

CONSOLES

POUET ! POUET ! POUET !



Test **barbare !**

ENCLAVE
hâchement bien

CONCOURS
Le seigneur
des anneaux
1 lecteur
et des DVD
à gagner

Test Exclusif!

MARIO SUNSHINE

Snake tartare

Splinter Cell (Xbox)
Metal Gear
Solid 2
détrôné ?



Les dossiers de l'été

• **La guerre des consoles vol. 8**

- Piratage : les nouvelles puces sont là !
- Quel avenir pour les jeux online ?
- Faites péter le son sur votre console
- Aide de jeu GT Concept

T 06745 - 127 - F : 5,50 €

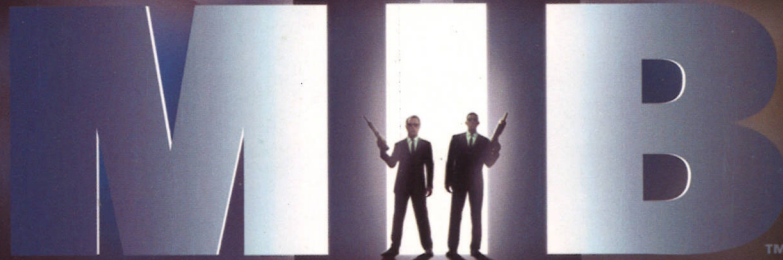




PlayStation 2



MÊME PLANÈTE.
NOUVELLE RACAILE DE L'UNIVERS.



MEN IN BLACK II ALIEN ESCAPE

EXCLUSIF !

**Reçois le jeu vidéo sur Playstation 2
pour 25€ seulement
et 3 preuves d'achat CRUNCH Céréales***



www.mib2game.com



Men in Black™ II, Alien Escape™ TM & © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. Gamecode © 2002 Infogrames Inc. Developed by Melbourne House development studio. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. "PlayStation" and the PS2 logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. Published and distributed by Infogrames Europe S.A.

GPE s.r.l. - 379 208 077 - ROS. NIEAUX

* Offre disponible sur les paquets de céréales CRUNCH porteurs de l'offre



REDACTION • PUBLICITE

43, rue du Colonel Pierre-Adia
75754 Paris Cedex 15
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 16 92

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

REDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghues-Lacour (AHL)

Secrétariat

Juliette van Passchen (16 72)

Rédacteur en chef adjoint

Nicolas Gavet (Niico)

Chef de rubrique

Jean-Pierre Labro

Secrétariat de rédaction

Ivan Gaucher (premier SRI), Danièle Stantzcheva

Maquette

Virginie Auverin, Olivier Mourgeon (premier maquetiste),

Thierry Lacour

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Julien Friaudet (Zano), Pierre Koch (Toxic), Yann Lada (Kael), Seghira Meauche (Imaquette), Marianne Mourgeon (Imaquette), Cynille Baudin (SRI)

PUBLICITE

Directeur de publicité

Nicolas Boulange (18 39)

Directrice de clientèle

(Les meilleurs del Sophie Bazin (16 32)

Fax : 01 41 86 16 92

Maquette publicité

Dominique Chegnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING / ABONNEMENTS

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvetier (16 45)

Responsable promotion

Shirley Decoupe (16 45)

Assistante marketing

Annie Partal (17 55)

Responsables abonnements

Gisèle Talzin (18 69)

Françoise Bensaïd (18 89)

Maquette marketing

Denis Benthier

FABRICATION

Chef de fabrication

Jean-Jacques Vallet (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS / ANCIENS NUMEROS

BP 53, 77392 Perthes Cedex

Tél. : 01 64 81 20 23

E-mail : abo.images@emaphrance.com

France : 1 an (12 numéros) : 48,60 euros

Autres pays (tarifs avion) : nous consulter

Règlements : chèque bancaire/postal ou carte bancaire

Éditeur-locataire gérant: EMAP ALPHA.
Siège social: 19-21 rue Emile-Duclos, 92150 Suresnes.
Société anonyme. P-DG: Arnaud Roy de Puylfontaine.
Principaux actionnaires: EMAP FRANCE. Propriétaire: EM-MAGAS.
P-DG et directeur de la publication: Arnaud Roy de Puylfontaine.
Directeur délégué Emag Live et Directeur de la publication délégué: Marc Auburtin.
Directeur d'édition: Vincent Cousin.
Contrôle de gestion: Marie-Alice De Mars, Laurent Lessène.
N° de commission paritaire: 0405 873201.
Dépôt légal: à parution.
Photogravure: Key Graphic, PPOL.
Imprimerie: Forcy Guébobor.
77200 Meaux-la-Halle.
Distributions: Transport Presse.
EMAP DIFFUSION. Directeur du département: Jean-Charles Guérault.
Directeur adjoint: Dominique Redon.
Responsable diffusion: Philippe Brune.
Réserve aux dispositions de presse: modifications de service et réservations: 19-21, rue Emile-Duclos, 92284 Suresnes Cedex. Tél.: 01 41 33 52 95.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite.
Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité.
ISSN 1192-6669.
Printed in France - Imprimé en France.



5 JAPON

Le pays du Soleil-Levant ne s'endort jamais! Août ou pas août, les éditeurs ne chôment pas, et les 35 heures, connaissent pas! Ou alors, si, mais ils les avalent en deux jours. Kagotani San, notre correspondant permanent au Japon, a donc passé son temps libre à bosser, comme tout le monde... Virtua Striker 2002, Super Monkey Ball 2, Ninja Gaiden, Rygar et autres salons sont au menu de ce numéro. Bon appétit!



35 PREVIEWS

Le numéro d'août est toujours un numéro particulier: comme à l'habitude, pas de news, mais une grosse tournée de previews. Burnout 2, The Thing, Splinter Cell, Malice, Rayman 3, ou encore Mercedes-Benz Worldracing. C'est pas la rentrée des classes, c'est carrément la rentrée des claques!



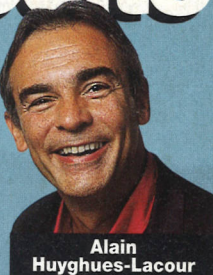
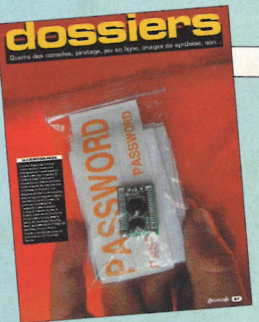
51 TESTS

Pour les quelques malheureux qui ne sont pas partis en vacances ou pour les bronzés qui en reviennent, le mois d'août 2002 est à marquer d'une pierre blanche: Super Mario Sunshine est là! Youpi!... Avec lui, comme par enchantement, d'autres jeux d'exception: Eternal Darkness (GC), Enclave (Xbox), Prisoner of War (PS2, Xbox) ou GT Concept (PS2). Que du beau!



87 DOSSIERS

Traditionnellement, à Consoles+, l'été, c'est l'époque des dossiers. Cette année donc, le huitième épisode de la Guerre des consoles (déjà!), un point sur le jeu en ligne à travers le monde, des nouvelles fraîches sur le piratage et les nouvelles puces, et un dossier spécial pour exploiter convenablement sa console et faire péter le son dans votre salon.



Alain Huyghues-Lacour

Yo, c'est les vacances! Comme tous les ans, on vous a fait un numéro pas tout à fait comme les autres. Vous y trouverez des dossiers à la place de certaines rubriques habituelles. Il y a bien sûr la Guerre des consoles (déjà le huitième épisode, comme le temps passe!), mais aussi la Guerre des puces, et un dossier complet sur le jeu en ligne. Et puis, comme les éditeurs ont la pêche cet été, il y a pas mal de tests dans ce numéro, dont un nouveau Mario sur Game Cube - on ne pouvait pas rater ça! Au moment où j'écris ces lignes, je ne l'ai pas encore vu, mais j'ai vraiment bavé devant la version présentée à l'E3, ce qui ne doit pas vous surprendre. Zano, qui est toujours aussi dingue de Gran Turismo, vous dévoile toutes les caisses que vous pouvez gagner dans le petit dernier de la série. Bon, c'est pas tout ça, moi aussi je pars en vacances... et je laisse Niico en baver pour terminer ce numéro. À +.

122 NEWS DVD

Une fois votre installation 5.1 prête à l'emploi, donnez à manger à vos consoles! Toutes les sorties DVD Vidéo de l'été à ne pas manquer.

125 AIDE DE JEU

Terminer le jeu GT Concept à 100% n'est pas chose facile. Alors, comme on est sympas, on vous a préparé une aide de jeu pour découvrir toutes les voitures du jeu. Merci qui?

ACTION REPLAY 2 V2

pour PlayStation® 2

1 - DES MILLIERS DE CODES

L'Action Replay 2 permet d'activer les astuces et les codes secrets d'un jeu : vie illimitée, armes à l'infini, personnages cachés, circuits supplémentaires, ... Codes GTA 3 INCLUS !

2 - LE CINEMA EN ZONE LIBRE

Vous pourrez visionner les films DVD de toutes les zones, sans aucune modification de votre console.

3 - SAUVEGARDEZ, COMPRESSEZ

Permet de compresser les données
Gérez le stockage des fichiers de sauvegarde.

GTA 3 est une marque déposée par Take 2

GT 3 est une marque déposée par SONY

PlayStation® 2 est une marque déposée par SONY



ACTION REPLAY

LE VERITABLE REPLAY

Action Replay spécial Metal Gear Solid 2®

1 - Un Action Replay conçu spécialement pour le jeu Metal Gear Solid 2®
comportant tous les codes de bidouilles possibles.

2 - Une carte mémoire d'une capacité de 8 megs

3 - Un CD de gestion et de compression des fichiers de sauvegarde

Devenez le maître du jeu et contrôlez votre destin !



japon

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



TORUNEKO 3

Demander à un Japonais de prendre des vacances, c'est un peu comme demander à un Italien de rester zen devant un match de quart de finale de la Coupe du monde de foot... surtout si son équipe joue contre la Corée ! Inimaginable. Kagotani San, notre correspondant permanent au Japon, a donc profité du fait qu'il ne partait en vacances pour vous offrir des nouvelles fraîches des prochains hits : Virtua Striker 2002, VF 4 Evolution, Ninja Gaiden... Saké Kago !



Xbox Conference

Est-ce pour attirer le feu des projecteurs sur sa console que Microsoft donne des conférences à un rythme régulier ?... Sans nier les difficultés rencontrées au Japon, l'Américain avance de nouveaux arguments pour relancer l'intérêt.

Que la Xbox soit en panne au pays du Soleil-Levant n'est un secret pour personne. Devant le parler de journalistes, de développeurs et de distributeurs, Microsoft ne peut que le reconnaître. Sans pour autant se laisser démonter : « Nous sommes têtus, nous n'abandonnons pas facilement ! » Le message est clair : perdre de l'argent n'est qu'un détail. Avec sa Xbox – que ce soit la machine actuelle ou les modèles à venir –, le géant américain (« Nous sommes une société importante ! ») vise le succès à long terme. Les déclarations d'intention n'étant pas forcément suffisantes, on passe aux avancées concrètes.

Xbox Live + PSO

Déjà annoncé à l'E3, Xbox Live, le service en ligne de la Xbox, est, ce soir, présenté pour la première fois au Japon. Ses débuts devraient avoir lieu à l'automne. L'accent est tout de suite mis sur la simplicité de mise en œuvre. Sa configuration, d'une grande simplicité, serait ouverte à tous les fournisseurs d'accès à haut débit (ADSL et câble). Cette facilité est censée distinguer Xbox Live de ses concurrents – notamment de la PS2, dont la connexion en ligne requiert des conditions contraignantes et a un coût exorbitant.

Le prix de l'abonnement ne nous a pas été indiqué ; le kit de connexion, lui, sera vendu au prix d'un jeu, 6 800 yens (soit environ

58 euros), et contiendra, en prime, Phantasy Star Online ! On se perd en conjectures sur la manière dont Microsoft a arraché cet accord à Sega... Il est vrai que la version Xbox n'a pas fait l'objet d'une refonte complète, comme ça a été le cas pour la version Game Cube. Ici, il s'agit tout bonnement d'un portage de la version PC (et c'est bien dommage), auquel on a ajouté la compatibilité avec le casque de communication vocale. C'est là la seule nouveauté : on est libéré du clavier, et on choisit une voix adaptée à son personnage (femme, robot...).

À quoi on joue ?

Microsoft, qui dispose, pour l'instant, de fort peu de jeux japonais, a réaffirmé le support des majors nippones en nous montrant des versions plus abouties de jeux déjà annoncés. Quelques surprises nous attendaient. D'abord, un nouveau studio de Sega arrive sur Xbox : Amusement Vision. Son premier titre, Spikeout X-treme, n'est autre que la version network du célèbre jeu arcade, sorti à l'époque sous le label AM2. Ensuite, Shinji Mikami pour Capcom est venu présenter Dino Crisis 3. Ce bizarre mélange de PSO (pour l'esprit), de Gundam (pour les armes) et de Gunvalkyrie (pour le concept) se déroule dans l'espace. Un être androgyne, vêtu d'une armure futuriste, blaste du dino dans un vaisseau qui se module pour ●●●



Un grand concours de karaoké fort réussi !



Décidément, Sega est sur tous les coups !

SHIN MEGAMI TENSEI 9 (ATLUS, 2002)

Atlus développe un RPG original, vous plaçant dans un monde virtuel, un Tokyo où fantastique et cyberpunk coexistent. Le jeu mêle du RPG classique (les quêtes et les combats) à du RTS en temps réel (les batailles se déroulant dans le réseau des ordinateurs).



Summer 2002

DINO CRISIS 3

(CAPCOM, 2002)

Dino Crisis 3 se déroule dans un vaisseau, étrangement transformable. Le but est de proposer des situations changeantes. Encore mieux,

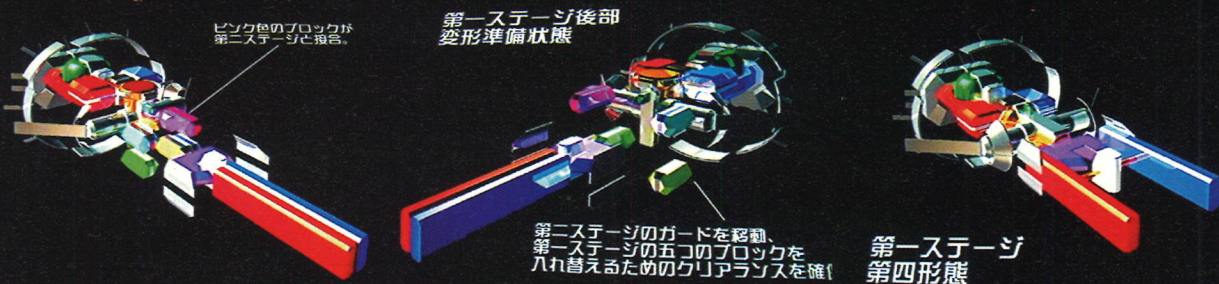
certaines parties de ce vaisseau spatial pourraient disparaître, réduisant du même coup l'aire de jeu.



On envoie des modules auxiliaires attaquer l'ennemi.



Oui, ça sent l'expérimentation scientifique à plein nez !



Dino Crisis dans l'espace...

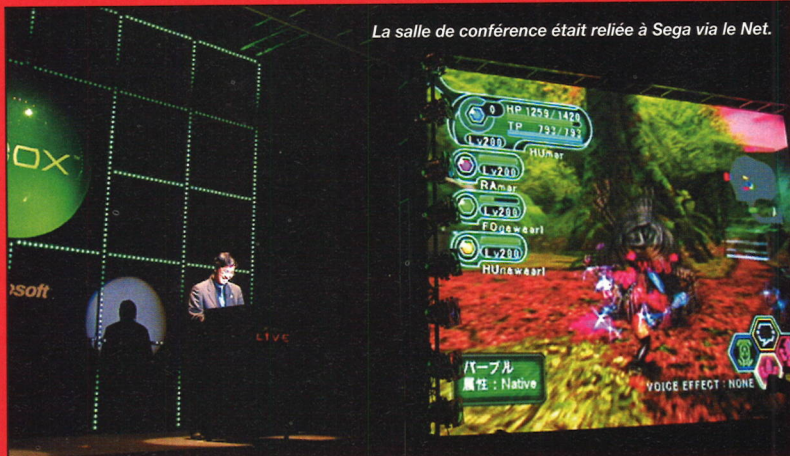




Xbox Conference Summer 2002

... créer des situations changeantes... le tout, « abracadabrantésque » en diable. Le développement du jeu est, certes, peu avancé, mais on reste ébahi : qu'est-ce qui va en sortir ? Un jeu au concept et à la jouabilité monstrueux ? Ou du foutage de gueule ?... Enfin, quelques jeux étrangers, comme Blinx, ont également été présentés. Dans tout ça, il manque toujours quelque chose : le hit qui tue. Panzer Dragoon, par exemple, c'est bien, mais ça n'aura jamais l'impact d'un Devil May Cry... Comment la Xbox sortira-t-elle du tunnel nippon ? À l'évidence, l'argument on-line – même si l'infrastructure, avec l'arrivée de l'ADSL à 10 Mo, est en place – ne lui suffira pas. ■

La salle de conférence était reliée à Sega via le Net.



Koei a perdu la tête en présentant Crisom Sea !



Panzer Dragoon, le dernier jeu Smilebit sur Xbox.



Yuji Naka a procédé à une démo live de son PSO.



Séance langue de bois en rang d'oignons pour clôturer le show...



Shinji Mikami (Capcom) a jeté un froid avec son Dino 3.

PANZER DRAGOON ORTA (SEGA, AUTOMNE 2002)

Smilebit nous étonne encore, avec ce magnifique Panzer Dragoon Orta qui a pour ambition de relancer la série phare de la Saturn. Calqué sur les deux premiers volets de la 32 bits, cet épisode vise la population importante des « Sega fans » au Japon.

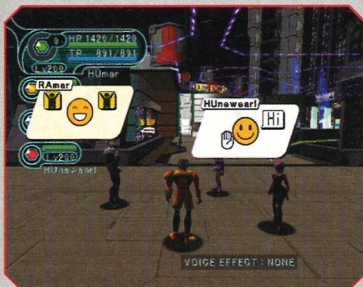


PHANTASY STAR ONLINE

(SEGA, AUTOMNE 2002)

Phantasy Star Online fonctionnait à merveille lors de la démo. L'option des voix modulables était amusante, mais

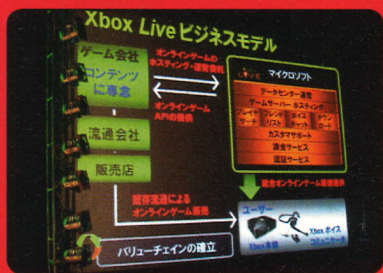
on regrette beaucoup que la Xbox n'ait droit qu'à une simple conversion de la version du PC.



Nagoshi sonne l'entrée d'Amusement Vision (Sega) dans l'arène Xbox.



À son tour, le Japon entend parler du Xbox Live.



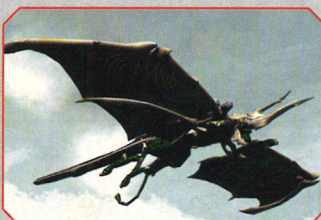
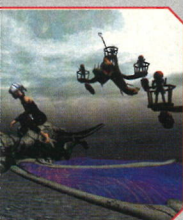
39社 47タイトル Xbox Live 対応



Miyata n'a pas voulu présenter Kakuto Chojin.



Nagoshi voulait initialement développer Daytona sur Xbox Live.



Sega Private Show

Le salon arcade de Sega réunit régulièrement les représentants de la presse et les propriétaires de salles d'arcade. Ce printemps, c'est dans le cadre intimiste du petit centre d'exposition PIO, au sud de Tokyo, que nous furent présentées les dernières nouveautés.

Le jeu hippique de Hitmaker a marqué une évolution dans l'arcade.



Alors, l'AM2, c'est plus fort que tout ?



Ça discutait ferme, côté business !



Imaginez un engin comme ça dans une salle d'arcade !

Sega est le dernier grand acteur du monde de l'arcade. Les salles sont à l'affût du moindre projet échaudé par ses prestigieuses équipes de développement. Le Private Show de la fin du printemps est aussi le moment d'évaluer les progrès de certains titres depuis leur première présentation en février, à l'ADU Arcade Show.

Du dada au mah-jong

Hitmaker est venu avec une mise à jour de ses jeux de courses hippiques. Il y a quelques années, il avait lancé un titre qui s'était révélé un énorme succès populaire. Derby Owners Club repose sur un ensemble de 16 postes reliés ensemble devant un écran géant commun. Chaque joueur est propriétaire d'un cheval qu'il entraîne et soigne en vue de participer à des courses. On croyait la folie des canassons en perte de vitesse, mais elle a repris du poil de la bête ! Dans les salles, le jeu a battu des records de recettes ! Effrayées, au début, par le coût et l'encombrement de la chose, les salles se bousculent désormais aux portillons des box... Hitmaker n'allait pas s'arrêter en si bon chemin. Reprenant le concept et le dispositif, il en a réalisé... une version foot !

Celle-ci utilise des cartes à puce, lesquelles transmettent les données à l'écran (les sauvegardes – caractéristiques de l'équipe, points d'expérience – étant stockées sur une autre carte). Chaque carte est à l'effigie d'un footballeur (uniquement les équipes italiennes de série A, pour l'instant), et l'on est dans la peau du manager d'une équipe, qui affronte les équipes des autres joueurs sur un grand écran. Cette excellente idée pourrait être adaptée à d'autres sports : on imagine sans peine ce que pourraient donner NBA ou NFL !



Le match est retransmis sur grand écran !



Les Japonais ont supporté en masse l'Angleterre de Beckham.



Sega Rosso n'en finit pas de peaufiner son jeu de surf...

Spring 2002

AM2 également n'est pas venu les mains vides. Il présentait un jeu de mah-jong, passe-temps très prisé qui n'avait pas connu d'adaptation arcade depuis des lustres. Une surprise qui a pris de court les autres éditeurs...

Les bornes s'envolent!

L'annonce d'un nouveau Virtua Fighter n'a laissé personne indifférent. Phénomène inégalé, VF4 avait renfloué en un temps record les caisses de Sega, mais aussi celles des salles d'arcade de tout le Japon. C'est dire si le jeu est attendu! Sa carte de sauvegarde fut l'élément clé de son succès (pour plus de détails, reportez-vous à la preview, page 32 de ce numéro). Conservant les acquis de VF4, la version Evolution apporte des nouveautés auxquelles les clients – et les tiroirs-caisses – ne sont pas insensibles. Dès à présent, alors que le jeu n'est même pas terminé, les commandes affluent. En une heure, le stock de bornes était parti! Après la disette, Sega a faim de parts de marché. Les nouveaux persos « très Tekken » de VF4 Evolution marquent le début d'une offensive de l'AM2. Namco n'a qu'à bien se tenir : en refusant de développer un nouveau Tekken (ou Ridge Racer) ou de le mixer avec VF, il ne lui reste qu'une petite marge de manœuvre. On peut s'attendre à quelques chocs frontaux... En attendant le JAMMA Show, toujours très fourni, à la fin de l'année; le Private Show de l'été devrait nous donner des indications sur la stratégie qu'adoptera Sega pour l'année prochaine. ■



Virtua Fighter 4 Evolution était évidemment le clou de ce Sega Private Show!



Difficile d'accéder aux bornes VF4 Evolution!



On déplace ses cartes en temps réel sur la table.



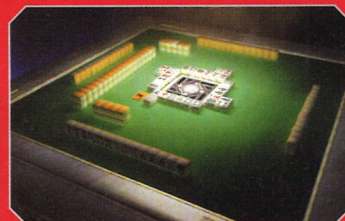
Les responsables de salles d'arcade ne sont pas les moins intéressés!



Mais non, ce n'est pas une salle de traders...

ELLE EST PAS BELLE MAH-JONG?...

Reprenant le concept de Hitmaker, AM2 se lance dans le mah-jong. Une idée qui pourrait faire mouche au Japon!



Privé d' show ?



L'édition 2001... point final ou point virgule ?

Le nouveau Mario est – presque – à portée de main. À l'E3, il a gommé les appréhensions que les toutes premières images avaient fait naître : le jeu s'annonce beau, vaste, fouillé et très fun. L'excitation monte ! Malheureusement, elle s'accompagne d'une forte contrariété : il est presque certain que le Space World Show n'aura pas lieu en août.

Trop loin !

Pour ses premières éditions, ce salon se tenait en novembre, à Harumi (au sud de la baie de Tokyo). Délaissant ce cadre vétériste et le froid de l'hiver, il avait migré au loin, vers le parc des expositions de Makuhari Messe (à Chiba), et se déroulait en août. Cependant, à mesure que le public rejuvenissait (merci, la NG4!), les familles commençaient à renâcler à se rendre aussi loin. Et quel est le maître-mot de Nintendo ? S'adapter à son public, bien sûr ! Pour cet été, la solution pourrait consister à créer un événement « délocalisé » dans les principales villes du Japon. Le Space World proprement dit pourrait se tenir, comme auparavant, en

novembre, retrouvant ainsi son rôle de vitrine de Noël pour les consoles de la marque. D'ailleurs, le lancement de la GBA2 au Japon devrait se faire, justement, en novembre (en Europe, seulement en mars 2003).

Konami, Capcom, Sega...

Konami arrive enfin sur Game Cube. Il apporte ses précieuses licences tirées de Shonen Jump, comme Yūgiō. Capcom, quant à lui, casse les prix : Capcom vs SNK 2 EO sera vendu au prix de 4 800 yens (soit environ 40 euros), et avec une carte-mémoire contenant des données bonus ! Biohazard 2 et 3, de simples conversions de la PS, seront au prix plancher de 2 400 yens (à peine plus de 20 euros) ! Sur Game Cube, Onimusha bénéficiera des avancées réalisées par les équipes de Shinji Mikami sur Biohazard et Biohazard 0. Toujours pour la Game Cube, Sega annonce un Sonic Adventure 1 entièrement refait, qui sera suivi de Sonic Collection. Et pour fêter le million d'exemplaires vendus de Sonic Adventure 2 (sur GC) et de Sonic Advance (GBA), un Sonic Advance 2 arrivera sur GBA.

... Square et Enix

Enix va convertir plusieurs de ses Dragon Quest pour la GBA. Mais, avant d'entamer le huitième volet, ce petit malin attend de voir vers quelle plate-forme souffle le vent du marché. Toujours empêtré dans ses problèmes financiers, Square a procédé, au mois de juin, à des choix drastiques. Ses actionnaires ont voté trois décisions importantes : l'économie à tous crins, l'achat du département jeux vidéo de Quest, et la confirmation de Yasumi Matsuno à son poste de décideur. Sur les épaules de ce transfiguré de Quest (père de Tactics Ogre, Vagrant Story et Final Fantasy Tactics), repose désormais l'avenir de Square. L'équipe ainsi reconstituée intègre, notamment, le designer à qui l'on

doit les illustrations de Tactics Ogre sur Super Famicom. On imagine aisément l'incidence que cela aura sur FFXII ! Il se murmure même que Nomura, qui avait pourtant travaillé sur tous les Final, ne dessinera aucun personnage ! Côté mesures d'économie, il a été décidé que chaque équipe serait chapeautée par un financier. Courage, les gars ! Tout le monde se serre la ceinture, avec, à la clé, une prime aux plus performants...

À l'assaut !

La GBA pourrait bien être la grande bénéficiaire des nouvelles orientations de Square. Les bruits courent qu'une grande partie du catalogue Super Famicom ferait l'objet de conversions intensives. On parle aussi de plusieurs titres issus de la PlayStation (Final Fantasy Tactics a déjà été officiellement annoncé). Nintendo joue gros. D'ici la fin de l'année fiscale (mars prochain), il va lâcher dans l'arène ses grosses licences. La GBA sera, certes, chouchoutée ; mais c'est sur la Game Cube que se base la véritable stratégie de Nintendo. Avec, en première ligne, Dragon Quest VIII. ■



Et dire que ces créatures font désormais partie du passé de Nintendo... Quel dommage !



Resident Evil 0 a été développé tout spécialement pour Game Cube. Merci Capcom !

Front Mission

WonderSwan Color

Square / 12 juillet

Annoncé et présenté depuis des lustres pour la WonderSwan Color, Front

Mission se voit enfin fixer une date de sortie – comme par hasard coïncidant avec celle de la Swan Crystal...

Front Mission fut, à l'époque de la Super Famicom, la réponse de Square au Tactics Ogre de Quest. Sans atteindre la popularité de son rival, il se révéla excellent. Les suites en 3D le furent moins, surtout la troisième, sur PlayStation. La version destinée à la WonderSwan est en tout point identique à l'original, jeu à deux consoles (via le câble link). Jusqu'ici, les jeux Square sur WonderSwan Color n'avaient reçu qu'un accueil mitigé – l'écran pourri de la machine y étant certainement pour quelque chose. Pour Front Mission, Square s'est efforcé de conserver une visibilité optimale, opérant des aménagements dans le jeu à cet effet. Bandai arrivera-t-il à relancer ses consoles, grâce à ce jeu, et surtout, grâce à la qualité de l'écran de la Swan Crystal? En tout cas, Square ne veut pas prendre de risque, et s'empresse de convertir tous ses jeux Super Famicom pour la Game Boy Advance...

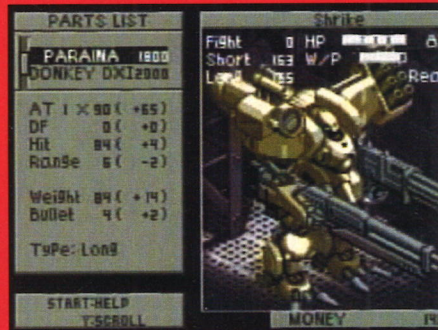


Les stages ont été aménagés pour s'adapter à l'écran WSC.

On peut viser diverses parties du robot ennemi.



Que de souvenirs... et des bons!



La version SFC, quelques couleurs en moins!

Tales of the World Ninkiri Dungeon 2

GAME BOY ADVANCE

Namco / Octobre

Débutée sur Super Famicom, la série des « Tales of... » fut, pour Namco, un beau succès, rarement démenti depuis. Eternia, sur PlayStation, a même été l'une de ses meilleures ventes de l'année 2000.

Namco se frottait les mains : les trois volets de son RPG faisaient un carton, alors qu'ils conservaient tranquillement leur bonne vieille 2D. Mais il sent le vent tourner... Prenant exemple sur Capcom, qui, audacieusement, fait de son Breath of Fire un jeu d'action 3D, Namco s'attaque donc au toilettage en profondeur de son Nanikiri Dungeon. Sur Game Boy Color, celui-ci n'avait pas vraiment fait l'unanimité. Pour le volet en préparation sur GBA, bien des éléments de la version Super Famicom seront repris : le graphisme, les voix digitalisées, le système des combats, les alliés qui luttent à vos côtés... Le jeu sera clairement orienté vers l'action. On avance dans l'histoire en accomplissant des missions les unes après les autres, missions qui consistent essentiellement à venir en aide à des personnes dans le besoin. Les persos – qui seraient pas moins de 150! – pourront évoluer au fil du jeu, et apprendre de nouveaux métiers...



Les donjons sont très classiques.

La carte est divisée en zones.

On retrouve la beauté de la version SFC.

Tout le monde se bat en temps réel.

Virtua Striker

Juste après cette Coupe du monde qui a permis au Japon d'écrire de belles pages de l'histoire de son football, les bornes d'arcade japonaises reçoivent la toute dernière version de Virtua Striker.

Que de changements, depuis les débuts du titre, en 1995 ! Cette neuvième version tournera sur Triforce, la carte compatible GC. Le système de jeu habituel (se basant sur l'utilisation de trois boutons) a été conservé. Le nombre d'équipes a doublé, passant à 64 ; treize stades sont maintenant disponibles (contre sept, dans le précédent volet). Les accessoires ont été mis à jour : le ballon officiel Adidas (Fevernova), les chaussures... Amusement Vision a encore amélioré l'intelligence artificielle, le graphisme et l'animation, peaufinant les réactions des joueurs sur le terrain, et cherchant une nouvelle profondeur de jeu. Un élément nouveau vient renforcer le réalisme de l'action : la barre de Stamina. Elle diminue en fonction de l'effort accompli par le footballeur, rendant compte de la fatigue accumulée.

Glorieuse actualité

Le nom de tous les joueurs apparaît à l'écran – ce qui permet d'identifier ces onze Japonais qui ont enfin donné à leur compatriotes la conviction d'entrer dans l'histoire du ballon rond, au cours du match contre la Belgique, le 4 juin dernier. Match nul, certes, mais premier point marqué par le Japon dans la compétition ! ■



La Triforce offre un niveau de détail élevé !



Une modélisation au crampon près !



Rivaldo aura-t-il encore mal à la tête ?



Ses cinématiques sont nombreuses.



プレビュー 最新情報

japon

2002



La puissance du shoot apparaît en bas à gauche.

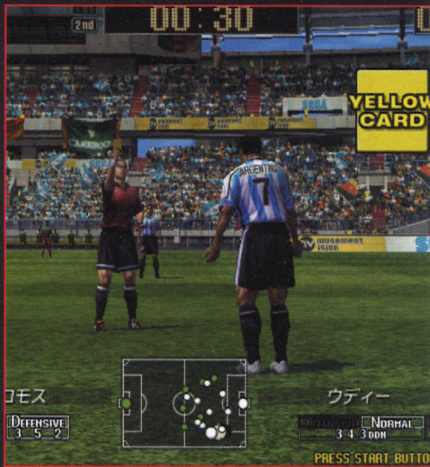


Les graphismes sont fins et détaillés.



France-Japon : le match dont les Japonais rêvaient...

Les arbitres ne font pas d'erreur dans VS 2002.



L'écran de sélection des équipes européennes.



Les noms des joueurs apparaissent en bas d'écran.

Toruneko 3

Un monument qui cache un passage.

À l'époque déjà lointaine de la Super Famicom, Chunsoft avait eu une idée de génie : remplacer le héros de sa série Shinen par un simple marchand de Dragon Quest IV nommé Toruneko. Jackpot ! Et depuis le 19 septembre 1993, son succès ne s'est jamais démenti.



Les graphismes ont fait des progrès époustouflants !



Les cinématiques sont un élément inédit dans la série.



L'escalier vous mène plus loin dans le donjon.



On reconnaît bien le style d'Akira Toriyama.



L'issue des combats est rarement équitable !



Certains monstres dorment...

Non, vraiment, ce n'est pas de la 2D !



Au Japon, Toruneko est une star à part entière. Il y eut un deuxième volet sur PS. Voici le troisième sur PS2. C'est toujours à Akira Toriyama (l'immortel auteur de « Dragon Ball Z ») que nous devons le design des persos. La grosse surprise du jeu est certainement le passage à la 3D ; on pouvait craindre que le graphisme des persos souffrirait, mais Toriyama a su conserver toute la chaleur et le côté « mignon » des anciens graphismes en 2D.

Papa, maman, bébé...

L'histoire débute sept ans après la fin de Toruneko 2. Le héros, sa femme Nene et son fils Poporo (nouveau venu dans la série) s'en vont prendre des vacances sur une île. Malheureusement, leur repos ne durera pas bien longtemps. Une succession de calamités va transformer la vie des îliens en cauchemar. Et ce sera le moment pour Toruneko d'intervenir...

Rappelons que ce jeu se caractérise par des donjons à la structure aléatoire et au nombre de niveaux incalculable. On passe son temps à ramasser des tonnes d'objets, à déjouer les pièges ou à en poser... Désormais, on se déplace à la Dragon Quest, au moyen d'une carte, pour aller d'un endroit à l'autre de l'île. On n'est plus seul dans l'aventure : le moment venu, vos alliés pourront combattre à vos côtés. L'aspect RPG, avec ses mécanismes, ses magasins et ses intrigues, est très développé, donnant au jeu une dimension toute nouvelle. Des cinématiques en 3D temps réel viennent ponctuer les moments forts du scénario. Il existe pas moins de 170 types de monstres à affronter. Sans abandonner le charme des anciens volets, Toruneko 3 semble avoir réussi son passage à la 3D. Il sera du reste intéressant de voir si cela poussera certains (Enix ?) à le distribuer en Europe. Au Japon, les fans trépident de joie, et les magasins passent déjà leurs commandes ! ■



Vous venez de marcher sur un piège !



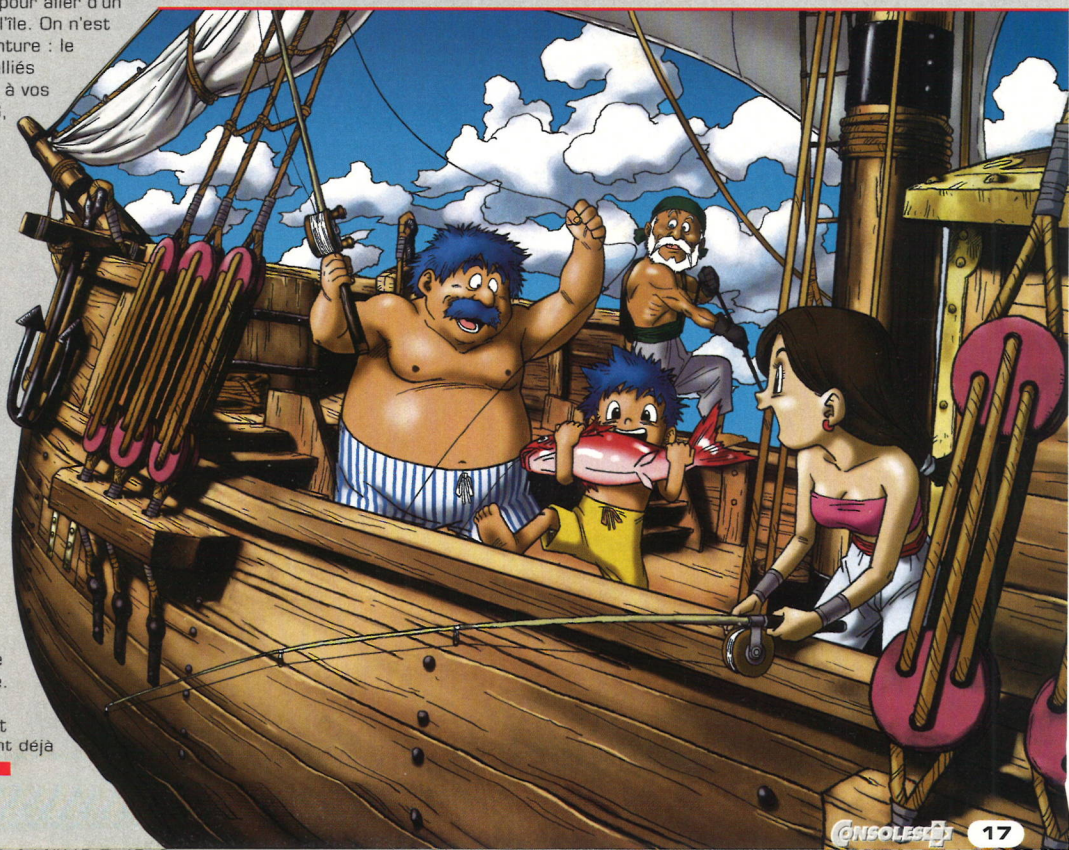
La carte est minimaliste !



