemple est celui de SQUARESOFT, travaillant auparavant exclusivement avec NINTENDO, et qui continuera sa saga fétiche FINAL FANTASY sur PLAYSTATION.

Coup très dur à encaisser pour les fans de tous bords. La machine tiendra encore le coup un temps en grande partie grâce aux POKEMONS, poule aux œufs d'or que NINTENDO ne lâchera plus...

Il est amusant de noter que SONY devait au départ ('94) collaborer à l'élaboration de la console de NINTENDO... l'ironie de l'histoire en aura voulu autrement.



128 BITS DE BONHEUR

Le 16 Octobre 1999, SEGA fidèle à ses habitudes tire le premier et lance sa 128 bits DREAMCAST. (Ex BLACKBELT, ex KATANA, ex DURAL) Il s'agit d'un coup de poker et cette fois, ça passe ou ça casse ! La console est puissante, facile à programmer, très peu chère ; 1690F (on est loin des 3400F de la SATURN) bref, elle a tout pour plaire, mais SONY ne l'entend pas de cette oreille, et annonce officiellement sa PLAYSTATION 2 pour l'année suivante. Il n'en faudra pas plus au public pour patienter. En effet, les ventes ne décollent pas et le peu de jeux disponibles à la sortie n'aidera en rien.

SEGA RALLY 2 n'innove que très peu malgré un bel habillage, le même constat s'applique à SONIC ADVENTURE et il ne reste que le prodigieux SOUL CALIBUR pour remonter le niveau, ce qui fait tout de même un peu juste.

Le capital confiance envers SEGA étant quasi épuisé, Noël passe et il est déjà trop tard pour la firme au hérisson bleu....

Beaucoup d'éditeurs annulent des projets sur DREAMCAST pour les annoncer sur PLAYSTATION. Les lois du marché sont impénétrables !

Soul Calibur





TECHNOLOGIE

LA NAISSANCE D'UNE CONSOLE MYTHIQUE

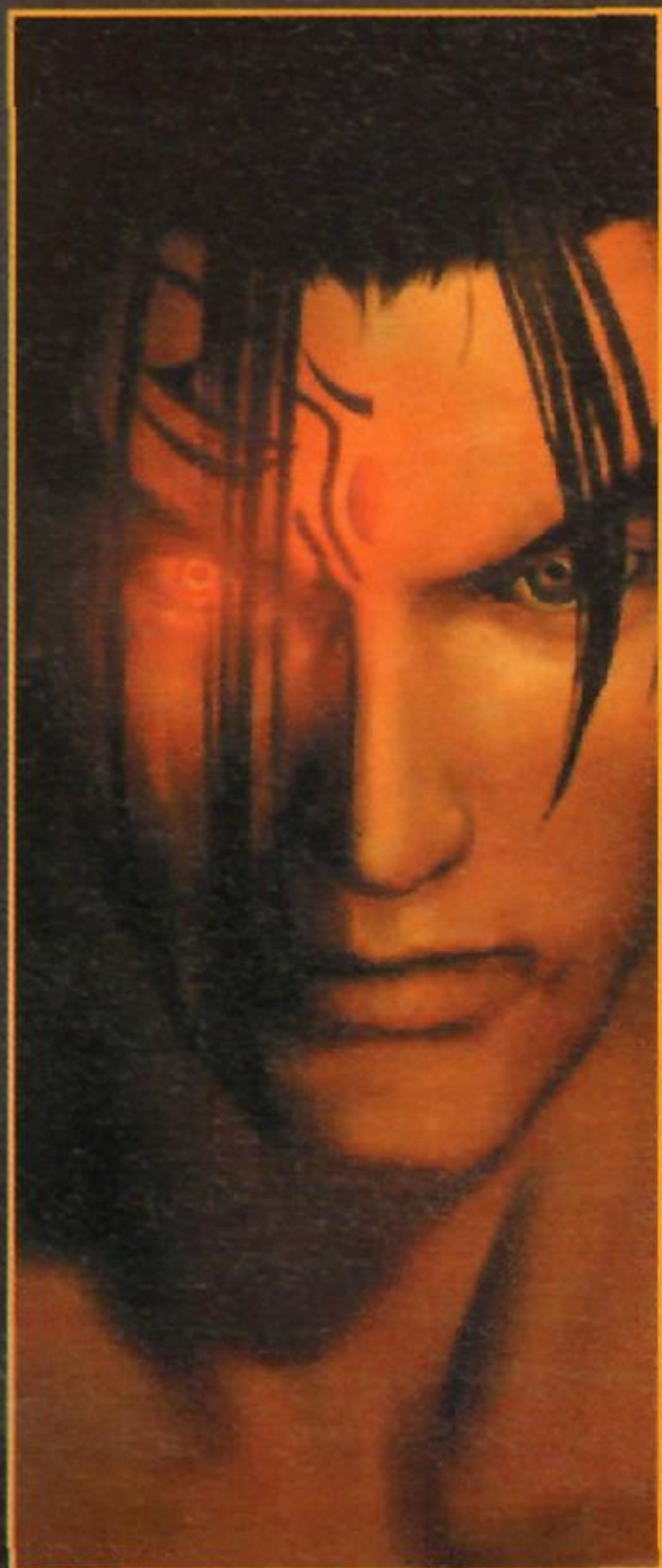
Le 24 Novembre 2000, la PS2 fait son entrée en France au prix de 2990F. Chère. Oui mais ils sont malins chez SONY.

Explication :

- 1°. La DREAMCAST agonise, la PS2 est donc pour ainsi dire seule sur le marché des nouvelles générations, les futures X-BOX et GAME CUBE n'arrivant pas avant au moins 1 an.
- 2°. Ceux qui se sont retenus de ne pas acheter la DREAMCAST et ont patiemment attendu la PS2 n'attendront pas encore 1 an la concurrence.
- 3°. La PS2 lit les DVD, marché en totale expansion, ce qui multiplie les intéressés potentiels.
- 4°. L'argument de la rétrocompatibilité avec les anciens jeux et manettes réconcilie les mamans avec les consoles.
- 5°. Le capital confiance du grand public envers SONY est au plus haut.

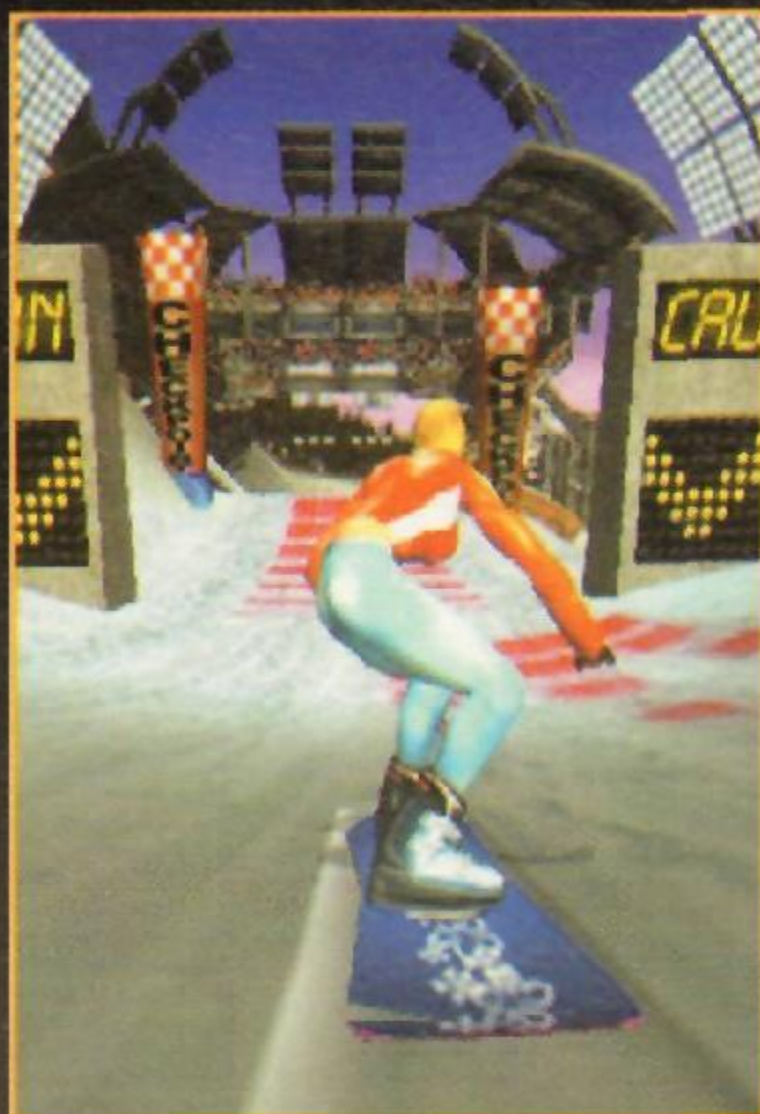
Ces quelques arguments expliquent en partie pourquoi cette console a remporté un aussi incroyable succès, allant jusqu'à provoquer des émeutes dans de grands magasins...

Pourtant, là encore, pas de chef-d'œuvre question jeux le jour du lancement : un excellent TEKKEN, mais classique, un superbe SSX, extrêmement fun, un RIDGE RACER V, joli mais banal, enfin pas de quoi se taper dessus ! Mais il est vrai qu'en un peu plus d'un an tout cela a bien changé avec une PS2 au mieux de sa forme, des jeux tous plus impressionnants les uns que les autres, aujourd'hui une X-BOX surpuissante et demain une GAME CUBE fantastique.



Tekken

SSX



Ridge Racer V





L'épopée technologique des consoles de jeux

UN CHOIX CORNÉLIEN

Ce qui m'amène tout naturellement à la question que beaucoup d'entre vous se posent à cette période :

**" MAIS ENFIN
LAQUELLE JE DOIS ACHETER
AVEC TOUT ÇA, MOI ?? "**

Bon. Ok.

D'abord les prix :



299 €
la PS2
(1960 F)



479 €
la X-BOX
(3140 F)



249 €
la GAME CUBE
(1630 F)

Ensuite dites vous bien qu'il existe une formule mathématique dans l'industrie des consoles, et elle est inébranlable : plus une console se vend, plus il y a de jeux et vice-versa, ce qui peut se résumer sous la formule :

XBOX + PS2 + GAME2 = 3HA.

(merci jackydog).

Ce qui veut dire en clair qu'un développeur cherchera toujours à proposer ses jeux sur la console la plus répandue, pour toucher le public le plus large. L'essentiel n'est pas d'être la plus puissante mais la plus vendue.

Vous l'aurez tous compris, la PS2 part avec une bonne longueur d'avance de ce côté là.

Mais rien n'est irréversible. Il existe deux manières de se défendre contre cette situation de monopole. La première c'est d'être bien moins cher. D'accord, là c'est un peu raté.

La deuxième solution est bien moins évidente mais plus efficace : c'est de proposer du choix mais surtout de la qualité. Et sur ce point, les deux constructeurs peuvent être fiers. Si le nombre de jeux sur GAME CUBE est encore un peu léger, la qualité des titres chez Microsoft est vraiment impressionnante.

EN CONCLUSION

la PS2 est encore à ce jour la console la plus intéressante du marché. Et c'est une machine qui est loin d'être dépassée.

En revanche, si vous pouvez vous le permettre, la X-BOX est une console surpuissante et les développeurs semblent en être convaincus.

Enfin, si vous avez été élevés à la sauce Nintendo, la GAME CUBE vous permettra de retrouver le gameplay ainsi que les personnages et univers chers à Miyamoto.

En réalité, tout dépend du type de jeu que vous affectionnez le plus et de la somme dont vous disposez.

VOILÀ.

**SI APRÈS TOUT ÇA
VOUS NE VOUS DÉCIDEZ
TOUJOURS PAS,
ESSAYEZ LE JARDINAGE.**

decouvrez en kiosque

le Journal du Pirate



SEULEMENT 2,99 €

des techniques de Pirates pour attaquer, cracker et penetrer les systemes informatiques!
des tas de codes de programmation, des methodes expliquees, des exemples pratiques!
Il n'y en aura pas pour tout le monde!!!



DARK SUMMIT

ON ZAPPE
MOYEN
COOL
SUPER

Snowboarding is not a crime.

Si vous croyez encore à ce slogan, largement affiché par les pratiquants de glisse extrême, c'est que vous n'avez pas encore tâté de ce jeu, concocté par l'équipe de Radical Entertainment.



14
20

NOTE GÉNÉRALE

Dark Summit, en nous proposant enfin un jeu de sport scénarisé, apporte un renouveau pour notre plus grand plaisir. Bien que la réalisation technique ne soit pas au niveau d'un SSX ou d'un Amped, ce titre nous promet tout de même quelques bons moments de glisse...



Car vous qui êtes des familiers, j'en suis sûr, des SSX et autres Amped ne savez pas encore que la pratique de votre sport favori n'est pas appréciée de tout le monde et en particulier de O'Leary, le chef des rangers chargés de la surveillance du Mont Garrick, un spot comme vous n'aviez jamais osé l'imaginer, même dans vos rêves les plus fous.

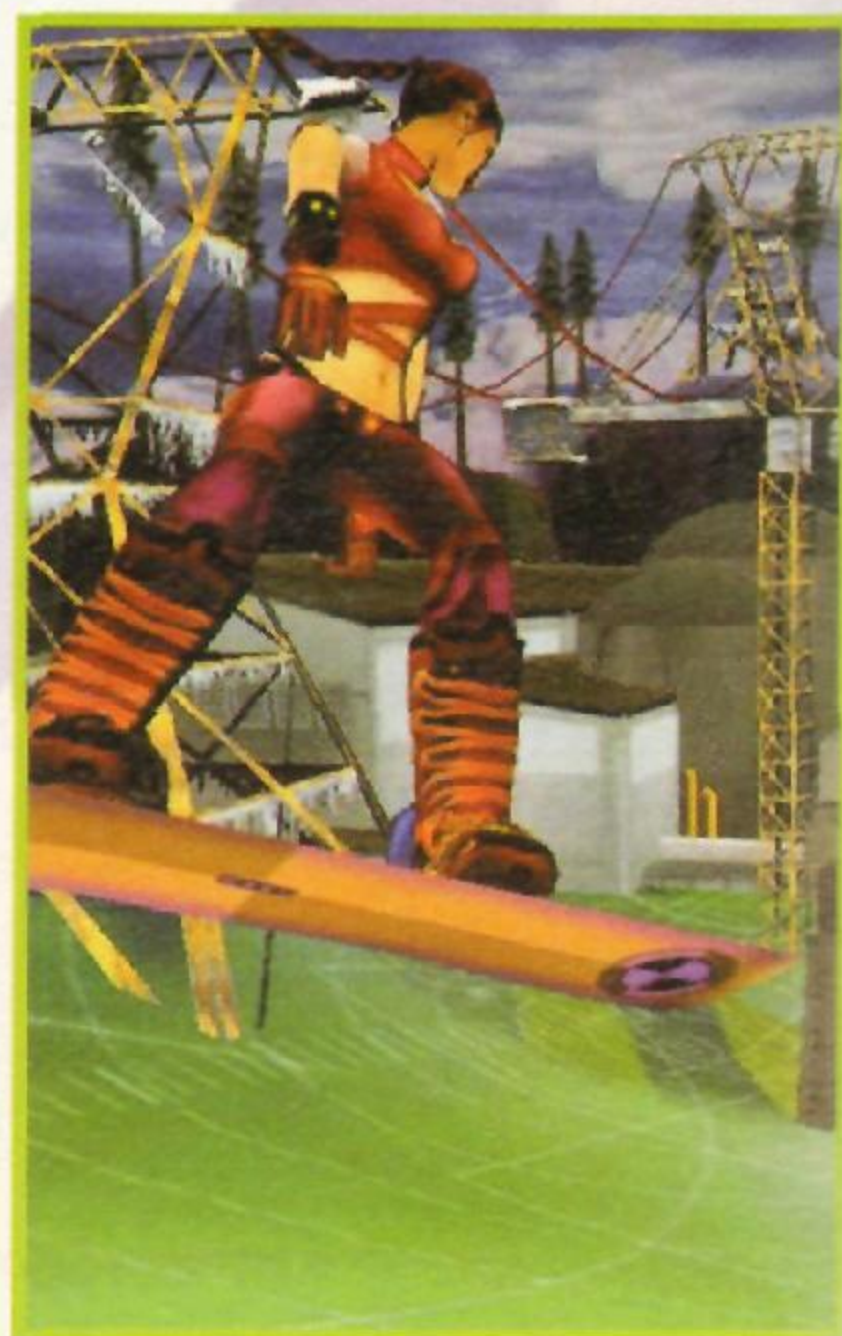
Bien entendu, c'est justement le lieu où Dark Summit vous propose d'exercer vos talents de snowboarder (ou plutôt de snowboardeuse puisque vous incarnerez la pulpeuse Naya dont la poitrine, il faut bien l'avouer, défie les lois les plus élémentaires de la gravité...).

Vous comprendrez bien vite que tout ne tourne pas très rond dans le secteur et que cette interdiction de faire parler la poudreuse cache en réalité de bien sombres desseins...

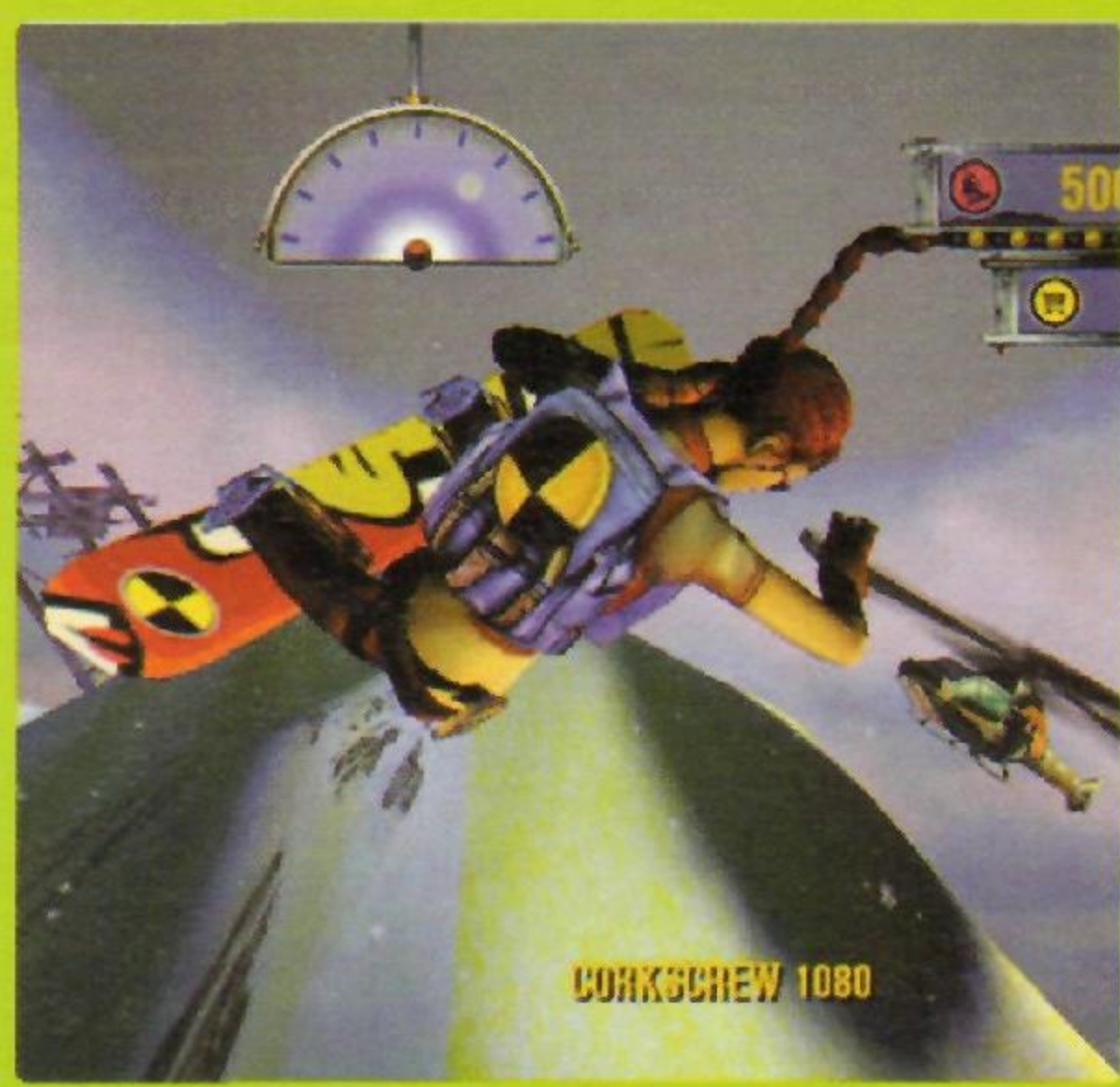
UN APPORT SCÉNARISTIQUE BIENVENU

Et oui, vous l'aurez compris, Dark Summit est en fait un jeu de sport

scénarisé dans lequel il vous faudra réaliser quelque 45 missions relativement diversifiées, les rangers aux trouses bien évidemment. Cet aspect ne fait que renforcer le fun de réaliser toutes sortes de tricks en dévalant des pistes d'une longueur vraiment impressionnante. Ce qui comptera surtout c'est bien entendu votre vitesse de pointe mais également votre aptitude à réaliser toutes sortes de figures sur des pistes très variées jonchées d'obstacles divers : ponts en construction suspendus au-dessus du



Petite, oui, mais espiègle, Naya.



vide, voies ferrées, carcasses de véhicules, bidons... Vraiment, l'ambiance post-apocalyptique futuriste recherchée est plutôt bien rendue, et on prend un réel plaisir à rider, même si, ouvrons les yeux, la montagne est devenue une vraie poubelle. Les pistes se révélant vraiment vastes, une bonne connaissance de celles-ci se révélera vite primordiale, d'une part afin de trouver la trajectoire la plus efficace mais aussi afin d'éviter les nombreux pièges que recèlent le Mont Garrick.

DES TRICKS QUI TUENT

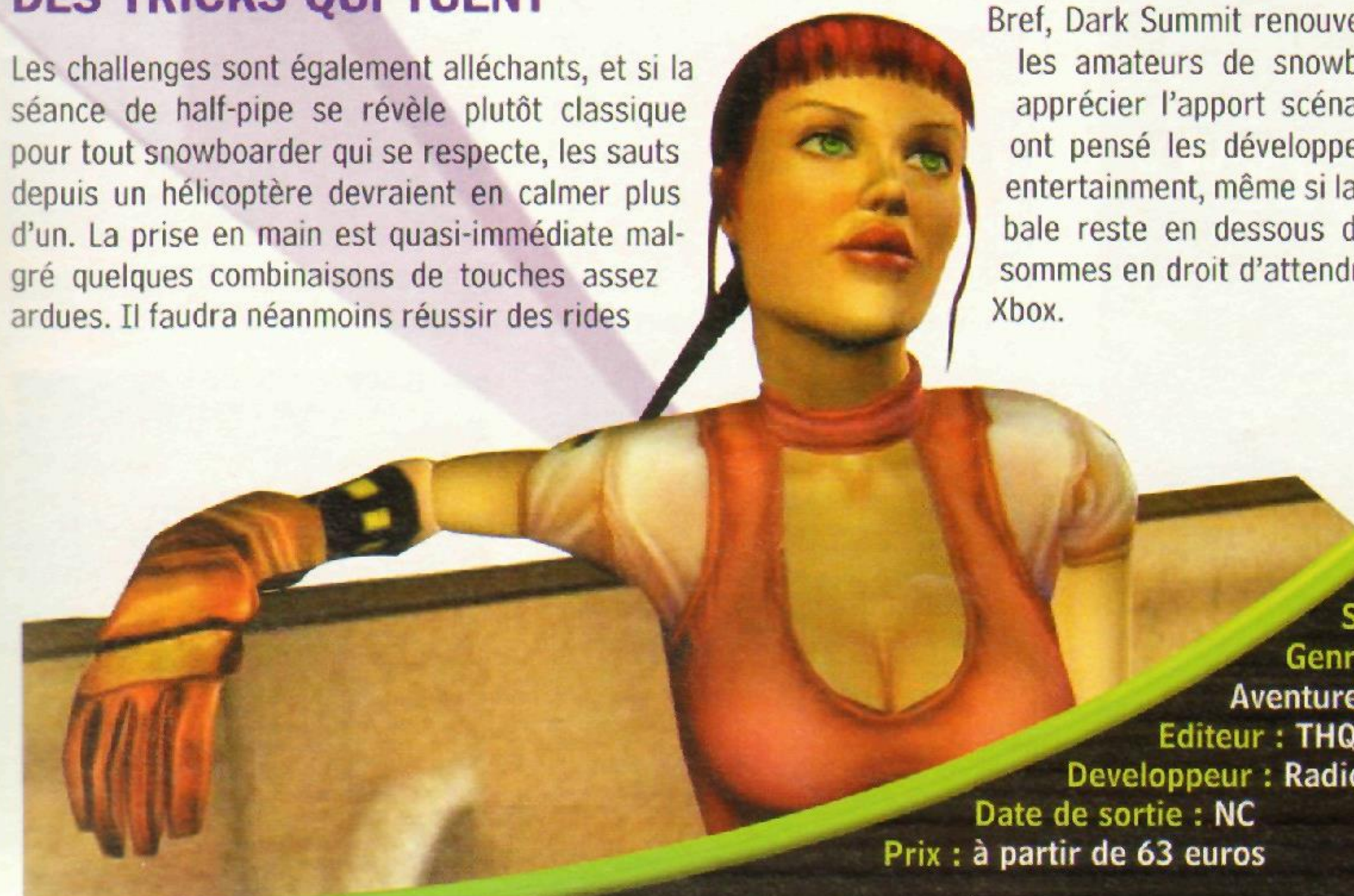
Les challenges sont également alléchants, et si la séance de half-pipe se révèle plutôt classique pour tout snowboarder qui se respecte, les sauts depuis un hélicoptère devraient en calmer plus d'un. La prise en main est quasi-immédiate malgré quelques combinaisons de touches assez ardues. Il faudra néanmoins réussir des rides

de la mort si vous voulez améliorer votre réputation et pouvoir vous offrir des équipements hi-tech, tout en accédant à de nouveaux challenges.

Graphiquement, Dark Summit colle à la poudreuse, la modélisation des personnages étant plutôt soignée, les textures travaillées, les animations convaincantes et les effets de lumière du plus bel effet.

Malheureusement, les choses se gâteront lorsque vous voudrez tâter du mode multijoueurs. En effet, celui-ci est loin, très loin d'être convainquant ne serait-ce que pour les très nombreux ralentissements dont il souffre.

Bref, Dark Summit renouvelle un genre et les amateurs de snowboard devraient apprécier l'apport scénaristique auquel ont pensé les développeurs de Radical entertainment, même si la réalisation globale reste en dessous de ce que nous sommes en droit d'attendre d'un titre sur Xbox.



**DARK
SUMMIT**

Genre : Sport-
Aventure

Editeur : THQ

Developpeur : Radical Ent.

Date de sortie : NC

Prix : à partir de 63 euros

Par New Neo



INT. SUPERSTAR SOCCER 2

Editeur : Konami CE Osaka

Développeur : Konami

Date de sortie : avril au jap / 2^e trimestre en France

Prix : à partir de 59 euros



SUPER

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE GÉNÉRALE

Cette note correspond à mon niveau d'impatience.

-/20

Si l'équipe de KCEO se débrouille bien elle devrait nous gratifier d'un titre mémorable autant d'un point de vue graphique qu'au niveau du gameplay. Dès la sortie du jeu en magasin, je pense que je ne serais pas loin pour l'essayer à défaut de me le procurer.

C'EST FOOTCHEBOL, C'EST BONHEUR !



Toute nouvelle sortie d'un ISS est attendue comme la venue du messie par les adorateurs du genre. Pourtant la qualité des jeux de cette série est plus que variable en fonction du développeur. Le dernier en date est ISS 2 sur PS2 développé par KCEO et non pas par KCET... Quelles différences faut-il faire entre ces deux développeurs ?

Réponse dans les lignes qui suivent...



Lorsqu'on pense simulation de football, on pense automatiquement à Konami. En effet, Konami est un développeur de talent pour ce qui s'agit des jeux de football avec à son actif la célèbre série des ISS ou Winning eleven. Il faut savoir que Konami travaille avec 3 sociétés de développeurs pour accélérer la cadence des sorties. Ces dernières répondent aux noms de KCET, KCEO et KCEA (l'homologue américaine). KCEA ne développant que des jeux de football américain sur le marché américain elle reste donc inconnue des gamers européens. Pour ISS le choix se portera donc sur KCET ou KCEO. Pour moi KCET est bien meilleur étant donné qu'on lui doit des chef d'oeuvre tel que ISS pro evolution 1 et 2 sur PSone ainsi que Pro evolution soccer sur PS2. KCEO quand à elle, est à l'origine du premier jeu de foot de Konami sur Nes en 1991 (pour situer l'expérience) et du magnifique ISS 64 sur Nintendo 64. KCEO a sa propre

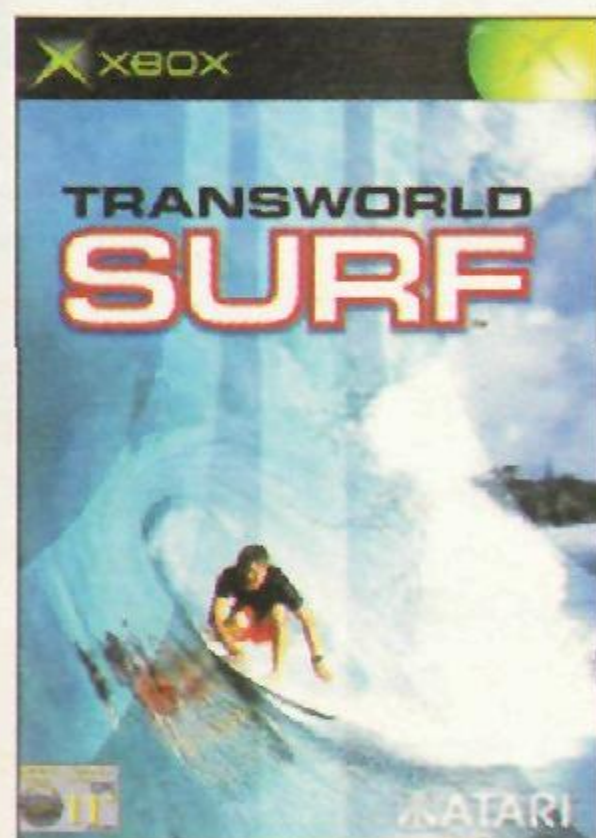
maniabilité que certains (comme moi) lui préfère aux versions KCET car plus arcade. Mais il faut faire attention car KCEO a aussi oeuvré du côté obscur avec des titres lamentables comme Europe ISS sur PS2 et Europe ISS 2000 sur PSone, pour les plus récents...

ISS 2 devrait nous faire profiter de la licence FIFPro qui permettra de jouer avec les vrais noms des joueurs pour une majorité d'équipe (et oui il restera des Wiltordu, des Batustita et des Lirazaru). Le jeu sera bien plus axé arcade que la version précédente sur PS2. Avec un peu de chance on devrait retrouver un titre de très grande qualité à l'image de ISS 64. Pour l'instant les quelques photos disponibles nous laissent présager du meilleur, cela reste à confirmer, surtout au niveau de la maniabilité... L'attente va être longue.

A noter que le jeu est aussi prévu sur Xbox et sur GameCube et qu'il débarquera sur la PS2 européenne dès le 2^e trimestre de cette année.



Arlette à Malibu



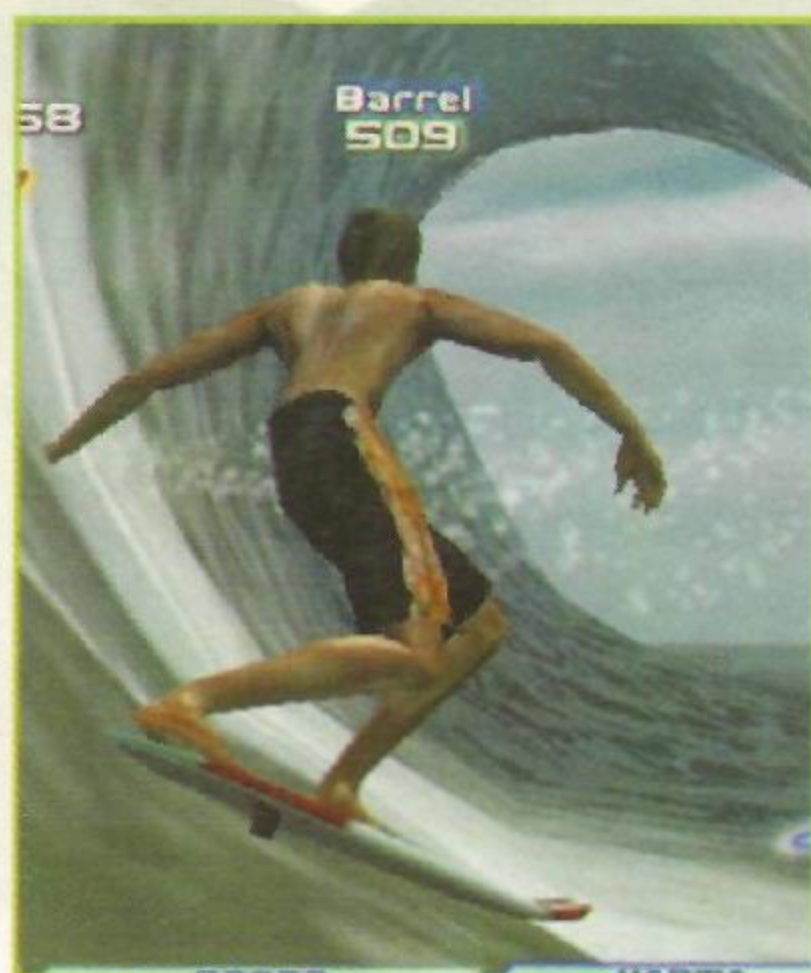
En matière de jeux de simulation de sport, et plus particulièrement en ce qui concerne les pratiques dites extrêmes, nous n'avons été jusqu'à présent gratifiés que de quelques titres forts tels les incontournables Tony Hawk Pro Skater et Dave Mirra Freestyle BMX. Mais tout cela, il faut bien l'avouer, sentait un peu trop le béton de nos chères cités et l'envie de soleil, d'océan et de vahinés se faisait fortement ressentir.

C'est donc avec plaisir que nous accueillons la première simulation de surf sur X-BOX, tout en gardant en mémoire les constats d'échecs qu'ont été les tentatives précédentes d'adapter ce zoli sport à la PS2 (avec Sunny Garcia Surfing et Championship Surfing). Tout d'abord il vous faudra choisir entre les modes classiques de ce genre de jeux sachant que le mode

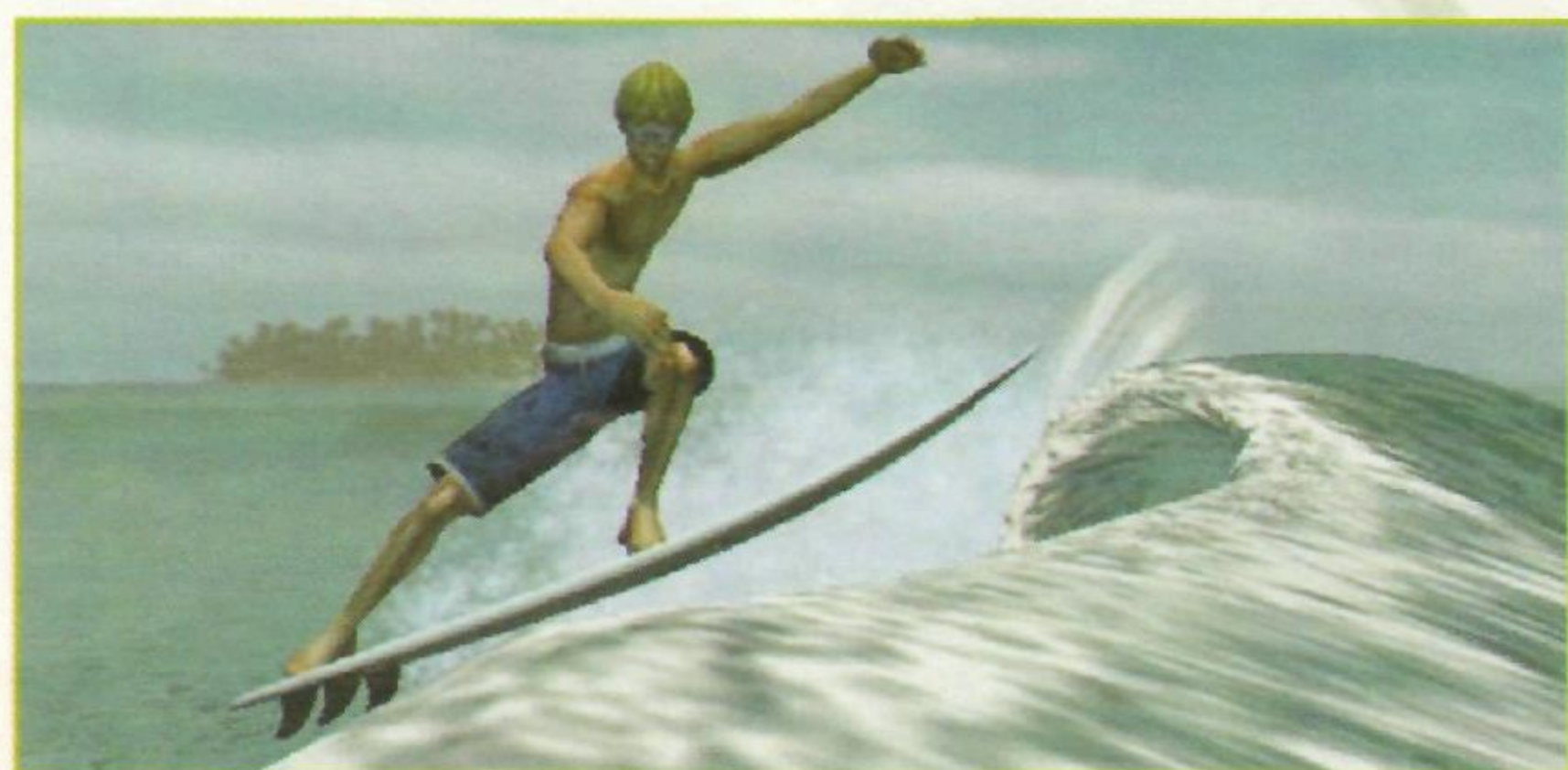


pro-tour est de loin le plus intéressant, votre progression vous permettant de débloquer de nombreux items. Choisissez d'incarner une star du surf parmi les 13 proposées, choisissez votre planche et c'est parti.

C'est là que vous constaterez que Transworld Surf



fait vraiment la différence avec ses prédécesseurs. Les rendus de l'eau sont magnifiques, notamment lors des passages dans les barrels, la maniabilité travaillée façon Tony Hawk permet



PREVIEW

OPINION GÉNÉRALE

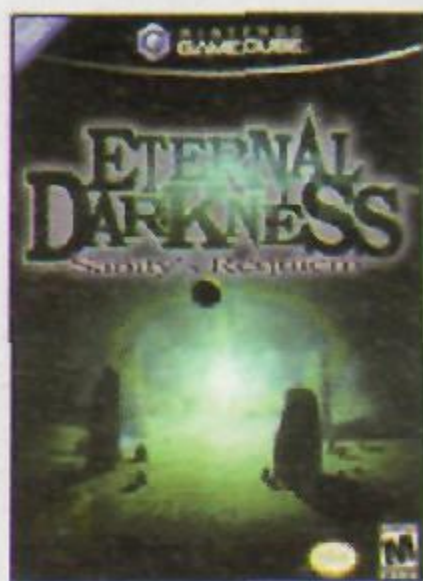
Il faut bien l'avouer, toutes les tentatives d'adapter le sport favori des Beach Boys sur console n'ont pas vraiment marqué les esprits ni convaincu un public pourtant demandeur de simulations de surf. Mais avec ce titre, les Bryce en herbe auront enfin de quoi se mettre sous la dent.

20

de passer les différents tricks après une courte période d'adaptation et la variété des challenges à relever (même si la pertinence de certaines épreuves reste contestable...) permettent à Transworld Surf de relever le niveau d'un genre qui jusqu'à présent n'avait pas réussi à se faire une place dans notre cher univers vidéo-ludique.



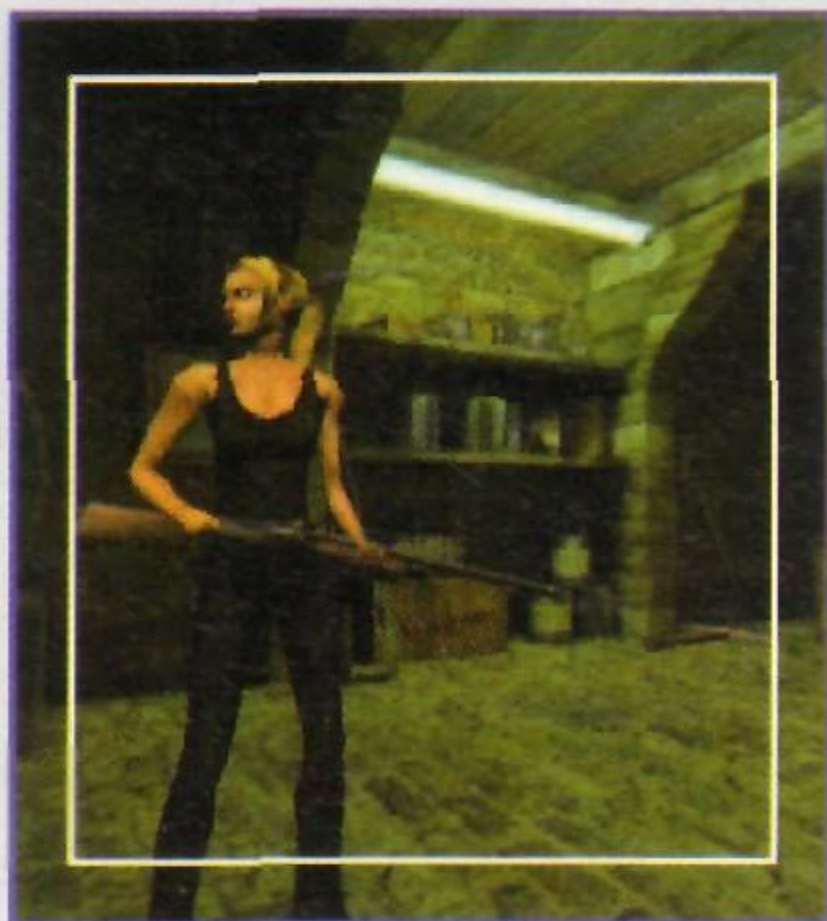
ETERNAL DARKNESS



Elles pullulent, les pouliches de jeux vidéo qui rêvent du fabuleux destin de Lara Croft.

Nintendo mise sur Alexandra Roivas, une blonde torride avec une carabine qui hantera nos rêves où nos cauchemars car la belle se bat à la Winchester contre des zombies pur glauques.

C'est un peu Amélie Poulain dans un monde d'Aliens. De quoi devenir fou. C'est le but des développeurs, voyez-vous. Le scénario, très fouillé, oscille en permanence entre rêve et réalité



Amélie Poulain au pays des Aliens



au point de désarçonner le joueur et son personnage. Une jauge de "santé morale" troublera votre héroïne et les douze autres zonards que vous dirigerez tour à tour. L'histoire vous ramènera au début de notre ère dans la peau de Pious Augustus, centurion, qui découpe ses amis décomposés au glaive. A chaque époque son personnage et son arme. La noble tâche de vos héros consistera à sauver l'humanité des morts qui

- ETERNAL DARKNESS : SANITY'S REQUIEM
- Genre : survival horror
- Edit : Nintendo
- Dev : silicon knight
- Sortie : 3e trimestre 2002
- Prix : NC

revendiquent leur droit de vivre, ce qui est bien légitime quand on y pense. Le problème, c'est qu'ils ne supportent pas nous autres les vivants. Alors "pan", dit la pétoire d'Alexandra. Elle n'a pas tort.

Cet innovant 'survival horror' est pour l'instant loin d'être achevé. La version produite tenait du gag. Les personnages, d'une lenteur effroyable, prenaient le temps de refermer fort poliment la porte en entrant dans une nouvelle pièce puis se retournaient deux secondes plus tard,



enfin disponibles pour l'action. Les graphismes étaient d'excellente facture. La qualité des lumières annoncée par Nintendo dès le début de la conception de la Game Cube n'avait rien d'une promesse électorale.



7/20

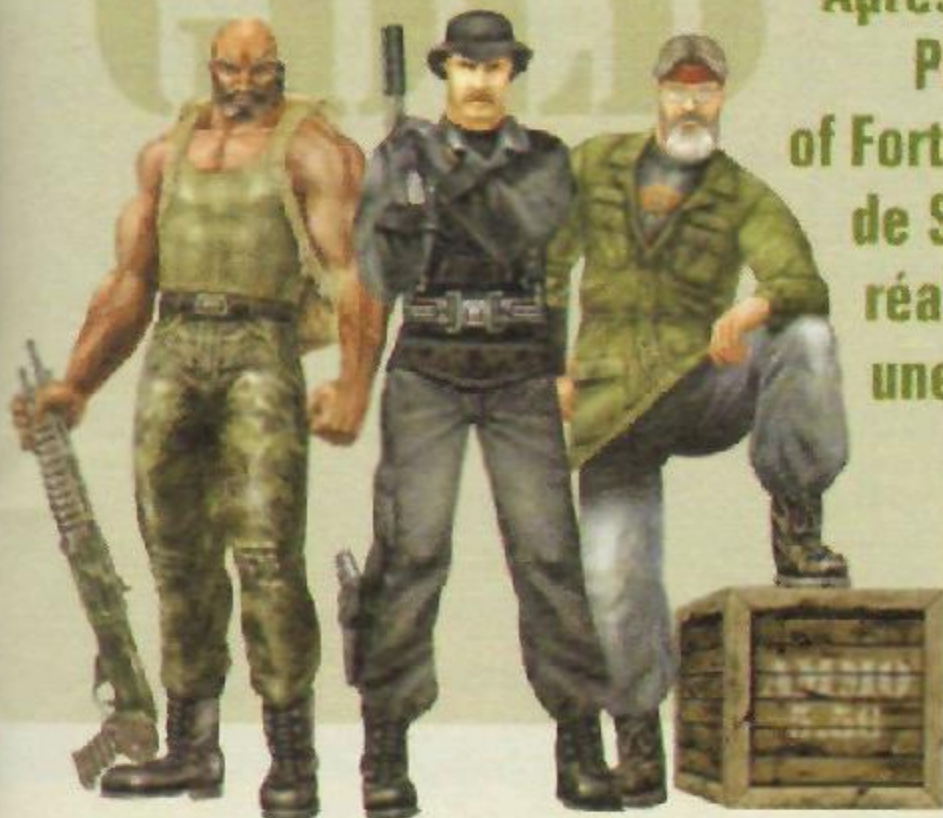
NOTE GÉNÉRALE

La première mouture du jeu, lente à outrance mais très belle graphiquement, ne permet pas une meilleure appréciation mais si la réalisation concrétise les ambitions du scénario, Dieux! qu'il va faire peur sur Game Cube ! Suite au prochain numéro..

Par New Neo

SOLDIER OF FORTUNE

Après une très bonne adaptation du jeu PC sur Dreamcast, voici que **Soldier of Fortune (SOF)** débarque sur la console de Sony. **SOF** est un jeu de guerre très réaliste dans lequel la violence prend une part prépondérante. Alors pensez à recharger, il y a une dizaine de terroristes juste prêts à vous exploser le citron...



Que de violence!

Dans ce jeu alliant tuerie à la sauce Half-Life et réflexion dans le style de Red Faction, vous incarnerez John Mullins, un mercenaire vétéran de l'armée des Etats-Unis et devrez parcourir une série de missions sous couvert du département secret-défense américain. Au programme : des terroristes ont allégé l'armée américaine de quatre têtes nucléaires, chose qui a le don



d'énervier vos supérieurs hiérarchiques. Ces derniers ne trouvent pas mieux que de faire appel à une troupe de mercenaires dont vous êtes à la tête pour démanteler le réseau de terroristes et accessoirement récupérer les têtes nucléaires disparues. En somme on vous demande de sauver une nouvelle fois le monde. On se souvient



encore des longs temps de chargement de la version Dreamcast, sur cette nouvelle version Pipe Dream Interactive a eu la bonne idée de les réduire au minimum grâce aux capacités du support.

Ce jeu vous proposera 10 missions et non loin d'une trentaine de niveaux différents dans une multitude d'environnements aussi riches que variés. L'aspect gore de ce soft est poussé à son apogée puisque il n'est pas rare d'observer des têtes volantes, des membres explosés et autres organes méconnaissables (à noter que de tirer dans les parties constitue une échappatoire plutôt efficace lorsque trop d'ennemis rodent autour de vous).

L'interaction des balles avec les corps est tout bonnement hallucinante car quel que soit l'endroit visé la douleur ne sera pas la même. On disposera aussi d'armes en très grande variété.

Il est de bon ton de prévenir que ce jeu n'est pas à mettre entre toutes les mains car la violence y est omniprésente et requiert une certaine maturité pour supporter les images chocs. Le jeu avait déjà défrayé la chronique lors de sa sortie sur PC...



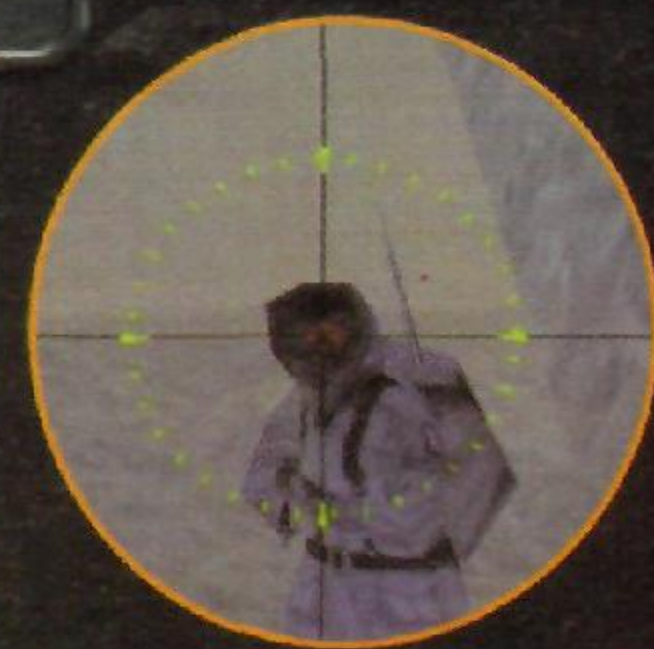
SOLDIER OF FORTUNE GOLD

Editeur : Code masters

Développeur : Pipe Dream Interactive

Date de sortie : mai 2002

Prix : NC



SUPER

CODE

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE GÉNÉRALE

Adorateur du genre je ne peux que conseiller à un public adulte de se procurer cette nouvelle version de SOF. Si tant est que vous le possédiez déjà sur un autre support (PC ou Dreamcast), il ne vous procurera guère plus de plaisir étant donnée que les différentes versions sont plus ou moins similaires. **-/20**

Par Maniac



TRANSWORLD SURF

Genre : Sim. sport de glisse
 Editeur : Infogrames ent.
 Développeur : Radical ent.
 Sortie : Dans les bacs
 Prix : à partir de 59 euros

Graphismes : 17/20

Du très bon travail, un réalisme jamais égalé pour ce genre.

Jouabilité : 16/20 Un gameplay excellent dû au système de contrôle des THPS.

Durée de vie : 14/20 Les différents modes de jeu vous donneront tout de même du fil à retordre, notamment le pro-tour.

Bande son : 15/20 Assez réussie, le petit plus qui vous met dans l'ambiance.

Scénario :



SUPER

PREVIEW

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE GENERALE

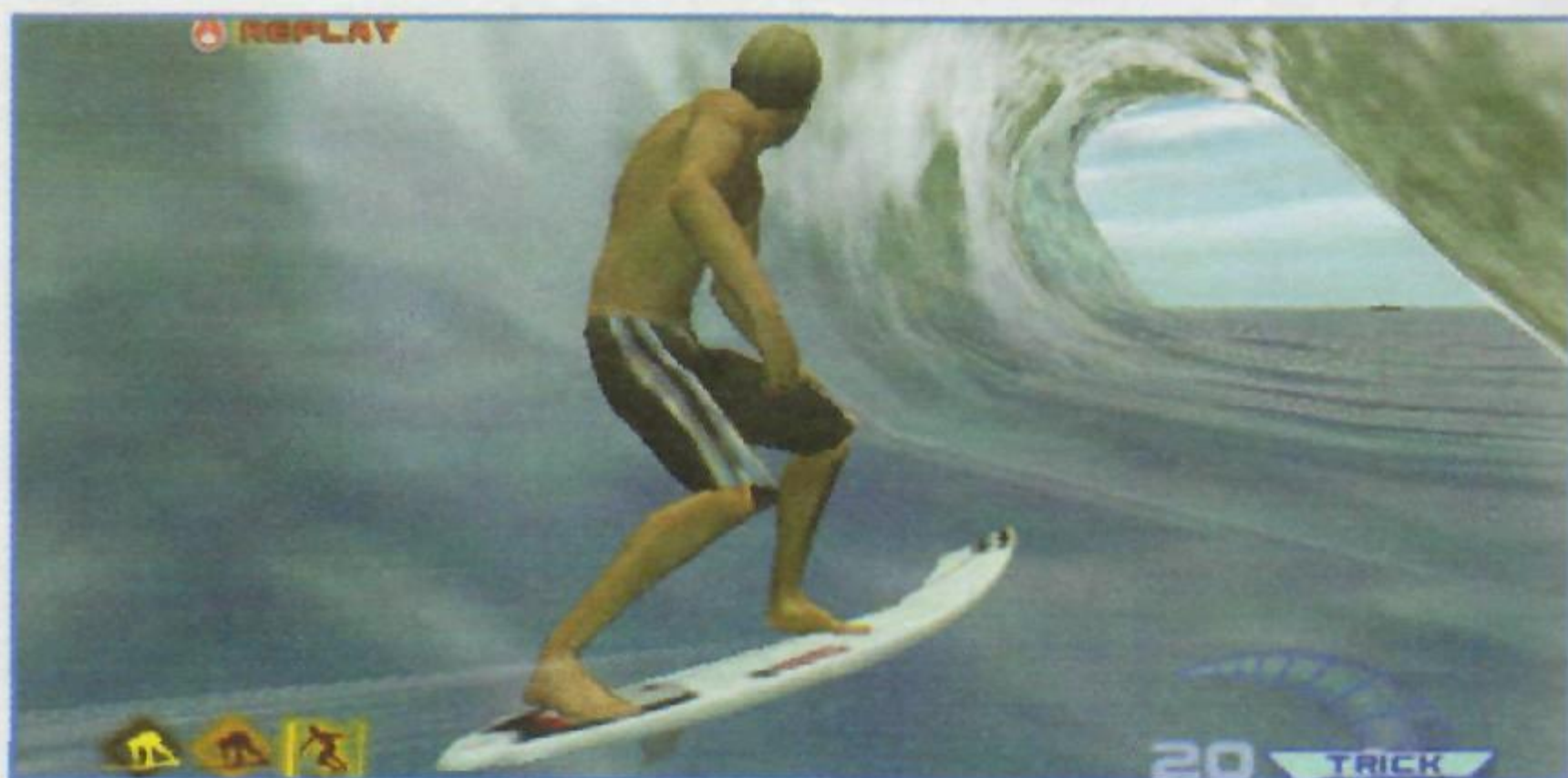
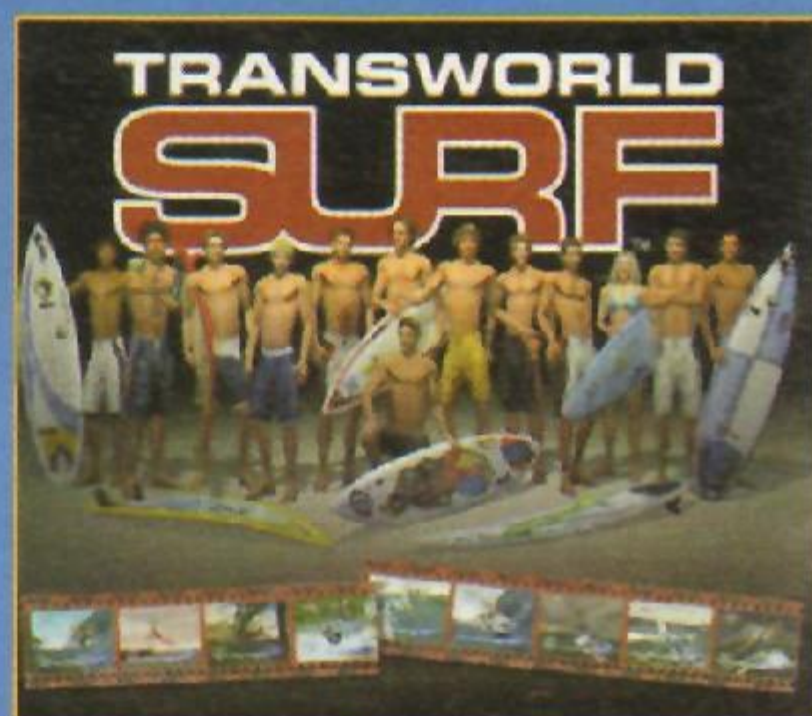
Au final, Radical entertainment nous propose enfin LE premier jeu de surf valable sur console, et en plus, de très bonne facture. Les sensations sont bien retranscrites, et on prend vraiment plaisir à chasser la vague. Au bout de quelques parties, vous serez complètement accro !!

-/20

TRANSWORLD SURF

Sea, Surf and Sun.....!

Le surf est un sport peu représenté sur console, et pour cause, programmer un jeu suffisamment réaliste, tout en retranscrivant des sensations et une maniabilité correctes, relève de l'exploit ! Mais on dirait que les gars de Radical entertainment sont finalement parvenus à un résultat plus que satisfaisant. On en redemande !



Dans ce jeu, vous aurez le choix entre quatre modes. Si la simple session, le Free-ride et le Multijoueur n'apportent rien de vraiment captivant, le pro-tour, en revanche, vous révélera une vocation de surfeur (si, si, le style "boy's band, pas d'poils, T-shirt taille 5 ans !"). Vous aurez le choix entre quatorze riders du top-gratin du surf pour parvenir à la plus haute (et d'ailleurs la seule) marche du podium ! Vous emporterez la palme après pas moins de soixante-douze défis proposés sur les dix plus gros spots mondiaux. Tous ces spots ont des conditions climatiques et une vague qui leur sont spécifiques, immergeant toujours plus le joueur au fur et à mesure de son avancée.. Le gameplay est, quant à lui, fortement cal-

qué sur le style "Tony Hawk et Cie". On le remarque surtout lors de l'exécution de figures (bien que celles-ci soient plus difficiles à réaliser), ou encore dans le système d'attribution des points (l'enchaînement de figures variées augmente le coefficient multiplicateur...etc). Avec un peu d'entraînement, chacun trouvera ses marques rapidement dans ce soft, qui est, à mon avis, un jeu qui fera encore couler pas mal d'encre !

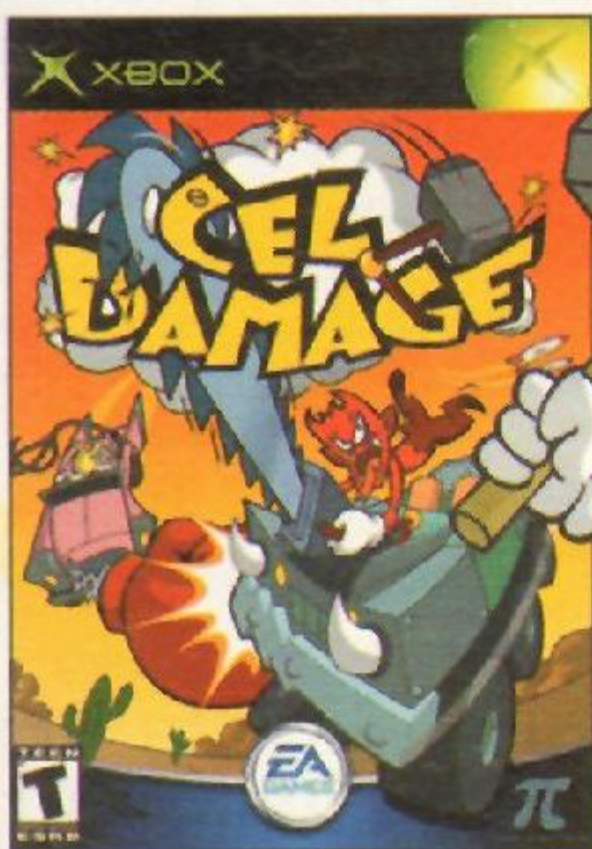


CEL DAMAGE

PREVIEW par Jackydog



Cartoons et cartons



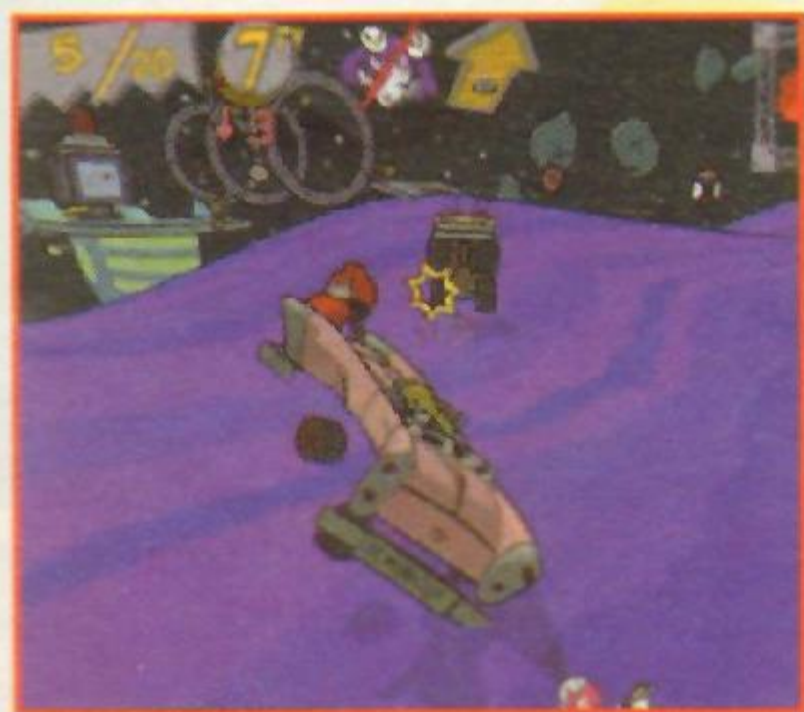
Qui n'a jamais rêvé d'être un héros de dessin animé, avec tout ce que cela comporte de possibilités plus folles les unes que les autres ?

Je ne sais pas pour vous, mais moi, à choisir, j'irais faire un tour chez ces demoiselles de Cat's Eye.



Ce que vous propose Cel Damage tient plus de l'immersion dans un univers du type Les Fous du Volant rencontrant Twisted Metal (tant pis, on verra plus tard pour nos voleuses de charme...).

Tout d'abord, comme son nom l'indique, ce titre exploite le procédé du Cel Shading, que vous avez déjà pu apprécier dans Jet Set Radio.



Sauf que là, on atteint la perfection visuelle. Le côté cartoonesque est poussé à son maximum, et la scène d'intro du jeu, pour ne citer qu'elle, est un véritable moment d'émerveillement visuel.

Les véhicules sont bien déjantés et l'affichage atteignant les 60 images/seconde, ce jeu est un régal pour les mirettes.

Idem bien sûr pour les effets visuels lorsque vous utiliserez l'une des armes à votre disposition pour écraser, geler, harponner... vos adversaires qui, soyez en assurés, sauront vous rendre la pareille.

Tout pourrait donc aller pour le mieux dans le meilleur des cartoons, s'il n'y avait ce gameplay

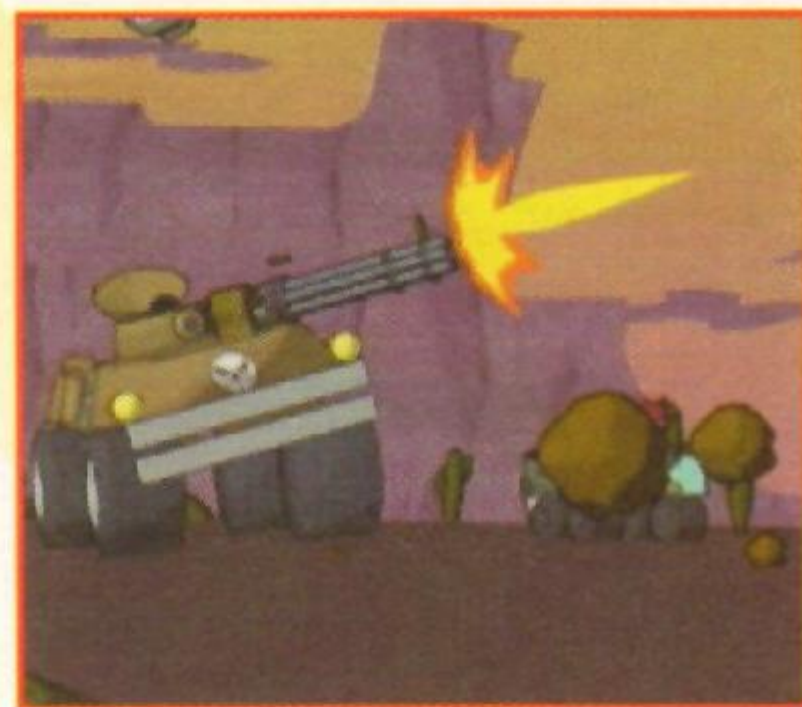


PREVIEW

OPINION GÉNÉRALE

20

S'il est vrai que le Cel Shading représente une révolution en matière de graphismes, un jeu ne sera jamais bon, quelle que soit sa beauté, sans gameplay à la hauteur. Cel Damage aurait pu être un jeu de course très fun si ses développeurs s'étaient souciés de cet aspect.



de " * ^ c ° # * # ". D'une part, le jeu est vraiment dur et, on a beau tenter de développer des stratégies, la victoire reste une histoire de pur hasard, l'impression générale étant d'évoluer dans un joyeux désordre. Joyeux certes, mais frustrant. On pourra certes se consoler avec le mode multijoueurs, d'une fluidité exemplaire même à quatre, à condition d'aimer les jeux de hasard.

CEL DAMAGE

Genre :

Course/Action

Editeur : Electronic Arts

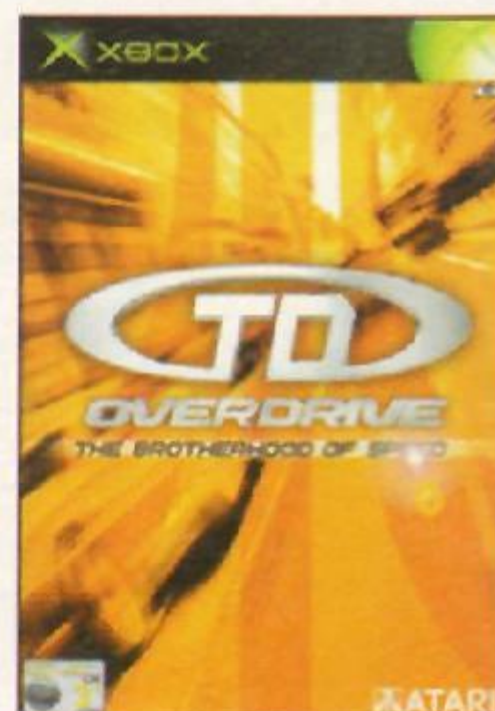
Développeur : Pseudo Inter.

Date de sortie : NC

Prix : à partir de 68 euros

PREVIEW

Voulez-vous rouler avec moi ?

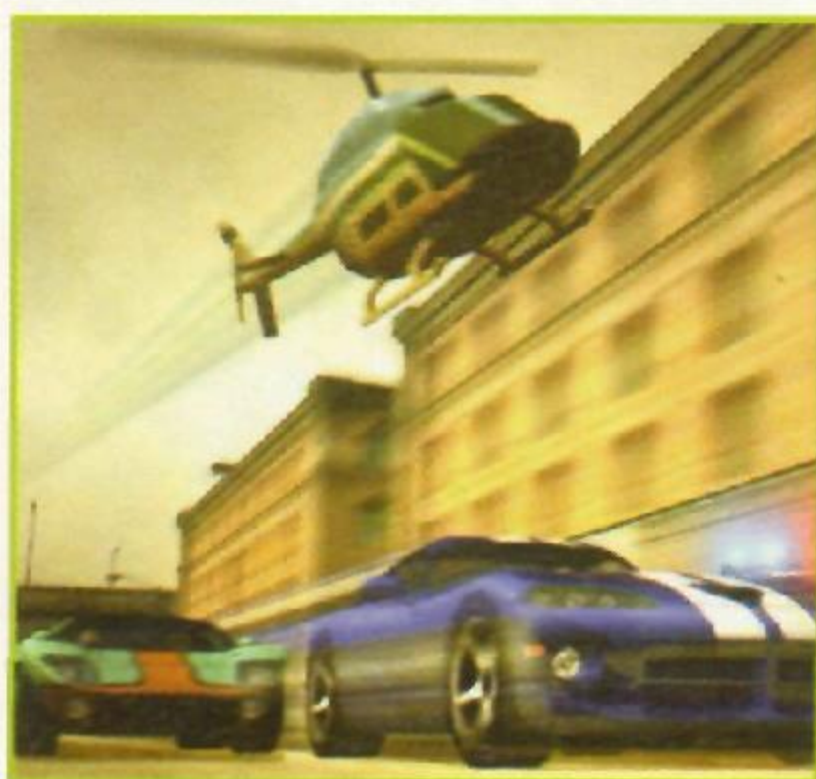


La France est un pays de liberté, nous inculque-t-on dès la maternelle. Force est de constater en grandissant que cette liberté est cadrée, notamment sur les routes.

OPINION GÉNÉRALE

20

Pour l'instant, le jeu ne convainc pas tant les graphismes sont figés et la conduite maladroite. Les beugs étaient comiques sur la version disponible. Mais l'esprit rebelle est là et saura faire prendre la mayonnaise, à n'en point douter...



La photo qui scelle votre premier excès de vitesse vous grave à jamais dans la conscience qu'entre liberté personnelle et fraternité avec la maréchaussée, l'égalité fait défaut : vous êtes du mauvais côté du flash, et pour toujours. Le mythe devient canular.

Ne nous plaignons pas : C'est pire aux USA ! les flics ont des voitures mais encore des hélicoptères et



même des satellites pour racketter l'honnête citoyen qui bourre pour être à l'heure à un rancart galant. Rien d'étonnant que le Pitbull Syndicate (un nom très connoté...) développe un jeu vengeance où vous

incarnez un desperado du volant qui honore les galbes de vipères américaines et la fougue des fleurs de Lotus. Du plaisir en perspective... Vous promènerez -c'est un euphémisme- ces carrosseries du diable dans les grandes villes du monde, n'en déplaise à la flicaille (dont la présence vous est signalée par un détecteur de poulets pratique et illécite) et aux conducteurs "normaux" que vous éviterez d'un savant coup de frein à main.



La conduite s'avérait un peu raide dans la version disponible et la sensation de vitesse faisait défaut. Les graphismes n'étaient pas convaincants. Le développeur promet une gestion des conditions météo et un petit scénario qui donnera consistance à votre personnage. Vous pourrez notamment papoter avec vos concurrents après les courses
C'est à voir...

TD OVERDRIVE

Genre : course

Edit : infogrames

Dev : the pitbull

Syndicate

Sortie : NC

Prix : à partir de 59 euros

SUPER

PREVIEW

ON ZAPPE

GAMECUBE

PREVIEW

Par Red Baron



CRAZY TAXI



Détachez vos ceintures et allumez vos sticks.

Crazy taxi fleure bon la borne et rappellera aux routards les salles d'arcade survoltées où l'on achetait en francs quelques minutes de bonheur.



Le bonheur ressemblait alors aux jeux pionniers de Séga qui déroulaient à coup de gros pixels saccadés des autoroutes virtuelles devant nos yeux éblouis. Ces jeux font sourire les bleusailles d'aujourd'hui, celles qui nous pourrissent en ligne sur les jeux où il ne faut pas réfléchir et même sur les autres. On a beau être dans la vingtaine, on se sent d'un autre siècle quand on a commencé sur M05. On ne sourit pas !

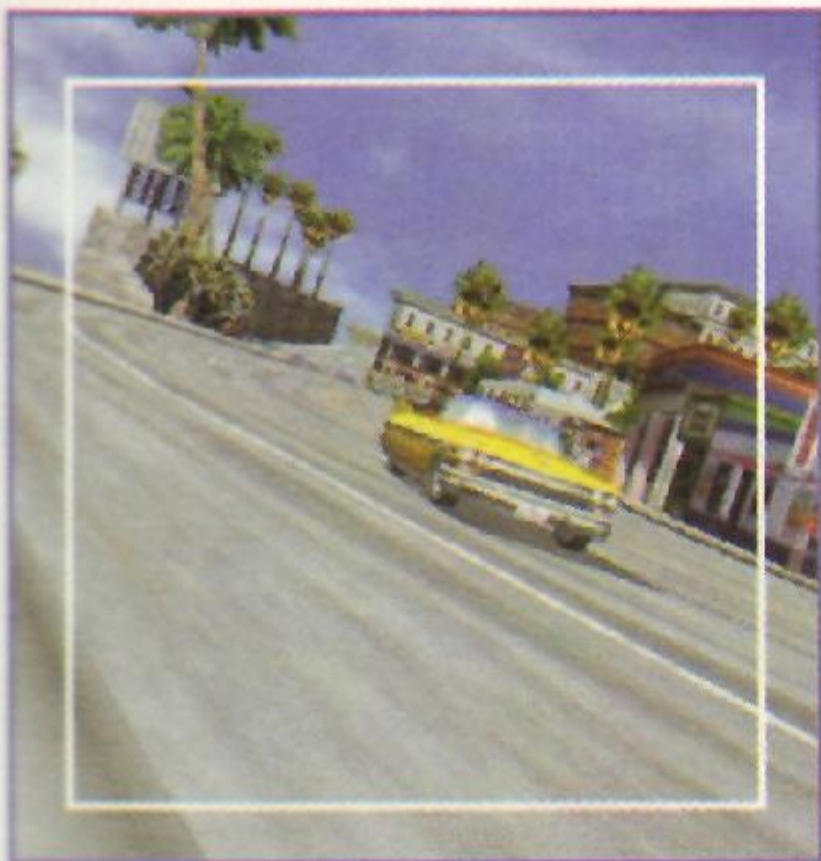
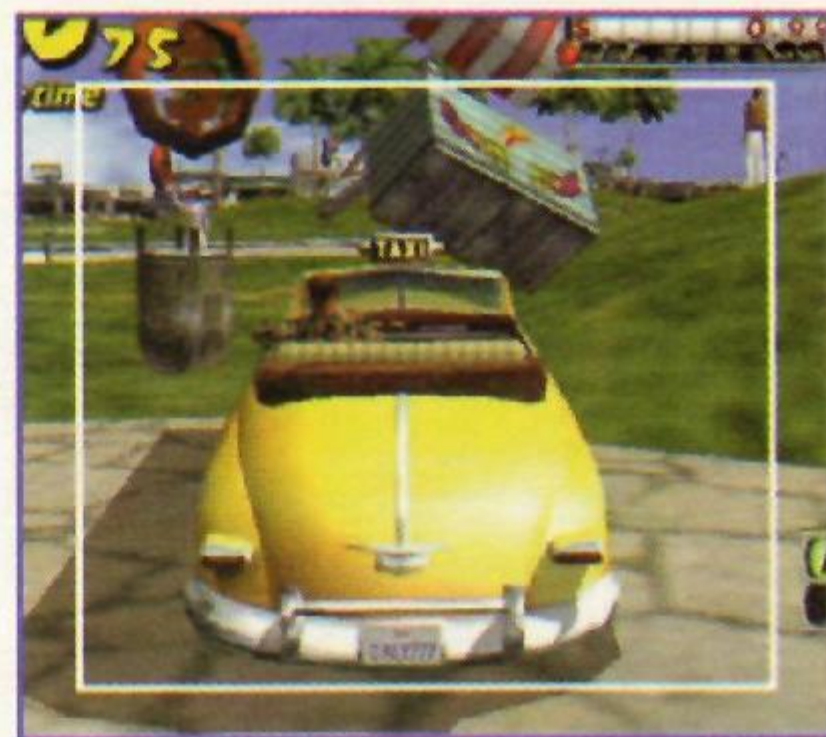
Signe des temps (qui passent) les chauffeurs de Crazy Taxi sont très soixantuitards sur le retour avec leurs chemises à fleurs, lunettes de soleil à la Jackson five et autres accessoires ringards et charmants. bab touch qui tranche singulièrement avec la conduite terroriste que vous leur ferez adopter. Comme



dans la vie réelle d'un taximan, le but du jeu est d'acheminer vos clients jusqu'à leur destination. Si votre conduite leur déplaît, ils vous obligeront à les déposer. N'oublions pas que le client est roi : impossible de le conduire de force. Il commencera à s'impatienter sur la banquet-

■ **CRAZY TAXI**
 ■ Genre : course
 Editeur : nintendo
 Dev : acclaim entertainment
 Sortie : 03/05/02
 Prix : à partir de 59 euros

te puis gesticulera de façon menaçante et drôle jusqu'à l'arrêt complet du véhicule. Il faudrait donc ne pas trop accumuler les accrochages, les embardées chaotiques, les tonneaux et divers crashes mais sachez que Acclaim, le méchant développeur, vous pousse à prendre des risques: Plus vous vous frôlez les obstacles, plus vous empêchez des points. Vous vous verrez proposer des courses en temps limité qui vous inciteront à dépasser d'éventuelles limitations de vitesse...



OPINION GÉNÉRALE

Les graphismes de la version disponible étaient perfectibles ainsi que la conduite. Les craschs n'avaient rien de réaliste mais est-ce le but? Non: la vocation du jeu est d'être drôle et l'objectif est déjà atteint. C'est l'essentiel.

7/20

SUPER
PREVIEW

MOYEN

ON ZAPPE

OPINION GÉNÉRALE

20



L'histoire se situe en Chine, dans un futur pas très rose, puisque le pays est déchiré par des clans qui s'établissent selon les frontières de l'époque féodale. Ces clans se distinguent par différentes races, ainsi on verra se confronter aux humains les démons et les divinités.

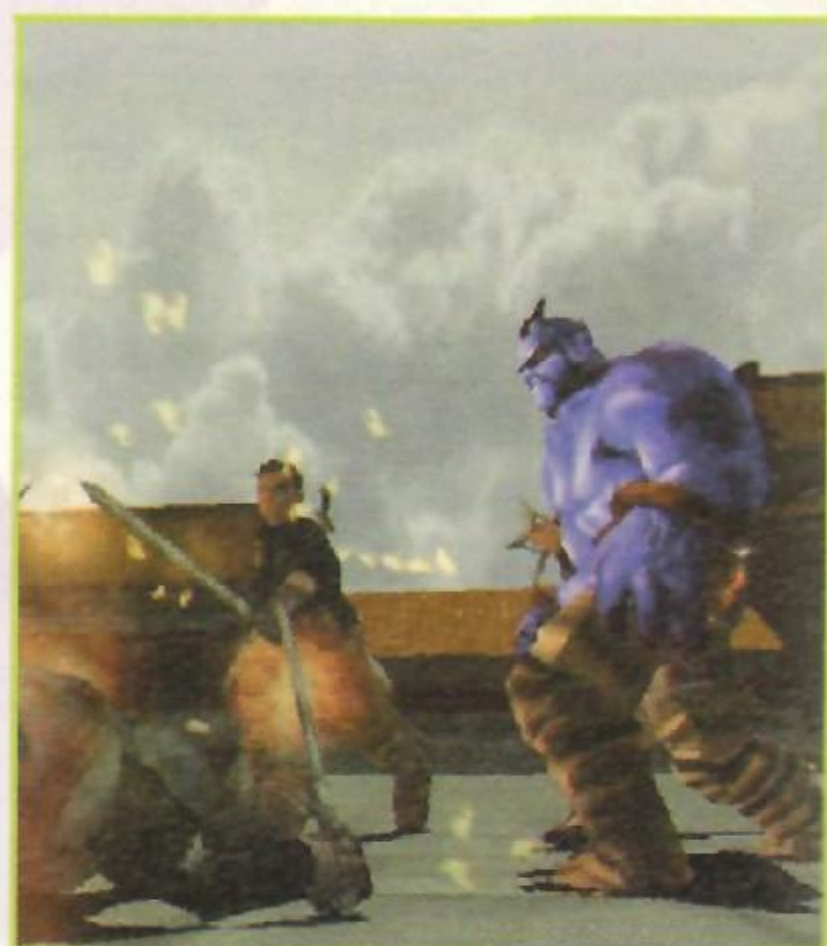
Une dynastie impose tout de même son hégémonie aux autres, son chef est nommé Xao Gon et il entend bien user de sa suprématie pour mettre le monde à feu et à sang. Heureusement, le clan Soo s'oppose à de tels agissements et envoie son plus fidèle combattant, Sun Soo, pour enrayer les plans machiavéliques de Xao Gon.

Le devoir de Sun Soo est de rallier à sa cause les plus fervents opposants au régime de Xao Gon, de détruire le Mal, et de ramener la paix en Chine.

Pour vous aider dans votre tâche, vous rencontrerez des créatures d'une force prodigieuse tel que Boo, ainsi que des naïades d'une beauté insolente que bien évidemment vous ne pourrez courtiser, dont une du nom de Mai Khan, fille de l'empereur Khan (et oui ça aide pas...). A cela s'ajoute un arsenal assez impressionnant composé entre autre d'un cannon-shotgun, d'une arme à plasma, d'un minigun à fléchette, du tank puncher

L'enfant non désiré

Voici un petit miraculé du monde vidéo ludique. En effet suite à l'annonce du retrait de Microgames, New Legends a bien failli ne pas voir le jour. Toutefois, le projet fut repris par THQ, qui dans un souci de rentabilité lui préféra la sortie X-Box à la sortie PC. Sorti le 20 février aux USA, ce soft devrait venir faire un tour sur le marché européen dès le mois d'avril et devra faire ses preuves auprès des joueurs en se démarquant des titres déjà " dans la place " (Halo). Du coup, THQ croise très fort les doigts en espérant que le premier jeu de la toute jeune équipe de développeurs, Infinite Machine , soit une réussite.



(capable de percer les armures) et de l'épée de Soo.

D'un point de vue technique, il sera bon de noter que le jeu est basé sur le moteur de Unreal. Pour ce qui est du reste, faisons confiance à l'équipe de Infinite Machine qui sera sans aucun doute soucieuse de peaufiner son premier titre.

La suite au prochain numéro, dans un test détaillé. Un point rassurant : on n'a pas encore vu de jeu vraiment décevant sur X-Box. De plus New Legends devrait donner le coup d'envoi de jeux THQ sur la X-Box, on peut donc s'attendre à une réussite.

NEW LEGENDS

Editeur : THQ

Développeur : infinite machine

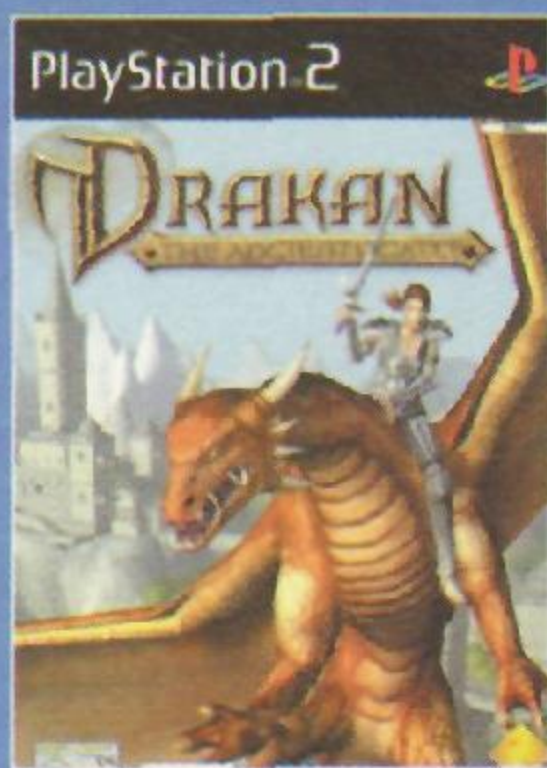
Date de sortie : dispo US (20/02/02)

Prix : à partir de 69 euros

DRAKAN : the ancient's gate

Une balade à dos de dragon, poupée ?

En cherchant un petit peu, on se souvient d'une version de Drakan sur pc conçue par l'équipe de psygnosis il y a quelques années. Bien que l'expérience n'ait pas vraiment marqué l'inconscient collectif, Scea relance la machine en nous sortant un nouvel opus de cette aventure « dragonnesque ».



Vous êtes Rynn, une guerrière partageant ses pouvoirs magiques avec un dragon nommé Arokh. Les forces obscures ont commencé à envahir votre monde, et votre seule chance de les repousser est d'ouvrir quatre portes magiques, qui renferment les puissances nécessaires à l'accomplissement de votre tâche.



Vous pourrez vous battre sur deux plans différents : sur terre, à la force de l'épée ou de divers sortilèges, ou dans les airs, à dos de dragon. Au fur et à mesure de votre aventure vous gagnerez en adresse grâce aux divers objets collectés. Au cours de vos voyages, vous aurez à accomplir plusieurs quêtes, ainsi que des défis cachés, dans lesquels la collecte de divers arte-



facts plus ou moins gores vous permettra d'avancer plus loin, tout en massacrant un max de trolls !

Les phases de combat à dos de dragon sont très arcade, adresse et réflexes devront être au rendez-vous si vous désirez l'emporter sur vos adversaires !

Les graphismes sont sans doute le meilleur aspect de ce jeu.



Agréables, et accompagnés d'effets sonores réalistes, ils contribuent à vous enfoncer toujours un peu plus dans cette ambiance fantastique.

Ainsi, la variété dans le gameplay, les nombreuses quêtes secondaires et des graphismes attractifs sont les atouts principaux de Drakan, faisant vite oublier ses petits défauts.

PREVIEW

Par Maniac



DRAKAN :
THE ANCIENT'S GATE

Genre : RPG

Editeur : SCEA

Développeur : Surreal Soft.

Sortie : déjà dans les bacs

Prix : à partir de 59 euros

Graphismes : des graphismes sympas et entraînants.

Jouabilité : de bons réflexes et une grande rapidité d'action seront vos meilleurs atouts pour vaincre.

Durée de vie : si vous désirez effectuer toutes les quêtes secondaires, vos recherches risquent de traîner en longueur.

Bande son : les effets sonores sont très réalistes.

Scénario : bien que peu original (dragon, sorcier, épées, etc), la division des phases de jeu apporte un souffle nouveau au genre.



SUPER

PREVIEW

MOTEN

ON ZAPPE

NOTE
GENERALE

Au final, Drakan : The Ancient's Gate vous **13/20** divertira un bon moment, mais pas la peine de chercher ici une suite digne de Baldur's Gate, bien que le background soit très ressemblant, c'est malheureusement tout ce qu'il a en commun avec ce jeu culte, précurseur des jeux de rôle sur ps2.

PREVIEW

Sorcellerie, mythes et magies

Nightcaster est une nouvelle production de l'équipe de développeurs de TR1, qui est connue pour ses simulations aéronautiques. Cette fois-ci, c'est dans un monde heroic-fantasy que l'aventure prendra ses marques et c'est à base de sorts surpuissants qu'il faudra organiser votre survie. Avec ce soft TR1 espère bien atteindre les cieux et cela ne s'annonce pas trop mal...

OPINION GÉNÉRALE

20

Le jeu est attendu pour le printemps de cette année en Europe et servira de référence, à défaut de réels concurrents, pour la nouvelle console naissante de microsoft.



Nightcaster est un jeu d'aventure mêlant des phases d'actions aux rythmes effrénés et des phases de réflexion / recherche durant lesquelles il faudra redoubler d'ingéniosité et de persévérance pour déjouer les pièges odieux de ce soft. Au programme, il faudra apprendre à maîtriser plus de 40 sorts différents de sorte à pouvoir affronter une variété de 30 ennemis aux pouvoirs aussi obscurs que variés.

Vous incarnerez Arran, un jeune élu par les forces de la lumière dont les compétences et les pouvoirs magiques évoluent au fur et à mesure de sa progression dans le jeu. Le jeu gèrera aussi l'âge du héros en réduisant ses capacités physiques dans un ordre croissant du nombre des ses années ; c'est dire qu'il est important de maîtriser rapidement les différents sorts permettant de vous maintenir en vie. Les sorts se partageront en quatre écoles : feu, eau, ténèbres et

lumière. A la fin de chaque niveau vous sera présenté un tableau récapitulatif de l'évolution de vos caractéristiques.

D'un point de vue plus technique, le soft vous proposera deux vues, une à la troisième personne, l'autre à la façon d'un doom ou d'un quake. Nightcaster gèrera aussi un système de contrôle unique qui grâce aux deux sticks analogiques de la manette X-Box, permettra aux joueurs de contrôler les moindres



faits et gestes d'Arran indépendamment du système de magie. Ainsi les joueurs auront la possibilité de jeter des sorts dans la direction de leur choix tout en déplaçant le personnage dans une autre direction. On peut s'imaginer une ambiance glauque à souhait teintée de textures organiques et d'environnements lugubres.

NIGHTCASTER

Editeur :

Microsoft games

Développeur : VR1

Entertainment

Sortie : Printemps 2002

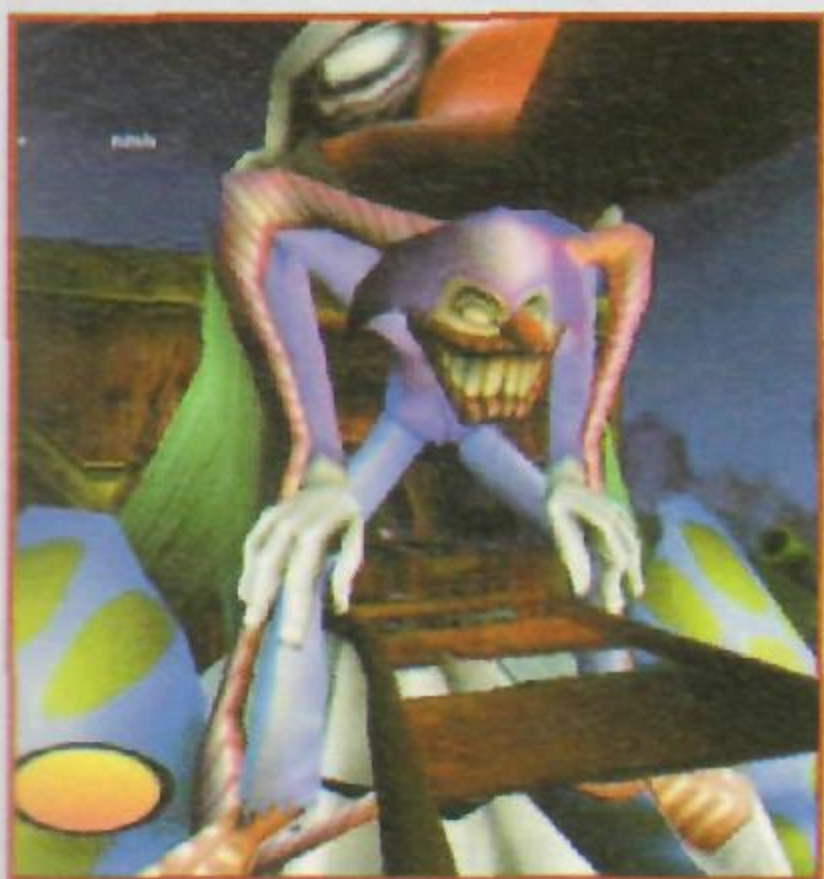
Prix : à partir de 69 euros

MEGARACE 3

Retour vers le passé



Mega race, le jeu de shoot spatial qui avait fait notre bonheur il y a quelques années, se décline une troisième fois.

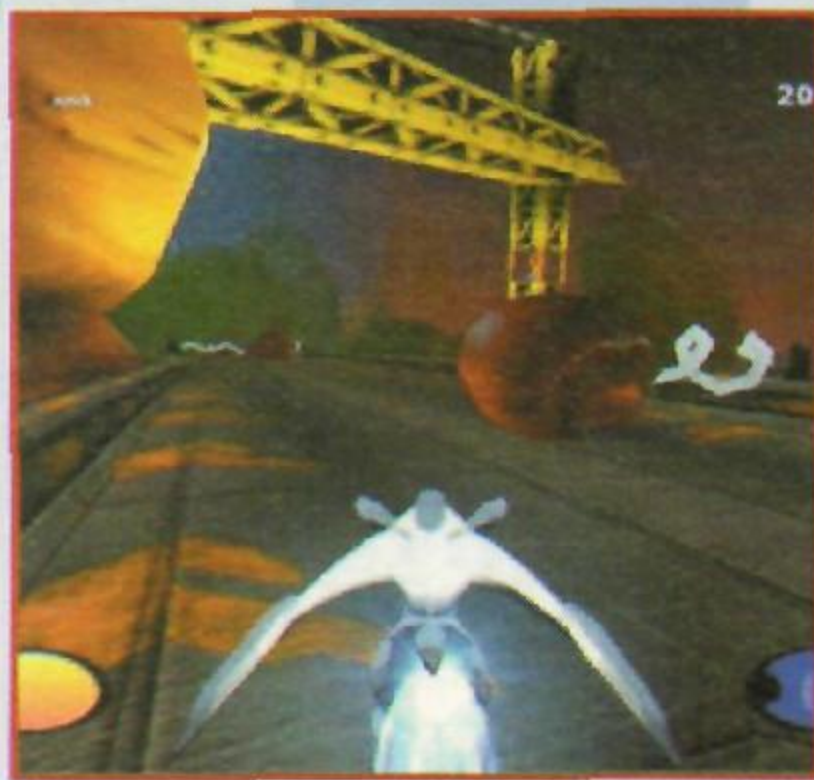


des jeux à l'avenir incertain, contrairement aux nouveaux arrivés qui veulent proposer un parc du tonnerre et qui exigent de fait des jeux innovants ou fun. Il faut les grosses machines publicitaires de Microsoft pour lancer sérieusement un Halo ou de Nintendo pour un Rogue Leader, concurrent direct et sévère de MegaRace.

Ce n'est pas un scoop : sauf miracle, MegaRace ne sera pas de taille

On s'est rendu compte à partir du dixième épisode de Rambo qui la plupart du temps les remakes dégénèrent à chaque nouvelle mouture. Le règle s'était vérifiée pour le deuxième volet de la saga MegaRace. Le troisième épisode suivra-t-il aussi la pente descendante ?

Le jeu n'est annoncé que sur PS2 et PC. Pourquoi ? Il faut savoir que les jeux futuristes n'emballent pas tant les foules qu'on pourrait le penser. Les grosses licences ne suffisent même pas à booster les ventes de titres aguicheurs. Les supports aussi établis que la PS2 ou le PC peuvent se permettre d'héberger



à rivaliser avec un Rogue Leader. Le jeu n'offre guère d'innovations et risque fort de paraître redondant, à l'instar du deuxième épisode. Les ambitions de Cryo sont des plus classiques tant pour des modes (course simple, capture du drapeau, death match), pour les niveaux (une trentaine de circuits dans huit environnements) que pour les engins (customisables). Des scénarios catastrophe et un mode carrière éviteront peut être à MegaRace 3 d'être au genre futuriste ce que Supercar Street Challenge est aux jeux de voitures.



MEGARACE 3

Genre : course

Edit : cryo interactive

Dev : cryo interactive

Sortie : 29/05/02

Prix : à partir de 29 euros



SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

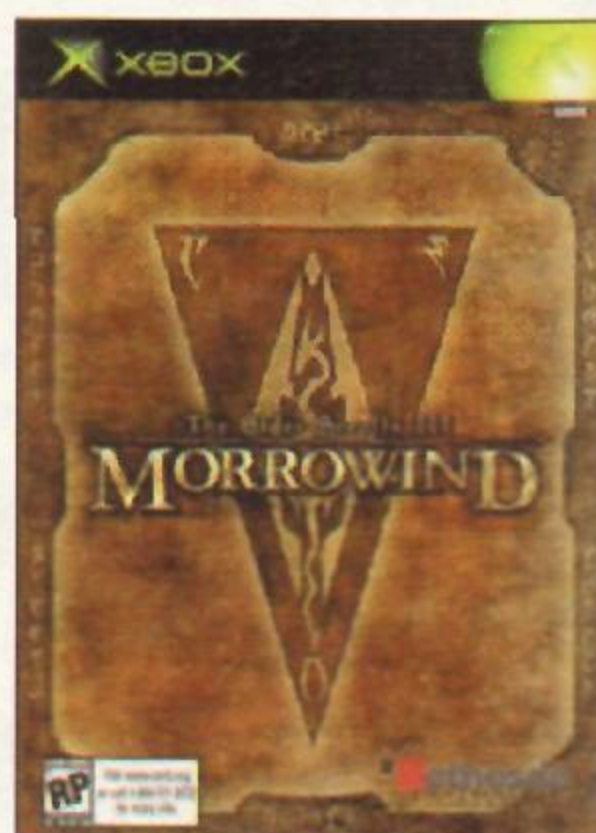
NOTE GÉNÉRALE

Quelle innovation apportera MegaRace 3 par rapport au premier opus? On espère que Cryo saura répondre à cette question qu'il avait éludée lors de la sortie de MegaRace 2. Les remakes, c'est comme le café : ça n'est jamais très bon lorsque ça sent le réchauffé.

-/20

PREVIEW

Ce n'est pas loin d'être le cas, car il nous a bien fallu attendre près de six ans pour pouvoir à nouveau goûter au plaisir de jouer à ce qui se rapproche le plus des jeux de rôles version vidéo ludique... Et ça fait long ! Mais l'attente en valait le coup et la suite du mythique Elder Scroll 2 : Daggerfall prévue pour cet été laisse présager un véritable chef d'œuvre. Gros plan sur le parchemin...



OPINION GÉNÉRALE

20

Ce qu'Ubi Soft s'apprête à nous offrir est bien plus que la simple suite d'un jeu qui a marqué son époque, car Morrowind lors de sa sortie risque bien de marquer la sienne. Alors prions tout de suite pour ne pas devoir encore attendre trop longtemps la venue de ce bijou ! Pourvu que l'on m'entende...



L'AVENTURE EN CINQ MINUTES...

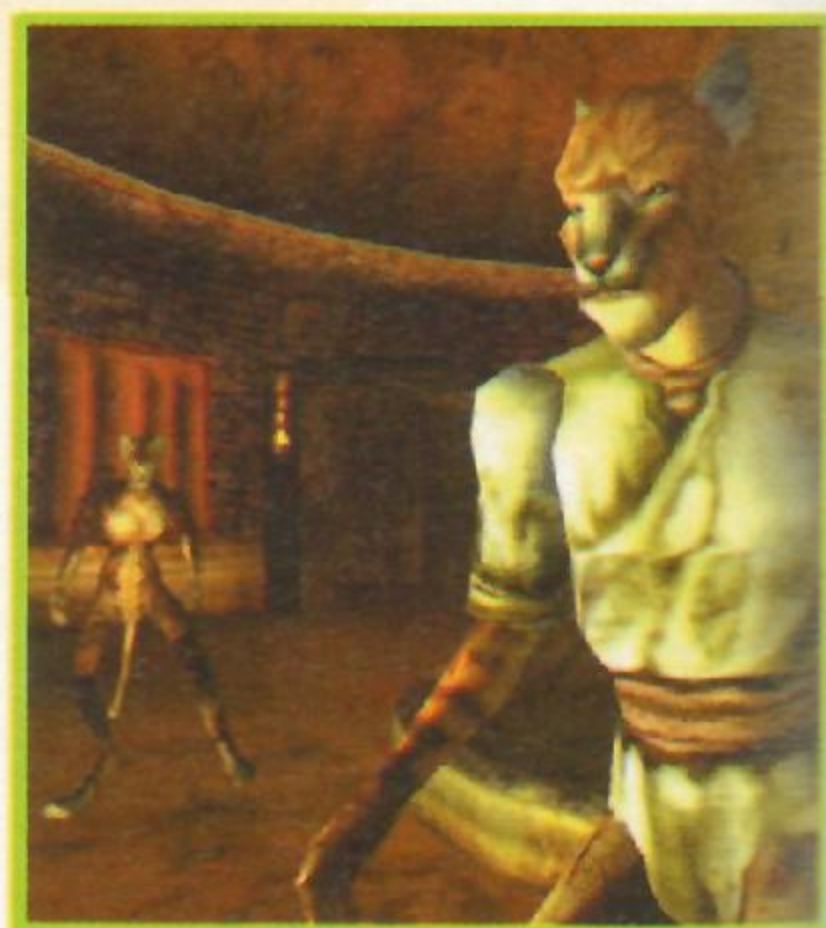
Pour ce faire, chaque joueur paramètre en début de partie son personnage selon ses propres aspirations, de manière intuitive et relativement complète sur un large éventail de paramètres tel que les races, les compétences, la classe de personnages, etc....

La possibilité de laisser la machine s'en occuper est aussi présente pour les moins accros du style RPG et permet aux plus impatientes, après quelques minutes de jeux, de rentrer dans le vif du sujet. C'est donc là que l'aventure démarre réellement !

On se retrouve alors immergé dans un vaste monde, où le cycle du temps se fait de manière réaliste par l'alternance jour/nuit, où les

UN UNIVERS RICHE ET BAROQUE

En tout premier lieu il y a le scénario qui tourne autour d'une véritable saga dont les deux premiers opus du jeu font office de préambule à Elder Scroll 3. L'astuce est bien là, car le principe même du soft est qu'il n'y a pas d'histoire, mais un univers riche et baroque, où le joueur a le libre arbitre de ses faits et gestes. En effet, tout personnage créé dans l'univers de Morrowind, la contrée où se déroule l'action du jeu, évolue en fonction des penchants du joueur à faire le bien ou le mal. Ses actes auront une incidence directe sur la suite des événements et les relations qu'il entretiendra avec les autres personnages.



Le papier du vieux...



conditions climatiques influencent les paysages et où traverser une ville ne consiste pas à évoluer dans ce qu'ici, dans la vraie vie nous appellerions du préfabriqué. L'interactivité est quasi totale : on peut pousser le vice à concocter soi même ses propres breuvages prenant ainsi le risque du meilleur comme du pire quant au résultat et il en va de même avec les objets (si quelque chose est intéressant, pourquoi se priver, il faut le prendre !) et les personnes (qui peuvent ne pas apprécier de se faire délester de leurs biens...).

VIRTUOSE DU VIRTUEL

La réalité virtuelle est proche et le moteur graphique permet un affichage ultra détaillé des personnages comme des habitations, le tout servi par le processeur à base de Nvidia de la Xbox ! C'est vraiment très beau et fluide. L'interface est minimisée au possible et malgré la perte des raccourcis clavier, le paddle de Microsoft saura certainement compenser cette perte.... on l'espère.

VASTE, COMPLEXE ET PROMETTEUR...

Le Jeu se joue à la première ou troisième personne, facilitant l'exploration du monde de Morrowind ainsi que les différentes

phases du jeu, notamment les combats. Car au vu des différentes classes : guerriers, chevaliers, sorciers, mages... (onze en tout), des combats il y en aura ! Sur les quêtes et le but ultime du jeu rien est encore clair et défini, mais comme pour la majeure partie de ses homologues, Elder Scroll 3 se verra bien fourni en quêtes, missions et autres objectifs plus divers les uns que les autres. En un mot comme en mille Elder Scroll 3 : Morrowind a déjà toutes les caractéristiques d'un grand jeu et ne faillira sûrement pas aux attentes de ses fans !



**ELDER
SCROLL 3**

Genre : Aventure

Héroïc-Fantasy

Editeur : Ubi Soft

Développeur :

Bethesda Softworks

Sortie : Eté 2002

Prix : NC

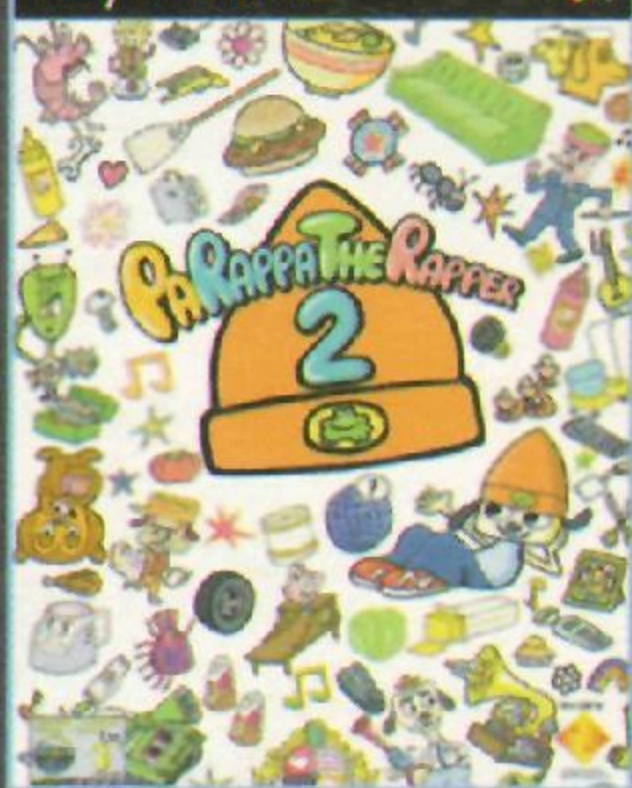
Par New Neo



PARAPPA THE RAPPER 2

Editeur : Sony Comp. Ent.
 Dév. : Sony Comp. Ent.
 Sortie : 3 avril/Dispo japon
 depuis 30 août 2001
 Prix : à partir de 57 euros

PlayStation 2



SUPER

PREVIEW

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE
GENERALE

Parappa the rapper 2

Bouge ton corps

Tous les amateurs de jeux vidéo connaissent très bien la réaction des néophytes lorsque ceux-ci s'adonnent au plaisir du jeu. En effet, il est hilarant de les observer bouger au gré de l'action tournant autant la manette que les épaules et prétextant que les virages sont ainsi plus faciles à prendre. Dans Parappa cette interaction avec le jeu est essentielle puisqu'elle vous permet de rentrer dans le rythme de l'action et donc de mieux maîtriser les combinaisons à accomplir. Parappa est la simulation de danse de référence, saura-t-elle se renouveler suffisamment pour combler nos attentes...

Lorsque Parappa premier du nom est sorti sur PS-one, le style novateur et amusant de ce soft en fit de lui un des titres phares de la console. Depuis, la concurrence de SEGA avec Space Channel 5 avait placé la barre très haut. Le 3 avril, Parappa revient et compte bien récupérer la place d'honneur. Fidèle à son image, le jeu alliera toujours graphismes en 2D avec fond sonore Hip-Hop.

Outre les ingrédients qui firent son premier succès, on retrouvera

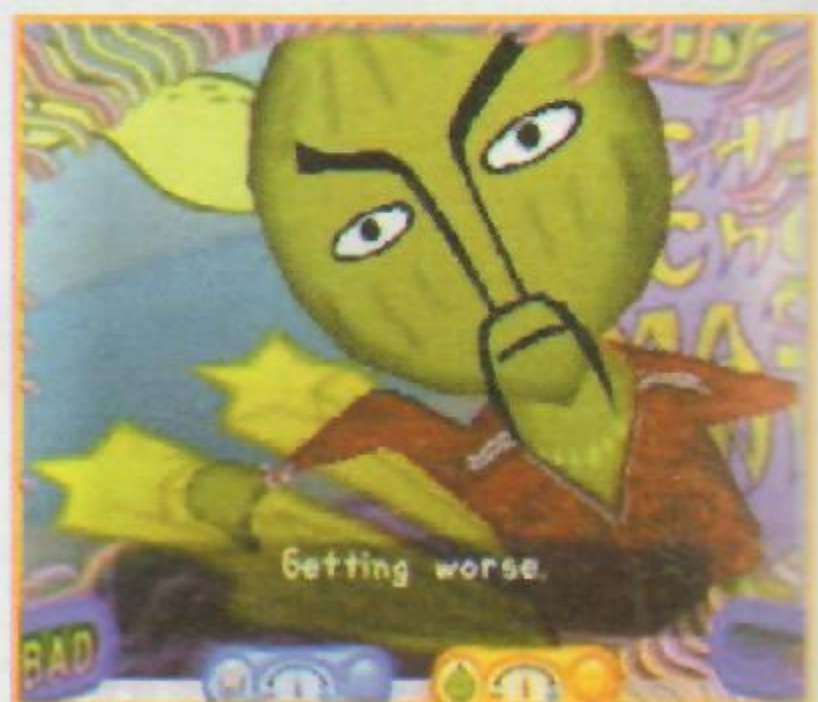


aussi de vieilles connaissances tels que PJ Berry et Sunny. Au menu de ce nouvel opus, un scénario peu recherchée étant donné qu'il vous faudra combattre la fringale de nouilles qui touche mystérieusement tous les villageois et venir à bout des différents ennemis comme Beard Burger Master, Chop Chop Master Onion, Guru, Moosesha et le Colonel Noodle. Le mode deux joueurs sera accessible lorsque cette tâche sera accomplie.



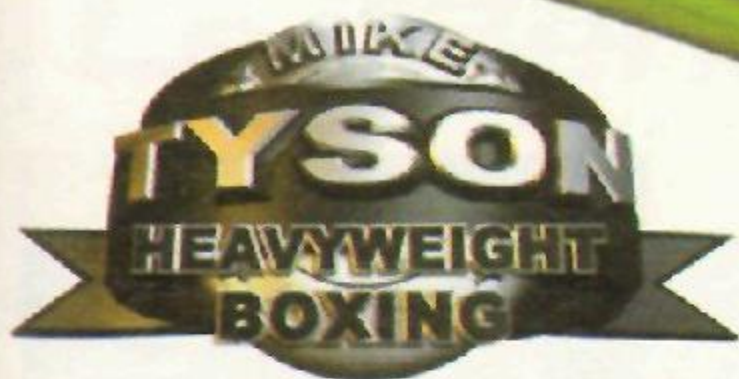
Du point de vue technique, la qualité de ce soft est irréprochable même si l'on a pas vraiment le sentiment que les capacités de la console soient vraiment exploitées. Les arrangements sonores sont dignes des plus grands studios d'enregistrement, l'ambiance Hip-Hop, groove est détonante. Les graphismes colorés en 2D sont aguicheurs.

Maintenant si vous aimez appuyer en rythme sur des boutons qui s'affichent au fur et à mesure à l'écran, que vous êtes mélomane et que vous avez le sens du rythme, il est certain que Parappa the rapper 2 est fait pour vous.



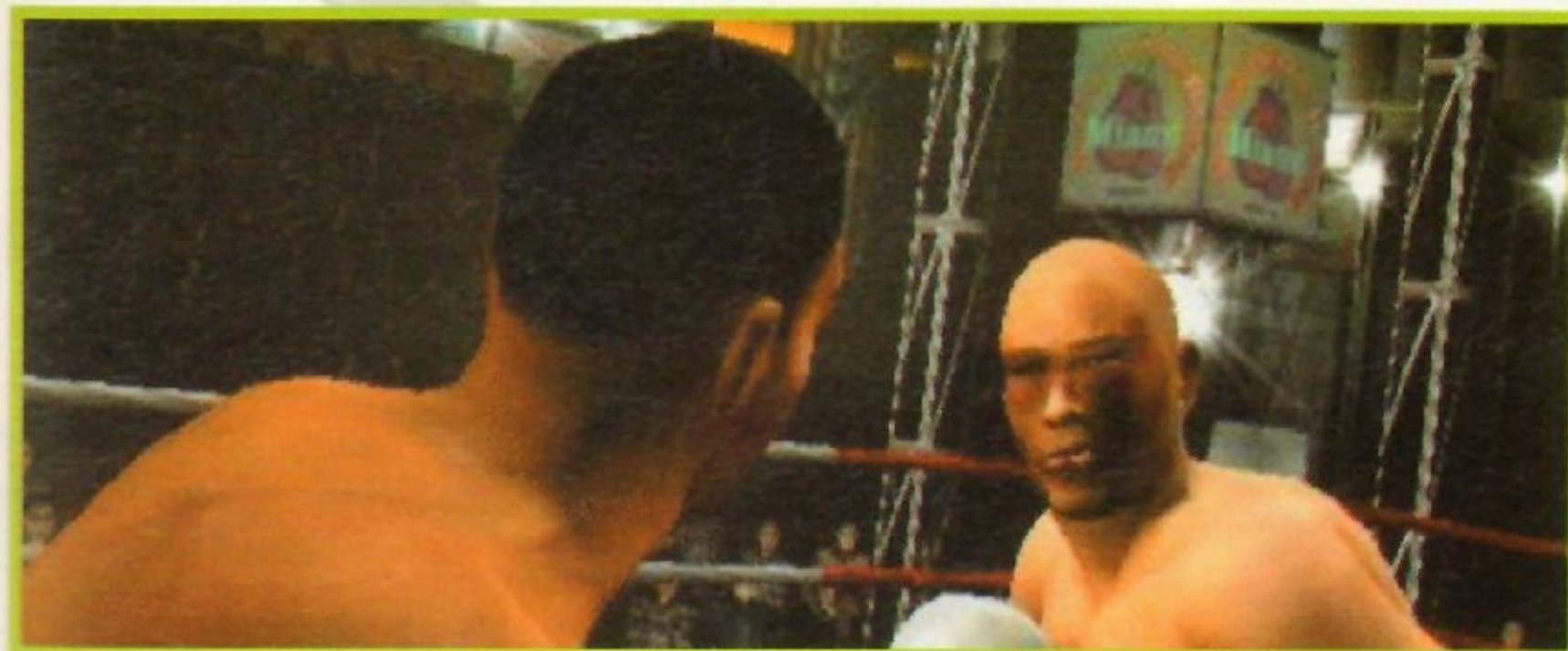
MIKE TYSON Heavyweight Boxing

PREVIEW par Jackydog

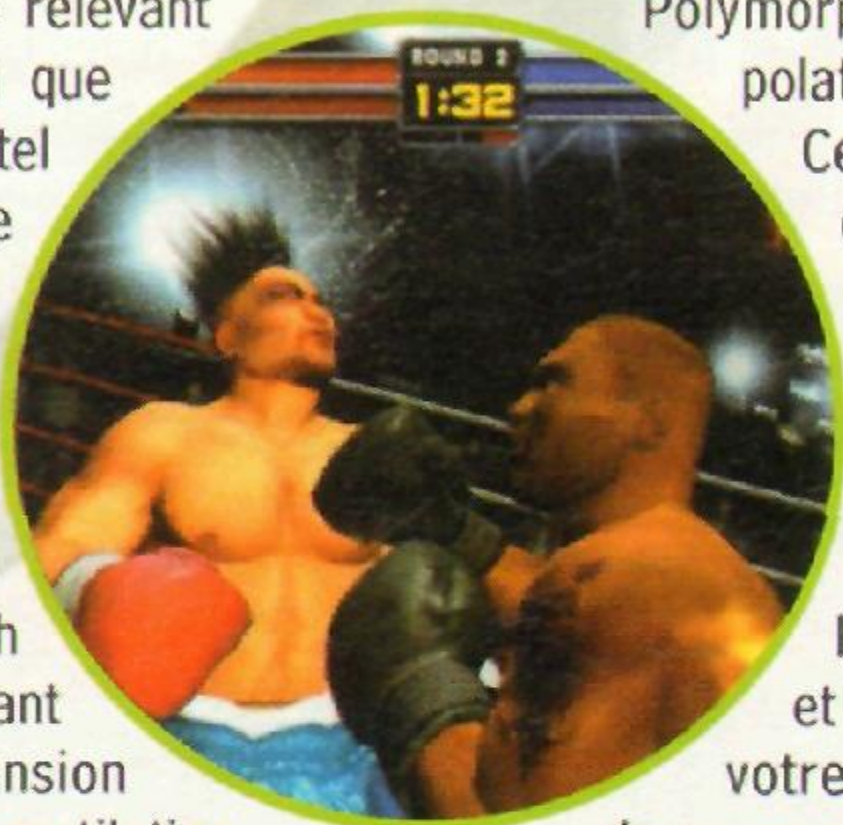


MISE AU POING!

Il y a des sports qui demandent plus de capacités intellectuelles que d'autres. La boxe en fait partie bien évidemment, nécessitant une coordination parfaite des jambes et des poings, alliant l'esquive gracieuse à l'arrachage de tête en bonne et due forme.



Mais, malgré les médisances de certains, s'il ne fait plus aucun doute quant aux capacités mentales des plus grands champions de ce sport, il y a un boxeur qui a, en plus, élevé cette discipline au rang de pure création artistique. Chacune de ses apparitions relevant plus du happening que du match de boxe tel qu'on se l'imagine communément, Mike Tyson mérite d'être considéré comme un véritable artiste, une sorte de Van Gogh de la boxe, donnant toute sa dimension esthétique à la mutilation



**MIKE
TYSON
HEAVYWEIGHT
BOXING**

Genre : Sport

Editeur : Codemasters

Développeur : Codemasters

Date de sortie : 26 avril

esprits, a germé l'idée d'adapter l'un des plus vieux sports du monde sur l'un des supports les plus récents. Pour l'occasion, l'équipe de Codemasters a développé un tout nouveau moteur qui porte plutôt bien son nom : PAIN, pour Polymorphic And Interpolative Node-mapping. Celui-ci permettra de gérer les déformations avec réalisme. Les premiers screenshots nous promettent des modélisations abouties, et il vous faudra faire votre choix parmi 17 boxeurs pros ou créer vous-même votre futur champion.

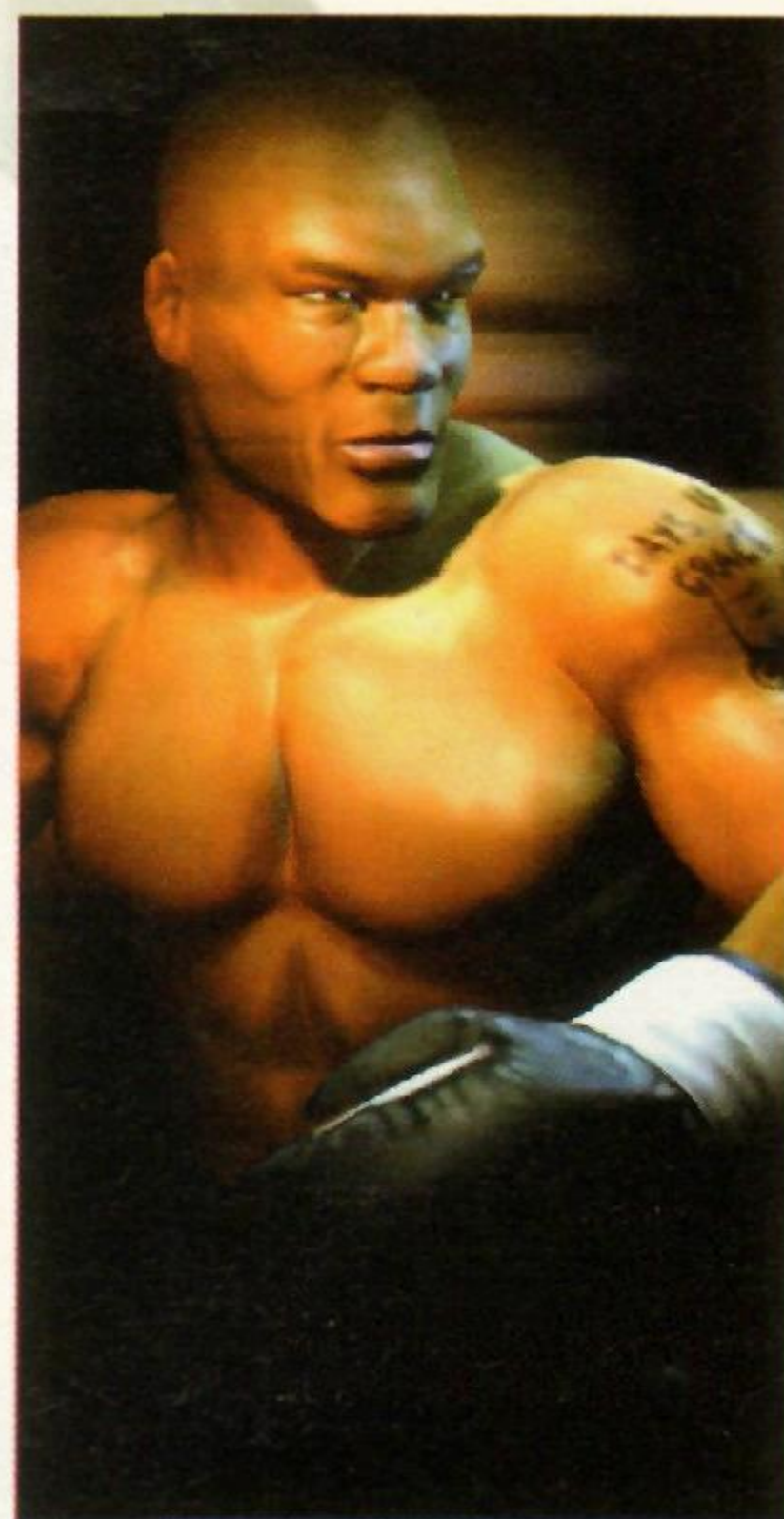
Plus de 500 combats devraient être à votre disposition, et il vous sera possible de jouer à la 1ère comme à la 3ème personne. Seul le gameplay semble pour le moment mollasson, mais avec Mike on ne sait jamais à quoi s'attendre...

PREVIEW

OPINION GÉNÉRALE

Avec Mike Tyson, on a connu le pire comme le meilleur sur consoles. Cette fois, la modélisation des boxeurs semble vraiment aboutie et le nombre de boxeurs proposé ainsi que les possibilités de combats promises laissent présager une bonne adaptation, si toutefois le gameplay subi des améliorations.

20



SUPER

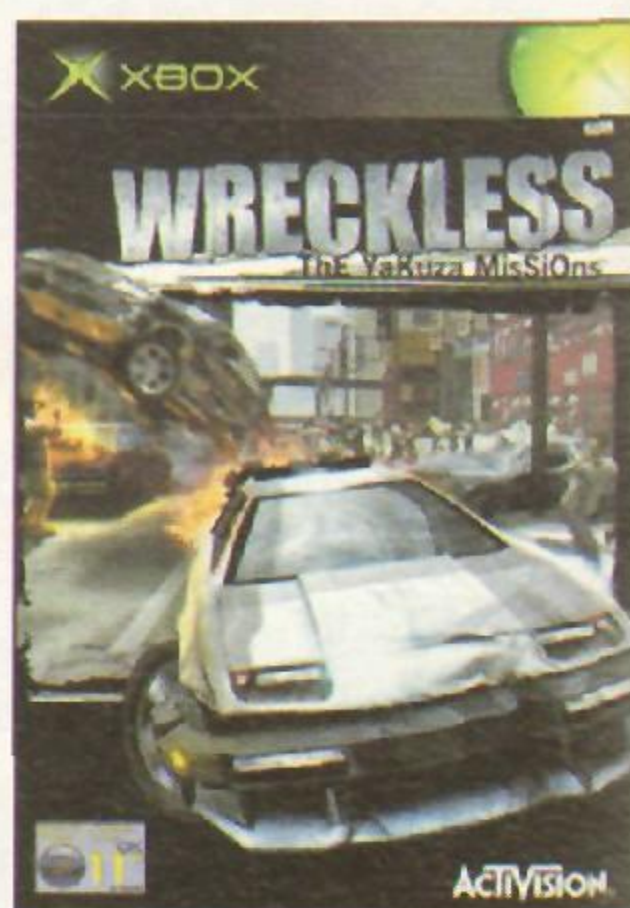
COOL

MOYEN

ON ZAPPE

WRECKLESS

Pour les non-initiés qui estimerait que le titre manque un peu de clarté, sachez que **BENCHMARK** signifie "démon technique", c'est à dire une démon créée pour mettre en avant la puissance d'une machine. Et justement, **WRECKLESS** fait un peu penser à ça...



NOTE GÉNÉRALE

15

20

De fabuleux graphismes mais un intérêt limité.



Le principe du jeu consiste à remplir dans un temps imparti différentes missions à bord de véhicules allant du simple buggy au redoutable blindé, le tout dans TOKYO fidèlement reproduit. Tout ceci étant bien évidemment prétexte à foutre un

bordel pas possible dans la ville et surtout...tout péter !

Dès les premières secondes de jeu, le titre d'ACTIVISION nous en met véritablement plein la vue. C'est beau à couper le souffle. La technique du MULTI-TEXTURING (plusieurs couches de textures les unes sur les autres) fait son arrivée sur console, ainsi que des effets pyrotechniques jamais vus jusque là. Flammes, étincelles, bris de vitres, c'est un festival d'effets spéciaux et tout ça sans la moindre saccade. Mais le plus impressionnant réside surtout dans l'absence de clipping, ou de chutes de frame-rate (nombre d'images par seconde, bref, le jeu ne



Graphisme : 18/20 > S'il fallait prouver que la X-BOX en a sous le capôt, voilà qui est fait!

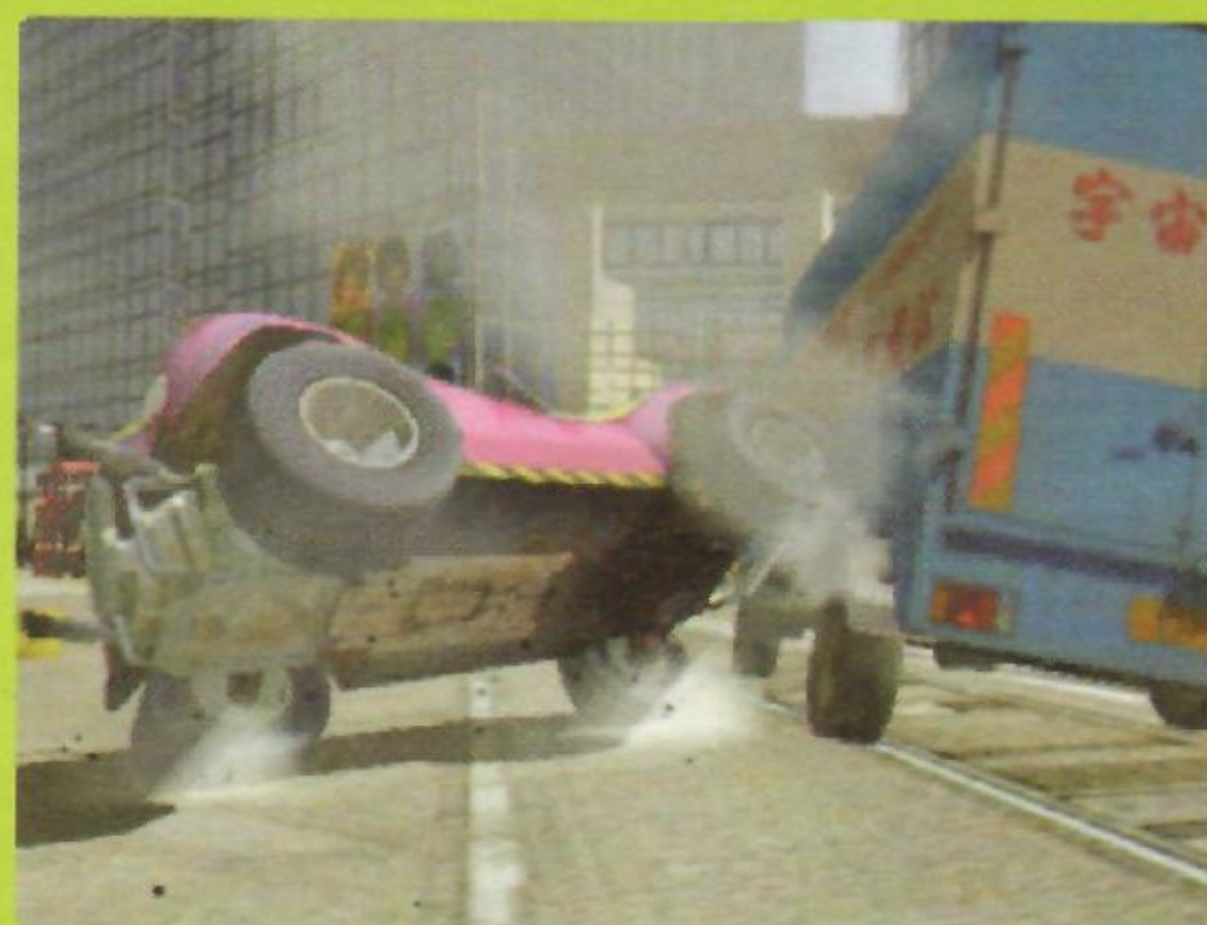
Jouabilité : 16/20 > Plutôt bonne.

Bande son : 15/20 > Si les bruits sont corrects, la musique elle, est indigeste.

Scénario : 14/20 > Il n'est qu'un vague prétexte à tout casser !

Durée de vie : 13/20 > C'est là que le bât blesse. Vingt missions d'un intérêt discutable.

Le "Benchmark" de la X-BOX...



rame pas) et ce, malgré une profusion de détails, d'explosions, d'étincelles, de fumée, de bris de vitres et de reflets en tous genres.

C'EST TOUT SIMPLEMENT HALLUCINANT !

Oui mais voilà. Passées les premières missions, l'ennui (puis l'agacement) se fait sentir. Les missions sont répétitives, certaines font l'objet d'une difficulté mal dosée et d'autres encore manquent d'intérêt. Tout ceci rend l'ensemble bancal. Dommage, d'autant plus qu'après GTA III sur PS2, on était en droit d'attendre mieux sur XBOX. A ce propos, il est intéressant de noter l'enthousiasme (voire l'hystérie) dont certains de nos confrères ont fait l'objet concernant Wreckless. En effet, il y a de cela quelques mois, ce devait être LE jeu qui tue. On se rend vite compte après-coup à quel point il est bon de tempérer ses ardeurs, et de ne pas s'emballer trop vite avant de s'y essayer vraiment.



Enfin bref, ne soyons pas trop sévères envers ce qui a au moins pour lui l'attrait des graphismes. Un joueur qui cherche à se défouler un bon moment trouvera son bonheur. Sachez aussi que si Wreckless a moins d'intérêt qu'un GTA III, il en possède cependant cent fois plus qu'un Crazi Taxi !

A noter enfin que le jeu a été développé en moins d'un an par une petite équipe de développement japonaise totalement méconnue et que le jeu n'exploiterait qu'une infime partie de la machine (!) Ca en dit long sur les jeux "deuxième génération", non ? Quand je vous dis qu'elle déchire cette console ...

WRECKLESS

Genre : Action

Editeur : MICROSOFT

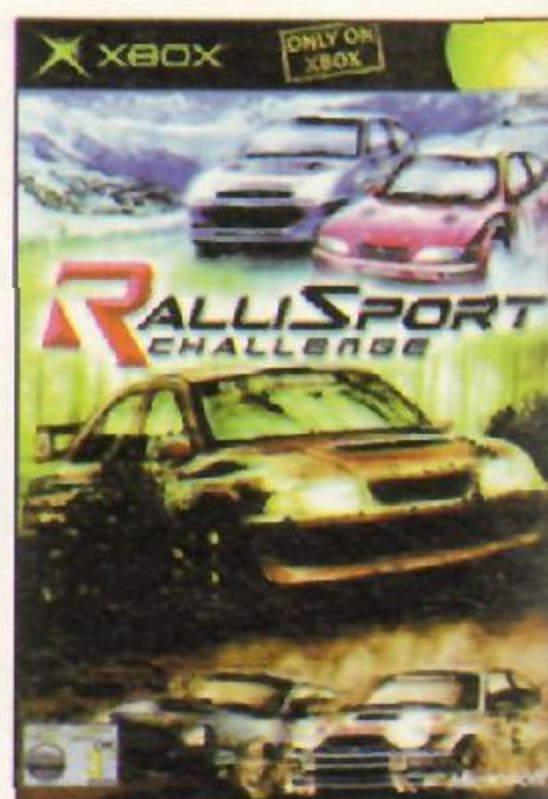
Développeur : BUNKASHA

Date de sortie : Dispo

Prix : à partir de 64 euros

PREVIEW

Et pourtant rien ne permettait de penser que ce puisse être le cas. Présenté très tard (quelques semaines à peine avant sa sortie) et manquant cruellement de soutiens publicitaires, RALLYSPORT CHALLENGE ne part pas avec les mêmes chances que d'autres. Ne parlons même pas du titre et de la jaquette, d'une banalité affligeante...



OPINION GÉNÉRALE

20

Les bons jeux de Rally ne sont pas légions, alors si vous possédez la X-BOX, n'hésitez pas car RALLYSPORT CHALLENGE s'impose déjà comme le meilleur jeu de voitures de la console. Foncez, vous ne serez pas déçus !



Ce qui nous prouve une fois de plus que les responsables marketing sont tout, sauf des joueurs ! Enfin, bref, tout ça pour dire que ce jeu est une très bonne surprise. Visuellement d'abord. Les paysages traversés sont superbes, chaque spéciale possède une multitude de détails, que l'on n'a pas l'habitude de voir dans un jeu de ce genre. Des

celle de GRAN TURISMO. Le pilote (et copilote) sont animés dans le cockpit, la lumière sur le véhicule et les surfaces vitrées sont très bien rendues, quant aux textures du sol, elles sont tout bonnement incroyables ; jamais une piste verglacée n'a été aussi bien réalisée (merci le BUMP MAPPING).



DES SENSATIONS QUI DÉCHIRENT...

Bon. Tout ça c'est bien joli, mais les sensations, hein? Comment qu'elles sont? Ben justement, elles déchirent !



hautes herbes sur le bas côté, des nuages en mouvement dans le ciel, des mottes de terre qui s'arrachent au passage des voitures, bref, c'est plutôt soigné. Les voitures ne sont d'ailleurs pas en reste, avec des modélisations à peine inférieures à



RALLYSPORT CHALLENGE

Graphisme : 18/20 > Des décors et des textures d'une finesse incroyable. très certainement le plus beau jeu de voitures après GT3.

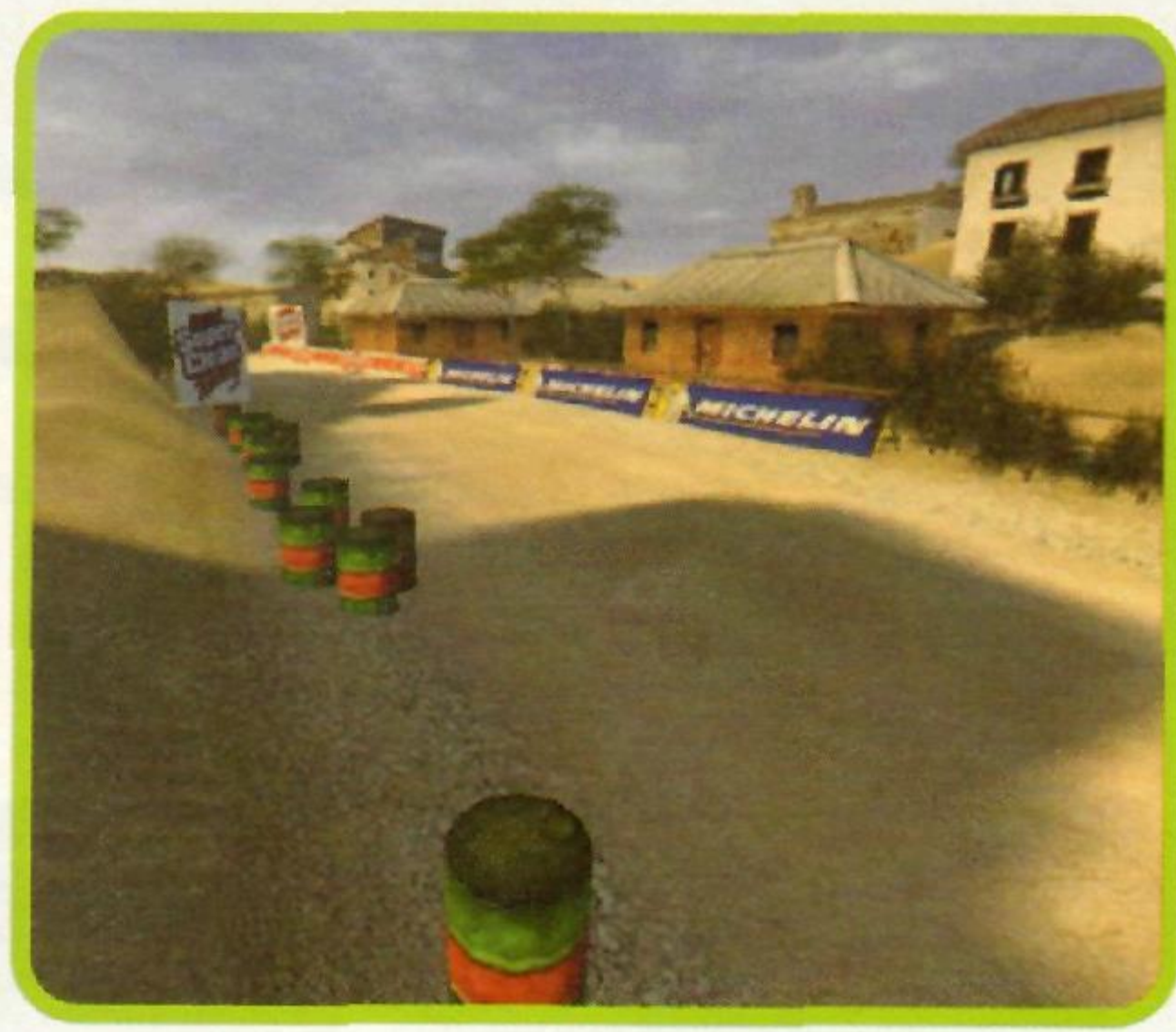
Jouabilité : 16/20 > Précise et accessible à tous sans problèmes.