Les pieux vous interdisent l'accès.

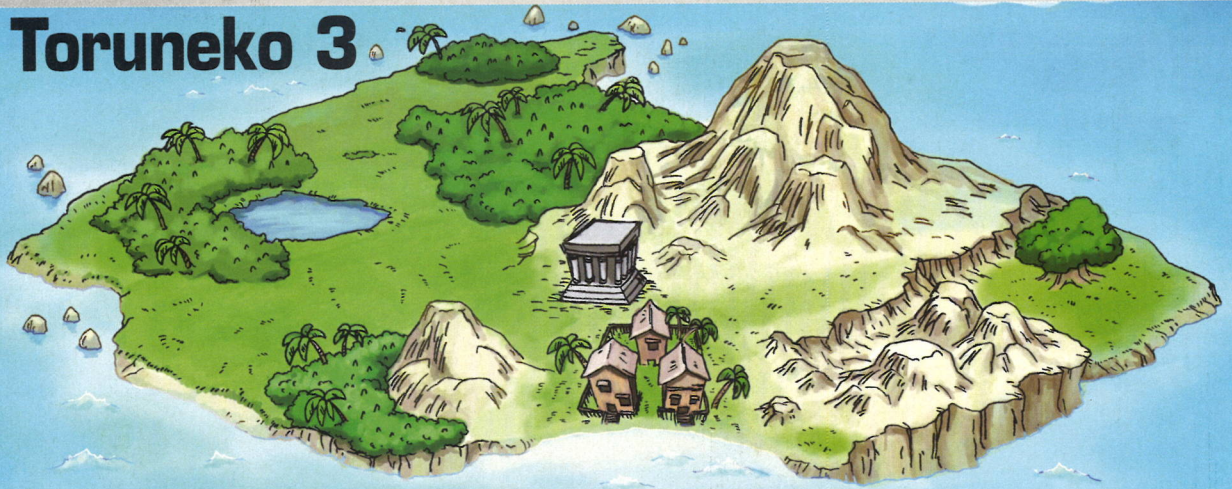


Les éternelles églises pour sauvegarder...





Toruneko 3



ET VOGUE LA GALÈRE...

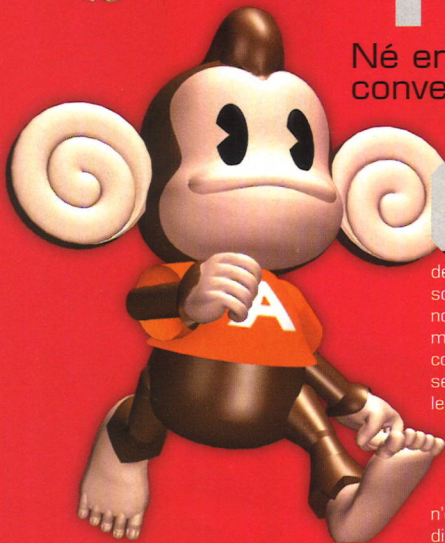
L'intro nous dévoile le fils de Toruneko (le même, en plus petit, et sans moustache). Et tout s'enchaîne avec un passage de navigation vers de lointaines contrées... C'est les vacances, on va tous à la mer...





Super Monkey

Né en arcade, Monkey Ball fut boudé lors de sa conversion sur Game Cube. Le public plébiscita ses mini-jeux, mais bouda son mode principal.



Sur Naomi, Monkey Ball n'était pas parvenu à séduire les joueurs, malgré des qualités indéniables. Sa conversion sur Game Cube devait lui impulser un nouveau départ ; mais son contenu, résolument arcade, n'a pas, non plus, convaincu. A un détail près : ses mini-jeux furent grandement appréciés ! Un comble ! Un steak-frites dont seules les frites seraient mangeables ! Amusement Vision, le studio de Sega qui développe le jeu, pense, avec ce second volet, tenir le bon bout.

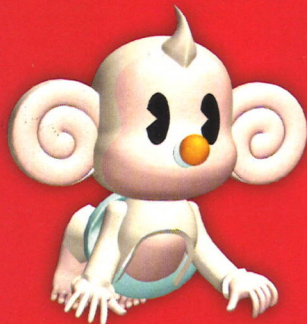
Une histoire !

Or, transposer un jeu arcade sur console n'est pas sans présenter quelques difficultés. Il faut bien sûr enrichir le contenu – sans pour autant faire exploser les budgets de développement... Ici, les stages ont été multipliés et agrandis : il y en aura plus de 150 ! (Une telle complexité aurait, bien sûr, été impossible en arcade, car elle aurait vite vidé les poches du joueur.) Le système de jeu et le mode multijoueur n'ont pas évolué. En revanche, un mode story fait son arrivée. Et, principale amélioration, Amusement Vision a incorporé, dans le mode principal, ce scénario qui manquait tant au premier volet.

Monkey Party

La grosse réussite de la première version Game Cube – les mini-jeux –, ne se dément pas. Il y en aura une douzaine. Les anciens ont subi des perfectionnements, les nouveaux exploitent de façon inédite l'idée de l'enfermement à l'intérieur d'une boule. Le golf, notamment, est une sacrée réussite. Le tout n'est pas sans rappeler Mario Party – avec un esprit beaucoup plus action-arcade, bref, l'esprit Sega...

Cette suite devrait enfin déployer tout le potentiel du jeu. Encore faudrait-il que les mini-jeux ne portent pas ombrage au mode principal, et ne transforment pas le titre en party-game comportant en bonus un vrai jeu ! Voilà les risques qu'on encourt à réussir les mini-jeux... ■



Ball 2

Voici que le scénario s'impose, à grands coups de cinématiques

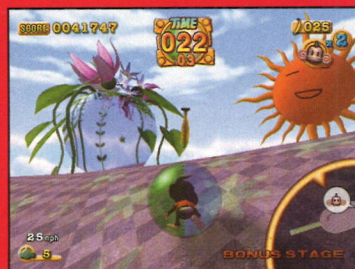
Aller tout droit est un exploit.



Le design est encore plus soigné.



SMB2 s'annonce plutôt corsé!



SMB2 introduit des effets inédits.



Sous l'eau, sera-t-on ralenti?

MINI-JEU EN PAGAILLE



Rafting.



Course (jusqu'à 8 joueurs).



Base-ball.



Football.



Boxe.



Billard.

3D Kakuto Tsukuru 2

Un Panzer Front d'un autre temps et des Galerians pas folichons, Enterbrain ne brillait plus trop... sauf quand il s'agit de ses softs de création.

Tandis que Sega, avec ses Tsuku, mise sur la simulation, Enterbrain s'est fait le spécialiste de la création avec ses Tsukuru (en français, « faire »). Ce studio a déjà une ligne complète de titres sur PC permettant de construire ses propres jeux : RPG, simulation, shoot 2D, fighting 2D... Sur PS2, on trouvera dès cet été un 3D RPG, Tsukuru 5, et ce 3D Kakuto (Fighting) Tsukuru 2. Chacun offre plus ou moins de liberté dans la création.

Home made...

Le plus souvent, on dispose d'un vaste choix d'éléments graphiques ; pour le reste, c'est à vous de vous amuser, et d'imaginer ! Côté perso, on fait sa sélection dans des bibliothèques d'éléments : sexe, visage, costume, modèle, etc. Avec Kakuto 2, on peut même réaliser les mouvements des persos que l'on a constitués. Les outils proposés sont inspirés de ceux des pros et sont d'une grande simplicité d'emploi, tout en permettant un degré de réalisation très élevé. L'animation est en 60 images par seconde. On peut également mettre au point ses combos, jusqu'à un niveau 10. Le jeu inclut une foule d'exemples, dont 600 mouvements ! Bien sûr, on a la possibilité de sauvegarder ses créations sur la carte-mémoire ; mais pour les voir tourner, il faudra disposer du jeu. Le résultat, sans atteindre les hits du genre, est excellent, aussi bon qu'un Tekken 3 sur PSone, mais en bien mieux ; sans les polygones qui flottent. ■



Les combos peuvent atteindre le niveau 10.



Les animations se font pas à pas.



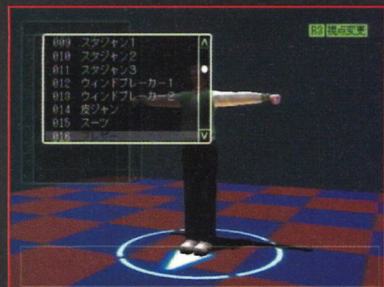
On reconnaît un style à la Tekken.



Enterbrain devrait sous peu organiser un concours national.



Certains décors reproduisent Tokyo tel quel !



On fait ses choix dans de longues listes.

Concours

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU



- 1^{er} PRIX**
1 Lecteur de DVD + 1 double DVD
"Le Seigneur des Anneaux"
- 2^e au 10^e PRIX**
1 double DVD "Le Seigneur des Anneaux"
- 11^e au 15^e PRIX**
1 Statuette "Le Seigneur des Anneaux"
- 16^e au 55^e PRIX**
1 VHS "Le Seigneur des Anneaux"
- 56^e au 85^e PRIX**
1 affiche "Le Seigneur des Anneaux"

CONSOLESK+

Jouez et gagnez
au
0892.687.387*

EXTRAIT DU RÈGLEMENT:

Seven7 / Metropolitan Film et Consoles + organisent un concours du 31/07/02 au 27/08/02 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0892.687.387*. Les gagnants seront déterminés d'après les 85 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & le Marec, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Le Seigneur des Anneaux, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

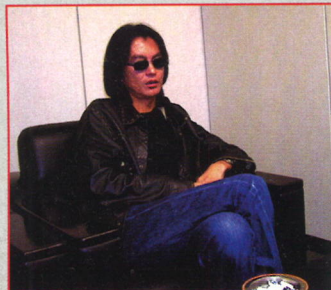
© Le Seigneur des Anneaux, les personnages, les noms et les lieux TM The Saul Zaentz Company, d/b/a Tolkien Enterprises, sous licence New Line Productions, Inc. Tous droits réservés. © 2001. New Line Productions, Inc.

Photos non contractuelles - 0892 - 0.34 € TTC/min

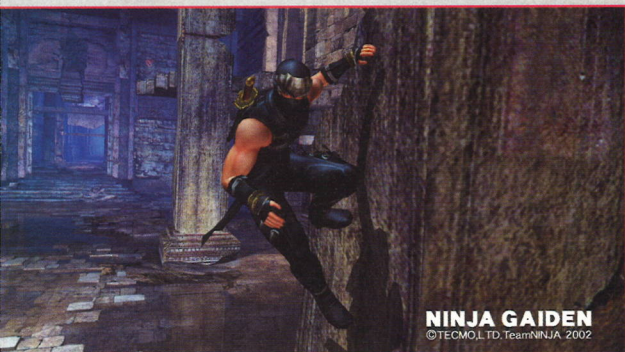


Ninja Gaiden

Sega ressuscite son Shinobi ; Tecmo réveille Rygar ; et maintenant, Ninja Gaiden !... Serions-nous en face d'une dramatique panne d'idées qui inciterait les studios à dépoussiérer leurs vieilles légendes ?...



Iitagi est un grand fan de Shadow Dancer!



NINJA GAIDEN
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2002

La possibilité d'escalader les murs est un des acquis de Ninja Gaiden.



NINJA GAIDEN
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2002

Le décor est entièrement modélisé du sol au plafond!



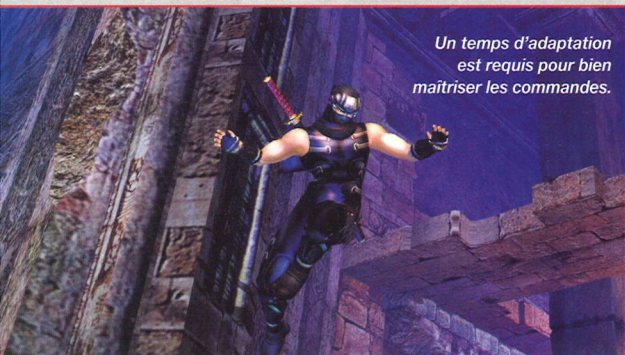
NINJA GAIDEN
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2002

Ces dagues sont un des deux types de shurikens.

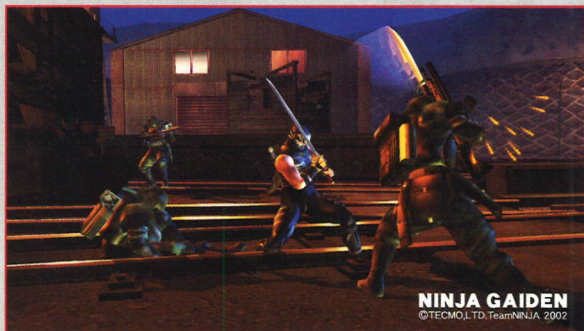


NINJA GAIDEN
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2002

L'ennemi devrait déployer des tactiques de groupe...



Un temps d'adaptation est requis pour bien maîtriser les commandes.



NINJA GAIDEN
©TECMO,LTD.TeamNINJA 2002

Les pieds sont, cette fois-ci, bien posés sur le sol.

À toutes ces questions, Itagaki Tomoyuki répond clairement « Pas du tout ! ». Cela fait dix ans qu'il travaille chez Tecmo. Il fait partie de ces créateurs qui n'ont connu que la 3D ; mais c'est seulement aujourd'hui que les machines sont enfin capables de supporter des jeux en « véritable » 3D, et

non un semblant de 3D plaqué sur des éléments 2D. Pour le Ninja Team, c'est un nouveau jeu – davantage, même : un nouveau départ pour une série quasiment contemporaine à la fondation de la société. Le projet actuel a une histoire tourmentée. Le Ninja Gaiden développé autrefois sur la Naomi de Sega devait, au départ, être

transposé sur PS2. Il fut même annoncé lors du lancement de la console. Mais Itagaki décida de ne plus développer de softs pour la machine de SCEI, et il disparut des listes de jeux PS2. Les rumeurs allaient bon train. Finalement, après avoir assuré le succès

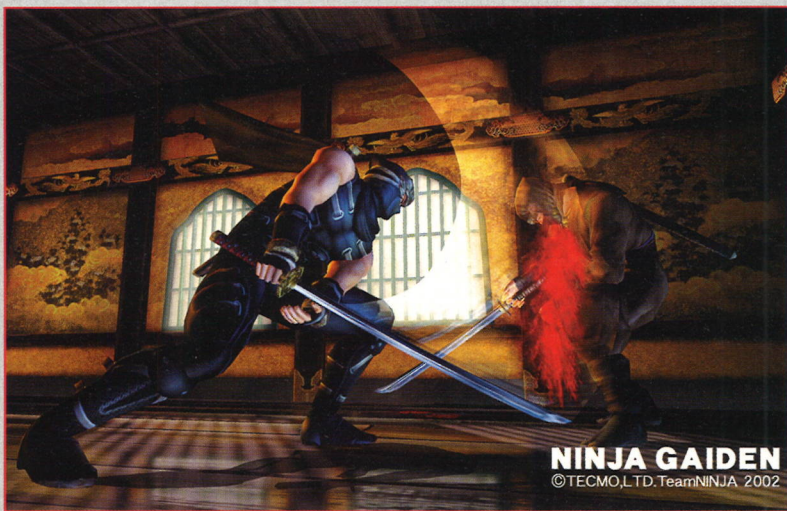
de DoA3 aux USA, c'est la Xbox qui en hérite. D'une plate-forme à l'autre, d'une manette à l'autre, avec toutes les conséquences sur le développement du jeu, le Ninja Team prouve qu'il sait s'adapter !

Pas facile !

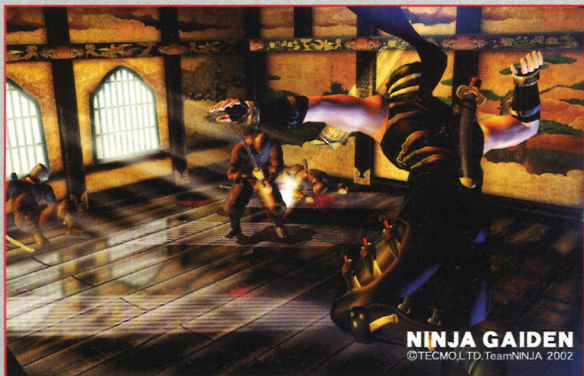
Des débuts compliqués, et surtout des besoins complètement différents de ceux de DoA3 ont incité l'équipe à développer un moteur de jeu totalement nouveau. Le monde de Ninja Gaiden sur Xbox tient d'un seul bloc : pas de stades, mais des cinématiques et des événements qui viendront interrompre une action intense et ô combien difficile. Difficile, le jeu l'est. La gestion de l'espace 3D (toutes les surfaces sont utilisables), une action trépidante et détaillée : autant de paramètres qui requièrent des ●●●



Le katana est l'arme ultime du jeu.



Le sang coule et tache le sol. Où es-tu Solcarlus ?...



Itagaki a prévenu que le jeu serait violent...



Imaginez un Biohazard en 3D !



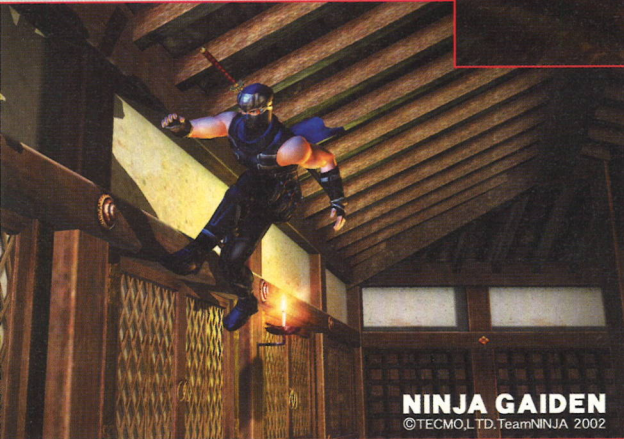
Ninja Gaiden

... commandes complexes, utilisant tous les boutons du pad. Le déroulement du scénario ne donne pas, non plus, dans la facilité. Itagaki n'adhère pas à la tradition japonaise qui veut que le joueur soit guidé tout au long du jeu. Celui-ci doit trouver les solutions par lui-même... L'arme ultime (et probablement évolutive) de Ninja Gaiden sera le katana ; on disposera également de pouvoirs spéciaux (des shurikens, inspirés du ninjutsu) et de diverses armes conventionnelles. Ajoutez à cela un lock on, de nombreux angles de caméra... et vous conviendrez qu'Itagaki a de quoi faire, pour nous offrir une action parfaite, tant dans son exécution que dans sa présentation! ■



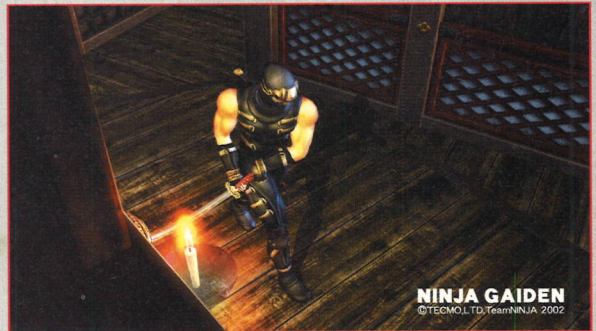
NINJA GAIDEN
©TECMO,LTD,TeamNINJA 2002

Le katana pourrait voir sa puissance augmenter en cours de jeu.



NINJA GAIDEN
©TECMO,LTD,TeamNINJA 2002

Ninja Gaiden sera-t-il vraiment jouable ?



NINJA GAIDEN
©TECMO,LTD,TeamNINJA 2002

Tecmo expérimente divers angles de caméra.



NINJA GAIDEN
©TECMO,LTD,TeamNINJA 2002

Les éclairages et autres effets de lumière s'appliquent en temps réel.



Les monstres ne sont pas tous terrifiants...



Une tête vient de tomber!

Rygar

L'ennemi se projette sur vous !



À voir tous les gros jeux qu'il prépare pour la Xbox, on finissait par croire que Tecmo avait vendu son âme à Microsoft. Que nenni ! Une légende maison, Rygar, revient sur PS2.

Avec l'aide de la fée 3D, Rygar (« Argos no Senshi » au Japon, c'est-à-dire « le guerrier d'Argos ») fait son come-back. Décidément, 2002 aura été l'année de toutes les résurrections – au cinéma, avec « Spider-Man » et « Le Seigneur des anneaux », aussi bien que dans les jeux vidéo : nous aurons vu le retour de Ninja Gaiden, de Shinobi, de Metroid... À croire que tout le monde est arrivé à court d'idées ! Avouons qu'il ne s'agit plus de remakes en fausse 3D au concept 2D. Les capacités des consoles actuelles sont largement mises à contribution. Et les vieux titres rajeunis n'hésitent pas à emprunter des voies nouvelles, parfois au risque de dépitier les fans : Shinobi et Ninja Gaiden explorent l'utilisation optimale de l'espace 3D ; Metroid devient un FPS ! Rygar, quant à lui, opte pour l'action à la sauce Devil May Cry dans un environnement complètement 3D.

L'arme et l'âme

On a pour unique arme un bouclier, mais on peut tout faire avec : se protéger, attaquer, s'agripper... Cet objet possède non seulement un nom, Diskarmer, mais aussi une âme. Il pourra acquérir des habiletés supplémentaires (passer des obstacles jusqu'alors infranchissables, atteindre des lieux hors de portée...). Le scénario n'est pas un exemple d'originalité – ce qui importe peu, car l'action, très intensive, ne laisse pas beaucoup de place aux développements de l'intrigue. ■



Glisser sous une porte en train de s'abaisser...



Une 3D fort bien réussie sur PS2.



Ils sont partout : sur le sol, les murs, le plafond !



Un point de sauvegarde ? À moins que...



Briser les murs, un clin d'œil à Dracula ?



Yugioh Duel Monsters 7

En perte de vitesse, Yugioh veut se relancer. Après la déception de la version PS2, Konami choisit à présent la GBA et la GC, il est vrai mieux adaptées au public visé.

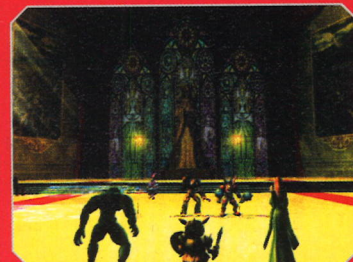
Faisant suite à la folie déclenchée par les Pokémon Cards, Yugioh a été un véritable phénomène au Japon. Ce titre repose sur une série animée qui, comme le jeu de cartes, a eu son heure de gloire. Malheureusement, il semble bien que la mode soit passée, ou du moins ralentie sensiblement. Ce nouveau volet sur GBA se déroule dans une ville appelée Battle City et se base sur le manga publié par Shonen Jump. Rappelons que Yugioh est constitué de duels à coups de cartes. Le jeu comprend une centaine d'adversaires aux styles différents. Parmi ces cent cartes, on trouve des sortes de

divinités aux pouvoirs particuliers. Elles ne sont pas nouvelles dans la série mais cette fois, il sera possible de les utiliser pour déployer une puissance inédite sur la table de combat ! En plus de la version GBA, on prévoit également une seconde sur Game Cube : Yugioh Falsebound Kingdom. Ce dernier offrira, bien sûr, de la 3D, et consistera en un RPG apparemment très vaste. Les combats se dérouleront toujours à l'aide de cartes, mais le passage à la 3D offrira plus de dynamisme lors des affrontements. Cependant, notons que le niveau des graphismes n'atteint pas encore des sommets... ■



YUGIOH FALSEBOUND KINGDOM

Avouons que sur Game Cube, la 3D apporte un léger plus aux graphismes de Yugioh !



Star Trigon



Une nouvelle fois, le cercle d'amis de Susumu s'élargit. On découvre de nouvelles têtes, qui pourraient bien revenir dans un Mister Driller 4 !

Le succès de Mister Driller en fit la figure charismatique d'un Namco à la recherche d'un nouveau souffle. L'éditeur explore de nouvelles voies pour son héros, dont la série commençait à trouver ses limites.

Hori Susumu est de retour, non pas pour creuser, mais pour aller dans les étoiles et sauver des aliens en détresse. D'une grande simplicité, le jeu ne repose que sur l'utilisation d'un seul bouton : Jump. Les extraterrestres sont perdus dans le vide interstellaire. Il faut établir un champ de protection, le « Triangle Net », autour d'eux. Le héros ira donc d'une planète à une autre pour établir les côtés du triangle, un par un.

Triangle salvateur

Au repos (si j'ose dire), le perso tourne autour d'une planète tel un satellite. Une pression du bouton au bon moment le propulse sur une planète voisine. Une ligne est alors établie ; il faut recommencer jusqu'à compléter le triangle. Mais attention, le champ de protection ne dure pas. Il faut agir vite pour sauver tous les E.T. présents à l'écran. Avec un peu de pratique, on peut réaliser des combos et créer plusieurs champs autour d'un même naufragé. Pour corser le tout, votre niveau d'oxygène baisse progressivement. Si vous vous propulsez au hasard, vous sortirez en dehors de l'écran, provoquant le Game Over. Parfois, une barrière vous sauvera. Dans les niveaux supérieurs, pièges et difficultés abondent : poison (enlève de l'oxygène), glace (rotation irrégulière), soleil (vous propulse aléatoirement), sable (rotation ralentie) et trou noir (une vie en moins). On trouverait aussi des stages bonus, mais aussi des challenges (des puzzles) pour tester votre jeuote. Il existe trois persos aux caractéristiques très différentes et quatre niveaux de difficulté, le nombre de stages croissant de cinq à dix. Enfin, Namco a préféré son System 10 à la Tri-Force. Il est vrai que le jeu ne demande pas beaucoup de puissance. ■



Sauver ces créatures n'est pas de la tarte !



Le niveau d'oxygène (le temps) diminue en haut d'écran.



On établit le champ de protection autour des aliens.



Sakura Taisen

« Atsukichishioni »

L'ère des consoles Sega révolue (pour le moment...), Sakura Taisen devait rapidement trouver une nouvelle plate-forme. Sans surprise, ce sera donc la PlayStation 2.

Sakura Taisen, ce n'est pas fini, bien au contraire ! En l'espace de 3 à 4 ans, Sega va nous pondre pas moins de sept jeux basés sur sa célèbre licence (je vous renvoie à l'encadré de cette page pour plus de détails). Le fait marquant est l'arrivée en force de Sakura sur PS2 (six des sept titres), le dernier étant une conversion de Sakura Taisen 3 sur PC (sortie prévue dans toute l'Asie). Sur PS2, Sega commence par une remise à jour du premier volet de la Saturn pour atteindre un niveau de qualité proche du troisième sur DC. Le jeu est affublé d'un sous-titre « Atsukichishioni », signifiant en gros « la passion qui bouillonne dans vos veines », et le scénario est rallongé d'un onzième épisode (il n'y en avait que 10 sur Saturn). Le système LIPS qui synchronise les lèvres des persos aux dialogues est



Dans ce remake, les effets spéciaux sont nombreux...



Le téléphone portable remplace le VMS de la Dreamcast.

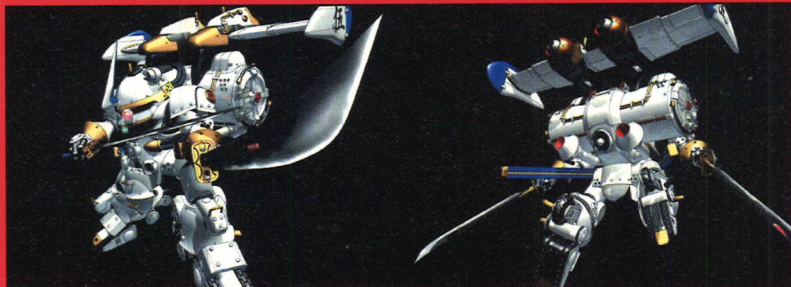
également au menu. Les phases de combat sont bien plus spectaculaires, grâce à l'accès à des magies et à des coups spéciaux hauts en couleur. Enfin, le plus gros morceau de ce remake est certainement la possibilité de jouer les persos secondaires et de les faire progresser. L'idée des mini-jeux via le VMS de la DC a été appliquée à cette conversion en utilisant le téléphone portable. Mais ce que les fans attendent le plus est bien sûr Sakura Taisen 5. Le titre verra le jour sous deux déclinaisons différentes : l'une, appelée « Sarabaitoshikihitoyo » (« adieu mon amour »), fidèle à la série, suivra un concept aventure-simulation ; la seconde, quant à elle, sera un jeu 100 % action qui utilisera le moteur 3D de Gun Grave. Et pour finir, une nouvelle série d'OVA est en plan pour 2003 ! Décidément, Sakura Taisen est loin d'être mort ! ■



Transformé pour l'occasion, le jeu Saturn renaît sur PS2.



Sega est bien décidé à ne pas abandonner sa série fétiche !



Les robots font aussi une cure de jouvence !

SAKURA TAISEN, EN VEUX-TU, EN VOILÀ !

Voici la liste des futurs Sakura Taisen à sortir dans les prochains mois :

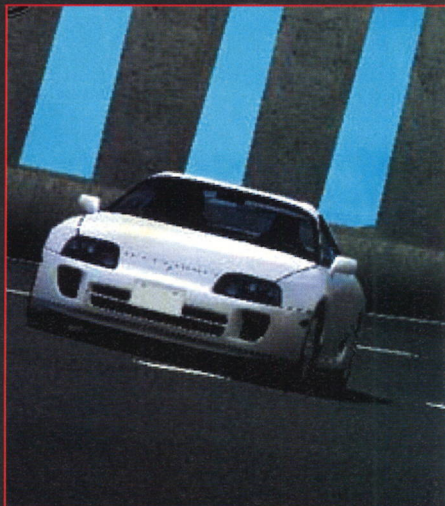
- Sakura Taisen (PS2, aventure)
- Sakura Taisen 5 (PS2, aventure)
- Sakura Taisen 5 (PS2, action)
- Sakura Taisen Monogatari (PS2, aventure)
- Sakura Taisen 3 (PC, aventure)
- Kouma (PS2, action ; version démo ?)
- Sakurahime Nishikiemaki (PS2, action)

Battle Gear 3

Depuis quelques années, Taito a développé une licence de courses automobiles 3D appelée Battle Gear et basée sur les duels illicites de GT musclées dans la campagne nippone.

Battle Gear fut à l'origine une tentative de Taito de créer sa propre série de courses 3D, à l'image de Wangan et Shutoko Battle pour Genki, de Togi pour Atlus, ou d'Initial D Arcade pour Sega. Bref, ce jeu semble s'adresser aux jeunes Japonais un peu désœuvrés qui confondent chaque fin de week-end les autoroutes ou les routes de montagne avec des circuits gratuits pour faire parler la puissance de leur GT préférée. Le principe de jeu ne change donc pas du volet précédent : gagner des duels au long de trajets censés reproduire les routes japonaises. Signalons que le jeu quitte les cartes propriétaires de la marque pour

adopter le System 246 de Namco, donc compatible PS2. Enfin, à l'image de Konami récemment, Taito copie le système de carte de Sega, système qui s'est révélé très populaire et également rentable. Alors que l'AM2 avait, à l'époque, choisi un format carte de crédit pour faciliter le rangement dans n'importe quel portefeuille, Taito joue résolument le look avec un support imitant une clé de voiture. Cette clé possède un numéro spécifique qui permet d'identifier le joueur à travers un réseau appelé « Nesys » (pour Taito Net Entry System). En effet, à travers le pays, Taito veut relier ses salles via un réseau network afin de créer des duels à l'échelle nationale. ■



Une conversion PS2 paraît plus que probable.



Qu'est-ce que cet énième jeu de GT va apporter de réellement nouveau ?



Une qualité graphique grandement améliorée !



Des courses illicites sur des routes qui ressemblent furieusement à des circuits !



Les reliefs de la route ont été bien travaillés.

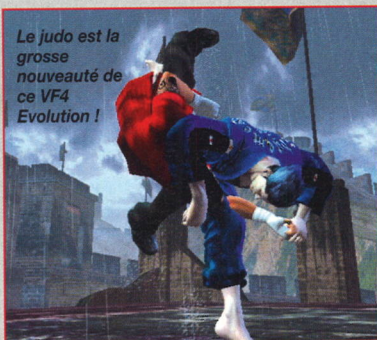


Voici la clé des ambitions network de Taito !

Virtua Fighter 4

Après le hold-up Virtua Fighter 4, en arcade comme sur console, Sega nous remet le couvert avec une version « Evolution » qui en dit long sur les ambitions d'un AM2 aux dents bien longues...

Dans un Private Show sans saveur, l'AM2 a fait sensation avec une mise à jour qui ressemblait plus à un véritable Virtua Fighter 5 ! On avait connu VF3 tb et son mode Tag Battle, mais jamais aucune « évolution » n'avait introduit de nouveaux personnages – privilège réservé aux véritables nouveaux VF. En effet, l'AM2 a décidé de renouveler une partie de l'équipe de son titre fétiche. VF4 Evolution introduit donc deux nouvelles figures : Brad (kick boxing) et Goh (judo). Et ces deux nouveaux persos empiètent franchement sur les plates-bandes de Tekken. Un événement qui doit commencer à inquiéter sérieusement Namco. D'autant plus qu'il est fort possible qu'un futur VF5 aille encore plus loin, laissant encore moins de marge à Namco. De plus, VF4 Evolution apporte également des mouvements de tous les personnages. Les commandes de jeu, quant à elle, demeurent identiques, tout comme le système de jeu.



Le judo est la grosse nouveauté de ce VF4 Evolution !

L'AM2 trouvait le jeu solo pas assez excitant. Aussi, il livre aux pauvres joueurs solitaires un mode mission consistant en une succession de challenges. Autre avantage, ce mode peut servir d'apprentissage ou d'entraînement. On y gagne de l'argent (« Fight Money ») qu'on stocke sur sa « carte de crédit », ce qui

permet d'acheter par la suite des items via le VF Net (le service sur téléphone portable). Il est ainsi possible d'éditer son combattant selon plusieurs aspects : costume, accessoires, coiffure, et même couleur des yeux ! L'AM2 va donc encore plus loin dans son concept liant téléphone portable, carte et arcade.

Un VF5 qui s'ignore ?

Techniquement, le jeu est similaire à VF4, avec bien sûr des effets spéciaux en temps réel inédits. La Naomi 2 livre ici tout ce qu'elle a dans le ventre. Outre les effets de neige très sympas, on découvre une pluie qui réagit aux mouvements des persos créant des flux d'air pendant le combat ! D'autre part, c'est la dernière fois qu'un Virtua Fighter tournera sur Naomi 2. L'AM2 a décidé d'attendre une prochaine carte pour plus de puissance. Un éventuel VF5 devrait donc offrir des possibilités nouvelles et un niveau de réalisme encore plus poussé. Cela pourrait du reste coïncider dans un proche futur avec la sortie de la Naomi 3 en cours de développement. Dernier détail, ce VF4 Evolution ne serait pas couvert par l'accord d'exclusivité PS2 (quel malin ce Suzuki !). La console ne pourrait simplement pas reproduire un tel niveau visuel. Alors, Game Cube ? Xbox ?... Les paris sont ouverts. ■

Brad.



Goh.



Evolution



Les salles d'arcade se frottent les mains (et les pieds) !



L'AM2 a Tekken en ligne de mire.



Les mouvements des combattants ont été entièrement revus.



Ce volet sera le dernier VF à tourner sur Naomi 2.



Ces amas de chair ferme ne seront pas convertis sur PS2.



Là, il va être grand temps de faire ses prières...

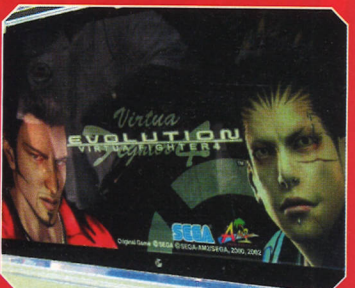
VF4 EVOLUTION AU SEGA PRIVATE SHOW



Virtua Fighter 4 Evolution n'est pas encore totalement achevé, mais c'est déjà la plus grosse prévente arcade du moment.



Au Sega Private Show, les visiteurs se pressaient pour le tester.



Des nouveaux persos qui en disent long sur les ambitions de l'AM2...

**Vous
êtes
unique,
votre
voiture
aussi !**

**256
PAGES
4,50 €**

A TUNING ATTITUDE

ADDX

POSTER
ECHELLE 1
LA JANTE
MOMO
X-1

NO LIMIT !

LA Z06 QUI POSE


21 CAISSES

Caravati argent - Escart d'ambrosio - Livio strano italia
 Golf pagliaro - Coupe Fiat Scissors - Saco V18 H&E
 Calca metal - 2016 Escapes Auto - 2016 U.K.
 Break Volvo new age - La nouvelle type R1
 Dino bronze - S19 essentie - Toy M2 S
 Subaru 680 cv - Golf II pure white
 Puma kangaroo - BMW E28
 Break Opel - Black CPA


L. 16696 - 115 S - F. 450 € - 400

PEINTURES
LES TEINTES
EXPERIMENTALES...

PANORAMA
120 NOUVEAUTÉS
EXCLUSIVES...

DOSSIER
TRIP D'ENFER AU
JAPON  SPECIAL

GRAND JEU DE L'ÉTÉ : 1^{ER} PRIX UNE SELLERIE COMPLÈTE




2 cadeaux

BLACK BOOK 2009

Le guide de la tuning attitude

+ 1 poster géant

ADDX

LA TUNING ATTITUDE

N°11 : BLINDÉ !

previews

Tous les grands titres à sortir dans les mois qui viennent...



SPLINTER CELL

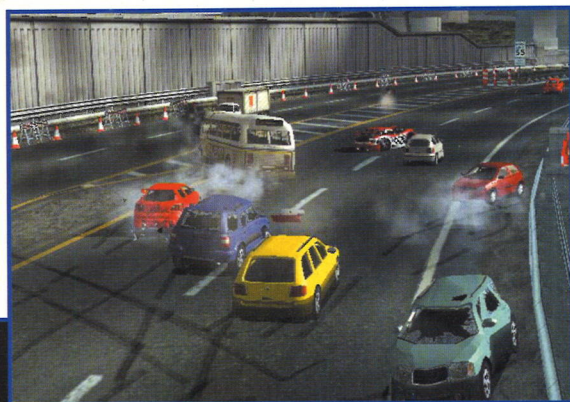
Un été 2002 placé sous le signe des grosses nouveautés : Burnout 2, The Thing, Splinter Cell, Malice, Riding Spirit, Morrowind, Mercedes-Benz Worldracing ou encore Rayman 3... Voilà qui va vous permettre de passer les vacances en toute quiétude et qui calera l'appétit des plus difficiles.

Burnout

J'ai le burnomètre à zéro !

Y a-t-il une PS2 qui n'a pas encore son Burnout ? Un titre de l'année dernière complètement déjanté, qui fait la part belle à la vitesse et aux crashes spectaculaires... Encore plus fort, encore plus beau, voici la suite.

Les créateurs du premier volet de Burnout ont récidivé et offrent une nouvelle version, encore plus folle et déjantée que la précédente. Aussi incroyable que cela puisse paraître, les développeurs de chez Criterion veulent encore plus de fun, dans leur titre. Au programme : de la rigolade, une vitesse accrue, des crashes de folie pure et des parcours plus longs et techniques qu'auparavant. À l'instar du film *Fast and Furious*, principale source d'inspiration pour nos amis de Criterion, les bolides sans foi ni loi foncent sur des trajectoires prédéterminées. Rien ne vient vous arrêter ; à vous de rouler le plus vite possible sur les parcours imposés par les différents modes





de jeu. Les graphismes ont été retravaillés pour une plus grande finesse et l'animation dépoté grave. Un boost décoiffant, le désormais célèbre burnomètre immortalisé par Rocco Siffredi, peut être déclenché à tout moment. Une jauge précise vient vous indiquer le moment idéal pour enclencher cette accélération titanesque.

La route, dans tous ses états

Une cartographie précise et des photos satellite ont permis aux développeurs de modéliser des tracés autour de grandes villes à travers le monde. Ainsi Los Angeles ou bien Paris seront les places fortes de vos prochaines courses folles.

La représentation des circuits est réaliste, et le souci du détail des développeurs fait plaisir à voir. Même si l'allure folle ne permet pas de profiter des richesses graphiques, les séquences de replay et les démonstrations

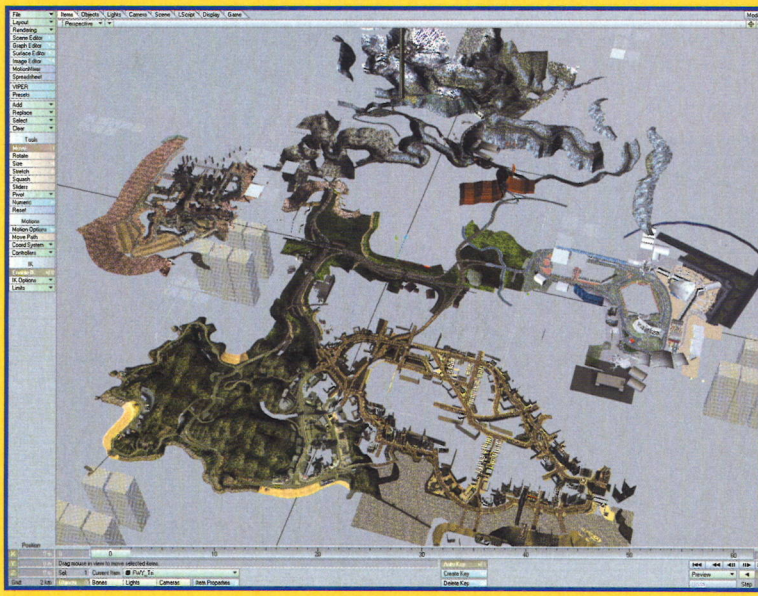


époustouflantes des crashes montrent combien le travail de développement a été minutieux. Une alternance de circuits longs et courts vous oblige à ajuster votre conduite pour gagner de temps précieux.

Tous les véhicules possèdent des aptitudes particulières et des originalités qui donnent à la partie une atmosphère délirante. Dans la grande tradition de ce type de jeu, quelques véhicules bonus pourront être débloqués pour relancer l'intérêt de la partie.

L'ART DE LA PRÉCISION

Voici un exemple qui va vous permettre de comprendre à quel point la modélisation des tracés est précise.



À donf dans la courbe !

La météo joue un rôle important et les variations climatiques vont interférer sur le revêtement des pistes et sur les réactions des voitures en course. Outre le fun et l'éclate que procurent les différents modes de jeu, quelques éléments réalistes viennent pimenter la conduite. La variété est donc de mise, et l'on ne risque pas de s'ennuyer aux volants des bolides, dans cette folle simulation. Il est fort à parier que les joueurs, comblés par le premier volet, se régaleront avec cette suite survitaminée. Des sensations fortes, pour cet été. ■





The Thing

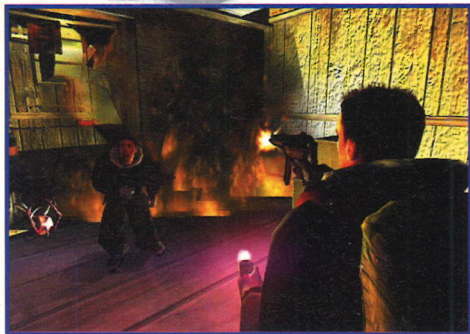
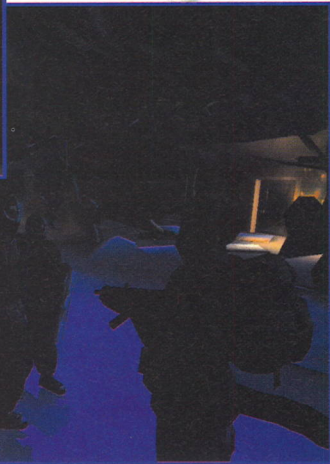
La terreur... tout simplement!

Aux joueurs à qui Resident Evil ne donne que de vagues picotements au niveau de la colonne vertébrale, The Thing promet une boucherie insoutenable qui restera dans les annales.

Tous les amoureux du septième art le savent bien, *The Thing* est entré, par la grâce de John Carpenter, dans le panthéon très fermé des trois ou quatre films cultes des mordus de fantastique. Remake d'un nanar des années 50, ce film a su, à son époque, bouleverser la donne en procurant des émotions plus que fortes et en accumulant les images chocs. Les développeurs de Computer Artwork et Universal Interactive ont eu la bonne idée de réaliser un jeu vidéo tiré du scénario et de l'univers du film. Pour situer l'histoire, sachez qu'une équipe américaine de chercheurs, basée dans un laboratoire secret de l'Antarctique, va faire l'objet d'une agression effroyable. Une créature de l'espace, retirée des glaces éternelles quelque temps auparavant par d'autres scientifiques, ne semble pas vouloir du bien à l'humanité : toute l'équipe à qui elle doit son réveil a été décimée. Voilà que le même sort s'abat sur les membres de la nouvelle équipe... Le jeu démarre là où le film se termine : une troupe de militaires est chargée de retrouver la trace des scientifiques et de découvrir le fin mot de cette histoire.

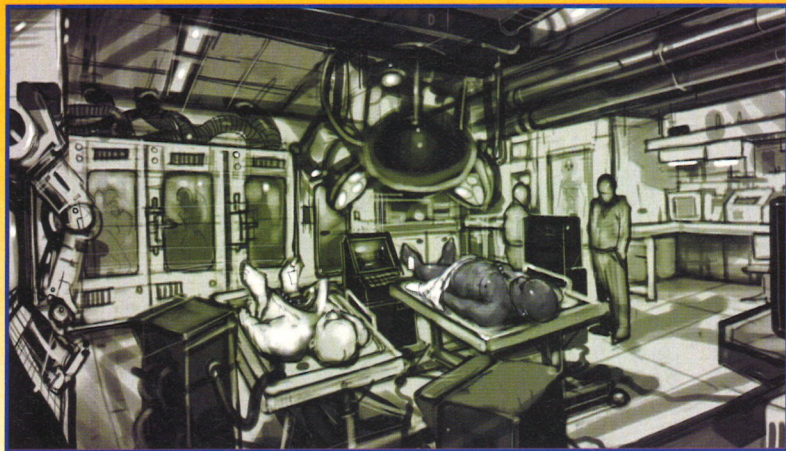
Coucou, devine qui c'est...

La créature se transforme et imite l'apparence de ses victimes. Discerner vos ennemis de vos amis sera primordial (plus encore que d'habitude), puisque l'alien peut se cacher sous les traits de n'importe lequel de vos coéquipiers. Avec le nouveau système de contrôle implémenté dans le jeu, non seulement vous donnerez des ordres aux membres du commando, mais vous pourrez aussi gérer leurs sentiments : peur, sang-froid, hardiesse. Vous disposerez, bien sûr, d'un arsenal évolutif. Pour vous frayer un chemin et avancer, vous aurez à déployer



LE BEL ANIMAL !

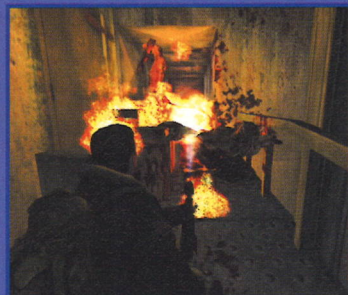
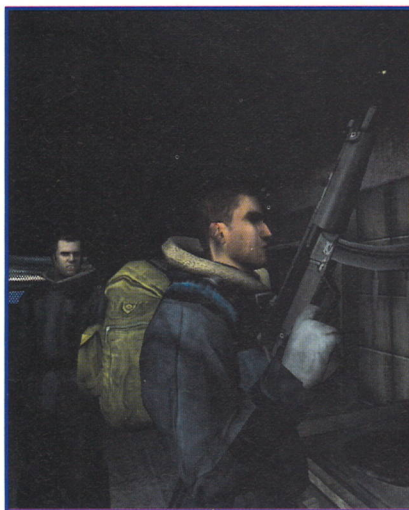
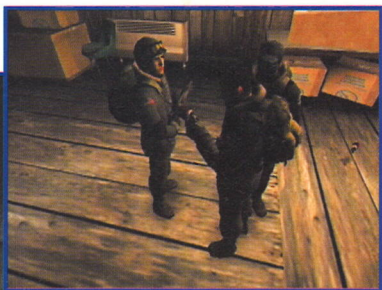
Vous allez en voir de toutes les couleurs, avec The Thing. Voilà quelques-unes des bestioles que vous croiserez.



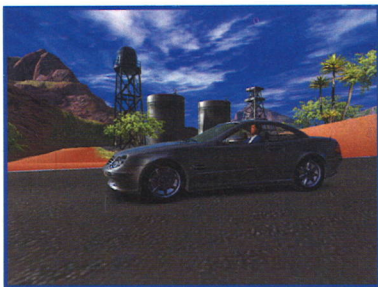
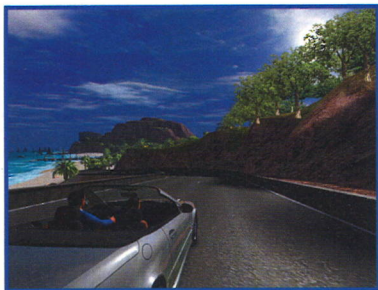
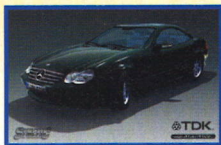
vos talents de stratégie; les phases de combat mettront tous vos sens en éveil. Là où Resident Evil bouleverse par un habile mélange d'horreur et d'aventure, The Thing terrifie par la cruauté gore des situations. Concentré sur les indices à trouver pour faire avancer le scénario, le joueur est sans relâche tenu en haleine. Le bestiaire qu'il traque est d'une diversité et d'une animosité époustouflantes. Il y en a pour tous les goûts. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'on est plongé dans la petite boutique des horreurs !

... c'est le Petit Chose !

The Thing se présente donc avec beaucoup de beaux atouts dans sa manche. Un scénario en béton, une action haletante et des combats acharnés vont peut-être entraîner ce titre vers les sommets du genre. La réalisation est plus que convenable, avec de bons effets de lumière et des détails souvent croustillants. L'environnement sonore a été particulièrement soigné et plonge le joueur de plein fouet dans l'angoisse et la peur. On attend beaucoup de The Thing sur PS2 et Xbox. Sortie prévue de la bête en septembre 2002. ■



Mercedes-Benz Worldracing



La grande classe (A) !

Simulation de course automobile remarquée lors du dernier salon de l'E3 à Los Angeles, Mercedes-Benz Worldracing sur Xbox est encore en développement, mais propose des graphismes toujours plus beaux.

Le plus impressionnant, dans cette simulation de course de voitures, ce n'est pas seulement la qualité de la modélisation des différents véhicules, mais aussi la splendeur des graphismes de tout le jeu. Les décors sont en pure 3D : montagnes, bâtiments et autres objets sont tous constitués de polygones texturés d'une rare finesse et truffés de détails. L'horizon porte loin et aucun clipping n'est à signaler : où que l'on regarde, les décors et le circuit sont déjà affichés et s'affinent au fur et à mesure que l'on s'en rapproche.

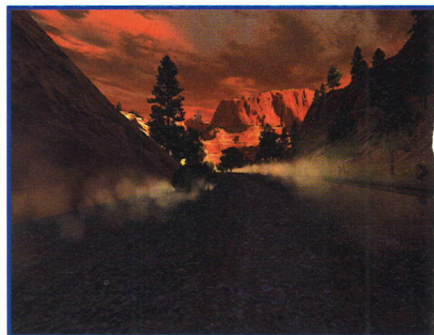
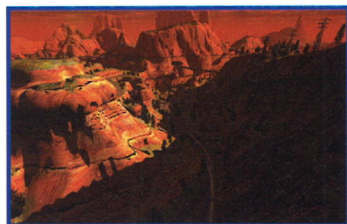
Ca ne rigole pas !

Côté véhicules, on ne rigole pas, chez TDK Interactive, puisqu'on a signé un contrat avec le groupe Mercedes-Benz. La société allemande a ainsi fourni aux programmeurs les caractéristiques techniques de plus d'une centaine de modèles différents : du plus récent aux plus anciens, sans oublier quelques prototypes sortis directement des tiroirs. Sportives, classiques, voitures de collection, 4x4, Classe A... la boucle est bouclée !

Pluto et Mickey

Mercedes-Benz Worldracing brille également par les différents modes de jeu proposés. Outre les classiques courses arcade et contre la montre, cette simulation offre des modes proches de ceux rencontrés sur PSone dans Driver : se rendre à un rendez-vous en temps et en

heure, ou encore effectuer une manœuvre délicate en ville. Plusieurs dizaines d'épreuves vous attendent ainsi dans ce mode de jeu franchement sympa. Les circuits sont eux aussi originaux, car ils ne sont pas linéaires : le nombre de bifurcations et de raccourcis est plutôt (et Mickey) impressionnant. ■



Toute l'actualité sur toutes les consoles les tests, les soluces

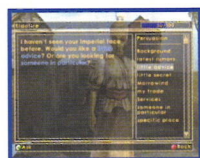


En vente en bas de chez vous... cet été

Elder Scrolls 3 Morrowind

Un peu de fantasy dans un monde heroïc...

Morrowind est un jeu de rôle que tous les possesseurs de PC ont appris à connaître. Maintenant, ceux qui ont investi dans une Xbox vont, eux aussi, pouvoir s'immerger dans cet univers insolite.



Les premiers instants du jeu vous invitent à prendre connaissance de quelques-uns des protagonistes du jeu ; puis, à déterminer les orientations particulières et les spécificités de votre personnage. Comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, ce choix de caractéristiques va vous permettre de réaliser des actions et de réagir dans les situations de combat en profitant pleinement des aptitudes de votre personnage. Vous évoluerez parmi de multiples créatures, et vous pourrez acquérir de l'expérience ainsi qu'une liste importante d'objets clefs qui vont faciliter votre progression dans un monde sans pitié.

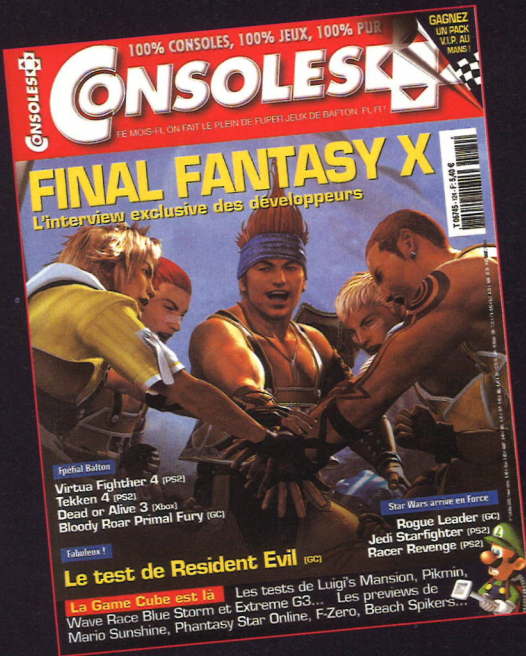
Le bon contact, la bonne question

Il va falloir glaner un grand nombre d'informations pour bien orienter vos quêtes. Vous apprendrez à combattre aux côtés des grands maîtres d'armes et augmenterez vos pouvoirs magiques au contact des mages et autres divinités. Il est important de poser des questions judicieuses pour gagner du temps dans vos recherches. Un système très précis de menus vous permettra de bien quantifier vos acquis et de gérer les aptitudes de votre héros. Le pad Xbox se comporte bien, et vous facilite l'évolution au cours de la partie. Dans Morrowind, vous arpentez un grand nombre d'endroits différents, dont beaucoup de contrées hostiles. Les phases d'action alternent avec celles de réflexion et de gestion, pour le plus grand bonheur des amateurs d'aventures longues et savoureuses. ■



génial !

AVEC VOTRE ABONNEMENT UNE MANETTE !



12 numéros 66,00 €
 la manette Xbox 29,99 €
 = ~~95,99 €~~



Manette analogique controller de Gamester

- 6 boutons d'action,
- 2 gâchettes et molettes
- patin directionnel numérique à huit voies pour la précision des commandes
- 2 connecteurs pour extension pour tous les produits spéciaux Xbox des systèmes de jeux vidéo
- 2 moteurs à vibrations pour un retour puissant

Pour vous
70,00 €
 seulement

25,99 € d'économie !

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

OUI, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je recevrai la manette Xbox dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement de **70,00 €*** au lieu de ~~95,99 €~~

- Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +
 Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : _____

Nom Prénom

Adresse

Code Postal [] [] [] [] Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature obligatoire :

XB27

* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 91,75 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 87,65 €.

Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,50 €, la manette au prix de 29,99 €

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre :



XBOX

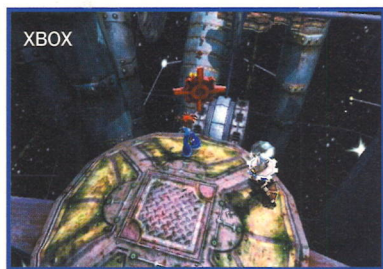
Malice

Malice et Futuna^(*)

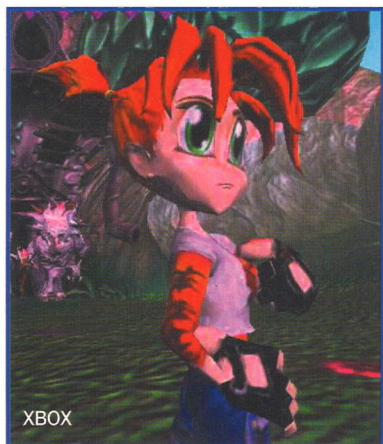
Malice taquine la patience. Après une présentation à l'E3 qui n'a pas vraiment convaincu nos envoyés spéciaux et rusés, une nouvelle annonce vient d'être faite de la part de Vivendi Universal précisant la sortie de l'Arlésienne à l'automne de cette année.



XBOX



XBOX



XBOX

Pour les quelques personnes qui liraient Consoles+ pour la première fois (il y en a ?), Malice est un jeu de plates-formes/aventure qui met en scène une jeune aventurière armée d'un marteau surpuissant et dévastateur. Notre tendre, mais cependant déterminée héroïne, va parcourir 22 niveaux variés où vont se mêler des actions d'éclats et un peu de réflexion. En effet, des petits casse-tête viendront entraver votre progression dans les niveaux. Que les moins cérébraux d'entre vous se rassurent, il ne s'agit pas d'énigmes très poussées, mais, essentiellement, d'actions mécaniques à réaliser avec un maximum de précision.

Un truc de ouf !^(**)

D'une manière générale, Malice, comme son nom ne l'indique pas, demande essentiellement de la concentration et une bonne coordination de vos mouvements pour accomplir quelques actions un peu ardues, mais surtout participer à quelques combats dantesques. L'héroïne du jeu possède une arme originale, un marteau capable de réaliser des dégâts sans commune mesure sur de sordides créatures qui vous attaquent au long des différents niveaux du jeu. À mesure que vous progresserez dans le parcours imposé par l'habile scénario, les capacités de la petite reine vont s'accroître. De nouvelles armes

plus puissantes lui seront alors proposées pour des résultats toujours plus probants sur des ennemis rarement à court d'arguments. Les effets spéciaux et l'ensemble des interactions possibles avec des éléments du décor promettent quelques beaux affrontements dans un univers singulier où tout va plus vite que partout ailleurs. Les pièges ne manquent pas non plus, et il va falloir rester vigilant en arpentant tous les recoins des décors que propose Malice.

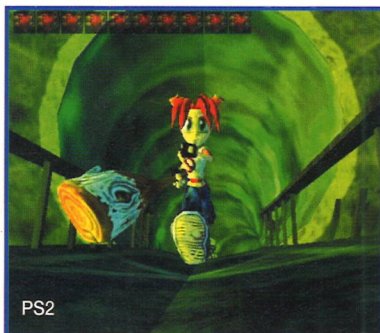
Multi-plate-forme

Sierra Entertainment et Argonaut Games proposent donc des versions PS2 et Xbox de ce titre. Ces deux versions mettent en avant les possibilités de chacune des consoles – le résultat final étant cependant, assez similaire sur les deux formats. La qualité des détails est assez élevée, et la variété des décors apporte un plus incontestable à l'ensemble. Malgré quelques petits défauts assez évidents dans les pré-versions visibles, nul doute que les développeurs corrigeront ces quelques détails pour la version finale... C'est avec fébrilité que nous attendons donc ce titre qui risque fort de divertir les fans de jeux bourrins. ■

(*) NDLR: L'humour est un métier, qui n'est pas le mien!
 (**) © Hôpital Sainte-Anne, Paris.



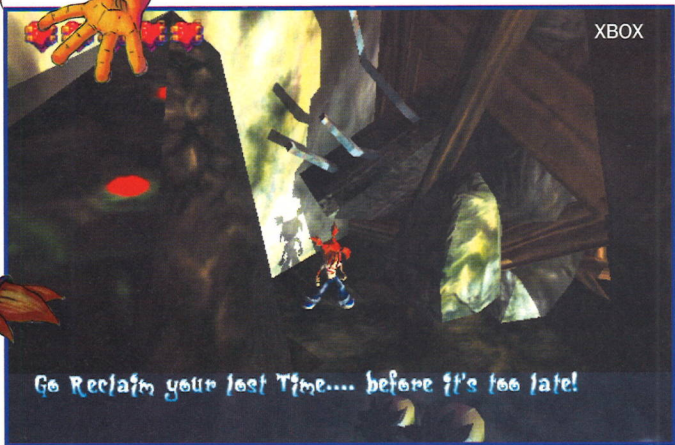
XBOX



PS2



PS2



XBOX

Go Reclaim your lost Time.... before it's too late!



XBOX



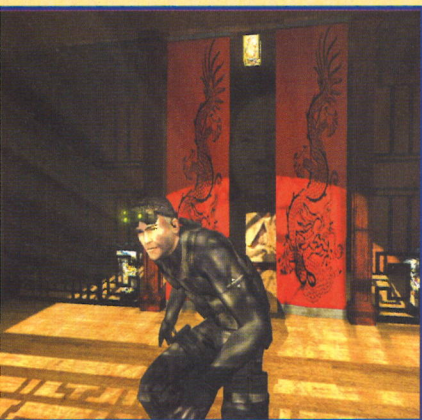
XBOX



XBOX

Du Metal Gear
Solid 2
aux amphés!

SPLINTER



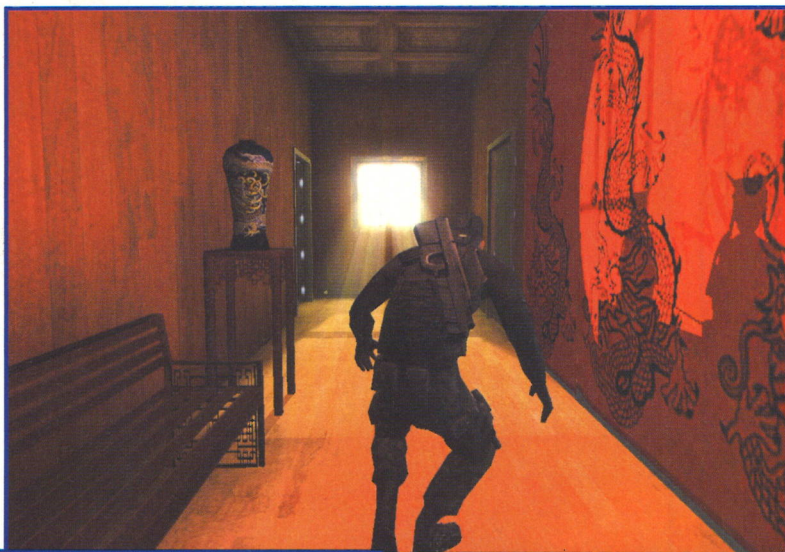
Présenté pour la première fois lors du dernier salon de l'E3 (Electronic Entertainment Expo), Splinter Cell s'est imposé comme le jeu le plus marquant de la console Xbox. Un jeu d'action et d'espionnage qui risque fort de faire de l'ombre au célèbre Metal Gear Solid 2, référence actuelle en la matière.

Splinter Cell est un terme employé pour désigner une petite unité de commandos, capables de neutraliser en un rien de temps n'importe quelle faction de terroristes. Sam Fisher, l'agent spécial que vous incarnez durant toute la partie, fait partie de cette entité d'élite. À vous de mener à bien les différentes missions proposées (onze au total) à travers quatre pays et vingt-six niveaux.

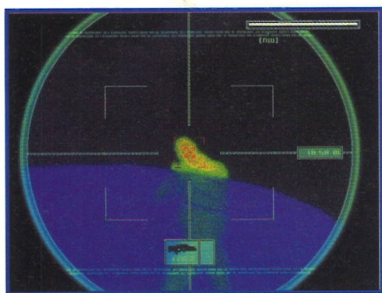
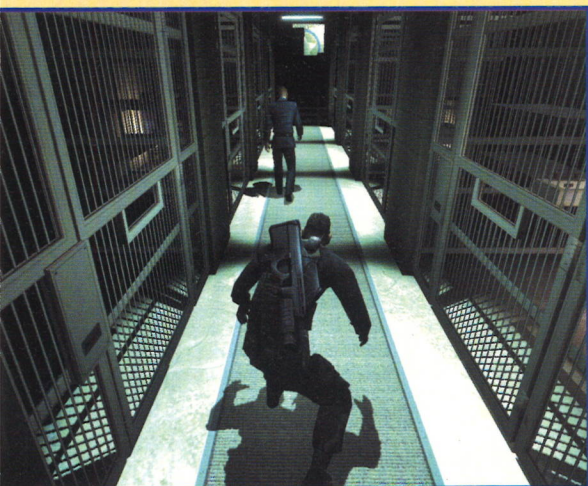
Le principe du jeu, comme Metal Gear Solid 2, est celui de l'action et de l'infiltration. Nous ne sommes pas dans un Doom-like et les missions ne se résument pas à avancer et tirer comme un bourrin sur tout ce qui bouge. Ici, il faut se faire discret, échapper au regard des gardes et des caméras fouineuses et n'utiliser les armes qu'en dernier recours. À l'instar de Snake, Sam Fisher peut se hisser le long de câbles suspendus, escalader des gouttières, se plaquer contre les murs ou le sol mais aussi tenir en équilibre, les jambes écartées, les pieds en appui sur les deux parois d'un étroit couloir. Du jamais vu jusqu'alors sur une console! Toujours disponible au rayon discrétion: la possibilité d'entrouvrir les portes et de jeter un œil dans la pièce voisine.

Rambo SDF

Question équipement, notre ami Sam sait y faire: fusil mitrailleur, silencieux, grenades, gaz lacrymogène, fumigène... rien n'a été oublié. Pour la version finale, Ubi Soft annonce une bonne quinzaine d'armes différentes. De quoi satisfaire vos instincts les plus bas. Les objets présents dans



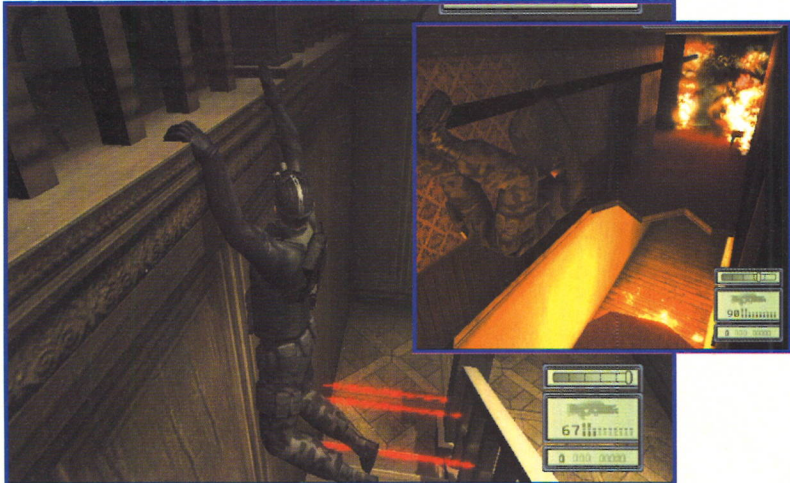
CELL



le décor ne sont pas là pour faire joli, mais peuvent être ramassés pour ensuite être employés dans le jeu. Une canette qui traîne pourra être lancée et détournera au bon moment l'attention d'un garde.

Plus beau, tu meurs !

Splinter Cell brille également par la qualité de son graphisme. On le sait, la Xbox est certainement la console la plus puissante sur le marché. Exploitant copieusement ses possibilités, Ubi Soft a disposé de nombreuses sources lumineuses dans le jeu, et a intégré une gestion des ombres en temps réel (grille qui se reflète sur un mur, ombres floues qui se profilent sur un bout de tissu...). Splinter Cell utilise en effet une version améliorée du moteur graphique d'Unreal et offre une qualité de graphisme rarement atteinte à ce jour. Ça donne envie ! Sortie prévue en novembre prochain. ■

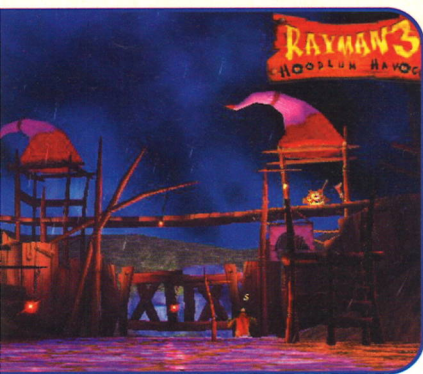




Rayman 3

Lueurs flashy au rayon Ubi Soft.

Un nouveau Rayman est actuellement en préparation dans les studios d'Ubi Soft en banlieue parisienne. Ce titre, dont le développement a commencé juste après l'achèvement du deuxième volet, ne devrait pas être une simple suite, mais un nouveau jeu, bourré d'idées inédites.



Rayman vit des jours paisibles, lorsqu'un super-méchant décide de faire exploser la planète. Notre héros au grand cœur va évidemment tout faire pour l'en empêcher... Comme dans les précédents volets, l'histoire n'est là que pour servir de fil conducteur à la traversée des niveaux. Pas question de changer l'esprit de la série ! Dans le déroulement du jeu, pas de gros bouleversements non plus. La plupart des séquences sont très orientées plate-forme ; mais de temps en temps, il faudra résoudre des énigmes. Des boss surgiront çà et là pour vous barrer la route. Les lieux visités seront toujours aussi vastes et féeriques ; le gameplay sera toujours aussi souple et agréable, et, grâce au système de lock, viser une cible sera un jeu d'enfant, dans cet univers entièrement en 3D. La physiologie de Rayman a été redessinée et le personnage aura plus de caractère (c'est aussi ce qui s'était produit lors du passage de Sonic sur Dreamcast).

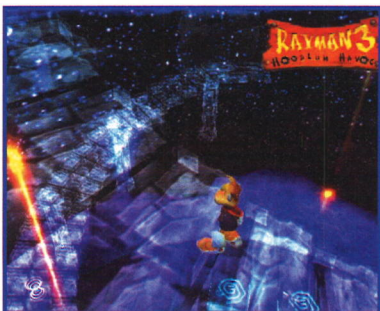
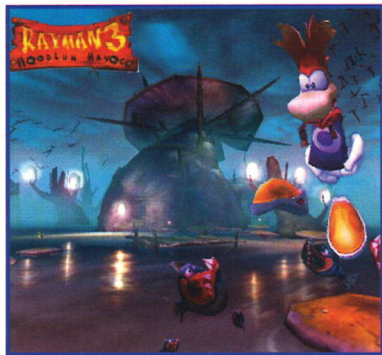
Super-Rayman

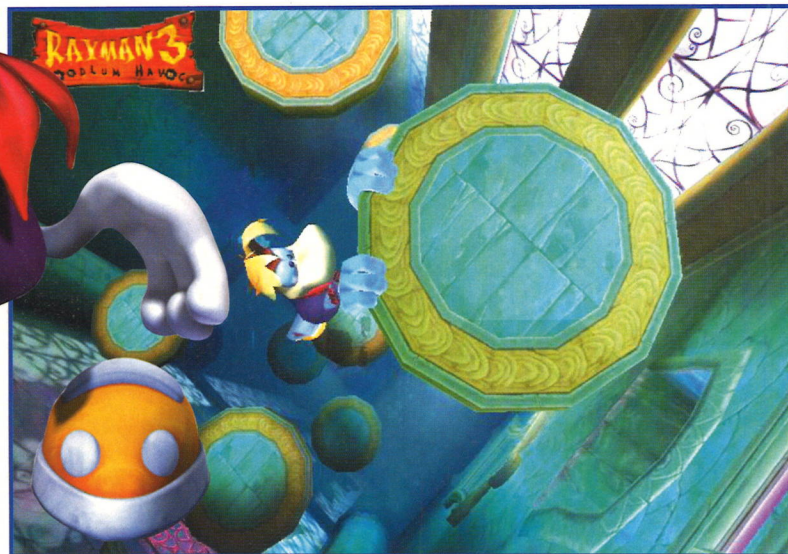
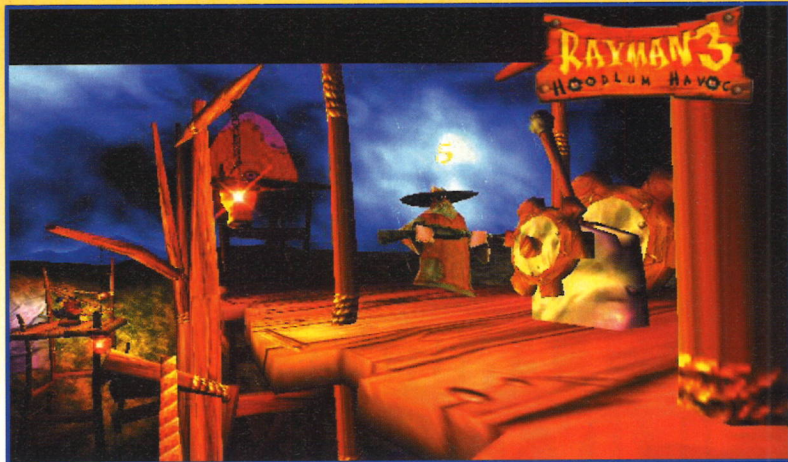
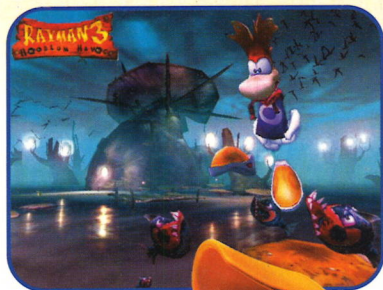
Rayman pourra toujours lancer ses poings, ou planer grâce à l'hélice sur sa tête. Mais de plus, pour fêter ce troisième opus, il disposera de nouvelles aptitudes. De nombreux petits cubes de couleur placés sur la route renfermeront des pouvoirs. Ils seront parfois indispensables à la progression dans l'aire de jeu. Avec ces nouvelles forces, notre héros pourra, par exemple, doter ses mains

de chaînes, pour jouer les Tarzan et atteindre des plates-formes éloignées. Avec les gants de force, ni les ennemis les plus robustes ni les portes les mieux blindées ne lui résisteront. Il en existe bien d'autres encore. À l'instar de Jak and Daxter, les effets ne durent qu'un laps de temps très court, et si la magie vient à disparaître, il faut repartir en arrière pour faire le plein.

Du fun

Ubi Soft prépare un titre complètement barge et déjanté. Plusieurs niveaux inédits vous attendent. Par exemple, le héros, victime d'un maléfice, rapetisse ; l'une de ses chaussures en profite pour se faire la malle ; on grimpe sur la deuxième chaussure, on lance sa monture improvisée à la poursuite de la fugitive ; et on l'attaque, car, pour ralentir un soulier qui s'enfuit, chacun sait qu'il faut le bombarder... À un autre moment, installé sur une fusée, on parcourt un niveau totalement flashy. Un vrai moment de bonheur... Les mini-jeux, qui étaient l'un des grands intérêts de l'opus précédent seront beaucoup plus nombreux. Les courses de ski nautique ou à dos de fusée sont toujours présentes, mais vous aurez aussi à traverser bien des épreuves inédites. Et ceci n'est qu'une toute petite partie de ce qui vous attend dans Rayman 3... ■





FHM

FOR HIM MAGAZINE

ET

FHM

Madame

A DEUX, C'EST ENCORE MIEUX !