Bande son : 16/20 > Bruitages superbes mais le copilote devient à la longue saoulant.

Scénario : - /20 > Y'en a pas. De scénario.

Durée de vie : 16/20 > 27 voitures, 39 circuits; il y a de quoi faire d'autant plus que la difficulté est plutôt corsée.

Une nouvelle référence...



Et c'est bien là que réside la force de RALLYSPORT CHALLENGE. Contrairement à d'autres jeux du genre, la conduite n'est pas asceptisée. C'est nerveux, les sensations de grip, ou reprise d'adhérence sont très bien ressenties, le freinage ne manque pas de mordant, et je ne parle pas de la sensation de vitesse, qui vous scotche au siège.

HOLÀ!

Attention, ça ne fait pas de ce jeu une vraie simulation pour autant ; disons plutôt qu'il se situe entre les deux : réaliste mais accessible avant tout. Toutefois, il respecte l'essentiel, à savoir les transferts de masses. En clair, un dérapage sur asphalte sera tout à fait rattrapable, à l'inverse, sur glace il

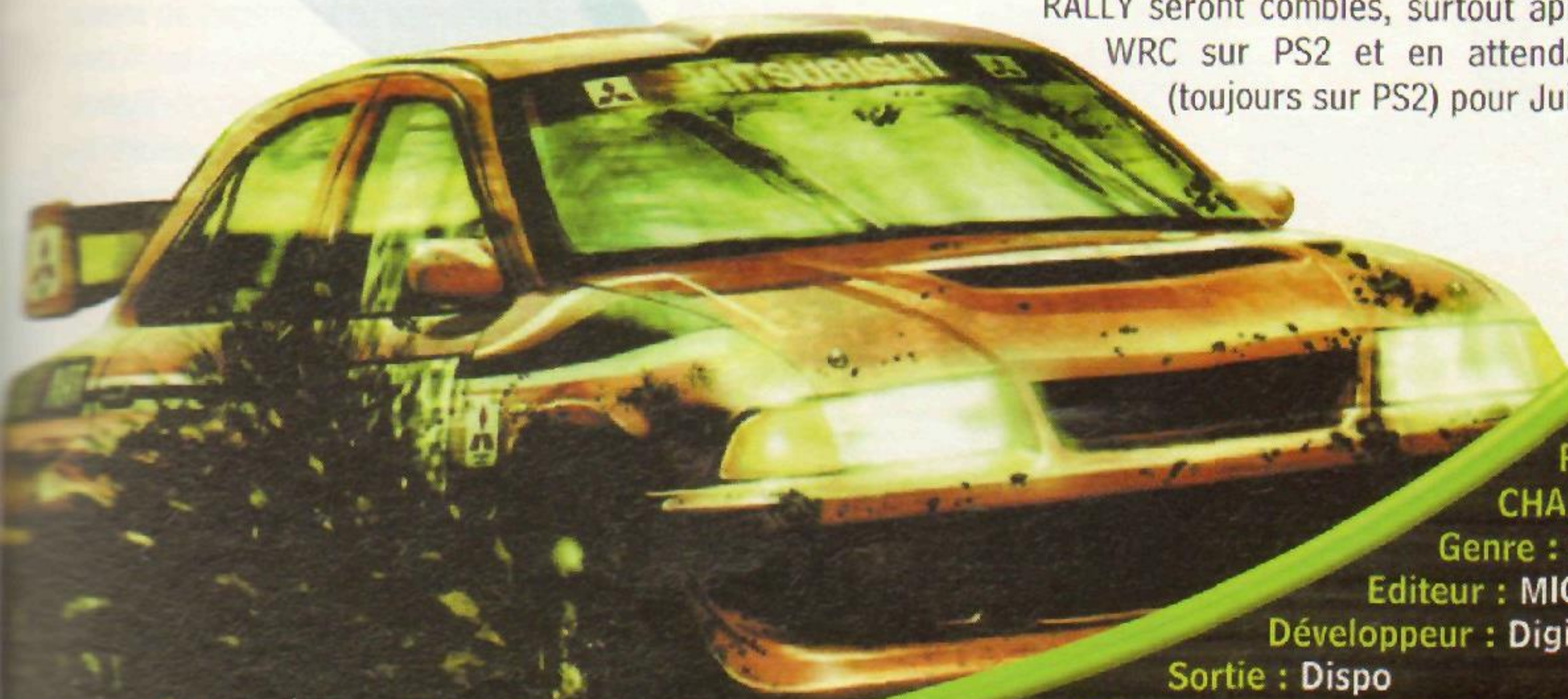
**Réaliste
mais
accessible
avant tout**

faudra tenir compte de l'inertie du véhicule et aborder la courbe en conséquence. Les modes de jeux quant à eux sont relativement classiques, avec les sempiternels "contre la montre", "course unique" et "championnat".

Notons encore la présence indispensable d'un mode mutijoueur qui, s'il comporte moins de détails, reste d'une fluidité exemplaire. Quelques regrets tout de même, concernant les dégâts sur la carrosserie qui comme bien souvent sont encore beaucoup trop timides, ainsi que les temps de chargements, étonnement longs pour la X-BOX...

POUR LES FANS !

En résumé, les fans de V-RALLY 2 ou même de SEGA RALLY seront comblés, surtout après le décevant WRC sur PS2 et en attendant V-RALLY 3 (toujours sur PS2) pour Juin...



**RALLYSPORT
CHALLENGE**

Genre : course de rally

Editeur : MICROSOFT

Développeur : Digital Illusions

Sortie : Dispo

Prix : à partir de 66 euros



GAMECUBE

PRETEST

Par Maniac



SUPER

COOL

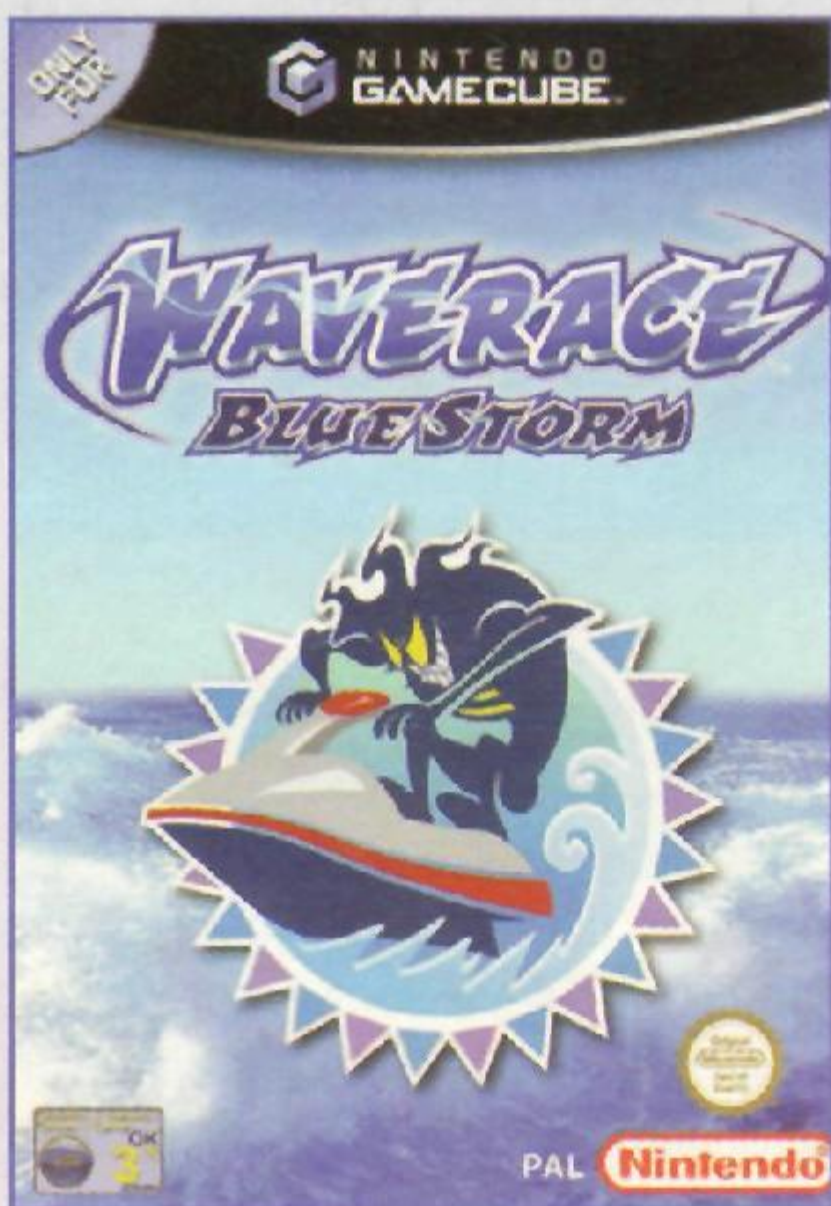
MOYEN

ON ZAPPE

WAVE RACE : BLUE STORM

La tempête se lève !

A l'heure où les reprises et autres adaptations foireuses semblent être de mise pour la plupart des géants du marché des jeux vidéo, Nintendo nous ressort un Wave-Race du grenier et échappe magistralement à la règle des suites bidons.



On se souvient de WaveRace sur Nintendo64. Son concept novateur, sa maniabilité hors norme, et surtout son gameplay excellent en firent un précurseur des jeux de course nautique qui ne fut jamais égalé...jusqu'à aujourd'hui !

Comme dans la première version, inutile de vouloir jouer les pros du guidon dès les premières minutes. Même si vous êtes un vétéran de la N64, le système de pilotage deman-

de un léger apprentissage, dû aux remous des vagues et à l'inertie des véhicules, mais aussi au nouveau système de turbo, qui pimentera les courses au bout de quelques tours.

Le système de figures est aussi un facteur intéressant : vous pourrez ainsi effectuer des "Barrel-roll" et autres "flips" comme dans la précé-



dente version. De nouvelles figures, empruntées pour la plupart au motocross se rajoutent à la liste. "Cancan", "Superman" ou encore "Tabletop" vous deviendront familiers au bout de quelques heures de jeu.

Outre la satisfaction que procure la réussite de telle ou telle figure, l'augmentation de votre vitesse vous permettra d'assermer votre victoire sur des concurrents moins téméraires !

Vous aurez le choix entre plusieurs



Graphismes ■ De toute beauté, on se croirait les pieds dans l'eau !

Jouabilité ■ Après une bonne heure de gamelles, vous devriez réussir à guider votre engin.

Durée de vie ■ Le mode multi-joueur fera tenir ce jeu un bon moment sur votre bécane.

Bande son ■ Agréable et dynamique, elle vous plongera au cœur de la course !

Scénario ■



NOTE GÉNÉRALE

Un jeu excellent. NTS, la branche américaine de Nintendo nous prouve enfin que toutes les adaptations de vieux hits ne sont pas forcément bâclées ou complètement ratées. Le gameplay est très agréable et vous scotchera quelques heures en mode solo, et plusieurs mois en multi-joueur.

16
/ 20

- WAVE RACE : BLUE STORM
- Genre : course/arcade
- Editeur : Nintendo
- Développeur : NST
- Sortie : Dans les bacs
- Prix : à partir de 59 euros



modes dans Blue Storm : Le mode championnat étant l'âme même du jeu : Vous devrez ici en découdre avec sept autres concurrents sur plusieurs séries de courses dans le but d'accumuler des points et débloquer de nouveaux parcours.

Pour parvenir à vos fins, un brin de stratégie ne pourra que vous être utile : un niveau difficile se terminera plus facilement par un beau soleil que sous une pluie battante. Vous aurez aussi toutes les chances de votre côté si vous vous servez du courant pour sauter et gagner en vitesse. Un mode contre la montre est également disponible, pourvu d'un hélicoptère survolant le parcours en guise de fantôme, vous forçant à améliorer votre temps.

Enfin, le mode multi-joueur (le préféré de la rédaction !), qui vous permet de connecter jusqu'à quatre joueurs, ce qui promet de magnifiques collisions ainsi que de longues heures de compétition !

Graphiquement, l'effet le plus remarquable du jeu est la texture de l'eau ; celle-ci est incroyablement réaliste et variée, et lorsque les conditions climatiques changent, la

**La texture
de l'eau
incroyablement
réaliste**

couleur de la surface se modifie, diminuant ainsi la visibilité du parcours. Le tracé de la plupart des huit niveaux ressemble beaucoup à celui de la version originale, avec des décors magnifiques, et un personnage bien animé. L'animation est

fluide et même les parties à quatre ne souffrent d'aucun ralentissement. Que demande le peuple !?

Au niveau sonore, electro, dub et Guitare électrique sont au programme, ponctués par les commentaires (un peu barbant à la longue) de votre chef d'équipe. Les effets sont, quant à eux, fort bien rendus, et vous prendrez plaisir à entendre hurler votre moteur au milieu

des vagues, tandis qu'un cargo passe au loin ! Ce n'est certes pas le meilleur atout du jeu, mais le son contribue à garder le joueur dans l'ambiance. On en ressort trempé et on en redemande ! Bien qu'il ne soit pas

parfait, Blue Storm est un jeu de toute beauté, qui ravira nostalgiques et néophytes, tant par sa beauté que par le fun qu'il procure !

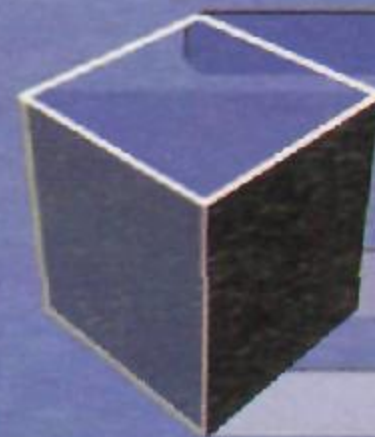




GAMECUBE

PRETEST

Par ASH



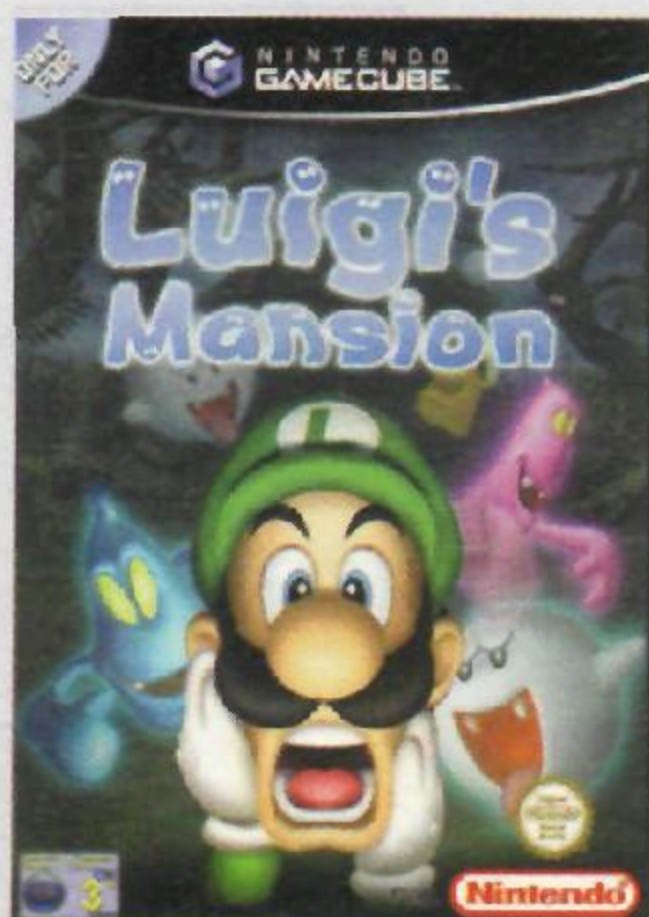
SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

LUIGI'S MANSION



La sortie de toutes les consoles de Nintendo a été accompagnée de la nouvelle aventure de Mario. Il était donc normal de s'attendre à la sortie de Mario Sunshine pour le lancement de la GameCube, malheureusement, Nintendo en a décidé autrement. Pour se rattraper, ils nous proposent Luigi's Mansion, sorte de Resident Evil aux graphismes cartoon, et à l'humour décapant.



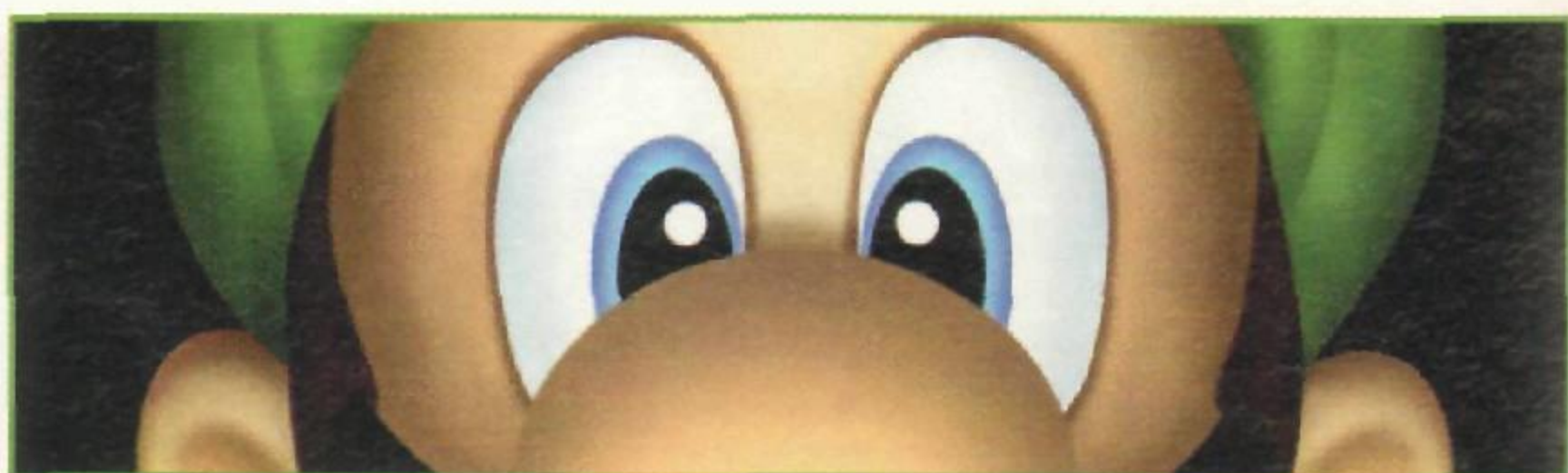
Graphismes ■ Très cartoons, les graphismes de Luigi's Mansion plairont aux plus petits comme aux plus grands.

Jouabilité ■ Le gameplay, très accessible, se complexifie au fil du jeu. Un peu répétitif toutefois.

Bande son ■ Quelque peu ennervante, on entend souvent la même musique, mais sur des tempi et des accords différents. Les effets sonores sont, eux, très bien rendus.

Scénario ■ Les scénarios ont été sacrifiés au plaisir de jouer... Comme à l'accoutumée dans la famille Mario...

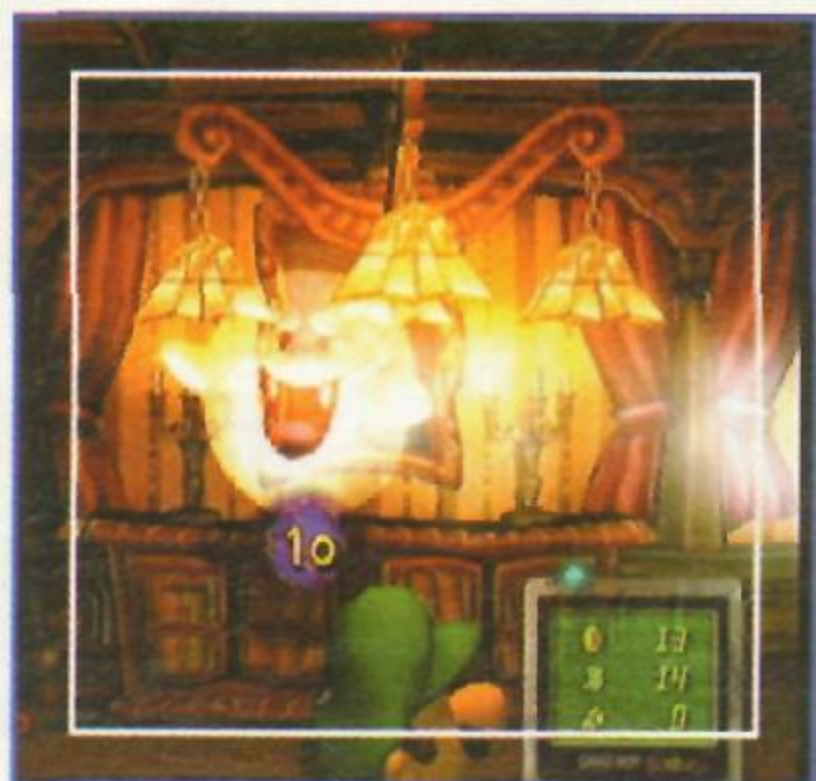
Durée de vie ■ Assez courte, c'est l'un des principaux défauts du jeu...



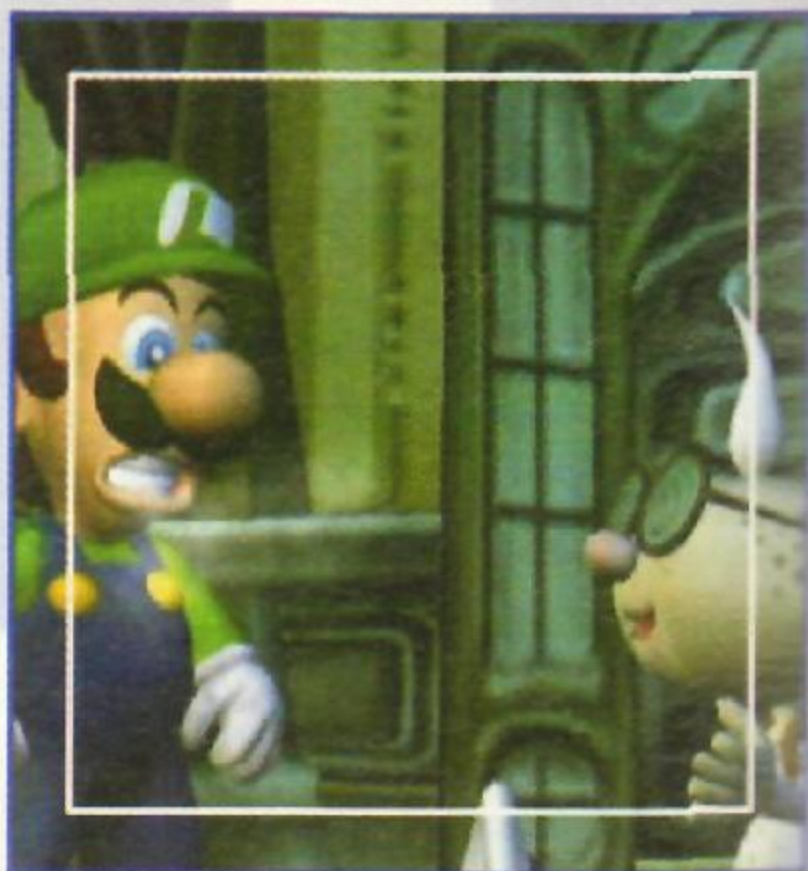
Mais où est passé Mario?



Le jeu commence alors que Luigi entre dans un manoir qu'il a acquis lors d'une tombola (NDR : vous aussi vous trouvez ça louche ?). Ambiance lugubre, Luigi est hésitant. Il pense à attendre son frère, Mario, afin de commencer à visiter la demeure.



Mais voilà, il n'arrive pas, et Luigi décide de prendre un peu d'avance. Très vite, il va se rendre compte qu'il n'est pas seul, et que de nombreux fantômes ont investi les lieux. Mais heureusement, le professeur E. Gadd est là. Ce dernier étudie les spectres en tous genres, et sera de bon



conseil pour aider Luigi à débarrasser le manoir de ses indésirables hôtes. Il est aussi le créateur du PolterGust 3000, un aspirateur dernier cri, capable d'absorber des fantômes de toutes sortes.

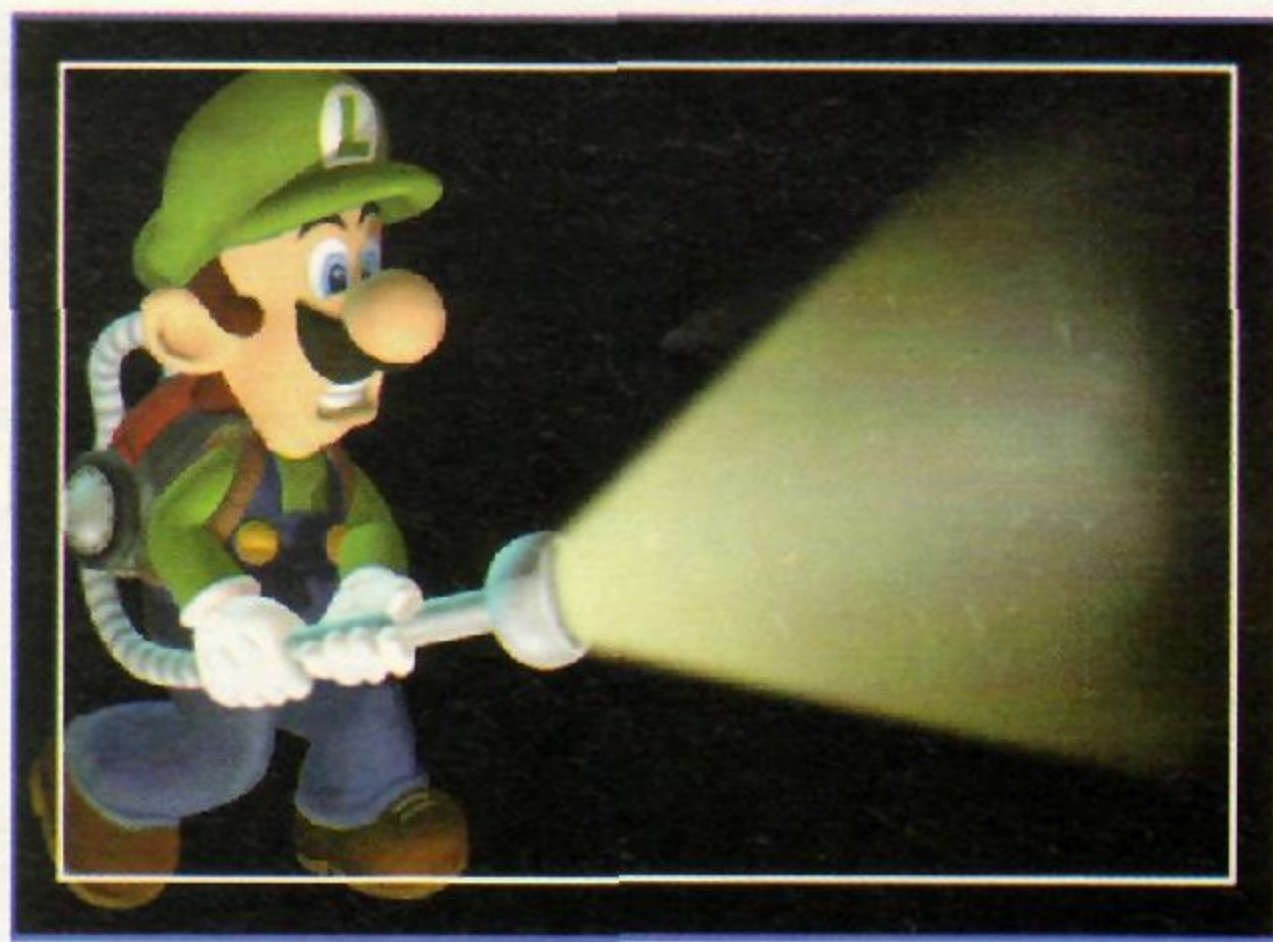
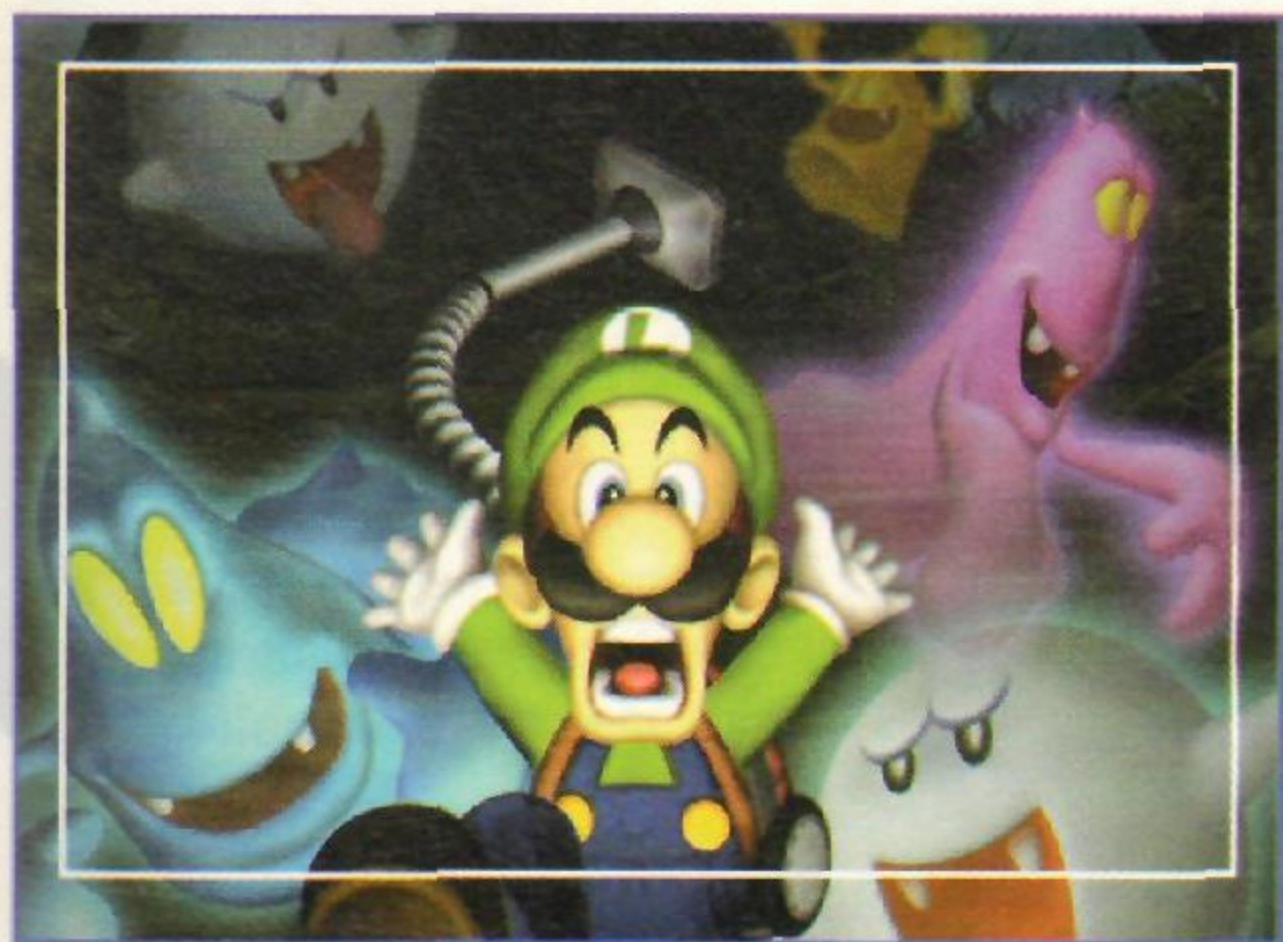
Doté de cette arme de pointe et de quelques bons conseils, vous démarrez l'aventure.

NOTE GÉNÉRALE

Luigi's mansion est un jeu au concept original, très proche du film « GhostBusters ». Le jeu jouit d'une ambiance très amusante, et peut se targuer d'être un très bon palliatif, qui nous permettra de patienter jusqu'à la sortie de Mario Sunshine.

16
/
20

- **LUIGI'S MANSION**
- Genre : Chasse aux fantômes
- Editeur : NINTENDO
- Développeur : NINTENDO
- Sortie : 3 Mai 2002
- Prix : à partir de 59 euros

**UNE MANIABILITÉ
AUX PETITS OIGNONS**

Force est de constater que la manette de la gamecube est très agréable, et que Luigi's Mansion l'exploite pleinement. En effet, pas un bouton n'est mis à l'écart, tout en offrant un gameplay très agréable. Un stick analogique vous permet de déplacer Luigi, et l'autre votre aspirateur (ou votre lampe, dans la pénombre) pour une prise en main très intuitive. Les autres boutons permettent d'allumer la lampe, ouvrir les portes, aspirer les spectres, ou encore activer les fonctions du GBH, et tout cela de manière très intuitive. Mais vous vous demandez sûrement ce qu'est le GBH ? Eh bien c'est tout simplement le GameBoy Horror qui fait son apparition dans le jeu, sous la forme d'un petit ustensile de poche, affichant le plan du manoir, et des pièces déjà visitées, ainsi que les statistiques du jeu. Plutôt amusant, et vraiment utile lorsque vous êtes perdu. Pour ce qui est des fantômes, ils se décomposent en deux types, que j'appellerais les "Grands" et les "petits" fantômes. Les grands vous attendent dans certaines

pièces du manoir, et vous devrez ruser pour les attraper, car ce sont les plus malins. Les petits, eux, hantent les pièces intermédiaires, comme les couloirs, ou les antichambres. Et il faut dire que tout ce petit monde est représenté par un très joli moteur graphique.

**DES GRAPHISMES
BLUFFANTS**

En effet visuellement, Luigi's Mansion tranche complètement avec l'atmosphère qui devrait se dégager d'un manoir hanté. Tous les personnages sont ronds, les fantômes plutôt sympathiques, et les expressions sur le visage de Luigi sont à mourir de rire. Et malgré ce parti-pris humoristique, les graphismes forcent le respect. En effet, les ombrages sont incroyablement naturels, et les spectres extrêmement bien réalisés, et bien que transparents, l'on peut voir de nombreux détails, sur leurs visages notamment. De plus, les effets engendrés par l'aspirateur de Luigi sont saisissants ; vous verrez par exemple des feuilles voler, des livres tomber d'une étagère, des vêtements tomber d'une armoire, et vous pourrez même

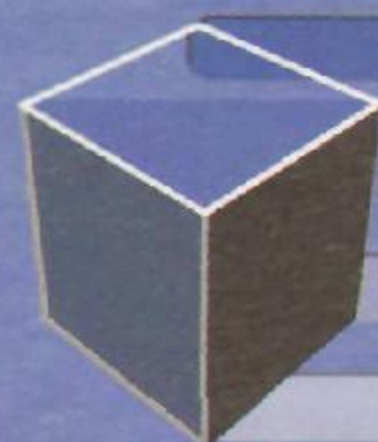




GAMECUBE

PRETEST

Par ASH



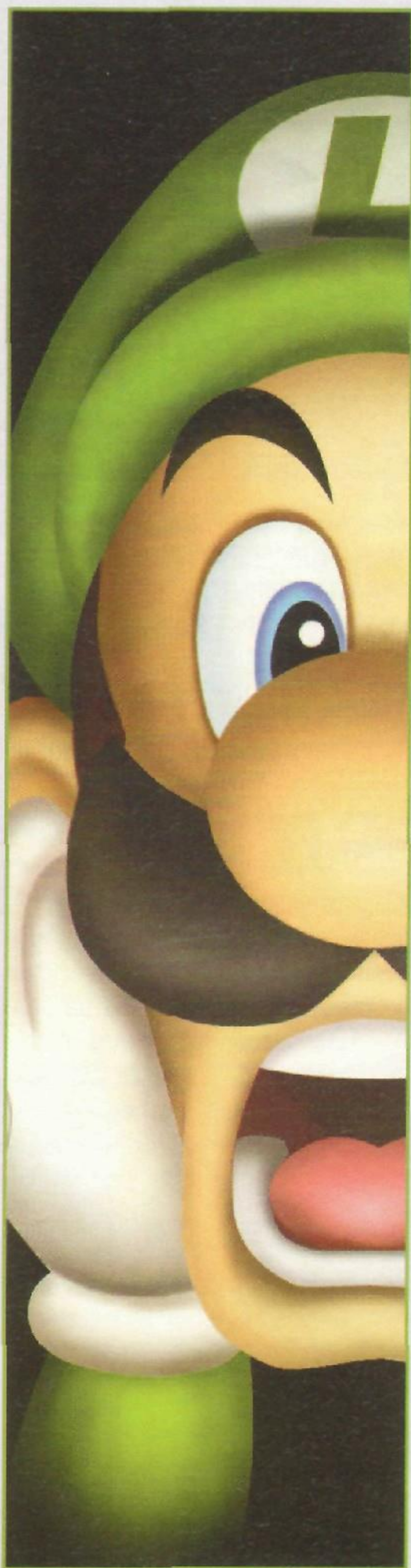
SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPE

LUIGI'S MANSION (suite)



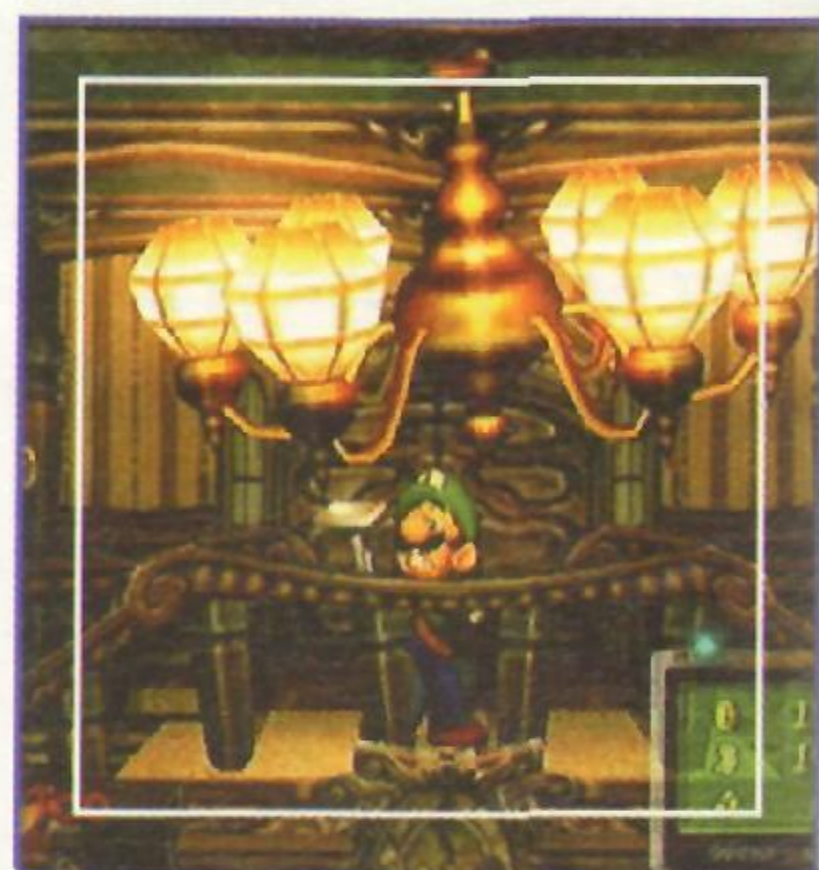
tirer les rideaux, tout cela rendu par des mouvements très naturels. Enfin, l'animation de Luigi et des différents spectres est très réaliste (pour quelqu'un qui a des jambes de 20 cm) et ses animations faciales très soignées, et tout cela bien sûr, sans aucun temps de chargement qui vienne casser l'ambiance, et tout ceci, dans la plus grande fluidité !



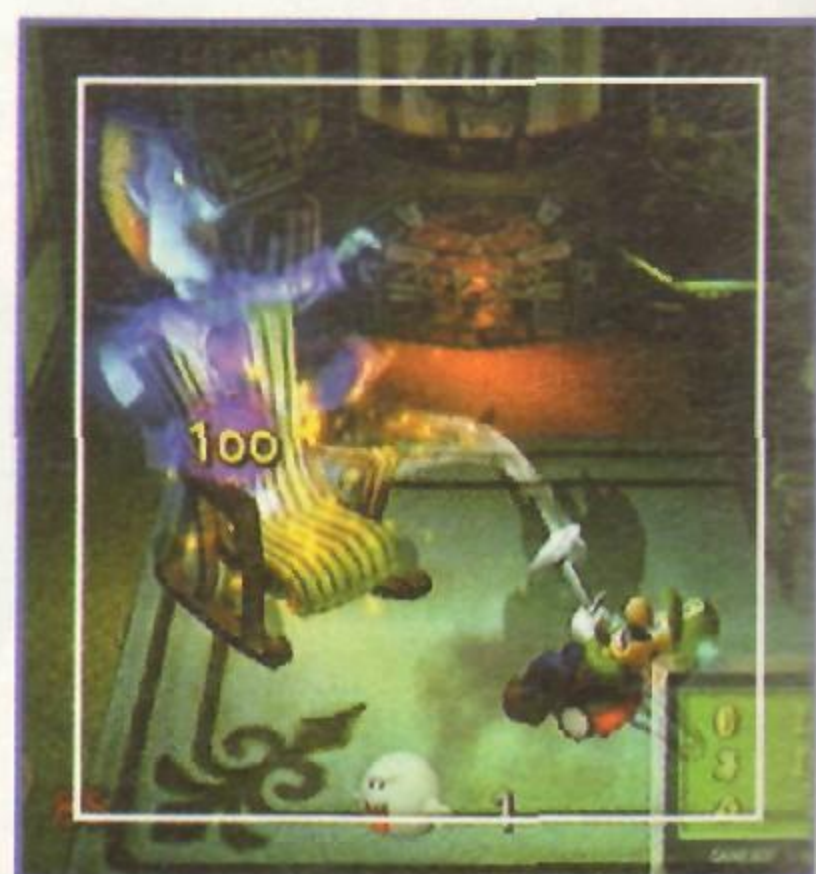
QUOI ? C'EST DÉJÀ FINI ?

Mais voilà, je ne taris pas d'éloges sur ce premier volet des aventures de Luigi (gageons que ce ne sera pas le dernier) et pourtant, comme

tous les jeux, il a ses défauts ... En effet, bien que chaque Grand Fantôme doive être capturé d'une manière qui lui est propre, les plus petits, eux, s'attrapent toujours de la même manière, et c'est très vite lassant. De plus, le jeu se termine assez rapidement, et c'est bien dommage. On peut le voir comme un avantage, puisque l'on n'a pas le temps de s'ennuyer attendu la



durée de vie du soft, mais plus de variété pour un plus long temps de jeu aurait été d'un meilleur goût. Le jeu n'en reste pas moins un excellent choix, et l'un des meilleurs jeux du lancement de la GameCube.



Unreal Championship

PRETEST par Maniac



you've been fragged !!!

Qui n'a jamais joué à au moins une version de cette licence légendaire dans le monde des FPS ?

Unreal est, sans conteste, un précurseur du genre, c'est en partie à ce jeu que nous devons la structure de la plupart des FPS sur le marché.

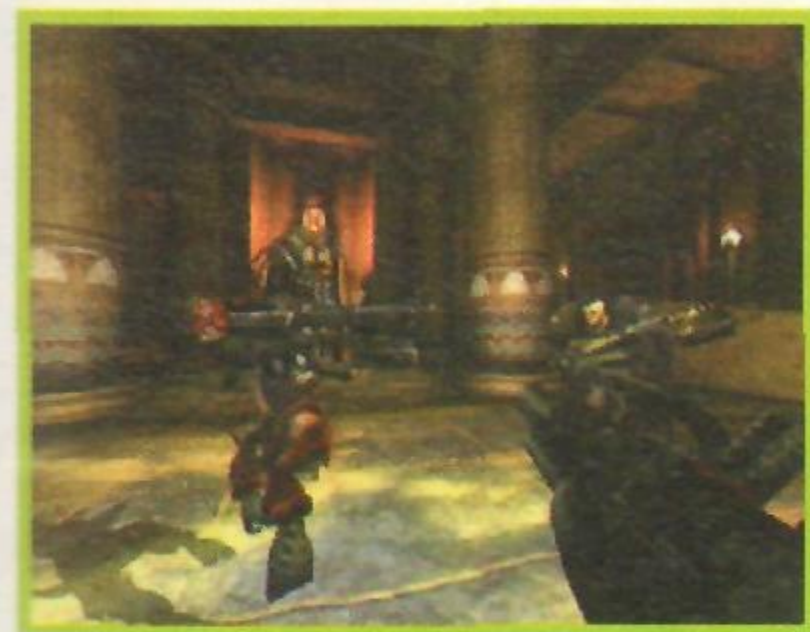
Il n'est nul besoin de présenter cette série, dont le dernier opus, conçu cette fois pour la X-box, risque de projeter toute une génération de "joueurs console" dans la dimension Unreal.

L'avantage de cette nouvelle version tient surtout dans les capacités de la console. En effet, l'accès internet procuré par la X-box permettra de longues heures de tuerie en réseau !



ou par le tout nouveau mode conçu spécialement pour ce volet : le "bombing-run mode". Ce dernier (assez proche du flag mode), vous permet de poser des bombes dans le camp adverse. Ceci, à première vue, peut paraître un peu barbare, mais après quelques parties, on se rend compte que c'est le mode qui présente le plus d'intérêt au niveau stratégique.

Quant aux joueurs Pc, attention ! Ici, point de souris, ni de clavier ! Mais vous verrez à l'usage que le gameplay n'est en rien affecté par ce manque, et même facilement compensé par l'ergonomie de la manette !



De plus, le nombre de modes proposés est impressionnant : outre le mode simple joueur, vous aurez accès (et c'est là tout l'intérêt du soft) à quelques modes multi-joueurs.

Ainsi vous pourrez vous fragger entre potes à travers des deathmatches simples (ou par équipe), asseoir votre domination par la capture de drapeau,

SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE GÉNÉRALE

15

20

Si vous avez des envies de meurtre, ne cherchez plus ! Ce jeu est fait pour la plupart des cyberpsychopathes qui sévissent sur le net ! Je pense que cette série a encore de belles années devant elle et les adeptes de la version PC ne seront en rien lésés, tant au niveau de la réalisation que du game-play.



Graphismes > Comme à l'habitude de cette série, les graphismes sont excellents.

Jouabilité > Après un temps d'adaptation, même les PC gamers endurcis changeront d'avis.

Durée de vie > .

Bande son > On s'y croirait !!

Scénario >

UNREAL
championship

Genre : FPS

Editeur :

épïc méga games

Dév. : Digital extrêmes

Sortie : dans les bacs !

Prix : NC



GAMECUBE

PRETEST

Par ASH



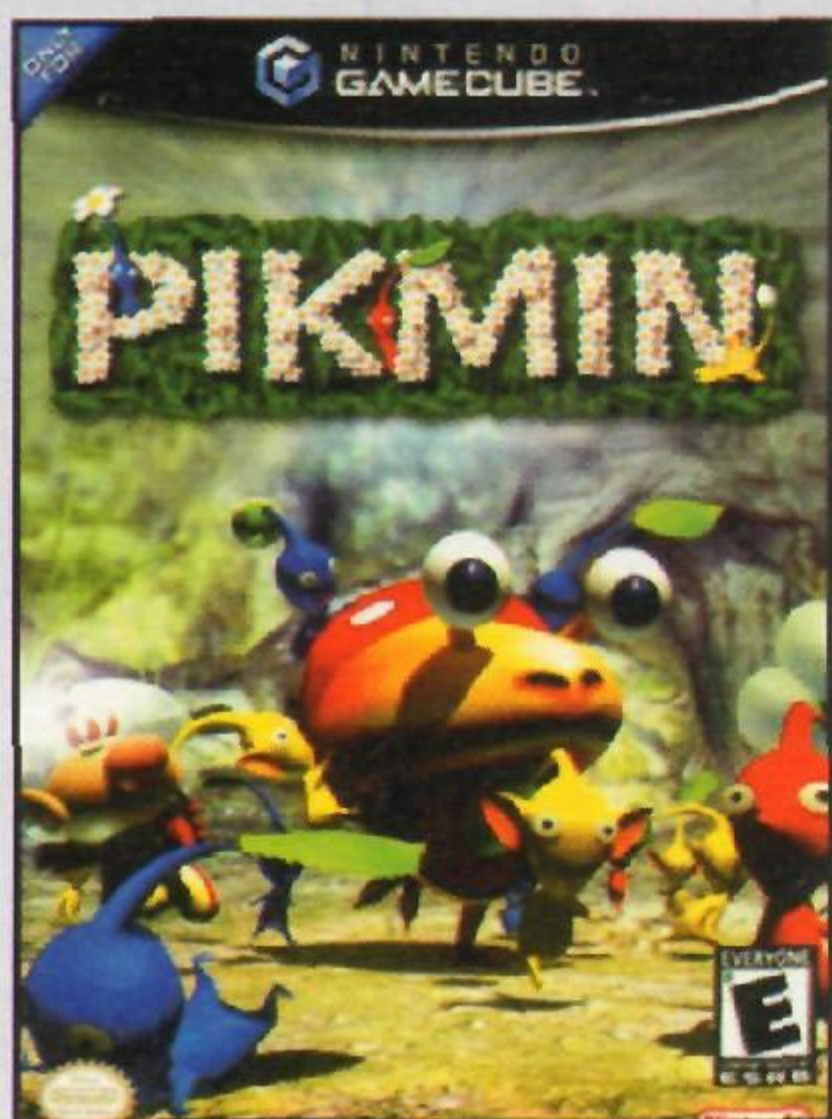
SUPER

COOL

MOYEN

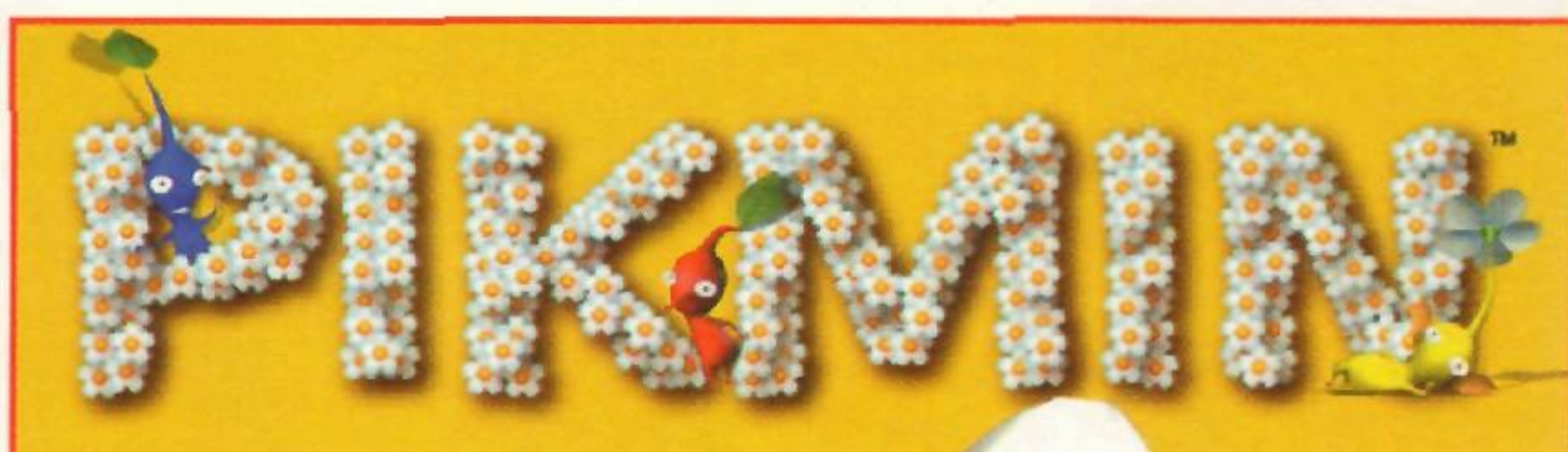
ON ZAPPE

PIKMIN



Une étoile est né ...

L'un des défauts majeurs de la ludothèque de la Gamecube réside dans le fait que nombre de ses titres ne sont que des adaptations de jeux déjà sortis sur d'autres consoles, ou bien des suites, sans grandes innovations. Mais au milieu de tout cela, il y a Pikmin. Pikmin est sorti un jour de l'immagination de Shigeru Miyamoto, alors qu'il observait son jardin. Le jeu nous a intrigué depuis sa première apparition à l'E3 2001, et continue encore aujourd'hui. Mais que sont réellement les Pikmin ?



Le capitaine Olimar est un explorateur. Il voyage dans l'espace à bord de sa fusée, Dolphin. Mais voilà, pendant l'une de ses excursions, il est heurté par une météorite, et s'écrase sur une planète inconnue. A son réveil, il se rend compte que sa fusée s'est écrasée, et ses pièces se sont éparpillées sur la planète.



De plus, ses capteurs indiquent que l'air est trop chargé en Oxygène, et que par conséquent, il a 30 jours pour réparer la Dolphin, et s'en aller. A côté de la fusée, près d'une sorte de tripode, un oignon est planté dans la terre. Olimar, très certainement affamé après son périple, tente de l'en sortir, et là quelle n'est pas sa surprise lorsqu'il voit s'extraire de la terre une créature des plus étranges : un pikmin. Les pikmin sont en fait les habitants de cette planète, et ce sont eux qui vont aider Olimar à regrouper toutes



NOTE GÉNÉRALE

Pikmin est un petit bijou, qui séduira, à n'en pas douter, toute a famille, ainsi que tous les joueurs, du plus passionné au joueur occasionnel, tant par sa réalisation, que par son intérêt et le plaisir qu'il procure. Un titre vraiment original.

20
/
20

- **PIKMIN**
- Genre : **Stratégie**
- Editeur : **NINTENDO**
- Développeur : **NINTENDO**
- Sortie : **14 Juin 2002**
- Prix : **à partir de 59 euros**

les pièces de sa fusée afin de lui ermettre de rentrer sur sa planète, Hocotate.

UN GAMEPLAY TOUT À FAIT REMARQUABLE

Vous dirigez donc Olimar, le petit astro-naute, et vous devez vous balader sur la planète ... le problème étant que seul, face aux créatures et aux obstacles naturels, vous n'irez pas bien loin. C'est pourquoi vous pouvez diriger jusqu'à cent pikmin ! Mais pour y parvenir, vous devrez en créer ... et pour ce faire, il vous faudra abattre des marguerites dans un premier temps, et des préda-teurs bien plus dangereux par la suite. En effet, lorsque vous jette-rez vos pikmin à l'assaut d'une créature (ou une plante), elle se transformera en une pastille, plus



ou moins grande. Mais comme vous n'êtes pas apte à porter quoi que ce soit (du fait de bras minuscules) ce



sont à vos pikmin de s'en charger ; et selon la taille de la pastille, vous devrez assigner



plus ou moins de petits hommes-plantes à la tâche. Une fois la pastille récupérée, il faut donc l'amener jusqu'aux tripodes, disposés près du vaisseau. Ces derniers

sont en faite des "générateurs de pik-min", que vous alimentez. Selon la pastille que vous fournirez, le tripode créera plus ou moins de pikmin, que vous pourrez utiliser pour attaquer des créatures encore plus grandes, etc.

Mais tout n'est pas si simple, car il y a plusieurs sortes de Pikmin ... il y a les rouges (les premiers que vous rencontrerez), qui peuvent traverser le feu, il y a les bleus, qui peuvent nager, et les jaunes, qui sautent plus haut lorsque vous les jetez, et qui peuvent utiliser





GAMECUBE

PRETEST

Par ASH

PIKMIN (suite)



PIKMIN



LE GÉNIE : SHIGERU MIYAMOTO

C'est en 1977 que cet homme rejoint Nintendo, comme designer industriel. Son premier jeu sort en 1981 « Donkey Kong » est une véritable succès. Puis il crée Super Mario, pour la NES, puis s'en suit une longue série de succès, dont notamment la légende de Zelda, pour un total de plus de 70 titres sortis chez Nintendo à ce jour estampillés de sa patte. Il est devenu l'un des piliers de la société, avec plus de 150 millions de jeux de la série Super Mario, vendu.

En 1998, il est premier nommé au tableau d'honneur de l'Academy of Interactive arts and sciences, distinction ultime pour celui que le Time Magazine a nommé le « Spielberg des jeux vidéos ».

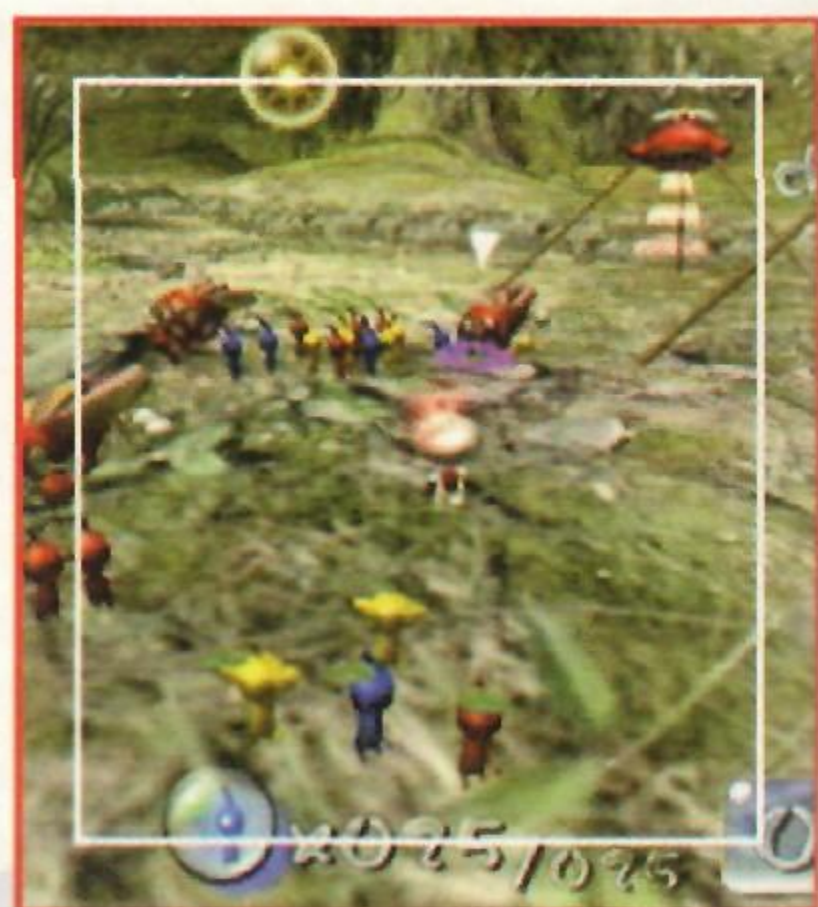
Aujourd'hui, pour la sortie de la Gamecube, la maitre à encore frappé, nous offrant deux titres totalement originaux : le très bon Luigi's Mansion et le fabuleux Pikmin.



les roches explosives. Chacun à sa fonction. Mais en plus de tout cela, les pikmin peuvent évoluer. Plus ils restent en terre longtemps, plus la petite feuille située au dessus de leur tête germe, pour devenir une fleur. Et plus la fleur est épanouie, plus le pikmin est puissant. Vous devrez donc bien gérer vos pikmin, et parfois choisir entre de nombreux pikmins faibles, ou peu de pikmins vraiment forts. Et tout ceci est servi par un moteur graphique incroyable ...

DES VISUELS TOUT EN POÉSIE

En effet, le moteur graphique du jeu est vraiment bluffant. Les pikmins



sont superbes, et vraiment craquants, et Olimar est un petit bonhomme avec une grosse tête, vraiment rigolo, la modélisation des personnages ne présente aucune faille, et aucun bug graphique n'est à déplorer ... tout est là pour que l'immersion soit la plus grande possible. De plus, les adversaires sont un modèle du genre, puisque loin de faire peur, ils amusent, par leur design tout d'abord, mais surtout par leur animation, très fluide et



Graphismes ■ Le jeu est vraiment très joli, les pikmins sont adorables, et les créatures vraiment rigolotes.

Jouabilité ■ Le gameplay, est quelque peu complexe, mais on a le temps de s'y habituer, lors du premier jour, puisque le temps n'est pas compté.

Bande son ■ Charmante, les musiques sont très belles, et les bruitages réussis.

Scénario ■ Simple mais efficace, il fonctionne à la perfection.

Durée de vie ■ La durée de vie est moyenne, mais on y revient souvent.



UNE FABLE FANTASTIQUE



ON Y REVIENDRA ...

Et en plus d'être beau, c'est un jeu auquel on jouera pendant longtemps. Tout d'abord, par le concept même du jeu, puisque vous avez 30 jours à passer sur la planète, sachant qu'un jour équivaut à 15 minutes, cela vous laisse 7h30 de jeu pour vous en sortir. Mais en plus de cela, Pikmin est un jeu auquel on revient. Car la première fois que vous ferez le jeu, de l'aveu même des développeurs, il y a peu de chances que vous arriviez à récupérer toutes les pièces de la fusée dans les 30 jours. La première partie sera comme une mise en jambes ... mais même sans cela, l'ambiance du jeu est tellement prenante que l'on a toujours envie de se faire une petite partie. Pour se détendre en rentrant le soir, pour s'amuser avec toute la famille, ou bien simplement pour le plaisir. Pikmin est une fable fantastique, que je vous conseille de ne pas rater à sa sortie, le 14 Juin.



souvent cocasse. Et tout ceci dans un univers sans aucun temps de chargement et à la fluidité surprenante. La gamecube nous montre encore une fois son potentiel, en affichant plus de 100 pikmin, en plus d'Olimar et des monstres environnants sans flancher un instant, c'est un vrai plaisir. Enfin, les différents effets visuels sont du plus bel effet, notamment l'effet d'eau, saisissant de réalisme. Un vrai régal pour les yeux !





GAMECUBE

PRETEST

Par Jackydog



SUPER

COOL

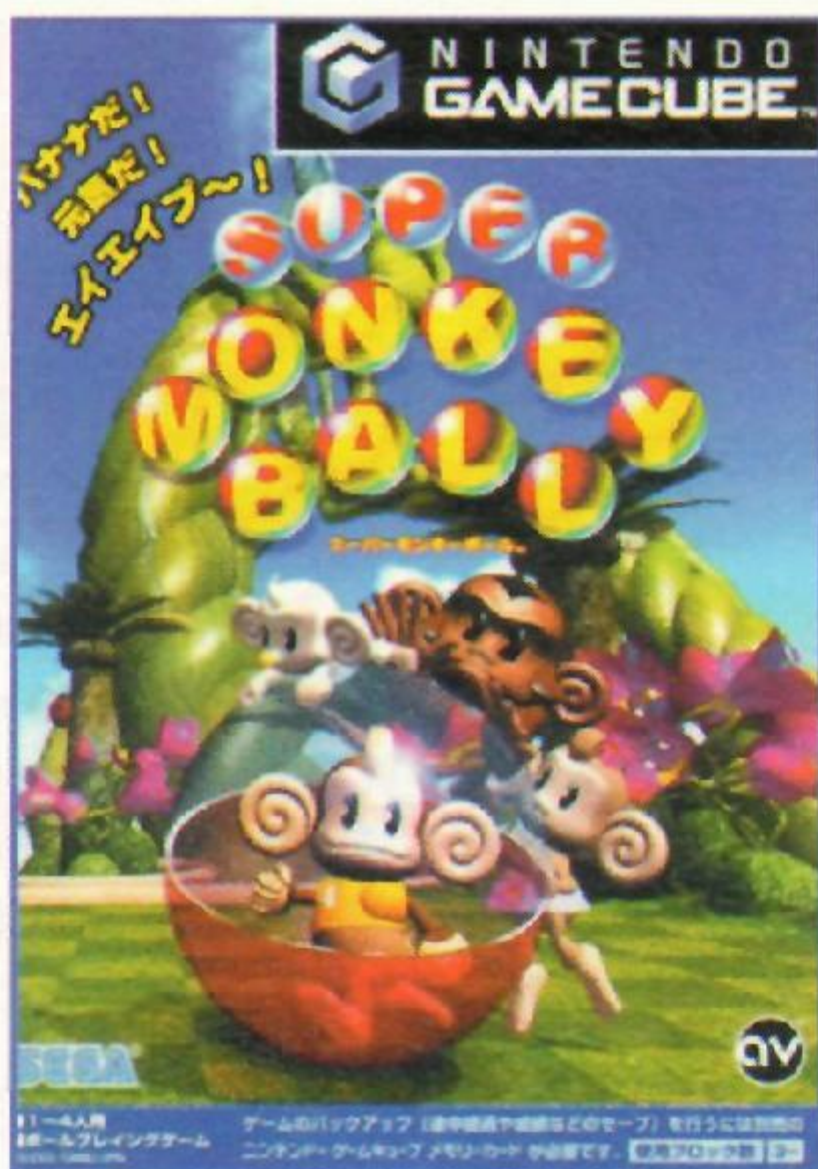
MOYEN

ON ZAPPE

SUPER MONKEY BALL

Pas nets, les singes!

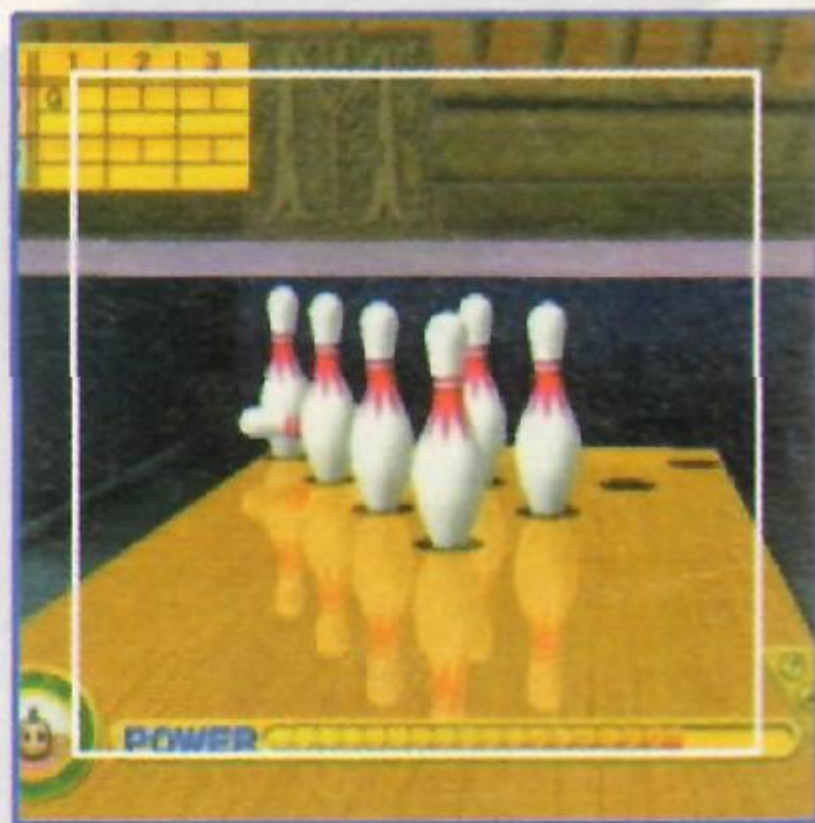
On a tous appris à l'école que l'homme descend du singe. Je ne parle pas ici de sombres safaris où de non moins sombres individus se rassurent sur une virilité depuis longtemps perdue en abattant nos amis les bêtes. Non, je veux parler de nos ancêtres poilus, depuis longtemps reconnus comme étant à l'origine de notre civilisation. Pour les sceptiques que Darwin et sa théorie n'auraient pas convaincus, Super Monkey Ball propose de découvrir comment s'amuse nos amis simiesques et, force est de constater que les singes font les cons comme nous.



Vous l'aurez compris, les héros de ce jeu proposé par Séga sont d'adorables singes, désireux de se mesurer au quelque 100 niveaux proposés par SMB. Et oui, 100 niveaux, ce n'est pas rien...

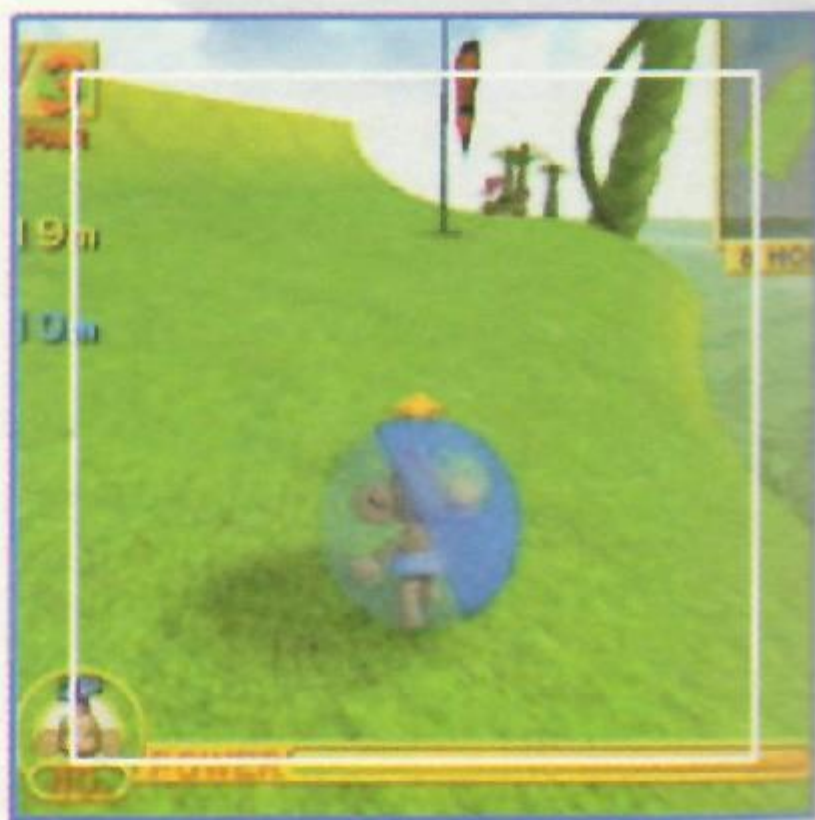
Le principe du jeu est des plus simples, et qui a déjà eu l'occasion de se frotter à Marble Madness se retrouvera en territoire connu. Il s'agira en effet de guider votre personnage à travers nombre de circuits, non pas en exerçant un contrôle direct sur lui mais en faisant pivoter le plateau de jeu. Ainsi, il vous faudra mener à bien votre course dans le temps imparti et ce sans quitter le circuit car celui-ci étant suspendu dans les airs, chaque chute équivaut à une purée de chimpanzé. La vue est à la 3ème personne et la caméra est située derrière votre singe. SMB fait donc dans la simplicité (tout du moins en ce qui

concerne le gameplay), le joueur n'ayant qu'à manipuler le stick analogique pour se sortir sain et sauf des épreuves proposées. Mais là où l'affaire se corse, c'est que si les dix premiers niveaux (mode débutant) ont plus une fonction de tutorial, les 30 suivants (mode avancé) sont déjà nettement plus crispants, les 50 niveaux du mode expert nécessitant des nerfs d'acier.



DÉVÉROUILLER DES NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRES

SMB vous propose en outre de déverrouiller des niveaux supplémentaires. Ainsi chaque mode (débutant, avancé et expert) vous

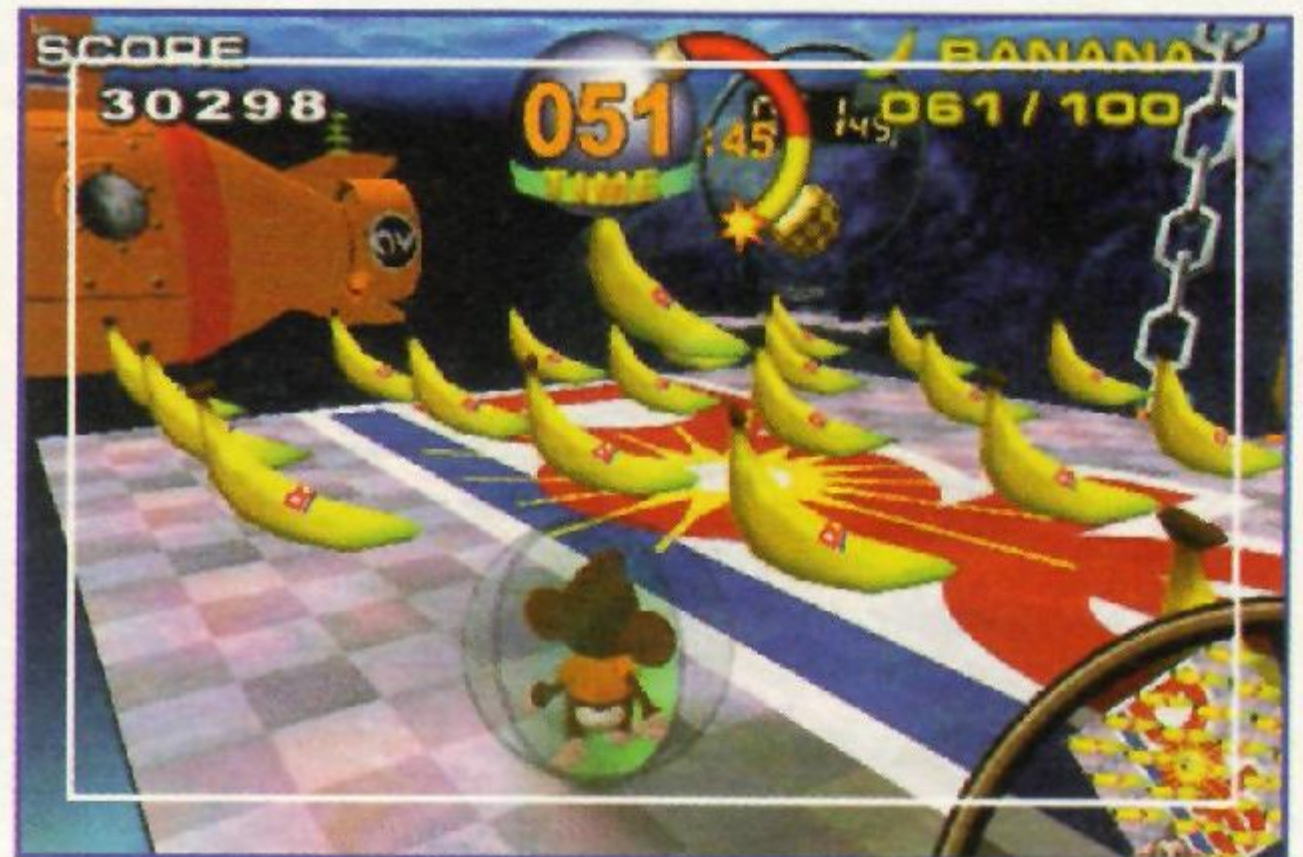


NOTE GÉNÉRALE

Parmi les nombreux mini-jeux que vous propose Super Monkey Ball, il y en a certainement qui vont scotcher le paddle de la GameCube à votre petite mimine, toute rougie et fatiguée de s'agiter comme une démente afin de débloquent les niveaux cachés du mode expert.

15
/
20

- **SUPER MONKEY BALL**
- Genre : Action
- Editeur : Sega
- Développeur : Sega
- Date de sortie : 3 mai
- Prix : à partir de 59 euros



offre la possibilité, si vous arrivez à le finir sans perdre une seule vie (sic), de découvrir des circuits cachés. Autant dire qu'hormis pour quelques extra-terrestres, les niveaux cachés du mode expert resteront un mystère pour longtemps. Vous aurez également la possibilité de choisir de collecter des bananes pendant la course, le singe ne se nourrissant pas d'amour et d'eau fraîche.

Mais SMB ne s'arrête pas là et propose de nombreux mini-jeux en multijoueurs, bien relaxant après les prises de tête du mode arcade.

Ainsi, il vous sera offert de jouer à Monkey Race, un ersatz de Mario Kart plutôt fun, avec des power-ups à récolter et des bumpers susceptibles de vous éjecter de la piste à tout moment.

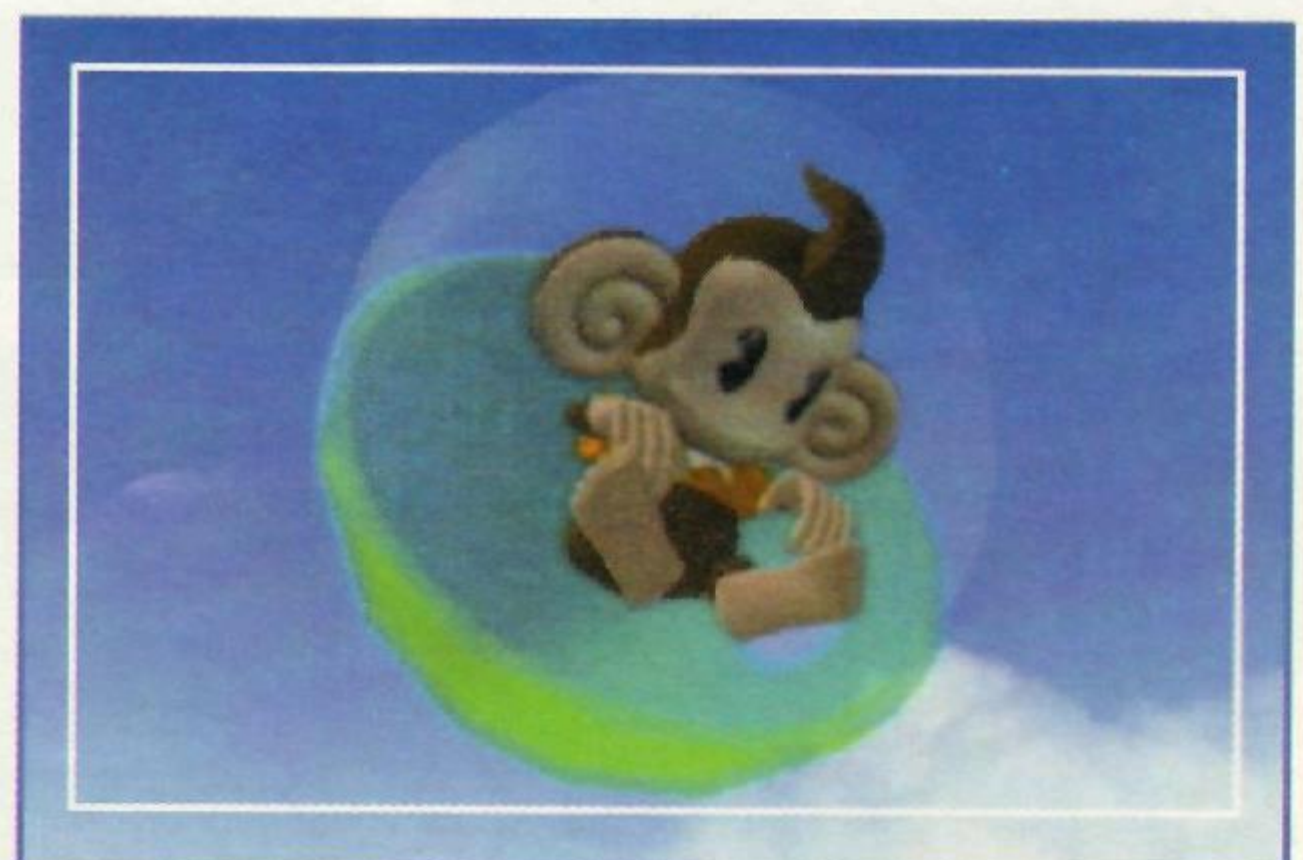
**De nombreux
mini-jeux en
multijoueurs
bien relaxant**

Monkey Fight, quant à lui, verra s'affronter les kongs sur une plate-forme-arène où tous les coups seront permis afin de faire chuter ses adversaires.

Dans Monkey Target, il vous faudra faire dévaler une rampe de saut à votre singe, qui s'envolera et que vous devrez ensuite guider afin qu'il atterrisse au milieu d'îles-cibles (mais non je ne suis pas fou, ce jeu existe bel et bien...).

Vous pourrez également jouer à Monkey Golf, Monkey Bowling ou bien encore Monkey Billiards dont les titres sont assez évocateurs pour que vous en compreniez le principe.

En bref, voilà un titre qui s'annonce plutôt sympa, le tout baignant dans une atmosphère de douce folie propice à des soirées GameCube.





GAMECUBE

PRETEST

Par Maniac



SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

STARFOX ADVENTURES :

DINOSAUR PLANET



**Jurassic park
+ starwars =
???????**

Pour son premier titre sur la petite dernière de Nintendo, Rare a décidé de frapper un grand coup en réadaptant cette série chère aux inconditionnels de Nintendo ! Huit ans après la défaite d'Andross et de sa maléfique engeance, la « starfox team » reprend du service pour faire échec aux plans d'un nouveau super vilain !

Huit paisibles années se sont écoulées depuis les dernières péripéties de l'équipe de fox McCloud sur Nintendo64. Mais cette retraite ne



saurait durer plus longtemps, car l'abominable général Scales a décidé de semer le chaos sur une planète peuplée de sympathiques dinosaures. C'est ainsi que Fox, Peppy et Rob reprennent du service sur Gamecube, suppléés par de nouveaux alliés, tels Krystal et le prince tricky.

Tout au long de votre quête, vous pourrez aussi compter sur l'aide des dinos peuplant la planète.

Cette fois, c'est donc à pied que se déplacera Fox, soutenu par les

gadgets de Peppy, ou par l'extraordinaire adresse de tricky, parcourant les méandres de cette planète afin de débusquer le général, pour lui régler son compte.

Un scénario amusant, un game-play intuitif et des graphismes à couper le souffle sont, sans nul doute, les



points les plus marquants du jeu. Pour les nostalgiques de la 64 (dont je fais partie !), Starfox a l'avantage de présenter une brochette de héros célèbres, avec leur histoire et leurs petits travers bien connus. On regrette cependant l'absence de Falco, le faucon frimeur, qui, semble-t-il s'est lancé dans une quête personnelle de gloire,... tant pis pour lui !



- Graphismes** ■ Magnifiques, tout simplement, des effets à rester collé à l'écran !!
- Durée de vie** ■ La planète des dinos est vaste, et vous êtes à pied.....
- Bande son** ■ Assez réussie, on sent l'inspiration de la série
- Scénario** ■ Marrant, l'intérêt provient surtout du passage du mode Action à celui de l'aventure.



16
/20

NOTE GÉNÉRALE

Une première production de Rare Software sur Gamecube plus que probante, on attend avec impatience la suite des événements, les développeurs ont en effet réussi un tour de force avec cette adaptation d'un genre nouveau. Le général Scales n'a qu'à bien se tenir !!!

- STARFOX ADVENTURES : DINOSAUR PLANET
- Genre : Aventure
- Editeur : Nintendo
- Développeur : Rare software
- Sortie : déjà dans les bacs
- Prix : NC

2002 FIFA WORLD CUP

Le ballon rond a l'air moins con

Enfin ! Alors que Fifa 2002 avait déjà, voici quelques mois, laissé entrapercevoir quelques belles promesses pour la jouabilité de la série footballistique d'EA, 2002 Fifa World Cup s'en vient enfoncer le clou et rendre la saga presque digne de son concurrent ISS. Pas trop tôt pour la PS2, nous dira-t-on...



Il était dit qu'Electronic Arts ne dérogerait pas à sa sacro-sainte loi d'exploitation de licence jusqu'au trognon. Comme prévu, la coupe du monde de football est donc l'occasion rêvée pour la société d'habiller son FIFA 2002 des parures "World Cup" et de faire du neuf avec du presque vieux, puisque nous nous trouvons là en face d'un produit sorti voici déjà quelques mois. FIFA world Cup 2002, ce n'est en effet rien d'autre que du FIFA 2002 légèrement amélioré, même si, il faut bien l'avouer, le mieux est pour une fois plutôt bienvenu.

Concrètement, il ne s'agira donc pas de s'attendre à une révolution. Fifa World Cup 2002 reprend grosso merdo la jouabilité et la réalisation de son prédécesseur et habille le tout de l'esprit coupe du monde, c'est-à-dire en donnant au joueur la possibilité de concourir dans l'épreuve reine de ce sport... et en amenant une fois de plus la France sur la plus haute marche du podium. Un rêve virtuel, en atten-

dant une réalité de plus en plus plausible, si l'on s'en réfère aux promesses entraperçues durant le mémorable match contre l'Irlande voici quelques semaines.

La petite nouveauté, c'est que la maniabilité a bénéficié d'un léger lifting, et que le système de passes intuitives est enfin géré correctement, ce qui gomme l'une des principales critiques émises à l'encontre de Fifa 2002. On notera également en passant quelques nouveaux patterns d'animation lors des dribbles, une réalisation encore un chouilla plus chiadée, une licence officielle -



avec tous les noms de joueurs - et l'on aura alors de quoi tirer sa conclusion... La même qu'à chaque sortie d'un Fifa "World Cup" : ceux qui possèdent déjà le Fifa générique - ici le 2002 - peuvent économiser quelques euros, tandis que les autres profiteront d'un titre encore plus abouti. En attendant, moi, je préfère encore ISS...

PRETEST

Par Goofy



2002 FIFA WORLD CUP

Editeur: Electronic Arts

Dispo: 26 avril,
si tout va bien

Prix : NC

Graphismes : Un bel effort de ce côté-là. C'est encore un peu plus beau.

Jouabilité : Les passes ont été améliorées et l'IA des adversaires et des coéquipiers apparemment revue à la hausse.

Durée de vie : Inceivable pour les amateurs.

Bande son : Les musiques officielles, comme d'hab.

Scénario : -



SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE GÉNÉRALE

Un Fifa qui mérite le **16/20** détour, et que ne renieront pas, pour une fois, les fervents adeptes d'ISS. Une vraie performance.



GAMECUBE

PRETEST

Par Jackydog



SUPER

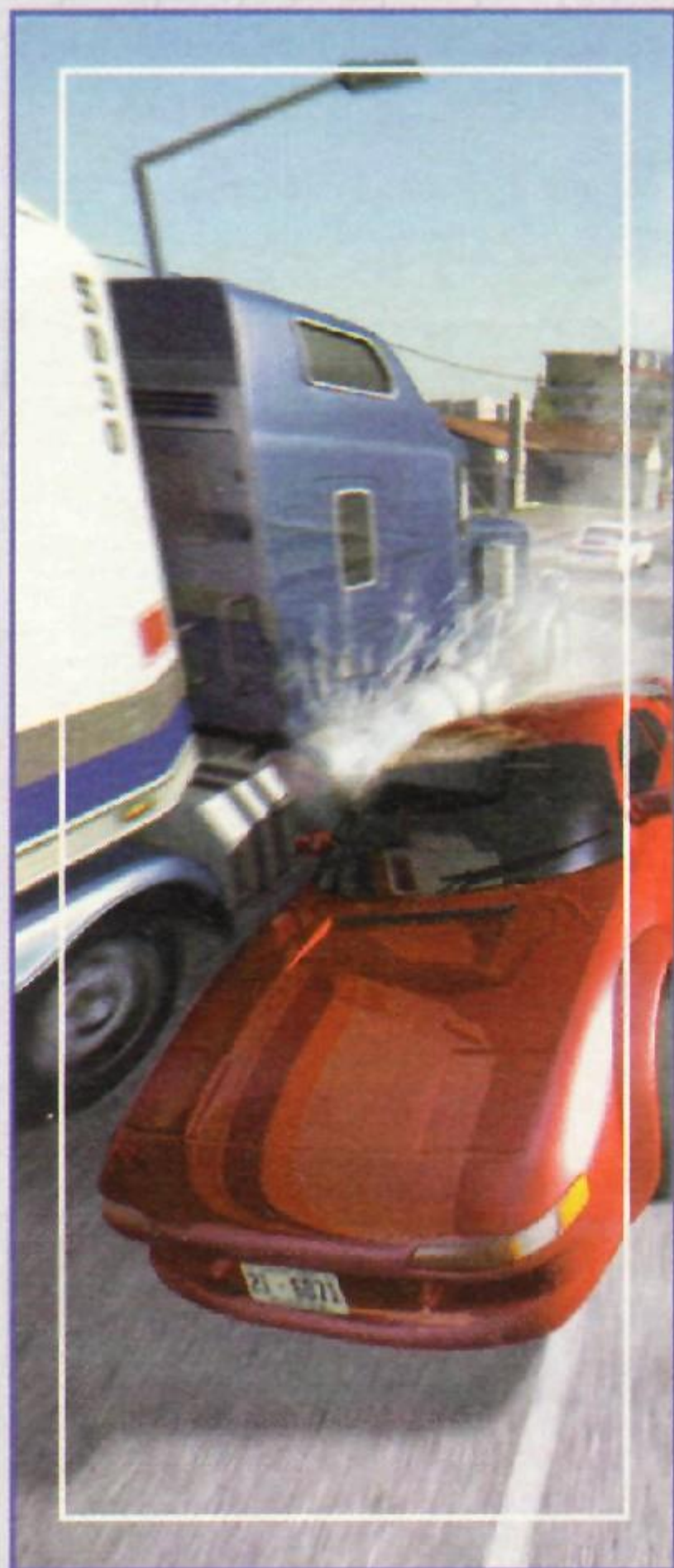
COOL

MOYEN

ON ZAPPE

CHAUFFARD, vous avez dit chauffard?

Dieu sait qu'il y en a eu des jeux de courses d'arcade sur consoles et que le genre a même grandement participé à la renommée de certaines d'entre elles. Souvenez-vous des Out Run et autres Ridge Racer, titres phares évocateurs, pour nombre d'entre nous, de soirées entre potes à se courser comme des cinglés dans les rues de métropoles célèbres où, c'est sûr, résonnent encore le bruit de nos crissements de pneus.



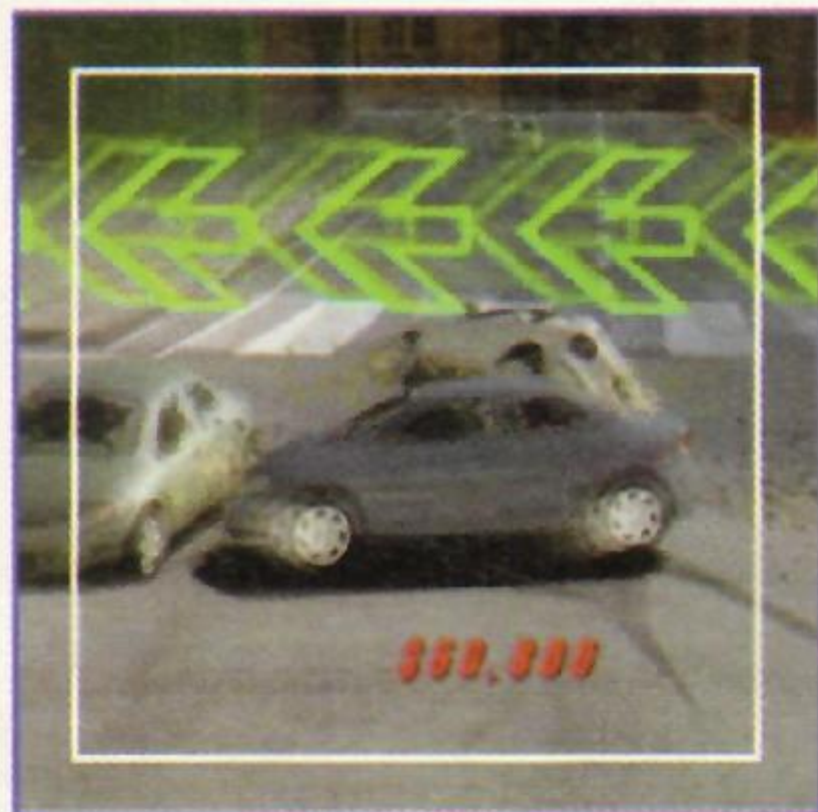
BURNOUT

Mais le genre s'était, ces derniers temps, quelque peu essouffé et les beaux jours de l'arcade semblaient être dernière nous, nous qui n'avions plus grand chose à nous mettre sous la dent.

Certes, il y avait encore Crazy Taxi sur PS2, mais il fut complètement enterré par les missions taxi de GTA3, une pure merveille mais pas un vrai jeu de course à proprement parler. C'est donc dans l'allégresse la plus totale que nous apprenions la sortie de Burn Out, le sauveur, le Messie.

CAR BURN OUT EST UNE PETITE MERVEILLE

Le concept est des plus simplistes ; plein gaz, il vous faut vous faufiler dans une circulation dense, atteindre des check-points tout en préservant une position d'arrivée prédéterminée.



Après, tous les moyens sont bons pour remplir cet objectif.

Burn Out vous entraîne ainsi, à travers 18 circuits parmi lesquels un bon nombre sont à déverrouiller, dans des courses nerveuses où le



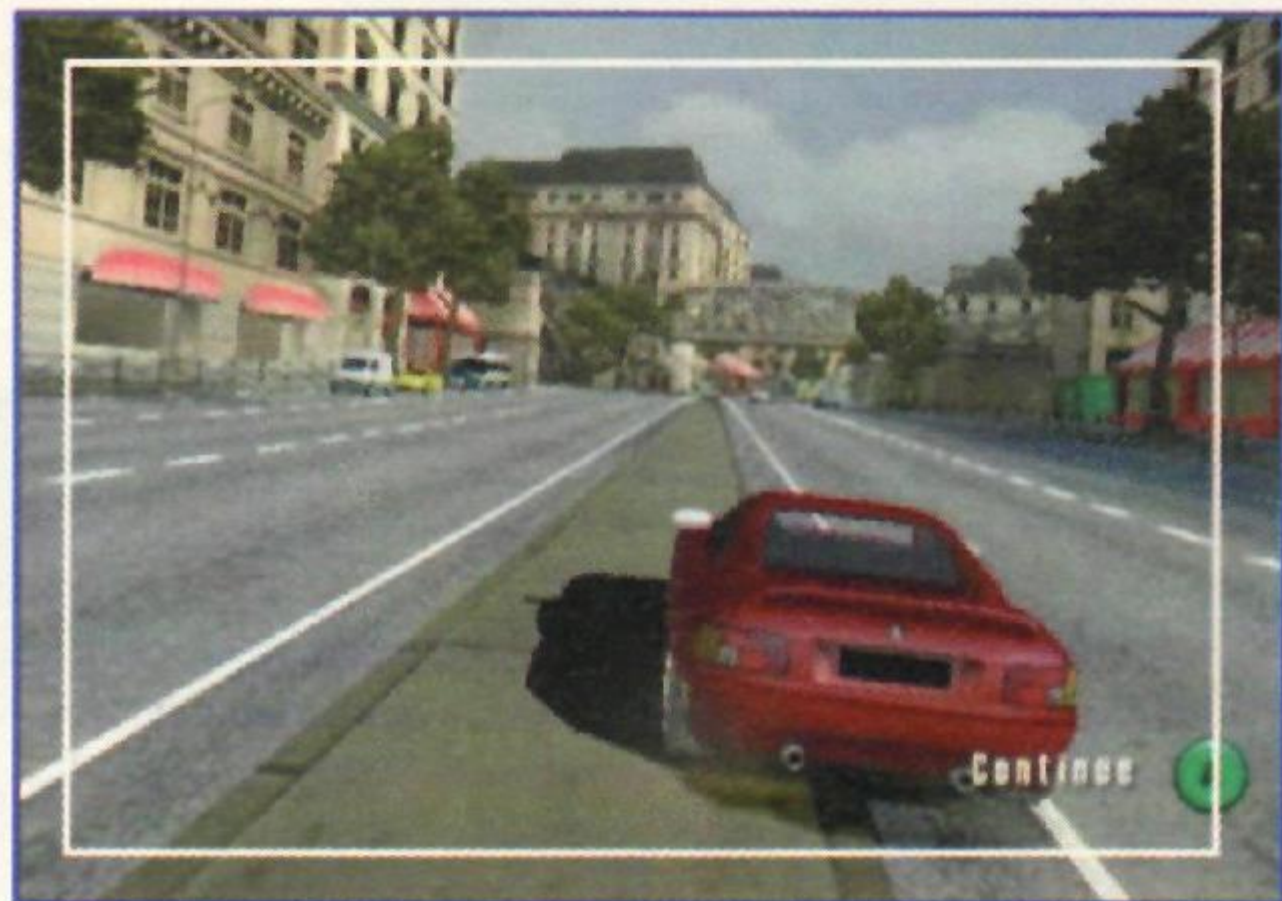
respect du code de la route sera vraiment la dernière de vos préoccupations, à moins que la victoire ne soit pas votre motivation... La difficulté va croissante et, si les premières courses ne devraient pas poser de problèmes au joueur moyen, les choses se compliquent vite, vous poussant à toujours prendre plus de risques et, au final, à méchamment faire monter votre taux d'adrénaline.

NOTE GÉNÉRALE

Burn Out était déjà un grand titre sur PS2. Son adaptation sur la nouvelle console de Nintendo devrait en faire un must incontournable. Effets d'aliasing amoindris, textures plus fines, effets de lumière améliorés et mode multijoueur retravaillé... On en salive d'avance.

18
/ 20■ **BURN OUT**

- Genre : Course
- Editeur : Acclaim
- Développeur : Criterion St.
- Date de sortie : NC
- Prix : à partir de 69 euros



Histoire d'en rajouter, les développeurs ont eu l'idée diabolique (mais c'est si bon...) de rajouter un système de turbo "au mérite". Je m'explique : lors de vos virées déjantées, le jeu estimera vos prises de risques et plus celles-ci seront importantes, plus votre barre de turbo se remplira. Une fois celle-ci remplie, vous aurez donc la possibilité d'accélérer encore plus pendant un certain laps de temps. Et là, c'est carrément inracontable, la sensation de vitesse, déjà incroyable à la base, est démultipliée ; un pur moment.

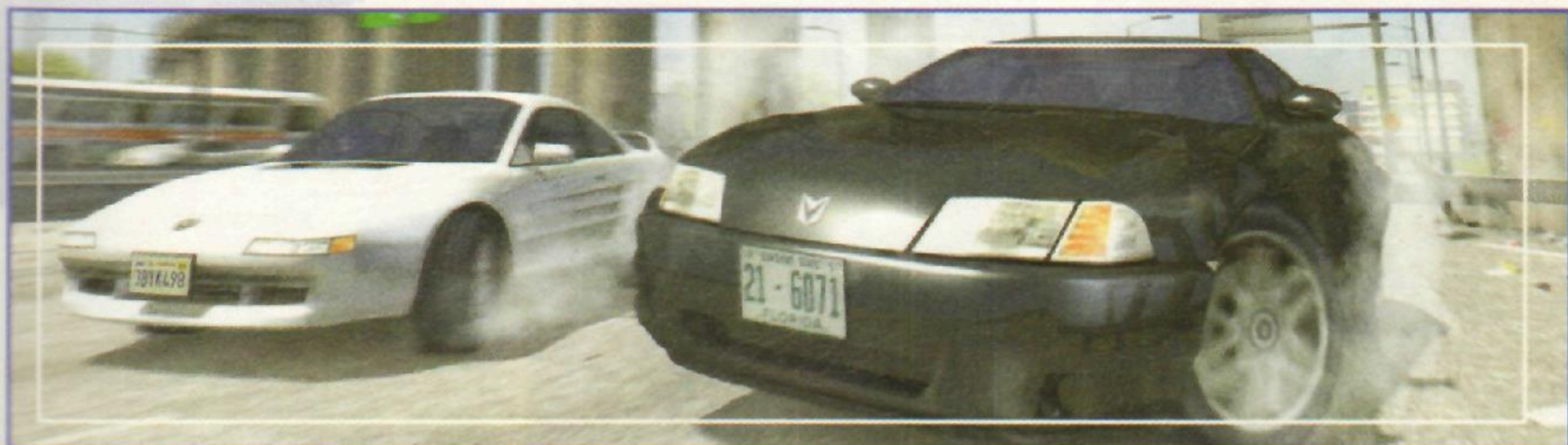
Le motion blur remplit parfaitement son office et l'affichage est parfait, aucun effet de clipping n'étant à déplorer.

Les graphismes sont d'ailleurs une des forces de ce titre. Les environnements sont très soignés ainsi que la trentaine de véhicules que vous serez amenés à croiser (percuter ?) tout au long du jeu. On nous promet également sur cette version Game Cube un mode multijoueurs atteignant la perfection (il n'en était déjà pas loin sur PS2), des

effets d'aliasing amoindris (ils représentaient le gros point faible sur la console concurrente) et des textures et autres effets de lumière retravaillés.

Une excellente nouvelle quand on sait le plaisir qu'on peut éprouver en revoyant ses crashes au ralenti, avec toutes les options d'angles de caméra proposées. Les replays sont en effet de toute beauté et ils vous permettent de souffler un peu après un carton, même s'ils vous retardent dans votre progression. Vous pourrez manipuler la caméra comme bon vous semble afin de revoir vos crashes dans les moindres détails. Vous verrez ainsi votre véhicule se plier en percutant un camion, entraînant chez vos poursuivants un carambolage en série digne des meilleures cascades hollywoodiennes, le tout servi par une bande-son des mieux choisies.

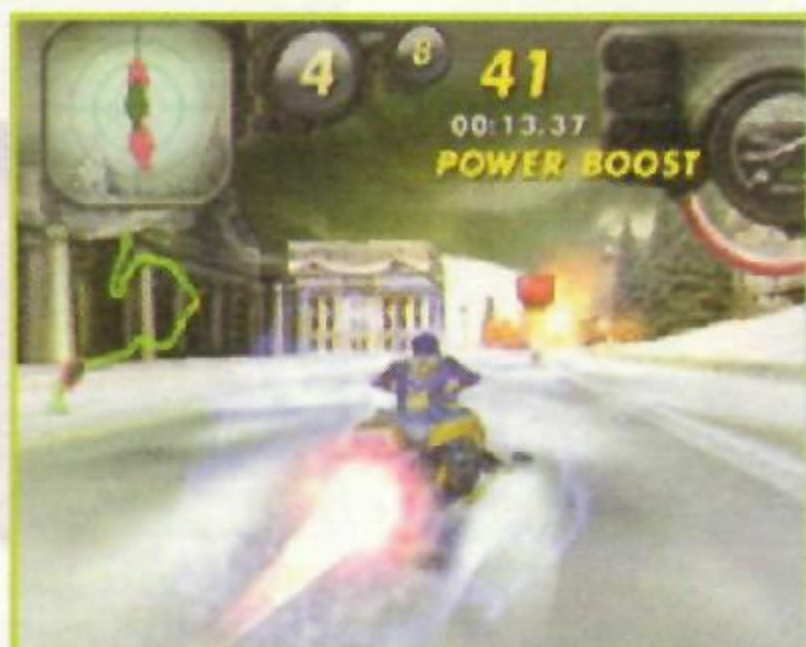
Burn Out sur Game Cube bénéficiera donc d'une réalisation technique poussée, offrant aux amateurs d'arcade pure et dure de renouer avec le bonheur de courses survoltées et efficaces.





EXPLOSE la poudreuse !

En 1999, Midway nous pondait un jeu de course de bateaux, style arcade, nommée Hydro Thunder. A présent, ces messieurs nous sortent un dérivé sur XBOX et PS2 basé sur le nouveau sport casse-gueule à la mode, j'ai nommé le « snow-cross ».



Tout comme son prédécesseur, Arctic Thunder est un jeu de course basique du genre ! Midway a cependant pimenté la chose avec un panel important d'armes offensives et défensives (boucliers, missiles à tête chercheuse et bonus de vitesse), que vous devrez utiliser sans aucune modération si vous désirez gagner. OK, ce genre de bonus est loin d'être innovant, mais ils sont l'ingrédient qui empêchera le gamer moyen de sombrer dans l'ennui au bout de dix minutes. Les modes sont au nombre de quatre : un mode course basique, un mode arcade, un mode score où le but est de collecter les bonus, faire des figures (ce qui, reconnaissons

le, tient du suicide avec ce genre d'engin !!) Enfin un mode battle, qui jettera nos gladiateurs modernes (de un à quatre) dans une arène glacée ou il faudra s'entre-tuer ! Au final, Arctic Thunder est, certes, plus beau que dans sa version PS2, mais malgré les petites améliorations, notamment graphiques, il reste fidèle à lui-même : le gameplay est répétitif et rien ne me pousse à persévérer dans le jeu, bref, l'ennui gagnera vite les esprits.



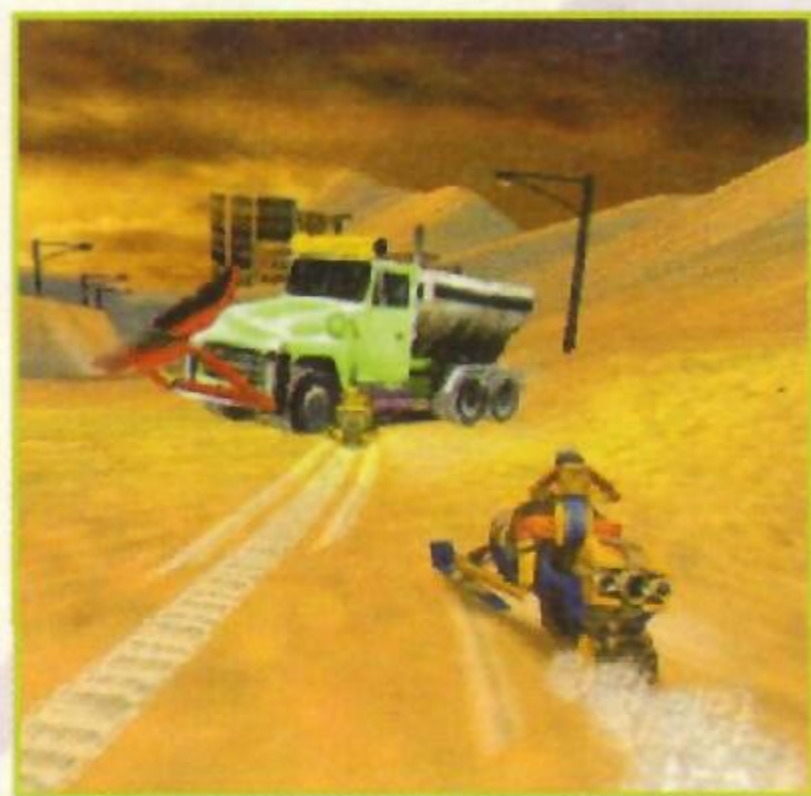
MOYEN

ON ZAPPE

NOTE GÉNÉRALE

08
20

Arctic Thunder me laisse sur ma faim, et même si on note quelques améliorations par rapport à la dernière version, je pense que tout possesseur de cette machine est en droit d'attendre un minimum de révérence de la part des concepteurs, vu le coût de l'acquisition.



Graphismes: Les capacités de la X-box n'ont pas été exploitées

Jouabilité : moyenne.

Durée de vie : Quelques heures seul, quelques heures à plusieurs.

Bande son : accompagnant le reste.....

Scénario :

ARCTIC THUNDER

Genre : course/arcade

Développeur : Ubisoft

Editeur : Midway games inc.

Date de Sortie : dans les bacs !

Prix : à partir de 66 euros

SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE



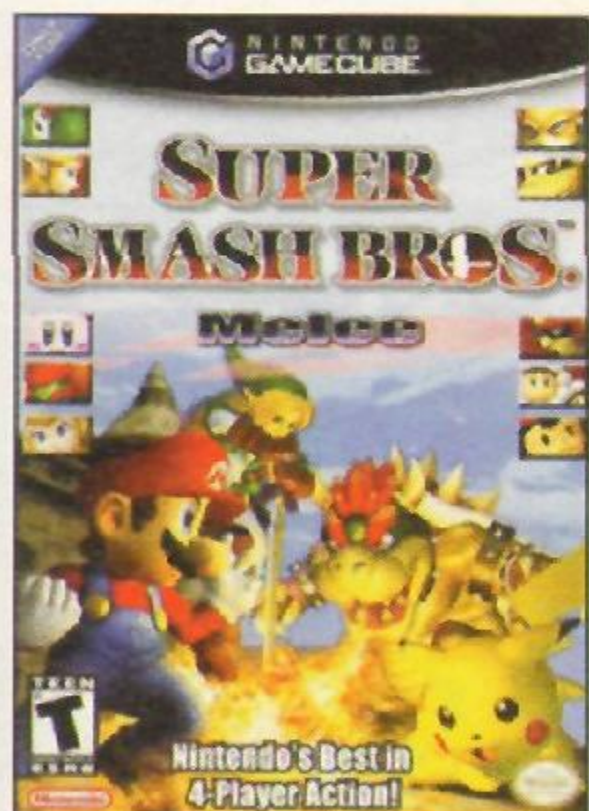
GAMECUBE

PRETEST

Par Zig



SUPER SMASH BROS MELEE...



... dans le même panier

Je ne sais pas pour vous, mais moi, ce n'est pas tout à fait le genre de jeux que j'attendais pour le mois de lancement de la GameCube. Bah oui, je ne sais pas mais pour une console qui souhaite viser un public un peu plus adulte, avouez qu'il y a mieux, non ?

Le premier épisode, sorti sur N64, proposait à l'époque des combattants en 3D (quand même) mais sur un axe en 2D. Hé ben là, c'est pareil, mais en plus beau. Bon d'accord, je noircis un peu le tableau. Mais tout de même, après quelques



Graphismes ■ De beaux effets, certains personnages sont superbes, mais les décors sont inégaux.

Jouabilité ■ Rien à dire, un des points forts.

Son ■ Sons rigolos, quand aux musiques, bah, c'est Nintendo quoi ...

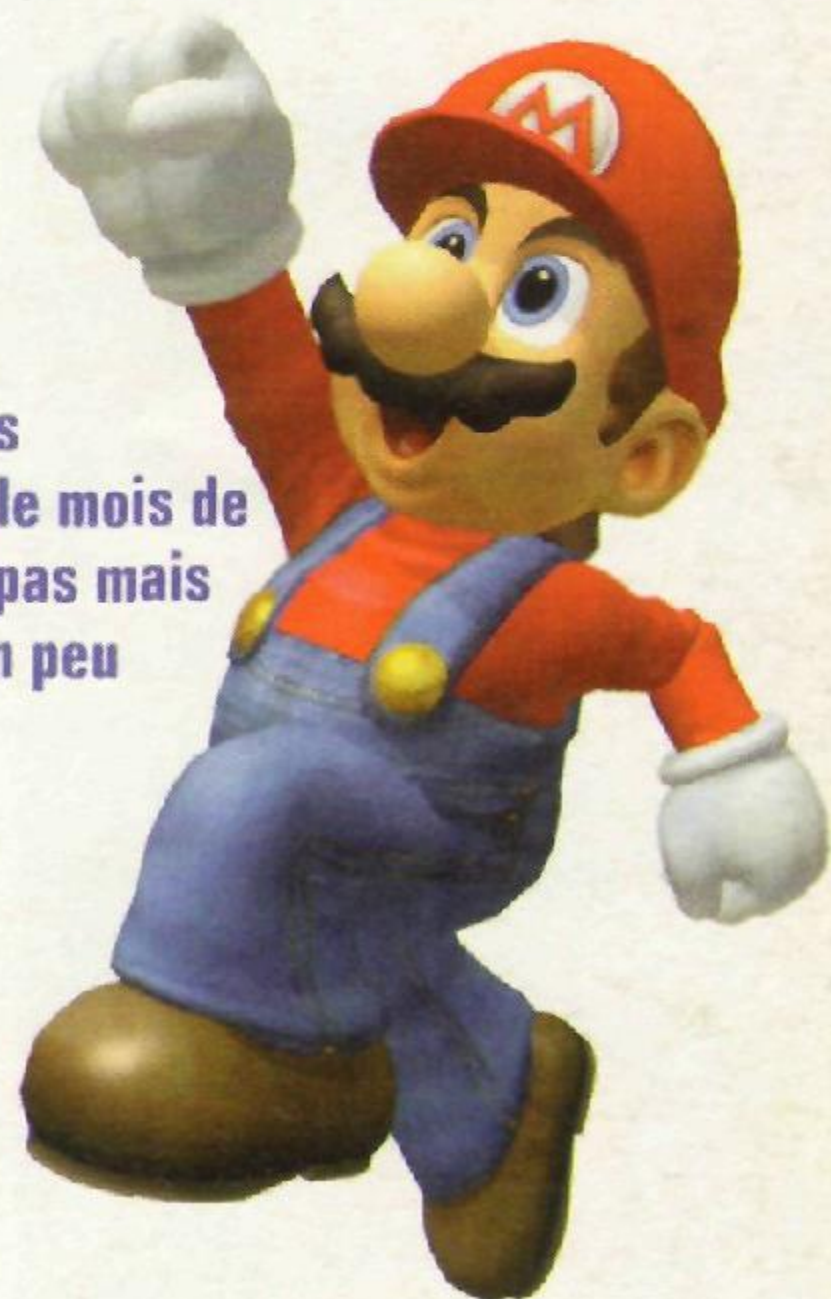
Scénario ■ C'est pô compliqué : « je vois, je tape ».

Durée de vie ■ Plutôt longue. De nombreux modes de jeux, et pas mal de persos cachés.

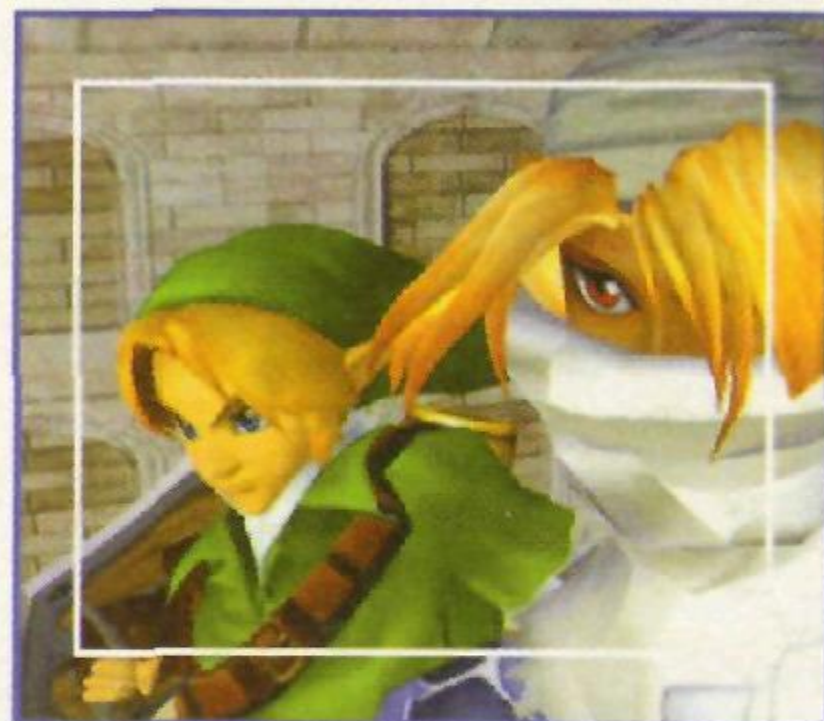
longues heures de jeu, on à l'étrange sensation de s'être fait avoir. Parce qu'après tout, on est bien sur GAMECUBE, là, non ?

Bon c'est vrai que tous les personnages de NINTENDO y sont, 15 à la base plus 10 cachés, dont certains sont plus réussis que d'autres. Il est vrai également que le jeu est extrêmement rapide, et qu'à quatre joueurs en simultané, c'est un joyeux bordel particulièrement fun. Il est vrai enfin que les effets de lumières, d'explosions ou de transparence sont plutôt impressionnants, mais bon, dans l'ensemble, pas de quoi grimper aux rideaux.

- SUPER SMASH BROS MELEE
- Genre : Combat
- Editeur : Nintendo
- Développeur : Nintendo
- Date de sortie : 24 Mai
- Prix : à partir 59 euros



Et quand je pense à Miyamoto (le papa de Nintendo) qui annonçait qu'il n'y aurait pas de "suite peu innovante" comme sur les consoles concurrentes, avec WaveRace et SuperSmash, ca commence bien ... mais attendons le test.



NOTE GÉNÉRALE

10/20

Malgré de bonnes idées comme des armes bonus à récupérer (fusil super scope SNES, mines de proximité de Perfect Dark ...), le manque d'innovation se fait cruellement sentir. Il a au moins l'avantage de plaire aux enfants et aux parents pour son côté attachant et non violent ...



GAMECUBE

PREVIEW

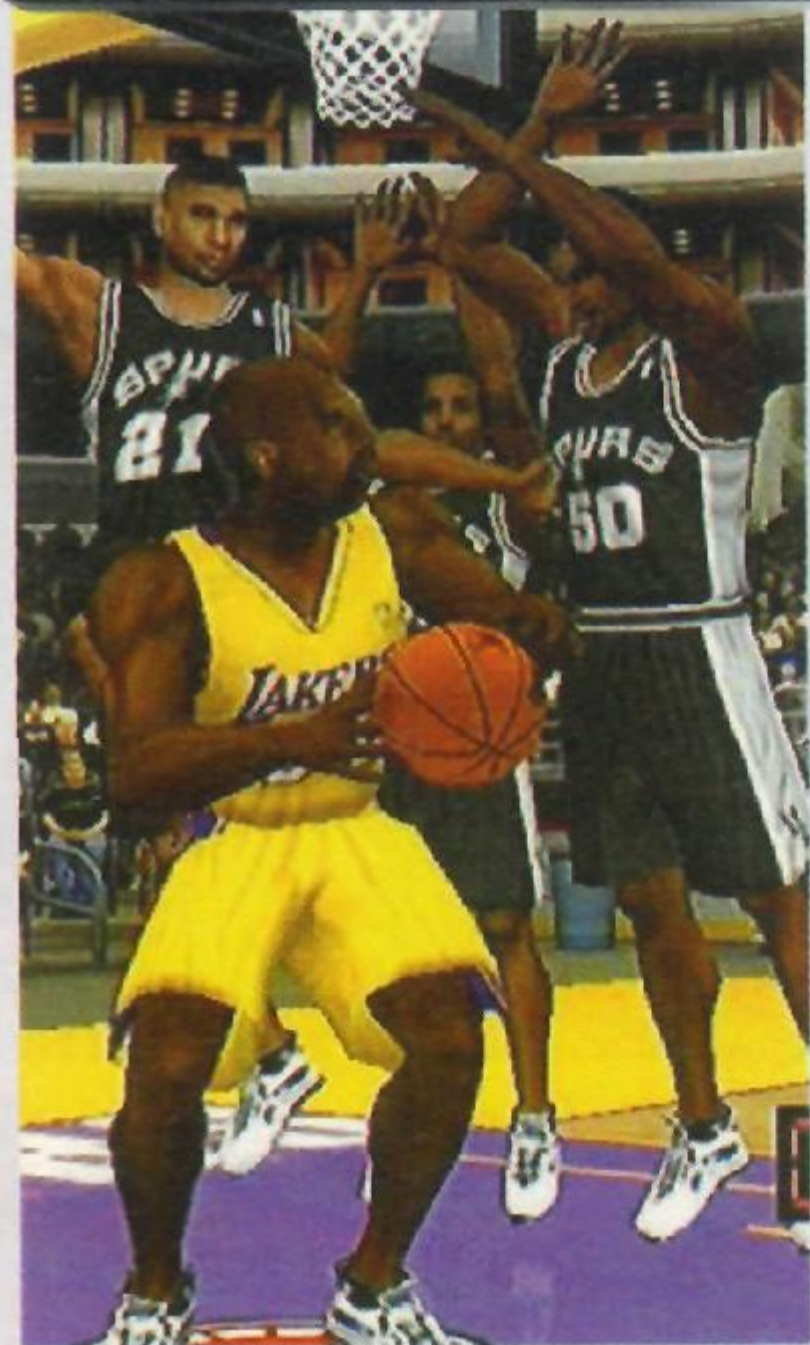
Par Goofy



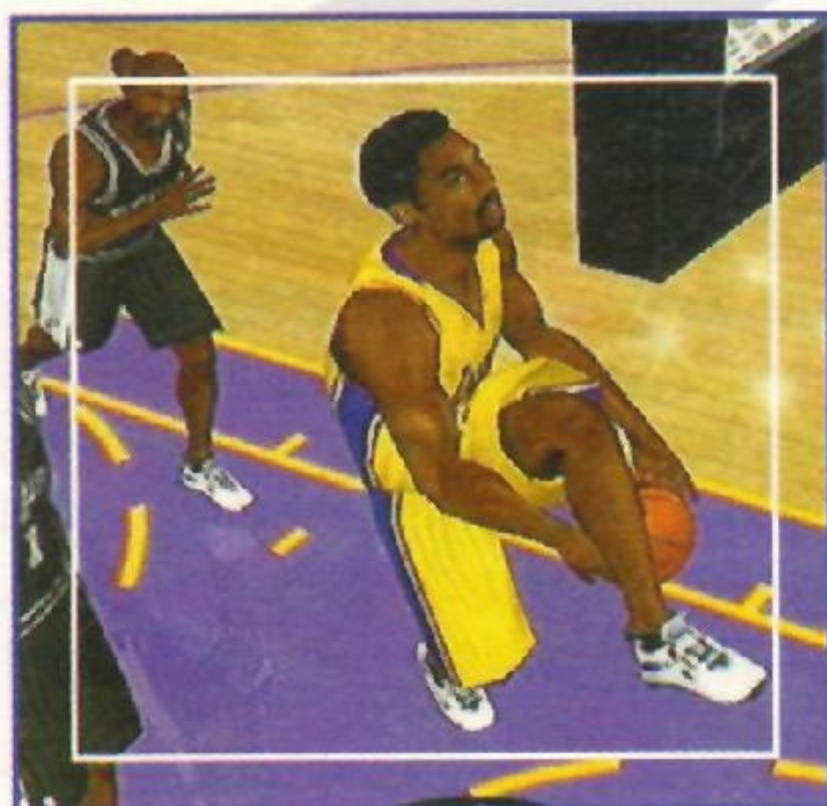
NBA COURTSIDE 2002

NBA COURTSIDE 2002

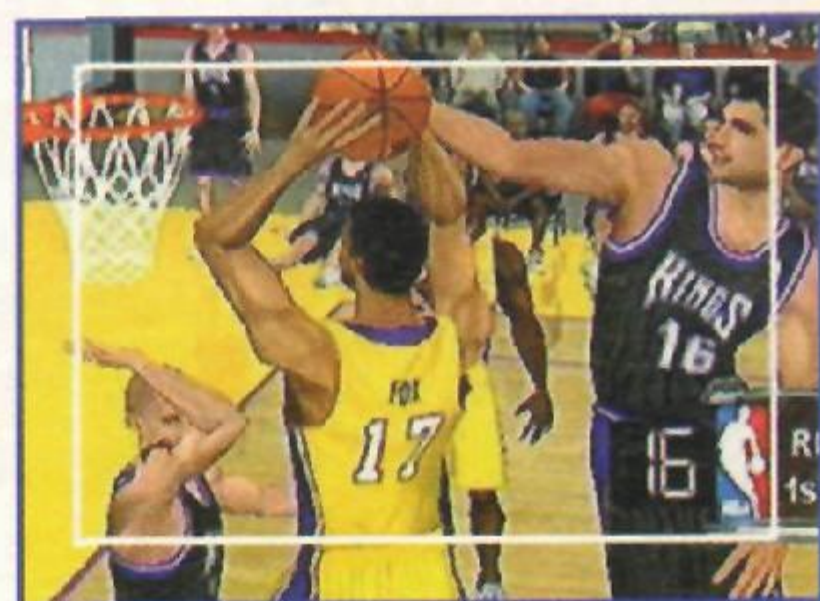
Fan de basket, éveille-toi!



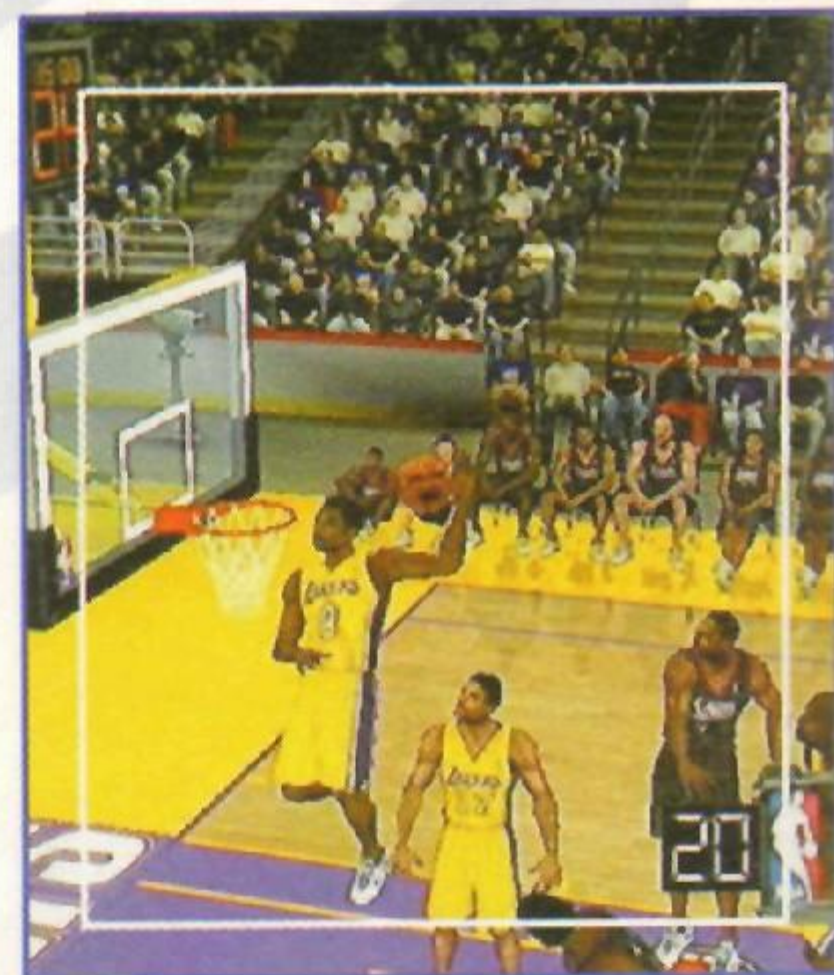
En pleine genèse (autant continuer sur la lancée trip mystique), NBA Courtside 2002 pointera certes le bout de son nez seulement en fin d'année. Mais ce que l'on sait d'ores et déjà, c'est que le titre fleure bon la tuerie absolue.



Disposant de la licence NBA - mais, apparemment, elle plus infiniment facile à obtenir que la licence FIFA ;o) - il permettra à quatre joueurs de jouer simultanément et inclura d'après Nintendo des dunks absolument monstrueux à réaliser. Ce que l'on sait aussi, c'est qu'il sera possible de jouer la saison intégrale et que les stats réelles des joueurs seront incluses et modifieront l'attitude de chaque basketteur sur le parquet. Un bouton adrénaline fera également son apparition, permettant des actions encore un peu plus folles à



certain moments de la partie. Alors, jusque là, rien de bien exceptionnel, me dira-t-on. Sauf que, graphiquement, NBA Courtside 2002 promet l'eden absolu (j'insiste) - il n'y a qu'à se référer aux screenshots pour s'en rendre compte - et que c'est Nintendo lui-même qui supervise l'animation et la maniabilité. Et ça, c'est plutôt une bonne nouvelle quand on connaît la réputation du géant japonais en la matière. Mêlant habilement arcade et simulation, NBA Courtside 2002 pourrait donc se poser très bientôt comme un concurrent de taille à NBA 2K2, également prévu sur le support. On croise les doigts très fort...



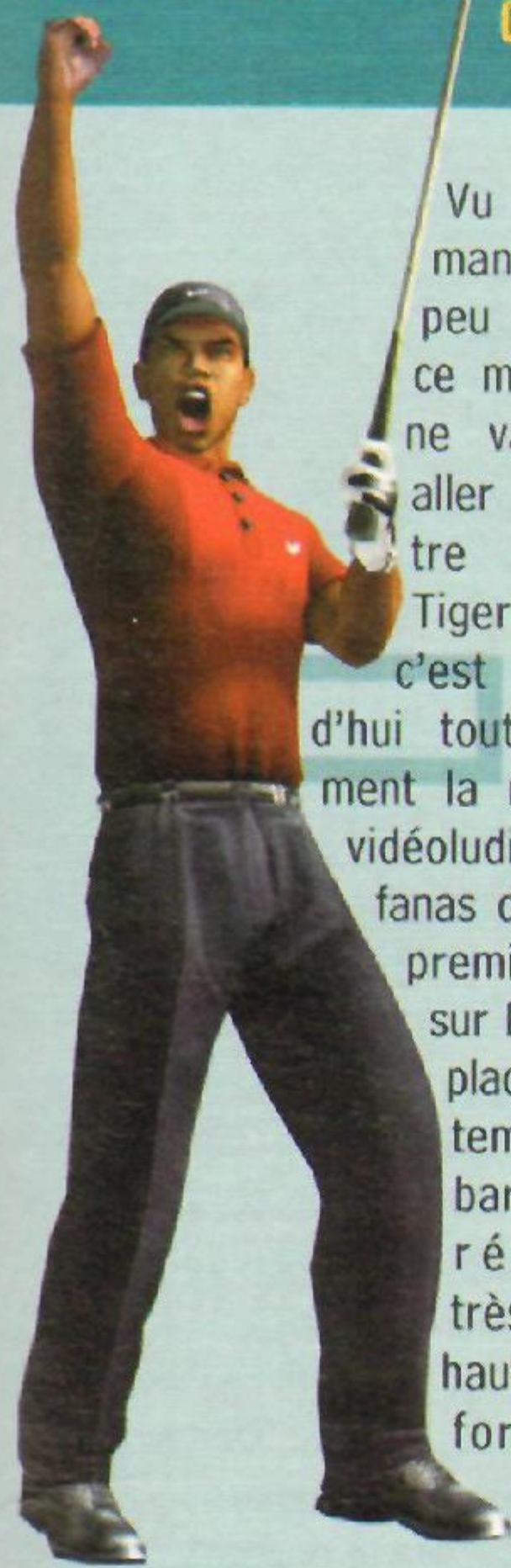
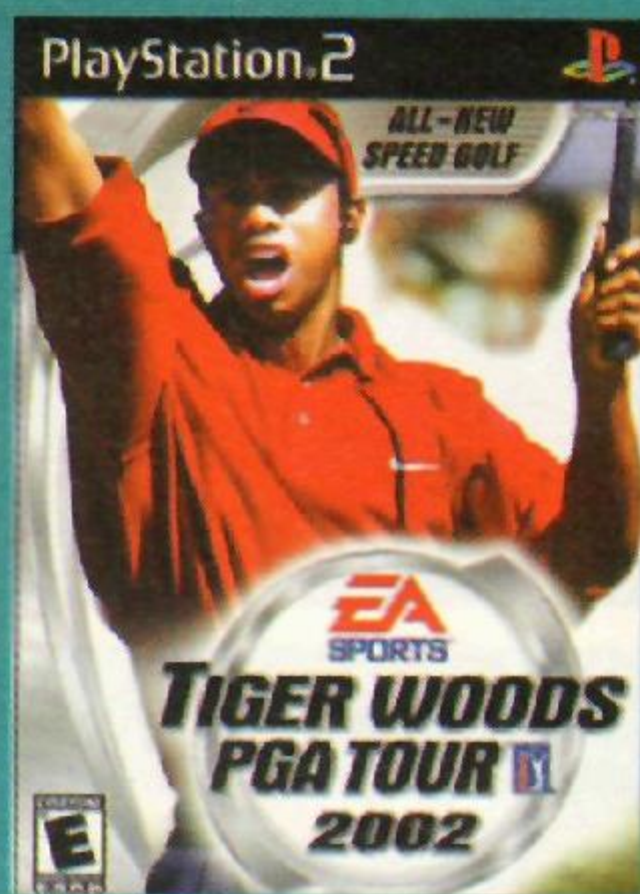
Dieu Nintendo, dans sa grande bonté d'âme, s'en vient penser à toi sur sa nouvelle Gamecube et t'offrira bientôt le jeu dont tu as toujours rêvé et parlé dans tes prières. Vu que la création durera encore quelques jours, en attendant, prosterne-toi devant ton dieu...

- NBA COURTSIDE 2002
- Editeur: Nintendo
- Développeur: Left Field
- Dispo: novembre 2002
- Prix : à partir de 59 euros

TIGER WOODS PGA TOUR 2002

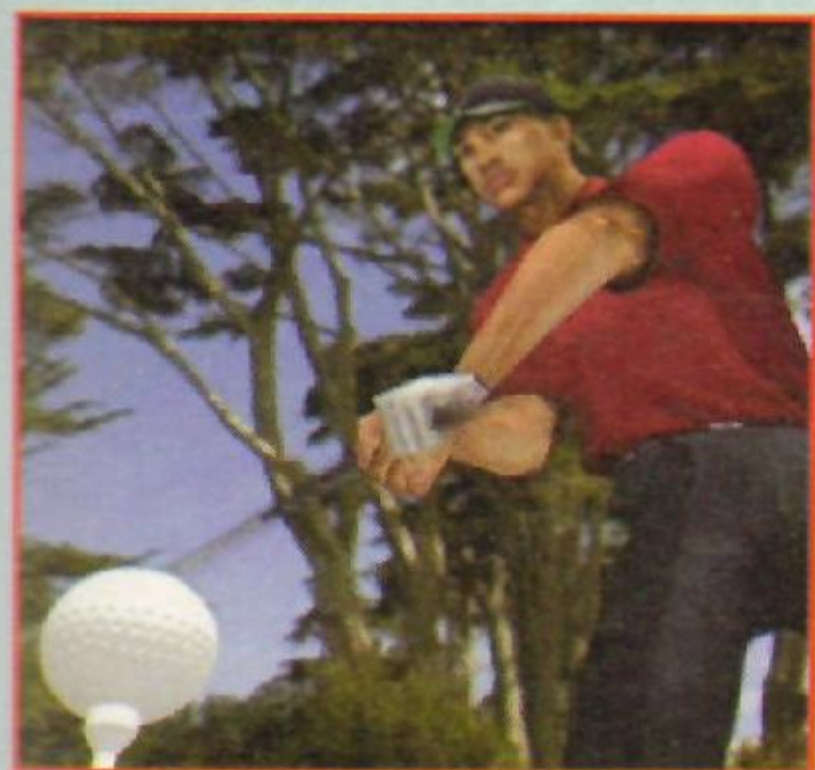
EAGLE EN VUE

Après un premier opus qui avait déjà laissé un souvenir mémorable aux fans de la petite balle blanche, Tiger Woods s'en revient faire un petit tour sur PS2 pour mettre tout le monde d'accord : le patron de la simulation de golf, C'EST LUI.

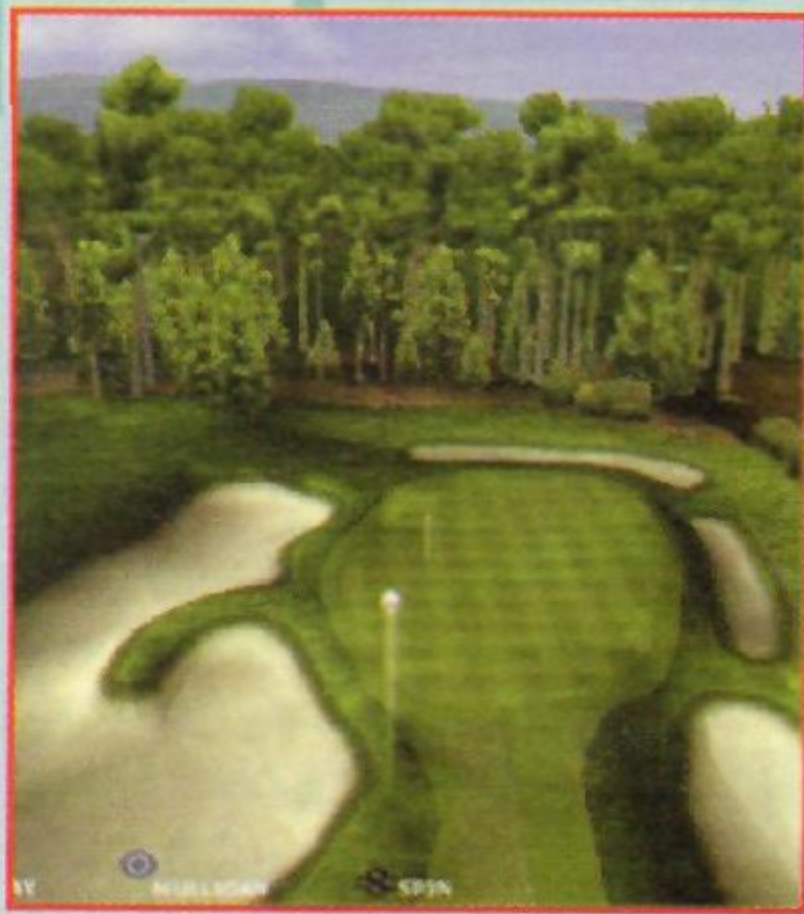


Vu qu'on manque un peu de place ce mois-ci, on ne va pas y aller par quatre chemins. Tiger Woods, c'est aujourd'hui tout simplement la référence vidéoludique des fans de golf, le premier opus sur PS2 ayant placé en son temps la barre du réalisme très, très haut. Alors, forcément, la nouvelle

annonçant une suite ne pouvait laisser indifférent... D'autant que celle-ci présente tous les arguments nécessaires pour s'imposer à son tour



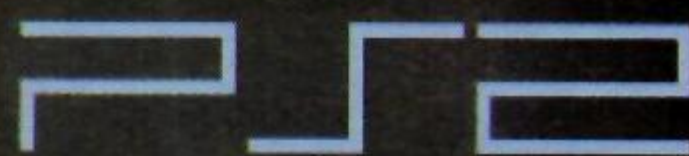
comme le monument incontournable du genre : la licence PGA, permettant d'incarner les grands noms du circuit (Tiger Woods, Justin Leonard, Brad Faxon, Notah Begay, Vijay Singh, Colin Montgomerie, Lee Janzen, Jim Furyk), est toujours de la partie et sept compétitions différentes - officielles of course - sont accessibles. Déjà un bonheur en soi.