MAGAZINE + SUPPLÉMENT 2,90 € SEULEMENT

www.fhm.fr

tests

GC, GBC, GBA, PSone, PS2, Xbox... Tous les tests du mois !

GT CONCEPT

Une fois n'est pas coutume, ce n'est pas un Final Fantasy qui occupe la première place des jeux de l'été, mais deux nouveaux jeux sur Game Cube : Eternal Darkness et Super Mario Sunshine. Deux tests exclusifs, arrivés tout droit des États-Unis et du Japon, et qui sentent encore le hamburger et le sushi frais. Retrouvez aussi les tests de GT Concept (PS2), Star Trek Elite Force Voyager (PS2), Prisoner of War (PS2, Xbox), Enclave (Xbox), et le magnifique V-Rally sur GBA. Bon appétit bande de petits veinards !



SUPER MARIO SUN

Mama Mia! Le plombier le plus célèbre au monde débarque enfin sur la Game Cube. Et pas de surprise, il y a encore une embrouille avec la Princesse! Cette godiche s'est fait kidnapper pour la énième fois par un méchant hybride, mi-Mario mi-Terminator... Pour pimenter le tout, ce vilain est aussi tagueur à ses heures, et répand sur son passage une immonde boue noire... À l'instar de Luigi qui aspirait tout ce qu'il pouvait dans Luigi's Mansion, Mario va ici nettoyer à l'aide d'un Kärcher de compétition. Décidément, Miyamoto ne semble toujours pas à court d'imagination...

Un concept intact

Comme jadis dans Super Mario 64, c'est d'abord la liberté de mouvement qui étonne. Contrairement à beaucoup de jeux du même genre, où le trajet est plus ou moins prédéfini, ici on peut aller partout. Bon nombre d'éléments du décor peuvent être escaladés : on peut grimper aux arbres, sur le toit des maisons, nager, courir, voler

quelques instants, etc. Le nombre de mouvements du petit plombier est une fois de plus colossal. Outre les doubles et triples sauts, on peut exécuter des villes, des « attaques-pilon », des glissades... Et grâce à l'étrange appareil qu'il porte sur son dos, Mario peut également lancer de l'eau sous haute pression afin de se propulser dans les airs, surfer, etc. Bien sûr, le déroulement du jeu n'a pas non plus été bouleversé par rapport aux précédents Mario : huit étoiles sont à récupérer dans chaque monde, et il faut donc recommencer plusieurs fois un niveau si l'on veut les récolter toutes. Des niveaux bonus sont également au programme, tout comme les courses, les phases de plates-formes pures et dures, les mini-jeux, etc. Bref, un vrai Mario comme on les aime... Si l'on ajoute à cela les dizaines de secrets, les surprises, l'humour et la bonne ambiance générale, on obtient tout simplement un jeu de plates-formes exceptionnel.

Des objectifs variés

S'il est nécessaire de recommencer au moins huit fois un même niveau pour récupérer toutes les étoiles, le jeu n'en est pas pour autant répétitif. À chaque fois, une action précise – ou un enchaînement d'actions – est nécessaire : cela peut

être un combat contre un boss, huit jetons à récupérer, une course à gagner, le vilain Mario à attraper, etc. Généralement, à chaque fois que l'on revient dans un niveau, de nouveaux passages se sont ouverts ou de nouveaux endroits sont devenus accessibles. Outre les étoiles à récupérer, on trouve également des tonnes d'autres choses à faire : d'abord s'occuper à glaner une centaine de pièces, mais aussi nettoyer les tags, chasser les jetons bleus, laver les habitants souillés par la boue, etc. Bref, on ne s'ennuie jamais, la surprise et l'étonnement sont constants. Rares sont les énigmes qui viennent ralentir la progression : on avance régulièrement, et on reste scotchés sans s'en rendre compte. C'est sans doute cela, le savoir-faire Nintendo...

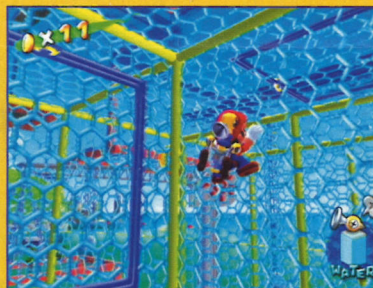
Une réalisation hors pair

On s'y attendait un peu, mais là on en est sûrs : ce Mario Sunshine est superbe. Graphiquement, c'est un régal : les décors sont soignés et détaillés, et la profondeur de champ est exceptionnelle. Du brouillard ? Non. Des escaliers ? Non. Des ralentissements ? Non plus!... Par contre, on assiste à des effets de lumière somptueux, et le travail effectué sur les ombres est proche de la perfection. Ne parlons même pas des effets de transparence, on

UN PLOMBIER SPORTIF

Le nombre de mouvements et d'actions que peut effectuer Mario est tout simplement monstrueux. Il gambade, saute, nage, s'agrippe, grimpe, pousse, tire, etc. Et le comble, c'est que toutes ces actions se font

simplement, de manière quasi instinctive, grâce à une exceptionnelle jouabilité. Encore une fois, Nintendo est à la hauteur de sa réputation. Et à vrai dire, comment aurait-il pu en être autrement?...



Mario peut grimper au grillage, ou s'y suspendre.



Lorsqu'un ennemi vous envoie des bombes, ramassez-les et retournez-les lui.



Presque aussi à l'aise dans l'eau que sur terre...

SHINE



vous laissez la surprise... Côté jouabilité, c'est une fois de plus un sans faute: Mario se déplace sans difficulté et enchaîne les actions sans que le joueur ait à malmener ses pouces... ou ses nerfs. La seule manipulation demandant un temps d'adaptation est celle de la caméra: elle joue de temps en temps quelques mauvais tours. Mais ne cherchons pas la petite bête, ce jeu est quasi parfait, agréable à jouer et à regarder, bourré d'humour et d'originalité. Côté musiques, on est aussi gâtés: elles sont nombreuses et variées. Outre le banjo - cher à Miyamoto -, on a également droit à de l'accordéon, de la trompette, et même quelques coups de gratte électrique çà et là. Comme d'habitude, il suffit d'avoir entendu un des airs deux minutes pour se retrouver à le fredonner toute la soirée. C'est plutôt bon signe... Enfin, les bruitages ne sont pas en reste. Mis à part ses

nombreux petits cris et exclamations, on peut entendre le bruit des pas de Mario changer selon le revêtement sur lequel il se déplace, divers bruits d'eau, et tout un tas de grognements de bestioles. Bref, du tout bon... mais on s'y attendait!

Indispensable !

Vous l'avez compris, ce nouveau Mario puissance 128 est une petite merveille. Certes, on ne se prend pas la même claque que lors de l'arrivée de la version N64, mais quand même... Il est beau, complet, bien pensé et bien ficelé. Que demander de plus? La durée de vie est également à la hauteur, et les acharnés qui décideront de le terminer à 100 % risquent de passer un long moment d'intimité avec leur téléviseur. En clair, si vous aimez le genre, le concept et l'ambiance, foncez tête baissée... ■





SUPER MARIO SUNSHINE



UN KÄRCHER DE COMPÉTITION

Avec son étrange appareil sur le dos, Mario peut faire beaucoup de choses. Outre les tâches de nettoyage, il peut se propulser dans les airs, faire apparaître des objets secrets en arrosant un peu tout et n'importe quoi, et il peut aussi se débarrasser de la plupart des ennemis.



Pensez à nettoyer les tags, il y a souvent une récompense à la clef.



Quasiment tous les ennemis détestent l'eau. Arrosez-les donc tant que vous pouvez !



Il est également possible de projeter des objets sur les adversaires.



En nettoyant les habitants couverts de boue, on gagne souvent de précieux items.

DES VILAINES BÊTES

Un Mario sans sales bestioles à bastonner, ce ne serait pas un Mario... Ici, il y en a pour tous les goûts : celles qui crachent, celles qui sautent, celles qui cognent, celles qui mordent. Heureusement, bon nombre n'aiment pas l'eau...



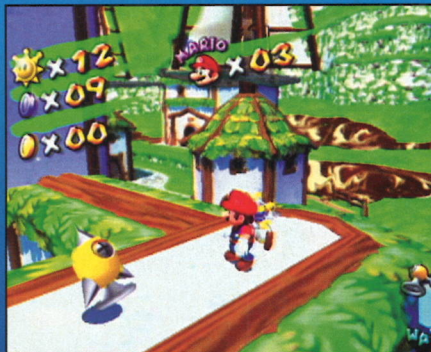
Remplissez cette plante d'eau, puis sautez-lui sur le ventre. Elle appréciera...



Pour se débarrasser de ce poule, il faut lui arracher ses membres un à un.



Il est conseillé de parler avec les différents persos. Même si vous ne comprenez rien à ce qu'ils vous racontent...



À plusieurs moments, il sera possible d'ajouter une pièce à son engin. Il possèdera alors des fonctions supplémentaires.



Souvent, le méchant Mario viendra vous provoquer. Arrosez-le !



Ça valait le coup d'attendre...

DE LA PLATE-FORME PURE

Dans chaque niveau, une ou plusieurs étoiles se gagnent en passant un parcours bien prise de tête. On y retrouve tous les éléments qui font le charme du genre : plaques mobiles, plateaux tournants, cubes glissants, etc. Inspirez, expirez, restez zen...



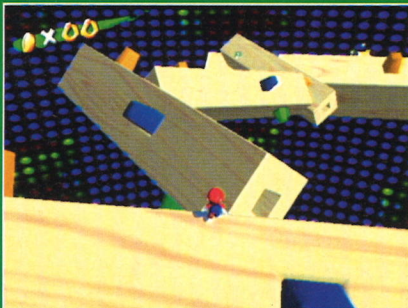
Souvent, il suffit de rester calme et de maîtriser son pouce gauche pour s'en sortir.



Si elles ne tournaient pas, ces étoiles, ce serait sans doute moins drôle. Non ?



Ce cube va vous donner quelques sueurs froides...



Là, si tu paniques, t'es mort...



La qualité des décors est excellente, quel que soit le monde dans lequel on est.



Il suffit souvent de suivre les panneaux pour trouver ce que l'on cherche.



Les courses sont fréquentes. En général, vous êtes récompensé par une étoile.

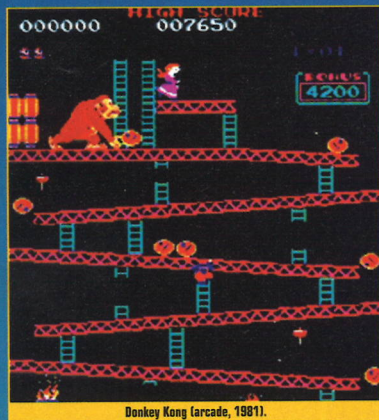


MARIO'S STORY

Mario et les jeux vidéo, c'est une grande histoire d'amour qui débute dans les salles d'arcade au tout début des années 80 avec le jeu Donkey Kong. Quelques années plus tard, en 1983, Luigi, son frère, fait son apparition auprès de lui dans un nouveau jeu d'arcade : Mario Bros. Ce n'est qu'en 1985 sur la NES (Nintendo Entertainment System) que Mario débarque pour la première fois sur une console de salon avec Super Mario Bros. Moins d'un an plus tard, en été 1986, la suite des

aventures du plombier est déjà prête et s'appelle Super Mario Bros 2. Un épisode qui ne sort qu'au Japon, puisque le Super Mario Bros 2 que nous connaissons en Europe est en fait l'adaptation du Super Mario Bros 2 USA, jeu de plates-formes développé exclusivement par les équipes de Nintendo of America (seul épisode sur lequel Miyamoto n'ait pas travaillé et, étrange coïncidence, peut-être l'un des moins réussis de la série). En 1988, Super Mario Bros 3 marque non seulement les esprits par sa qualité graphique et sa richesse, mais aussi la fin de la série sur NES. 1990, nouvelle console, nouvel épisode de Mario : Super Mario World (que l'on peut retrouver depuis peu sur Game Boy Advance). C'est aussi la première apparition de Yoshi dans un épisode de Mario. Sur sa lancée, Nintendo décide de rééditer les quatre premiers épisodes de la NES sur Super Nintendo (SMB1, SMB2 versions américaine et japonaise, et SMB3), le tout sous le nom de Super Mario All Stars (la version de SMB2 japonaise, inédite en Occident, prenant alors le titre de « Lost Levels »). Ensuite, il faut attendre cinq longues années pour voir le retour de Mario, toujours sur SNES, avec Yoshi's Island, un jeu qui est également le dernier épisode de Mario sur la 16 bits Nintendo. 1996, sortie d'une nouvelle machine – la Nintendo 64 – et donc d'un nouveau Mario – Mario 64 –, premier épisode à proposer un graphisme en 3D temps réel... Pour conclure, signalons que nous avons exclu de cet historique les Super Mario Land Game Boy et autres

« produits dérivés », néanmoins excellents (Dr Mario, Wario Land, Mario Picross, Mario Kart, Mario Tennis, Mario Ta Mere En Short, Yoshi Derrière l'Église, etc.). La saga continue...



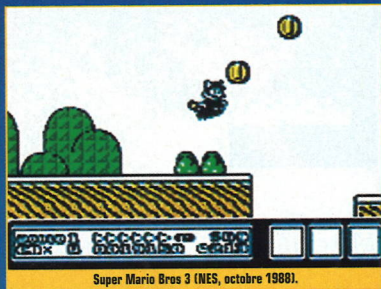
Donkey Kong (arcade, 1981).



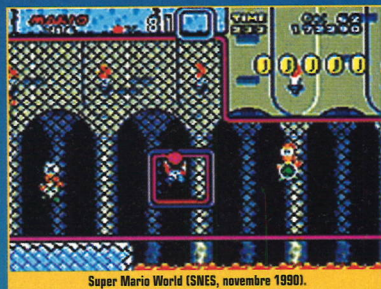
Mario Bros (arcade, 1983).



Super Mario Bros 2 (NES, juin 1986).



Super Mario Bros 3 (NES, octobre 1988).



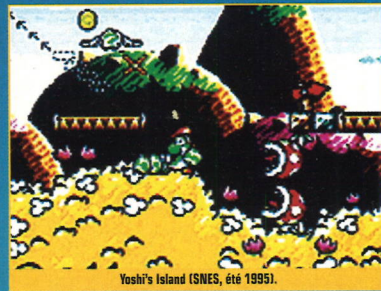
Super Mario World (SNES, novembre 1990).



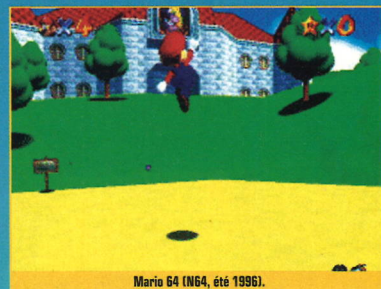
Super Mario Bros (NES, septembre 1985).



Super Mario Bros 2 USA (NES, septembre 1989).



Yoshi's Island (SNES, été 1995).



Mario 64 (N64, été 1996).



oui!

Niiico

Et pan ! Une grande claque dans la gueule ! Ce nouveau Mario frappe fort et ça fait mal, très mal. Le principe est pourtant en tout point identique à la version Nintendo 64, mais la puissance de la Game Cube fait la différence. Si Mario 64 proposait un nombre limité de caméras, cette version GC en propose une infinité ! Ainsi, pas moyen d'être gêné par un quelconque obstacle. Lorsque Mario se déplace derrière un mur, par exemple, sa silhouette reste visible en transparence, ce qui permet de toujours garder le contrôle du perso ! Le graphisme a également évolué de manière brillante : les textures, même si elles restent dans les tons d'un jeu Nintendo (c'est-à-dire à dominante rouge, verte, bleue et jaune), sont d'une rare finesse. L'animation n'est pas en reste : ça bouge dans tous les sens sans jamais ralentir, et la jouabilité, comme toujours chez Nintendo, est irréprochable.



oui!

Zano

C'est le jeu que j'attendais depuis des mois, et je dois reconnaître que je ne suis pas déçu. Il est beau, méchamment travaillé, captivant et étonnant... Quand on croit avoir terminé un niveau, il reste toujours quelque chose à faire, à découvrir... En trois minutes, je me suis fait scotcher. À l'heure où je vous parle, j'ai les yeux injectés de sang, un décalage horaire dans la tronche, mais je ne peux pas en décrocher... Que dire de plus ? Foncez vous procurer ce nouveau chef-d'œuvre, et s'il vous déçoit, allez vous faire soigner...



les plus

- le visuel
- les épreuves variées
- l'ambiance
- la jouabilité

les moins

- quelques passages vraiment chauds

intérêt

97%

Un petit nouveau petit bijou, comme savent en faire Nintendo et Miyamoto. Pourquoi s'en priver ?

- Version : IMPORT JAP.
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



Il y a huit étoiles comme celle-ci dans chaque monde.



Ces dalles permettent de descendre sous terre, et d'avancer à l'intérieur de tuyaux.



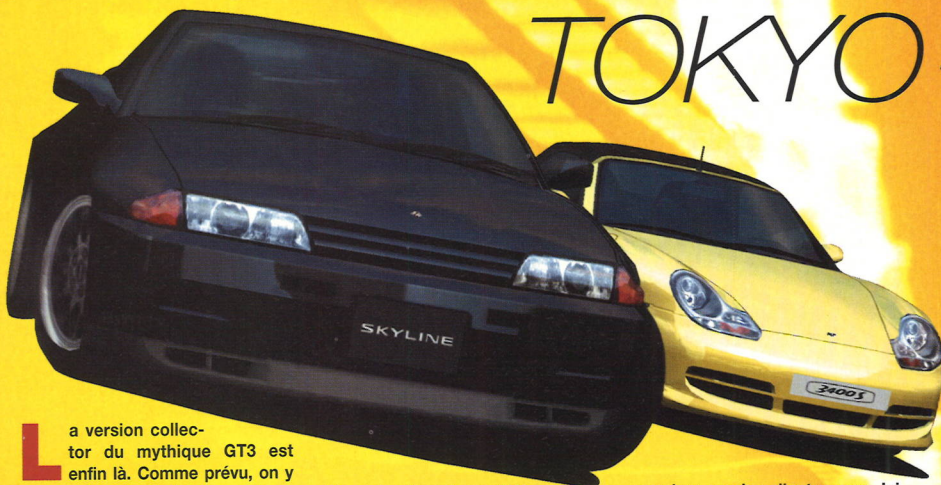
Le temps qui passe est géré, mais contrairement à un Zelda, il ne semble pas influencer les événements.



GRAN TURISMO CO TOKYO-

DE NOUVEAUX BOLIDES

Si le nombre de caisses proposées dans ce GT Concept est loin d'être aussi conséquent que celui de GT3, il est quand même possible d'y découvrir de jolies machines. Fort heureusement, les écarts de performances sont moins prononcés qu'à l'accoutumée; elles sont presque toutes nerveuses et puissantes... Agréables à conduire, en tout cas.



La version collector du mythique GT3 est enfin là. Comme prévu, on y retrouve les plus belles japonaises, ainsi qu'une poignée d'euro-péennes et de ricaines. GT Concept n'est pas réellement un nouveau jeu, il ne propose qu'un seul nouveau tracé, et quelques nouvelles caisses: nouveaux modèles, prototypes et voitures de rêve. Moins long, moins profond que son aîné, mais aussi moins cher, il offre la possibilité de se faire à nouveau plaisir avec la référence des jeux de voitures.

En professionnel, une fois encore, chaque victoire est récompensée par deux autos. On peut ainsi obtenir tout un tas de nouveaux bolides, dont certains étaient absents de la version japonaise testée il y a quelques mois. C'est le cas pour la divine W12 de Volkswagen, l'impressionnante RS6 d'Audi, ou l'amusante petite Mini... De nouveaux protos font également leur apparition dans ce volet européen, mais globalement, les japonaises restent les plus nombreuses. Ce n'est pas réellement dérangeant, car c'est toujours un plaisir de foncer au volant des derniers bébés qui disputent le championnat JGTC, des Skyline, NSX, Supra, Nissan Z...

pour bon nombre d'entre nous. Ici, quelques secondes suffisent pour retrouver ses marques et trajecter ou rufier comme à la bonne époque. Le pilotage est toujours aussi précis, les caisses ont des réactions merveilleusement réalistes, et la sensation de vitesse est, elle aussi, toujours au rendez-vous. Côté graphismes, aucun changement: c'est propre, détaillé, et la qualité de modélisation des caisses reste de très haut niveau. Bref, pas besoin de vous faire un dessin, ce GT Concept nous a fait passer un bon moment. Dommage que seulement quatre petites heures suffisent à afficher 100 % au tableau des stats... Mais bon, vous serez récompensé par un bonus de un million de crédits à transférer sur votre sauvegarde de GT3, et les meilleurs s'amuseront avec le niveau de difficulté caché. ■

La passion des caisses

Pas de mode arcade, pas de mode simulation, pas de garage... Dix petites épreuves de permis - tranquille! - où l'on gagne deux caisses pour chaque temps Or. Ensuite, on attaque le mode course simple, qui ne propose, lui aussi, que dix courses, mais qui comporte deux niveaux de difficulté: normal et pro.

Du GT comme on l'aime

Jouer à un Gran Turismo est toujours un grand moment de bonheur



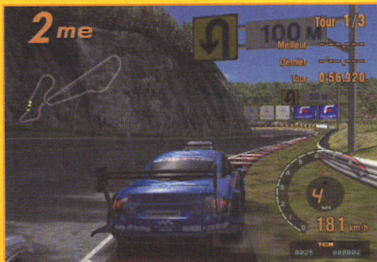
La Volkswagen W12 fait son apparition. Un beau bébé...



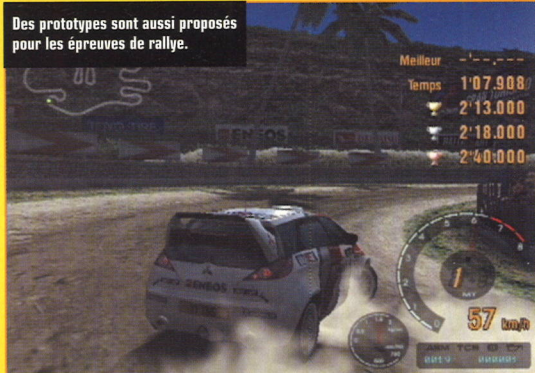
Ce proto baptisé Cien en a sous la pédale. Plus de 600 chevaux de plaisir...



Une Audi TT préparée par Abt. Avis aux connaisseurs...



Un seul nouveau tracé. Dommage... On connaît tous les circuits par cœur maintenant.

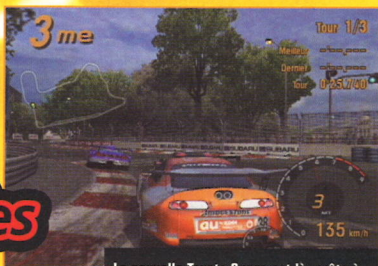


NCEPT 2002 GENEVA

La qualité des replays est une fois de plus impressionnante.



Cette nouvelle Nissan est une petite merveille à piloter.



La nouvelle Toyota Supra est là, prête à déboiler dans les rues de Tokyo.

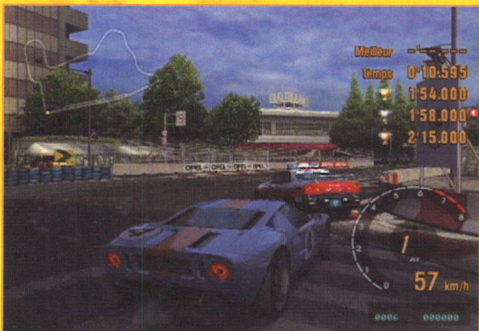


mouais...

Toxic

N'étant pas vraiment fan de caisses, je ne vois pas grand intérêt à se procurer ce GT Concept. Si Zano s'éclate avec la dernière Nissan Z sur des tracés qu'il a faits et refaits, moi j'en ai un peu ma claque. Certes, c'est un bon jeu, beau et agréable, mais honnêtement, ce n'est pas une poignée de nouvelles voitures qui va me motiver. Mais bon, le jeu n'est pas cher et il fera plaisir aux puristes de Gran Turismo. Alors pourquoi pas...

De nouveaux bolides



Lors des permis, il est possible d'avoir une voiture école. Il n'est pas interdit de doubler!



Le pod est toujours là. Chacun son point de vue...



oui!

Zano

D'accord, ce Gran Turismo Concept est trop court et trop facile. Il est clair qu'il ne propose également pas le même choix de voitures et de courses que son prédécesseur. Mais à moins de 30 euros, il offre tout de même la possibilité aux fans, dont je fais partie, de s'amuser quelques heures. Les nouvelles caisses et le nouveau tracé me suffisent, c'est du Gran Turismo comme on l'aime : plaisir des yeux et plaisir de piloter...



Les courses de rallye sont à nouveau proposées. Une approche différente de la conduite...



les plus

- le graphisme
- les nouvelles voitures
- la précision du pilotage

les moins

- la durée de vie
- la difficulté trop peu élevée

intérêt

95%

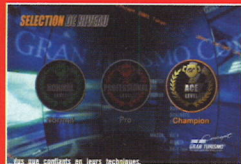
Graphisme superbe, pilotage riche en sensations, caisses nombreuses... Cette version spéciale de Gran Turismo est l'occasion de s'y replonger.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : POLYPHONY
- Éditeur : SONY
- COURSE AUTO
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE

NIVEAU CACHÉ

Beaucoup de joueurs risquent de trouver ce nouveau Gran Turismo trop facile. Il est possible de débloquer un niveau de difficulté caché pour corser le tout, mais l'adepte trouvera encore que les adversaires se traînent...

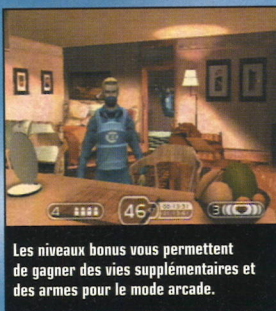
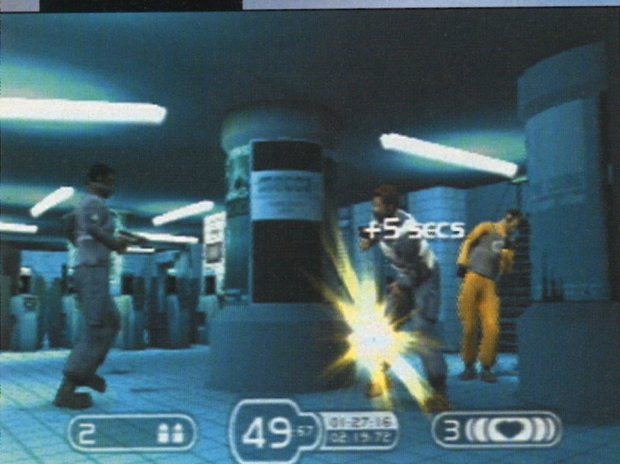
Sur l'écran de sélection de niveau normal ou pro, pressez simultanément les touches R1 et L1. Là, miracle, un mode champion apparaît.





En tuant les ennemis qui se sauvent, vous gagnerez cinq secondes de temps supplémentaire.

ENDGAME



Les niveaux bonus vous permettent de gagner des vies supplémentaires et des armes pour le mode arcade.

Encore un jeu de tir comme il en existe déjà de nombreux sur console. Le joueur incarne la jolie Jade Cornelle, perdue au beau milieu d'un complot international. Elle doit tout faire pour empêcher Eurodream de lancer sur le marché un logiciel de réalité virtuelle très dangereux. La société, avertie de la mission dont est chargée la belle Jade, compte bien lui mettre des bâtons dans les roues. Le jeu est découpé en plusieurs phases de shoot intensif, plus ou moins longues. Endgame se présente en gros comme un Time Crisis. Vous vous servez de l'arme ou de la manette

pour tirer; un bouton sert à sortir de sa cachette et faire feu. Pour terminer le jeu, vous disposez d'un temps très limité. Chaque séquence achevée, vous récoltez quelques précieuses secondes. L'heure est donc à l'action, et vous n'avez pas le temps de réfléchir ou de temporiser. Pour corser un peu la chose, si vous blessez ou tuez un innocent, vous perdez cinq secondes.

Youpi, Jupiter

Le mode principal est donc parfaitement classique. Les nouveautés se trouvent ailleurs. Mighty Joe Jupiter, par exemple, un shoot au graphisme très cartoon, est un vrai jeu dans le jeu. Vous y incarnez un super-héros qui doit sauver la Terre, envahie par des extraterrestres et gouvernée par un savant fou... Plus vous irez loin dans le mode arcade, plus vous pourrez débloquer des modes

Joe Jupiter offre une réalisation très cartoon. Le but reste le même que dans le mode arcade: tuer tout le monde.



Un halo de lumière entoure l'arme de l'ennemi qui peut vous toucher.

bonus. En y participant, vous obtiendrez des vies supplémentaires ou des nouvelles armes. Mais, malgré cette multitude de bonus, Endgame est beaucoup trop classique pour vraiment plaire. Hormis tirer sur du méchant, il n'y a rien à faire. Pas de bifurcations sur la route, pas de courses-poursuites en voiture ou en bateau, pas même d'objectifs à accomplir. C'est bien dommage. ■

Avec la mitrailleuse, il est très facile d'arriver au bout du jeu.



Fin de partie...



À la fin de chaque grande phase de l'aventure, vous avez un petit boss à battre... ou plutôt à abattre!

oui, mais...



Kael

Voir un nouveau shoot sur console est toujours une bonne chose. Cela permet de rentabiliser l'achat du GunCon. Endgame exploite parfaitement cet accessoire. Terminer le jeu vous demandera un peu plus de temps que dans Time Crisis ou Vampire Night. Malgré ce point très positif, on blaste sans vraiment réfléchir, en espérant que le compteur de temps ne tombera pas à zéro. C'est bien dommage. Des courses-poursuites en voiture ou en bateau et des armes cachées dans les niveaux auront grandement augmenté l'intérêt du jeu.



les plus

- le nombre de niveaux
- les jeux bonus
- le tir précis au GunCon

les moins

- trop linéaire
- aucune innovation
- le jeu à la manette

intérêt

82%

Endgame n'est pas un mauvais jeu, mais les innovations en sont absentes. Pas de course-poursuite, pas de mode deux joueurs, pas d'objectifs... juste du shoot.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : EMPIRE
- Éditeur : VIVENDI
- SHOOT
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



LOST KINGDOMS

Lost Kingdoms est un genre de RPG rare en Europe, puisqu'il est basé sur l'utilisation de cartes. Le royaume d'Alanjeh vit des jours paisibles jusqu'au moment où un brouillard envahit la forêt. Cet événement annonce l'arrivée du mal. Katia, la princesse, va tenter d'arrêter les malheurs qui sont sur le point de s'abattre... La progression se fait de manière linéaire. Vous devez traverser une série de niveaux avec, la plupart du temps, un boss à la fin. Dès qu'une étape est franchie, un nouveau lieu apparaît sur la carte, niveau qu'il faut à son tour franchir pour passer au suivant.

Bonne main

Pendant les combats, qui interviennent aléatoirement et se déroulent en temps réel, vous évitez les attaques en vous déplaçant librement. Pour vous défendre ou attaquer, il faut utiliser des cartes à jouer représentant des monstres. Il y a d'abord les cartes d'attaque traditionnelle: lorsque vous les utilisez,

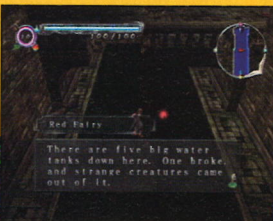
un monstre apparaît pour donner un coup. Viennent ensuite les monstres autonomes: lorsque vous jetez la carte au sol, une créature apparaît et combat l'ennemi. Enfin, les cartes d'invocation transforment l'héroïne en monstre sanguinaire le temps d'une grosse attaque. Pour compliquer encore plus la chose, il faut prendre en compte la nature «élémentale» des créatures en présence. Ainsi, l'eau est sensible à la terre, la terre au bois, le bois au feu et le feu à l'eau.

Collection

Comment s'obtiennent les cartes? Vous en récupérez la grande majorité en fouillant les divers recoins des niveaux; grâce à l'argent que vous accumulez, vous pourrez en acheter quelques-unes dans la boutique. Mais les plus puissantes se gagnent lors de la chasse aux fées rouges. Ces dernières se promènent sur les routes: à vous de les attraper. Chaque fois que vous en avez pris dix, vous obtenez une nouvelle carte. Plus vous remportez de combats grâce aux cartes, plus celles-ci deviendront puissantes: en effet, à l'issue des combats, elles gagnent des points d'expérience que vous pouvez transformer en points de XP. Le jeu étant limité à trente cartes, vous veillerez à ne pas les utiliser à tort et à travers! ■



Durant les combats, vous êtes libre de vous déplacer et d'attaquer comme dans un action-RPG.



Les fées rouges vous donnent des indices importants; les bleues restaurent votre énergie.



Avec l'expérience acquise par vos monstres, vous pouvez transformer vos cartes.



Les fées rouges vous permettent de gagner de nouvelles cartes très puissantes.

Les niveaux sont très linéaires, mais demandent de temps à autre un peu de recherche.



Je me souviens des premiers RPG basés sur les cartes. À l'époque, la stratégie était très importante pour espérer gagner. Ici, il est très facile de battre tous les monstres du jeu avec un minimum d'esquive. Du coup, tout perd beaucoup de son intérêt. Par contre, les développeurs ont fait des efforts quant au nombre de cartes et leurs possibilités. Mais ce bon point ne fait pas un bon jeu pour autant.

Carte à jouer



les plus

- le système de cartes
- leur grand nombre

les moins

- la réalisation
- répétitif
- assez plat

intérêt

80%

L'alchimie ne se fait pas, dans ce mélange de genres. Le jeu est aussi plat que confus. Heureusement, le système de cartes sauve le tout.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANCAIS
- Développeur: FROM SOFT.
- Éditeur: ACTIVISION
- RPG
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: MOYENNE



test



F1 2002

Dans l'aspi de Schummi...



L'aspiration est matérialisée par une jauge à droite de l'écran. Amusant, mais pas très utile.



Dépasser est toujours périlleux, l'IA des adversaires reste limitée.



Les pannes sont fréquentes. Ici c'est Schummi qui explose son moulin.

Après la Xbox, c'est au tour de la PS2 d'accueillir la mise à jour annuelle du jeu de Formule 1 d'Electronic Arts. Si la version de la console Microsoft s'est avérée très proche des volets précédents, cette version PS2 propose un peu plus d'évolutions et d'améliorations. Il était temps...

Épreuves variées

Très fréquemment, les jeux de F1 ne proposent qu'un mode championnat et un mode course simple. Mais dans ce F1 2002, on trouve, en cadeau Bonux, un mode défi, original et captivant. Celui-ci vous place dans une situation de course bien précise, vous obligeant à accomplir une manœuvre spécifique. Par exemple, cela peut être d'éviter une voiture qui cale au démarrage, ou pourrir



Lorsqu'on termine une course, l'affichage passe en noir et blanc dans les derniers virages. Amusant.

des caïsses dans un enchaînement de virages... En tout cas, chacune de ces épreuves est amusante, et on regrettera seulement qu'il n'y en ait

LE MODE DÉFI

Ce petit mode de jeu est très fun et très motivant. Chaque épreuve vous place à un moment donné d'une course, et il va falloir s'en sortir. Cela peut être un accident, un dépassement, une caisse qui vous met la pression... Que du bon en somme! Selon le temps mis pour passer l'épreuve, une carte EA vous est offerte, elle peut être en bronze, en argent, ou en or. Avis aux acharnés... Un seul reproche: ce mode est beaucoup trop court.



Ici, il faut éviter une voiture qui a calé devant vous sur la grille de départ.



Ce défi consiste à résister à une Ferrari et une Mc Laren pendant une trentaine de secondes.



Là, il faut réussir un bon ravitaillement en perdant le moins de temps possible.

pas plus... Le reste du jeu est nettement plus classique: on peut disputer le championnat du monde aux côtés des vrais pilotes actuels, et dans les vraies voitures. Les paramètres de jeu sont nombreux et complets: cela va de la gestion des dégâts aux différentes règles officielles de la FIA, en passant par les réglages de voiture, les stratégies de courses, etc.

Le souci du détail

Dès les premiers tours de piste, on s'aperçoit que le jeu est riche en sensations. L'impression de vitesse est bien là, les voitures sont très vives et relativement précises, et le pilotage reste à mi-chemin entre arcade et simulation. Avec toujours



mouais...

Zano

À force, on a du mal à s'y retrouver dans les titres F1 d'EA. Ce dernier reste dans la lignée: à mi-chemin entre arcade et simu, plutôt joli, complet et bourré de petits détails amusants... Son principal atout reste sa licence FIA 2002 permettant de se plonger dans le championnat actuel. La possibilité de disputer l'ensemble du championnat à deux, en écran splitté, est une des bonnes innovations, mais globalement, je ne vois pas vraiment l'intérêt d'acheter ce volet 2002 si on possède déjà le 2001. À moins d'être un acharné...

On assiste à quelques beaux cartons. Il est même possible de partir en tonneaux...



oui, mais...

Toxic

Outre le fait que cette simulation propose une conduite très précise, des réglages pointilleux et des sensations fortes dans les principaux grands prix de la saison officielle, je reste dubitatif quant à l'intérêt de l'acheter. Les modes de jeu restent bien conventionnels, et ce, malgré la présence des défis. Un peu fade et, finalement, assez peu innovant.

la possibilité d'évoluer vers une simu plus poussée. Bon nombre de petits éléments contribuent à rendre la conduite réaliste, comme par exemple les vibrations de la caisse lorsqu'on roule sur les vièbres, ou le bruit de l'air lorsqu'on se trouve dans l'aspiration d'un autre véhicule. Le son des moteurs est, pour une fois, très correct, presque réaliste...

test

Quand ça « burn » devant vous, on ne voit plus grand-chose. Là, c'est la surprise...



Lorsqu'on roule sur des vièbres, on assiste à un bel effet de flou.



Bien qu'un peu délicates, les F1 se pilotent relativement facilement. Il est possible de se la jouer en finesse.