Mais il y a mieux. La jouabilité, en effet, a fait l'objet d'une révision encore à la hausse - il est désormais possible de contrôler son swing avec tous les effets souhaités - et la réalisation, bonne mère !, atteint des sommets insoupçonnés pour un jeu de ce type. Et, cerise sur le gâteau, un mode deux joueurs en écran splitté, totalement jouable, est désormais de la partie, rendant le produit encore plus attractif. Si la petite balle blanche vous titille, économisez vos 60 Euros pour la sortie de la tuerie...

PRETEST

Par Goofy



TIGER WOODS
PGA TOUR 2002
Editeur : EA Sports
Dispo : 24 mai
Prix : NC

Graphismes : Un nouveau pas a été franchi. C'est beau, fluide, et rapide. Et le green, regardez-moi ce green...

Jouabilité : La grande force du titre. Inutile d'en dire plus.

Bande son : Pas grand-chose à écouter, mais, pour du golf, c'est un peu normal.

Scénario : -



SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE
GENERALE



17/20

Une nouvelle référence pour la simulation de golf. Incontournable.



GAMECUBE

PRETEST

Par Jackydog



SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

BATMAN VENGEANCE

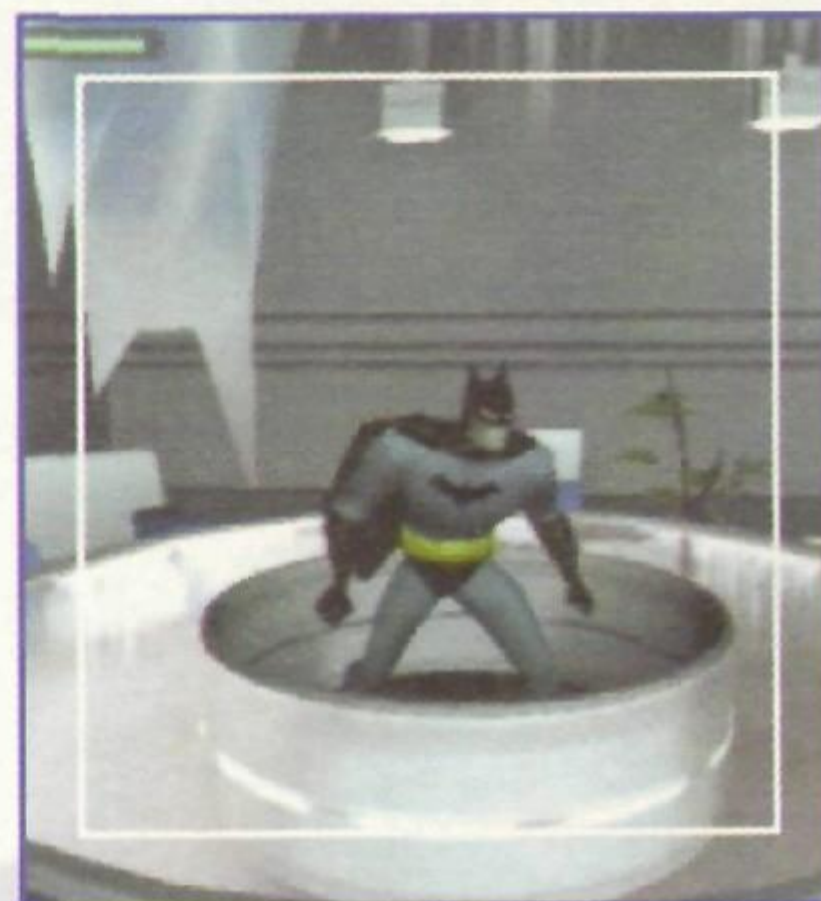
Licence to kill ??

Parmi les super-héros les plus appréciés du grand public, il y a certes Goofy et sa capacité à finir Ages of Empires II en mode hardest, mais il y en a un qui conserve une aura mystique, quelque chose en plus qui fait de lui un des chouchous des studios de développement. On ne compte plus en effet les jeux dédiés à la chauve-souris, des licences qui ont coûté cher, rapporté gros mais qui, au final, n'ont pas révolutionné le monde des jeux vidéo. L'heure de la vengeance a-t-elle sonné ?

BATMAN



Pour le savoir, rendez-vous est donné à Gotham City (comme par hasard... faut dire que Batman à Barbès, ça le fait beaucoup moins), où après avoir sauvé une femme d'une mort certaine, vous vous trouverez plongé dans un scénario riche aux multiples rebondissements. D'ailleurs, le scénario dont vous allez être le héros masqué est véritablement un point fort de ce titre. Co-écrit en col-



laboration avec Warner Bros et DC Comics, il est à la hauteur de ce que les fans de la série sont en droit d'attendre, bien qu'il soit un peu trop linéaire. Bien entendu, les super-méchants seront au rendez-vous et il vous faudra affronter de vieilles connaissances telles Poison Ivy, Dr. Freeze, Harley Quinn ou encore le redoutable Joker. Côté graphismes, les développeurs ont fait le choix de conserver le style de la dernière série animée en date, ce qui donne un côté retro et très épuré à l'ensemble. Ne vous attendez donc pas à trouver dans ce jeu des textures à tomber par terre, vous seriez quelque peu déçu... Cet aspect du jeu, s'il peut être déroutant au premier abord, se révèle vite fantastique, tant l'impression d'immersion dans la série est saisissante. L'aspect gothique de Gotham City s'en trouve renforcé, la gestion savamment orchestrée des éclairages plongeant le joueur dans une atmosphère prenante. Les scènes de transition sont de très bonne facture, un véritable régal. Vous aurez le choix entre contrôler Batman à la 1ère ou à la 3ème personne. Là

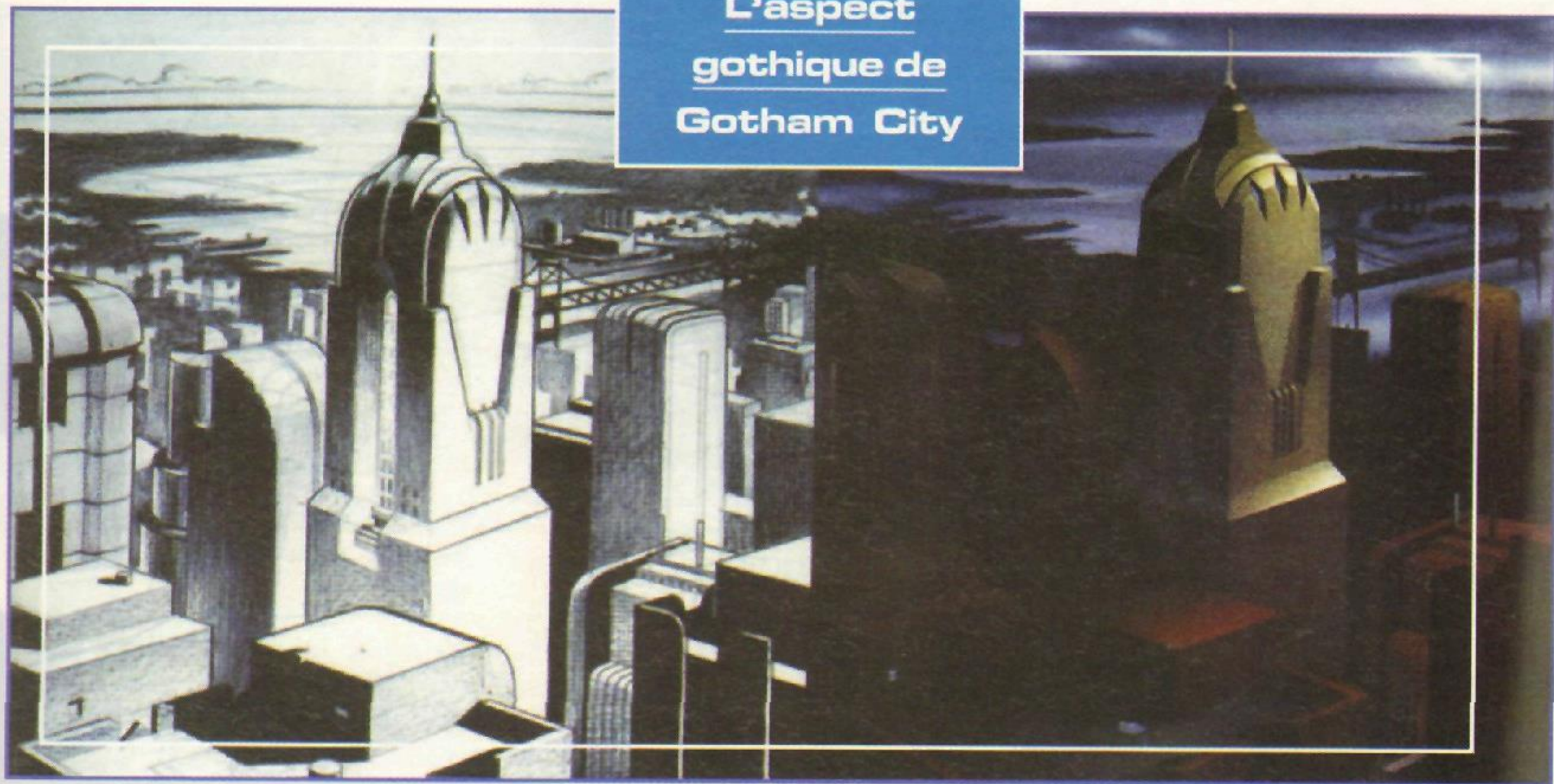
NOTE GÉNÉRALE

L'heure de la vengeance a effectivement sonné pour notre super héros qui, avec ce titre, se reconcilie enfin avec l'univers du jeu vidéo. On attend avec une impatience fébrile le test définitif des versions Xbox et GameCube, prometteuses au possible. A suivre de très près donc...

17/20

- **BATMAN VENGEANCE**
- Genre : Action/Aventure
- Editeur : Ubisoft
- Développeur : Ubisoft
- Date de sortie : NC
- Prix : à partir de 59 euros

L'aspect gothique de Gotham City

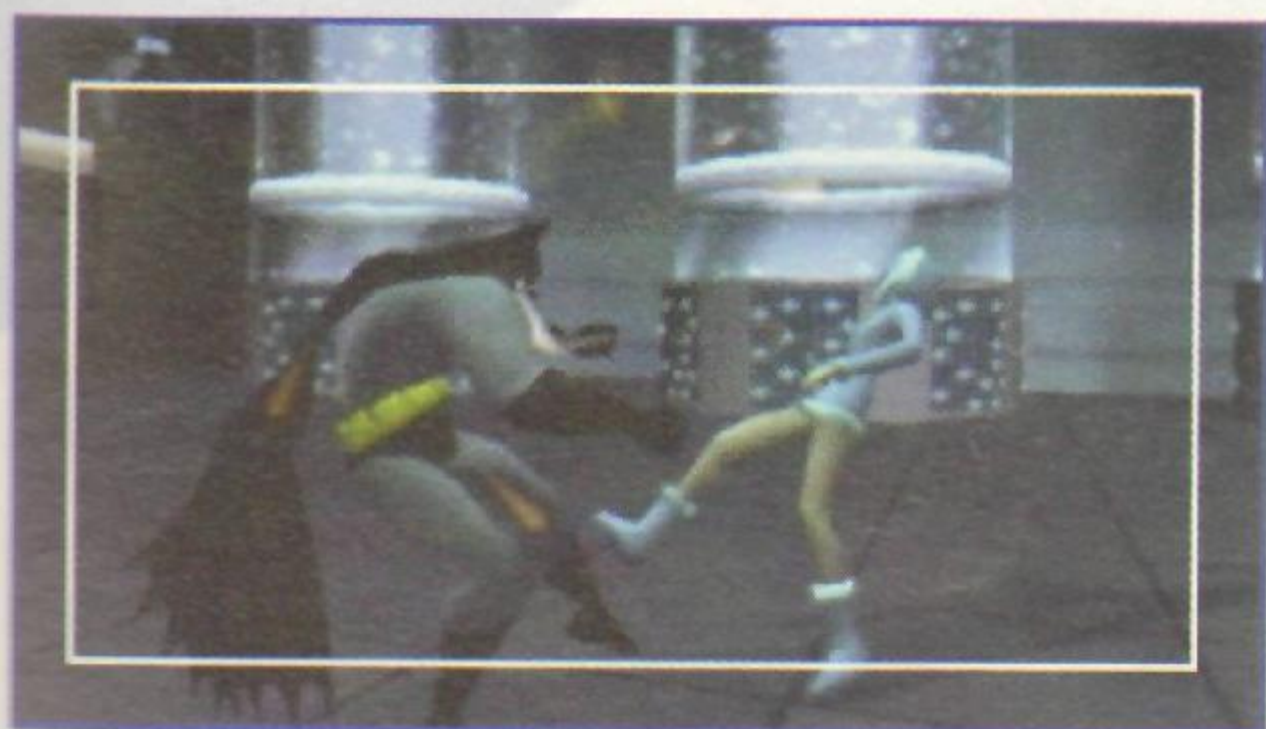


encore l'animation n'est pas en reste et les mouvements de notre super-héros sont d'une fluidité exemplaire, seule la gestion de la caméra est par moments mal pensée. En tant que défenseur de la veuve et de l'orphelin, il vous faudra user des poings et des pieds afin de mettre un terme aux agissements des vilains qui feront rien qu'à vous embêter. Sur ce point, l'action est diversifiée, résultat d'un savant dosage de scènes d'explorations entrecoupées de combats à mains nues ou à l'aide de toute la panoplie de gadgets mise à votre disposition (batarangs, grapins, ...).

Il vous faudra également résoudre quelques puzzles, histoire de prouver que vous n'êtes pas doté d'un

cerveau de chauve-souris. Mais le fin du fin, en tout cas pour tout bon fan de la nonne volante, c'est la possibilité qui vous sera offerte de piloter le batplane ainsi que la batmobile. Malheureusement, cet aspect du jeu n'a pas bénéficié de toute l'attention des développeurs et restera hélas plutôt anecdotique.

Si vous vous êtes déjà essayé à la version PS2, sachez qu'on nous promet pour les versions GameCube et Xbox des graphismes encore affinés, du 60 images par secondes quand le bébé de Sony nous en proposait 30 et quelques animations supplémentaires. La version Xbox devrait en outre bénéficier d'améliorations au niveau de la jouabilité.





GAMECUBE

TEST

Par Maniac



SUPER

COOL

SUPER

ON ZAPPE

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Le petit hérisson reprend du service!!

Eh oui, enfin le petit personnage bleu cobalt de Sega revient avec tous ses potes, mais sur Nintendo !

Au premier abord, cette adaptation de la mascotte de Sega, (qui pourrait avoir l'air d'un passage à l'ennemi), se révèle en fait être une symbiose des efforts de deux géants japonais qui ont, par le passé, défrayé la chronique du monde des jeux vidéo.



Graphismes : 12/20 ■ Sympas, mais la caméra foireuse gâche toute la beauté du jeu.

Jouabilité : 10/20 ■ Une heure d'apprentissage et vous êtes un pro !

Durée de vie : 10/20 ■ Une fois les phases de courses terminées, le reste n'intéressera pas grand monde....

Bande son : 13/20 ■ Agréable... sans plus.

Scénario : 14/20 ■ Un scénario multiple bien pensé qui a permis d'intégrer plusieurs phases de jeu.



Le mode simple joueur de ce nouvel opus vous amènera à choisir entre le bien et le mal, (hero ou dark quest !). Si vous décidez de vous lancer à la rescousse de la veuve et autres nécessiteux, vous pourrez jouer avec Sonic (himself !), Knuckles et Tails, et vous aurez pour mission de stopper le sinistre Dr. Eggman (ainsi que sa bande d'acolytes déjantés) dans sa course au pouvoir suprême.

Mais si, au contraire, vous désirez être du côté obscur de la force (???), vous jouerez avec une "bat-girl" nommée Rouge, l'affreux Docteur et le double maléfique de Sonic : "Shadow".

Le jeu consiste en trois différentes phases, également réparties au cours du jeu : Sonic et Shadow s'affronteront dans les niveaux ultra-rapides qui ont fait les heures de gloire du hérisson, Tails et le Doc. seront, quant à eux, aux commandes de "Mechs", afin de se trucidier allégrement dans de simples

niveaux de shoot ; enfin Knuckles et Rouge se lanceront dans une chasse aux émeraudes perdues.

Habituellement, un gameplay varié est un aspect positif du jeu, mais ici, pour plusieurs raisons, ce n'est pas le cas.

Je m'explique : les phases de courses entre Sonic et Shadow, qui sont dans la plus pure lignée de la série, représentent moins de la moitié de la totalité du jeu, et en sont, je le crains, la seule phase de jeu attrayante pour un joueur de plus de dix ans !

En effet, les deux autres phases vous permettant de vous mettre à la recherche des émeraudes ou de



Anniversaire



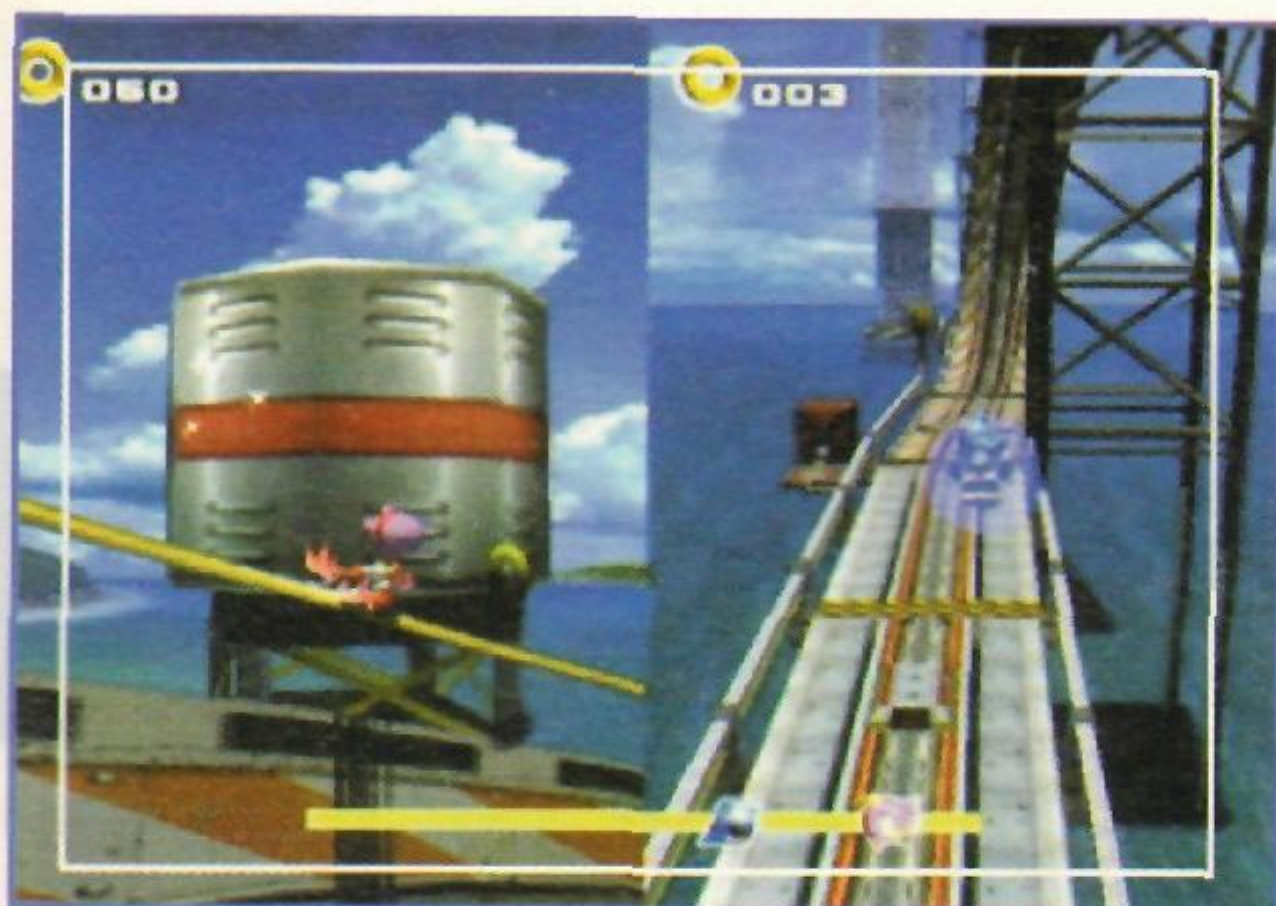
NOTE GÉNÉRALE

Un jeu qui laissera vite les joueurs expérimentés.



11/20

- **SONIC adventure 2 battle**
- Genre : **Action**
- Editeur : **Sega**
- Développeur : **Sonic team**
- Date de Sortie : **03/05/200**
- Prix : à partir de **59 euros**



shooter tout ce qui bouge, seront complétées rapidement au moyen d'un matraquage systématique de la manette et de sauts rudimentaires ! Et là encore, c'est sans compter sur la caméra foireuse qui pourrait le jeu en permanence !

Cela fait bien cinq ans que la plupart des jeux sont en "full 3D", et il est rare de trouver un jeu aussi mal géré par une caméra que ce nouveau volet de Sonic. Et cela relève vite du casse-tête lors des phases de recherche des émeraudes ou de pilotage des Mechs. Une des nouveautés dans la série provient du mode multi-joueurs, mais malheureusement, vous n'aurez, là encore, que peu de choix dans les options, ce qui pourrait vite laisser la plupart d'entre vous !

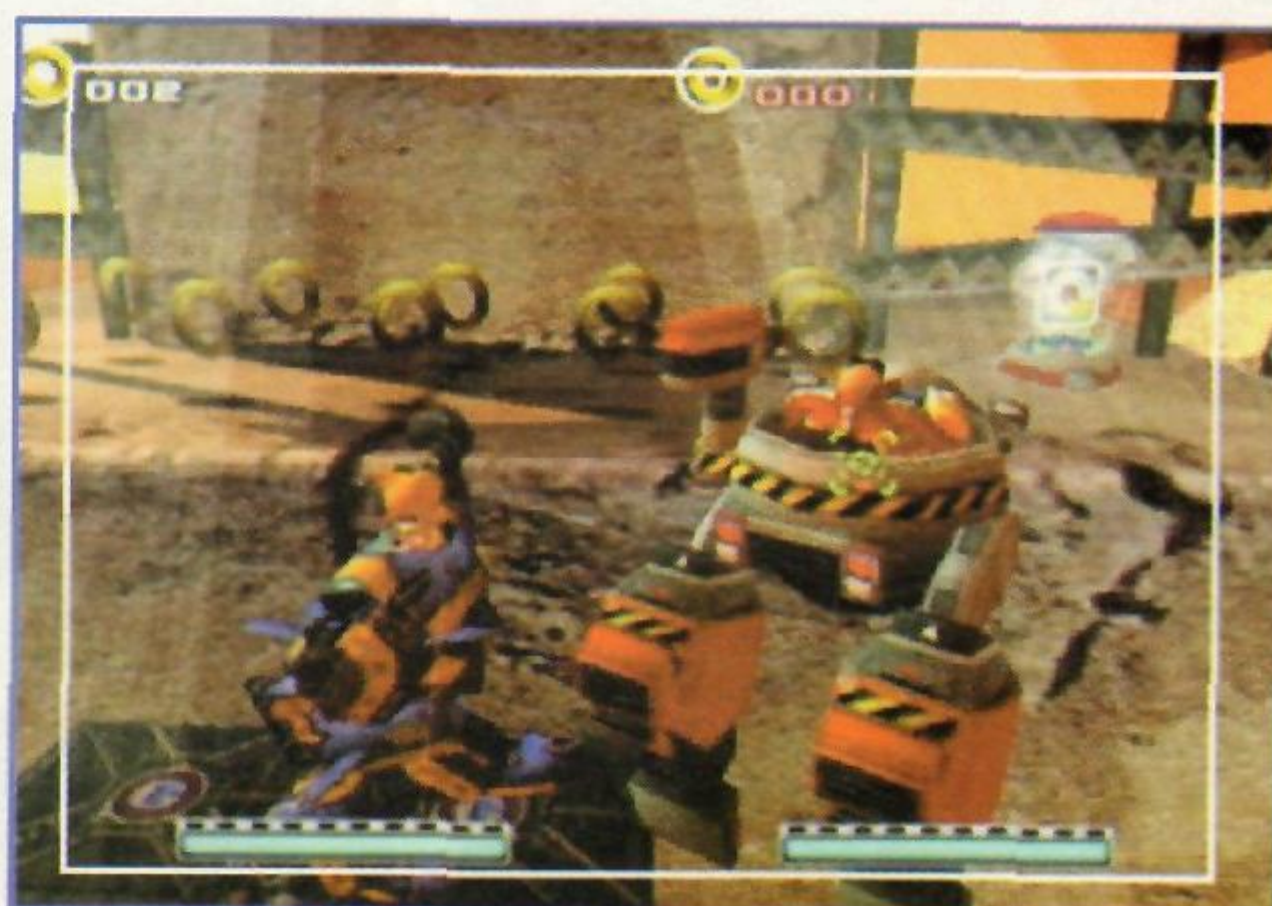
Un scénario
multiple
bien
pensé

ÉLEVAGE DE PETITES BESTIOLES NOMMÉES CHAOS

L'autre innovation provient de l'élevage de petites bestioles nommées Chaos, desquelles vous devrez vous

occuper afin de les rendre plus fortes (ressortez vos tamagotchis du tiroir, on ne sait jamais), vous aurez ainsi la possibilité de les transférer sur votre Game Boy Advance, (à l'aide d'un câble Link) et les faire s'affronter par la suite.

Finalement, ce jeu, qui aurait du être le point culminant d'une coopération attendue est finalement décevant, et on regrette que le dernier opus de la série ait si peu de choses en commun avec le petit hérisson des débuts.





GAMECUBE

PRETEST

Par Zig



SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

EXTREME G3

N'a d'extrême que le nom...

Vous vous êtes déjà amusés à comptabiliser le nombre de suites sorties en l'espace d'un an seulement ? Je vous assure, c'est édifiant. Mais ce qui l'est encore davantage, c'est le nombre de réussites. Là, en revanche, on les compte sur les doigts d'une main. Et encore, d'un lèpreux...



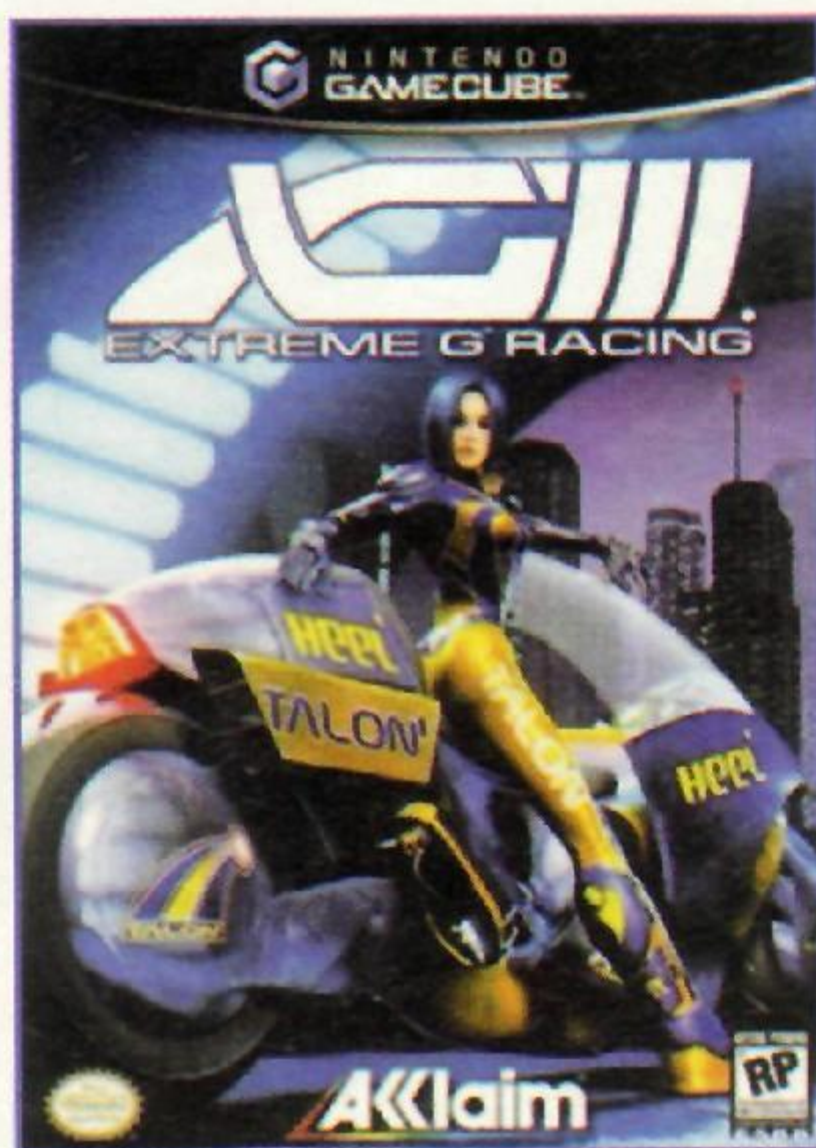
Graphisme ■ Les textures sont très fines, l'animation est ultra-fluide et les effets visuels (pluie, flammes, trains) sont vraiment magnifiques.

Jouabilité ■ Là, ça coince un peu. Le jeu est si rapide que sélectionner la bonne arme au bon moment tient carrément de l'exploit, voir du hasard.

Bande son ■ Très réussi. Même si ce n'est pas encore du niveau de WIPE OUT, les musiques sont très sympas.

Scénario ■ Ben faut foncer, quoi... Ha oui et puis tirer, aussi...

durée de vie ■ Le jeu n'est pas très long, mais plutôt coton. Je vous dis pas les dernières motos, pensez à changer vos yeux régulièrement.



Dans le cas d'EXTREME G, c'est un peu particulier. Le jeu est une course de motos futuristes à la TRON, qui s'inspire directement de WIPE OUT. Mais n'est pas WIPE OUT qui veut... En effet, le premier épisode sorti il y a quelques années sur la NINTENDO 64 était tout sauf concluant. Le jeu souffrait d'un effet de brouillard très prononcé (un

problème fréquent sur cette console) qui permettait d'éviter le clipping mais empêchait toute anticipation de virage. La course étant censée se dérouler à plus de 900 Km/h, je vous laisse le soin d'imaginer le problème... A noter qu'un second épisode, toujours sur N64, était sorti peu de temps après et dans l'indifférence générale.

Après deux échecs, l'histoire pourrait s'arrêter là, mais c'est sans compter l'acharnement (l'entêtement ?) d'ACCLAIM qui, en Septembre 2001, nous ressortait un troisième épisode sur PS2... Et Ô miracle, il est réussi ! Bon, c'est pas non plus une bombe atomique, mais les défauts majeurs des épisodes précédents ont été gommés pour laisser la place à bien d'autres qualités. Les motos un poil ringardes des deux premiers jeux sont maintenant remplacées par des modèles bien plus réussis et semblent sortis tout droit d'AKIRA. Les armes (canons et autres missiles) ont eu

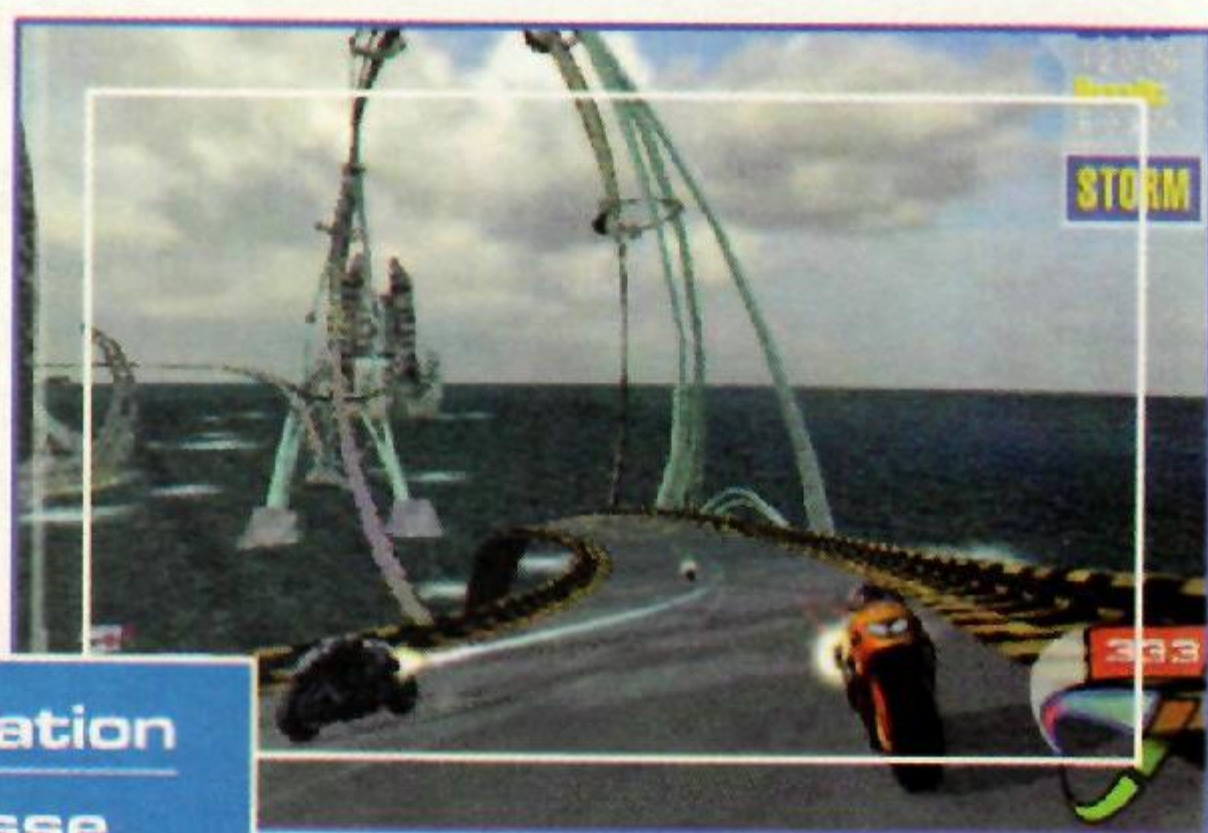


NOTE GÉNÉRALE

EXTREME G3 est un bon jeu, bien réalisé et au sensations impressionnantes mais qui souffre d'une maniabilité fatigante et agaçante. D'autant que l'on est en droit d'attendre sur GAME CUBE des conversions un peu plus innovantes...

10
/ 20

- EXTREME G3
- Genre : Course futuriste
- Editeur: ACCLAIM
- Développeur: ACCLAIM
- Date de sortie: Mai
- Prix : à partir de 59 euros



Une sensation
de vitesse
hallucinante



eux aussi droit à un relookage des plus réussis et les décors sont tous beaux et variés.

Au fait, si vous vous demandez pourquoi je parle si longtemps de la version PS2, sorti il y a maintenant plus de 6 mois, c'est parce que la version GAME CUBE est pour ainsi dire...la même ! Même motos, même circuits, même musiques, bref, c'est une simple copie. Le principal atout reste la disparition de l'effet d'aliasing souvent constaté sur les jeux PS2, ce qui rend la définition plus nette. A contrario, lorsque l'on est à fond sur une ligne droite, on a l'étrange sensation que le sol s'arrête tout à coup de défiler. Space. Ou alors c'est mon dernier exta...

En dehors des graphismes, l'autre qualité du titre réside dans la possibilité de customiser son engin (moteur, bouclier mais aussi puissance de feu). Mieux vous serez classé en fin de course et plus vous gagnerez d'argent. Vous pourrez ainsi vous offrir des canons rotatifs autonomes (la vache comment ça fait classe, une fois

écrit...) ou encore les classiques mais efficaces missiles à tête chercheuse... Par contre, un petit conseil, ne perdez pas bêtement de l'argent en achetant un maximum d'armes, optez plutôt pour un turbo ou un meilleur bouclier, cela vous sera bien plus utile.

Il reste un défaut majeur dont souffrait déjà la version PS2, je veux parler de la jouabilité. Il est effectivement très dur de choisir son arme et de continuer à piloter correctement, sans taper les barrières sans arrêt et donc de vider son bouclier.

Domage car ça nuit vraiment au plaisir de jouer, la sensation de vitesse étant tout simplement hallucinante.

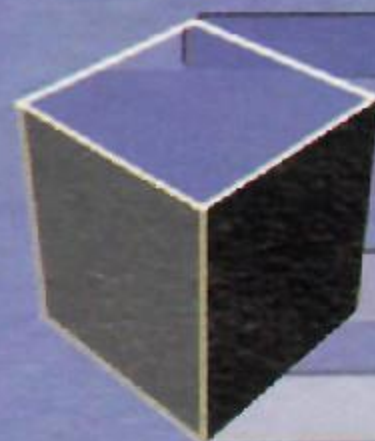




GAMECUBE

PRETEST

Par Maniac



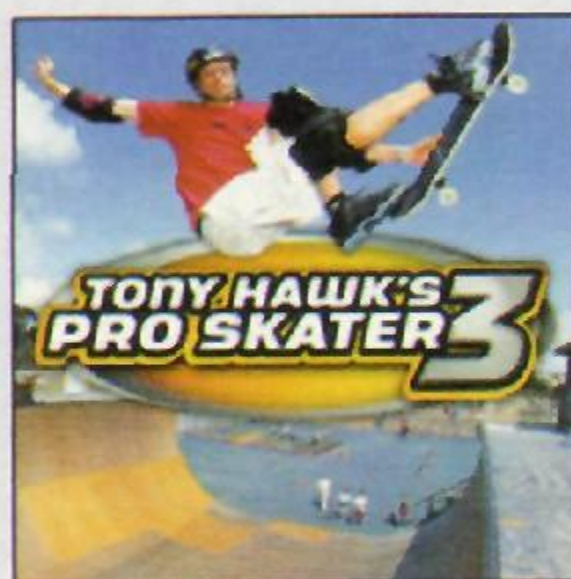
SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Le dieu du skateboard est de retour!

Voilà, il fallait bien que cela arrive un jour ! Concoctée par Neversoft, une nouvelle version de ce soft incontournable, pour la plupart des ados et autres mordus de la planche, est à présent disponible sur la GameCube ! Un petit lifting n'a jamais fait de mal à personne, n'est-ce pas ?



Si vous êtes un aficionado de la série, pas besoin de vous faire un dessin, THPS3 est sans conteste le meilleur jeu de skateboard qui ait jamais été programmé sur console. Je vais néanmoins en résumer les grandes lignes pour ceux qui débarquent : Vous incarnerez au choix un des plus célèbres skaters mondiaux (dont le fameux Tony Hawk), ou vous aurez la possibilité d'en créer

un vous-même, et partir "rider" dans un des huit différents "spots" proposés, tout en atteignant les objectifs fixés. Vous obtiendrez ainsi, à force de persévérance (et surtout de gadins!), de nouveaux niveaux, ou des médailles dans le cas des compétitions. Et si la compète ou les challenges ne vous branchent pas, vous pour-

rez toujours utiliser le "park editor" pour vous créer un spot perso nécessaire à votre apprentissage. Comme dans tous les THPS, vous aurez le choix entre des milliers de combinaisons de figures différentes, ridiculisant au passage les lois de la gravité. Et vous aurez la possibilité de les customiser pour parvenir à créer votre propre style. La version GameCube offre un confort de jeu incomparable, les graphismes sont plus beaux et l'animation est améliorée ; alors qu'attendez-vous pour vous mettre au skate ?



- TONY HAWK'S PRO SKATER 3
- Genre : Sim. sport-extrême
- Editeur : Activision
- Développeur : Neversoft ent.
- Sortie : Dans les bacs
- Prix : à partir de 59 euros



Graphismes : 16/20 ■ Cette nouvelle version est fluide, rapide, bref, un vrai bijou !

Jouabilité : 16/20 ■ Un total contrôle dû à l'ergonomie de la manette GC.

Durée de vie : 14/20 ■ Le « park-editor » prolongera votre plaisir, tout comme le mode « duel ».

Bande son : 16/20 ■ Excellente, du bon skate-core comme on l'adore !

Scénario ■

NOTE GÉNÉRALE

Au final, nous avons là une version plus fluide, plus agréable et plus belle graphiquement que la, déjà très respectable, version Playstation2, et vous constaterez avec plaisir que cette nouvelle mouture est, non pas une simple copie, mais véritablement une amélioration de THPS3.

18/20

Blood wake

TEST par Jackydog



BLOOD WAKE

Chevaliers du Zodiac

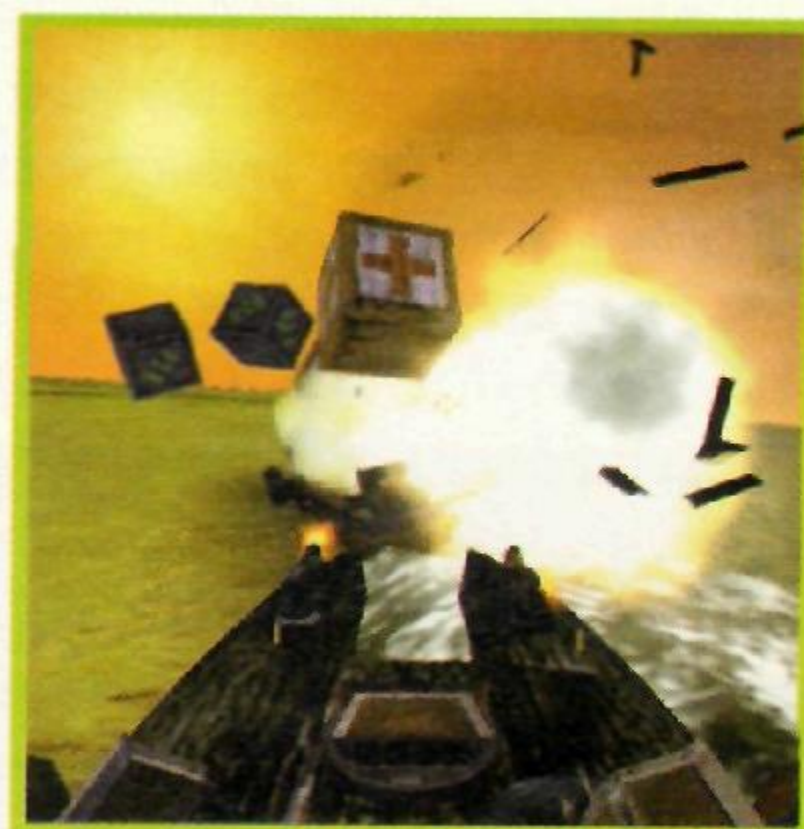


Kevin Costner nous avait pourtant prévenus ; la terre finira sous les eaux. Alors, la colère de Dieu aidant, les hommes seront contraints de survivre sur des embarcations surarmées afin de lutter pour leur existence et, accessoirement, pour un reste de sardine séchée au soleil.



Bon, d'accord, le scénario de Blood Wake est un peu différent mais cette sombre histoire de vengeance entre frères, mêlée de piraterie et de rebondissements qui n'en sont pas n'est pas le point fort du jeu.

Grosso modo, il vous faudra prouver à votre chef de gang ce que vous valez en menant à bien quelque 25 missions explosives aux buts variés (escortes, défenses de points



stratégiques...), mais pour lesquelles les moyens à votre disposition seront, hélas, toujours les mêmes, à savoir du shoot et enco-

SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE GÉNÉRALE

08

20

Les amateurs de shoot pur et dur perdront très certainement patience à essayer de manœuvrer avec précision leur bateau. C'est dommage car le concept est bien défoulant, notamment en mode multijoueurs.

re du shoot. S'il est vrai que le genre a ses aficionados, Blood Wake souffre sérieusement d'une jouabilité vraiment hasardeuse, les réactions de votre embarcation étant bien souvent complètement fantaisistes.



Graphismes : 14/20 > L'eau est particulièrement bien rendue, la modélisation des bateaux a été soignée.

Jouabilité : 07/20 > Trop hasardeuse pour en tirer un réel plaisir.

Durée de vie : 12/20 > Très moyenne. Le mode multijoueurs aurait pu sauver l'ensemble mais il souffre de ralentissements.

Bande son : 15/20 > Mention spéciale pour les voix françaises.

Scénario : 06/20 > Sans intérêt.

BLOOD WAKE

Genre : Action

Editeur : Microsoft Games

Dév. : Stormfront Studios

Date de sortie : Dispo.

Prix : à partir de 66 euros





NHL Hitz 2002

TEST par Legio

C'EST OOKAY!!!

SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

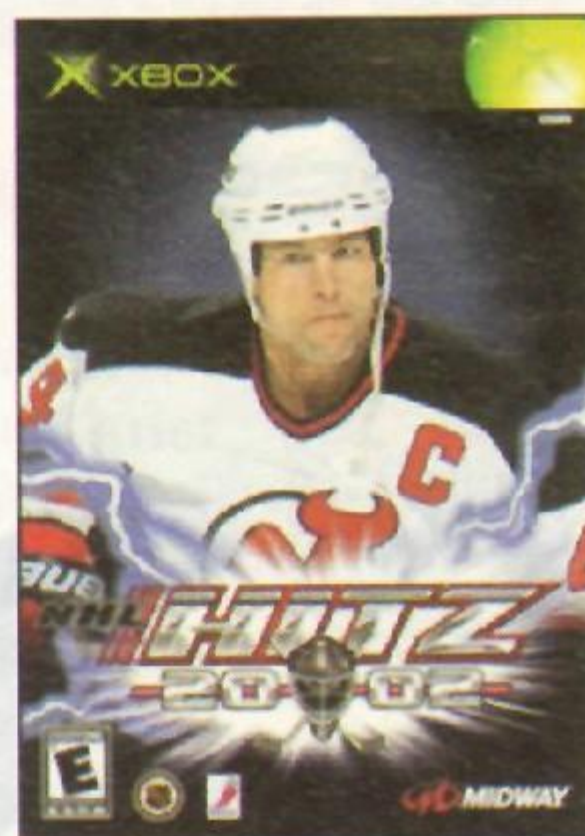
NOTE GÉNÉRALE

16
20

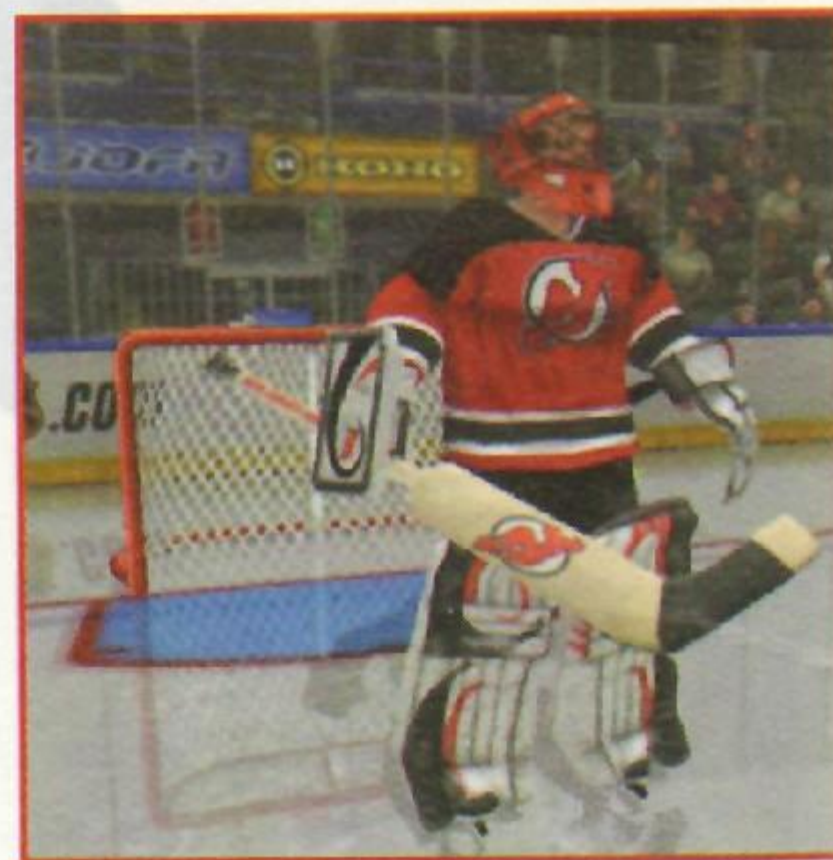
Un bon jeu qui ne doit son intérêt qu'à son prédécesseur, mais avec lequel on passe un moment. Le lifting du jeu ne justifie pas à lui seul la dépense de 70 €, mais bon quand on a une Xbox...



Pour ceux qui possédaient une N64, jouer à Nhl Hitz 2002 va leur rappeler de bons souvenirs (Midway's Wayne Gretzky). En effet le titre de Midway reprend exactement la même recette qui fit le succès du titre sur la console Nintendo. C'est donc de bon augure, puisque le gameplay reste le même. Dans N.H.2002, le joueur se voit offert la possibilité de prendre en main une trentaine d'équipes dont les logos, emblèmes et autres joueurs sont ceux de la National Hockey League. Les effets sont des plus réussis, le public vibre en temps réel derrière



ses vitres aux aléas du match (allant même jusqu'à mettre les voiles si la partie est nulle !), les joueurs laissent des marques sur la glace et ils en viennent aux mains lorsqu'il n'est plus possible de parler.



En résumé, c'est un bon jeu de Hockey à 4 contre 4, offrant des minis jeux et une ambiance réaliste servie par la puissance de la Xbox. On regrettera quand même le manque de nouveautés, faisant de l'achat du jeu un simple changement de support !

Graphismes : 17/20 > On est dans le bain rapidement et on s'y croit !
Jouabilité : 15/20 > Rien à redire.
Durée de vie : 12/20 > C'est le point noir du jeu, sortie des parties multijoueurs, c'est vite lassant !
Bande son : 15/20 > Y reste plus qu'à jouer dans le frigo pour vraiment s'y croire...
Scénario : - > C'est du Sport...

NHL
HITZ 2002

Genre : Sport

Editeur :

Midway Games Inc.

Développeur :

Midway Games Inc.

Date de Sortie : Dans les Bacs

Prix : à partir de 69 euros

SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE



GAMECUBE

PRETEST

Par Goofy



Fifa World Cup 2002



Et bis repetita...

Rien de bien original à signaler dans cette affaire. Prêvu incessamment sous peu sur GameCube, *Fifa World Cup 2002* version Nintendo n'aura rien de bien différent de son confrère de la PS2. Oui, c'est vrai, c'est un peu plus beau...



On applaudira bien fort notre vénéré chef de la rédaction, qui aura cautionné la sortie de deux prétests sur le même jeu -heureuse andouille, va- mais sur deux supports différents. Parce que, du coup, me voilà comme deux ronds de flan pour tenter de trouver un chouilla d'information originale sur un sujet qui n'en présente déjà pas beaucoup. Et comme il fallait s'y attendre, il n'y en a bien évidemment pas. Il y a des jours, comme ça, où l'on ferait mieux de rester couché.

Alors, en se creusant un peu la tête, on pourra préciser que la version GameCube bénéficiera d'une réalisation globalement un ton au-dessus de celle de la PS2... Mais là, c'est un peu un marronnier qui vous est livré tout chaud, comme on aime

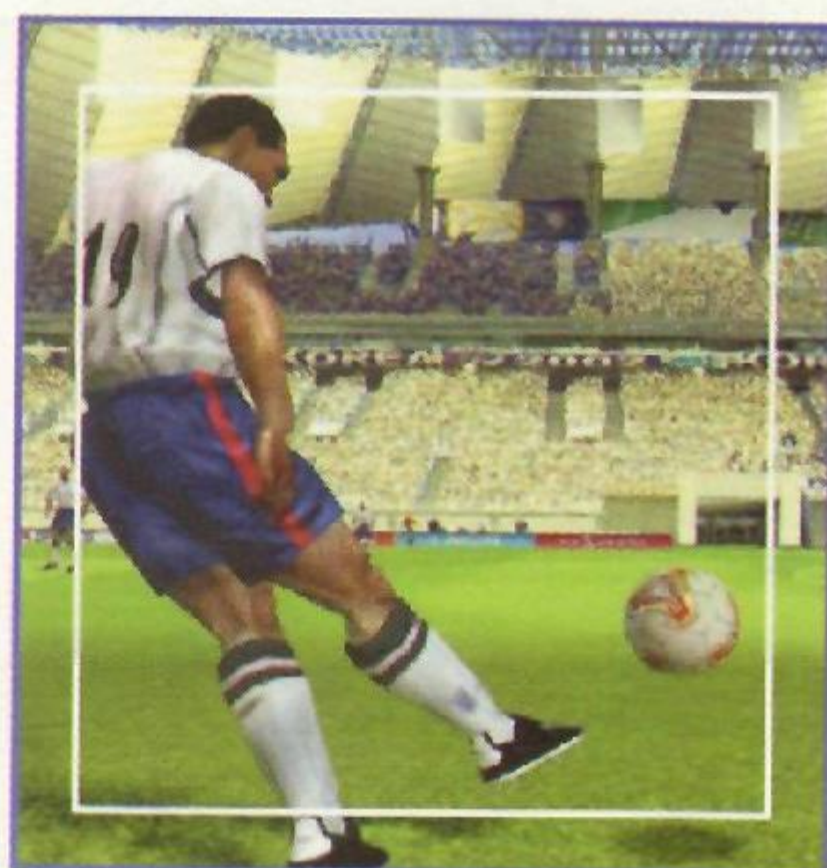


à le dire dans notre jargon si professionnel de journaliste bien atteint.

On pourra également remarquer que la version Gamecube aura également à affronter un ISS, prévu également sur le support Nintendo, et que, là, les p'tits gars de chez Electronic Arts doivent nettement moins rigoler que nous. Mais bon,

une fois de plus, les fans du gameplay Fifa seront aux anges, vu que la version Cucube - comme le dirait si bien notre ami le Baron - est probablement la mieux figolée tous supports confondus.

Car la voilà, l'info : la version XBOX, également prévue, sera en deça de celle-ci, en raison de temps de chargement un rien plus languets. Sinon, c'est bonnet blanc et blanc bonnet. Pour le reste, allez donc jeter un coup d'oeil sur le prétest PS2.



Graphismes ■ Encore plus beaux que sur PS2, c'est tout dire.

Jouabilité ■ Identique à la version PS2. Durée de vie : Inceivable pour les amateurs, ici aussi.

Bande son ■ Les musiques officielles et un soin tout particulier pour les bruitages, comme d'hab.

Scénario : ■

- FIFA WORLD CUP 2002
- Editeur : Electronic Arts
- Dispo: début de l'été
- Prix : à partir de 64 euros

NOTE GÉNÉRALE

Un tantinet meilleur que la version PS2.

17/20

Par Zig

PS2

ICO

Genre : Aventure
 Editeur : SONY CEE
 Développeur : SONY CEJ
 Date de sortie : Dispo
 Prix : à partir de 55 euros

Graphismes : 19/20

Exceptionnels. Les textures sont d'une rare finesse, la lumière est magnifique, incontestablement le plus beau jeu PS2.

Jouabilité : 19/20 Quasi-parfaite. On maîtrise les nombreux mouvements d'ICO en quelques secondes, le tout est rapide et précis.

Son : 19/20 Absolument irréprochable. Les bruits du vent, de la mer et des oiseaux vous émerveillent et créent une ambiance unique.

Scénario : 19/20 Sa simplicité n'a d'égal que son efficacité. Beau, intelligent et touchant.

Durée de vie : 16/20 Comme le veut la règle, les meilleurs jeux sont souvent les plus courts. Une douzaine d'heures suffiront pour en venir à bout.

SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE GÉNÉRALE

Une véritable œuvre d'art. La poésie qui s'émane de ce jeu vous transporte littéralement. ICO marquera l'histoire du jeu vidéo.

19/20

ICO : L'ICONE du 8^e art...

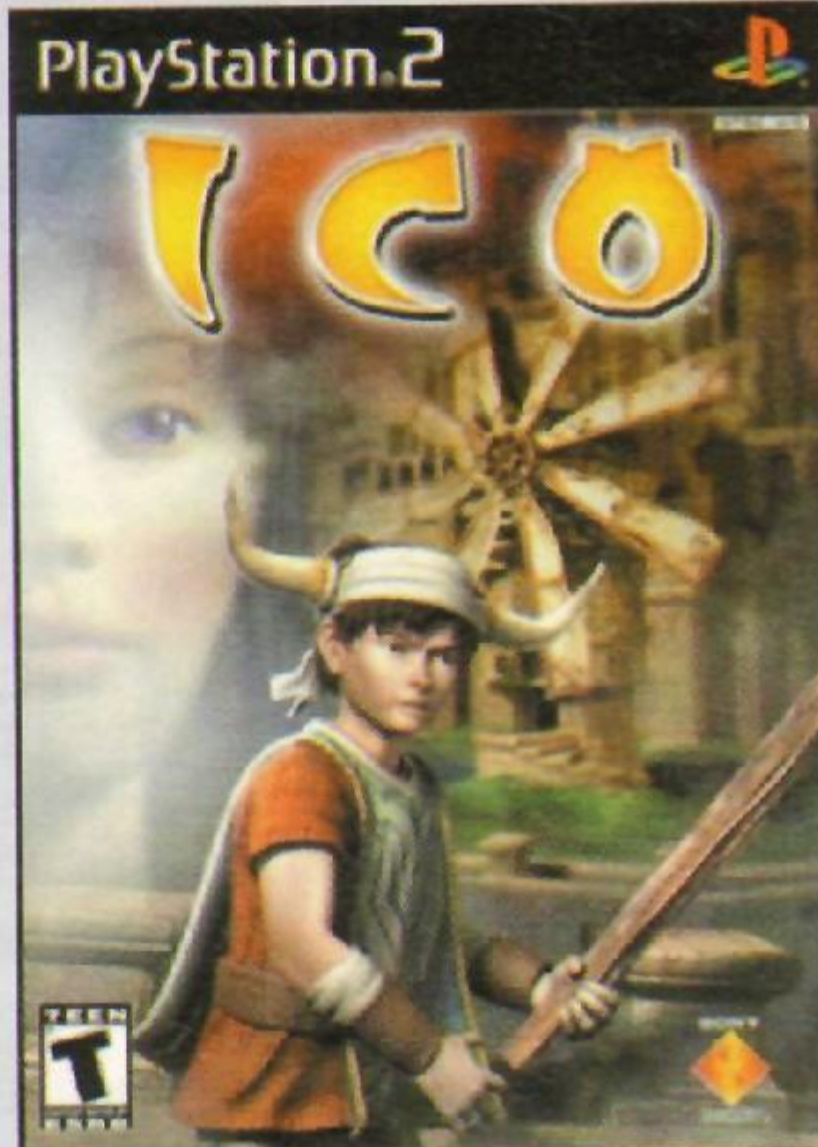
Je ne vais pas y aller par quatre chemins : ICO est un chef d'œuvre. Voilà, c'est dit. Ça peut vous paraître un peu précipité, comme ça, mais croyez-moi ; j'y ai bien réfléchi. J'en vois deux qui rigolent au fond et qui se disent qu'une argumentation solide serait la bienvenue... elle arrive...

D'abord, une question :

A partir de quel moment peut-on parler d'art dans un jeu vidéo ? Car il s'agit bien de cela. Les développeurs sont de véritables artistes pour avoir su donner vie à une aussi belle "peinture". Cinq minutes de jeu vous suffiraient



pour comprendre de quoi je parle. Mais je vois les deux du fond qui commencent à bailler, il est temps de vous expliquer de quoi il retourne... Vous incarnez ICO, un jeune garçon banni de son village pour sa particularité : une paire de cornes sur la

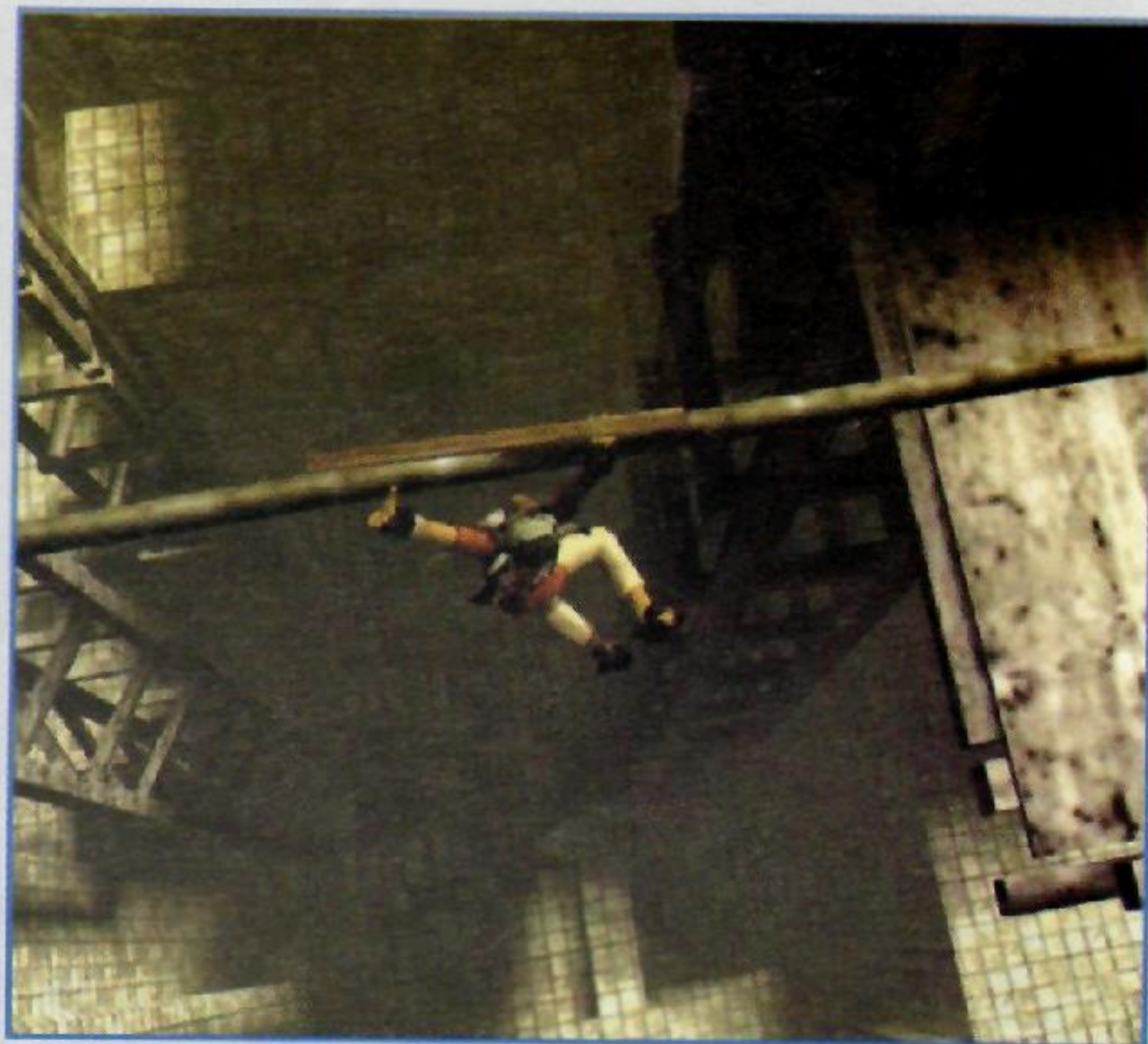


tête. Vous serez alors conduit dans un immense château pour y être enfermé dans un sarcophage, comme tous les enfants de votre espèce avant vous.

Heureusement, le hasard vous permettra de vous libérer de votre tombeau, et mettra sur votre chemin une mystérieuse jeune fille du nom de

YORDA, qui deviendra votre compagnon de route tout au long de l'aventure. Vous aurez donc pour but de sortir de ce château-labyrinthe, tout en aidant YORDA qui, il faut bien l'admettre, n'a rien de la pugnacité d'une LARA CROFT.





Et voilà pour le scénario

Pas de longs dialogues d'intro, de menu à n'en plus finir, de tutorial compliqué, de notice indispensable, pas d'inventaires (!) ni d'objets à sélectionner, bref, on est tout de suite plongé dans l'histoire, ce qui accentue le sentiment d'immersion dans le jeu.

La maniabilité elle aussi est d'une simplicité biblique

Tous les mouvements d'ICO s'effectuent en un instant et de façon instinctive ; avancez vers une échelle, ICO grimpera tout seul. Perdez l'équilibre près d'un précipice, il se rattrapera automatiquement. Tout ceci augmente considérablement le plaisir de jouer.



Et ce qui l'augmente encore plus c'est la qualité de la réalisation. Bluffant.

Jamais la lumière n'a semblé aussi réelle, jamais une architecture n'a été aussi grandiose, jamais bruits de vent, chants d'oiseaux, bruissements d'arbres, mouvements d'eau n'ont paru si fidèles...

Quand aux animations d'ICO et YORDA, elles sont tout simplement incroyables !

Les mots (et la place) me manquent pour vous dire à quel point ce jeu est une merveille, capable de décrocher la mâchoire du joueur le plus blasé.

Des jeux de cette trempe, il en sort un par an, et encore. Alors un conseil ne passez pas à côté de celui-ci...



SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPE



NOTE GÉNÉRALE

17

20

Les amateurs de FPS sur console vont trouver là leur nouvelle référence ; Halo va sans aucun doute devenir un jeu culte comme Half-Life ou Goldeneye. Nous espérons que les éditeurs vont prendre exemple sur Bungie, qui a, avec ce titre, placé la barre très haut. Si tel était le cas, la X-Box pourrait devenir une console incontournable.

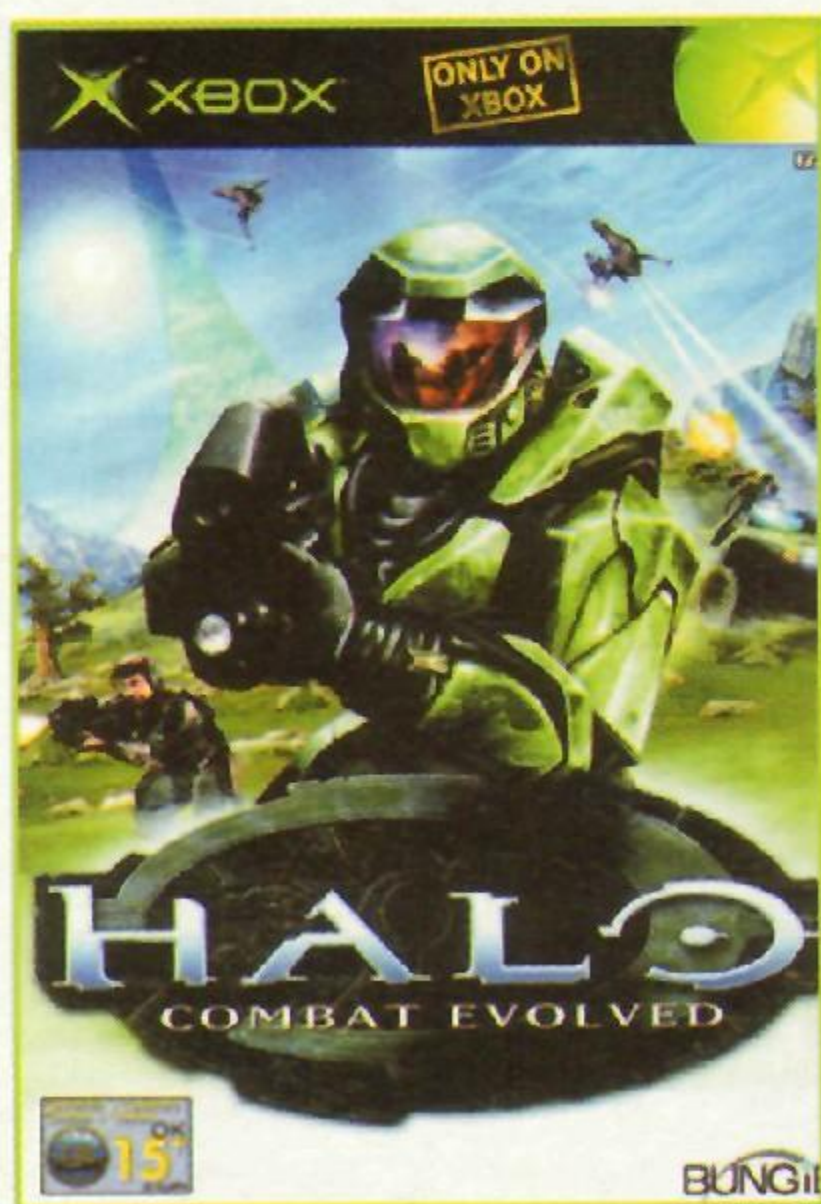
C'est donc Bungie qui va au front proposer à un public survolté le premier jeu sur X-Box, une console proposée par un fabricant sans passer dans ce monde cruel et sans pitié des consoles de jeux. Sans passer certes, mais certainement pas sans avenir si tous les titres proposés sur ce support égalent cette petite merveille qu'est Halo (rêvons un peu...). Alors ça y est, le monstre noir est installé sous votre téléviseur, tout est branché, nickel-chrome ? Allez, insérez le DVD d'Halo et laissez vous emporter par votre première grande expérience sur X-Box.



MISE À L'ÉPREUVE IMMÉDIATE

Dans une ambiance de chaos, il vous faudra suivre les instructions d'une poignée de marines, vos compagnons de voyage dans cet enfer. L'ambiance est stressante à souhait, soutenue par une musique vaguement technoïde du meilleur effet. D'ailleurs, tout au long de l'aventure, l'ambiance sonore sera à la hauteur de ce que nous sommes en droit d'attendre du premier jeu

Tout d'abord, vous incarnez le Master-Chief, mi-homme mi-cyborg, tout fraîchement décongelé, heu je veux dire décryogénisé (ça le fait plus). Vous vous réveillez alors dans un vaisseau énorme, style astroport, où, vos paupières à peine décollées, il vous faudra vous rendre à l'effroyable réalité que votre race mène une guerre ouverte aux Covenants, des aliens bien pêchus. Le problème majeur auquel vous serez confronté au commencement de l'aventure, c'est que, tel l'enfant qui vient au monde, vous serez complètement démuni dans un vaisseau infesté d'aliens, à la recherche de votre commandant.



QUE LA LUMIERE SOIT !



Le
premier
choc que va
vous infliger
Halo est
visuel

de l'histoire en 5.1, et c'est avec satisfaction qu'on constate qu'enfin cette technologie est adoptée par un développeur, en attendant qu'elle devienne la norme... Les heureux possesseurs de caissons de basses et autres satellites vont donc pouvoir faire péter la baraque (et accessoirement, une fois la console éteinte, poursuivre le combat avec les voisins). Notons également la beauté, que dis-je, la magnificence des musiques lorsque vous serez sujet à contemplation de l'environnement qui vous entoure ; des musiques envoûtantes, avec violons et tout et tout...

UNE DESTINÉE HORS DU COMMUN

Une fois votre commandant retrouvé, vous comprendrez toute l'importance de la tâche qui vous attend. Vous aurez en effet pour mission d'empêcher les Covenant de s'emparer de quelque chose qui pourrait les mener à la victoire dans cette guerre sans pitié. Quelque chose mais quoi ?? Vous ne le saurez que bien plus tard. Votre seule certitude à ce stade du jeu est qu'il vous faut vous rendre sur Halo, une planète en forme d'anneau, en orbite autour d'un soleil. Vous récupérez alors votre premier gun, très stylisé, façon Alien 2. Blast, blast, blast et éjection en navette de secours avec une poignée de marines qui, une fois crashés sur Halo, n'en réchapperont pas. Vous êtes alors seul sur ladite planète, le sort de l'espèce humaine est entre vos mains, il ne vous reste plus qu'à bomber





« *Le plaisir d'un titre exceptionnel* »

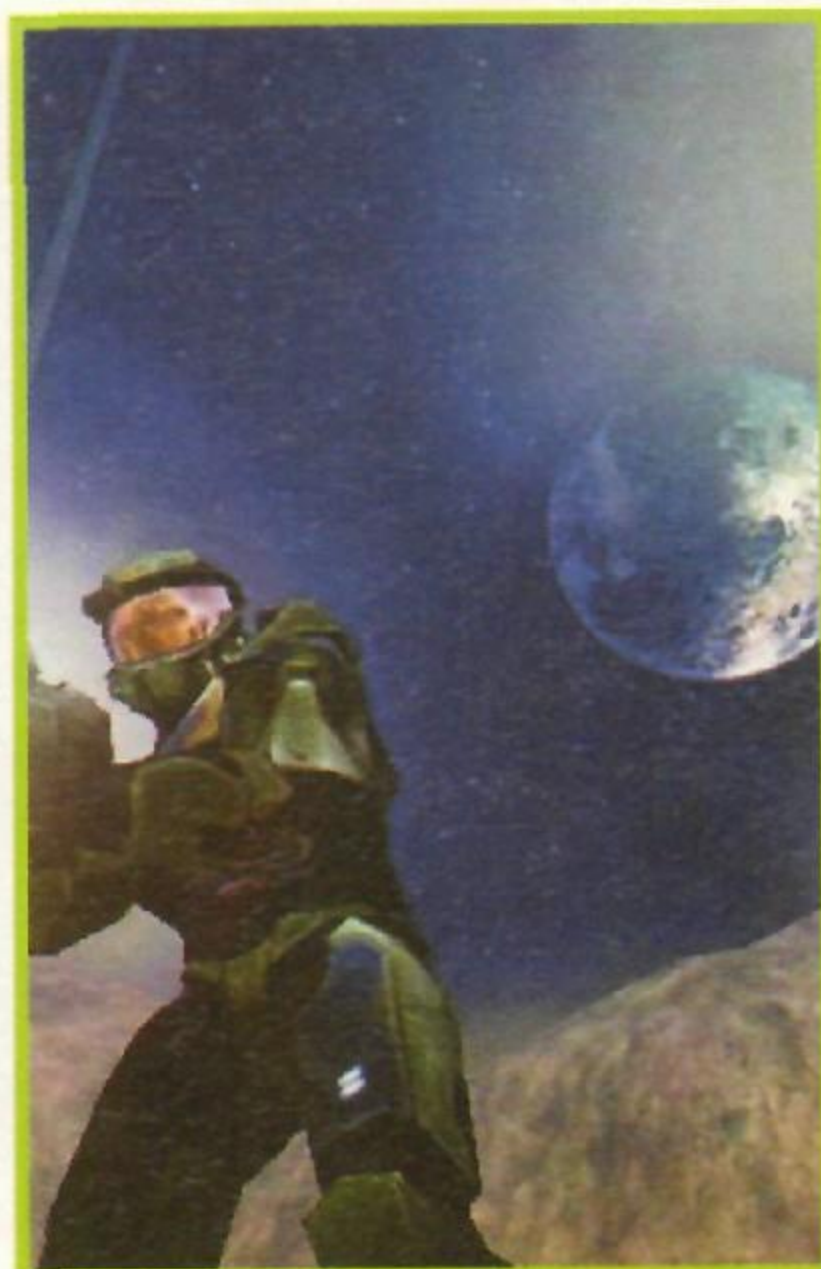


Le torse et à admirer le paysage, vous n'en profiterez peut-être pas longtemps...

Nous allons en rester là en ce qui concerne le scénario, je ne vais tout de même pas vous gâcher le plaisir. Sachez juste que l'ensemble est très scénarisé, avec des personnages venant fréquemment vous parler, et que les rebondissements sont nombreux, hissant Halo, d'un point de vue scénaristique au rang de chef-d'oeuvre tel l'incontournable Half-Life.

ENVIRONNEMENTS À TOMBER

Mais le premier choc que va vous infliger Halo est visuel. Ce jeu est une merveille graphique et je peux vous dire que vous vous souviendrez longtemps de votre arrivée sur la planète-anneau, sublimée par une végétation luxuriante, le tout baignant dans une atmosphère empreinte de merveilleux...



Bref, un véritable poème. Qui plus est les procédés de Bump Mapping assurent un effet de relief énorme sur des textures qui, à la base, sont plates. Ainsi, en éclairant une porte, par exemple, dont la texture est pourtant plate, vous constaterez des effets de lumière comme si cette porte était modélisée en 3D : du travail d'orfèvre. Quant au Pixel

Graphismes : 18/20 > Superbes, que dire de plus ?

Jouabilité : 18/20 > Halo se prend très vite en main et la possibilité de configurer le pad suivant les affinités de chacun est un point positif primordial. Un seul bémol concerne la conduite des véhicules, parfois hasardeuse, et le mode multijoueurs qui souffre de ralentissements.

Durée de vie : 16/20 > Très bonne. Les différents modes multijoueurs et leur intérêt renforcent cet atout.

Bande son : 17/20 > Très agréable, elle colle à l'action. La compatibilité 5.1 en fait un titre historique !

Scénario : 18/20 > Très riche, il saura vous captiver et ses rebondissements vous tiendront en haleine d'un bout à l'autre de l'aventure.



QUE LA LUMIERE SOIT !



Shading, il vous permettra de voir avec une précision étonnante des textures se trouvant très près de votre champ de vision. La gestion des particules n'a pas été oubliée et a bénéficié également de toute l'attention des développeurs. Bref, tout cela étant d'une beauté inconcevable jusqu'alors dans un jeu vidéo, il est hors de question de se laisser pourrir le décor par une poignée d'aliens (d'ailleurs un peu trop... comment dire... flashys).

UN GAMEPLAY FRISANT LA PERFECTION

Donc, afin d'éradiquer la menace extra-terrestre, il vous faudra vous familiariser avec les commandes de base de ce FPS.

C'est là qu'une fois de plus vous serez scotchés par la qualité de la réalisation de ce jeu. Le gameplay est tout simplement bluffant, un tutorial en début de partie, et donc intégré au scénario, vous permettant non seulement d'assimiler les commandes de base mais également de configurer votre pad comme bon vous semble (et Dieu sait qu'un pad mal configuré dans ce genre de jeu peut véritablement pourrir le plaisir ; souvenez-vous de Max Payne sur PS2 et de sa configuration figée pensée par un poulpe pour une pieuvre...).

Et il va falloir le maîtriser le pad car, en matière d'intelligence artificielle, Halo n'est pas en reste ! Vos ennemis sont tout sauf stupides ; ils se cachent, communiquent entre eux verbalement ou par signes et leurs réactions sont tout-à-fait cohérentes.

D'où la nécessité également de bien choisir les armes à utiliser pour mener à bien les différentes missions car, sur les dix armes proposées par le jeu, vous ne pourrez en transporter que deux à la fois.

Et, lorsque vous aurez bouclé l'aventure, les différents modes multijoueurs prolongeront encore le plaisir de ce titre exceptionnel. Ainsi, les classiques modes Deathmatch et Catch the Flag vous seront proposés mais c'est surtout le fabuleux mode coopératif qui retiendra toute votre attention, vous permettant en outre de reprendre l'aventure au niveau de votre choix pour peu que vous l'ayez terminé en mode solo. Bref, Halo est un titre ultime, un merveille, une bombe.



Genre : FPS

Editeur : Microsoft

Développeur : Bungie

Date de sortie : 14 mars

Prix : à partir de 66 euros

Par Maniac

PS2

MAXIMO : GHOST TO GLORY

Genre : Aventure

Editeur : Capcom

Développeur : Capcom

Sortie : déjà dans les bacs

Prix : à partir de 57 euros

Graphismes : 13/20

A l'image des jeux N64, simplistes mais agréables à jouer.

Jouabilité : 12/20 Les problèmes de caméra rendent parfois difficiles les phases de combat qui, soit dit en passant, sont répétitives à la longue.

Durée de vie : 14/20 Un jeu long et difficile, il faut souvent recommencer un niveau pour le finir, quelques heures de jeu en perspective...

Bande son : 13/20 Des effets sonores réussis, sur un fond musical par trop répétitif.

Scénario : 13/20 On prend les mêmes, on change les noms...et on recommence ! Ceci dit l'intégration du système de passage de vie-à-trépas, et inversement, est innovant.

SUPER

COOL

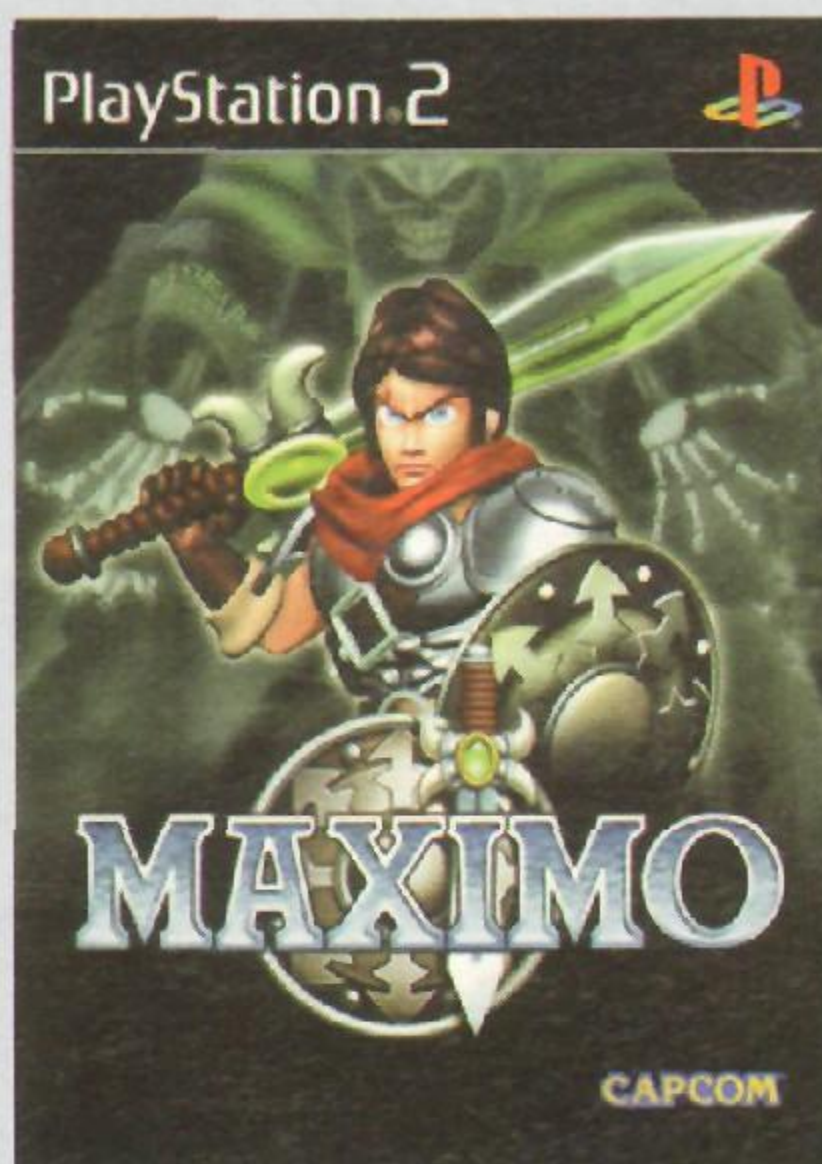
MOYEN

ON ZAPPE

NOTE GÉNÉRALE

Capcom nous sort un bon jeu résultant du **12/20** mélange de plusieurs gros hits de la génération précédente, sans toutefois l'avoir adapté aux possibilités qu'offre son support ! C'est ce manque d'innovations qui fait que les certains joueurs le délaisseront au profit des véritables nouveautés !

MAXIMO : GHOST TO GLORY



La mort n'a qu'a bien se tenir !!

Prévu initialement sur Nintendo 64, le développement de ce jeu fut rapidement orienté sur la PS 2, à cause des capacités plus importantes de la machine. C'est ainsi que Maximo arrive avec un concept quelque peu vieillot, (car légèrement emprunté aux autres classiques du genre) dans une aventure 3D marquée de la griffe de Nintendo.

Bien sûr, vous incarnerez le jeune chevalier Maximo, trouvant son pays en proie aux flammes et au chaos. Pour ajouter à votre malheur déjà grand, votre fiancée a été kidnappée par son bras droit. Armé de votre courage, d'une épée et d'un bouclier, vous décidez d'aller sauver votre bien-aimée envers et contre tous.

Le système de passage de vie à trépas est innovant.

sauvegarde jalonnent le jeu, faute de quoi, il vous serait impossible d'arriver à le terminer.

Sur le principe de ghouls and ghosts, Maximo est équipé d'une armure, dont les éléments volent en éclat au fur et à mesure des coups reçus. Ainsi, lorsque la totalité de votre armure est explosée, votre seule option est de continuer le combat en calcif blanc à pois rouge !

L'image du héros légendaire va en prendre un coup ! il sera alors dur, voire même impossible de recouvrer tout ou partie de votre armure sans périr sous les coups de vos adversaires.

L'AVENTURE

Elle se déroule sur cinq niveaux primaires, lesquels sont divisés en à peu près trente sections. Fort heureusement pour vous, des points de





Tout au long de votre quête, vous devrez collecter des "esprits bleus" afin de payer le lourd tribut que vous devez à la mort, ces esprits seront votre billet de retour dans le monde des vivants en cas de défaite.

Quelques mouvements sont à votre disposition, tels le double saut, le power slash de la mort ainsi que le jet de bouclier ; vous aurez, toutefois, la possibilité d'apprendre certains mouvements spéciaux au cours de votre aventure ! Malgré la diversité de ces mouvements, le gameplay deviendra rapidement répétitif, faute de combinaisons d'attaque ! Le plus frustrant dans tout ceci est que Maximo n'est pas très adroit, et il a tendance à frapper tel ou tel objet sans pour autant atteindre sa cible ; ainsi, terminer un niveau sans se faire occire devient un véritable exploit !

Malgré son passage sur la Playstation 2, Maximo a conservé quelques aspects caractéristiques de la N64, notamment au niveau graphique. En effet, les textures sont simplistes et les détails architecturaux quasi-inexistants. Autre mauvais point, les effets d'ombre sont moches et pixelisés

et le manque de diversité quant à vos adversaires vous poussera lentement vers la monotonie (frapper toujours les mêmes faces de troll finit par devenir frustrant !). De plus la caméra peine souvent à suivre les attaques imprévisibles de vos ennemis, ce qui peut devenir irritant à la longue !

Pour ce qui est du son, rien à redire côté effets sonores, par contre la musique se répète inlassablement tout au long de vos péripéties ! Un plus large choix musical aurait été de bon augure !

Maximo : Ghost to glory offre au joueur un gameplay d'un autre âge, et aurait été à coup sûr un hit s'il était sorti il y a un an. Les nostalgiques de zelda et autres oldies seront ravis de se replonger dans cette ambiance particulière qui a fait la gloire des

consoles 16 bit.

Par contre, les joueurs avides de sensations fortes et d'innovations techniques passeront leur chemin !



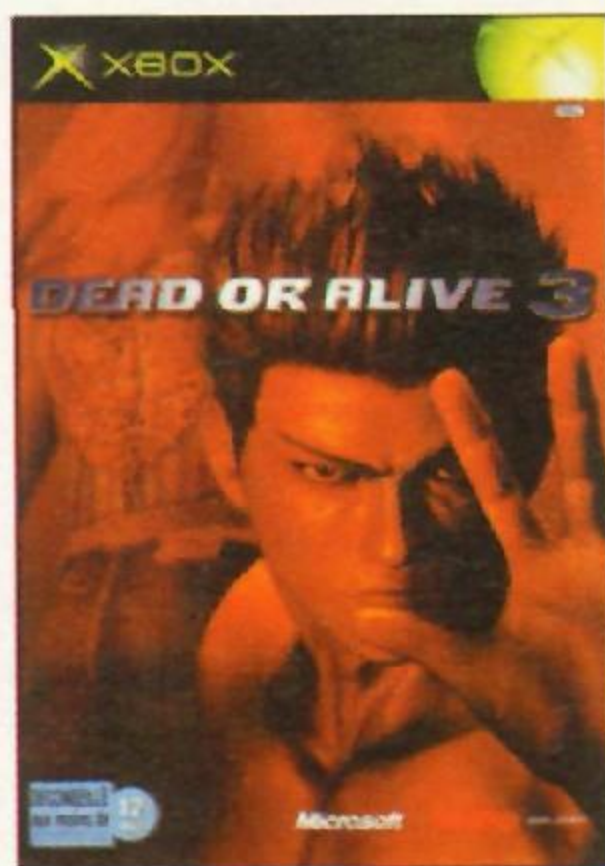
SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

On s'attendait à du beau, à du grand et à du percutant. On a tout eu ou presque. Tecmo nous offre le premier jeu de baston sur la console la plus puissante du marché, d'une qualité irréprochable et d'un graphisme à toute épreuve. Mais je vous le dis, il est parfois plus sage de laisser mourir que de vivre à tout prix...



« Lancez des défis à vos meilleurs amis »

NOTE GÉNÉRALE

17
20

On aurait pu atteindre l'orgasme ludique, mais bon, ça sera pour la prochaine ! Je le prescris quand même pour tous les fans et les débutants du genre, car Dead or Alive 3 reste une bombe sans aucun doute !



Graphismes : 20/20 > Les capacités de la Xbox exploitées comme il se doit, un régal !

Jouabilité : 18/20 > Une prise en main intuitive et une finesse dans les combats, du grand art.

Durée de vie : 13/20 > Bon les gars si vous avez besoin d'idées, faut nous demander ...

Bande son : 14/20 > Rien de neuf, on se croirait sur Dreamcast.

Scénario : UN SCENAR ? ! Où ça, où ça...

Tecmo se devait pour la sortie de la Xbox de tout faire pour prouver que la console Microsoft serait la meilleure plateforme pour ces jeux, le pari a été tenu. Le jeu n'est ni plus, ni moins qu'un chef d'œuvre offert en pâture aux joueurs invétérés, avides de polygones et de textures mappées réalistes ! Mais contre toute attente, ce petit bijou de démonstration, tel le dernier éplucheur de patates à rayons Gamma, vendu à la criée sur un quelconque salon de printemps, m'a déçu à l'utilisation.

Qu'y a-t-il derrière le jeu de combat le plus réaliste et le plus fin jamais conçu à ce jour... Rien ! Attention, quand je dis rien, il ne s'agit pas de dire qu'il est nul. Non, il s'agit de souligner qu'en contre-partie d'un sans faute d'un point de vue évolution graphique, les concepteurs ne se sont pas cassés la nnette pour apporter au gameplay ce que nous attendons tous, DU NOUVEAU !!



VIVRE ET LAISSER MOURIR !

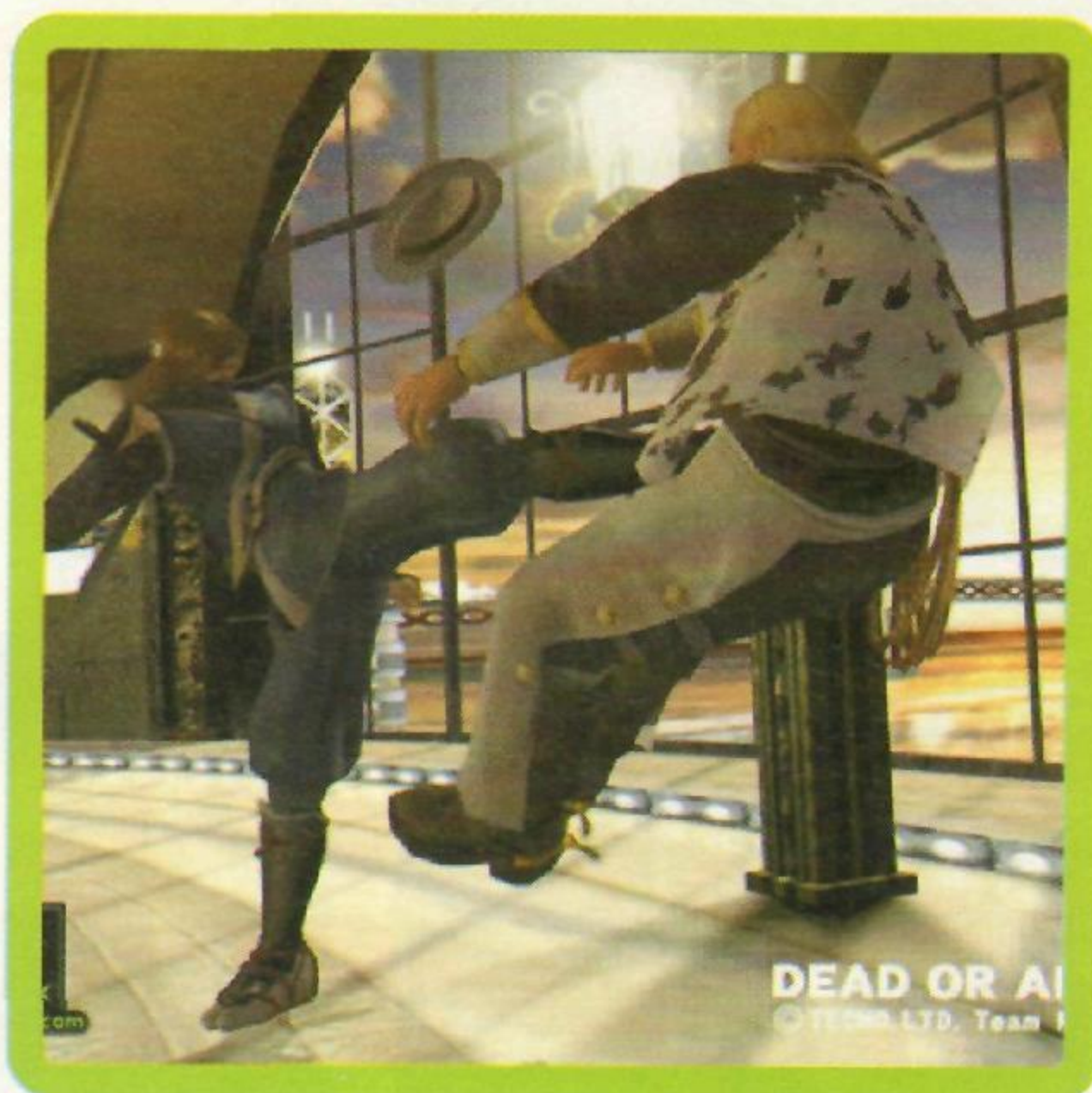
LES NOUVEAUX PERSONNAGES SONT AU NOMBRE DE QUATRE

Le jeu s'avère en effet être le même que sur feu la Dreamcast et n'apporte que très peu de nouveauté. Les nouveaux personnages sont au nombre de quatre, Bayman, Christie, Hitomi et Brad Wong, venant s'ajouter à la douzaine de personnages initiaux. Viennent ensuite les décors qui peuvent être détruits, boostés par la puissance de la console, d'une richesse sans pareille et ce sur plusieurs niveaux, je vous l'ai dit c'est du grand art ! Mais la déception vient avec le temps, et trop rapidement.

Le boss de fin de niveau n'est vraiment pas à la hauteur de ce que l'on pourrait attendre d'une telle merveille.

Les modes sont au nombre de cinq, le Story mode permet de débloquent les cinématiques pour chaque combattant, le survival mode dont le but est de combattre le plus d'adversaire possible à la suite dans une arène, le mode time attack vous oppose à 7 adversaires à allonger en un minimum de temps, le mode team battle qui offre la possibilité de gérer une équipe de 2 à 5 joueurs tour à tour et le mode versus, à mon sens le plus intéressant qui vous permet de lancer des défis à vos meilleurs amis.

En résumant, ce jeu est une petite merveille qui exploite avec maestria les capacités de la Xbox, mais n'offre guère plus que ses concurrents sur d'autres consoles.



MON CONSEIL ?

Si vous êtes l'heureux possesseur d'une Xbox et que vous êtes fan de la série ou du genre, il n'y a pas un instant d'hésitation, procurez vous cette merveille. Dans le cas contraire, je vous suggérerais d'attendre la sortie de Soul Calibur 2 et de comparer. D'ici là bons combats !



DEAD OR ALIVE 3

Genre : Combat

Editeur : Tecmo

Développeur : Tecmo

Date de Sortie : Dans les Bacs

Prix : à partir de 66 euros



AZURIK

TEST par Jackydog

SUPER

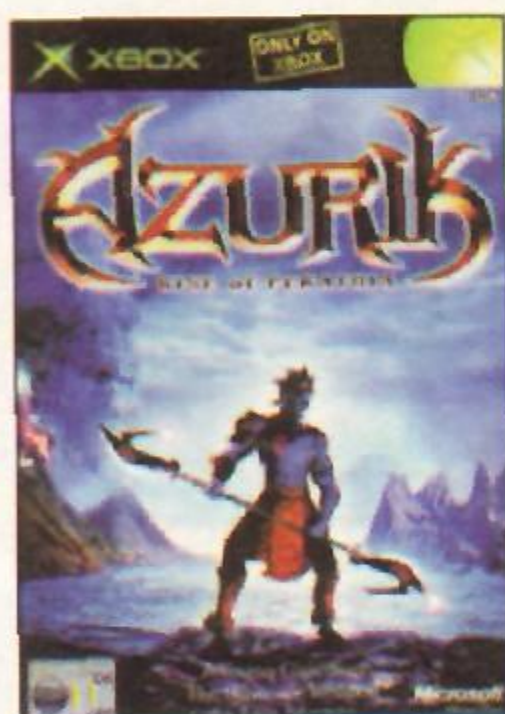
COOL

MOYEN

ON ZAPPE



Certains d'entre nous, encore fraîchement marqués par l'incontournable Soul Reaver 2 sur PS2 et impatients quant à la sortie du nouvel opus de Blood Omen, se lèchent déjà les babines ; Azurik serait-il le jeu d'aventure-action tel qu'on est en droit de l'attendre sur X-BOX, ou doit-on ré-endosser la panoplie de Raziel en attendant des jours meilleurs ?



NOTE GÉNÉRALE

11
20

Azurik, malgré ses aspects intéressants, notamment en ce qui concerne la gestion des quatre éléments, ne parvient malheureusement pas à accrocher le joueur qui, s'il ne s'est pas laissé complètement décourager par les premières heures de jeu véritablement insipides, ne peut que constater les carences techniques de ce titre.



Le background de Azurik est des plus traditionnels : en tant que jeune guerrier, vous devez protéger les pouvoirs élémentaires de la terre sacrée de Perathia. Balthazar, guerrier comme vous mais passé

du côté obscur et avide de pouvoir, brise les quatre disques représentant ces quatre éléments (l'eau, l'air, la terre et le feu) et les disperse aux quatre coins du royaume. Commence alors une longue quête au cours de laquelle vous incarnerez notre jeune héros à la tâche bien lourde. En effet, les vastes mondes qu'il vous faudra arpenter recèlent des passages que vous ne pourrez débloquer qu'une fois l'élément correspondant déniché. Ainsi, votre arme de base étant une sorte de faux à double tranchant, il vous sera possible, par exemple, en la couplant avec l'eau, de passer des murs de feux.

Graphismes : 11/20 > On est loin de ce qu'on est en droit d'attendre d'un titre sur X-Box .

Jouabilité : 12/20 > La difficulté à gérer la caméra gâche le plaisir ainsi que des ralentissements assez fréquents.

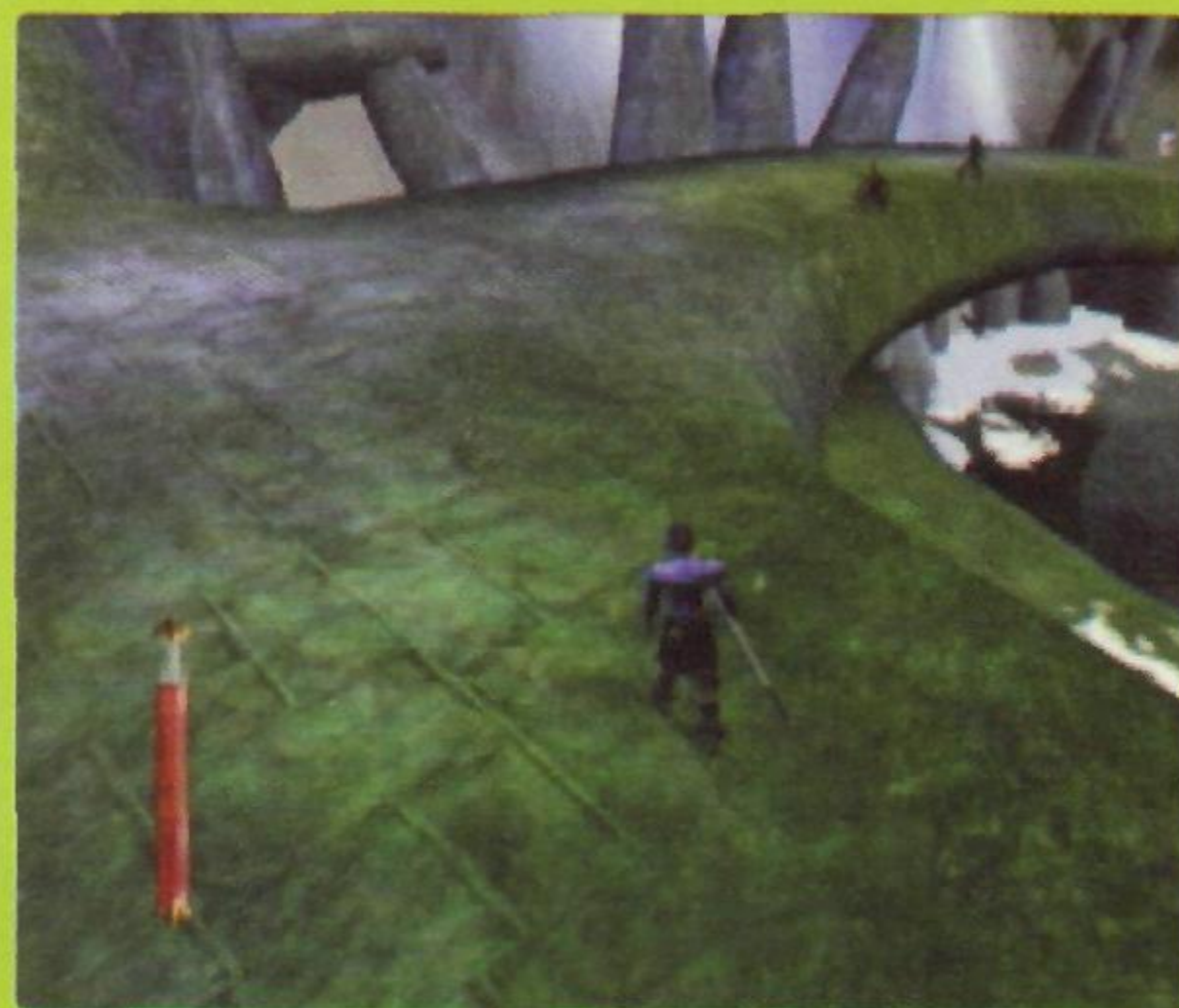
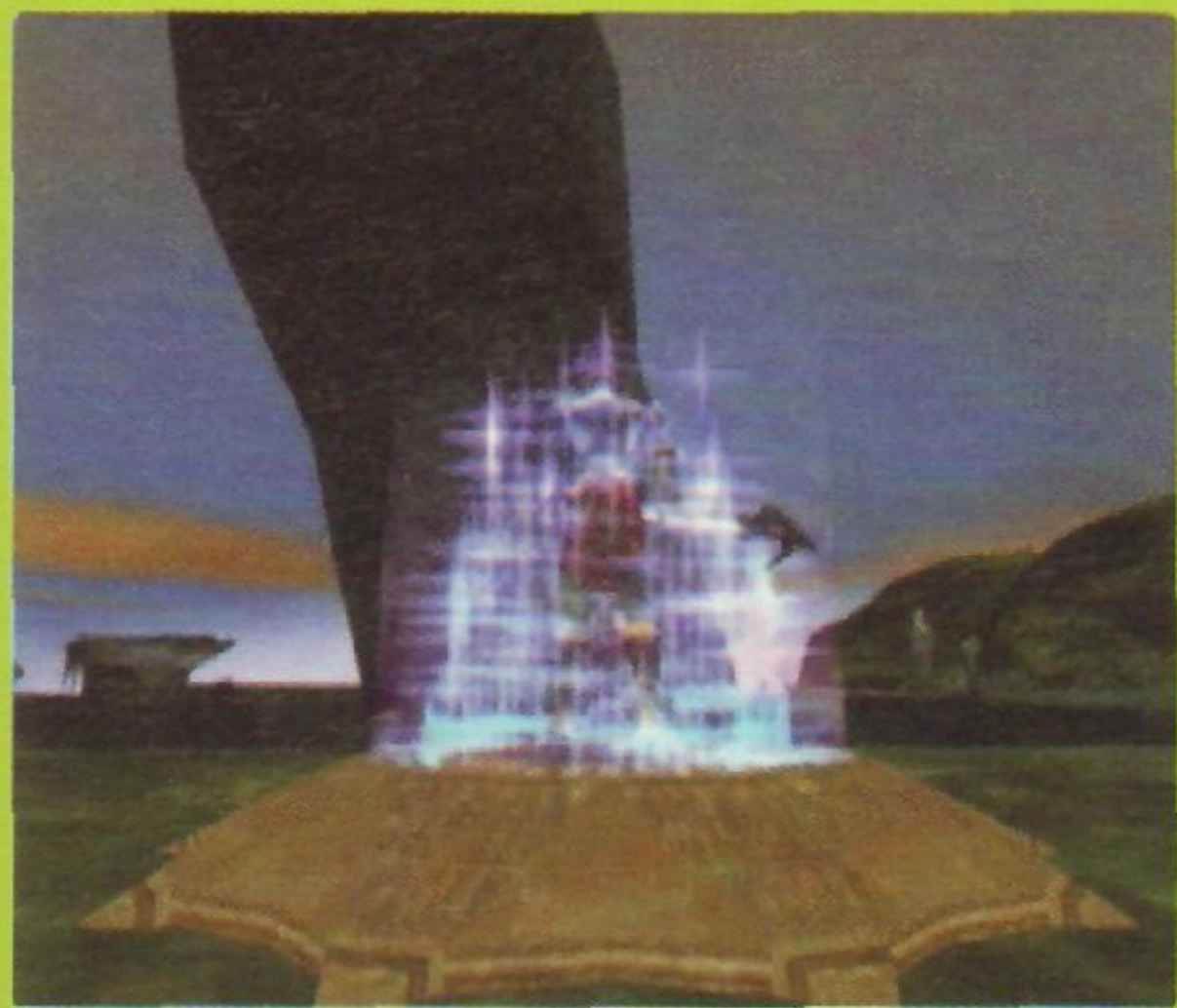
Durée de vie : 15/20 > Les niveaux sont très vastes et de nombreux objectifs vous seront assignés.

Bande son : 13/20 > Si les musiques sont vraiment agréables on ne peut pas en dire autant des bruitages, vraiment trop basiques.

Scénario : 14/20 > Même si l'originalité n'est pas au rendez-vous, on prend un réel plaisir à dénicher les items.



Et pourtant si loin de la Suisse...



4 ÉLÉMENTS, POUR PLUS DE FUN

Cerise sur le gâteau, deux éléments pourront être couplés entre eux afin d'obtenir des armes plus puissantes. Ainsi le feu et l'eau vous permettront de créer de la vapeur, bien utile lorsqu'un mur de glace vous barrera le chemin. Il vous sera possible également d'augmenter ces pouvoirs en collectant diverses pierres précieuses aux vertus bien étranges pour le commun des mortels... Cet aspect captivant du jeu ne se révèle malheureusement qu'après avoir joué un bon moment, et le début de l'aventure est vraiment des plus fades, alors courage.

D'autant plus que le design général des niveaux ne fait pas vraiment honneur aux capacités de la X-Box. Et pourtant il va vous falloir les parcourir ces niveaux, la logique du jeu ne tombant pas forcément sous le sens. Les amateurs de trekking vont kiffer grave et bouillaver leurs sparco avant d'avoir kenne du stremon (excusez moi je suis un jeune). Du côté de la jouabilité, les choses se compliquent sérieusement et la gestion de la caméra est loin d'être aisée.

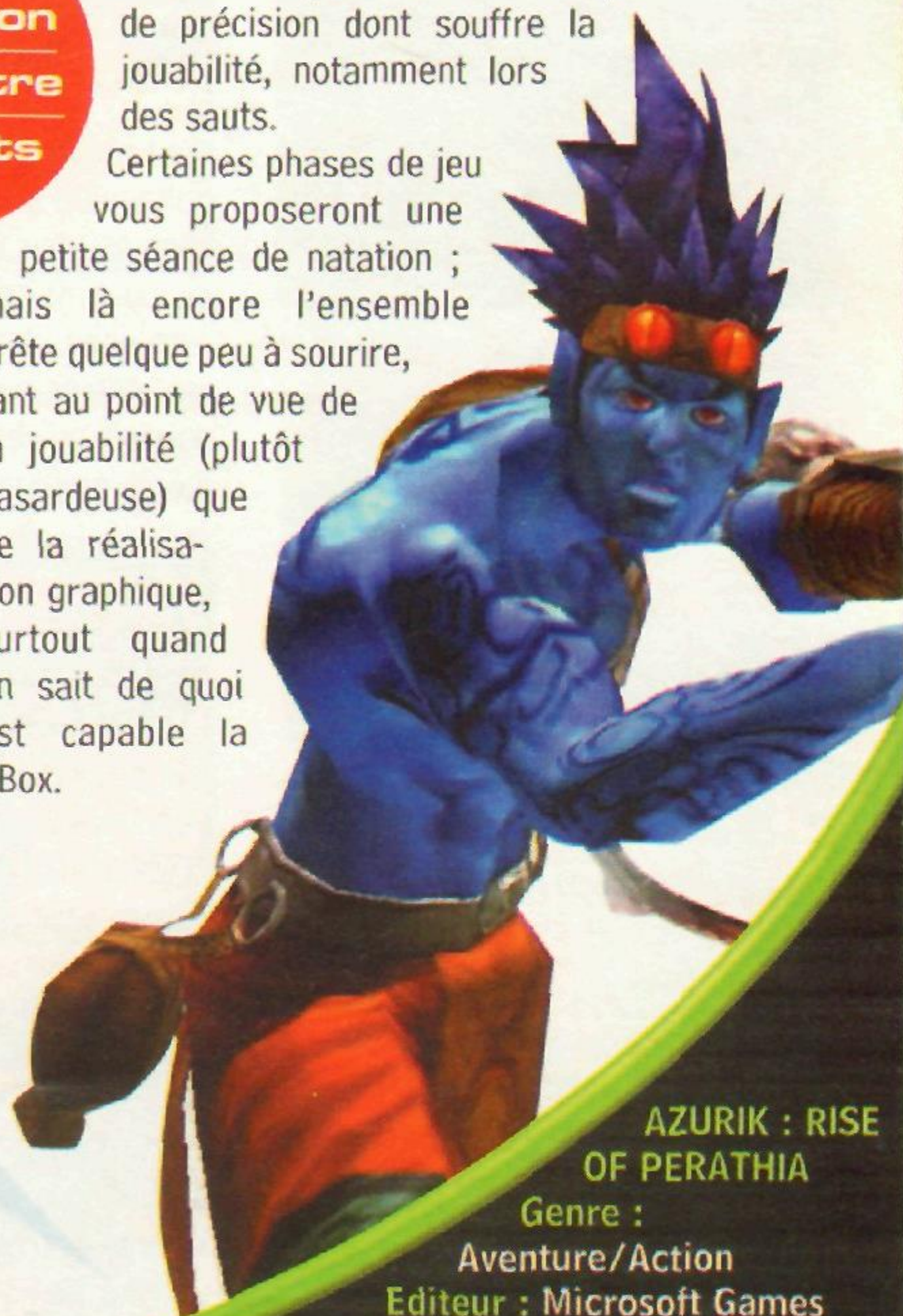
UNE RÉALISATION DÉCEVANTE

Il vous faudra pourtant la maîtriser si vous voulez faire de vieux os sur Perathia, vos ennemis se moquant éperdument de vos qualités de cameraman. Remarquez, lorsque vous constaterez la piètre animation de ceux-ci, peut-être vous direz-vous que ce n'est finale-

La gestion
des quatre
éléments

ment pas un mal. Il vous sera également difficile de faire l'impasse sur le manque de précision dont souffre la jouabilité, notamment lors des sauts.

Certaines phases de jeu vous proposeront une petite séance de natation ; mais là encore l'ensemble prête quelque peu à sourire, tant au point de vue de la jouabilité (plutôt hasardeuse) que de la réalisation graphique, surtout quand on sait de quoi est capable la XBox.



AZURIK : RISE
OF PERATHIA

Genre :

Aventure/Action

Editeur : Microsoft Games

Développeur : Adrenium Games

Date de sortie : N.C.

Prix : à partir de 69 euros

SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPE

TRANSFERT !

Pour le premier titre sur Xbox de « balle à panier », je dois avouer que je suis resté perplexe en me retrouvant devant un clone quasi parfait du même titre sur PS2. J'ai même cru qu'on avait piqué ma console « Crosoft » et remplacé par une PS2 camouflée ! Un transfert, soit, mais quand même, c'est une XBOX ! !



NOTE GÉNÉRALE

15
20

Un petit bémol pour un jeu qui aurait mérité plus qu'un simple copier/coller sur une console telle que la XBOX, de maigres apports au gameplay et à l'environnement du jeu qui ne séduiront que peu de joueurs face aux sorties imminentes de jeux de Basket tels NBA 2K2 ou NBA Inside Drive 2002.



Tout est identique, il n'y a que l'emballage du soft qui vous indique que vous ne vous êtes pas trompé, ni de console, ni de jeu. Le gameplay est à ce point identique, que les fans et les détracteurs du jeu PS2 vont pouvoir se retrouver et partager la même opinion.

artificielle souffre de quelques légers "temps morts" en défense, que la gestion des collisions laisse à désirer et que, pour couronner le tout, il faut vraiment avoir des "paluches" de fermier de l'Arkansas pour pouvoir jouer à une simu de basket avec la manette de la XBOX !



Graphismes : 17/20 > Un peu plus performants que sur PS2, cela reste très agréable.

Jouabilité : 12/20 > Euh, ben là c'est dommage, mais la manette...bof !

Durée de vie : 17/20 > Les différents modes sont présents (saison, playoffs, 1vs1, match immédiat et franchise) qui sont les garants d'une bonne durée de vie.

Bande son : 15/20 > " Oh mon Dieu Dann, on s'y croirait " !

Scénario -

Vous me direz que ce n'est pas grave, que sur Xbox le jeu est plus fluide, que graphiquement c'est très réaliste et que le léger flou d'aliasing a complètement disparu. Vous aurez également remarqué la finesse de la modélisation et des textures. Oui, mais à cela je vous répondrais que l'intelligence

Malgré mon opinion de néophyte en jeux de Basket et avec le recul que cela me permet d'avoir, je peux quand même vous dire ceci : je me suis bien éclaté sur ce titre qui à mon sens aurait mérité bien plus qu'un copier/coller (même si on est presque sous Windows) et qui souffre plus d'un syndrome de déjà vu que d'une mauvaise adaptation.

NBA LIVE 2002

Genre : Sport

Edi. : Electronic Arts

Dév. : EA Sports

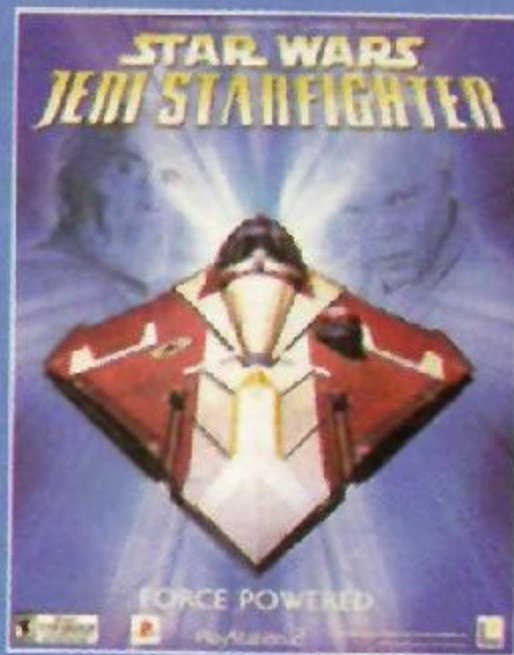
Sortie : Dans les bacs

Prix : à partir de 67 euros

STAR WARS : JEDI STARFIGHTER

RETOUR EN FORCE

Bon, je crois que nous sommes à peu près tous sur la même longueur d'onde. Après le très mitigé Episode I, nous sommes sur des charbons ardents en attendant de voir ce que nous réserve Georges avec son *Attaque des Clones*. D'ailleurs, en parlant de clones, voyons voir un peu ce que nous réserve ce *Star Wars Starfighter II*. Simple copie ou véritable amélioration ?



TEST

Par Jackydog



STAR WARS :
JEDI STARFIGHTER

Genre : Shoot tactique
Ed./Dev. : LucasArts Ent
Date de sortie : Dispo.
Prix : à partir de 59 euros

Graphismes : 17/20

Légèrement améliorés par rapport à la première version.

Jouabilité : 19/20 Excellente.

Durée de vie : 15/20

Un poil court mais des missions secondaires et surtout le mode multijoueurs en coopératif renforcent ce point.

Bande son : 15/20 Vraiment agréable, on s'y croirait.

Scénario : 18/20 Toujours très scénarisé, c'est un vrai point fort.



Tout d'abord, pour ceux qui n'auraient pas goûté au premier *Starfighter* sur PS2, sachez qu'il s'agissait d'un shoot assez basique mais aux missions diversifiées et aux graphismes soignés.

Alors quoi de neuf ?

Hé bien sachez que LucasArts a repensé la jouabilité, rendant encore plus facile d'accès un jeu qui l'était déjà. La prise en main instantanée vous permettra donc de vous plonger dans l'action dès les premières minutes.

Maitriser la force sera désormais primordial

Il vous sera possible de piloter le tout nouveau Jedi Starfighter mais également trois autres vaisseaux au

cours de 15 missions toujours très diversifiées, dans des environnements variés où il vous faudra affronter plus de 40 unités différentes, certaines étant issues du prochain *Star Wars*. Mais la grosse nouveauté, c'est l'apport de la force, faisant de vous un vrai Jedi. Ainsi, lorsque votre jauge de force le permettra, il vous sera possible de ralentir vos ennemis afin de les shooter, de vous créer un bouclier etc... Diverses possibilités qui ajouteront une note stratégique à un bon jeu de shoot.



SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE
GENERALE

Même si JEDI STARFIGHTER se veut ouvertement le successeur de STARFIGHTER, avec son lot d'action et ses missions captivantes, il souffre tout de même de la comparaison avec *Rogue Leader*, à venir sur GameCube. Mais ne boudons pas notre plaisir, ce jeu nous promet de bons moments.

17/20

SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE GÉNÉRALE

17

20

Max Payne est un excellent FPS et le transfert PC/Xbox est réussi malgré une maniabilité parfois délicate. Le jeu Xbox est en tout point conforme à son homologue PC. On peut le regretter mais en aucun cas le reprocher aux développeurs qui nous offrent un jeu culte.



Graphismes > Photoréalistes ! Niveau PC ès Gforce 3.

Sons > Parfaitement adaptés à l'ambiance pourave.

Gameplay > Le pad Xbox, souvent décrié, est meilleur qu'on croit de prime abord. Le jeu reste plus maniable sur PC mais vit bien le squat sur Xbox.

Durée de de vie > C'est le hic. Déjà courte sur PC, elle est encore réduite avec la visée auto.



Tous les matins ne se valent pas. Il y a les bons, ceux des week-end ensoleillés et des vacances, et les mauvais, savoir les autres. Parmi cette pléiade de matins ratés, il y a les pires matins, les matins où le banquier vous informe d'un découvert chronique (feignez la surprise, évoquez un piratage par achat online) où le patron s'inquiète de ne pas vous voir au bureau (exclamez vous : « foutu réveil ! » sinon passez par la case ANPE) où le rédacteur en chef s'inquiète de n'avoir pas reçu un article (mentez ! Dites que vous avez des problèmes de connexion que le papier sur Max Payne est fin prêt, que vous lui envoyez par la poste).(t'es viré ! NDRC)

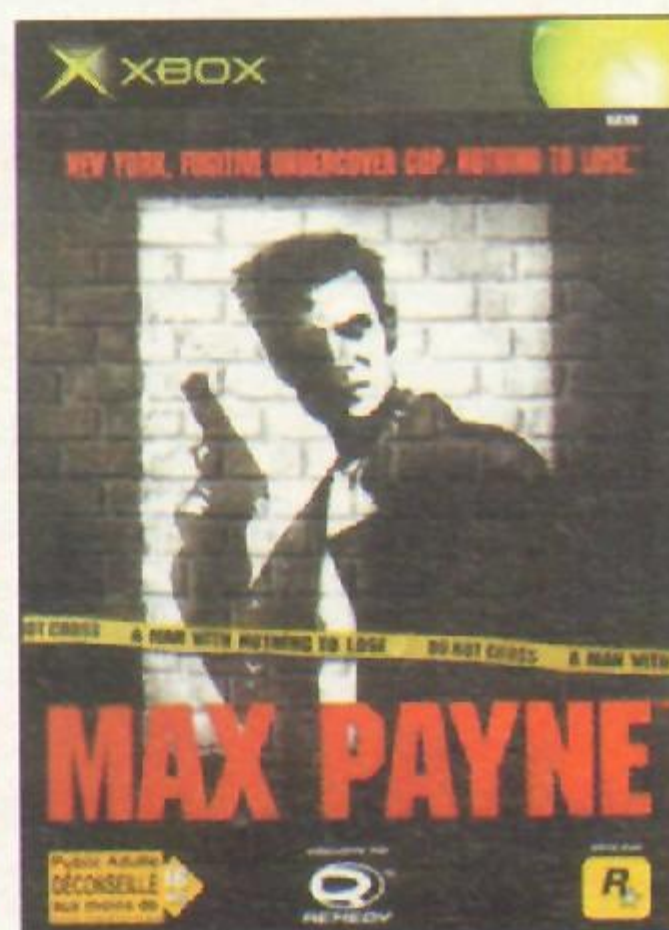
Mais les matins de Max Payne sont plus graves que tous ceux là. Quand il se réveille au pays de New York, il sait que toute la pègre veut sa peau. Racontez aux indésirables du réveil que c'est votre cas à vous aussi, ça les attendra. ou ça les soulagera...



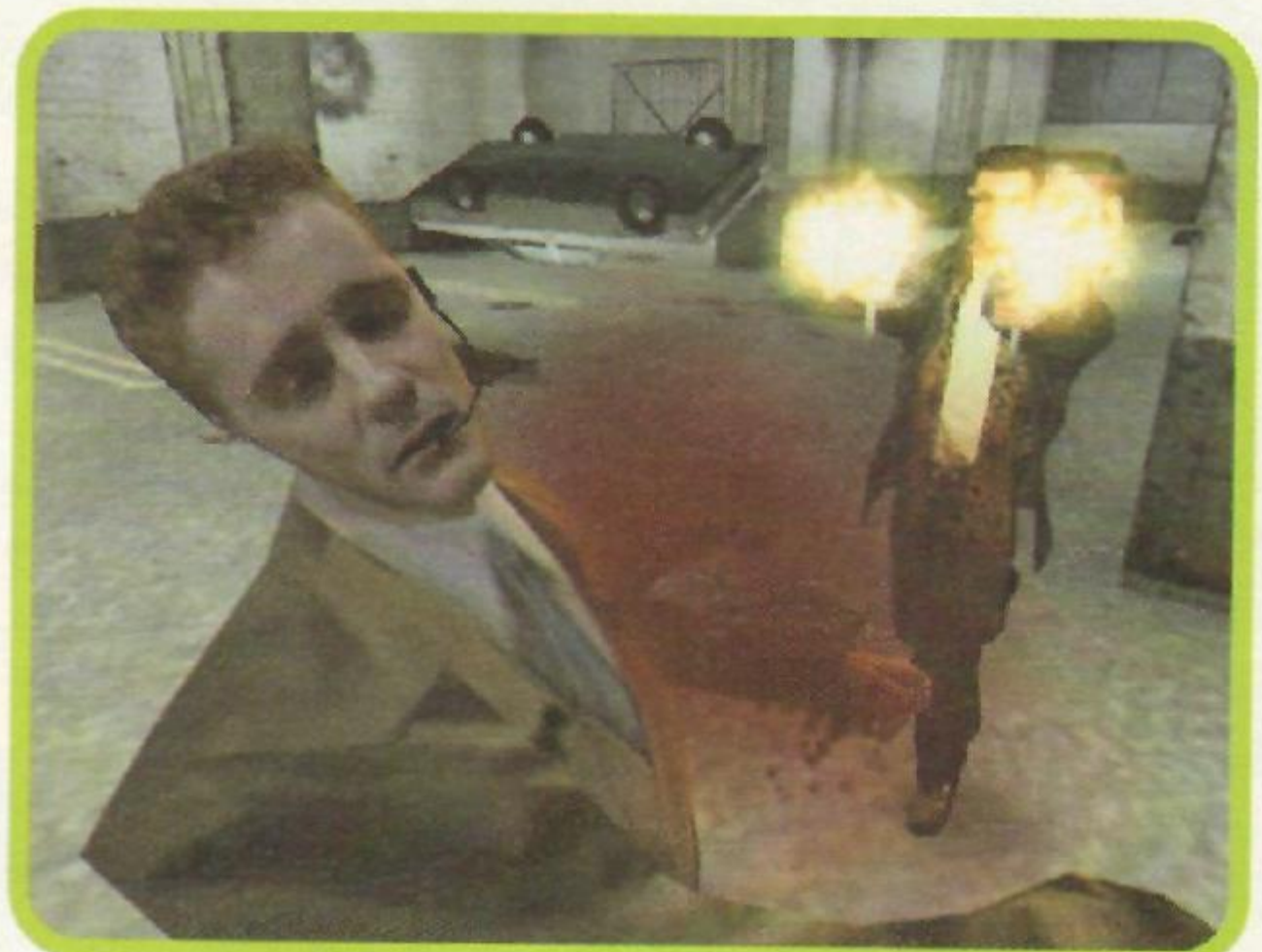
PAYNE EST UN REAL LOOSER

Le croirez-vous : ses nuits sont plus trashes que ses matins ! Un soir il trouve la cervelle de sa femme et de son gosse tapissées sur les murs de son living. Il repasse une couche avec celles des trois toxicos shootés à la Valkyr présents dans la pièce et donc responsables du carnage comme l'indique le bon sens. Très fâché et désormais très cynique, Max se jure de tapisser les murs de la ville de toutes les cer-

velles mal pensantes liées au deal de la dope. Voilà le résumé exhaustif du scénario : Il faut tapisser et bien tapisser. Pour travailler proprement, le jeu, sorti sur PC il y a quelques semaines, développait le très pratique bullet time, ce qui interprété signifie plonger au ralenti dans une pièce bondée de fieffés coquins. Cette innovation permet de viser commodément l'entre-deux yeux des méchants, de ne pas gaspiller les balles, de profiter des décors (superbes), d'allumer une cigarette ou de déclamer un poème. Jackydog, notre excellent collègue,



Max Payne, Tapissier!



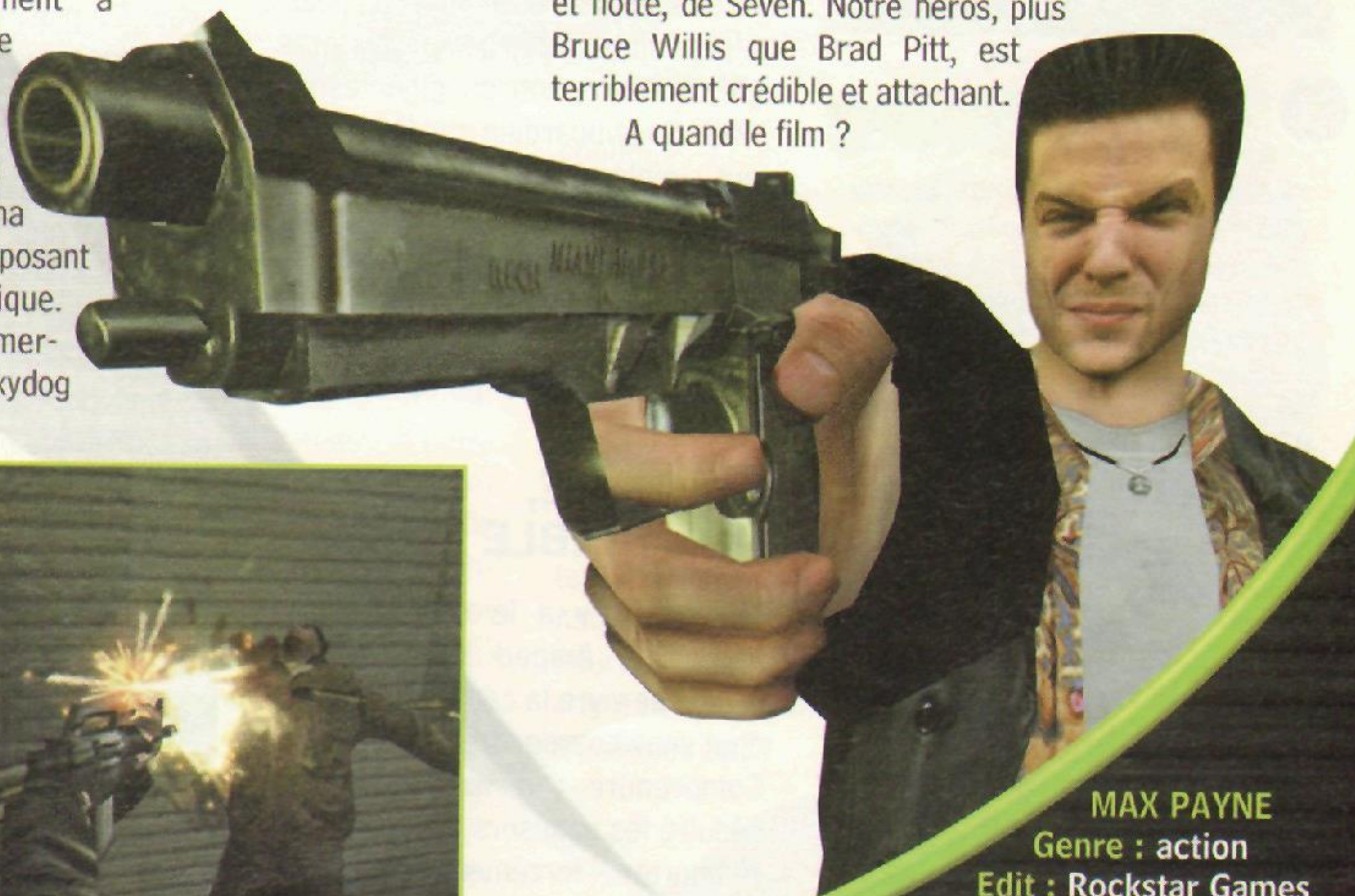
a tenté de nous faire une démonstration : Il s'est cassé un bras.

La version Xbox -on peine à en parler tant le jeu est typé PC- s'avère moins maniable : plus de souris ni de clavier sur l'avatar de PC qu'est la microbox. Max Payne "se dirige avec le stick gauche ce qui est d'une commodité toute relative. Quand vous courez sur l'acrotère (à vos dicos !) d'un immeuble, il vous prend des vertiges. La précision de tir souffre aussi du port au point que les bullet time ne sont plus d'un grand secours pour tapisser proprement. Remy Entertainment a remédié à la panade (la devise du développeur : "il n'y a pas de panade, il n'y a que des remèdes" aha hah ! !NDRC) en proposant une visée automatique. Cette option fait merveille, croyez-en Jackydog

le manchot (pardon : Le héros) qui se gargarise d'avoir fini le jeu d'une main ! Il faut savoir, sans vouloir dévaloriser l'exploit, que la Xbox permet les sauvegardes instantanées plus efficaces que le bullet time et la visée automatique réunis...

Max Payne ne souffre guère du changement de plateforme. Il reste l'excellent jeu qu'on sait, bourrin et chiadé, maintes fois commenté, autant de fois plébiscité pour ses mérites plastiques : On se plonge dans le New York glauque et neigeux de Max Payne comme dans celui, sang et flotte, de Seven. Notre héros, plus Bruce Willis que Brad Pitt, est terriblement crédible et attachant.

A quand le film ?



MAX PAYNE

Genre : action

Edit : Rockstar Games

Dev : Neo software

Sortie : dans les bacs

Prix : à partir de 63 euros

SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

On appelle ça les dangers du jeu vidéo : si notre cher Jackydog national se remet tout doucement de son monumental gadin aux sports d'hiver - c'est qu'il a quand même réussi à se « péter » le bras, l'ahuri -, c'est sans le moindre doute à cause d'Amped... Vu que le zozo s'est amusé à vouloir reproduire les figures qu'il réussissait sans trop de difficultés sur XBOX. La leçon de cette histoire, c'est 1 : que la neige, dans la vraie vie, ça fait bobo ; et 2 : que jouer à Age of Kings en mode hardest, c'est quand même vachement moins dangereux. A bon entendeur...

NOTE GÉNÉRALE

18
20

Le jeu à posséder sur XBOX avec Halo et Dead or Alive 3.



Mais venons-en à nos moutons. Amped, on l'aura compris, c'est un jeu de snowboard. Un de plus, pourrait-on dire, d'ailleurs, à ceci près que, à l'exception du gigantesque 1080° Snowboarding sur N64, c'est tout simplement le meilleur jeu de snowboard que l'on ait pu avoir entre les pattes depuis belle lurette. Et cela, nous l'allons prouver de la plus belle manière qui soit dans les quelques lignes qui vont suivre.

DU STYLE, QUE DIABLE !

D'abord, il y a le concept et le gameplay, Amped proposant au joueur de vivre la carrière complète d'un snowboarder freestyle. Comprendre : il va donc falloir séduire les sponsors, les médias et remporter - forcément - toute une série de tournois en obtenant un maximum de point de "style" à chaque descente. Et l'originalité est

là : pas question de dévaler les pistes pour tenter de péter un chrono. Non, Amped ne comptabilise en effet absolument pas le temps passé à dévaler les flancs de montagne. Ici, tout est axé sur les acrobaties réalisées.

Et qu'on se rassure tout de suite, car le parti-pris est plus que payant. Les développeurs de Bluetorch ont en effet développé tout un gameplay lié à cette orientation du concept. Le snowboarder peut ainsi multiplier les figures en jonglant entre les touches de grab, de saut et la croix directionnelle. De plus, il peut apprendre de nouvelles figures à chaque fois qu'il gravit un échelon dans la hiérarchie des meilleurs snowboarders mondiaux. Tout cela donnant finalement un vaste panel de tricks réalisables, et cela sans la moindre difficulté, la prise en main étant particulièrement bien pensée, et le pad de la XBOX se prêtant pour une fois sans trop de mal à l'affaire.



Graphismes : 17/20 > Une véritable claque visuelle. Les décors sont hallucinants de réalisme. Petit bémol sur le surfeur, un chouilla cubique pour de la XBOX.

Jouabilité : 17/20 > Le bonheur absolu. Le surf bénéficie d'un comportement vraiment réaliste et les tricks sortent très facilement. Trop ?

Durée de vie : 16/20 > Aller au bout du mode carrière prendra un sacré moment. Après, on y reviendra pour le plaisir d'une petite descente.

Bande-son : 18/20 > 150 morceaux de musiques issus de vrais groupes pour un seul jeu, c'est déjà un motif d'achat. Mais, en prime, le bruit du surf filant dans la neige est fabuleux. Deux raisons valent mieux qu'une.

Scénario : 15/20 > Une carrière longue et heureuse à accomplir pour devenir une star. Bien goupillé.

Je suis le roi du surf...