Quant à la modélisation des tracés et des voitures, l'ensemble est, comme d'habitude, de très haut niveau. Certes, il y a encore quelques problèmes de scintillement, comme on en rencontre sur beaucoup de jeux PS2, mais globalement, le résultat est plus que correct. Seuls quelques ralentissements viennent de temps à autre gâcher un peu le plaisir. Bref, ce F1 2002 est complet, réussi, et propose quelques bonnes innovations. À vous de voir si cela est suffisant pour motiver un nouvel achat... ■



les plus

- la sensation de vitesse
- le visuel réussi
- le championnat 2002

les moins

- les voitures imprécises
- le manque d'innovation
- quelques bugs d'animation

intérêt

86%

Joli mais pas très fluide, complet mais pas très original, ce F1 2002 aura du mal à se démarquer de son prédécesseur. Réservé aux puristes.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: EA
- Éditeur: EA
- FORMULE 1
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: MOYENNE



SLAM TENNIS

Pour cet été, Infogrames nous livre une nouvelle simulation de tennis pour PlayStation 2 et Xbox. Slam Tennis propose de retrouver quelques illustrissimes pointures de la raquette dans une série de matchs endiablés.

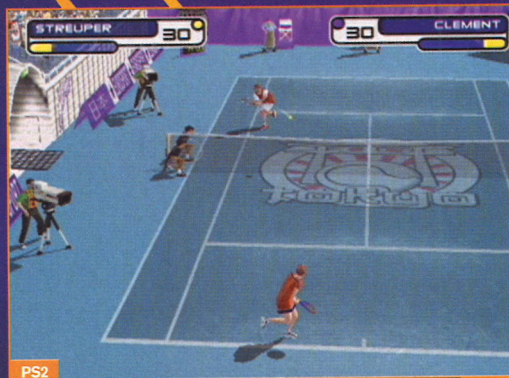
Garçons ou filles, 1 ou 2

Le mode arcade vous impose une série de matchs rapides où le niveau de difficulté va croissant à mesure que vous progressez, vos adversaires devenant de plus en plus précis jusqu'à l'ultime rencontre. Les joueurs les plus adroits opéreront, quant à eux, pour le mode exhibition. Choisissez un joueur (ou deux – car il est possible de jouer en double) dans la liste des champions disponibles. Que ce soit des garçons ou des filles, tous les champions possèdent des coups et des aptitudes particulières. Les grands noms sont bien là, et Moya, Clément, Henman ou Norman sont au sommet de leur forme pour en découdre sur toutes les surfaces possibles. Les villes les plus représentatives du tennis de haut niveau accueillent les exploits des rois du revers et du lob lifté.

Rien que pour les champions !

Outre des rencontres rapides, les plus persévérants joueurs vont pouvoir d'adonner à une compétition de longue haleine. En effet, le mode championnat, organisé en pyramide, demande de la réflexion et une grande maîtrise pour bien figurer dans les matchs proposés. Choisissez vos rencontres, passez les niveaux pour atteindre le som-

met... Vous livrez ainsi des matchs décisifs contre de grands champions; mais de surcroît, des petites épreuves imposées sur des gestes techniques vous permettront de débloquer l'accès à des matchs de très haut niveau. Ces « jeux challenges » vous mettent face à de petites actions imposées, où la précision et les réflexes sont de mise: entraînez-vous aux volées, aux services et autres coups droits pour bien maîtriser les commandes du jeu. Préalablement au championnat, vous devez choisir une nationalité et veiller à assurer la victoire du champion le plus représentatif de la nation sélectionnée. Sans être révolutionnaires, tous ces modes de jeu vous feront passer de bons moments sur les courts – et en compagnie de très grands champions ! ■



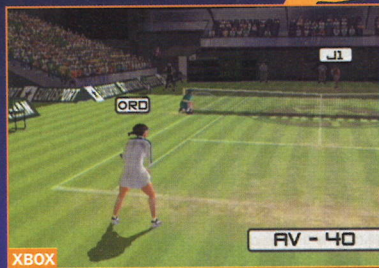
Clément au filet, en plein smash de revers...



oui, mais...

Toxic

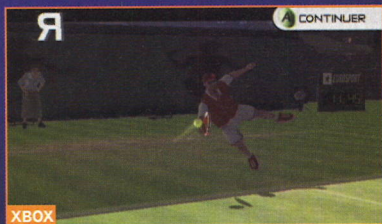
Slam Tennis et bien plus intéressant et prenant sur Xbox que sur PlayStation 2. Tant sur le plan de la réalisation qu'en matière de jouabilité, la différence est de taille. On prend beaucoup de plaisir sur la console de Microsoft à ajuster des passings et des lobs précis dans un environnement très soigné. La version PS2 ne possède pas la précision requise pour combler les joueurs purs et durs. Les modes de jeu sont sans surprise et l'on est en droit de regretter, sur les deux versions, la durée de vie limitée par des modes de jeux trop conventionnels.



Certains plans sont troublants et offrent un point de vue unique sur l'action.



Les décors sont parfois bien surprenants.



Rien de tel qu'un beau ralenti pour donner du spectacle.

Raquettes précises pour seigneurs des courts.

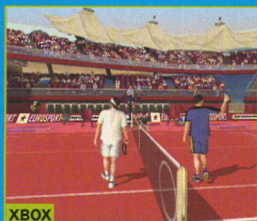


PS2

Clément entre sur le terrain pour terrasser un adversaire au regard si doux.

COMME À LA TÉLÉ !

La réalisation de ce titre donne lieu à quelques grands moments de tennis. À noter que les animations de la version Xbox sont parfois troublantes de réalismes. Voici quelques clichés pris sur le vif, juste pour le plaisir des yeux



XBOX

Le réalisme est de mise sur Xbox. Ici, l'entrée des champions.



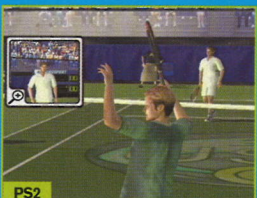
PS2

Le joueur vient de se prendre une bonne gamelle... immortalisée !



XBOX

Les replays précis sont importants sur le gazon anglais.



PS2

L'environnement de la partie est soigné.



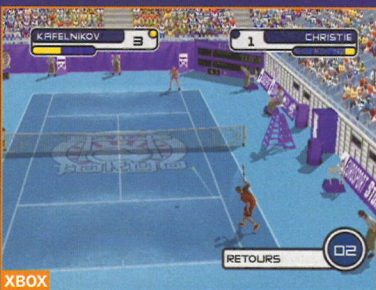
PS2

Ce revers va partir à cent à l'heure ! Attention les dégâts.



XBOX

Les parties à quatre joueurs mixtes promettent de beaux échanges !



XBOX

Kafelnikov envoie quelques revers d'anthologie.



XBOX

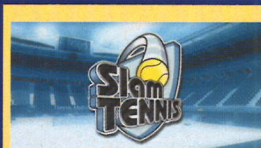
L'entraînement à la précision est un incontournable pour espérer remporter une grande victoire.



oui, mais...

Zano

Slam tennis n'arrive pas à la cheville du grand Virtua Tennis, mais il comporte quelques aspects techniques précis que les connaisseurs de tennis apprécieront sans doute. La version Xbox est clairement plus soignée que la version PS2. Mais globalement, quelle que soit la machine, un manque de punch certain se fait sentir sur les points importants. Slam Tennis assure de beaux échanges, mais dans le genre, avouons qu'il y a beaucoup mieux...



les plus

- une réalisation impeccable pour la Xbox
- la précision des coups

les moins

- sur PS2, maniabilité et animation bâclées
- les modes de jeu limités

intérêt

Un beau et bon jeu de tennis pour la Xbox. Détail des graphismes et précision des coups sont au rendez-vous.

91%

Contrairement à la version Xbox, cette version PS2 n'assure pas un grand confort de jeu. Imprécis et sans surprise.

82%

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : INFOGRAMES
- Éditeur : INFOGRAMES
- TENNIS
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



GROS PLAN

La plupart des armes proposées dans le jeu disposent d'un mode sniper. Très facile à activer, il permet d'ajuster parfaitement son adversaire et de le pulvériser en un seul coup.



Le vaisseau Voyager est attaqué par une bande de pillards. Repérez un adversaire et utilisez le sniper.



Le zoom est particulièrement puissant. L'ennemi apparaît désormais de manière plus claire.



Une fois au maximum du zoom, utilisez le tir secondaire pour le désintégrer.



STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Il en a fallu du temps ! Sorti sur PC il y a plus d'un an, Star Trek - Elite Force arrive enfin sur PlayStation 2. Amateurs de Doom-like, de beaux pyjamas rouges, d'oreilles en pointe et de la série Star Trek, vous voici comblés.

Voyagez en Voyager

Le scénario pourrait être celui d'un épisode de la série télé : USS Voyager, le vaisseau dans lequel vous travaillez, est capturé par une troupe d'extraterrestres peu commodes. Vous incarnez l'enseigne Munro, une jeune recrue de la Fédération. Votre rôle : défendre votre vaisseau et vous évertuer à rétablir l'ordre dans la galaxie. L'aventure se découpe en différentes missions, en solo ou en équipe, qui sont autant de niveaux dans le jeu. Vous serez ainsi amené à défendre le Voyager contre des pillards, mais aussi à infiltrer en toute discrétion des vaisseaux Klingon. Récupérer le précieux combustible aux mains des Borgs, les ennemis les plus dangereux qui

puissent exister, fera aussi partie de votre quotidien.

Maniable toujours

Le personnage que vous contrôlez est capable d'effectuer bon nombre de mouvements, très classiques dans ce type de jeu : se baisser, sauter, se déplacer latéralement, courir, mais aussi se pencher vers la gauche ou vers la droite pour observer sans se faire remarquer. Malgré tant d'actions possibles, la prise en main est aisée, même à la manette. L'idéal étant, bien évidemment de jouer, comme sur PC, avec clavier et souris USB, le jeu reconnaissant ce type de matériel.

Je t'aurai, charogne !

Votre armement va évoluer au cours de la partie. Équipé d'un simple phaser en début de jeu, de nouvelles armes vont rapidement s'offrir à vous : en les récupérant dans la salle d'équipement avant chaque mission ou tout simplement en ramassant sur le sol celles

de vos adversaires terrassés. Disrupteur Tetryon, fusil Charognard, arme Stasis, Rafale de Photons, I-Mod... rien que du gros calibre. Deux types de tir sont proposés pour la plupart des armes : un tir simple et un tir secondaire, plus puissant, mais aussi plus gourmand en énergie. Un mode sniper, qui permet d'ajuster son adversaire avec précision, est également disponible pour la grande majorité des armes.

Comme à la télé

Les adversaires rencontrés dans le jeu sont identiques à ceux que l'on voit dans la série télé : Klingons, Borgs, etc. Mais vous rencontrerez également des persos inédits, créés spécialement pour le jeu. Idem pour les graphismes et les bruitages : ils s'inspirent énormément de ceux que l'on peut voir et entendre sur son petit écran. Vous ne serez donc pas perdu dans l'aventure, et aurez ainsi l'impression de participer à l'un des épisodes de la série. ■

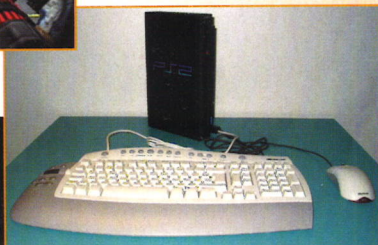
Les scènes cinématiques s'enchaînent aux phases de jeu sans perdre en qualité graphique. On se croirait en plein épisode de la série TV...

Comme dans la série, l'HoloDeck crée des mondes virtuels dans lesquels vous pouvez tester vos armes.



Les Borgs sont des adversaires très coriaces. Ils s'adaptent à vos armes et celles-ci deviennent inoffensives.

Le jeu est compatible avec n'importe quel clavier et souris USB (Logitech ou Microsoft). La prise en main n'en est que meilleure.



YAGER

Pyjama blues



L'arme Stasis est seulement efficace sur certains ennemis. À vous de découvrir lesquels.



Le travail des graphistes est excellent. Les détails apportés aux visages des personnages sont évidents.

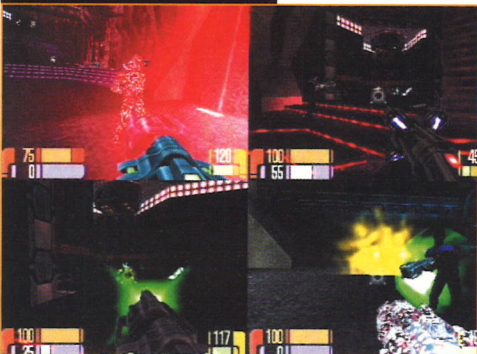


La puissance destructrice de cette arme ne laisse aucune chance à vos adversaires.



Un exemple de monstre créé spécialement pour le jeu et qui n'apparaît pas dans la série TV.

Le mode multijoueur permet à quatre « trekies » de s'affronter dans des niveaux conçus pour l'occasion.



oui, mais...

Toxic

Je dois reconnaître que ce Star Trek Elite Force a le grand mérite de véritablement plonger le joueur dans l'authentique univers captivant de la série. Tous les éléments sont là pour proposer une belle et grande aventure. Cependant, quelques aspects de la réalisation laissent parfois à désirer et je trouve que certaines missions manquent de péripéties et de vrais rebondissements. Star Trek sur PlayStation 2 est tout de même un bon jeu bien divertissant.



Mais... ne serait-ce pas un Sea-monkey géant?... Reviens, Seghira! On t'aime...

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

les plus

- un bon scénario
- la prise en main agréable
- la compatibilité clavier et souris USB
- le système de sauvegarde

les moins

- les textures de qualité inégale
- quelques ralentissements

intérêt

89%

Un bon Doom-like au scénario intéressant mais qui souffre parfois de ralentissements quand l'écran est trop chargé. Bonne prise en main.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : MAJESTO
- Éditeur : CODEMASTERS
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

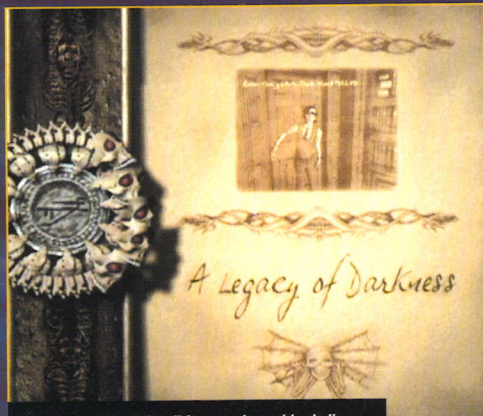


oui!

Niico

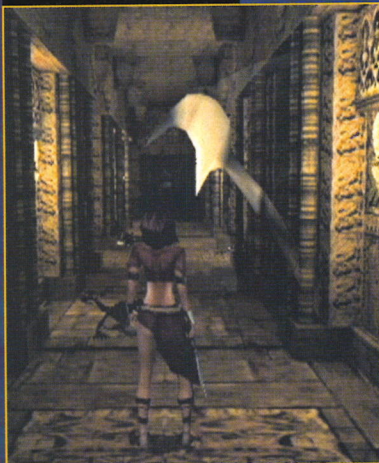
Ne faisons pas les difficiles et acceptons les différences qu'il peut y avoir entre les versions PlayStation 2 et PC d'Elite Force. Si les graphismes PS2 n'atteignent pas le niveau de ceux que l'on voit sur PC, la prise en main est aussi bonne et le plaisir de jouer est bien au rendez-vous. Et c'est bien là l'essentiel non ? Quelques ralentissements sont bien à signaler quand l'écran est trop rempli, mais rien de bien sérieux, rassurez-vous. Amateurs de la série, à vous de jouer!

ETERNAL DARKNESS

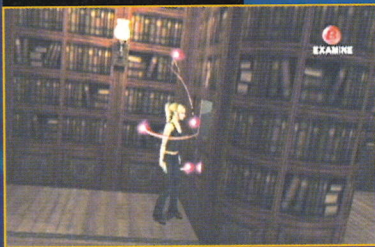


Pour utiliser les magies, il faut aussi posséder le livre d'Eternal Darkness.

Un temple digne d'un Tomb Raider, avec son lot de pièges et de monstres à exploser.



La recherche d'indices et d'objets importants sera votre quotidien.



Initialement prévu sur N64, c'est finalement sur GC qu'Eternal Darkness voit le jour. Ce jeu vous entraîne dans une sombre histoire qui dure maintenant depuis plus de 2000 ans... Alex Roivas reçoit un jour un coup de téléphone lui annonçant que son grand-père vient de mourir. Elle décide donc de se rendre dans le manoir de ce dernier et d'inspecter les lieux à la recherche d'indices qui lui permettraient de comprendre les circonstances – assez horribles – du drame. Après quelques investigations, elle met la main sur un livre intitulé Eternal Darkness et veut commencer sa



Ce tableau vous indique les possibilités d'opposition des trois symboles principaux du jeu.

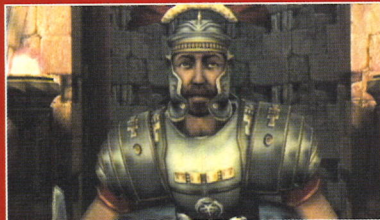


Michael has acquired an Assault Rifle!

Cette arme dispose de trois types de tirs : automatique, semi-automatique et lance-grenades. C'est la plus puissante du jeu.

LES HÉROS DE L'HISTOIRE

Vous êtes donc amené à jouer une série de personnages issus d'époques différentes, mais qui ont en commun de se battre contre le mal et d'avoir gardé le livre Eternal Darkness. Les lieux qu'ils visiteront seront parfois les mêmes, mais selon les époques, ils auront bien changé.



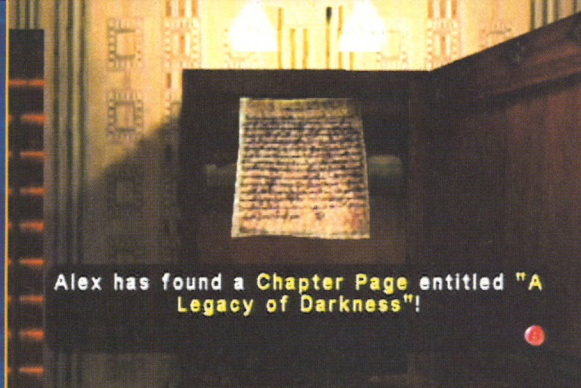
Pious Augustus (an 26 avant J.-C.). Vivant à l'époque de la Rome antique, ce centurion est le premier à avoir mis la main sur le livre Eternal Darkness. Vous entendrez parler de lui tout au long de l'aventure.



Karim (an 565). Voici le personnage le plus charismatique du jeu (même si sa coiffure est un peu zarbi). En plus de porter un prénom assez sympa, il est très rapide et dispose d'armes très tranchantes. Son niveau est certainement l'un des plus difficiles du jeu.



Anthony (an 814). C'est un messager qui traverse la France pour remettre un message à l'empereur Charlemagne. Il se rend compte que son seigneur est pris dans un piège et va tout faire pour le sauver.



Alex has found a Chapter Page entitled "A Legacy of Darkness"!

Les pages du livre Eternal Darkness sont bien cachées. Il faut se servir des indices trouvés dans les chapitres précédents pour les découvrir.

lecture. Mais étrangement, dans ce livre, les chapitres sont tous manquants et cachés en divers endroits du manoir. La belle devra donc les retrouver un à un. Ainsi, vous serez amené à voyager dans le temps et à incarner à tour de rôle plusieurs personnages correspondant chacun à un chapitre du livre : un légionnaire dans l'Antiquité, une amazone, un moine français à l'époque de l'Inquisition et bien d'autres encore, soit douze persos au total. Les actions que vous effectuerez et les énigmes que vous résoudrez vous donneront des indices pour avancer dans votre quête.

Vision d'horreur

Le jeu se présente comme un survival-horror classique, mais avec tout de même quelques petits plus. Vous progressez dans divers lieux à la recherche d'indices et affrontez des monstres qui vous veulent du mal. Pour cela, vous disposez d'un équipement assez varié, à l'image des époques traversées. Épée,

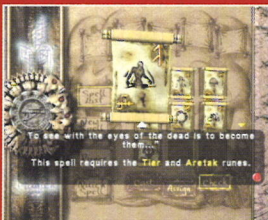
sabre shakra, pistolet, fusil à pompe, mitrailleuse... Toutes ces armes vous seront utiles pour venir à bout des hordes de créatures se dressant devant vous. Les phases de combats s'inspirent bien sûr de Resident Evil. La gâchette de droite sert à se mettre en position de combat et à locker l'adversaire. Selon la partie du corps du monstre visée, les effets varieront. Ainsi, en lui faisant exploser la tête, il ne pourra plus vous voir et frappera dans le vide ; si vous lui coupez les bras, il ne pourra plus vous frapper ; et si vous faites de même avec ses jambes, il s'écroulera sur le sol et se mettra à ramper. Mais Eternal Darkness n'est pas qu'un jeu d'action. Des énigmes sont présentes dans toutes les pièces, et, contrairement à la série des Resident Evil, elles vous demanderont une énorme dose de réflexion.

Esprit, es-tu là ?

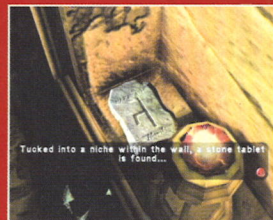
En plus de la barre d'énergie, deux autres jauges doivent être prises en

MAGIE !

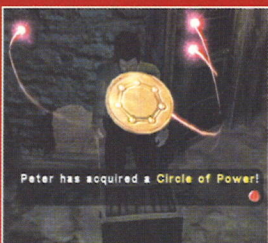
Tel un apprenti sorcier, vous devrez vous-même créer vos magies. Pour vous y aider, vous trouverez sur la route des parchemins indiquant les pierres nécessaires pour les invoquer. Vous pouvez de même augmenter leur puissance pour des effets encore plus énormes.



Les parchemins indiquent l'effet du sort et les runes nécessaires à son élaboration.



Pour compléter une rune, il faut récupérer la pierre et le codex qui, comme son nom l'indique, permet de connaître l'effet du symbole.



Les cercles de puissance sont indispensables pour la création de sorts magiques.

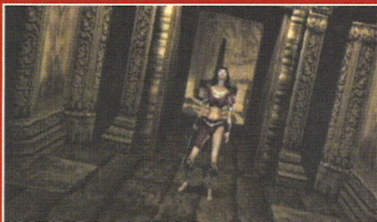


Vous pouvez affecter certaines magies aux touches du paddle afin de les lancer plus rapidement.

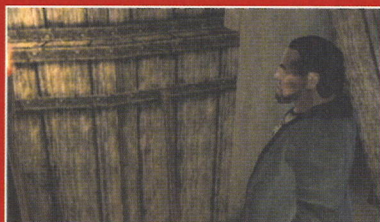
compte dans le jeu. La première, la bleue, est celle de magie. Avec elle, vous pouvez lancer les incantations apprises (cf. encadré). Elle se recharge doucement, au fil de votre marche. La deuxième, la jauge de santé, est extrêmement importante. Elle représente votre bien-être. Lorsqu'un monstre vous voit, il aspire une partie de cette jauge. Une fois vide, divers événements se produisent. Tout d'abord, vous commencez par perdre progressi-

vement de l'énergie. Vient ensuite le sentiment de panique affectant les capacités physiques du héros. Si vous restez dans cette situation plus longtemps, votre personnage sombrera dans la folie et sera victime d'hallucinations qui se répercuteront sur votre vision et votre audition : le son va baisser, des insectes marcheront à l'écran, des monstres imaginaires viendront vous attaquer... Bref, gros stress ! Cette jauge ne se recharge pas ...

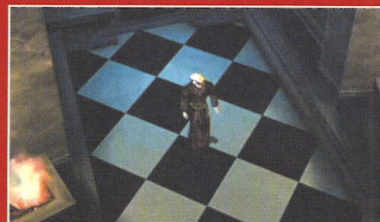
Survivre à l'horreur ...



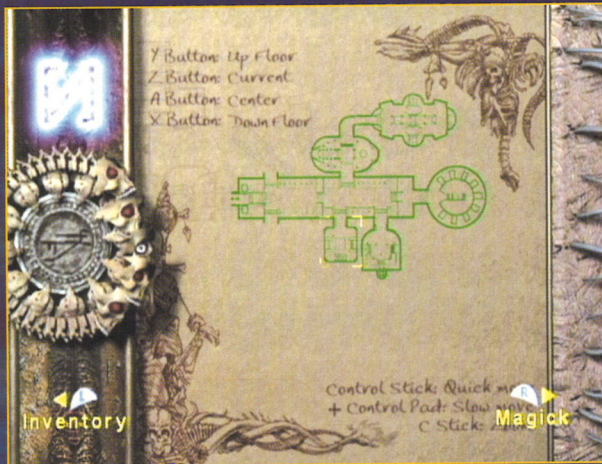
Ellia (an 1150). Cette belle amazone pratique la magie noire. Elle dispose d'une sarbacane et de flèches empoisonnées qui affaiblissent lentement la personne touchée jusqu'à l'entraîner à la mort.



Roberto Bianchi (an 1460). Cet architecte est envoyé dans un temple afin de juger de la bonne marche de travaux. Mais la subite apparition de monstres dans les couloirs complique grandement sa tâche.

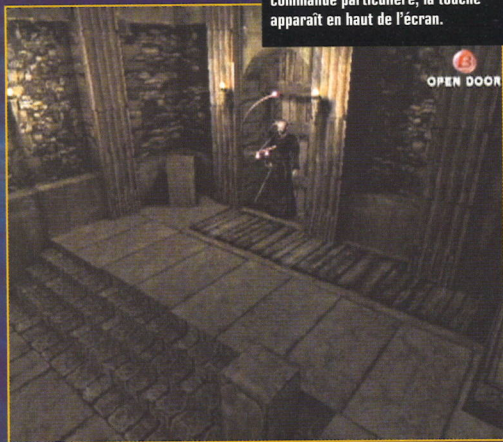


Paul Luther (an 1485). Ce moine franciscain est en voyage en France en pleine période d'Inquisition. Il est suspecté d'un meurtre qui vient d'avoir lieu et va tout faire pour prouver son innocence et arrêter les vrais coupables.



La carte des niveaux est parfois bien utile pour se repérer.

Le bouton rouge sert à accomplir la plupart des actions possibles. Lorsque vous pouvez effectuer une commande particulière, la touche apparaît en haut de l'écran.

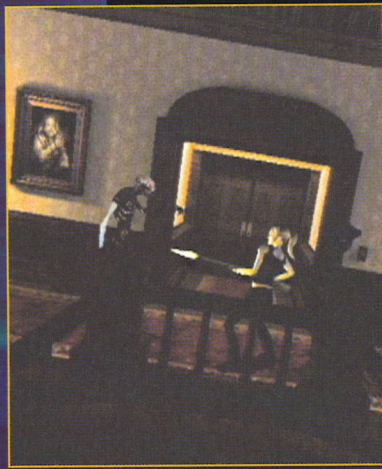


... d'elle-même et il faudra, soit utiliser une potion particulière, soit achever les monstres qui auront absorbé une partie de votre santé.

Effrayant

Graphiquement, le jeu est magnifique. Dans un univers entièrement en 3D, vous êtes libre de vous déplacer comme vous le désirez. Les caméras suivent vos mouvements comme dans Resident Evil - Code: Veronica. La gestion de la lumière est certainement l'aspect technique le plus impressionnant du jeu. Par contre, le design des monstres laisse quelque peu à désirer: il n'en existe qu'une dizaine, et ils se ressemblent tous. On aurait aimé en voir de plus impressionnants (à l'image de ceux de Resident Evil). Quoi qu'il en soit,

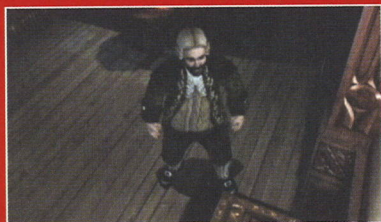
Chaque partie du corps des monstres peut être attaquée. Selon la blessure infligée, les effets seront différents.



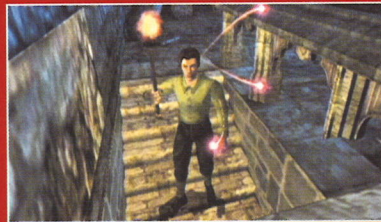
Eternal Darkness se présente comme une ouverture vers le jeu d'aventure-action sur Game Cube. En attendant la sortie du jeu qui fait figure d'épouvantail pour tous les éditeurs, c'est-à-dire Resident Evil, ce titre va vous assurer quelques belles heures d'angoisse et de recherches, dans un environnement particulièrement travaillé pour vous filer quelques sueurs froides. Ce n'est pas que la réalisation de cet Eternal Darkness soit particulièrement révolutionnaire ou que les recettes appliquées soient très novatrices, mais l'ensemble se tient plutôt bien, et le jeu procure un plaisir constant. Un bon titre, permettant de patienter avant l'arrivée de produits plus achevés qui devraient pousser vraiment la Game Cube dans ses derniers retranchements technologiques.

Eternal Darkness dispose d'une ambiance hors du commun. La pénombre qui règne dans chaque pièce fait que l'on ne sait jamais sur quoi l'on va tomber. Les petits cris de terreur des protagonistes, la musique qui n'intervient qu'aux moments cruciaux et les petits bruits étranges qui vous entourent sont autant d'éléments qui nourrissent le sentiment d'angoisse. Et si vous disposez en plus d'un bon équipement son, vous aurez peur comme jamais devant un jeu vidéo. ■

LES HÉROS DE L'HISTOIRE (SUITE)



Maximilian Roivas (an 1760). C'est l'un des aïeux de l'héroïne du jeu. Il fut emprisonné victime de la folie. Grâce à son récit très noir, vous allez comprendre pourquoi et comment il a fait pour sombrer dans la démence.



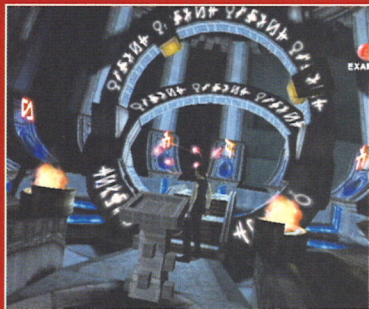
Peter Jacob (an 1916). Ce jeune journaliste est envoyé dans la cathédrale d'Amiens pendant la Seconde Guerre mondiale afin d'y faire un reportage. Dans ce lieu, sa vie est en jeu et il va devoir tout faire pour s'en sortir.



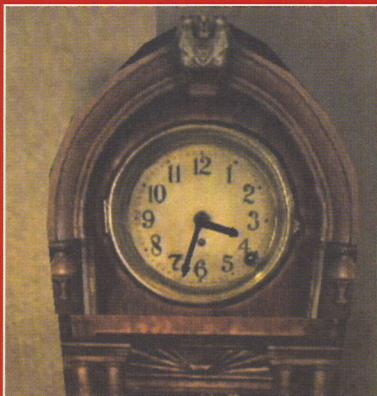
Edward Roivas (an 1952). C'est le grand-père de l'héroïne. Dans le manoir, il est poursuivi par une énorme créature. Une chasse terrible commence pour lui. Vous découvrirez également les circonstances mystérieuses de sa mort.

HELP!

Oubliez les énigmes « loftiennes » de Resident Evil. Dans Eternal Darkness, résoudre les mystères du jeu vous demandera une énorme dose de matière grise. Voici donc quelques aides pour vous sortir de l'impasse.



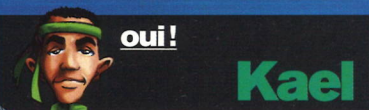
Dans la cité du gardien, dans le chapitre d'Edward Roivas, il faut placer neuf runes sur les piédestaux. Pour réussir l'incantation, vous devez placer les symboles suivants : six runes Pargon, une pierre Nethlek et une pierre Redgormor. La dernière (celle du centre) est la pierre d'alignement opposée à celle choisie au tout début du jeu. Vous venez alors de créer le sort « Dispel Magic » de puissance 9.



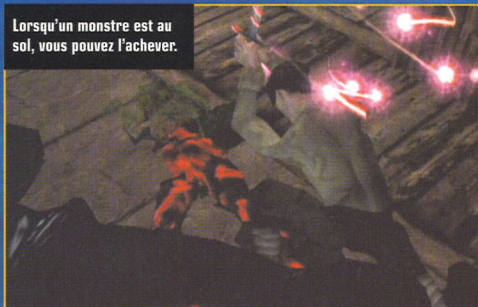
Avec Alex, pour ouvrir le passage menant au livre Eternal Darkness, il faut déplacer les aiguilles de l'horloge de la bibliothèque et composer « 3 h 33 ».



Toujours avec Alex, pour ouvrir le coffre-fort de la cave, il faut tout d'abord obtenir l'appareil auditif qui se trouve dans la chambre secrète à l'étage, et entrer la combinaison suivante : 59 à gauche, 81 à droite et 48 à gauche.



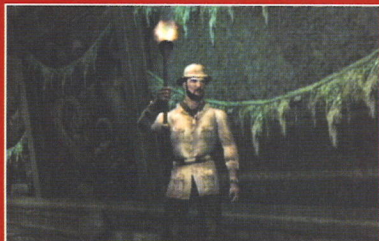
Un deuxième survival-horror sur Game Cube! Décidemment, Nintendo semble vraiment vouloir changer son image de marque et la réputation de sa console en s'orientant vers des titres nettement plus adultes... Eternal Darkness fait sans doute partie de cette stratégie et n'est pas à mettre entre toutes les mains, tant l'angoisse et l'horreur y sont omniprésentes. Comparé à Resident Evil, ce titre est nettement plus long et aussi bien plus difficile! Vous n'avez pas fini de vous arracher les cheveux sur les énigmes à résoudre... Graphiquement, c'est magnifique (même si je préfère le précalculé du titre de Capcom). Cet Eternal Darkness est vraiment un titre excellent, bourré d'action et incroyablement riche en énigmes. Quant à l'histoire, elle est très compliquée, et terminer le jeu plusieurs fois ne sera pas de trop pour en comprendre toutes les subtilités.



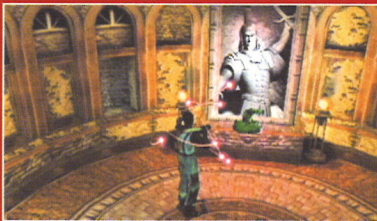
Lorsqu'un monstre est au sol, vous pouvez l'achever.



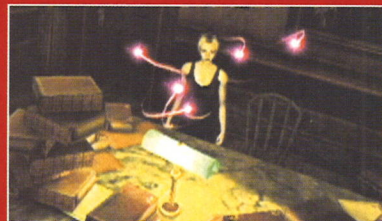
Les cinématiques sont à l'image du jeu : effrayantes.



Dr. Edwin Lindsey (an 1883). Les aventures de ce médecin nous conduisent dans la jungle tropicale. Ce personnage ressemble très fortement à un certain Indiana Jones...



Michael Edwards (an 1991). Ce pompier très musclé est en mission lorsqu'une explosion le projette dans le temple de l'Eternal Darkness. Ce personnage dispose d'un armement monstrueux et pour le moins explosif.



Alex Roivas (an 2000). C'est l'héroïne du jeu. Elle parcourt le manoir familial à la recherche des chapitres manquants du livre Eternal Darkness. Elle devra se servir des indices trouvés sur les pages pour progresser.

test

les plus

- la réalisation
- le scénario
- l'ambiance

les moins

- pas assez de monstres
- la gestion de la magie

intérêt

94%

Eternal Darkness aura su se faire attendre. Ce titre est une vraie réussite de la part de Nintendo. Frissons garantis!

- Version : **IMPORT US**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **ANGLAIS**
- Développeur : **SILICON K.**
- Éditeur : **NINTENDO**
- **SURVIVAL-HORROR**
- **1 JOUEUR**
- Difficulté : **MOYENNE**



TACTICS OGRE: THE KNIGHT OF LODIS

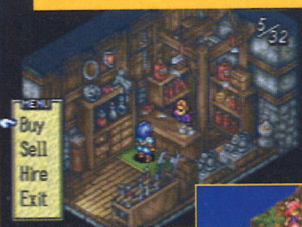


Les archers peuvent toucher l'ennemi de très loin. Mettez-les en retrait.



La position de départ de chacun est très importante. Placez les plus forts en avant.

Dans les boutiques, vous pouvez acheter votre équipement et recruter de nouveaux soldats pour vous accompagner.



Selon la nature du terrain, vous serez plus ou moins avantage.



La nature du perso, l'expérience et les « Emblems » sont les trois éléments indispensables pour changer de classe.

Très peu connue chez les joueurs européens, la série de Tactics Ogre se dote d'un nouveau volet sur Game Boy Advance. Le joueur incarne un jeune chevalier, membre de l'ordre de la Flamme sacrée. Le bateau qui l'emène en guerre subit une attaque ennemie et le héros et son équipage échouent en terre inconnue. Par la suite, le scénario va évoluer considérablement. Selon vos choix durant l'aventure, il changera. The Knight Of Lodis est un RPG-tactics très classique. Ce genre se résume à suivre l'histoire, valider des choix et accomplir une série de combats en réalisant les objectifs annoncés. Il n'y a donc pas de phase de recherche et vous n'êtes pas libre de tous vos mouvements comme dans les RPG dits « classiques ».

Pas pour les kékés

Les combats se déroulent au tour à tour sur des aires accidentées et à la surface réduite. Vous choisissez la nature de l'action (attaque, magie) et les items des persos; de plus, vous pouvez les déplacer, ce qui ajoute une touche de stratégie, car, selon votre position, une action peut vous apporter la victoire, ou, au contraire, vous faire perdre. Au



Attaquer par-derrière permet d'éviter les contre-attaques.

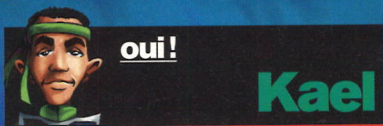
moment de l'attaque, selon la hauteur à laquelle vous êtes placé, vos coups feront plus ou moins de dégâts. De même, frapper l'adversaire par-derrière empêche toute contre-attaque. Dans ce Tactics Ogre, et comme la plupart des RPG actuels, la force des éléments doit être prise en compte. Ainsi, il est recommandé d'attaquer un monstre maîtrisant la Glace avec un soldat adepte du Feu.

La classe!

La gestion de l'équipe se fait sur la carte du jeu. À l'entrée de chaque village, vous avez accès à une boutique dans laquelle vous pouvez acheter armes, armures et items en tout genre. Dans ce lieu, vous pouvez également recruter des soldats ou des monstres afin qu'ils rejoignent

votre équipe d'aventuriers. Ces personnages secondaires évoluent de la même manière que les principaux, à la différence que s'ils meurent sans être ressuscités durant une campagne, ils disparaîtront définitivement du jeu. Dans ce cas, il faudra en engager d'autres, que vous devrez former. À l'instar de Final Fantasy Tactics, vous pouvez changer la classe de vos personnages. Au fil des campagnes, vous gagnerez des « Emblems ». Plus vous en avez, plus les « jobs » seront nombreux. Il en existe 44 différents, dépendant de la nature et du sexe du personnage: avec autant de choix, vous êtes libre de créer l'équipe de vos rêves... Graphiquement, le jeu est magnifique, entièrement en 2D, avec d'excellents effets 3D. Les personnages, même s'ils sont minuscules, sont suffisamment détaillés pour rester reconnaissables. En bref, Tactics Ogre comblera les fans de RPG possesseurs de GBA. ■

Classique mais efficace...



oui!

Kael

Le RPG-tactics est le genre de RPG le plus compliqué qui existe (avec le Dungeon-RPG). Ce Tactics Ogre respecte parfaitement l'esprit de la série et est au moins aussi prenant que les épisodes sur N64 et PS. L'aventure est longue, et les multiples fins possibles permettent de reprendre le jeu une fois terminé. C'est fort joli (même si la visibilité fait parfois défaut). Malgré l'absence de réelles innovations et le côté un peu répétitif, il devrait satisfaire les fans de ce genre sous-représenté ces derniers temps.

Tactics Ogre
The Knight of Lodis

les plus

- la durée de vie
- la réalisation
- l'arrivée de tactics sur GBA

les moins

- la difficulté
- le peu d'innovations
- la monotonie des objectifs

intérêt

85%

Une vraie réussite. Disponible depuis quelques semaines aux États-Unis, il y a, hélas, très peu de chances de le voir un jour chez nous. Foncez!

- Version : IMPORT US
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : ATLUS
- Éditeur : ATLUS
- RPG-TACTICS
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



V-RALLY 3

Une daque portable!

Infogrammes frappe fort et nous propose un magnifique V-Rally sur GBA. Et en 3D s'il vous plaît! On le savait déjà, mais là on en a la preuve: la portable de Nintendo peut faire mal, très mal...

Un vrai V-Rally

Que cela soit clair: ce volet sur GBA de la célèbre série n'a rien à envier à ses aînés sur console de salon. De vraies caisses: Renault, Citroën, Volkswagen, Peugeot, Subaru, Ford... De vrais tracés correspondant aux différents pays que traverse le championnat du monde: Kenya, France, Suède, Grande-Bretagne, Finlande... De vraies épreuves de rally cross sur circuit fermé... De quoi tenter les adeptes du genre, non? Si l'on ajoute à cela la possibilité de gérer différents paramètres de son véhicule entre

les spéciales (carrosserie, freins, moteur, suspensions, etc.), on tient quoi? Un vrai jeu de rallye!

Fun et soigné

Graphiquement, ce V-Rally de poche est une véritable réussite. Les décors sont typés et variés, les reliefs prononcés, et bon nombre de détails sont visibles lorsque l'on détourne les yeux de la route (ce qui -sécurité routière oblige-, n'est guère recommandé). Côté pilotage, on est bel et bien dans un V-Rally. Pas très réaliste, mais spectaculaire... Les voitures se conduisent facilement, dérapent beaucoup, et la sensa-

tion de vitesse est au rendez-vous. Pour varier les plaisirs, le mode rally cross permet de se la jouer plus barbare, avec notamment l'utilisation de boosts. Amusant. Enfin, ce titre étonnera aussi bon nombre de joueurs par sa qualité

sonore: le bruit des moteurs est correct, et on peut même entendre les explosions de retours de flamme dans l'échappement! Bref, ce jeu est une petite merveille dont les amateurs du genre auraient tort de se priver. ■



Le pilotage est simple, mais bien fun. On se livre à de jolis travers.



On sent la différence des revêtements... Mais comment font-ils?



Il a pas de la gueule, ce « petit jeu » de rallye?



Enfin de vrais dénivelés dans un jeu de course sur portable.



OUI!

Zano

Voilà un jeu qui fait du bien par où il passe. Franchement, les développeurs de ce V-Rally 3 sur GBA ont assuré. C'est beau, fluide, jouable... On retrouve de vraies caisses, et on tombe les temps sur des tracés réalistes et variés. Que dire de plus? Inutile de chercher la petite bête et de cogiter des heures pour lui trouver des défauts: ce jeu est une petite bombe que tout fan de course, possesseur d'une GBA, doit se procurer!



les plus

- la qualité graphique
- le pilotage réussi
- la vue intérieure
- la fluidité

les moins

- on cherche encore...

intérêt

95%

Pour un jeu sur portable, ce V-Rally 3 déchire littéralement! Et les autres jeux de caisses, présents et futurs, ont intérêt à sacrément s'accrocher...

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANCAIS
- Textes: FRANCAIS
- Développeur: INFOGRAMES
- Éditeur: INFOGRAMES
- COURSES DE RALLYE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: MOYENNE



TAZ: WANTED

Recherche Taz d'espérément

Taz débarque sur Xbox dans un grand fracas de caisses brisées et de cris bestiaux. Une introduction digne des plus grands moments de la Warner vous attend. Très vite, on plonge dans une atmosphère très cartoon: couleurs vives, décors de folie et bestioles déjantées. Quelques passages d'entraînement vont vous permettre d'apprendre les mouvements principaux du perso pour bien figurer dans les épreuves qui vous attendent: notre héros peut sauter, courir, faire sa traditionnelle tornade, mais possède encore bien d'autres atouts... La partie démarre dans l'ancre de Taz, à partir duquel vous pouvez

choisir votre niveau parmi ceux directement accessibles au début. Vous participez alors à des aventures délirantes dans des décors évoquant d'immenses parcs d'attractions. Vous allez devoir retrouver et récolter des bonus dans les méandres et les cachettes que recèlent les divers mondes parcourus. Et en particulier, sept panneaux qui doivent être détruits pour accéder aux niveaux cachés.

Un grand voyageur

Chaque niveau se décompose en une succession de passages de plates-formes faisant appel à tous vos réflexes. Évidemment, des ennemis vont tenter d'entraver votre progression et des pièges vous sont tendus çà et là. Quelques petits casse-tête pas bien méchants vous atten-

dent également. Les niveaux sont variés et très colorés (monde des glaces, monde aquatique...), et tous font preuve d'une inventivité

visuelle à toute épreuve. De plus, un mode multijoueur est disponible: vous pourrez alors vous adonner avec trois amis à des courses folles dans les décors les plus marquants du jeu. Quelques petites vari-

antes dans le déroulement de ces défis sont accessibles pour relancer la durée de vie de ce mode déjà très convivial. ■



Le mode course multijoueur est un régal de convivialité.



Des personnages viennent vous empêcher de gambader librement.



Beaucoup de passages de plates-formes vous attendent.

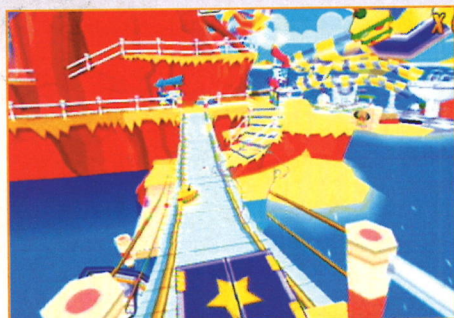
Taz est aux sports d'hiver! Cela promet quelques belles gamelles.



oui, mais...

Toxic

Taz: Wanted est un excellent divertissement pour les plus jeunes d'entre nous (et donc pour Kael). La jouabilité est parfois problématique compte tenu des positions de caméra souvent aléatoires, mais l'inventivité est de mise et le plaisir constant... Reste qu'il est douteux que ce type de jeu atteigne le public auquel il s'adresse sur une machine telle que la Xbox.



Taz peut devenir invisible pour franchir des passages compliqués.



les plus

- l'univers de Taz
- de bonnes idées
- sympa pour les petits

les moins

- les caméras mal gérées
- la durée de vie limitée

intérêt

88%

Seuls les plus jeunes (et Kael) trouveront leur compte avec Taz: Wanted. Beaucoup de séquences sympas et une réalisation style cartoon réussie.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: BLITZ
- Éditeur: INFOGRAMMES
- PLATES-FORMES
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté: MOYENNE



DÉGOMMEZ DU DINO!

DINO STALKER

Capcom vous propose un jeu de tir bien original sur PS2. Vous aviez tiré sur toute sorte de bandits et autres terroristes, sur des fantômes, sur des monstres; maintenant, vous allez shooter du reptilien. Pendant la Seconde Guerre mondiale, l'aviateur américain Mike Wired est projeté, à travers une faille temporelle, au beau milieu d'un troupeau de lézards carnivores. Vous êtes cet aventurier. Vous allez enfin pouvoir massacrer tout ptéranodon qui s'approche.

Au radar

Décomposé en plusieurs niveaux, Dino Stalker vous entraîne dans des décors variés et séduisants (forêts luxuriantes, étendues d'eau dignes du Loch Ness...). Pour les parcourir, vous empruntez différents moyens de locomotion. Votre arsenal se garnit à mesure que vous progressez; de plus, sur votre parcours, vous trouvez, de temps en temps, des munitions ainsi que des bonus de soin. Vous vous déplacez assez

librement, tout en suivant les indications d'orientation du radar. Un curseur vous indique le point d'impact précis de vos tirs et la nature de l'arme utilisée.

Al dente

Vous aurez besoin de réflexes bien aiguisés et d'une bonne dose de sang-froid: les dinosaures attaquent de partout et ils ont faim. Il y en a pour tous les goûts, des gros, des petits et de toutes les couleurs. Quelques boss particulièrement imposants viendront vous causer des tracas en fin de stage. Un petit temps d'adaptation est nécessaire, pour réaliser des mouvements précis; mais pour parer les morsures des monstres patibulaires qui convoitent votre pauvre carcasse, un bon apprentissage est toujours utile. L'action est toujours soutenue, et la présence de trois niveaux de difficulté relance la durée de vie du soft. Quant au gun, vous le bénirez, en réalisant vos cartons les plus mémorables. ■



Dino Stalker est un bon shoot, à la réalisation très soignée. L'univers des dinosaures est effrayant à souhait. Capcom, responsable de la série des Dino Crisis, s'y connaît en grosse bestiole et nous propose quelques spécimens pas piqués des hannetons! L'animation est bonne et le rythme soutenu. Un bon divertissement - un peu court, mais qui propose de beaux moments d'action pure.



Messie est de la partie!
Pas de quartier, visez les yeux!

Le désert est propice aux rencontres un peu délicates.

Les grenades font de gros dégâts sur les dinos.



La visée Sniper est du meilleur effet. Il faut un peu de distance avec la créature.



Les dinos volants attaquent en piqué. Visez juste et bien!

DINO STALKER

les plus

- le visuel bien travaillé
- les armes bien flashy

les moins

- quelques répétitions
- les mouvements, un peu délicats, parfois

intérêt

85%

Un bon shoot bien réalisé, qui profite du savoir-faire de Capcom dans le domaine des animaux préhistoriques.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Developpeur : CAPCOM
- Editeur : CAPCOM
- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



ENCLAVE

LES LIEUX DE L'AVENTURE

Les différents niveaux vous plongent dans des atmosphères très différentes. Le plaisir des yeux est total, et le spectacle passionnant.



Le port est un endroit plein de pièges et de secrets.



Ce ciel a beau être inquiétant, l'aventurier n'a peur de rien. Les détails sont nombreux et très réussis.



Le temple recèle des créatures sans foi ni loi.



Les intérieurs sont souvent d'une très grande beauté.

Le scénario d'Enclave se situe dans la grande tradition des jeux d'action inspirés de l'univers sombre de la littérature heroïc-fantasy. En des temps immémoriaux, un illustre sorcier venu de l'au-delà a mis fin à un conflit opposant deux clans très puissants : les hordes de Vatar, créatures cruelles et sanguinaires, contre l'armée des lumières. Pour faire définitivement régner la paix, le monde fut alors divisé en deux territoires distincts, séparés à tout jamais par une immense faille. D'un côté, le peuple de la lumière, connu sous le nom de Celenheim, brillant, prospère et pacifique ; et de l'autre, le peuple des ombres, dit « peuple de l'extérieur », des créatures haineuses et adeptes d'une violence sans limite. La vile ambition de ces dernières est d'arriver un jour à franchir la faille pour anéantir leurs éternels rivaux. Pour ne rien arranger, la nature reprend peu à peu ses droits, et la faille rétrécit de jour en jour. Les gardes de Celenheim, garants de la sécurité du territoire, sont en alerte. Sous peu, la guerre va faire à nouveau rage.

En pleine tourmente

Enclave vous propose de traverser une série de niveaux où, selon le camp, les deux peuples vont s'affronter pour une domination territo-

riale sans partage autour des points chauds de la faille. Les missions sont très variées, et avant chacune d'elle, un « briefing » vous présente bien la situation et les buts à atteindre. Les personnages qui apparaissent au cours des deux parcours sont tous directement inspirés de l'univers heroïc-fantasy. Ainsi, du côté des lumières, les chevaliers, les mages et autres druides affronteront les gobelins, assassins et ensorceleuses des terres des ténèbres. L'armement de ces héros et créatures est incroyablement divers, et vous pourrez faire évoluer l'arsenal et l'inventaire des personnages à mesure que vous gagnerez des combats et accéderez à de nouvelles missions. Les spécificités de chacun des personnages vont vous permettre de réaliser plus facilement certains imposés, il est donc

primordial de bien choisir le héros et son inventaire avant de s'élancer dans une nouvelle quête. Des armes lourdes et légères peuvent être utilisées simultanément au cours d'une mission et quelques bonus importants vous aideront à garder vos points de vie ou vos points de magie.

Romantique en diable

Du côté de la lumière comme du côté obscur, les missions se décomposent en objectifs précis. Des objets importants doivent être récupérés, de solides combattants éliminés, ou encore des endroits précis investis. De nombreuses surprises et péripéties vous attendent dans ces aventures prenantes. Les différents moments forts et les grands faits d'armes qui composent Enclave fourmillent de détails et



La source de vie permet de reprendre des forces.



L'art de la guerre.

La vue à la Doom procure des sensations inédites.

d'inventivité. Les sauvegardes s'effectuent en fin de mission, ce qui, outre le fait d'être un peu agaçant dans les moments délicats, oblige à beaucoup de concentration dans l'action. Au cours de la partie, vous pourrez glaner des points permettant d'acheter armes et potions diverses au début de chaque mission. Avec un peu d'expérience, il est assez facile de déterminer l'armement et le personnage adéquat pour chaque objectif. Enclave tend vers l'action exclusive, dans un univers particulièrement réussi et soigné. Les voyages et le dépaysement que ce titre propose sont une bouffée d'air frais dans l'ensemble des productions actuelles. ■



Cette jeune druidesse peut attaquer à distance grâce à des tirs précis.



Le combat fait rage dans ce lieu étroit.



Ce genre de bâtisse ne manque pas de grandeur.

FIGHT FOR YOUR RIGHTS!

Les combats d'Enclave sont hauts en couleur! La tension est extrême et les nerfs sont mis à rude épreuve.



Ce boss mérite bien un coup d'épée d'anthologie.



La folie s'empare de la Xbox à la moindre occasion.



Les attaques surprises peuvent venir de partout. Il faut rester constamment sur ses gardes.



Cette ensorceleuse dégage de très puissants rayons d'énergie.



LE REPOS DU GUERRIER

Quelques passages et objets bonus viennent récompenser vos quêtes et vos exploits. Voici quelques-unes des douceurs qui vous attendent.



Cette épée surpuissante est une bénédiction. À vous de trouver où elle se cache.



Fouillez tous les coffres pour trouver les portions et les crédits disponibles dans les niveaux.



Ce niveau permet d'accumuler les crédits en éliminant les assaillants à coup de canon.



Sauvez les humains et ils vous viendront en aide. Ce sympathique gaillard vous ouvre le passage!



Ces « Romains » ne doivent pas vous inquiéter, ils attendent simplement les ordres.



Les bombes font de gros dégâts dans les défenses adverses.



Un petit remontant avant de repartir au combat.

LES ÊTRES DE LUMIÈRE

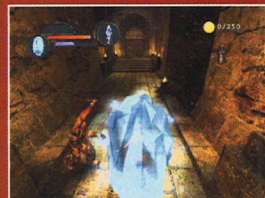
Quelques figures marquantes se dégagent de la liste des personnages disponibles dans l'aventure du peuple de Celenheim. Quoi de plus impressionnant que ces héros au grand cœur!



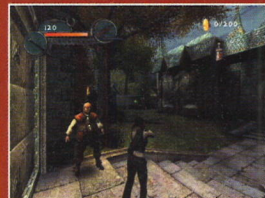
Haffling est une petite créature rapide et précise. Idéale pour prendre les ennemis par surprise.



L'ingénieur est expert dans l'art de faire exploser des bombes et créer des pièges pour ses adversaires.



La druidesse possède des armes pour le moins étonnantes. La magie est une grande alliée.



Cette chasseresse est prête à tout pour que la paix et la justice l'emportent. Dans cette mission, protégez Marcus à tout prix.



oui!
Niico

Enclave est sans aucun doute l'excellente surprise de cet été ! L'équipe de Starbreeze a su concevoir un jeu à la fois beau, accrocheur, riche... et - il faut bien le dire - très très dur ! Le concept en lui-même est original : une dose d'aventure, une louche de beat them all, un soupçon de RPG, un vague souvenir de Doom-like... Bref, la quadrature du cercle ! Le plus étonnant dans tout ça, c'est que ça fonctionne ! Le fait de pouvoir choisir entre plusieurs persos (chacun possède ses propres caractéristiques) et les faire évoluer indépendamment en fonction des armes et protections achetées confère une dimension nouvelle à ce type de jeu a priori bourrin. Les missions à remplir sont corsées, les graphismes et les animations excellents, la durée de vie quasi infinie... Seuls quelques problèmes de jouabilité viennent ça et là gâcher notre plaisir. Mais cela reste dérisoire par rapport à l'inventivité et la richesse de ce titre...

Le comité d'accueil ne manque pas de piquant.



LES MONSTRES

Quelques créatures d'Enclave sont pour le moins patibulaires. Ces bêtes ne vous veulent que du mal, et vous le font savoir !



Ce Berserker ne vous fera aucun cadeau. Faites feu à volonté et déplacez-vous rapidement.



Le squelette est un classique du jeu d'aventure. Ils sont rapides et tenaces, ces bougres !



Les gnomes de pierre sont massifs, mais se déplacent lentement. On prend la pose et l'on ajuste le tir.



Ces « rampeurs » ressemblent à des gorilles. Leur hostilité n'a d'égal que la densité de leur système pileux.



Prenez garde aux tirs des catapultes !



oui!

Toxic

Enclave est très beau, prenant, et la jouabilité, malgré quelques imprécisions, conforte le joueur dans le désir de progresser dans l'aventure. Les missions sont variées, tant sur le plan de la réalisation que dans la nature des objectifs à accomplir. Les péripéties sont riches et toujours bien senties, et l'on se passionne rapidement pour les aventures des divers héros à disposition. La difficulté est parfois de taille, mais une bonne stratégie de combat et d'investigation dans les niveaux permet de profiter de toutes les richesses d'Enclave.



les plus

- l'univers superbe
- l'intérêt constant
- les combats

les moins

- la jouabilité parfois problématique

intérêt

92%

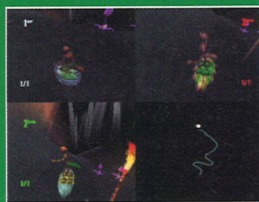
La Xbox se dote d'une petite merveille de jeu d'action. Les niveaux sont bien pensés, les combats spectaculaires et l'intérêt général constant. Un très bon jeu.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : STARBREEZE
- Editeur : SWING !
- ACTION-AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE



TOUT UN MONDE DE COULEURS !

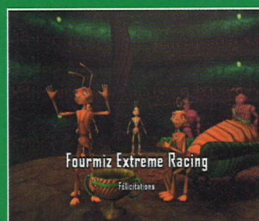
L'univers de *Fourmiz* procure beaucoup de grands moments. La vie des insectes n'est pas de tout repos et *Extreme Racing* retranscrit bien l'ambiance générale et la magie du film.



Le mode multijoueur est délirant et propose de beaux challenges.



Certains bonus vont faire du mal aux autres concurrents en piste. Ces moustiques piquent très dur !



Tous les héros du film sont réunis pour le grand final sur Xbox !



La course finale de Mister Z demande une concentration toute particulière. Mais que c'est bon d'être premier !

FOURMIZ EXTREME RACING

S'inscrivant dans la grande tradition des jeux de courses déjantées à la Mario Kart, voici *Fourmiz Extreme Racing*. Les personnages marquants du film produit par Dreamworks vous feront prendre conscience, dans ce jeu, que la vie d'insecte n'a rien de reposant. Après avoir sélectionné un personnage parmi les deux premiers héros disponibles, à savoir Z et la tendre Bala, une série de courses vous est imposée. À vous de finir dans les meilleures conditions et de remporter le plus de points possible pour débloquer l'accès à des courses toujours plus folles et à de nouveaux personnages. Des obstacles et des pièges malins viendront entraver votre avancée dans les sinueux chemins des niveaux proposés. Les parcours varient en fonction du personnage choisi ; les situations proposées par les différents niveaux apportent leur lot d'innovations et de décors typiques issus du film. L'objectif principal reste d'arriver le premier sur la ligne d'arrivée, mais la

méthode varie : à pied, à dos d'araignée ou en chevauchant un ver volant, tous les moyens sont bons pour s'octroyer la victoire. Les endroits pittoresques parcourus ne doivent pas vous faire dévier de votre objectif premier – car il est facile de se laisser déstabiliser par les nombreux détails des décors.

Sur les pistes de vos exploits, les bonus que vous récupérez (armes offensives et défensives) vont vous aider à faire la différence face à la concurrence.

Fourmi, fourmi, fourmidaable !

La diversité des figures imposées aux héros dans les différents niveaux retranscrit bien l'atmosphère du film et plonge le joueur dans un univers terriblement attachant. Outre la possibilité de réaliser des parcours différents avec les personnages proposés dans le mode de jeu en solitaire, le mode multijoueur relance la durée de vie et l'intérêt du soft. Les parties à quatre joueurs en écran plitté procurent des sensations fortes dans les principaux décors du jeu.

Tous les éléments marquants du film sont présents pour amuser et procurer aux plus jeunes joueurs, – et donc à Kael –, des sensations et du rêve comme Dreamworks sait si bien le faire. ■

Super speedées, les fourmis !



Des duels sans pitié vous attendent aux détours des sinueux parcours.



Les détails des décors sont assez surprenants.



PS2

Rien de tel qu'un petit pique-nique pour régaler nos amis les insectes.



PS2

Certains niveaux vous demandent de la précision dans les sauts. Gaffe au timing!



PS2

Les bonus défensifs assurent votre place de leader. Les attaques de vos poursuivants ne vous embêtent plus.



Xbox

Le ver volant est capable d'exploits aériens, mais apprendre à le diriger demande un certain temps d'adaptation.



PS2

Certains parcours vous entraînent dans les arbres.



Xbox

Vos moyens de transport ne manquent pas d'originalité.

Tous les héros se retrouvent lors d'une course à pied, sans doute la plus décisive de tous les temps!



Xbox



bof, bof...

Zano

Même si j'ai bien aimé le film et que l'univers de *Fourmiz* se prête bien à la création d'un jeu vidéo, je reste sur ma faim. L'idée de proposer des courses folles est bienvenue, mais je trouve les challenges répétitifs et aucune innovation majeure ne vient me scotcher à mon siège. De plus, la jouabilité est parfois capricieuse. Un peu fade, même si les décors sont colorés et que le spectacle est parfois explosif...

les plus

- l'univers *Fourmiz*
- les niveaux très colorés

les moins

- le peu d'intérêt de certains niveaux
- la jouabilité un peu limite

intérêt

Une réalisation un peu moins fine que sur Xbox, mais une prise en main un peu plus rapide. Le mode multijoueur rame un peu.

85%

Un bon petit jeu de course sympa aux détails croustillants. Le pad Xbox est mal configuré au départ.

88%

oui, mais...

Toxic

Un bon jeu de course, pour délirer en compagnie des héros du célébrissime film de chez Dreamworks. La version Xbox possède une réalisation plus aboutie et procure plus de sensations que sa consœur de la PS2. Reste que dans les deux cas, malgré le fun des décors, l'intérêt des « missions » peut parfois s'avérer un peu limité. Le plaisir de jouer est quand même là, et on se délecte à évoluer dans un univers si attachant.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : DREAMWORKS
- Éditeur : EMPIRE
- COURSES FOLLES
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE

AS-TU VU MON TRICK ?

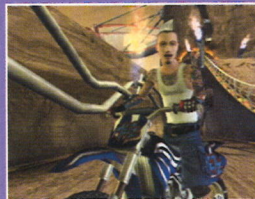
Amateur de spectacle délirant, vous allez en avoir pour votre argent. Quelques moments très forts vous attendent aux détours des circuits de Freestyle. Le fun est total est les spectateurs du jeu vont se régaler des exploits des concurrents. Il suffit d'admirer les ralentis pour s'en rendre compte.



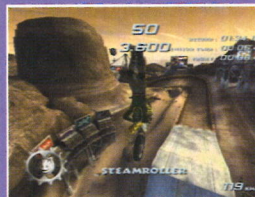
Un instant immortalisé par les caméras de Freestyle.



C'est la fête dans les airs !



Ce gars-là est prêt à tous les délires.



Le freeride donne l'occasion de découvrir les passages secrets et d'essayer de nouveaux tricks.

FREESTYLE

Avec l'arrivée de Freestyle, la PlayStation 2 se dote d'un titre particulièrement original qui risque fort de divertir un très grand nombre de joueurs. Au guidon de motos de la mort qui tue dotées de performances hallucinantes, vous allez parcourir des pistes étourdissantes et sinueuses à souhait. Dès les menus de sélection, on est frappé par l'esthétique délirante du jeu. Les couleurs sont intenses et tout contribue à nous en mettre plein la vue.

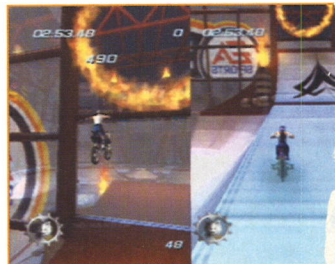
Circuit d'un bon cru

Le mode circuit est le gros point fort de ce titre, avec une compétition longue et ardue où tous vos talents seront exploités. Décomposé en trois types d'épreuve, ce mode permettra au pilote que vous aurez choisi de débloquer de nouvelles courses et de participer à des challenges toujours plus passionnants. Le but des courses est d'arriver, sur chaque circuit, au moins troisième dans les deux premières manches,

et de finir en tête dans la dernière. Une épreuve de freestyle est accessible au bout de six circuits parcourus. Dans cette spécialité, vous pourrez réaliser quelques figures d'anthologie et accumulez les points. Après quelques exploits aériens, vous pouvez accéder au mode freestyle. Finissez premier et accumulez les points décisifs pour faire bonne figure dans ce mode fort délicat. À mesure que vous progressez dans le mode circuit, vous accédez à de nouvelles motos, toujours plus performantes, et vous pouvez améliorer les aptitudes de votre pilote par des points d'expérience.

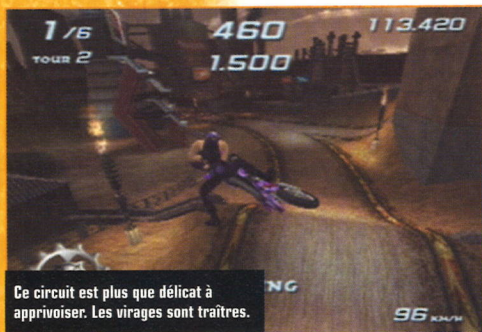
Free, stylish and funky

En mode course simple, vous allez parcourir tous les principaux circuits du jeu et apprendre à bien placer vos figures dans les airs. Il vous faudra également – et c'est un point très important – repérer tous les passages secrets et les astuces qui vont vous faire gagner un



Le mode multijoueur est sobre, mais bien réalisé.

temps précieux dans le mode circuit. Les modes freestyle et freeride peuvent être sélectionnés indépendamment du mode circuit : à vous de réaliser des figures brillantes et de dompter la puissance sauvage de ces monstres mécaniques. Ainsi, il est essentiel d'apprendre à utiliser le booster de votre moto et à placer le freekout, figure ultime qui vous apporte des sensations très fortes et une quan-



Ce circuit est plus que délicat à apprivoiser. Les virages sont traîtres.



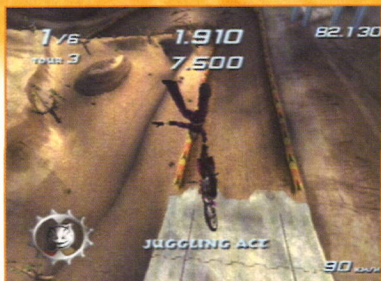
Il faut prendre un bon élan et appuyer vers l'arrière du pad pour réaliser un bon saut.



Les fous du guidon !



« Kiss of doom » est une figure plus que difficile.



Enchaînez les figures avec les touches R1, R2, L1 et L2.



Les décors sont flamboyants d'ingéniosité!



La forêt est un lieu idéal pour tenter des figures folles. Ah, les grands espaces verts!



Les concurrents sont prêts pour la course de leur vie.



Passez dans les obstacles pour augmenter votre capital points.



oui!

Toxic

Freekstyle procure beaucoup de plaisir : le pilotage est intuitif, les modes de jeu sont variés. Le mode circuit, bien que difficile, reste prenant. La réalisation assure un visuel propre et sans bavure. Outre quelques imprécisions finalement compréhensibles compte tenu du speed des parties, Freekstyle est un bon et grand jeu qui assure des heures de délire et de plaisir dans les meilleures conditions possibles. Fun, diablement rapide et incroyablement prenant.

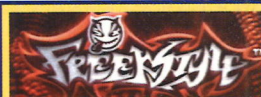
test



oui!

Zano

Fan de jeu speedé, je suis comblé, Freekstyle dépote grave de chez grave! Une vitesse d'animation extrême, des commandes qui répondent bien et des circuits impressionnants. Tout est réuni dans ce titre pour décoiffer le pilote, même s'il porte un casque! Les bonus et le mode circuit donnent de nouveaux challenges intéressants et l'intérêt est toujours relancé.



les plus

- la finesse du graphisme
- les animations explosives
- les tricks et figures flashy
- le fun constant

les moins

- les quelques imprécisions
- la grande difficulté

intérêt

90%

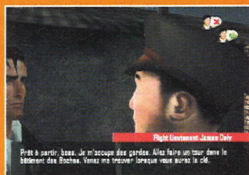
Un très bon jeu d'EA. Même si la difficulté est de taille, l'environnement de la partie est tellement attirant que l'on joue et rejoue, encore et encore!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : PAGE 44
- Éditeur : EA SPORTS
- MOTOCROSS
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

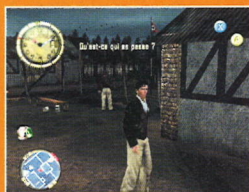


DIVERSION

En discutant avec les prisonniers du camp, vous apprenez des indices importants pour la suite du jeu. Certains vont même jusqu'à vous donner un coup de main pour pénétrer dans les bâtiments.



Discutez avec JD et demandez-lui d'attirer l'attention des gardiens.



JD va hurler et appâter ainsi les gardes. Profitez-en pour filer à l'anglaise.



Escaladez rapidement la grille qui se trouve hors de vue des SS et des miradors.

PRISONNER OF

Une bonne surprise de l'été, ce n'est pas l'augmentation du SMIC ni la sortie du nouvel album de Bernard Minet, mais la sortie de Prisoner of War sur PlayStation 2 et Xbox, un jeu qui mêle à la perfection action et aventure. Son scénario se déroule durant la Seconde Guerre mondiale. Le capitaine Lewis Stone (le personnage que vous incarnez) et son équipier sont capturés en territoire ennemi au cours d'une mission de surveillance. Dès son arrivée dans le camp de prisonniers, Lewis va tout tenter pour s'évader et retrouver sa liberté. Mais attention, à l'intérieur du camp, les règles sont strictes et les Allemands sont intransigeants. Tout le monde n'a pas le sens de l'humour d'un Lagaff.

Présent !

La vie d'un prisonnier de guerre est cadencée au rythme des différents appels et des repas : appels du

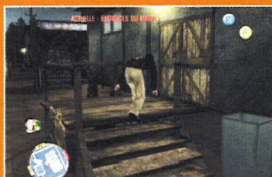
matin et du soir, entre lesquels ont lieu petit déjeuner, séance d'exercices, déjeuner, quartier libre, et enfin dîner. Le moindre manquement à l'un des deux appels, et c'est le mitard assuré ! Chaque journée débute à 5 heures du matin et se termine à la nuit tombante. Passé cette heure, pas un prisonnier ne doit sortir à l'extérieur des baraquements. C'est dans cet emploi du temps très serré que vous allez devoir trouver le moyen d'échapper à la vigilance des gardes pour recouvrer votre liberté. En discutant avec les prisonniers, vous obtiendrez des informations importantes sur la vie du camp et la manière dont sont surveillés la plupart des bâtiments. Il arrivera aussi qu'on vous mette à l'épreuve en vous demandant d'effectuer différentes tâches.

À l'instar d'un Metal Gear Solid 2, une petite fenêtre sur l'écran vous indique le plan des lieux visités ainsi que la position respective des

gardiens et leur angle de vision : un accessoire essentiel pour échapper à leur regard acéré. Votre personnage peut également se plaquer contre les murs, s'accroupir et ramper afin d'échapper à la surveillance des SS. Escalader des grilles ou des murs fait aussi partie de vos capacités. Mais attention, une fois repéré, c'est le trou assuré et la confiscation de tous vos maigres biens.

Willkommen in Colditz!

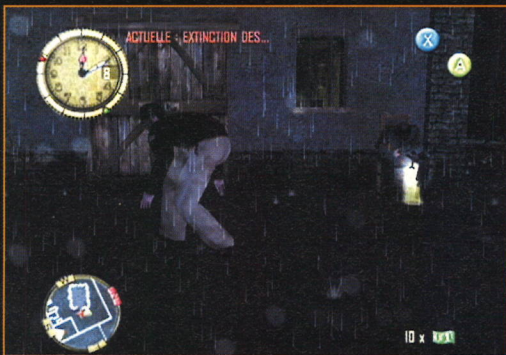
Prisoner of War propose différents camps de prisonniers, de taille et de structure variables, qui sont autant de niveaux dont il faut s'échapper. L'ultime niveau étant le tristement célèbre château de Colditz, réputé imprenable, et connu pour la sévérité de ses gardiens. Mais avant d'atteindre cette forteresse, il va vous falloir traverser de nombreuses et longues épreuves... Prisonnier de guerre, « c'est pas des métiers faciles ! »



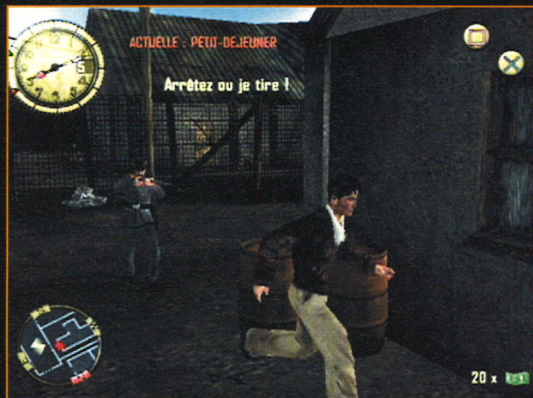
Avancez lentement vers le bâtiment. Le tour est joué, les gardes ne vous ont pas repéré.



En rampant sous les bâtiments ou sous les véhicules, vous échappez à la vue des gardiens mais aussi aux miradors.



Déplacez-vous lentement : aucun gardien ne peut vous repérer.



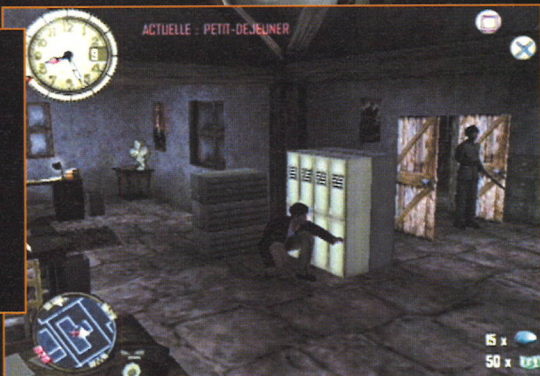
Inutile de fuir. Quand les Allemands se mettent à vous tirer dessus, au mieux, c'est le mitard, au pire, c'est le cercueil.

WAR

Evasion garantie



En voilà une surprise qu'elle est bonne ! Ce Prisoner of War est incontestablement l'un des jeux de l'été. Une idée originale, un scénario excellent et une réalisation impeccable ! Rien ne différencie la version PlayStation 2 de la version Xbox, si ce n'est la qualité des graphismes et des animations, supérieure sur la console de Microsoft. Vous l'aurez compris : Prisoner of War, c'est un peu comme les fraises Tagada, plus on en mange, plus on aime.



Il est possible de regarder au travers du trou de serrure afin de s'assurer que la voie est libre.

Les gardes, tant qu'ils n'ont pas entendu de bruits suspects, font des rondes régulières et se déplacent toujours aux mêmes endroits.



La fin du premier niveau est proche : passez devant les gardes endormis, sortez et glissez-vous dans l'un des camions garés dans la cour.



Toxic

Prisoner of War est une grande et belle création. Le scénario vous place dans la peau d'un prisonnier qui cherche à s'évader et c'est le prétexte trouvé par les développeurs pour proposer une série d'aventures, de rencontres et d'actions qui font de ce jeu un incontournable. La réalisation et d'un excellent niveau et l'interface des commandes est parfaitement adaptée pour un maximum de bons moments. L'aventure avec un grand A !

WORLD WAR II PRISONER OF WAR

les plus

- l'originalité du scénario
- le graphisme agréable
- la prise en main immédiate
- l'ambiance
- la variété des missions

les moins

- RAS !

intérêt

90%

Dans une ambiance digne du film *La grande évasion*, Prisoner of War mêle action et aventure avec réussite. Des graphismes fins, une prise en main agréable et un plaisir de jeu garanti.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : WIDE GAMES
- Éditeur : CODEMASTERS
- ACTION-AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE

C'est Moi le meilleur !!