ÉBOURIFFANT

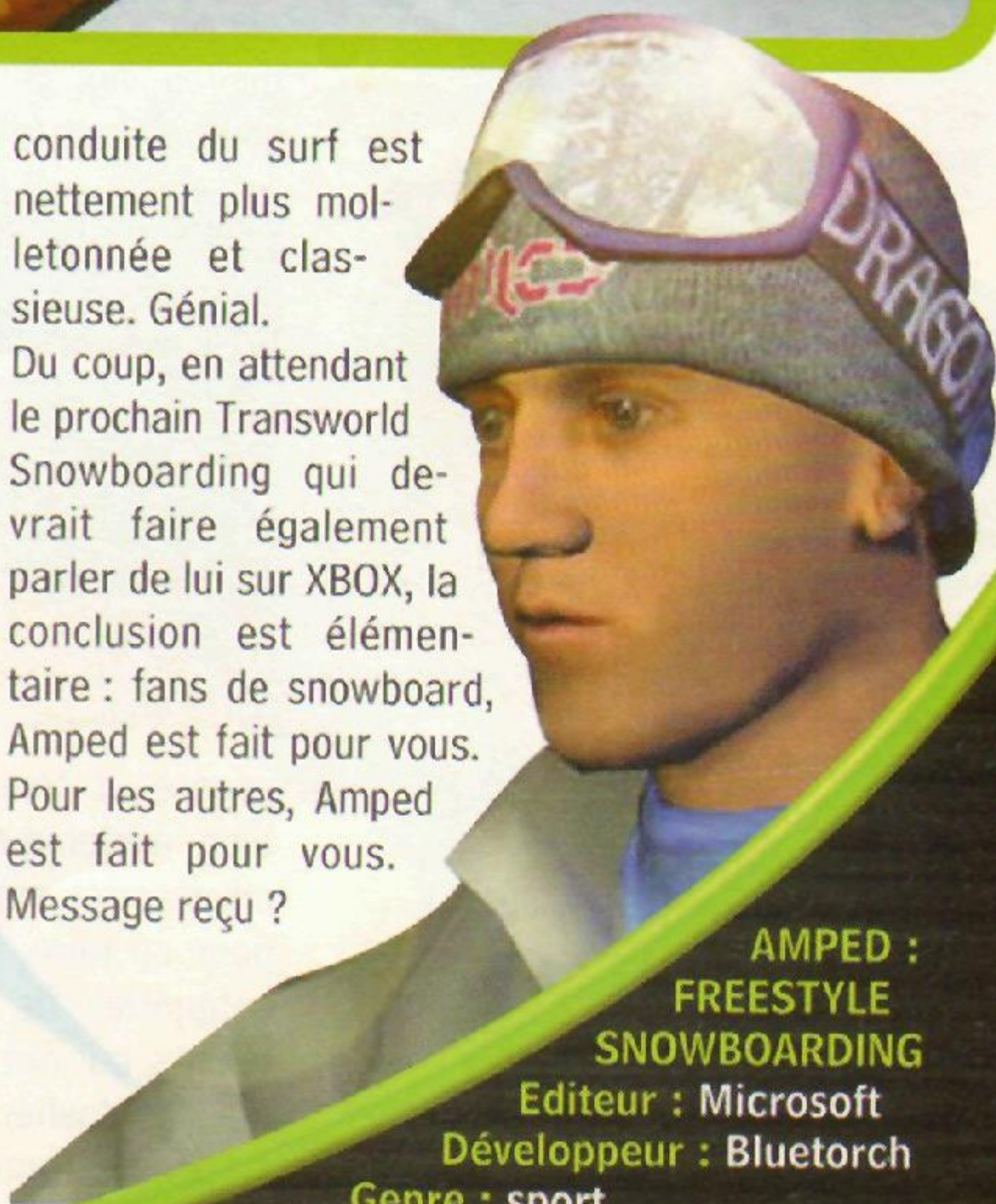
Et puis il y a le jeu lui-même. Si la recette d'Amped fonctionne si bien, c'est que tout a été fait pour garantir le réalisme absolu des sensations et l'immersion totale dans le jeu.

Sur le plan des graphismes, d'abord, la claque est totale. Les pistes ne sont absolument pas limitées - le hors-piste sans danger, Jackydog, c'est ici et pas ailleurs - et les décors, d'une beauté ébouriffante, fourmillent de détails qui ne laisseront personne de marbre... Personnellement, j'en reviens toujours aux arbres, pour lesquels quasiment chaque feuille a été modélisée. En passant, ajoutez encore à la XBOX un petit câble SVGA, et c'est le bonheur absolu.

Ensuite, et c'est peut-être cela le plus important, le comportement du snow sur la neige est simulé avec une rare précision. Les prises de quart, pour exemple, varient en fonction du type de neige sur lequel se trouve le surfeur. Sur une piste verglacée, gare, donc, aux chutes fréquentes, tandis que, dans la poudreuse, la

conduite du surf est nettement plus molletonnée et classique. Génial.

Du coup, en attendant le prochain Transworld Snowboarding qui devrait faire également parler de lui sur XBOX, la conclusion est élémentaire : fans de snowboard, Amped est fait pour vous. Pour les autres, Amped est fait pour vous. Message reçu ?



**AMPED :
FREESTYLE
SNOWBOARDING**

Editeur : Microsoft

Développeur : Bluetorch

Genre : sport

Dispo : dispo

Prix : à partir de 66 euros

ON ZAPPE
MOYEN
COOL
SUPER

13
—
20

NOTE GÉNÉRALE

Eidos nous propose un titre sympathique qui devrait nous faire passer de bons moments. Mais nous sommes encore loin d'obtenir une référence en matière de multijoueurs sur Xbox.

MAD DASH RACING



Graphismes : 12/20 > Soignés. Hélas, le nombre d'images par secondes a tendance à chuter assez souvent.

Jouabilité : 13/20 > La prise en main nécessite de l'entraînement, et quelques combinaisons de touches s'avèrent dures à réaliser.

Durée de vie : 13/20 > Les niveaux sont vastes et nécessitent un investissement personnel avant de les connaître sur le bout des doigts. Des niveaux supplémentaires sont à débloquent en mode solo.

Bande son : 16/20 > Proppellerheads, Fat Boy Slim... Du tout bon.

Scénario : 02/20 > ...

Les éditeurs l'ont bien compris, la demande en matière de multijoueurs se fait de plus en plus pressante et c'est à qui sortira LE titre qui deviendra la référence du genre. Tout cela sent la bonne intention à plein nez, une sorte d'altruisme vidéo-ludique ou quelque chose dans le genre. Après les infortunes de Rayman M sur PS2, Mad Dash Racing saura-t-il relever le niveau d'un genre qui doit encore trouver ses marques sur les consoles next-gen ?



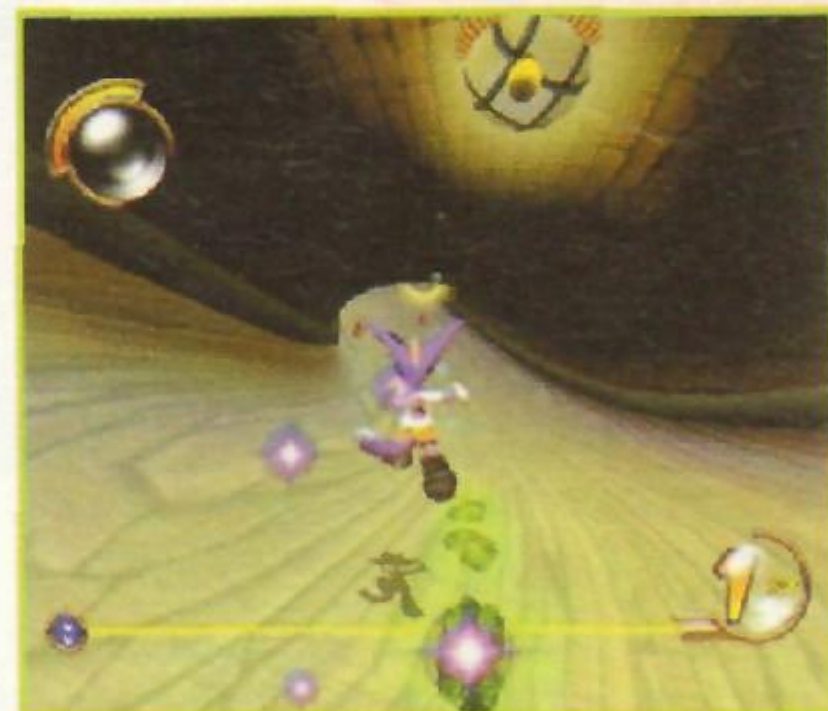
Tout d'abord, oubliez toute idée de scénario dans ce jeu. Il y en a bien un mais son inconsistance pousse à rester relativement discret sur le sujet...

En tout cas, si vous êtes un adepte du jogging, ce titre est fait pour vous. Il vous faudra en effet courir,



encore et toujours, le but étant, bien évidemment, de laisser vos adversaires sur place. Vous aurez, pour ce faire, le choix entre trois catégories de personnages : les gliders qui ont la capacité de planer, les dashers dont les accélérations fulgurantes sont le principal atout et enfin les bashers qui peu-

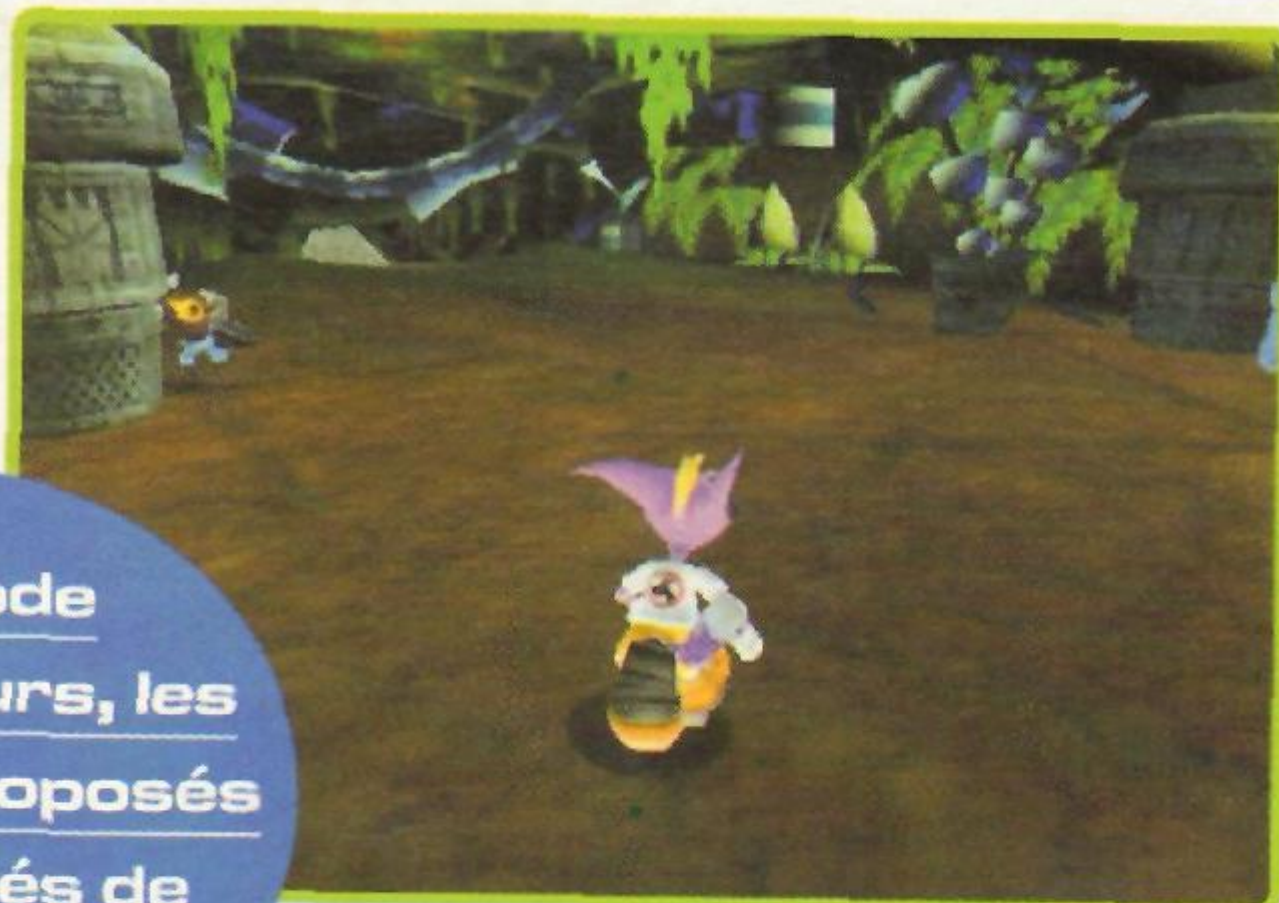
vent détruire des objets sur leur passage. Bien entendu, ces pouvoirs sont limités et la collecte de power-ups lors des épreuves est vivement recommandée. Si ce choix de départ peut paraître limitatif, il faut néanmoins savoir que votre personnage se verra offrir la possibilité de muter lorsqu'il aura réussi à amasser dix météores, cette



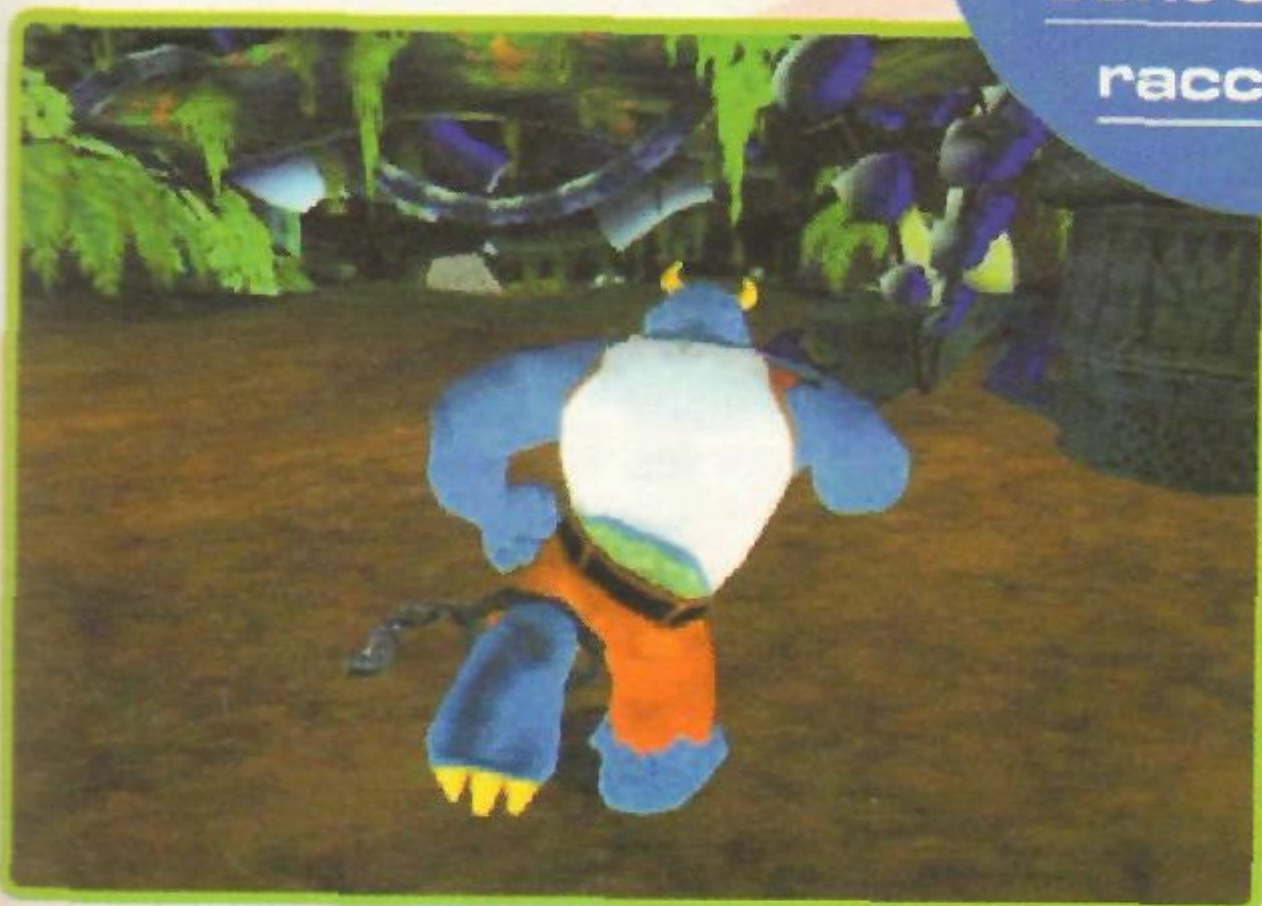
mutation vous ouvrant la porte des deux autres pouvoirs. Mais attention, au moindre accident vous perdrez vos météores et il faudra recommencer ! Et des accidents, vous aurez de multiples occasions d'en être victime...



FORREST-LIKE ?



En mode
multijoueurs, les
circuits proposés
sont dotés de
raccourcis



Les circuits, au nombre de neuf, sont très vastes et suffisamment chaotiques pour que le coureur que vous incarnerez se retrouve très vite en fâcheuse posture : mines, éboulements et autres pièges divers seront là pour vous rappeler que vous ne participez pas à une course comme les autres... Si les pièges sont au rendez-vous, il vous faudra bien entendu vous méfier également des autres compétiteurs, toujours prompts à vous asséner un mauvais coup à l'aide d'un arsenal aussi varié que loufoque. Malheureusement, en mode solo, vous constaterez rapidement que l'IA de Mad Dash est décevante, l'écart entre vous et vos compétiteurs étant toujours quoi qu'il arrive très restreint, la victoire se jouant bien souvent dans les derniers mètres. En mode multijoueurs, les circuits proposés étant dotés de raccourcis et autres embranchements multiples, il vous sera très dur de surveiller la progression de vos adversaires et une bonne connaissance des itinéraires les plus efficaces s'avérera primordiale.



**MAD DASH
RACING**

Genre : Course/Action

Editeur : Eidos

Développeur : Crystal Dynamics

Date de sortie : Dispo.

Prix : à partir de 61 euros



Simpsons Road Rage

TEST par Maniac

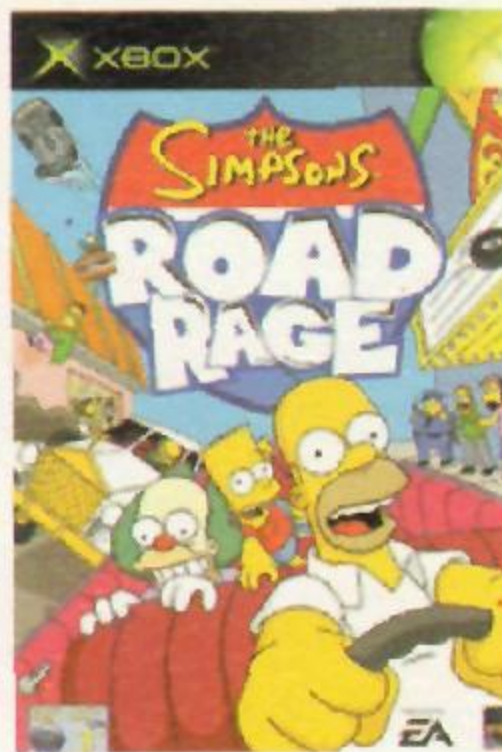
SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

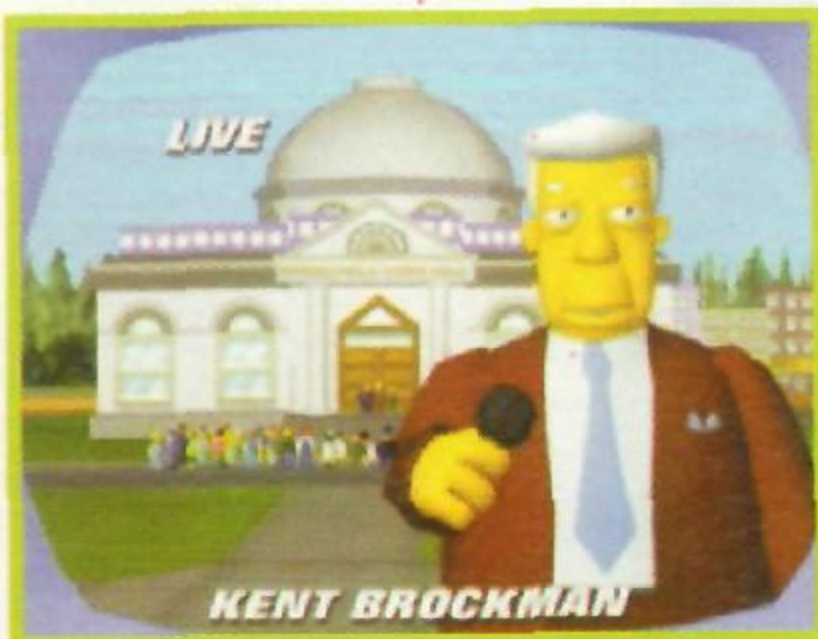
Allez-vous aider les Simpsons et le reste de Springfield à se déplacer dans la ville, sans pour autant emprunter les transports en commun, récemment rachetés par le machiavélique Mr Burns ? En effet, ce dernier, pour avoir la mainmise sur ce marché lucratif, a adapté le système de bus à l'énergie nucléaire, profitant de l'occasion pour faire flamber les prix ! Eh oui, au pays de Matt Groening, rien n'est impossible !



NOTE GÉNÉRALE

08
20

On regrette simplement que Microsoft n'aie pas fait une meilleure conversion de ce qui fut quand même un bide mémorable sur la playstation 2. Quelques petites corrections auraient pu redorer le blason de cette licence qui n'a finalement inspiré que des brouillons de jeu.



The Simpsons Road Rage reprend le bon vieux principe de Crazy taxi, et comme tout jeu de ce style, en réutilise toutes les caractéristiques bateau qui ont valu quelques heures de gloire à ses prédécesseurs. Le gameplay de ce jeu est basé sur des principes simples (et peu subtils) : ramassez un client sur le bord de la route et amenez le à la desti-

nation choisie en un temps record. Si vous y arrivez à l'heure, vous obtiendrez un bonus de temps, vous permettant de prendre de nouveaux clients.

Vous pourrez ainsi vous livrer à des courses échevelées dans le centre de Springfield, récupérant au passage divers bonus (et quelques Dollars !) qui vous permettront de débloquent de nouveaux niveaux ainsi que d'autres véhicules, tout en démolissant joyeusement tout ce qui pourrait vous barrer la route.

Road rage comporte aussi un mode "extra", c'est un mode défi, dans lequel vous devrez remplir plusieurs missions loufoques du style : emmener Homer au boulot, ou exploser les boites aux lettres avec

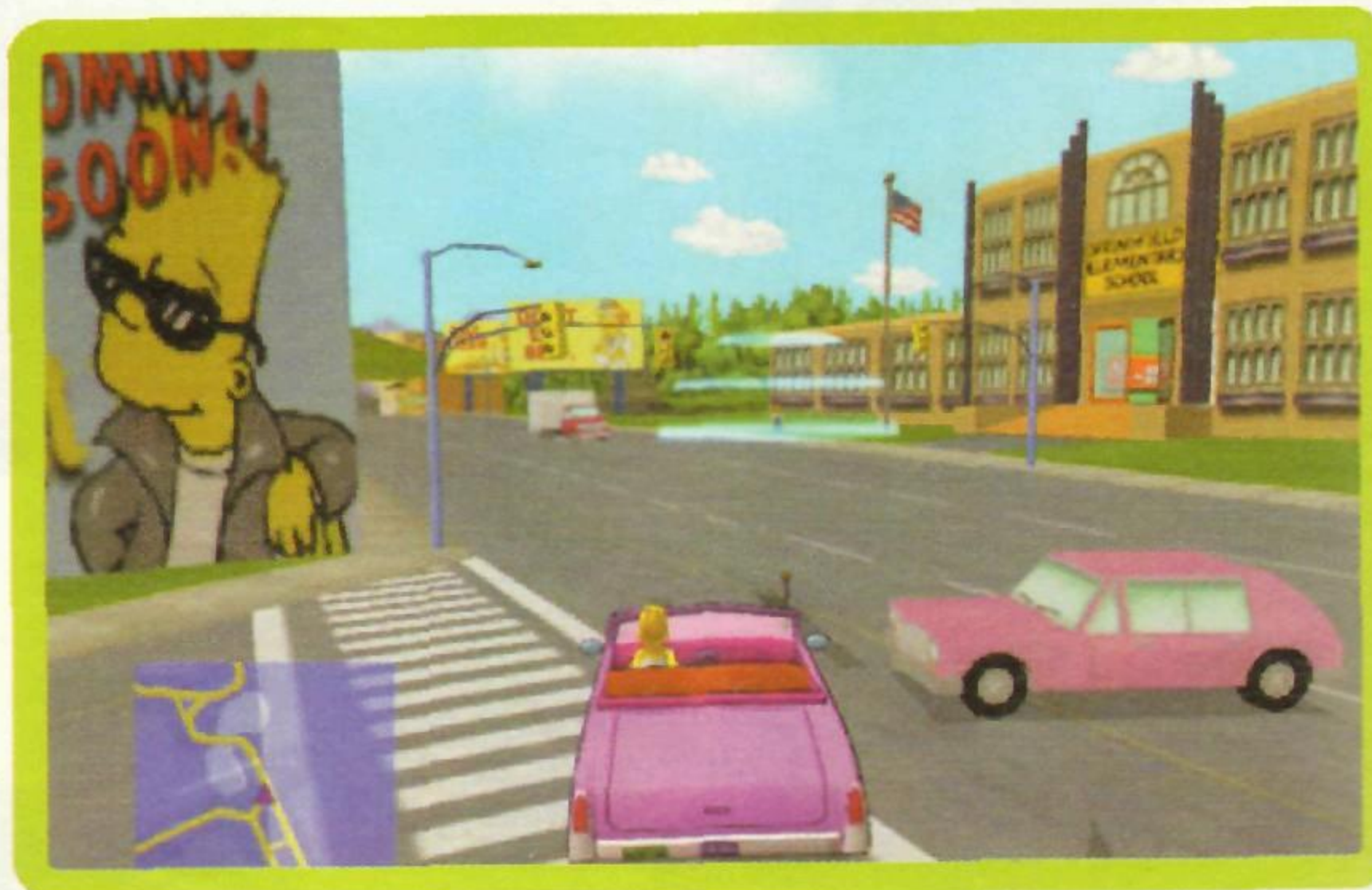
Graphismes : 08/20 > Même sur ce thème, messieurs les développeurs, vous auriez pu vous fendre un peu, on est sur la X-box tout de même !!

Jouabilité : 11/20 > Dans la lignée du genre, mais sans la finesse de ses prédécesseurs !

Durée de vie : 06/20 > Limitée à l'exploration de Springfield, et pas beaucoup plus...

Bande son : 10/20 > Un fond musical sympa, gâché par des bruitages et des voix ennuyeux.

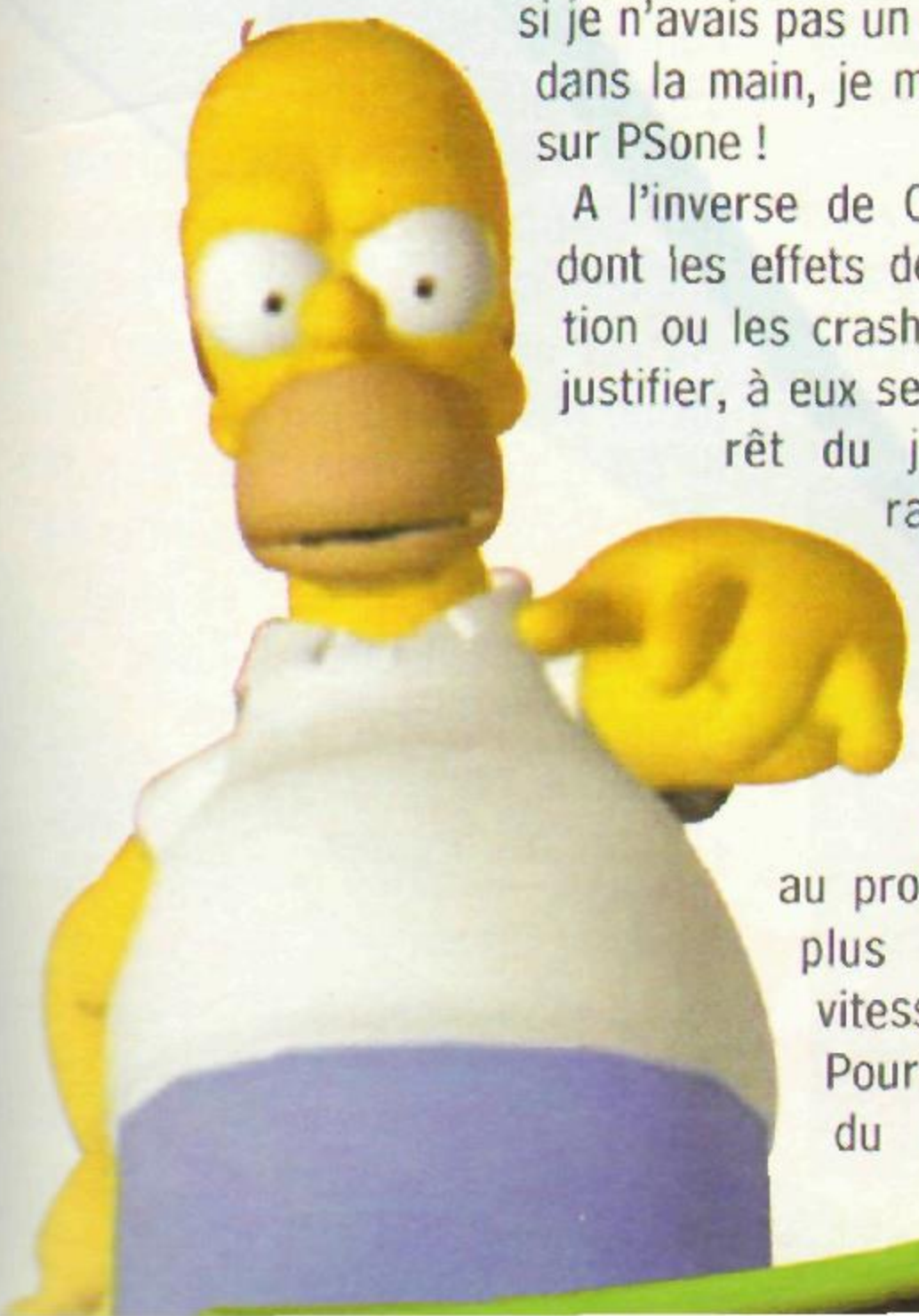
Scénario : 06/20 > Une simple excuse pour sortir un Crazy taxi sauce Simpsons !



Homer reprend du service !



Otto toujours sur un même principe de base : frapper douze balises jalonnant votre parcours en un laps de temps record ! Encore une fois, le jeu pêche par son manque d'originalité, le nombre de défis proposés est vraiment ridicule, et je crains qu'une fois les différents sites visités, la plupart des joueurs se laisseront avant même d'avoir débloqué les autres personnages du jeu. Au niveau des graphismes, Road rage ne remporte pas non plus la palme. Le travail de Radical Entertainment, sur la cohérence des sites de Springfield, est terni par la simplicité des décors et la pauvreté des animations ;



si je n'avais pas un pad X-box dans la main, je me croirais sur PSone !

A l'inverse de Crazy taxi, dont les effets de destruction ou les crashes peuvent justifier, à eux seuls, l'intérêt du jeu, Road rage semble avoir sacrifié cette caractéristique au profit d'une plus grande vitesse de jeu. Pour ce qui est du son, on

peut constater que la musique est vraiment dans l'esprit Simpsons, mais là encore, je mets un bémol concernant bruitages et paroles ! Ce qui est quand même censé être une des raisons de l'achat du jeu, c'est bien les dialogues en V.O. ! Mais l'incohérence, les répétitions stressantes, et le manque d'à-propos des quelques phrases prononcées, finissent par décourager jusqu'au dernier des inconditionnels de la série.

En définitive, Simpsons Road Rage est, pour ma part, un pâle clone Crazy Taxi, dont seule la licence peut éventuellement justifier l'achat. Malgré les années de décalage entre les deux jeux, on se rend compte que la puissance de la machine ne joue pas forcément sur la qualité et l'attrait du jeu.



SIMPSONS ROAD RAGE

Genre : Action/arcade

Editeur : Electronic arts

Développeur : Radical ent.

Date de Sortie : printemps 2002

Prix : à partir de 68 euros

SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

Tokyo sous les bombes



Lorsque je regarde ma vieille paire de Majestic 12, complètement burinée par mes inconsciences répétées, je ne peux m'empêcher de me remémorer cette douce époque où, de retour chez moi après de sévères sessions, je me grattais les croûtes en me plaisant à penser qu'un jour un développeur allait nous pondre un jeu de roller.

NOTE GÉNÉRALE

17
20



Jet Set Radio Future est beau, fun et original. Bref, il représente un achat judicieux pour tout possesseur de X-Box.



Ce fut chose faite en novembre 2000 sur Dreamcast avec le cultissime Jet Set Radio. Deux ans plus tard, nous voici gratifiés de la nouvelle version, développée cette fois sur X-Box. Cette nouvelle mouture bénéficie des capacités surpuissantes de la bête de Microsoft, et graphiquement, on prend une sacrée claque. Pour ce qui est du principe du jeu, vous faites toujours partie

d'un gang à rollers et vous devez agrandir votre territoire non pas en faisant pipi aux quatre coins, mais en graffant à tour de bras les murs de la ville. La maniabilité a été revue et l'ensemble est hélas devenu un peu trop facile, notamment avec le système de grind automatique, bien trop dirigiste. Vous pouvez à présent créer vos propres graphitis, et jouer en mode multijoueurs (avec un mode coopératif), améliorations notables par rapport au premier opus.



Graphismes : 18/20 > Le Cel Shading fait encore des siennes...

Jouabilité : 14/20 > Une perte d'autonomie mais des figures démentielles.

Durée de vie : 16/20 > Des niveaux immenses et le multiplayer renforcent ce point.

Bande son : 16/20 > Hip hop/techno.

Scénario : 07/20 > Bidon mais qui s'en soucie ?

JET SET RADIO FUTURE

Genre : Action

Editeur : Sega

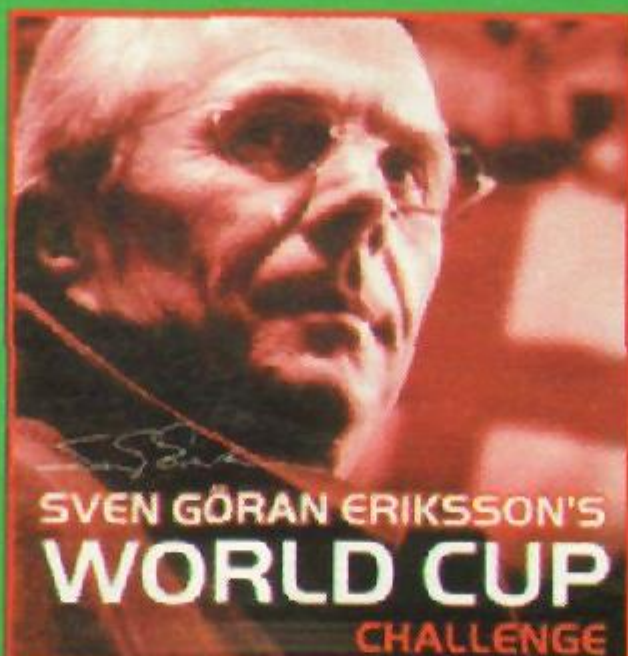
Développeur : Smilebit

Date de sortie : Dispo

Prix : à partir de 65 euros

SVEN GORAN ERIKSSON'S WORLD CUP CHALLENGE

Dans l'ambiance de la Coupe du Monde 2002, 3DO sort quatre versions de jeux de simulation footballistique, Sven Goran Eriksson's Player Manager, Sven Goran's Eriksson's world Cup challenge, disponible sur Playstation One et PS2.



Après le carton du jeu sorti en grande pompe en Octobre 2000 sur Playstation (match 5 contre 5 retransmis à la télévision), Alex Ferguson Player Manager 2000/2001, classé dans le top 10 des ventes de jeux aux Royaumes-Uni pour la Playstation 2.

Pour coïncider avec la coupe du monde, stratégiquement 3DO publie deux versions très différentes de jeux de football, mais supporté par un seul entraîneur anglais, Sven Goran Erikson, entraîneur des champions italiens de la Lazio, connu à travers le monde entier pour son approche tactique du jeu.

Pour commencer World cup challenge, avec un objectif unique, faire gagner le pays de votre choix le tournoi le plus prestigieux de toutes les galaxies. Vous devrez d'abord sélectionner votre pays et décider s'il doit passer par les phases de qualifications ou participer directement à la coupe du monde, choisir entre 100 ou 40 joueurs votre équipe parmi les meilleurs joueurs disponibles. Ceux-ci ayant tous dif-

férentes statistiques et capacités dans 25 catégories, ils se différencieront systématiquement les uns des autres. Ils disposeront aussi, en plus des traditionnels (coup de pied, retourné, une-deux, tir à la volley, têtes plongeantes...etc..) , d'une panoplie de nouvelles techniques. Vous pourrez aussi élaborer vos propres tactiques, et donner des instructions individuelles à chacun de vos joueurs. Les stades utilisés sont exactement les mêmes



dans le deuxième jeu, Sven Goran Eriksson's World Cup Manager, des fidèles reproductions de ceux que fouleront les joueurs lors de la 17^e édition de la coupe du monde de football au Japon et au sud de la Corée (voir screenshots).



TEST

Par Pr OZ

PS One

SVEN GORAN ERIKSSON'S
WORLD CUP CHALLENGE

Genre : Sim. de Football

Editeur : 3DO

Développeur : ANCO

Date de sortie : Avril 2002

Graphisme : 14/20

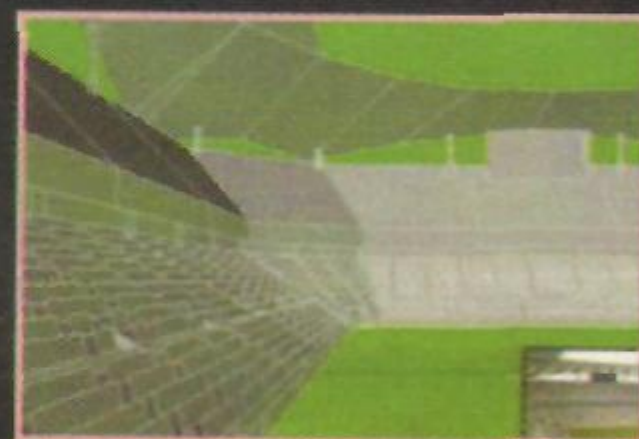
Une bonne résolution graphique.

Son : 13/20 Pas de nouveautés intéressantes sur PS 1.

Jouabilité : 14/20 Prise en main logique du jeu, très accessible.

Scénario : 12/20 C'est un peu à vous de le créer, et de faire gagner la Jamaïque... par exemple !!

Durée de vie : 14/20 Si vous vous lassez, malgré les innombrables possibilités de World Cup Challenge, il vous reste toujours Player Manager !!



SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE
GENERALE

Beaucoup trop de simulation de foot a **13/20** l'approche du mondial 2002, Console Micro reste à l'affût d'une sortie innovante dans le domaine. Essayez-le chez votre pote... !

SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

13

20

NOTE GÉNÉRALE

Ici les ogres en « couches d'oignon » ne tiennent pas leurs promesses et le jeu s'en trouve malheureusement transformé en vulgaire démo technique pour la Xbox. Dommage, car l'idée de pouvoir incarner le petit frère du Géant Vert et son humour à deux balles était plaisant.

TDK Mediactive, l'éditeur de jeux qui se fait une spécialité des jeux à licences (Casper, Wendy ...), nous offre donc la possibilité de vivre les aventures de l'ogre le plus vert et le plus gentil jamais croisé sur nos écrans de cinémas. Dans une adaptation inédite de ses aventures, voici Shrek, le bien nommé !

C'est donc en compagnie du géant vert (pas celui du maïs), tiré d'une nouvelle pour enfant

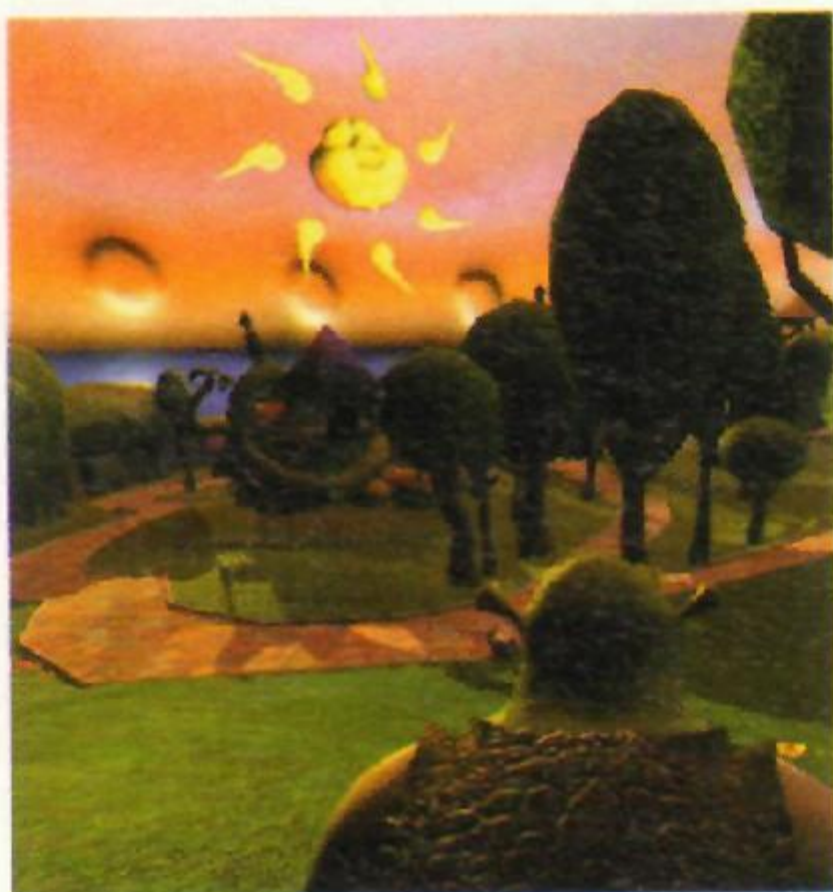
écrite par William Steig et adapté au cinéma par les studios de Spielberg que les développeurs de chez Sandbox nous propulsent dans le monde féérique et enchanteur de Shrek.

Un monde parfait comme le chante si bien les enfants de Duloc qui nous rapproche du film par la qua-



encore la puissance de la console Microsoft mise à la disposition des développeurs.

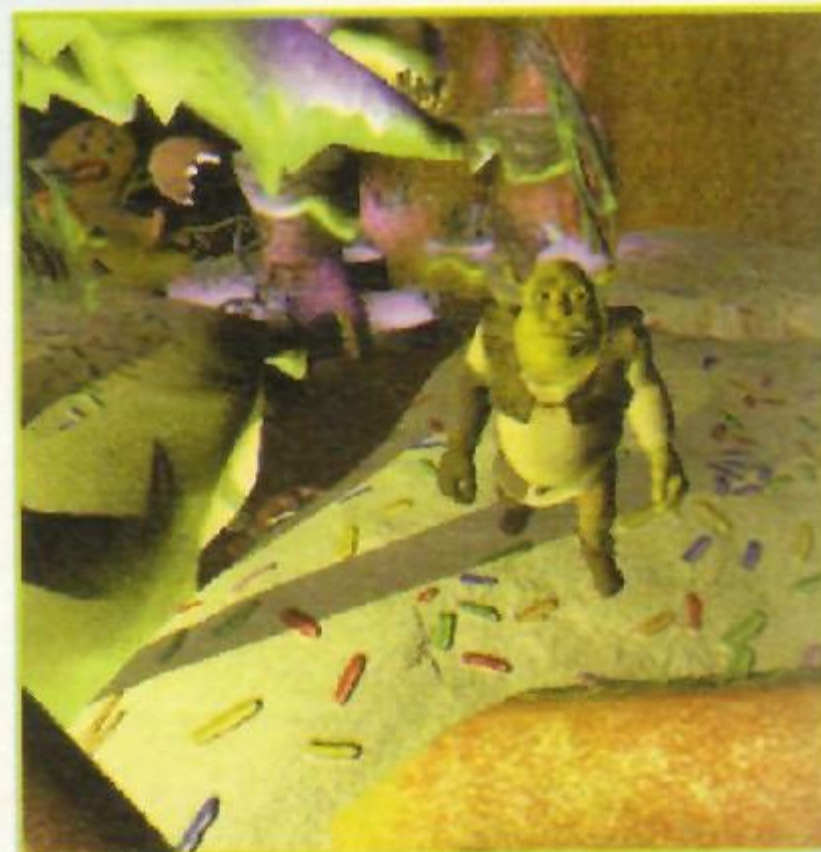
De plus le jeu garde la patte qui a fait du film un succès. Une bonne dose d'humour décalé et décapant, mais qui de manière quelque peu ambiguë, ne s'adresse pas forcément aux joueurs les plus âgés. En effet, le gameplay tourne autour d'un scénario basique : Merlin le vilain sorcier a capturé et emprisonné princesse Fiona dans la plus haute tour de sa forteresse, puis, pour gêner d'éventuels sauveteurs,



lité de son graphisme et de ses animations, la gestion des ombres s'effectue en temps réel et le jeu est entièrement réalisé en bump-mapping.

UNE ADAPTATION RÉUSSIE

Jamais un jeu tiré d'un film d'animation n'avait été aussi bien adapté, ce qui démontre une fois



SHREK

Graphismes : 19/20 > Un travail qui mérite un réel intérêt !

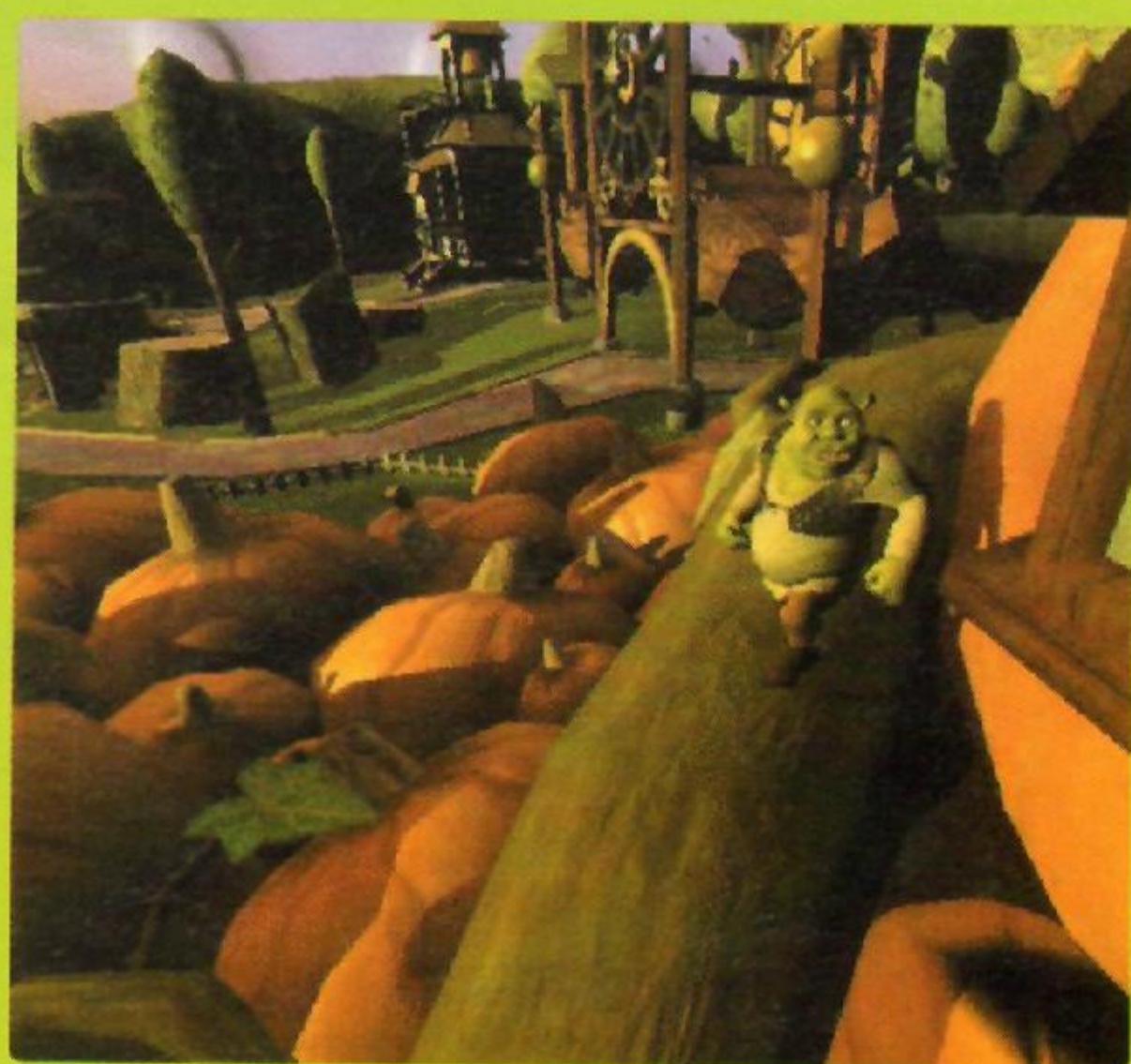
Jouabilité : 15/20 > Rien à redire.

Durée de vie : 15/20 > Une centaine d'heure de jeu annoncée, des mondes inédits, une foule de niveaux...

Bande son : 15/20 > Bienvenu dans un monde parfait...

Scénario : 12/20 > Le hic du soft malgré le plaisir de retrouver l'ogre à tête verte et ses acolytes !

Le clafoutis c'est « clafoutant » !



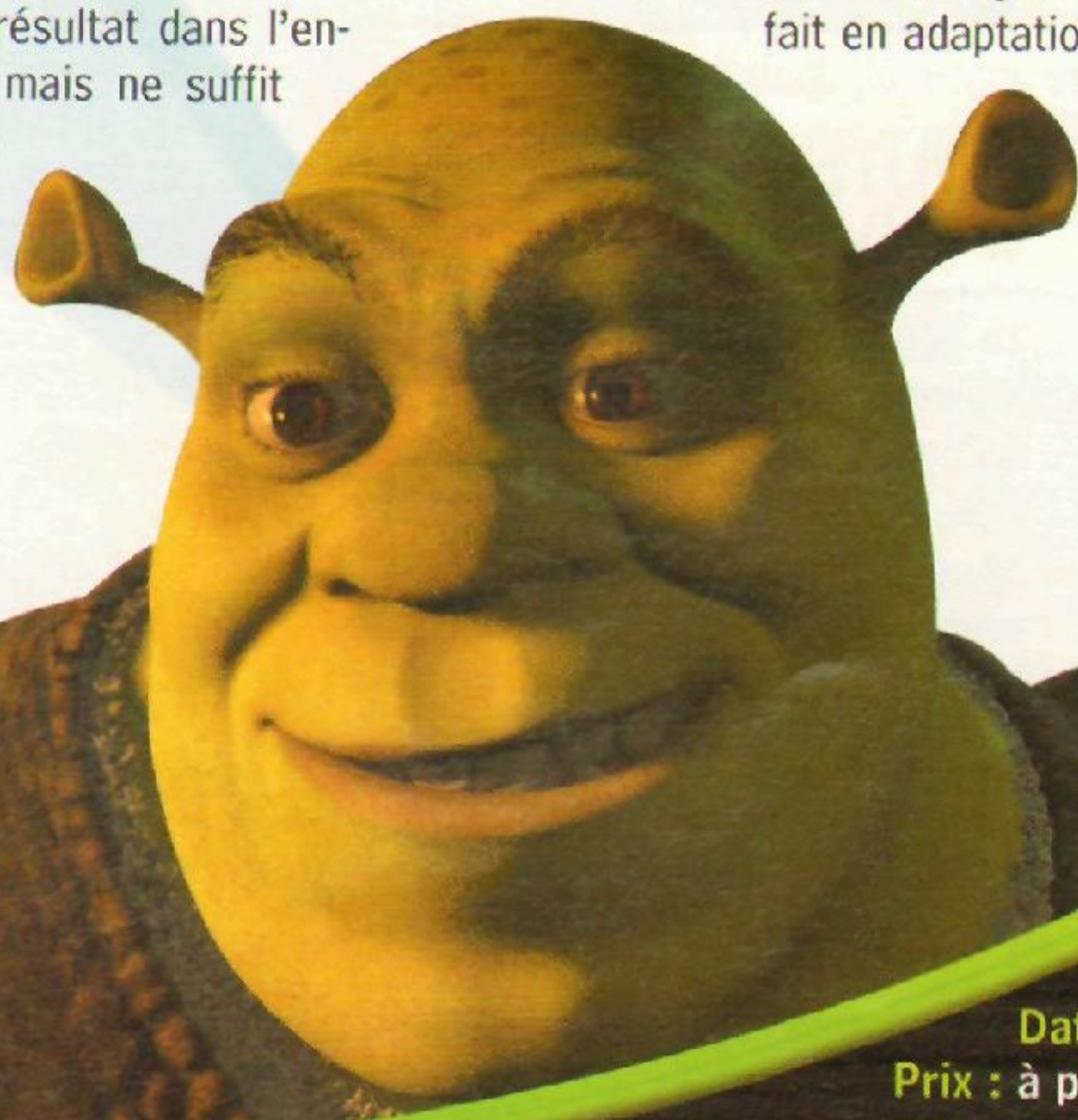
a plongé le pays dans un brouillard maléfique. C'est bien sûr à Shrek qu'incombe la tâche de délivrer la princesse, et pour ce faire parcourt le pays en compagnie de son ami le miroir magique avec comme mission de faire le bien... Ben là, y a plus qu'une seule couche à l'oignon !...

On nous promet donc une centaine d'heures de jeu au travers des quatre mondes, articulés en douze niveaux et trente six missions, ponctuées au début de chacune d'entre elles par des cinématiques de qualité cinéma. Le résultat dans l'ensemble est beau, mais ne suffit pas à nous faire

**Une centaine
d'heures de jeu
au travers
des quatre
mondes**

oublier qu'à l'instar de la taille de Lord Falcuad, la profondeur du jeu gâche un peu l'emballage.

Le jeu souffrira auprès du public 20 - 30 ans (celui de la console au dire de Microsoft) d'une image de soft destiné à un public jeune aux capacités limitées, puisque même pour eux, le défi ludique que représente Shrek ne dépasse pas celui d'un mythique "Pong" ! Coté positif, on retiendra quand même l'extraordinaire travail de conception, puisque de mémoire de hardcore gamer, rien d'aussi beau n'avait jamais été fait en adaptation de film. Un effort qui se doit d'être salué, relevant Shrek au rang des super-demos de la Xbox !



SHREK

Genre :

Action

Editeur :

TDK Mediactive

Développeur :

Sandbox Studios

Date de Sortie : Printemps 2002

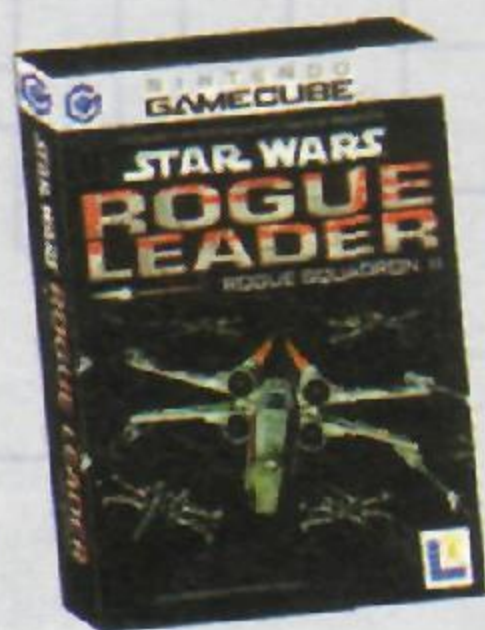
Prix : à partir de 60 euros



STAR WARS Rogue Squadron II :



Ca y est, les p'tits gars de Lucas Arts ont encore frappé (et ils n'y sont pas allés avec le dos de la cuillère) !! Cette nouvelle mouture du déjà célèbre Star Wars Rogue Squadron sur GameCube est tout simplement un petit bijou. Fans de la première heure, ou amateurs de sensations fortes, ce jeu est fait pour vous !



« Profitez de l'ambiance spectaculaire dans laquelle vous plonge ce jeu »



Graphismes : 18/20 ■ L'actuel plus beau jeu de la console.

Jouabilité : 17/20 ■ L'ergonomie de la manette vous donne un contrôle total de votre vaisseau.

Durée de vie : 16/20 ■ On s'acharne vraiment pour tout débloquer !

Bande son : 17/20 ■ De quoi devenir parano !

Scénario : ■

Luuuke...je suis ton père !

On se souvient de Rogue Squadron qui avait déjà fait de nombreux émules sur N64, grâce à ses graphismes magnifiques et son background mythique. Et bien, Nintendo remet le couvert avec Lucas arts, mais encore une fois en utilisant au maximum les capacités de la machine, c'est pourquoi je peux affirmer que ne pas posséder ce jeu dans sa logithèque GameCube serait un véritable crime !



BOUTER L'ENVAHISSEUR

Le scénario est simple : Luke Skywalker et l'élite des pilotes intergalactiques reprennent les commandes de leurs X-Wings, Snowspeeders et autres faucons millénaires pour bouter l'envahisseur hors de Enfin, bref, très, très loin !

Vous aurez la possibilité d'effectuer onze missions principales, un système de médailles (or, argent, bronze) vous récompensera d'avoir effectué les missions avec plus ou moins d'a-



dresse, ce qui vous permettra de débloquer des missions bonus, venant toutes recouper de près ou de loin certains passages de la trilogie mythique.

Si l'obtention des médailles de bronze ne pose pas véritablement de difficultés au joueur moyen, celle des médailles d'or en revanche, demandera plus de ténacité ou d'astuce, comme le changement de véhicule ou d'approche de la mission. L'I.A du jeu est en effet redoutable et s'adapte durant les combats, vous forçant à utiliser toutes vos combines de "tacticien Jedi" pour survivre !



NOTE GÉNÉRALE

Avec ce nouveau volet de Rogue Squadron, Lucas Arts démontre encore une fois qu'une adaptation de film peut proposer un gameplay attractif sans se dénaturer! Et même les plus réticents des « anti-starwars » reconnaîtront leur erreur en essayant ce chef d'oeuvre du genre !

18/20

- **ROGUE LEADER**
- Genre : Sim. de vol / Action
- Editeur : Nintendo
- Développeur : Lucas Arts
- Sortie : Dans les bacs
- Prix : à partir de 64 euros



LES TEXTURES SONT DE TOUTE BEAUTÉ

Le travail effectué au niveau graphique mérite un hommage : les textures sont de toute beauté, et les myriades d'effets spéciaux ne semblent poser aucun problème à la petite nouvelle de Nintendo. Le jeu vous embarque réellement dans les affres des batailles, que ce soit sur la piste en ruine de "Pod Racing", sur "Hoth"



la planète glacée ou encore dans les périlleux sillons de l'étoile noire ; la débâche de détails

ravira tous les amateurs de la série ! Coté son, rien à redire si ce n'est que les possesseurs de système Dolby seront aux anges !

Chaque tir, laser ou explosion est criant de réalisme et vous scotche au fauteuil ! Les musiques quant à elles sont directement tirées de la B.O de la trilogie et certains acteurs (notamment Denis Lawson alias "Wedge") ont même prêté leurs voix au jeu.

Et, si le jeu peut paraître court, à première vue, vous prendrez tout de même plaisir à le recommencer pour tout débloquer, obtenir les médailles d'or ou les missions bonus et tout simplement profiter de l'ambiance spectaculaire dans laquelle vous plonge ce jeu. C'est donc pour moi, sans conteste, le titre le plus marquant du panel proposé par Nintendo pour le lancement de sa nouvelle console.



SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

Allez hop, un petit exo de maths, histoire de vérifier le niveau du lectorat de Jeux Vidéo Consoles Micro. Vérifions ensemble la pertinence de l'équation $PGR = MSR2$. Pour ceux qui commenceraient à douter de mon intégrité mentale, je tiens à préciser que nous allons tout simplement essayer de voir si les p'tits gars de chez Bizarre Creations, créateurs du mémorable Metropolitan Street Racer sur Dreamcast, nous proposent avec Project Gotham Racing un titre réellement innovant ou bien une simple mise à jour...



NOTE GÉNÉRALE

15
20

Beaucoup plus simple d'approche que MSR, PGR bénéficie en outre des capacités graphiques de la X-Box et se révèle un bon titre, sans plus.

Tout d'abord, il faut bien avouer qu'un jeu de caisses à la sortie de la X-Box était vraiment le bienvenu, ce type de jeux se prêtant généralement plutôt bien aux démonstrations graphiques les plus convaincantes. Et puis quoi, il y a un petit jeu du nom de GT3 chez la concurrence, alors il faut bien montrer que la console à Billou elle en a aussi sous le capot...



LA BEAUTÉ DE PROJECT GOTHAM RACING

Bon d'accord, il faut bien avouer que dès les premières minutes de jeu, on ne peut que constater la beauté de Project Gotham Racing. La cinématique d'intro donne l'eau

à la bouche, puis une fois dans la course on admire la modélisation des véhicules, particulièrement poussée.

Les environnements ne sont pas en reste, les grandes villes, déjà présentes pour la plupart dans MSR, bénéficient d'un niveau de détail tout-à-fait satisfaisant. La présence d'un léger aliasing vient cependant noircir le tableau et on notera que,



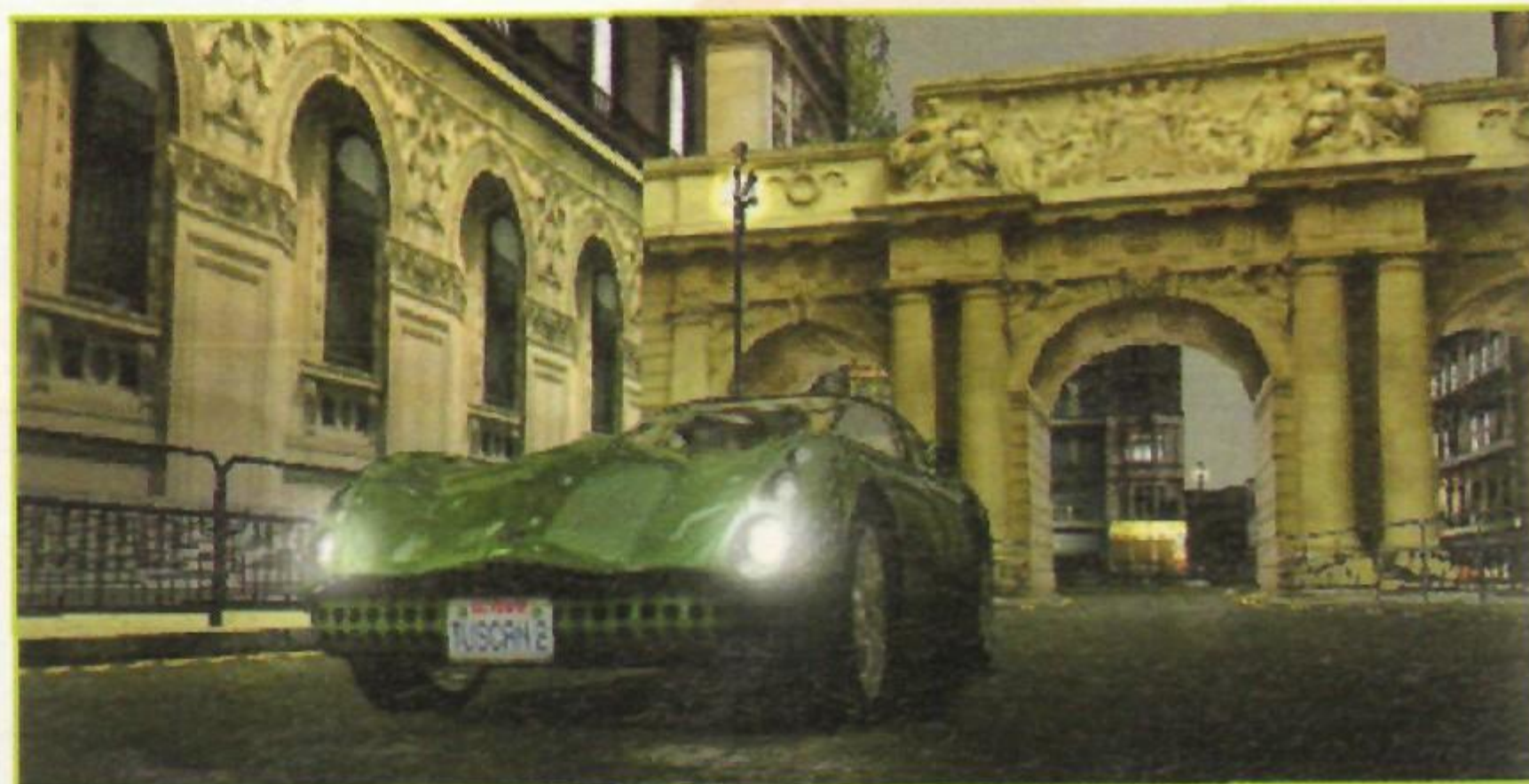
Graphismes : 16/20 > Très soignés, ils sont un des points forts de PGR.

Jouabilité : 16/20 > Rapides à prendre en main, les véhicules n'offrent malheureusement pas les sensations de conduite de GT3.

Durée de vie : 17/20 > Très bonne, le mode multijoueur renforçant ce point.

Bande son : 17/20 > Possibilité d'élaborer sa propre playlist parmi un grand nombre de titres.

Scénario : -/-



BATMOBILES ?



Faire le
kakou avec
des bolides
stylés

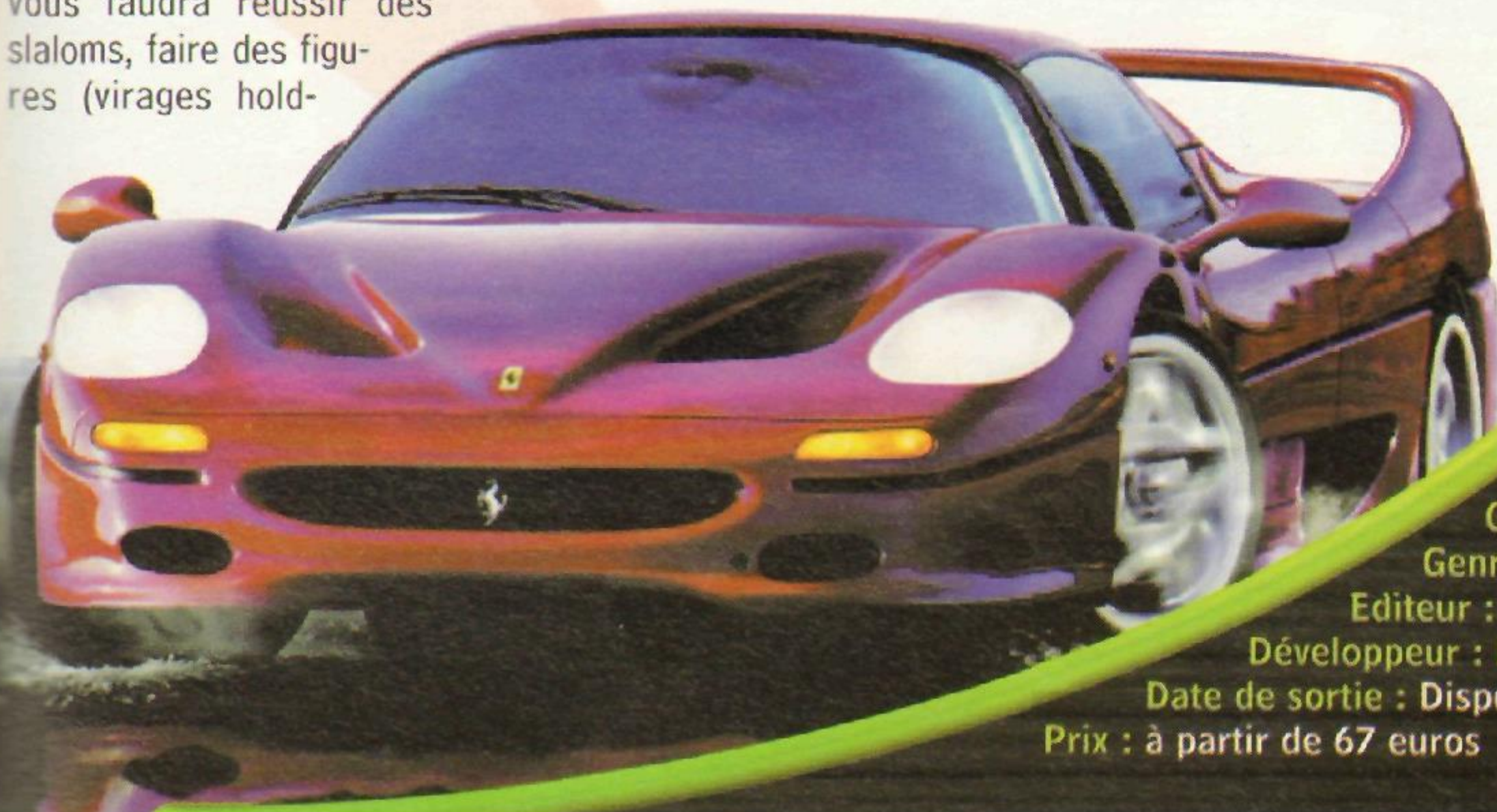
si tout va pour le mieux lorsque peu de véhicules sont à l'écran, le nombre d'images par secondes chute sévèrement en cas de concentration d'adversaires.