ACTUALITÉ Auto Plus

ASTUCES Auto Plus

NOUVEAUTÉS Auto Plus

ESSAIS Auto Plus

ENQUÊTES Auto Plus



Auto Plus

MARDI

1,50

LE 1^{er} JOURNAL QUI SE MET À LA PLACE DU CONDUCTEUR

dossiers

Guerre des consoles, piratage, jeu en ligne, images de synthèse, son...

LA GUERRE DES PUCES

Comme chaque année à la même époque, nous vous proposons un nouvel épisode de la Guerre des consoles, le huitième déjà ! Une bonne occasion pour faire le point sur l'état de santé de chacune des machines du moment. Les dossiers de l'été, c'est aussi les jeux en ligne à travers le Japon, les États-Unis et l'Europe, un point sur le piratage et l'apparition des nouvelles puces, la manière de tirer le meilleur parti de sa console et de faire péter le son dans le salon, un reportage chez Big Sesh, spécialistes de l'image de synthèse, et pour finir en beauté, une aide de jeu sur le tout nouveau GT Concept. Repos !



LA GUERRE DES CO

Trois consoles et une portable sur le marché... des centaines de jeux prévus d'ici la fin de l'année... Le monde du jeu vidéo se porte bien, et cette année pourrait être celle d'un nouveau record. La guerre fait rage entre les trois grands, c'est cela qui fait avancer le schmilblick!

Alain Huyghues-Lacour

Avec trois consoles sur le marché, la fin de l'année sera chaude! Depuis quelque temps, l'affrontement entre les trois grands se focalise sur deux axes : les prix et les exclusivités. C'est là-dessus que se fera la différence entre les trois concurrents. Les capacités techniques de leurs consoles restent, bien sûr, un facteur important, mais non déterminant pour l'instant. Cette inversion des priorités est assez amusante à constater : aujourd'hui, l'exclusivité du soft occupe les esprits, alors qu'hier, quand la plupart des jeux étaient dédiés à la PlayStation, personne ne s'en alarmait... Dans ce domaine, il faut distinguer les exclus indiscutables des « vraies fausses exclus ». Les jeux développés par Sony, Nintendo et Microsoft – directement ou par des sociétés dont ils ont pris le contrôle – sont à ranger dans la première catégorie. Les jeux des éditeurs tiers, eux, ne sont exclusifs à une machine que pendant un temps limité. C'est inévitable : le développement d'un jeu est d'autant plus difficile à rentabiliser que le jeu est gros. L'investissement qu'une superproduction

comme Metal Gear Solid ne pourrait, à l'évidence, être amorti sur une seule console.

Des morts annoncées

Avant d'entrer dans le vif du sujet, faisons un point rapide sur les machines plus anciennes qui sont encore sur le marché. La Dreamcast n'en finit pas de mourir, tant ses amoureux peinent à la quitter; la PSone poursuit tranquillement une deuxième vie, insufflée par les joueurs débutants ou peu fortunés. En 2001, il s'en est vendu, en France 400 000. Elle a, indubitablement, encore de beaux jours devant elle. D'une part, ses ventes devraient être boostées par sa récente baisse de prix (à 89 euros, et qui pourrait encore diminuer, à la rentrée!). D'autre part, sa ludothèque, déjà opulente et de bonne qualité, continue de s'enrichir, et d'attirer (neuve ou d'occasion) le public. Enfin, elle vieillit beaucoup mieux que la N64, qui a fini par rejoindre la Saturn et la Super Nintendo au paradis des consoles. La PSone peut se targuer d'un parc nettement plus important; alors que la N64 aura été handicapée jusqu'au bout par le support de ses jeux, la cartouche, qui limite toute baisse du prix des jeux.

Et les prématurés

Sony en a rêvé et Sony l'a fait. La PlayStation 2, la plus ancienne des consoles de la nouvelle génération, est en pleine forme. Sony a indiscutablement réussi son pari. Arrivée bien avant ses concurrentes et forte du succès de la PSone, sa cadette s'est imposée tout naturellement. Avec le recul, il est clair que Sony a fait le bon choix en sortant au plus vite sa nouvelle machine, malgré le prix de vente initial trop élevé et le peu de jeux prêts. De plus, son lancement a été parfaitement orchestré – bien mieux que celui de ses concurrentes par la suite... Un an plus tard, les faiblesses de la PS2 étaient oubliées, le prix baissait et la ludothèque s'était étoffée. Aujourd'hui, elle dispose d'une avance très confortable : un parc de 30 millions de machines dans le monde, ce n'est pas rien! Le triomphe de la PSone a incité les éditeurs à se ruiner sur la PS2, lui offrant l'énorme avantage d'un éventail complet de genres. Elle dispose déjà de nombreux hits exclusifs : GT 3, la gloire « maison » la plus vendue sur PS2, Metal Gear, GTA 3, Jack &

Deux ans et demi après l'arrêt de sa fabrication, la Dreamcast n'en finit plus de mourir tant les amoureux de Sega s'y accrochent.



La PSone vit une seconde jeunesse grâce à son prix peu élevé et à son parc de jeux conséquent.



N SOLES • ÉPISODE 8

Daxter, Final Fantasy, ou le prochain Tomb Raider... Grâce aux nombreux accords privilégiés conclus avec les éditeurs, Sony, pourtant moins prolifique que Nintendo, ne risque pas de manquer de jeux...

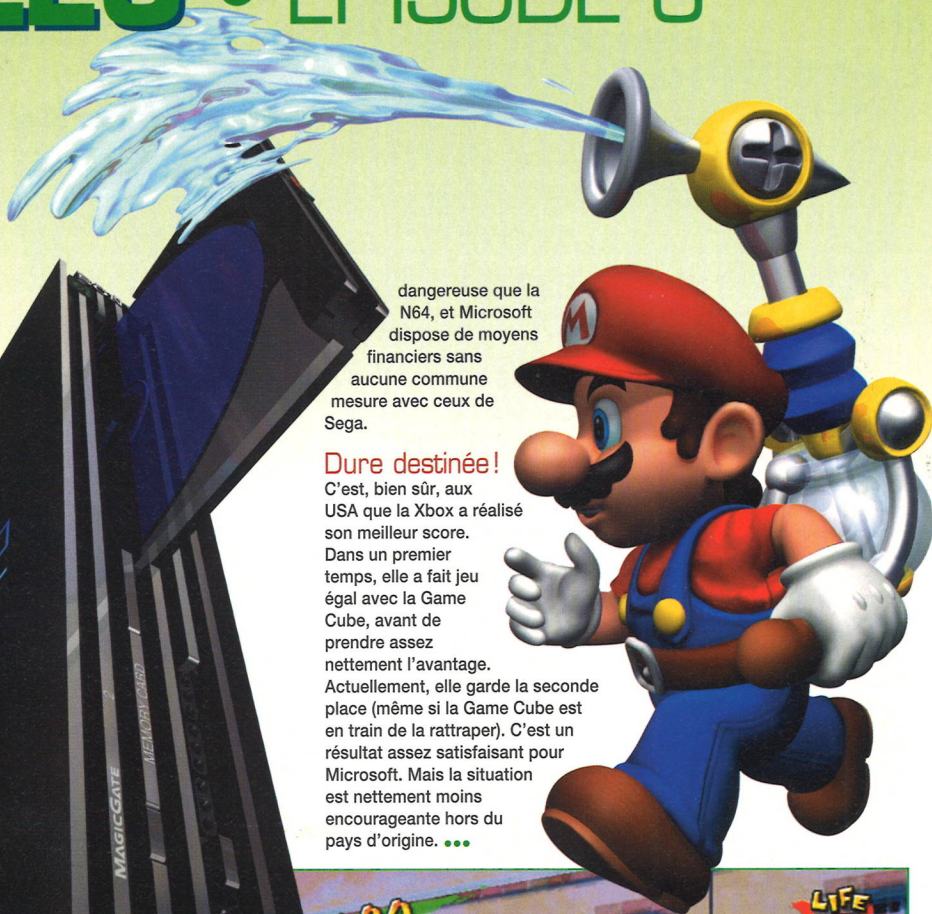
Si le leadership de la PS2 ne risque guère d'être remis en question, ses parts de marché seront probablement plus modestes que celles de la PSone. En effet, la Game Cube est une concurrente bien plus

La PlayStation 2 se porte bien : 30 millions de consoles vendues dans le monde, et un catalogue de jeux toujours en expansion.

dangereuse que la N64, et Microsoft dispose de moyens financiers sans aucune commune mesure avec ceux de Sega.

Dure destinée !

C'est, bien sûr, aux USA que la Xbox a réalisé son meilleur score. Dans un premier temps, elle a fait jeu égal avec la Game Cube, avant de prendre assez nettement l'avantage. Actuellement, elle garde la seconde place (même si la Game Cube est en train de la rattraper). C'est un résultat assez satisfaisant pour Microsoft. Mais la situation est nettement moins encourageante hors du pays d'origine. ...



Mario Sunshine sur Game Cube : l'un des jeux les plus attendus de l'été.

La guerre des consoles



... Au Japon, après un lancement qui s'est mieux passé que l'on ne pouvait l'espérer, les choses se sont rapidement dégradées. Aujourd'hui, la Xbox ne se vend pratiquement plus – rien d'étonnant, compte tenu du protectionnisme japonais. Plus préoccupant pour Microsoft, sa machine ne fait guère mieux en Europe. En France, les ventes ont été très décevantes, et ceci dès le début : certains magasins en ont vendu, à l'époque, quatre fois moins d'unités que de Dreamcast... Il est clair que le prix de vente, bien trop élevé, a joué un rôle important dans cet échec.

Prenant très rapidement conscience de son erreur, Microsoft a rectifié le tir en alignant son prix sur celui de la PS2 (à 299 euros). À la suite quoi, les ventes se sont enfin envolées... mais pour quelques jours seulement, avant de retomber. Il semble que cette baisse n'ait touché que les gamers, qui l'attendaient avec impatience, mais que le grand public n'a pas réagi. Actuellement, en France, il se vend une Xbox pour sept PS2! La situation, sans cesser d'être inquiétante, s'explique aisément : tant Sony que Nintendo ont un public fidèle, alors qu'en matière de consoles, Microsoft doit encore tout prouver.

Coincée entre la PS2, sa principale concurrente, qui offre une ludothèque bien plus fournie, et la Game Cube, qui est nettement moins chère, comment la Xbox va-t-elle remonter la pente ? Tâche

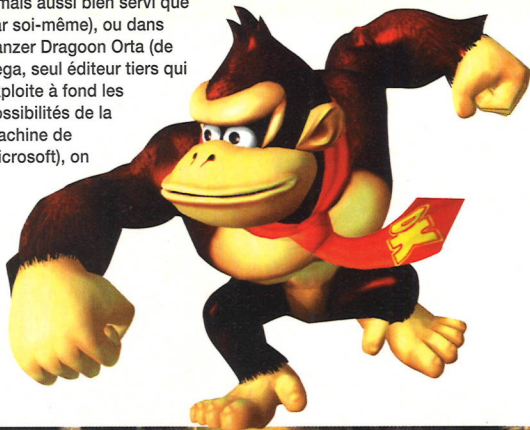
La Xbox ne connaît de réel succès qu'aux États-Unis, terre d'élection du grand gourou Bill Gates. Dans le reste du monde, c'est nettement moins la joie!

prend enfin la mesure de cette supériorité technologique. Mais il faudrait plus de jeux de cet acabit pour que cette excellence apparaisse clairement.

Microsoft, qui se rend compte que la partie sera bien plus difficile que prévu, multiplie les initiatives pour convaincre les joueurs – et aussi le circuit de distribution, qui manque singulièrement d'enthousiasme. D'abord, baisse du prix de la console ; juste après, opération promotionnelle (qui n'est pas passée inaperçue : deux jeux offerts pour l'achat de la Xbox et d'une manette supplémentaire) ; un mois

d'autant plus ardue que le lancement a été décevant... Certes, elle possède un atout : sa puissance, supérieure à celle de ses concurrentes. Mais comment exploiter cet avantage ? Comme nous l'avons souvent dit, la plupart des éditeurs tiers se contentent de faire de simples conversions de leurs jeux sans chercher à exploiter véritablement les capacités propres à chaque console. De ce fait, la grande majorité des jeux sont identiques, quel que soit le support. Alors, quelle importance si la Xbox est plus puissante que

ses rivales, puisque cela ne se voit pas... Évidemment, dans Halo (on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même), ou dans Panzer Dragoon Orta (de Sega, seul éditeur tiers qui exploite à fond les possibilités de la machine de Microsoft), on



Microsoft compte sur quelques exclusivités, ici Panzer Dragoon Orta, pour booster les ventes de sa console.

plus tard, c'est au tour des jeux de baisser. Il est vrai qu'il n'y a actuellement aucune raison pour que les softs Microsoft soient plus chers que ceux des concurrents. Baisse de prix, donc, indispensable, mais qui, pour l'instant, ne concerne que quelques jeux Microsoft : Dead or Alive 3, Project Gotham, ainsi que deux nouveautés, Azurik et Night Caster, qui passent de 69 à 59 euros. Les éditeurs tiers, qui ne bénéficient pas de ces campagnes promotionnelles, sont assez mécontents, et exigent que Microsoft leur permette de baisser, à leur tour, le prix de leurs jeux. Demande légitime, à laquelle l'Américain ne pourra pas se soustraire, au risque de voir des éditeurs délaïsser sa console au profit d'une autre...

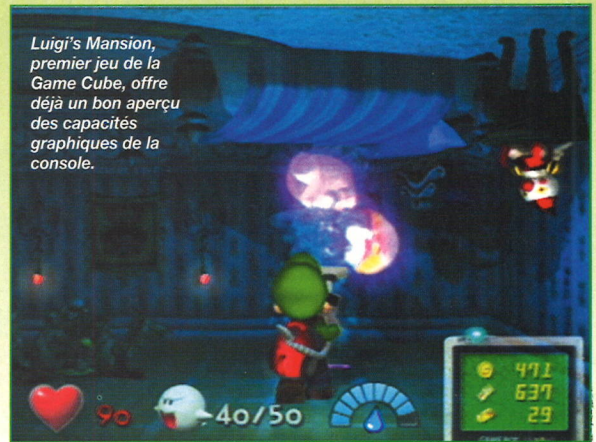
Le salut vient du haut

Enfin, à en croire ses déclarations à l'E3, la société américaine cherche le salut dans le on-line. La moitié des jeux à venir sur Xbox se joueraient en ligne, via le serveur à haut débit contrôlé par Microsoft. Il

est prévu que Xbox-live soit opérationnel avant la fin de l'année, même en Europe! On peut émettre des doutes sur l'aboutissement aussi rapide du projet, surtout chez nous, qui sommes si faiblement équipés en haut débit. Néanmoins, la voie semble ouverte à Microsoft, dans ce domaine et dans cette partie du monde, puisque Sony, qui s'y intéresse pourtant de près, ne prévoit rien à ce sujet en Europe, et que Nintendo s'en moque. Quant à moi, je fais partie de ceux qui ne sont pas convaincus que le on-line soit l'avenir du jeu vidéo sur console.

Un p'tit coup de vieux ?

La Game Cube est redevable à Super Smash Bros. d'avoir commencé à se vendre au Japon, après des débuts hésitants. Sa diffusion, néanmoins, stagne - il est vrai que sa ludothèque est surtout



Luigi's Mansion, premier jeu de la Game Cube, offre déjà un bon aperçu des capacités graphiques de la console.

riche en jeux américains et européens, et qu'il faudra attendre la fin de l'année et l'arrivée des grands jeux japonais, Mario, Zelda, Metroid, ou Resident Evil 0 pour

franchement la Xbox. Il est clair que son prix de lancement très agressif est un atout de taille ; de plus, elle a disposé d'une bonne ludothèque dès le départ. Les éditeurs tiers, qui



La Game Cube dispose d'un atout de taille vis-à-vis des concurrentes : son prix très agressif!



Zelda traverse les âges sans prendre une ride : NES, SNES, Game Boy, N64 et maintenant Game Cube. Un atout de maître pour Nintendo.

que ses ventes décollent dans ce pays. En revanche, aux États-Unis, le lancement s'est fort bien passé - un peu moins bien, évidemment, que celui de la machine américaine, mais l'écart fut vite rattrapé : déjà, à l'heure actuelle, il s'en vend un plus grand nombre que de Xbox... À défaut de pouvoir rattraper la PS2! En Europe, la Game Cube devance

avaient boudé la N64, lui ont tout de suite fait confiance. Mais si les jeux ne manquent pas, les hits sont encore rares : seuls Luigi's Mansion et Star Wars se détachent clairement du lot. Cela ne va pas durer : Resident Evil et les grandes licences de Nintendo ne vont plus tarder. S'il est évident que la GameCube fera une bonne fin d'année, une inconnue demeure quant à l'autre objectif de Nintendo : toucher le public adulte. Les tentatives faites à l'époque de la N64 s'étaient soldées par un échec. La ludothèque ...

La guerre des consoles

Indétrônable, la Game Boy Advance assure à Nintendo le contrôle total des consoles portables dans le monde.

... proposée, tout à fait inadaptée à cette cible, avait même fait perdre à Nintendo une bonne partie des gamers adolescents. Cette fois, alléchés par Resident Evil ou par quelques jeux de baston comme Soulcalibur 2, ces derniers devraient revenir. Le soutien des grands éditeurs - Sega, Capcom, Konami ou Electronic Arts - contribuera à les convaincre. Quant au public plus âgé... ce n'est pas gagné d'avance! La réputation « très jeune » de Nintendo, encore accentuée ces dernières années par le triomphe de Pokémon, constitue un frein à l'élargissement de l'audience; et il est très difficile, pour une société réputée, de changer radicalement d'image. Personne ne doute que Nintendo soit capable de conserver le cœur des enfants, qui lui sont fidèles depuis si longtemps. Il ne devrait pas non plus être très difficile de regagner les gamers avec les jeux prévus sur cette console. Mais conquérir un public plus âgé, qui est actuellement acquis à Sony et qui pourrait être tenté par la Xbox, est un challenge de taille!

Sans être aussi puissante que la Xbox, la Game Cube, conçue à 100 % pour le jeu, est très facile à programmer. Les premiers jeux, déjà, sont impressionnants, et pourtant, ils sont loin d'exploiter à fond ses capacités. À l'exception de Star Wars, les jeux américains ou européens ne tirent pas le meilleur parti des possibilités qu'elle offre, mais les jeux développés par Nintendo, Rare ou Capcom lui rendent justice. Cette



année, Nintendo mise sur les valeurs sûres : Mario, Zelda, Metroid, Wario, Starfox... Avec toutes ses stars, le géant nippon devrait encore figurer en tête des ventes de soft cette année.

Contrairement à ses concurrents, Nintendo fait totalement l'impasse sur le on-line. Un modem sera disponible sur Game Cube très prochainement, mais Nintendo a annoncé qu'il ne développerait aucun jeu en ligne et qu'il ne demanderait aucunes royalties aux éditeurs tiers qui tenteraient l'aventure. Connaissant ses habituelles pratiques commerciales, cette générosité est significative : tournant le dos au on-line, Nintendo mise sur l'interaction entre la console de salon et la portable. Il est évident que c'est une de ses priorités et que ses équipes de développement travaillent dans cette direction. Tout reste à faire dans ce domaine qui offre de très grandes

possibilités, mais, fidèle à ses habitudes, Nintendo garde le secret jusqu'à ce que tout soit au point. Rien ne fut montré à l'E3. En tout cas, c'est un domaine aux perspectives novatrices, dans lequel il ne risque pas d'être concurrencé, étant le seul à disposer d'une console et d'une portable.

Ainsi, une fois de plus, Nintendo n'attache aucune importance au jugement de la profession et des concurrents. Une politique maison qui, si elle a souvent fait ses preuves, a parfois abouti à de sévères échecs (comme le choix de la cartouche pour la N64 quand tout le monde passait au CD!)

Chasse gardée

La Game Boy Advance se porte bien, merci ! Elle se vend toujours aussi autant, en dépit de son écran, critiqué à juste titre. Mais si la portable va très bien, on peut émettre plus de réserves en ce qui concerne les ventes de jeux. Très nombreux, peut-être même trop (près de 300), ils sont, sans doute, encore trop chers. De plus, dans les prochains mois, les éditeurs tiers qui s'y consacrent risquent fort de souffrir de la concurrence du constructeur de la GBA : tout comme sur Game Cube, les stars de la marque arrivent. Qu'il s'agisse de reprises de hits Super Nintendo comme Zelda ou Mario (Yoshi's Island), ou de jeux développés spécialement pour la GBA comme Metroid Fusion, Nintendo maîtrise parfaitement le marché des portables. Seul Bandai espère une brèche dans la chasse gardée de Nintendo, avec sa nouvelle (et excellente) WonderSwan. Opération d'autant plus hasardeuse que

SoulCalibur 2 est attendu de pied ferme par tous les possesseurs de Game Cube.

Nintendo devrait commercialiser prochainement une Game Boy Advance II...

Qui va gagner ?

Cette question, qui d'habitude appelle des réponses incertaines, est, pour une fois, simple : la PS2 a déjà gagné ! Trente millions de machines aujourd'hui, quarante à la fin de l'année, est-ce que ça n'est pas un superbe succès ?... Eh bien, il y a peut-être un petit problème. En effet, à l'E3, contrairement à l'année dernière, aucun jeu ne présentait d'avancée technique notable. De nombreux participants se sont demandés si la PS2 n'était pas arrivée au bout de ses capacités. Sortie avant ses concurrentes, et redevable, pour une bonne partie de son succès, à cette sortie précoce, la PS2 subit, à présent, le revers de la médaille. Elle a trois ans – un âge avancé, compte tenu de la vitesse à laquelle la technologie évolue. D'ici fin 2003, la supériorité technique de ses concurrentes pourrait causer sa disgrâce. Que fera alors Sony ? Sortira-t-il la PlayStation 3 ? Selon les rumeurs, plutôt qu'une console telle que nous les connaissons aujourd'hui, cette machine serait une sorte de portail pour le jeu en ligne ; de plus, sa commercialisation



n'est prévue que pour 2005... Alors, si la PS2 flanche, peut-être verrons-nous un engin de transition, une PS2 améliorée ?... Personnellement, je trouve cette hypothèse tout à fait vraisemblable... mais ne nous emballons pas ! Décidément, en été, je lis trop de bouquins de science-fiction... En attendant, l'aïeule de trois ans ne s'en laisse pas compter, et la jeune concurrence n'a qu'à bien se tenir !

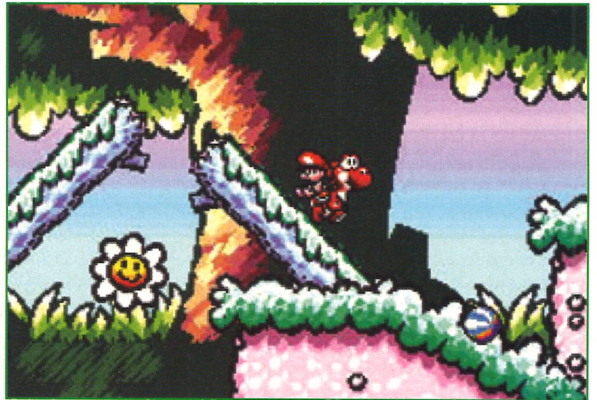
Une belle baston !

Dans cette guerre annoncée, finalement, il y a un gagnant, mais

prix de la console ; de même, le jour où Microsoft décidera de commercialiser une Xbox 2 (ce qui ne devrait pas être nécessaire avant quelques années), il suffira de prendre un processeur et une puce graphique plus puissants, et le tour sera joué ! Microsoft sait faire ça très bien. Sur le marché des accessoires PC, par exemple, il a connu un démarrage laborieux, mais a su corriger progressivement ses erreurs, pour, quelques années plus tard, s'imposer avec une gamme de produits qui fait actuellement référence sur ce

il n'y a pas de vrai perdant. La carrière de la Game Cube sera plus brillante que celle de la N64, et son public (qu'elle séduise les

erreurs, pour, quelques années plus tard, s'imposer avec une gamme de produits qui fait actuellement référence sur ce



Nintendo adapte un à un sur Game Boy Advance tous les titres phares de la SNES. Ici, Yoshi's Island.



Phantasy Star Online, la star des jeux on-line sur console arrive sur Game Cube après avoir fait ses preuves sur Dreamcast.

« vieux » ou qu'elle se borne à regagner les gamers) autrement plus étendu. La Xbox possède, en dehors des atouts que nous avons rappelés plus haut, l'avantage d'être constituée de composants de type PC (processeur, puce graphique, disque dur), qui donnent à Microsoft une marge de manœuvre dont ne disposent pas ses concurrents. Ainsi, une baisse du prix des composants (cela s'est vu, il me semble, dans l'univers PC...) se reflétera dans le

marché. On peut donc affirmer que les trois grands sont là pour longtemps. Pour ce qui concerne les parts de marché, il est vraisemblable que Sony restera en tête, suivi de Nintendo, tandis que leur challenger occupera la troisième place. Mais à partir de la fin 2003, lorsque la PS2 sera forte d'un parc très important mais qu'elle sera dépassée techniquement, tout se rejouera. La guerre des consoles n'aura jamais de fin, tu le crois, ça ? ■

Les déboires du ha

Depuis la Dreamcast, aucun des trois grands constructeurs n'ose vraiment se lancer pleinement dans la « guerre du web ». Sur PC, le jeu en réseau est déjà très bien développé. La généralisation du haut débit dans les foyers du monde entier en est le facteur déterminant. Quelles sont les chances de voir se produire un tel phénomène sur console ?

Kael

Le jeu online, c'est la possibilité de jouer avec des personnes du monde entier par le biais d'une connexion Internet. Il existe différents types de jeux online. Le plus répandu et apprécié est le FPS (First Person Shooting), tels que Quake, Counter Strike ou Unreal Tournament. Les joueurs achètent le jeu et se connectent sur des serveurs le temps d'une partie. Viennent ensuite les RTS (Real Time Strategy), comme Starcraft, Warcraft ou Command & Conquer. Les parties se déroulent de la même manière que pour les FPS, seul le genre change. Le type de jeu le plus ambitieux – que beaucoup de « consoleux » aimeraient voir se développer – est le MMORPG (Massive Multiplayers Online Role Playing Game). Il s'agit de jeux d'aventure se déroulant dans un univers persistant, c'est-à-dire sans aucune interruption, et dans lequel des milliers de joueurs se retrouvent pour des quêtes communes, des combats en équipe, mais aussi pour discuter et établir des stratégies. Bref, le online offre des avantages que le offline ne possède pas : bien que le joueur soit seul devant son écran, il n'est plus vraiment isolé dans son cocon vidéoludique. Ses alliés, ses adversaires sont des humains, et la possibilité d'avancer et

de réfléchir en groupe fait croître grandement l'intérêt d'un titre. D'autre part, la console – contrairement au PC et du fait de ses multiples ports manette –, offre déjà depuis longtemps cette convivialité par le biais de modes multijoueur... mais sur un seul poste de télévision ! Il serait grand temps que ces machines s'ouvrent enfin au monde.

Dreamcast pionnière

Le 9 septembre 1999 fut marqué par l'arrivée de la Dreamcast. Sega abattait là ses derniers atouts dans le hardware pour tenter de redorer le blason de la firme après l'échec commercial de la Saturn. En plus de la qualité évidente de ses graphismes, ce joujou proposait pour la première fois un modem. Cet élément devait permettre à tous les utilisateurs de surfer sur le net et de jouer en réseau. La première étape fut un succès, et de nombreux joueurs s'inscrivirent sur le portail de Sega, portail qui leur permettait d'obtenir une adresse e-mail et de visiter les pages web (activité jusque-là réservée aux seuls utilisateurs de micro). Quant aux jeux en ligne, il fallut attendre l'année 2000 : Chuchuko Rocket permit aux joueurs des cinq continents de s'affronter dans un jeu simple et amusant à la fois. Quelque temps plus tard, le modem DC marchait enfin à plein régime, et des jeux tels que Quake III Arena ou Unreal Tournament voyaient le jour sur la console de Sega, suivis de très près par Phantasy Star Online qui reste toujours le RPG online de référence sur cette console.

Guerre des consoles ?

Actuellement, Nintendo, Microsoft et Sony, les trois constructeurs du moment, ne semblent pas vouloir pleinement s'investir dans la bataille

et uniquement au jeu. Dans cette guerre du réseau, la PlayStation 2 semble avoir pris une bonne longueur d'avance depuis la sortie de Final Fantasy XI au Japon (cf. notre dossier sur le jeu en ligne au Japon, page 103). Toujours au Japon, le modem de la Game Cube vient également de sortir. Ce dernier permet de jouer en réseau à Phantasy Star Online 1 & 2 (cf. page 107). Enfin, côté Microsoft, la Xbox dispose déjà d'une carte Ethernet permettant non seulement de jouer en réseau local en connectant plusieurs consoles entre elles, mais aussi une future connexion avec un modem haut débit. La base est donc bien là, il ne reste plus qu'à installer les serveurs nécessaires et proposer les services adéquats.

Légers problèmes...

En mai 2002, Final Fantasy XI est donc sorti au Japon. Le serveur de jeux de Square, le PlayOnline, est également passé au deuxième stade de son développement. Mais pour pouvoir jouer à ce titre, le joueur nippon doit se conformer à diverses obligations : acheter un modem pour la connexion, un disque dur pour le stockage des données (la carte mémoire étant trop légère pour les sauvegardes) et enfin, payer



du web... mais, étrangement, sans pour autant la négliger ! Pour chacun d'entre eux, leur console ne devrait pas permettre de surfer librement sur le net comme on le fait sur un PC : la connexion sera dédiée au jeu



Le clavier PS2, au look similaire à celui de la manette...



ut débit

mensuellement divers abonnements pour accéder aux serveurs du jeu. Le coût global de tous ces éléments finit par devenir astronomique. Pour ne rien arranger, depuis son lancement, le titre a connu d'immenses problèmes. Tout d'abord, les joueurs ne pouvaient pas toujours se connecter et FF XI souffrait de bogues majeurs nuisant au confort de jeu. Le premier titre exclusivement online de la PS2 n'est donc pas actuellement ce qu'on appelle une réussite. Le faible nombre de ventes en est la meilleure preuve. Square compte néanmoins proposer les mêmes services aux États-Unis. Bon courage ! Sony, quant à lui, se contente juste d'observer et espère que son développeur préféré lui ouvrira la voie du web. De son côté, Microsoft est bien plus ambitieux. Lors d'une conférence de presse en mai dernier, la firme à Billou a clairement annoncé que la moitié de ses titres en préparation sont prévus pour le online et que les serveurs seront opérationnels avant la fin de l'année dans le monde entier (une perspective à laquelle personne ne semble attacher foi). Enfin, Nintendo a un discours bien différent et nettement plus ferme. Pour la marque, la console doit avant tout rester un plaisir familial. Jamais un titre de Nintendo ne sera développé pour être joué en ligne. Par contre, les éditeurs tiers seront libres de faire ce que bon leur semble. Nintendo et Mario (désormais plombier le plus célèbre au monde depuis l'éviction de J2M), proposent donc deux types de modem pour la GC (un haut débit et un 56 K), afin de laisser à qui le désire le plaisir de s'essayer au jeu online.

L'Europe des pauvres

Et pour l'Europe, alors ? Pour le moment, la bataille n'est pas prête de commencer. Les nombreuses langues parlées au sein de la communauté sont déjà un frein à l'adaptation d'un titre. Bien plus grave, la mise en place des serveurs prendra énormément de temps, les serveurs étant propres à chaque pays. Le dernier problème –

et de taille –, c'est que le haut débit et les connexions Internet sur notre continent ne sont pas aussi développés qu'en Asie ou qu'aux États-Unis. En conséquence, Microsoft, Sony et Nintendo hésitent à investir. Pourtant, les communiqués annonçant le développement de jeux en ligne sont très nombreux.

Ainsi, lors de la conférence d'été de Microsoft, Atlus, Sega, Namco et beaucoup d'autres ont signé pour un total de 47 titres disponibles avant la fin de l'année au Japon et aux États-Unis. Mais pour nous, pauvres Européens, c'est une tout autre histoire. Ainsi, Final Fantasy XI ne devrait pas voir le jour chez nous avant fin 2004, et aucun autre

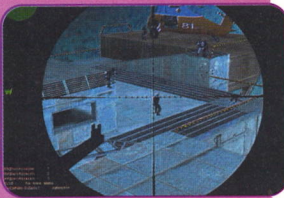
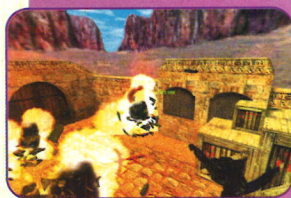
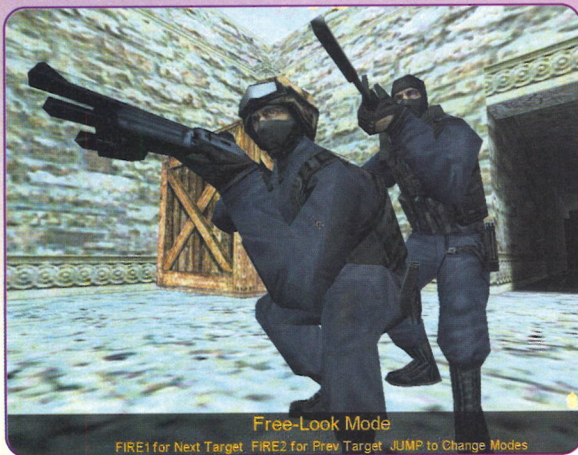
titre n'a été clairement annoncé. Il risque désormais d'y avoir un monde vidéoludique divisé en deux catégories. D'un côté, les précurseurs du jeu en ligne (Asie et Amérique), et de l'autre, les kékés (nous) qui continueront à jouer et profiter des consoles nouvelle génération, mais uniquement offline. Sympa ! ■



ÇA CHIE CORÉE

La Corée du Sud, en plus d'avoir co-organisé la dernière Coupe du Monde de football (paix à l'équipe de France) est le pays où le haut débit s'est le plus rapidement développé. Il faut savoir qu'une personne sur dix est équipée d'une connexion rapide à Internet, et que les salles d'arcade sont plus nombreuses là-bas que les bars tabac chez nous. Normal donc que le jeu en ligne explose dans cette contrée. Ainsi, de nombreuses sociétés de développement locales travaillent d'arrache-pied dans la création de titres et espèrent battre un jour les majors du jeu vidéo américaines et japonaises. Gravity en est un exemple. Cette jeune compagnie est à l'origine de Ragnarok Online qui a été élu MMORPG de l'année, détrônant les monstres que sont Ultima Online (Origine) et Everquest (Verant Interactive). D'autres boîtes coréennes se sont également lancées dans la bataille. C'est le cas de Pendagram qui prépare actuellement Shinning Lore (PC), un titre qui sera par la suite porté sur PS2 et Xbox. Et la liste de softs coréens est longue : Priston Tale (eng.pristontale.com), Never Winter Night (www.neverwinternight.com), Story of Forestia (www.forestia.co.kr), El Kardian (www.elkardian.net.sg), Shinning Lore (www.shinninglore.com).

Les jeux du moment

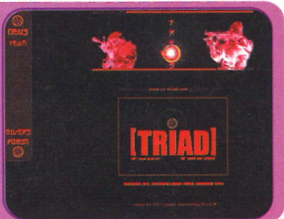


COUNTER-STRIKE indétrônable

Counter Strike est l'un des « mods » de Half-Life, comprenez par là un niveau modifié, spécialement créé pour le jeu en réseau. Dans ce titre, deux groupes de joueurs s'affrontent. D'un côté les terroristes, et de l'autre les contre-terroristes. Les affrontements s'effectuent sur des aires plus ou moins grandes et les objectifs sont variés : escorte, désamorçage de bombe, libération d'otages... Chaque équipe doit donc faire preuve de coopération et de beaucoup de stratégie pour emporter la partie. À travers le monde, des millions de joueurs s'adonnent à ce jeu depuis des années, et il n'a cessé d'évoluer au fil des mises à jour pour devenir de plus en plus réaliste. Une référence en la matière.

Le site des fans : www.cs-triad.com

La TRIAD fait partie de l'une des équipes françaises les plus connues. Sur leur site Internet, vous trouverez des infos, des explications, et vous pourrez discuter avec tous ses membres via le chat.



RAGNAROK ONLINE le renouveau du MMORPG

Ragnarok Online est un RPG massivement multijoueur. Le joueur contrôle un personnage qu'il fait évoluer tout au long de sa vie. Avec un peu d'expérience, il va pouvoir choisir sa classe parmi celles proposées : Swordman, Magicien, Acolyte, Voleur ou Marchand. Ragnarok réunit des milliers de joueurs du monde entier qui doivent s'unir pour parcourir les nombreux donjons renfermant des monstres en tout genre. Si vous désirez participer au bêta test, vous pouvez télécharger le jeu à l'adresse suivante : www.ragnarokonline.com. De nouvelles mises à jour sortent régulièrement. Attention, la version finale devrait être payante... profitez-en !



Le site des fans : www.ro-evolution.fr.st
Sur ce site mis à jour régulièrement, vous trouverez des astuces, une large communauté de joueurs et une équipe pour vous lancer dans l'aventure. Les forums vous permettront, entre autres, de vendre ou d'acheter des objets rares et de discuter du jeu.



STARCRAFT la référence

Au départ, Starcraft était sorti pour faire patienter les fans du développeur Blizzard, le concepteur de Warcraft (dont le troisième volet vient juste de sortir sur PC). Il a acquis ses lettres de noblesse. Dans ce jeu de stratégie temps réel futuriste, vous contrôlez l'une des trois races proposées: Terran, Proto et Zerg. Le but, comme d'habitude dans ce type de jeu, est d'écraser son adversaire en pulvérisant ses hommes et bâtiments. Pour cela, il faut construire diverses machines et augmenter la force de ses troupes en récoltant suffisamment de minerai et en développant sa base. De nombreux tournois ont lieu régulièrement en France.

Le site des fans:

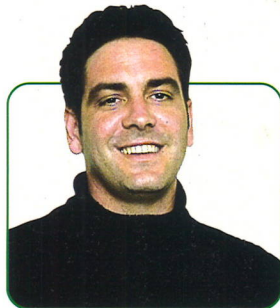
<http://www.ifrance.com/phsweb/presentation.htm>

Sur ce site, vous trouverez un descriptif des trois races du jeu, des astuces pour le mode solo, les derniers patches du jeu ainsi que des cartes inédites pour le mode multijoueur.