En ce qui concerne les différentes épreuves proposées par PGR, vous aurez le choix entre les courses rapides (idéales pour se faire la main), les courses d'arcade, les contre-la-montre et les défis Kudos.

KUDOS ?

Et oui, Kudos. Ne me demandez pas ce qu'est un Kudos (est-ce Kudos ?), ni qui a eu l'idée d'inventer ce truc, mais, en gros, ce mot remplace "point" ou "dollar", tout dépend de votre école... En tout cas, pour en gagner, il vous faudra réussir des slaloms, faire des figures (virages hold-

up, sauts...) et respecter un temps imposé. Ainsi, vous pourrez débloquer des nouveaux circuits. Ce système de points a été modifié par rapport à MSR, rendant l'ensemble bien plus simple d'accès au néophyte. Mais s'il est vrai qu'on prend tout de même du plaisir à faire le kakou avec des bolides stylés (TT, Speedster, Viper...), force est de constater que les sensations n'atteignent pas le niveau de GT3, l'ensemble restant quelque peu mou du genou. Il manque cette sensation d'accroche, de niak que les plus grosses bêtes de GT3 nous procuraient. Il faut quand même reconnaître que disposer de la licence Ferrari, ça le fait plutôt bien. Ainsi MSR proposera aux plus hardis d'entre vous de s'asseoir au volant de la mythique F50.



PROJECT
GOTHAM RACING

Genre : Course

Editeur : Microsoft

Développeur : Bizarre Creations

Date de sortie : Dispo.

Prix : à partir de 67 euros

SUPER

COOL

MOYEN

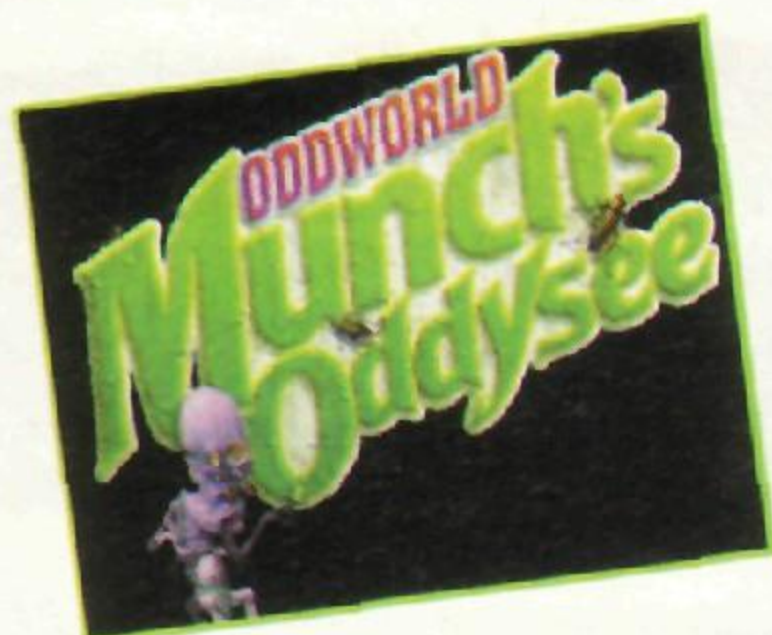
ON
ZAPPE

16

20

NOTE GÉNÉRALE

C'est avec grand plaisir qu'on retrouve Abe et son nouveau compagnon Munch, deux personnages très attachants. L'atmosphère est toujours aussi délirante, seul l'aspect répétitif des actions à mener ternit quelque peu le plaisir du jeu.



Graphismes : 14/20 > Honnêtes avec une mention spéciale pour les loonngues cinématiques, très soignées.

Jouabilité : 16/20 > Très bonne.

Durée de vie : 14/20 > Un peu courte, hélas!

Bande son : 17/20 > Les voix sont excellentes.

Scénario : 17/20 > Intéressant, une fois de plus.

Devenir une véritable star lorsqu'on est doté d'un physique disgracieux reste, c'est bien connu, très souvent du domaine de la gageure. Certes il y a des exceptions, E.T. et Laëtitia Casta en sont les meilleurs exemples. Mais s'il y en a une qui mérite tout notre respect, c'est bien Abe, cette étrange créature qui, par deux fois déjà, nous a entraîné dans ses aventures rocambolesques et a rencontré tout le succès qu'elle mérite. Autant dire que son retour, sur Xbox, était très attendu par ses nombreux fans, d'autant plus qu'on nous promettait avec cette nouvelle version quelque chose de grand, de très grand...



En effet, de nombreuses annonces avaient été faites autour de la sortie de l'Odyssée de Munch, les principales concernant le développement d'un véritable écosystème complexe peuplé de races variées aux caractéristiques bien marquées. On nous promettait également un gameplay plus profond, mélange savamment dosé d'action, d'aventure et de stratégie.

ALORS QU'EN EST-IL DE TOUTES CES PROMESSES ?

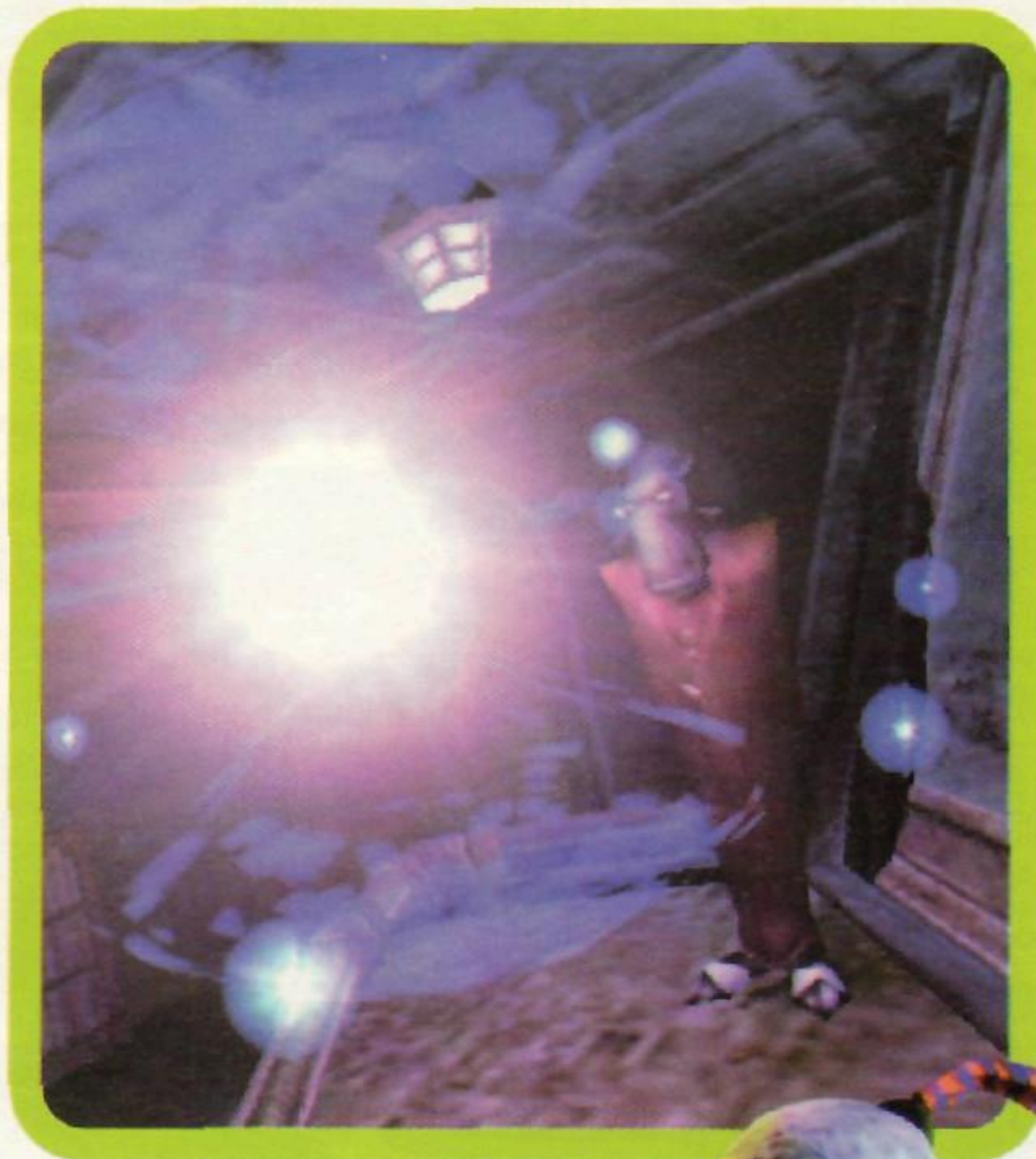
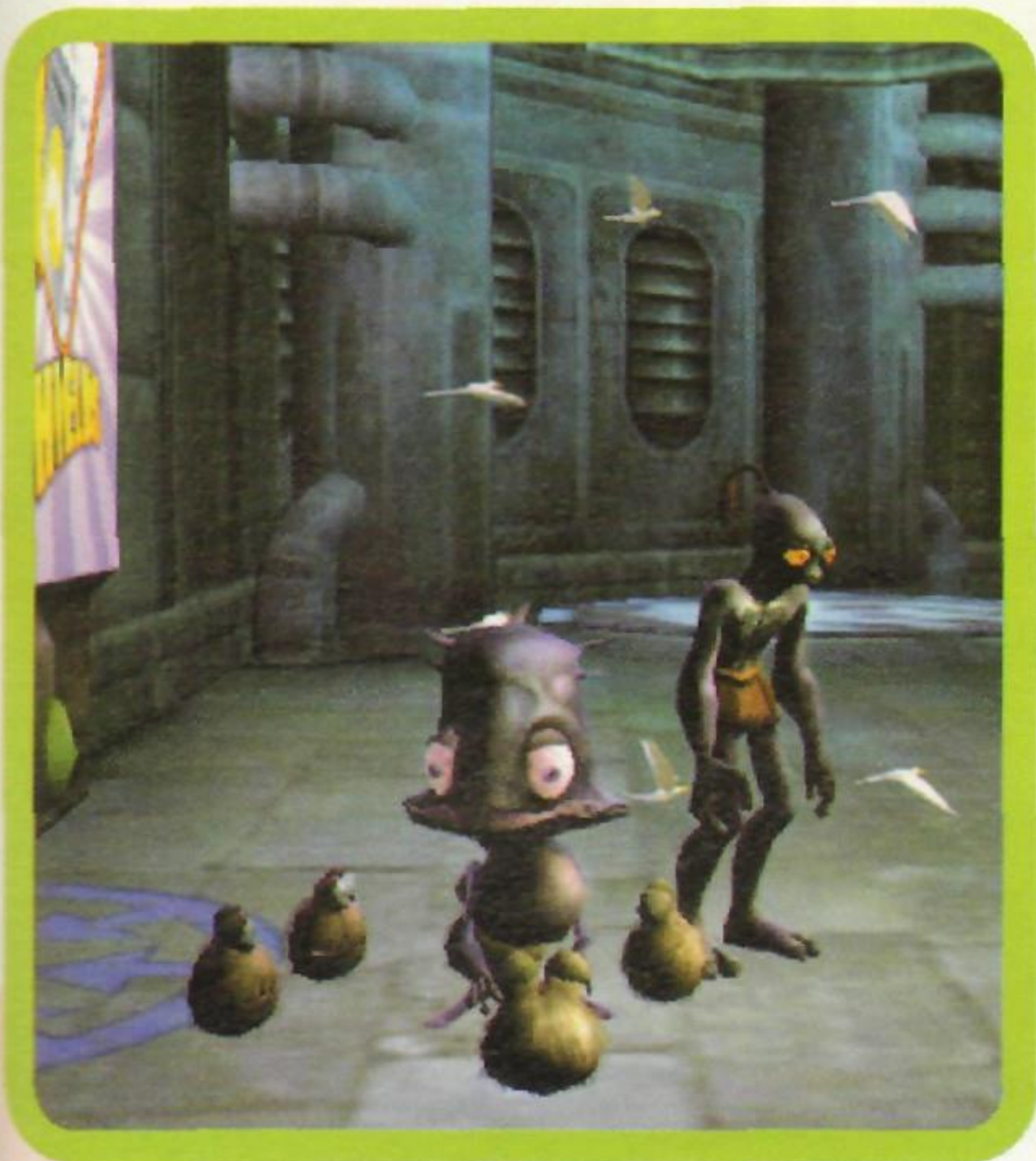
Tout d'abord, lorsque vous plongeerez dans l'aventure, il vous faudra vous familiariser avec l'univers si particulier d'Oddworld, un monde peuplé de créatures vraiment étranges, le tout baignant dans une atmosphère de pur délire.

Abe, qui avait réussi à la fin de l'épisode précédent à libérer son

peuple de l'oppression des Glukkons, se retrouve, une fois de plus, en charge d'une mission des plus vitales. Il va s'agir pour lui, cette fois, de sauver le dernier représentant de la race des Gabbits, un prénommé Munch destiné à quelque séance de vivisection par les cruels Vykkers, des scientifiques aussi avenants que ceux que l'on peut trouver dans les laboratoires bien de chez nous. Car la force de Munch's Oddysee (remarquez l'orthographe), c'est aussi d'être porteur de messages pacifistes et écologistes, et sous couvert d'aven-



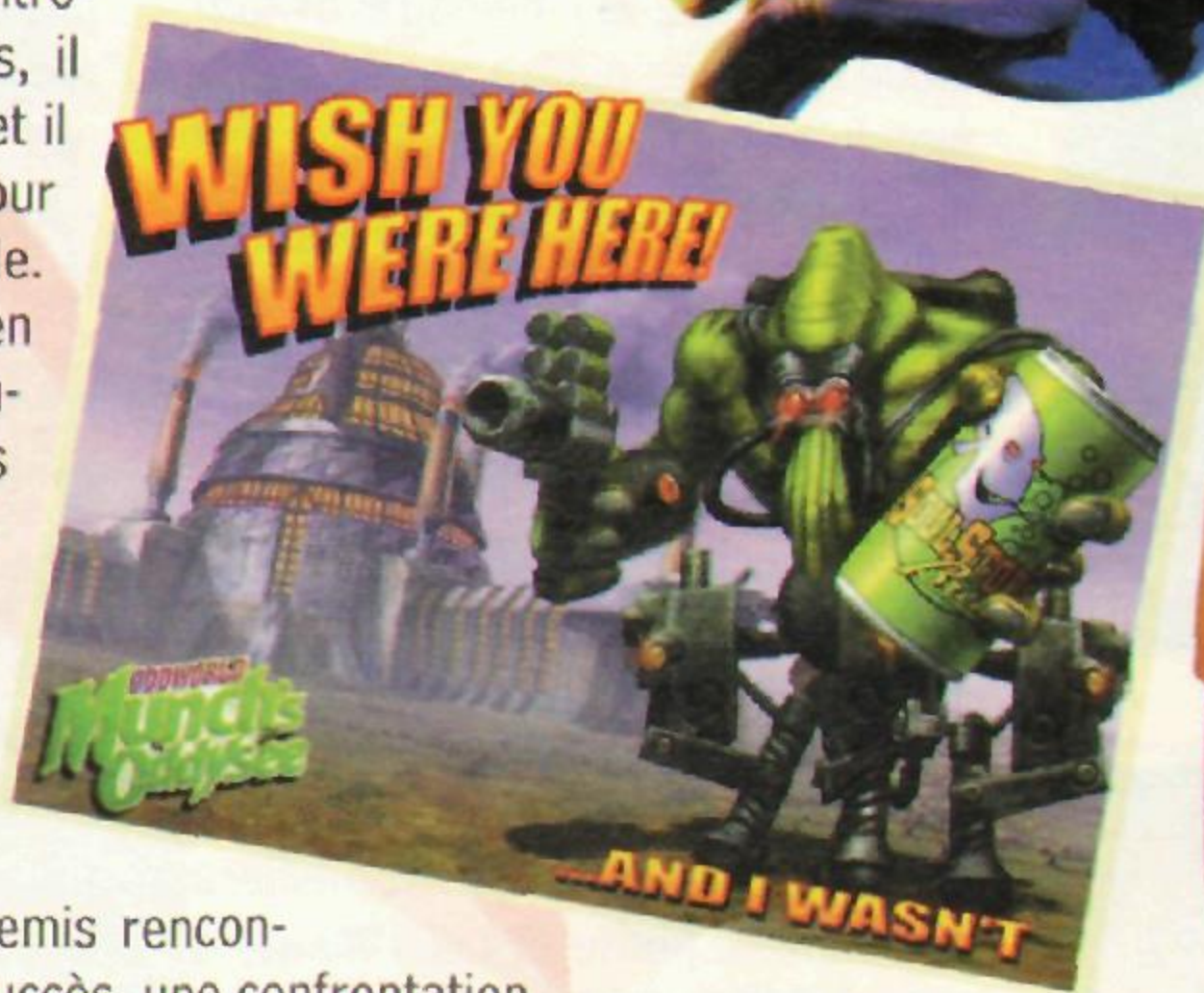
OH, DIS, C'EST ABE !



tures imaginaires, de dénoncer des problèmes bien réels, eux. La grande nouveauté que nous propose Oddworld Inhabitants consiste à pouvoir jouer en alternance avec nos deux héros, chacun ayant ses aptitudes propres, le choix de passer de l'un à l'autre vous appartenant. Abe possède toujours ses pouvoirs psychiques lui permettant de prendre le contrôle de l'esprit de ses ennemis, il est à l'aise sur la terre ferme et il peut saisir des personnages pour les balancer où bon lui semble. Munch, quant à lui, excelle en natation et possède des aptitudes au pilotage de certains engins. Une fois de plus, le jeu véhicule un message positif, l'entraide étant la base de l'atteinte de vos objectifs. Il ne faudra également pas compter sur Munch ou Abe pour se battre contre les ennemis rencontrés ; ici, la ruse est la clé du succès, une confrontation directe vous conduira à l'échec.

Malheureusement, si tout cela sent bon le hit, vous aurez vite la désagréable impression de refaire tout le temps les mêmes actions et la durée de vie de ce titre s'avèrera un peu courte pour le joueur moyen. Ne bou-

tons cependant pas notre plaisir, ce jeu promet de bons moments. Ah oui, au fait, je déconnais pour Laëtitia...



**ODDWORLD :
MUNCH'S ODDYSEE**

Genre : Aventure/Action

Editeur : Microsoft

Développeur : Oddworld Inhabitants

Date de sortie : Dispo.

Prix : à partir de 66 euros

LE FLINGUE À WAGNER...

En attendant sa sortie en France, voici pour vous faire baver d'envie, ce qui semble être un futur hit de jeu d'action sur la fameuse machine de chez Microsoft, je vous présente GUN VALKYRIE!...

ON ZAPE

MOYEN

COOL

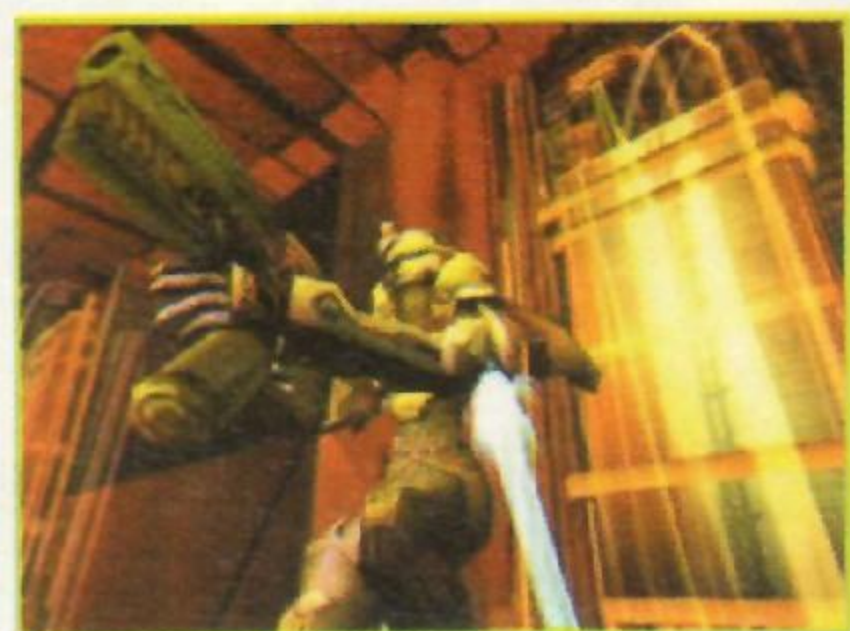
SUPER

NOTE GÉNÉRALE

17

20

C'est avec impatience que l'on attend la sortie de ce jeu sorti aux U.S. et au Japon en Mars. Une autre merveille sur Xbox qui promet par sa beauté et dont on attend beaucoup du Gameplay.



Le jeu se déroule dans une dimension parallèle, où l'empire britannique règne en maître absolu sur le monde grâce aux découvertes technologiques faites par un savant suite au passage de la comète de Halley en 1835 marquant ainsi le début de l'ère de la colonisation extra-planétaire. On incarne, Kelly O'Lenmey, une jeune recrue des GUNVALKYRIES, envoyée sur la planète Tir na Nog pour enquêter sur la disparition de colons. Bien sûr, c'est une horde d'aliens agressifs à l'aspect insectoïde qui accueillera notre chère petite et nous donnera la possibilité d'un peu d'action ! Le but du jeu est simple, survivre ! Il y a une dizaine de niveaux où les joueurs affronteront les pires créatures grâce aux multiples lance-roquettes et autres mitrailleuses à

disposition et customisables. Pour sa protection, le personnage porte une armure qui évolue à travers les différents niveaux, se voyant dotée par exemple d'un jet pack, bien utile pour franchir toute sorte d'obstacle. La prise en main sera facilitée par l'utilisation des deux sticks, un pour se déplacer et l'autre pour tirer. Pour conclure, GUN VALKYRIE est au même titre que la plupart des jeux sur Xbox une réussite sur le plan esthétique, mais saura-t-il séduire une public toujours plus avide de sensation forte ? Réponse à sa sortie !

GUN VALKYRIE

Genre : Action

Editeur : Smilbit

Développeur : Sega

Date de Sortie : NC

Prix : à partir de 59 euros

Par Pr OZ

PS One

ALFRED CHICKEN

Genre : Plateforme, action 2D

Editeur : SONY

Développeur : MOBIUS

Date de sortie : 26 Avril

Prix : à partir de 30 euros

Graphisme : 13/20 Un univers cartoon bien exécuté, à voir.

Son : 9/20 Rien d'exceptionnel.

Jouabilité : 15/20 La simplicité de la prise en main permet aux joueurs un accès rapide au jeu.

Scénario : 11/20 A part le MEKA CHICKEN...

Durée de vie : 13/20 Une fin différente si tous les objets secrets sont découverts, bonne chance !



SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE
GENERALE

Vous ne trouverez rien de nouveau pour cette adaptation à la Playstation 1. On notera tout de même une amélioration au niveau du graphisme par rapport à la première version (chicken adventure). Noté juste au-dessus de la moyenne pour sa jouabilité. A ne pas négliger.

11/20

ALFRED CHICKEN

Après
Chicken
Aventure

ALFRED CHICKEN est de retour, plus sauvage et encore plus space ! Va t'il réussir à détruire le MEKA CHICKEN ?



Alfred chicken n'est pas forcément génial, mais il est très plaisant et facile à prendre en main. Le graphisme façon cartoon, avec une bonne animation, est agréable, le son laisse un peu à désirer. La première scène se déroule dans un gruyère géant, et

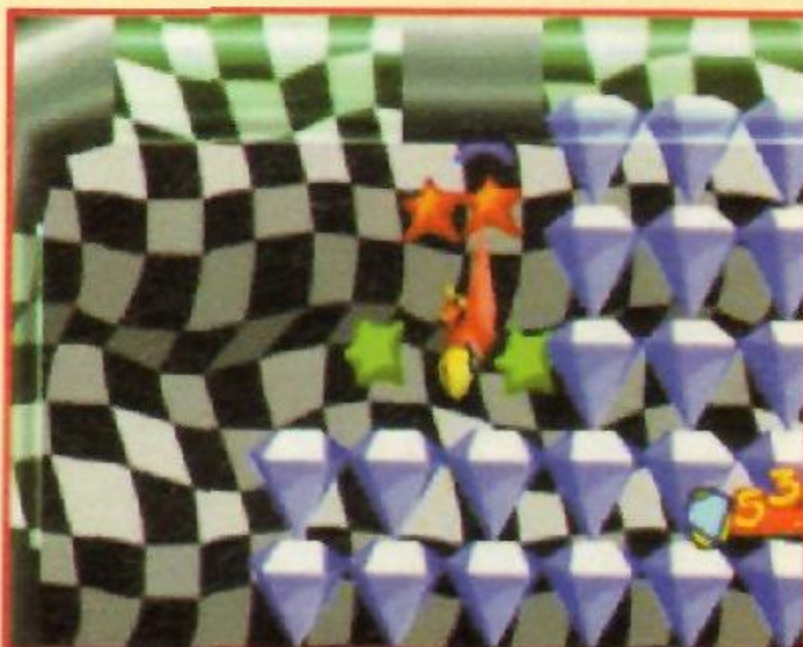


vous devrez, grâce à une armada d'options plus comiques les unes que les autres (Dive bomb longue distance et Alfred se transforme en poulet/roquette !!) parcourir les 11 niveaux à thèmes très colorés pour réussir à collecter des pierres précieuses tout en évitant les souris qui en veulent à vos plu-

mes, trouver les niveaux secrets et entrer dans les parties Bonus. La mission ultime consiste à envahir la forteresse du MEKA CHICKEN, pour sauver sa méga poulette Floélla, et lui offrir un maximum de diams récoltés, pas de quoi casser la baraque, mais tout de même, pas mal d'heures de fun en perspective !



Pour ceux d'entre vous qui n'ont pas : OSCAR, ARABIAN, NIGHTS, TROLL, SUPER METHANE BROTHERS ou d'autres jeux du types, vous devriez jeter un oeil là-dessus, détente assurée.



SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

Pas d'avoine et jet d'ail!

Qui peut comprendre les divins desseins des forces mystiques qui gouvernent les destinées des jeux Vidéo ? Tout joueur un jour c'est pris à rêver d'être un messie capable de prédire le devenir d'un titre, mais jusqu'à présent personne n'y est encore parvenu... Et surtout pas les concepteurs de chez Lucasarts !



NOTE GÉNÉRALE

12
20

Encore un jeu à licence Star Wars à mettre aux oubliettes et à zapper très vite pour ne pas se démoraliser. On peut espérer que les prochaines adaptations seront de meilleure facture, allez on y croit ! Que la force soit avec eux ! !



STAR WARS EPISODE I OBI-WAN

Graphismes : 13/20 > Heu... vous êtes sûr que c'est sur XBOX ?

Jouabilité : 13/20 > C'est fou ce que je me sens gauche...

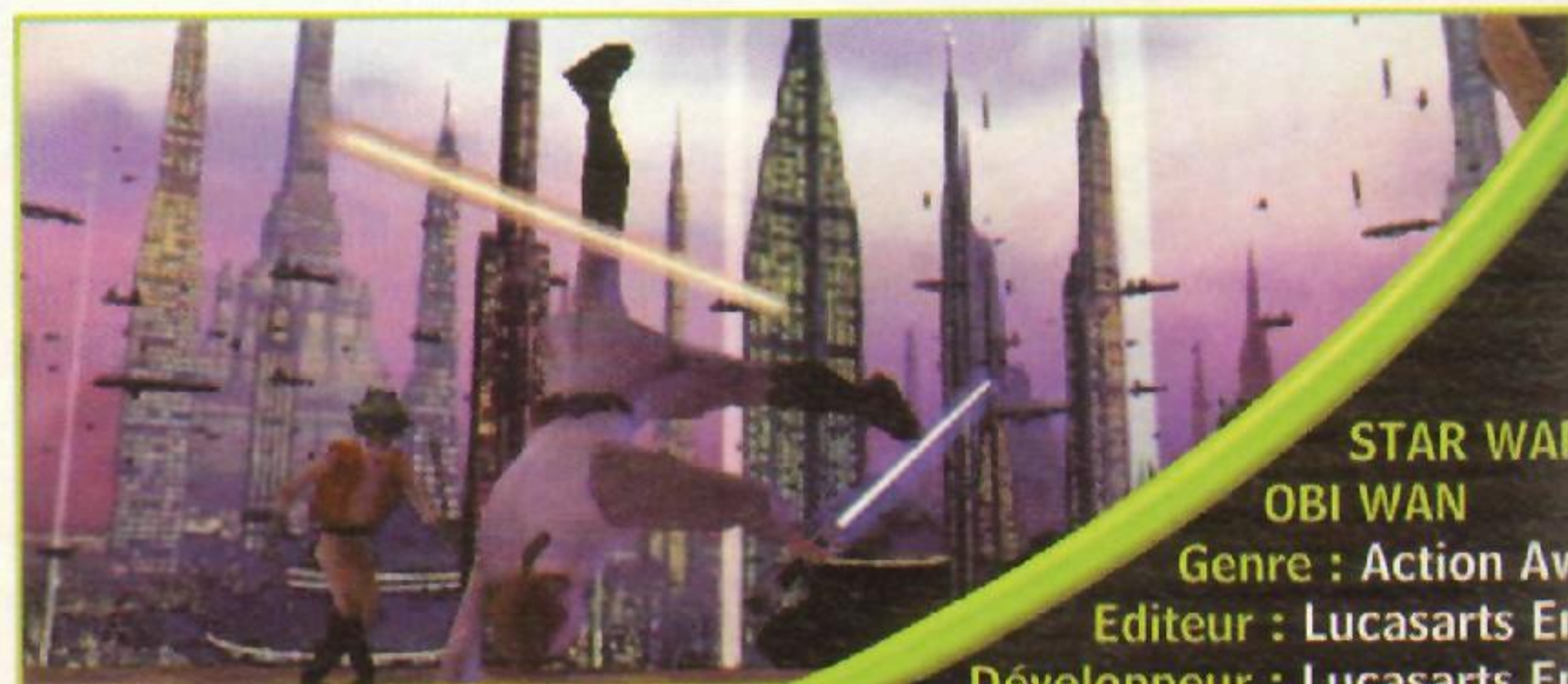
Durée de vie : 13/20 > C'est très linéaire et lassant, même le mode multijoueur ne parvient pas à relever la note !

Bande son : 10/20 > Tout y est mal réglé, obligeant le joueur à tripatouiller les options d'office !

Scénario : 10/20 > Franchement, il faut savoir s'arrêter à temps !

Ben voilà, c'est fait! Les messieurs de Lucasarts Entertainment ont encore frappé à côté ! D'accord, c'est pas évident de baser un jeu sur un film qui est une abstraction hallucinatoire d'un Georges Lucas vieillissant et en manque d'argent. Mais, il faut demander aux fans et aux joueurs si vous avez des problèmes

de conceptions ! Il ne faut pas hésiter, car un jeu d'un tel niveau graphique (sur une console qui offre tant de possibilité), un gameplay linéaire frisant le ridicule (où seul le maniement du sabre laser et l'utilisation de la force viennent nous distraire) et un mode multijoueur à la limite de l'insulte me rendent amer...



STAR WARS
OBI WAN

Genre : Action Aven

Editeur : Lucasarts Ent.

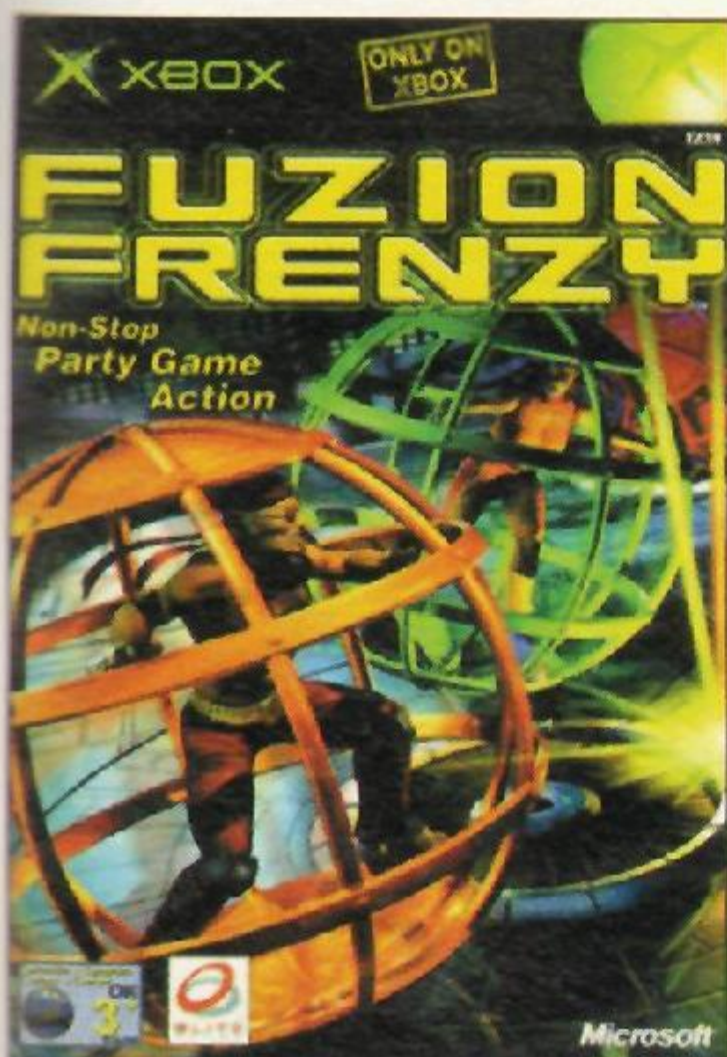
Développeur : Lucasarts Ent.

Date de Sortie : Dans les Bacs

Prix : à partir de 65 euros

FUSION FRENZY

TEST par Jackydog



FUSION TIÈDE

Bon, amenez les chips et le coca, un nouveau party-game est sur le marché ! Cette fois-ci, c'est la console noire et verte qui s'y colle, élargissant ainsi son line-up avec un titre qui se veut résolument original.

SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE GÉNÉRALE

12

20

Si les concepteurs de Fusion Frenzy espèrent rivaliser avec des titres tels l'incontournable Mario Party de Nintendo, ils sont loins du compte, l'intérêt des jeux proposés étant très relatif. On pourra toujours se rabattre sur les chips et le coca.



Un des arguments marketing de Fusion Frenzy est de vous proposer 45 mini-jeux pour le prix d'un et, quand on voit le prix d'une galette X-Box, on ne peut que jeter un oeil intéressé à ce titre...

Tout d'abord, sachez que les jeux de ce genre sont résolument orientés multijoueurs, affronter seul la console étant d'un intérêt très relatif.

L'ajout de pads supplémentaires est donc vivement

conseillé. Se trouver des amis également et ça, ce n'est pas gagné pour tout le monde...

Une fois ces éléments réunis, vous constaterez que parmi les 45 jeux proposés par Fusion Frenzy (course, arcade, réflexion...), certains se ressemblent comme deux gouttes d'eau. A tel point d'ailleurs que vous aurez très souvent la sensation d'avoir déjà joué à un jeu alors que ce n'est pas le cas.

Graphismes : 15/20 > Jolis, dans l'ensemble.

Jouabilité : 11/20 > Le choix n'étant pas celui de l'écran splitté, les personnages sont minuscules à l'écran, ce qui ne sert pas la jouabilité.

Durée de vie : 12/20 > On en a, finalement, très vite fait le tour.

Bande son : 15/20 > Sympa, avec notamment des clins d'oeils oldies.

Scénario : -/- > Qui s'en soucie ?



FUSION FRENZY
Genre : Action

Editeur : Microsoft Games

Développeur : Blitz Games

Date de sortie : Dispo.

Prix : à partir de 66 euros

Par Pr OZ

PS One

PANZER FRONT BIS

Genre : Sim. combat de chars

Editeur : JVC

Développeur : JVC

Date de sortie : 26 Avril

Prix : à partir 34 euros

Graphisme : 15/20 Très bon rendu pour la Playstation 1, poussée à son max !

Son : 14/20 Bon son en général, et on appréciera tout particulièrement les dialogues entre les membres de l'équipage pendant la bataille !

Jouabilité : 14/20 Facile à prendre en main, on plonge vite dans l'action.

Scénario : 15/20 Malgré tout, ils l'ont perdu cette guerre non ?? Vous réussirez peut être à changer (virtuellement) le cours de l'Histoire.

Durée de vie : 16/20 35 tableaux, 45 chars, la possibilité de recréer entièrement missions et environnements, vous offrira des heures de combats acharnés.

SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

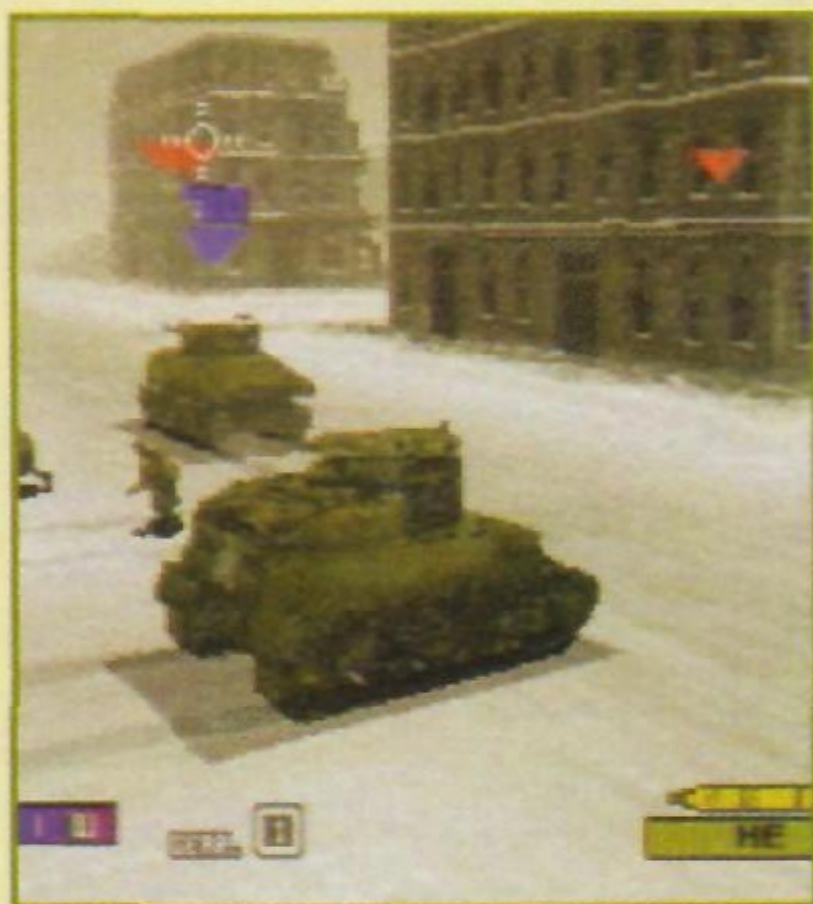
NOTE GENERALE

En attendant l'option WW3 dans les menus, **15/20** la 2e guerre mondiale est toujours une grande source d'intérêt pour les joueurs et développeurs, en voici la preuve avec cette incontournable simulation de char bien réalisée, promettant de longues nuits agitées accrochés aux commandes.

PANZER FRONT BIS



Il arrive bientôt sur Ps one, c'est un des meilleurs jeu de Simulation sur console, avec encore plus de missions, de Tanks et de paysages, et une pléiade de détails saisissants. Ne le ratez pas, ou vous en entendrez parler !



Panzer Front, le simulateur de combat, aura une suite à Partir du mois d'avril 2002. Les développeurs indiquent avoir effectué un énorme travail sur l'Intelligence Artificielle des ennemis, pour améliorer l'intérêt des 35 missions qu'il vous faudra effectuer à travers toute l'Europe en conduisant l'un des 45 modèles de chars disponibles, tout en tenant

compte du temps de la météo et d'autres paramètres ! Cette nouvelle version comporte un éditeur de missions et de scénarios, ainsi qu'une multitude de détails, semblant repousser les limites de la Ps one. JVC avec Panzer Front Bis, a su créer un titre faisant oublier tout autre jeu du genre.



AIR FORCE delta storm

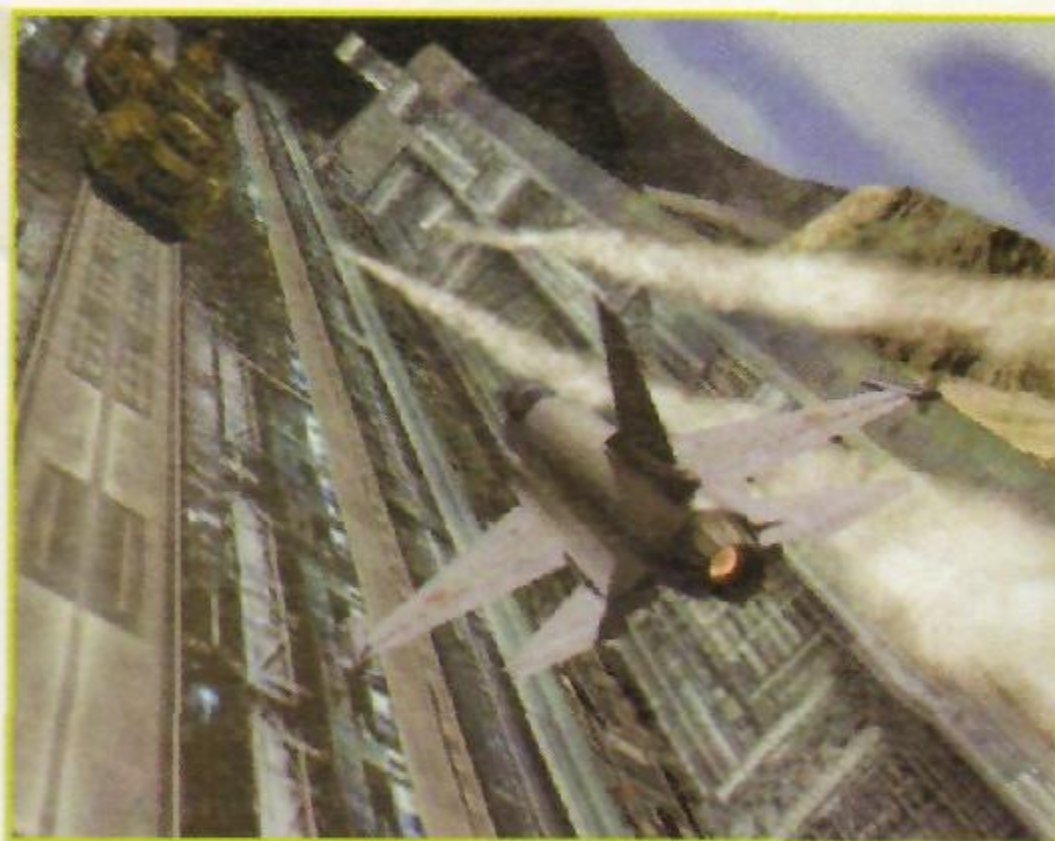
TEST par Jackydog



Take My Breath Away

Konami, qui nous avait déjà gratifié de *Deadly Skies* sur Playstation et Dreamcast, remet le couvert cette fois-ci sur X-Box, offrant aux Icemen en herbe une occasion de se fighter à 3000 pieds à bord de purs concentrés de technologie aéronautique. Delta Bravo, hit à 4 heures ?

Tout d'abord je tiens à calmer les ardeurs de qui-conque se poserait la question de savoir si, enfin, avec ce titre, une console de jeu proposerait à ses possesseurs un simulateur de vol digne de ce nom. La réponse est, vous l'aurez compris, dans la question, consoles de jeux et simu pure n'ayant jamais fait bon ménage. C'est donc aux



retrouvez dans la peau d'un mercenaire, avec 50 missions à mener à terme, l'argent durement accumulé vous permettant d'acheter de nouveaux zingues parmi une quarantaine. Bon ok, ça peut défouler de shooter des ennemis à l'IA limitée et les graphismes sont de toute beauté. Mais le tout manque cruellement de diversité.

amateurs d'arcade que s'adresse Konami en nous balançant son scud, un jeu auquel vous savez jouer avant même de l'avoir inséré dans le mange-galettes de votre console fétiche.

Une fois ce geste effectué, vous

V O U S



SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

NOTE
GÉNÉRALE

13

20

AFDS, malgré une réalisation très soignée, ne brille pas par son intérêt. Il est à réserver aux accros du genre, l'action étant tout de même au rendez-vous.



Graphismes : 18/20 > Très soignés.
Jouabilité : 15/20 > La prise en main se fait en un temps record.
Durée de vie : 17/20 > Artificiellement augmentée par un système de points de mouvement contestable.
Bande son : 16/20 > Bruitages excellents.
Scénario : 06/20 > Banal.

AIR
FORCE
DELTA
STORM

Genre : Sim.

Avion de combat

Editeur : Konami

Développeur : Konami

Date de sortie : NC

109

Prix : NC



Dave Mirra

TEST par Maniac



SUPER

COOL

MOYEN

ON ZAPPE

A l'instar de Tony hawk, Matt Hoffman, ou encore Shawn Palmer, Dave Mirra a prêté son nom à un jeu qui devient incontournable dans la gamme « sports extrêmes », genre adulé par les ados et tout joueur en mal de sensations fortes. Cette nouvelle version n'est pas simplement une copie conforme du jeu PS2, mais réellement une adaptation à la sauce X-box, Avec des niveaux plus grands, des graphismes toujours plus réalistes et deux niveaux inédits pour notre plus grand plaisir....

NOTE GÉNÉRALE

16
20

Un jeu excellent qui ravira les fans du genre



Difficile de débarquer sur le marché des jeux de sports extrêmes avec que des monstres tels que Tony Hawk ou encore, plus récemment, Matt Hoffman (son concurrent direct) et plus difficile encore de s'imposer comme une référence en la matière. Aujourd'hui, je pense pouvoir affirmer avec certitude que Acclaim a remporté haut la main son pari avec cette nouvelle édition, en mettant sur le marché un nou-

veau type de gameplay. Le développeur a utilisé à fond le moteur graphique de Tony Hawk's pro skateboarding (THPS), retravaillé les décors, les textures, ainsi que les mouvements des riders. Pour les habitués de la version PS2 sachez que les niveaux à visiter sont encore plus grands et que vous aurez de nouvelles pièces secrètes à découvrir. Malgré tous ces changements, le but du jeu, lui, est resté le

Graphismes : 16/20 > Les effets de lumière sont ultra-réalistes, on s'y croirait.

Jouabilité : 17/20 > Une prise en main très rapide, facile pour les habitués du genre.

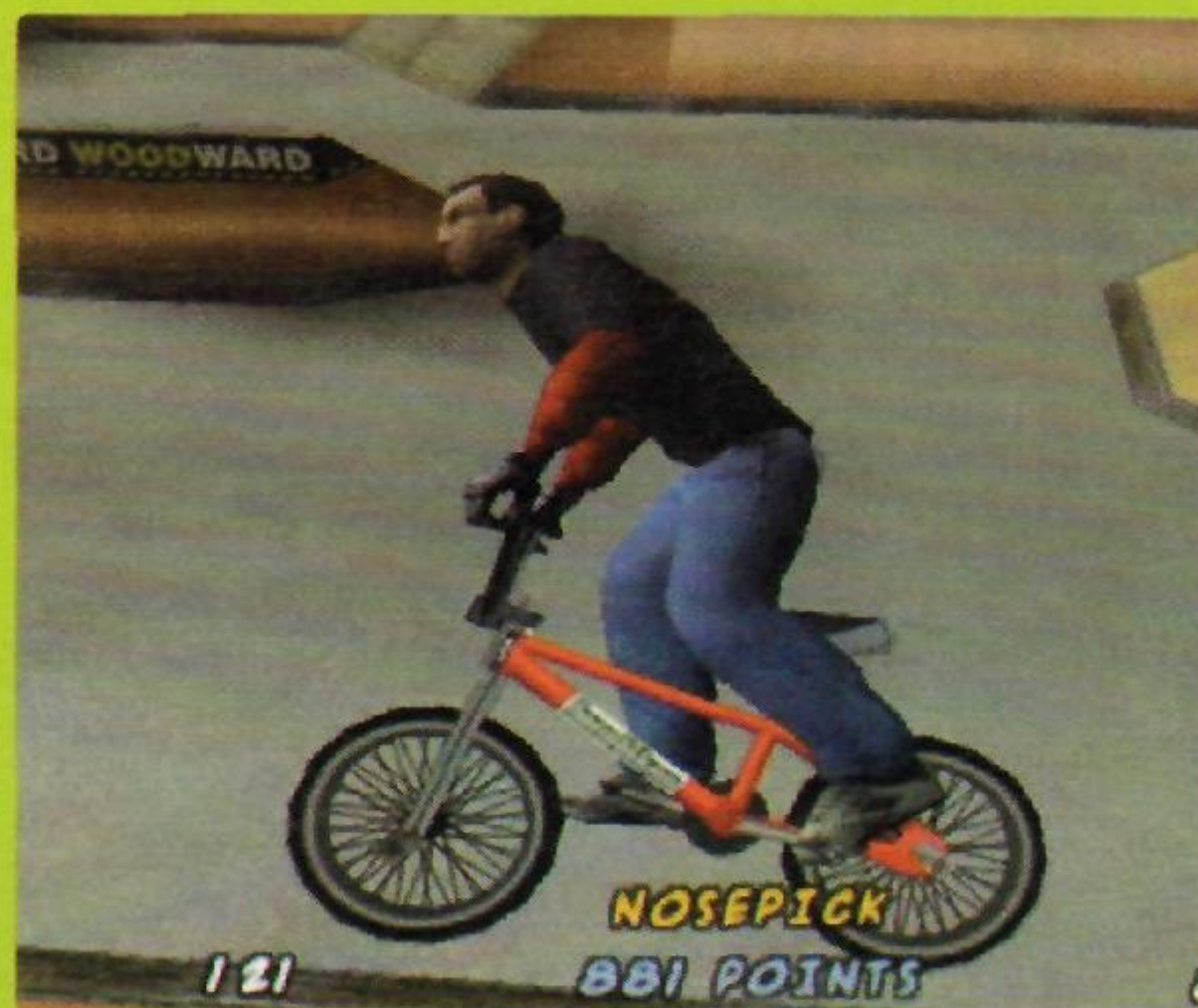
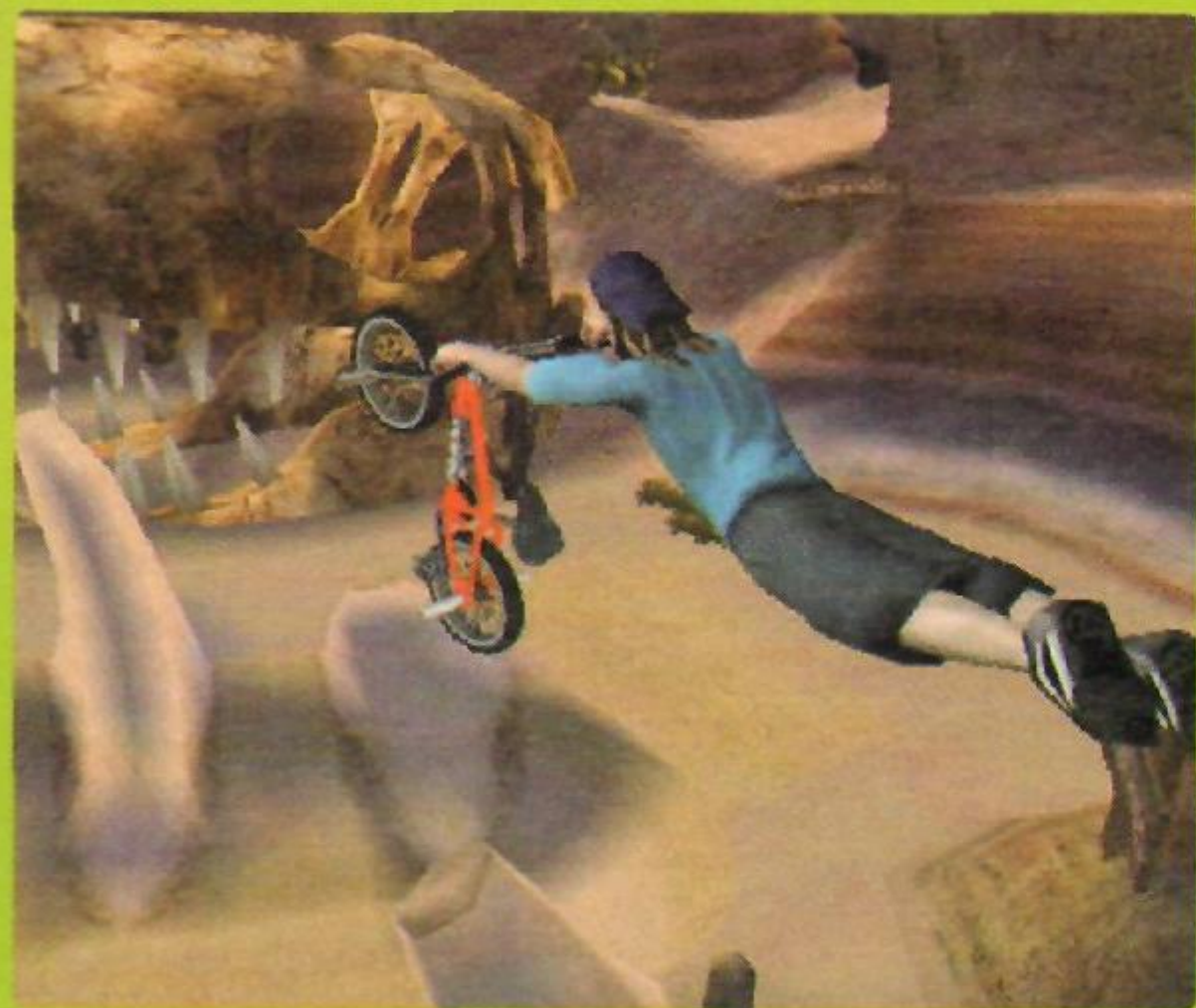
Durée de vie : 17/20 > Les différents modes accentuent sa longévité.

Bande son : 18/20 > Du pur trash, qui colle parfaitement à l'action.

Scénario :



Chauffe le bitume, j'arrive !



même : choisissez votre personnage et tentez de détrôner le Dave du top mondial des riders.

Pour cela vous aurez huit niveaux dans lesquels il vous faudra évoluer avec "grâce" et (surtout) goût du risque ! Vous pourrez ainsi vous lancer dans un "freeride" échelonné afin de vous entraîner, en vue de la prestigieuse "pro-quest", compétition qui vous permettra de prétendre au titre tant convoité.

Quatorze riders de renommée mondiale (dont Dave Mirra, Ryan Nyquist ou encore Colin McKay), ayant chacun leurs "tricks et combos" spéciaux, font partie de ce circuit où vous aurez le loisir de vous exercer sur dix parcours variés (deux d'entre eux ont été créés spécialement pour cette version !!). Ainsi vous avez à votre disposition un panel de plus de 1500 figures exécutable, ce qui laisse présager quelques millions de gamelles en perspectives, mais que voulez vous ? C'est en tombant qu'on apprend !

FINIES LES CONSTRUCTIONS LEGO FAÇON TONY HAWK

Pour ce qui est de l'éditeur de "BMX-parks", Z-axis a encore une fois frappé très fort, finies les constructions LEGO façon Tony hawk, vous allez à présent pouvoir modeler le park de vos rêves, ajouter des éléments interactifs d'autres parks, et même en modifier les angles de lumière, bref, de quoi satisfaire vos instincts de constructeur en herbe !

Dernière précision, mais non des moindres, Acclaim nous promet pas moins de dix modes multijoueurs différents, ce qui devrait promettre à ce jeu une espérance de vie plus que longue.

En définitive, Dave Mirra Freestyle Bmx 2, était, reste, et sera LE jeu de BMX à posséder dans sa ludothèque.

Un panel
de plus de
1500
figures



DAVE MIRRA
FREESTYLE BMX 2

Genre : Sport extrême

Développeur : Z-axis

Editeur : Acclaim entertainment

Date de Sortie : Déjà dans les bacs

Prix : à partir de 66 euros

TIPS

Gamecube

STATE OF EMERGENCY PS2

■ **Pour passer en mode Barbarian**, tapez L1, L2, R1, R2, carré pendant une partie. Un message vous confirmera la prise en compte du code.

■ **Après avoir activé le mode Barbarian**, décapitez un pauvre hère. Ramassez sa tête, et servez-vous en comme d'une arme.

■ **Pour jouer avec Spanky** en mode kaos faites droite, droite, droite, droite, triangle. Un message vous confirmera la prise en compte du code.

■ **Pour jouer avec Bull** en mode kaos faites droite, droite, droite, droite, croix. Un



message vous confirmera la prise en compte du code.

■ **Pour jouer avec Freak** en mode kaos faites droite, droite, droite, droite, rond. Un message vous confirmera la prise en compte du code.

■ **Pour avoir du temps illimité**, faites L1, L2, R1, R2,

rond pendant la partie. Un message vous confirmera la prise en compte du code.

■ **Pour avoir des munitions illimitées** :

débarrassez vous tout d'abord de votre arme. Puis faites L1,

L2, R1, R1, triangle pendant la partie. Un message vous confirmera la prise en compte du code.

■ **Pour devenir invincible**, faites L1, L2, R1, R2, croix pendant la partie. Un message vous confirmera la prise en compte du code.

AZURIK : RISE OF PERATHIA XBox

■ **Afin de faire apparaître l'écran de sauvegarde** n'importe où et à n'importe quel moment, sans passer par un point de sauvegarde, faites blanc, haut, bas, A, B, bouton stick droit pendant une partie.

■ **Pour devenir invincible** (sauf en cas de chute) faites X, noir, blanc, gâchette gauche + gâchette droite, bouton stick gauche + bouton stick droit pendant une partie. Vous devriez entendre un son de confirmation.



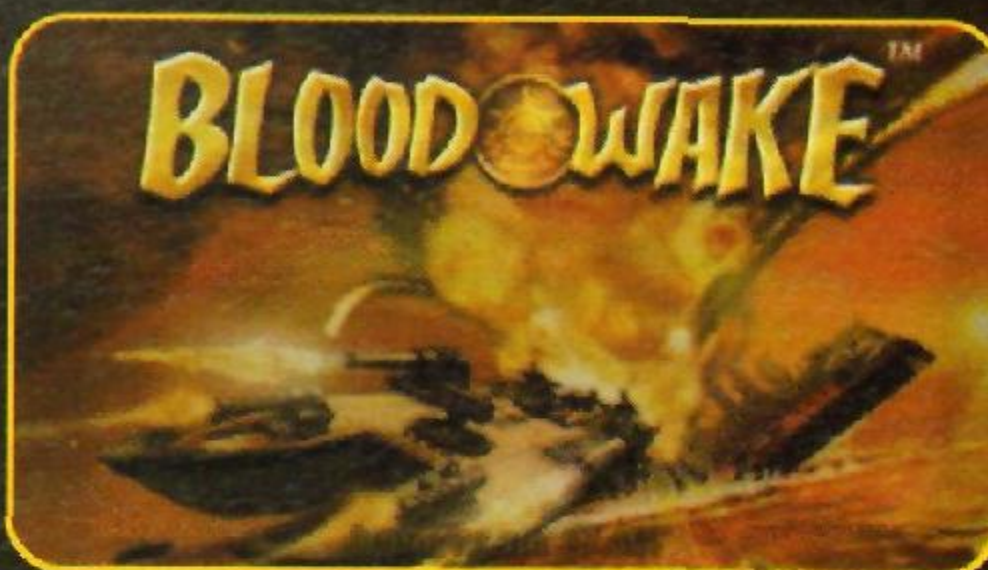
PS2

X-Box

par Jackydog

BLOOD WAKE XBox

■ **Pour avoir des turbos illimités**, faites haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, Start à l'écran titre. Vous devriez entendre un son de confirmation.



stick droit, Y, X, Start à l'écran titre. Vous devriez entendre un son de confirmation.

■ **Pour avoir des munitions illimitées**, faites noir, blanc, L, R, bouton stick droit, bouton

stick gauche, bouton stick droit, bas, gauche, bas, gauche, B, Y, Start à l'écran titre. Vous devriez entendre un son de confirmation.

PROJECT GOTHAM RACING XBox



■ **Créez un nouveau pilote** que vous nommerez Nosliw. Voitures, circuits, challenges et bonus seront débloqués.

WAVE RACE GameCube

■ **Pour devancer vos adversaires** dès le départ, appuyez sur A Droite juste avant l'annonce du Go au début d'une course.

■ **Pour débloquer les conditions météo** en mode Time Trial dans tous ses niveaux de difficulté, terminez le

mode Championship en difficulté Expert à la première, deuxième ou troisième place.

■ **Pour changer la couleur des tenues**, placez-vous sur le pilote désiré à l'écran de sélection des personnages puis appuyez sur Z.



PIRATES : KAT LA ROUGE (PS2)



■ **Pendant que vous jouez**, maintenez R1+R2 puis appuyez sur triangle, L2, L1, carré, L3, croix, L3, rond, R3, select. Vous verrez alors apparaître la sympathique tête de Kane, de Command and Conquer. Il représentera désormais votre statut d'empoisonnement.

Un jeu Westwood ?

■ **Pendant une partie**, maintenez R1+R2 et appuyez sur L1, croix, triangle, L2, carré, rond, L3, select, R3, L3. Ainsi vous entendrez la musique de SSX en descendant la pente du niveau Glacial Gulf. Un jeu Electronic Arts ?

■ **Pour entendre des voix spaces**, pendant que vous jouez, maintenez R1+R2 puis appuyez sur R3, rond, select, croix, R3, triangle, L1, carré, L2 et L3.

■ **Si pendant que vous jouez** vous maintenez R1+R2 puis appuyez sur triangle, R3, L1, carré, croix, R3, select, L3, rond et L2, vous obtiendrez plus d'or.

■ **Pour sélectionner votre épée** pendant que vous jouez, maintenez R1+R2 et appuyez sur R3, select, L2, L3, carré, croix, L1, rond, L3, triangle. Faites ce code autant de fois qu'il faudra pour obtenir l'épée désirée.

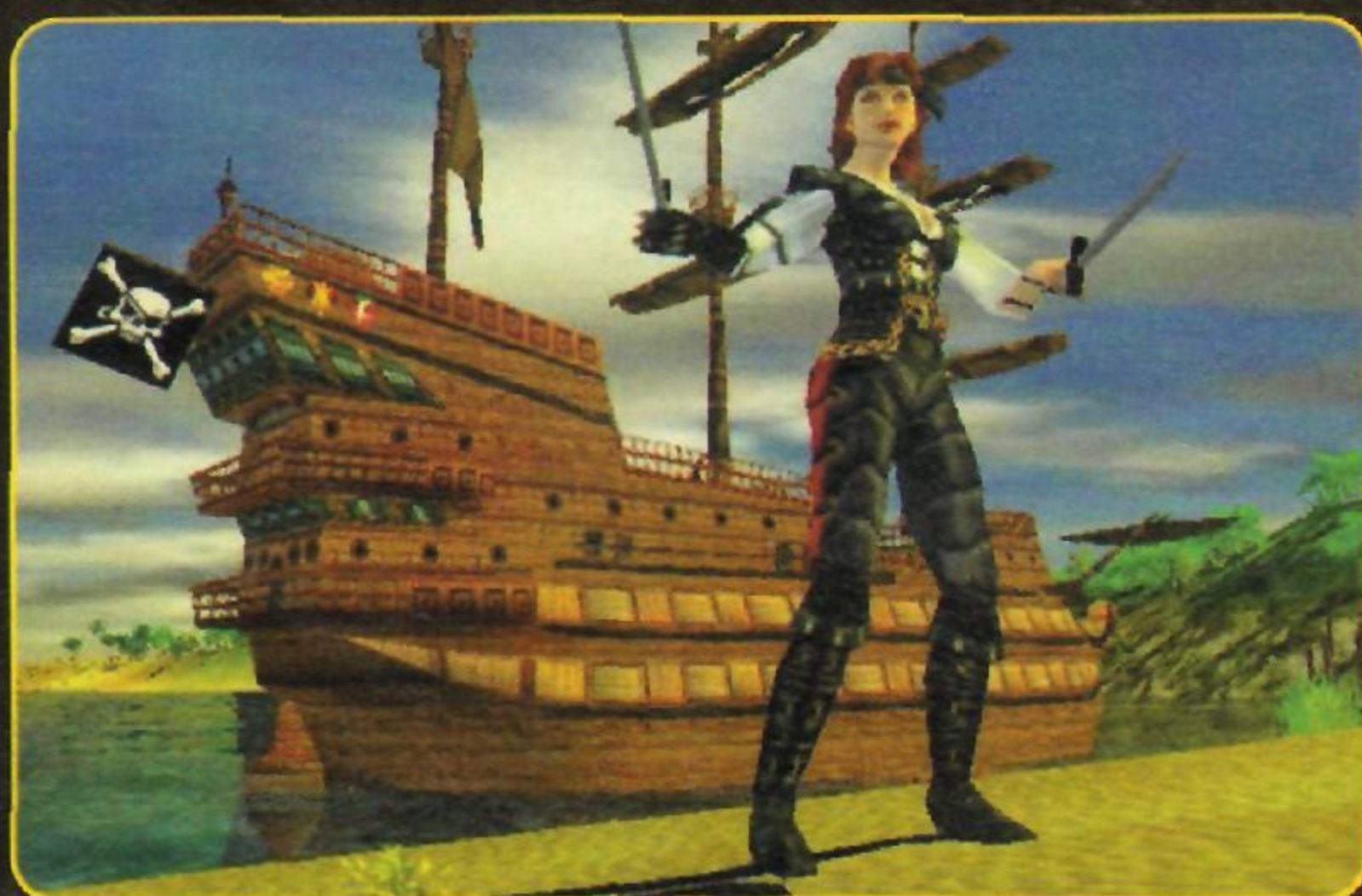
■ **Pour que Katarina devienne invincible**, pendant que vous jouez mainte-

nez R1+R2 et appuyez sur croix, rond, L3, triangle, R3, select, R3, L1, L2 et carré.

■ **Pour dévoiler tous les trésors**, maintenez R1+R2 et appuyez sur R3, croix, triangle, L3, rond, L1, select, L3, carré et L2.

■ **Pour avoir le Wind Boost illimité**, pendant que vous jouez maintenez R1+R2 puis appuyez sur select, L1, R3, carré, L3, rond, L2, triangle, croix et L3.

■ **Pour rendre invincible Wind Dancer**, pendant que vous jouez maintenez R1+R2 et appuyez sur select, triangle, L1, croix, R3, L2, carré, R3, rond et L3.





> TOUTE L'ACTU DE LA XBOX
> TOUS LES JOURS



[HTTP://WWW.XBOXFRANCE.COM](http://www.xboxfrance.com)



WWW.XBOXFRANCE.COM

FORGÉ POUR LES FANS, PAR LES FANS DE LA XBOX

design et creation par i.L. - <http://perso.wanadoo.fr/raquedesign/>

100 %

ADRENALINE

Le magazine des jeux vidéo

CONSOLES

MICRO

PLUS DE 60 JEUX TESTÉS !

Amped : freestyle snowboarding, Arctic thunde

Azurik : rise of Perathia, Blood wake, Cel damage, Dark summit, Dave mirra freestyle BMX2, Dead or alive 3, Deadly skies, Fusion frenzy, Gun valkyrie, Halo, Jet set radio future, Mad dash racing, Max payne, Mike Tyson heavyweight boxing, Munch's oddysee, Nba live, New legends, Nhl hitz 2002, Nightcaster, Project gotham racing, Rallisport challenge, Td overdrive, The elder scrolls 3: morrowind, Transworld surf, Unreal championship, Wreckless, Shrek, Simpson road rage, Star wars obi wan, Batman vengeance, Burnout, Crazy Taxi, , Eternal darkness : Sanity's Requiem, Extreme G3, Fifa world cup™, Luigi's mansion, NBA Courtside 2002, Pikmin, Sonic Adventure 2 battle, Star fox adventure, Star wars rogue leader, Super monkey ball, Super smash boss melee, Tony hawk's pro skater 3, Wave race blue storm, 2002 fifa world cup, Drakan : the ancient's gate, Ico, Iron eagle Max, ISS2, Jedi Starfighter, Maximo, Mega race 3, Parappa the rapper 2, Soldier of fortune -gold, Tiger woods pga tour 2002, Transworld surf, PS One, Alfred chicken, Panzer front bis, Sven goran erikson's world cup manager...