L'avis des fabricants

Lors du dernier E3, les annonces furent nombreuses de la part des trois grands constructeurs concernant leur position sur le jeu en ligne. Mais ces déclarations ne concernaient principalement que les États-Unis et le Japon. Et qu'en est-il pour nous, petits Français? Pour en savoir plus, nous avons posé la question aux représentants locaux de Nintendo, Sony et Microsoft.



LAURENT FISHER (Nintendo France)

Consoles+ : Quelle est la position de Nintendo sur le jeu en ligne?

Laurent Fischer: En tant que constructeur de machines, la

position de Nintendo est de donner les moyens aux éditeurs qui souhaitent développer des jeux en ligne de le faire dans les meilleures conditions: pour permettre à Sega de faire vivre la version en ligne de son excellent Phantasy Star Online sur Game Cube, Nintendo met en vente le modem 56 K et le modem haut débit à un prix attractif (34 \$ environ) pour le lancement du jeu à la rentrée. Le premier jeu en ligne de la Game Cube sera donc un jeu Sega! De plus, pour accentuer son soutien aux développeurs, toutes les activités de développement en ligne ne sont pas soumises au paiement de royalties. En tant qu'éditeur de jeux, qui est notre vrai métier, le jeu en ligne ne



répond pas pour l'instant à notre approche: le jeu doit être un loisir accessible au plus grand nombre, et doit donner plus de fun aux joueurs. Or, Internet n'est pas encore accessible à tous, loin s'en faut (7% à peine des foyers français ont une connexion haut débit), et la qualité du réseau ne permet pas encore un vrai confort de jeu en ligne sur console. Quand

Internet sera prêt, Nintendo sera prêt...

C+ : Pensez-vous que le jeu en ligne sur console à un avenir en Europe?

L.F.: Bien sûr! La seule question à se poser est « quand? ». Il faut que le réseau soit haut débit et accessible à un coût raisonnable. Dès lors, tout est possible.

Les déboires du haut débit

C+ : Avez-vous des retombées sur les jeux en ligne sur GBA ? Les joueurs profitent-ils de la possibilité de connecter leur console entre elles, ou pas ?

L.F. : Nous jouons en ligne au Japon sur téléphone portable (réseau Docomo/imode) et sur Game Boy Color depuis Pokémon Cristal en 1999. La GBA a été lancée avec le jeu Napoléon, qui permet aussi le jeu en ligne sur téléphone portable, mais là aussi, le réseau japonais de téléphonie mobile est bien plus avancé que le réseau européen : il faut trois types de broches de connexion pour être compatible avec tous les types de téléphones portables au Japon. Et pour l'instant, on en a recensé 37 différents en Europe ! Sans parler du débit du réseau qui est considérablement inférieur chez nous ! Patience !



différents de ceux de nos homologues japonais ou américains. D'une part, ces territoires ont un taux d'équipement bien supérieur à ceux des différents pays européens... Et d'autre part, ils fonctionnent d'une manière plus « globale » : au Japon comme aux États-Unis, un seul opérateur gère l'accès réseau de la PlayStation 2. En Europe, nous devons penser en tant que Sony Computer Europe, mais agir selon les déclinaisons locales, par territoire... En effet, au Royaume-Uni, les réseaux sont plus avancés que ceux proposés en Allemagne, qui eux sont différents de la Belgique, etc. Un opérateur différent devra être sélectionné par territoire, selon des contraintes techniques similaires. Bien évidemment, nous ne pensons aujourd'hui qu'à un système haut débit... C'est pourquoi le online démontrera en Europe à la fin de l'année, mais certainement par phases successives d'accessibilité...

C+ : Le jeu en ligne sur console a-t-il un avenir en Europe ?

G.D. : Si l'on regarde les taux d'équipement par habitant, selon les pays européens, nous nous trouvons effectivement devant des modes de consommation du online bien différents. Mais je pense que le jeu en ligne reste la seule vraie évolution du jeu vidéo sur console (outre les avancées graphiques, AI, etc.). De plus, notre vision du online me semble être la bonne orientation, celle qui offrira le meilleur bénéfice consommateur : le jeu vidéo s'est démocratisé avec la PlayStation ; la PS2 a montré l'ère des jeux nouvelle génération... Il est temps à présent de penser à de nouvelles applications, mais surtout de continuer à rendre le monde du jeu

vidéo séduisant... C'est simplement ce que les gamers recherchent.

C+ : Peut-on avoir une idée du prix du modem, du disque dur, du clavier... bref, des accessoires nécessaires pour accéder à Internet et aux jeux en ligne ?

G.D. : Il faudra s'équiper d'un disque dur, d'un Network Adaptor et de différents accessoires. Mais je ne peux pas en dire plus aujourd'hui...

C+ : Quels seront les premiers jeux disponibles offrant le jeu en réseau via Internet ?

G.D. : Et bien d'autres ! Nous avons en effet montré lors du dernier E3 de Los Angeles de nouveaux titres comme SOCOM US

Navy Seals, pour citer les produits Sony America, mais aussi WRC 2002, Formula One 2002... Tous ces titres auront des fonctions online... Mais les éditeurs tiers ne sont pas en reste, avec des titres aux possibilités online tels que Tony Hawk 3 et la nouvelle gamme de chez EA Sport...

ET MICROSOFT, ALORS ?

Microsoft France ne souhaite pas pour le moment faire de déclaration au sujet du online et s'en tient donc aux annonces officielles de l'E3. Mais on vous le répète depuis le début, ces déclarations « officielles » lors de salons « officiels » ne concernent généralement que les États-Unis et le Japon. Il faudra donc patienter pour en savoir un peu plus sur la politique en ligne de Microsoft en Europe. Wait and see... ■



GRÉGORY DELFOSSÉ (Sony France)

C+ : Quelle est la position de Sony sur le jeu en ligne ?

Grégory Delfosse : Depuis le début de notre communication sur le online PS2, notre vision n'a pas changé. On peut déjà connecter sa PS2 et jouer en ligne au Japon depuis avril, et dans quelques semaines aux USA (courant juillet, ainsi qu'il a été annoncé à l'E3). C'est en fin d'année que l'accès de la PlayStation 2 au réseau européen sera officialisé. Mais il faut savoir que les réseaux européens sont bien



Malgré le mutisme de Microsoft France, on sait déjà que PSO Xbox est annoncé. Rendez-vous dans en page 6 de ce numéro de Consoles+ pour en savoir plus...

Le jeu en ligne au

Longtemps complexé vis-à-vis de son voisin sud-coréen, le Japon n'a plus trop rien à envier concernant le online. En effet, l'Archipel a fait des investissements énormes pour devenir l'un des pays les mieux placés. Revue de détails.

Kago

En un an, le Japon a réalisé un miracle, passant du modem 56 Kbps au broadband à outrance. La volonté du gouvernement, et, surtout, l'appui des constructeurs ont fait que le pays est largement équipé. L'ISDN avait caractérisé les années Dreamcast; depuis, l'ADSL s'est imposé sur plusieurs générations successives: 1, 8, puis récemment 10 mégas. Aussi fortement concurrencé, le câble se reprend, proposant jusqu'à 100 mégas pour seulement 4 800 yens par mois (environ 40 euros)!

La fin du fil

Un phénomène d'une ampleur étonnante accompagne la standardisation du broadband: le sans-fil. Cartes et bornes se généralisent à grande vitesse. Il n'est pas rare de voir des magasins et des restaurants proposer gracieusement des bornes de connexion. Récemment, McDonald et Starbuck ont joint le mouvement. Pour peu qu'ils aient leur carte sans fil, les gens connectent leur PDA ou leur ordinateur portable et consultent leurs e-mails ou accèdent à Internet gratuitement. Déjà, les

modèles de série des portables, téléphones comme ordinateurs, sont équipés de ces cartes. Plusieurs quartiers tests ont été dotés de bornes sans fil par des providers soucieux de réduire le coût des infrastructures. En effet, cela leur évite de déployer des kilomètres de fils, ou de passer par NTT (qui, comme France Télécom, loue son réseau téléphonique à ses concurrents). Ils possèdent ainsi leur propre réseau haut débit pour un coût relativement bon marché. Enfin, les abonnements haut débit (ADSL, câble...) sont raisonnables: en moyenne 2 400 yens par mois (environ 20 euros).

Des excuses bidon...

L'excuse jadis invoquée d'infrastructures insuffisamment développées est donc aujourd'hui caduque. Le jeu en ligne pourrait désormais s'exprimer pleinement. Cependant, rien à faire: excepté le succès de PSO sur DC, il reste une anecdote dans le paysage vidéoludique nippon. Les éditeurs sentent pourtant un fort potentiel et chacun y va de ses choix. Bandai joue la carte PC avec sa licence Gundam: un succès à relativiser vu la taille



Les constructeurs fabriquent ce genre d'antenne pour augmenter la puissance de votre réseau familial ou professionnel.

modeste du jeu PC au Japon. Les jeux occidentaux à la Quake ou Command & Conquer ne percent pas là-bas. Microsoft peine actuellement à vendre son excellent Dungeon Siege, et EA a fait chou blanc avec son Medal of Honor. Pourtant, les « Manga Cafés » sont devenus « Internet Cafés », proposant le jeu en ligne pour quelques centaines de yens l'heure (avec souvent le café à volonté!), mais le concept ne prend pas, au contraire de la Corée du Sud (malgré le tassement du phénomène). Microsoft a néanmoins décidé de proposer sa console en network dans les réseaux majeurs de ce genre d'établissements. SCEI



Cet adaptateur permet de donner à votre ordinateur mais aussi DC, PS2 et GC accès au broadband sans fil.



GUNDAM ONLINE

Voici donc le jeu en ligne le plus vendu à l'heure actuelle au Japon. Il tourne sur PC, aussi on peut penser qu'il n'est pas produit à beaucoup d'exemplaires. Bandai signe une entrée remarquée dans le monde du jeu online avec pour clé magique l'éternel Gundam. On choisit son camp (fédération ou Zion), puis on forme une armée avec des amis, pour s'engager dans un conflit qui retrace la période de la « Guerre d'un an » suivant un concept de simulation. On peut même installer le jeu sur ordinateur portable sans qu'il y ait besoin de lecteur CD.

Japon



Les caméras sans fil apparaissent, dans une société broadband sans fil en développement. On peut ainsi souscrire à un service permettant de surveiller sa maison ou ses enfants (par exemple), depuis le bureau, via l'écran de son téléphone portable.

PREUVES À L'APPUI !

Square veut rassurer ses actionnaires avec des graphes montrant que FF XI aurait intéressé jusqu'à 55 000 personnes pendant une heure...

préfère une solution personnelle, avec la mise au point progressive de « PS2 Cafés ». Toujours sur console, Nintendo ne croit pas encore le moment venu, et reste en quête du concept qui tue. En attendant, il laisse ses éditeurs tiers tenter l'aventure sur Game Cube – Sega en tête –, sans prélever de royalties. Microsoft vante les avantages de son Xbox Live, mais il manque de titres forts : PSO s'annonce techniquement meilleur sur GC. La PS2 croit toujours en FFXI, mais le résultat n'est pas fameux et Sony commence

à regarder du côté de Koei, dont le Nobunaga Online pourrait se révéler le cheval gagnant sur PS2 BroadBand. On a le sentiment que les consoles actuelles ne sont pas prêtes pour l'ère du online, aussi, beaucoup évoquent l'arrivée de la PS3, mais sans trop de conviction...

Un autre réseau ?

Quel est donc l'avenir du jeu en ligne au Japon ? Il est clair que le modèle occidental ne reçoit pas un bon accueil dans l'Archipel. Aussi, les éditeurs locaux semblent être les

seuls capables d'inventer un modèle typiquement japonais. En ce sens, tous les intéressés se tournent

vers le RPG, le genre vedette au Japon. Du reste, Enix pourrait bien être l'éditeur à suivre. Certes, il se gausse de l'expérience de Square avec FFXI, mais il n'est pas pour autant en reste côté online. Son Dragon Quest rencontre un succès important via le réseau des téléphones portables. En effet, ces derniers sont très certainement le seul réseau vraiment populaire au Japon. Avec une moyenne de 1,5 téléphone par habitant et connaissant la formidable avance technologique des portables

nippons, le jeu en ligne pourrait bien naître par ce biais. L'AM2 a, du reste, réussi son pari de créer un réseau sur portables autour de son Virtua Fighter 4, via son service VF Net. Reste à voir comment rentabiliser le tout ! Il est vrai que beaucoup, autant dans le jeu vidéo que dans l'animation, cherchent à récupérer le phénomène du mobile : il n'est pas rare de voir certains héros de dessins animés (même pour enfants) communiquer, mais aussi... se battre avec des portables ! Mais pour revenir aux consoles, le jeu en ligne japonais ne voit pas d'éclaircie à l'horizon d'un futur proche. Certes, Enix (encore lui), a laissé entendre que son futur Dragon Quest VIII (allez, peut-être ...



駅ビル 建設費：25億円 消費資材：18個	201系 通勤 定員：500 編成数：2 速度：3 運賃：160 コスト：440円 価格：2500万円
駅ビル(1) 駅ビル(2) 駅ビル(3) 駅ビル(4)	201系 113系 DD51形 MAXあさひ



UGA (Sega) adapte son Space Channel 5 sur téléphones portables, exploitant la nouvelle capacité de ces derniers à proposer des graphismes en polygones !

TRAINS MINIATURES

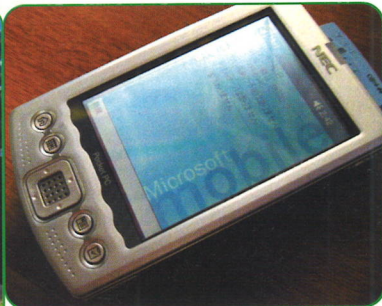
Hudson a obtenu la licence d'Art Dink (célèbre jeu de simulation de chemin de fer) pour le téléphone portable. Les modèles actuels de mobiles autorisent un niveau de réalisation élevé.



À gauche (la carte bleue), un véritable téléphone, autorisant une connexion à 64 Kbps (les plus récentes sont à 128 Kbps). Au centre, la Memory Card PS (pour vous donner une idée des dimensions). À droite (la carte noire), une carte de connexion sans fil fonctionnant à un débit de 11 Mbps. De nouvelles cartes sont annoncées pour l'été, d'abord à 22 puis à 55 Mbps. Ces cartes sont au format CF (Compact Flash). Depuis mars dernier, elles sont le plus souvent intégrées aux ordinateurs.



Exemple d'un ordinateur avec un port CF dédié (qui accueille une carte de connexion sans fil à la norme Compact Flash).



Exemple d'un PDA avec une carte de connexion téléphone à la norme CF. Beaucoup de Japonais se promènent ainsi dans Tokyo, en restant en contact permanent avec leur entreprise.

COMPACT FLASH KÉZAKO ?

... en 2005 ?) aurait une ouverture online, sans préciser si elle se fera via la PS2 (ce qui paraît probable) ou le téléphone portable (encore lui).

« Compatibilisons ! »

SCEI, de son côté, reconnaît l'importance de cette plate-forme pourtant concurrente. Cherchant une interactivité qui n'arrive toujours pas à trouver sa forme définitive, la compagnie a fait la promotion à outrance de sa PS2 auprès de NTT Docomo (la branche « mobiles » de NTT). Le résultat fut l'intégration d'une compatibilité pour la dernière gamme de téléphones Docomo 504 avec la plate-forme PlayStation (PSone et PS2).

L'autre voie que le jeu online ne manquera pas d'explorer est celle des cartes. Le nombre rapidement croissant de ventes de ces téléphones portables déguisés en fait un support prometteur. Les abonnements de connexion permanente tournent autour des 5000 yens par mois (42 euros) ; le débit est, pour le moment, de 64 et 128 Kbps.

Le thème de la communication est, au Japon, largement exploité par le jeu en ligne. PSO, puis FF XI sont du reste nés de là. Les Japonais aiment

communiquer : même les portables servent principalement à s'échanger des e-mails (textes, son, photo ou vidéo).

Communiquons !

En jouant à PSO sur GC, ou à FF XI sur PS2, on est rapidement surpris par un vocabulaire obscur, composé le plus souvent d'abréviations. Il s'agit, plus encore que de codés, de vrais langages créés par les joueurs, très rapidement appris, repris et répandus parmi la jeunesse nipponne. Même sur les mobiles, les gens écrivent non plus en utilisant les kanas ou les kanjis, mais en se servant de symboles ou de dessins inclus dans un texte. Et parfois, il n'y a même plus de texte ! On reçoit, par exemple, une scène du *Mécano de la Générale*, accompagnée de quelques symboles... et on comprend que l'ami qu'on attendait a raté le train. Les constructeurs des téléphones et les éditeurs de jeux prévoient un set élargi de ces signes pour surfer sur cette nouvelle culture de la communication. Le phénomène devrait rapidement toucher aussi bien PSO que FF XI. Plus que l'aventure, les Japonais cherchent l'interaction entre eux. La solution serait-elle là ? ■

ONLINE STRIKER

Le Japonais Dingo développe un jeu de foot 3D online où chacun contrôle un joueur. Le concept est intéressant mais la réalisation pas encore satisfaisante.

Final Fantasy XI

Il est sorti, ça y est ! Final Fantasy XI est donc le premier jeu ouvrant le bal de la stratégie en ligne de SCEI sur PS2.

Le tout porte le nom de PS2 BB (pour « BroadBand »). Seulement voilà...

Final Fantasy XI a fait couler de l'encre, et pour cause ! L'accueil négatif des joueurs japonais et des fans de la série, ainsi que les rapports peu enthousiastes des bêta-testeurs, tout cela a fait que FF XI est rapidement devenu le symbole d'un Square à la dérive. Qu'en est-il aujourd'hui, maintenant que le jeu est sorti ?

Chronologie...

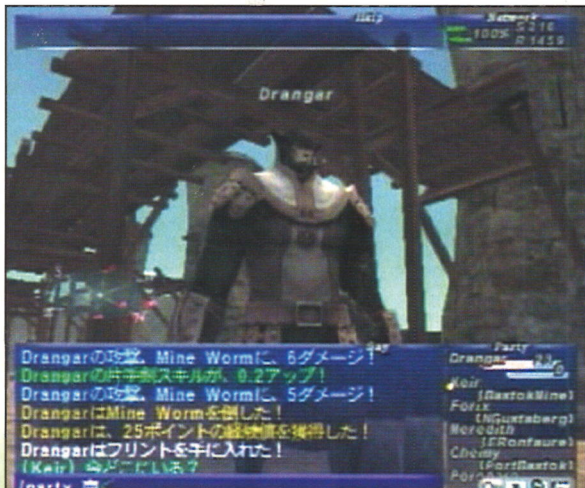
La sortie de FF XI restera comme l'une des plus désastreuses de la série depuis ses débuts sur Famicom. Il est vrai que tout a été fait par Square et SCEI pour décourager le joueur ! En effet, pour la modique somme de 18 800 yens HT (environ 158 euros), il fallait tout d'abord acheter le kit de

base, comprenant le clavier, le HDD, l'adaptateur LAN (modem), un disque de configuration... mais malheureusement pas le jeu ! Ce dernier n'était disponible que séparément au prix de 7 800 yens HT (environ 65 euros). Mais pour avoir le « droit » d'acheter le jeu, il fallait préalablement être passé par l'enregistrement sur la home page de PlayOnline. Ce qui signifie en clair s'être abonné au service pendant un an, pour la bagatelle de 1 280 yens HT par mois (environ 11 euros). Si l'on ajoute à cela l'achat d'une PS2 (environ 26 000 yens HT), faites le calcul, on arrive à près de 70 000 yens HT (environ 590 euros). Et pour ceux qui le désirent, il faudra de plus payer à l'année le service de SCEI permettant d'accéder à tous les services supplémentaires :

catalogue de musiques, de trailers et surtout démos de jeu... Ça fait cher ! Si Square annonçait 65 000 exemplaires du kit vendus à la sortie du jeu, les serveurs n'enregistraient que 23 000 personnes, un chiffre qui n'a pratiquement pas évolué depuis. Qui plus est, malgré ce faible taux d'encombrement, les serveurs tombaient régulièrement en panne. Et Square se s'excuser platement... Ensuite, ce fut au tour du HDD et du programme d'installation de provoquer une incompatibilité entre



la PS2 et la lecture de certains CD. Bref, une véritable série noire. Mais Square et SCEI ont réagi pour tenter de redresser la situation. Ainsi Sony s'est mis à vendre le kit et le jeu sur son site online, tandis que les magasins se consacraient uniquement à la vente des jeux. Un brusque changement de stratégie marketing... qui ne change rien à l'affaire : au final, l'addition reste la même ! Bien que le trafic sur ses serveurs ne bouge pas, cela permet à Square de vendre du soft et d'annoncer des chiffres plus ●●●



Le jeu en ligne au Japon

... conséquents, sans doute pour tenter d'influencer le public avec l'apparence du succès.

S'armer de patience...

À la différence de PSO, le monde de FF XI se veut MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG), ce qui signifie que plusieurs milliers de personnes peuvent partager un même monde. Dans une conférence récente sur le jeu en ligne, Square annonçait que FF XI avait connu une pointe à 55 000 personnes sur une heure. Mais à vrai dire, il n'y a pas là matière à pavoiser, quand on sait qu'un FF était habitué à vendre plus de 2 millions d'exemplaires. Néanmoins, le Japonais veut rassurer ses actionnaires en cette période cruciale des bilans : le jeu

se serait vendu à près de 100 000 exemplaires et la société vise les 400 à 500 000 en fin d'année, tablant sur une explosion du phénomène à cette période (pourquoi pas...). Si les chiffres de Square sont exacts (hum...), cela ferait tout de même près de 50 000 personnes ayant déboursé au moins 7 800 yens HT dans un jeu pour ne pas y jouer ! Dans la pratique, il y aurait une moyenne de 25 000 connectés, dont la grande majorité appartiendrait à l'industrie du jeu vidéo. En se promenant dans ce monde virtuel, il n'est pas rare, pour ne pas dire très courant, de croiser des personnalités du monde du jeu vidéo nippon (éditeurs, média...). La procédure de connexion est très délicate. Elle est basée sur le



modèle PC. Alors que celle de PSO sur Game Cube se fait les doigts dans le nez en moins d'une minute, sur PS2, c'est une autre paire de manches ! Il faut tout d'abord souscrire un abonnement à PS2 BB. Il existe une multitude de providers licenciés par SCEI, et chacun y va de ses tarifs et de son mode de fourniture du kit de départ (location ou vente du HDD). Une fois le kit en main, il vous faut également le jeu. Le jeu vous permet d'installer l'interface PlayOnline sur le HDD : sur une succession de pages, vous devez entrer des chiffres et des codes pour rendre votre PS2 « online ». La procédure est longue : comptez trente minutes, voire une heure ! Et il faut, pour finir, souscrire un abonnement FF XI.

Paroles, paroles...

Ce qui caractérise FF XI, plus que PSO, ce sont ses automatismes. Tout a été fait pour laisser les mains libres aux joueurs afin qu'ils puissent communiquer entre eux. Les combats se font donc automatiquement. On vise un ennemi de loin, on définit la nature de son attaque et le perso ira de lui-même vers lui. La bataille s'engage par tours successifs jusqu'à ce que l'un ou l'autre s'échappe ou meure. On peut rejoindre un combat en cours ou le quitter pour se soigner. Du coup, on ne surveille guère que son niveau de vie. Les batailles sont



assez désespérantes, avec des effets spéciaux de seconde zone qui n'ont rien à voir avec la tradition de la série. Mais le pire consiste sans doute dans les phases de déplacement : on peut bien sûr le faire en temps réel, à l'aide du pad. Cependant, on peut commander au perso de se rendre par lui-même à un endroit donné. L'action est monotone, pas vraiment spectaculaire, mais en revanche, la boîte de dialogue voit les lignes de chat défiler à vive allure ! Le souci de Square a

visiblement été de laisser les joueurs parler entre eux. Parler, encore parler, toujours parler... C'est un peu dommage.

Un vaste monde

De plus, lorsqu'on passe d'une zone à une autre (par exemple quand on traverse un pont), le jeu est interrompu par un bel écran noir ! Là aussi, le problème de la mémoire de la PS2 se fait sentir, mais on est étonné que Square ait laissé passer cela. En cours de jeu, vous pouvez choisir de prendre le

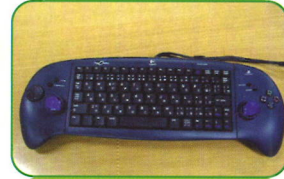
bateau pour raccourcir les temps de voyage ; mais alors, vous êtes vite attaqué par des pirates dont le niveau est bien trop élevé par rapport au vôtre. Cela se solde par une fin rapide. Dans ce cas, vous revenez à la vie à la dernière borne de sauvegarde utilisée.

Toujours sur le thème du voyage et des déplacements, on note la présence du bateau volant, un élément central qu'on trouve dans tous les FF. Il serait sans doute possible d'y monter, mais l'opération s'avérerait extrêmement difficile (on peut donc considérer qu'il renferme un mystérieux bonus). Par ailleurs, il est bien sûr possible de chevaucher un Chocobo, mais cela n'est réalisable qu'à partir d'un niveau 20. Or, pour obtenir un tel niveau, même une centaine d'heures intensives de jeu ne suffit pas. Si, au début, on arrive facilement à un niveau 3 en l'espace d'une heure, la progression se ralentit rapidement. D'autant plus que le monde de FF XI est vaste. Pour vous donner une simple idée de sa taille, sachez que deux persos partant de ses extrémités pour se rencontrer en son centre mettront près de 1 h 30, le tout en courant. Et dans le jeu, une heure équivaut à un jour...

Un RPG stalinien ?

L'uniformité est le mot clé. Le monde du jeu est divisé en zones aux climat et météo variables, et bien sûr, le bestiaire s'adapte en conséquence. Mais le manque de mémoire de la PS2 et le choix du MMO ont conduit les concepteurs à proposer des décors vastes, mais peu spectaculaires (à l'inverse de ceux de PSO, plus étroits mais bien

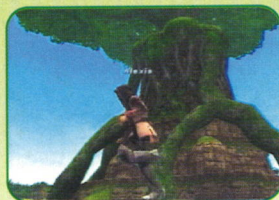
faits). FF XI n'offre donc pas de décors colorés : les textures sont quasiment toutes dans le même ton, et ce malgré les quelques fleurs, cascades ou étangs qui les égayent çà et là... Il n'est pas question d'ombrage en temps réel, et on a parfois du mal à distinguer les reliefs lointains à cause de l'uniformité de l'ensemble. Pour couronner le tout, les persos sont également d'une grande uniformité : on est loin ●●●



LE CLAVIER

Sony invente le clavier à monter soi-même ! Mieux qu'un Kinder Surprise ! Tu le crois ça ?...

Le jeu en ligne au Japon



... d'avoir la diversité d'un FF standard. Cela se traduit par l'étrange impression d'avoir à jouer dans un monde peuplé de clones.

Un FF, ça ?...

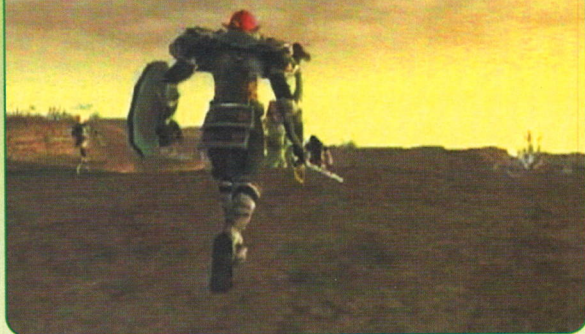
L'univers de Final Fantasy, c'est un monde visuel basé sur des personnages au design original, des cinématiques magnifiques et une bande-son envoiissante. Au début du développement, Square était sûr de son coup, tout comme SCEI, qui y voyait l'explosion possible de sa PS2 BB. Aussi, l'aspect en ligne devait marquer une révolution dans la série : adieu cinématiques et musiques. Au fur et à mesure que le fiasco devenait évident, Square a revu sa copie, oubliant ses

déclarations initiales. Un film plutôt long (dans la lignée de Lord of the Rings ou de Lodos War) sert d'ouverture au jeu – idéal pour la promotion. Les musiques – évoquant tour à tour Zelda ou Grandia II – sont aussi revenues. Encore plus inhabituel chez Square, la bande-son « soldée » à 3000 yens HT (26 euros), le tout dans un luxueux coffret comprenant deux CD audio et un DVD de la cinématique déclinée en plusieurs versions (5.1 channel, pub, promotion magasin, version originale, etc.). À ce prix-là, c'est donné !

Côté scénario, c'est nettement moins brillant ! Celui-ci est remplacé par des missions (lorsqu'il s'agit de se battre pour son pays), ou des quêtes (lorsque vous choisissez de remplir une tâche proposée par un personnage). Dans les deux cas, on meurt souvent, et cette difficulté s'explique sans doute par la volonté de Square de vous faire jouer le plus d'heures possible. Et n'oubliez pas que pour chaque nouveau perso, il faudra bourse délier. Eh oui, rien n'est gratuit !

Impressions

Au début de ce FF XI, vous discutez gentiment avec l'entourage pour déguster des informations, former une équipe et partir à l'aventure. Mais vous êtes rapidement assailli d'interminables dialogues inutiles. Et si vous ne répondez pas, vos alliés et vous-même allez vite vous



ennuyer et quitter le groupe. En effet, plus que l'aventure, c'est la communication qui prime ici. Et les vrais joueurs sentiront rapidement la limite de ce concept (alors que PSO, basé sur le même principe, conserve un certain côté ludique). Bref, FF XI est une coquille vide, et ce sont les « joueurs » qui en sont l'âme. Enfin – signe révélateur –, le phénomène du patch sévit déjà sur

FF XI. Sega avait tout fait pour éviter ce genre d'opération avec PSO, mais Square n'a rien pu faire avec son titre. Ainsi, le premier patch à charger sur sa PS2 (plusieurs mégas de données) a été mis en service peu de temps après la commercialisation du jeu. Son but est évidemment de répondre à des problèmes techniques et de balance de jeu. Ça fait désordre... ■



Phantasy Star On line 1&2



Récemment, la Sonic Team a lancé l'opération bêta test de son PSO sur Game Cube. Les joueurs qui s'y sont inscrits fin avril (20000 candidats) ont reçu leur kit fin mai... dont votre serveur.



Portant le nom de Trial Edition, le bêta-test de PSO a donc débuté fin mai. Pour 14 800 yens HT (environ 125 euros), on pouvait recevoir un kit comprenant le jeu, le clavier et le modem (56 Kbps). On n'est pas très loin du prix de FF XI, sauf que le jeu GC n'utilise pas de HDD. Durant la période de test, l'abonnement est gratuit, jusqu'au lancement du jeu finalisé, prévu pour le 8 août. On sait déjà que Sega a l'intention d'aligner plus ou moins le prix de l'abonnement sur celui de la version Dreamcast, à

savoir environ 300 yens par mois (environ 2,50 euros).

Une config' facile

Un modem 56 K, ça fait un peu léger quand on sait que le Japon vit globalement à la vitesse d'une ADSL à 8 mégas. Nintendo ne sortira l'adaptateur broadband qu'à la parution du jeu en version finale. En attendant, Sega conduit le test dans une configuration Dreamcast... On installe le modem dans le compartiment prévu à cet effet sous la Game Cube et on branche le fil téléphonique sur le

côté droit de la machine! Comme la GC ne comporte pas de disque dur, vous devrez compter au moins sur une carte Memory 59 (4 mégas) pour le jeu. La nouveauté est la sortie imminente d'une carte Memory 64 M offrant vraiment 64 mégas!

Le jeu se présente sous la forme d'un picture disc du plus bel effet. Au dos de la notice, on trouve deux numéros (respectivement à 10 et 12 chiffres) qui servent à vous identifier auprès des serveurs Sega; et pour plus de sécurité, on vous demande de définir un mot de passe. Le clavier utilise deux ports manette de la console, dans un ordre de branchement déterminé. Du reste, ce clavier est d'une extrême aisance d'utilisation, même s'il demande un temps d'adaptation du fait de sa taille et

du degré de sensibilité des touches (imaginez un peu un paddle GC de 40 centimètres de large!). Le menu du jeu propose quatre modes: Online, Offline (sorte de Battle Mode sur un seul écran splitté en quatre), Options et Home Page (page officielle PSO de la Sonic Team). Évidemment, c'est le mode Online qui nous intéresse: on est immédiatement conduit à des sous-menus pour configurer sa connexion Internet (jusqu'à trois providers). Les menus sont très clairs, et on ne rencontre aucun problème notable. Ensuite, on arrive à la phase de composition de l'équipe. L'interface n'a pas trop bougé et reste similaire à celle de la DC, avec quelques choix supplémentaires. On peut stocker jusqu'à quatre persos sur une carte, et apparemment, dans le ●●●



GAME BOY ONLINE!

Outre l'ajout d'un mode solo offline et de quelques options, PSO 1 & 2 sur GC proposera dans sa version finalisée un mode N-Port autorisant le transfert de mini-jeux vers la GBA, via le câble link. Parmi ces mini-jeux, on trouve notamment un Puyo Puyo (intitulé Puyo Pop), une interaction mettant en scène des petits personnages tirés de Sonic Adventure, et surtout un nouveau Nights en 2D. Eh oui! Nights nous revient par la petite porte, mais gageons que Sonic Team veut tester la réaction des joueurs avant de nous développer une véritable suite. (Les écrans ci-dessus sont issus de la future version US du jeu.)



... cas où l'on voudra un perso supplémentaire, cela n'impliquera aucun surcoût (contrairement à FF XI). À chaque étape importante, le jeu effectue une sauvegarde sur la carte... Une fois les configurations terminées (moins de cinq minutes pour la partie technique), plusieurs écrans successifs s'offrent à vous : le Ship Select (sorte de ligue), puis le Block Select (sous-division du Ship)... On est ainsi dirigé d'un serveur à un autre en fonction des choix effectués. Cette architecture complexe est dictée par le système de PSO basé sur une équipe de quatre joueurs différents. Une fois la sélection terminée, vous êtes de suite transporté vers le « Visual Lobby » pour entrer enfin dans la cité où vous ferez des rencontres, du commerce, etc.

Un monde à 56 K

La vitesse de connexion est tout à fait supportable, assez proche de celle de la DC. On ressent à peine la lenteur du modem 56 K, remarquablement bien optimisé. Seuls les Japonais, habitués à l'ADSL haut débit, pourront trouver la chose un peu lente. Les accès disque sont rapides et seules les sauvegardes incessantes ralentissent légèrement le déroulement du jeu. Les

mouvements des persos sont d'une grande fluidité et l'on ne rencontre aucun lag (une très bonne nouvelle!). Dans le Visual Lobby, vous pouvez consulter les parties en cours ou en créer une nouvelle. Si tel est le cas, vous choisissez entre deux scénarios (le premier est similaire à celui de la DC, et le second est exclusif à la version Game Cube). Lorsque vous consultez la liste des parties en cours, celle-ci vous indique combien de joueurs sont alors en ligne par partie. Côté ergonomie, il est bien sûr possible de jouer à ce PSO avec le pad normal de la GC, mais le clavier apporte un réel confort, surtout pour communiquer. Switcher entre les commandes de jeu et le clavier est un jeu d'enfant, et vous pouvez même mémoriser des raccourcis pour gagner en vitesse d'action. La gestion de la



LE CLAVIER BIEN TEMPÉRÉ

Sorte d'objet mutant entre le paddle GC et le clavier PC, cet accessoire s'avère d'une redoutable efficacité et d'une ergonomie quasi parfaite.

caméra n'est pas très évidente (dans les donjons ou sous-terrains, par exemple), de même que le système de lock-on. Mais avec un peu de pratique, tout s'arrange. On regrettera seulement que le joystick C ne soit pas utilisé pour sa fonction d'origine, c'est-à-dire la gestion des vues : on doit réplacer la caméra derrière soi avec L, sans avoir à chaque fois une vision optimisée de l'action.

Impressions

En définitive, PSO reste fidèle à lui-même. Les possesseurs du jeu DC ne seront pas dépayés, si ce n'est par le pad différent... et bien plus confortable ! Mais les divers ajouts, et surtout le nouveau monde, sont excellents : nous sommes vraiment en face d'un nouveau PSO. Le second scénario est une réelle évolution du jeu, avec des décors plus naturels, et nul doute qu'il servira de base à un éventuel PSO 2 (ou plutôt 3). Dans cette Trial Edition, nous n'avons constaté aucun bug apparent. Il est vrai que Sega a désormais une certaine expérience dans le domaine du jeu



Le modem 56 K s'insère sous la Game Cube, dans le compartiment prévu à cet effet.

en ligne, et surtout avec PSO, déjà décliné sur plusieurs plates-formes. Mais à la vue du jeu sur PC et Xbox, la version GC s'impose sans conteste comme la plus aboutie. Les interfaces sont optimisées et bien plus claires, la vitesse de jeu s'avère tout à fait correcte (même s'il est clair que l'arrivée de l'adaptateur broadband devrait booster l'ensemble). Certains fabricants ont de plus annoncé l'adaptation de bornes sans fils pour la GC. C'est encore un peu cher, mais le confort serait alors ultime, surtout si Sega, avec l'accord de Nintendo, se décide enfin à nous livrer l'écran plat GC dévoilé à l'E3 ! ■

INCROYABLE !

100% CONSOLES, JE M'ABONNE !

12 numéros 66,00 €

la manette 23,00 €

GameCube = ~~89,00 €~~

Pour vous
65 €
seulement



Manette analogique et vibrante Firestorm Powershock de Thrustmaster

- 5 boutons d'action digitaux,
- 2 gâchettes analogiques comprenant chacune un bouton d'action numérique en fin de course
- 2 mini-sticks analogiques avec revêtement caoutchouc
- 3 boutons pour les fonctions Start/Pause - Turbo - Fire
- 2 fonctions supplémentaires par rapport à la version officielle : Turbo et Clear.

24 € d'économie !

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

OUI, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je recevrai la manette GameCube dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Je joins mon règlement de **65€*** au lieu de **89€**.

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : _____

Nom Prénom

Adresse

Code Postal [] [] [] [] Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature obligatoire :

GC27

* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 86,75 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 82,65 €.

Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,50 €, la manette au prix de 23 €

La guerre

Cette année, nous avons décidé de faire à nouveau un point sur le piratage de nos consoles. Les choses évoluent rapidement, et si l'an passé, à la même époque, les puces pour la PS2 n'en étaient qu'à leurs balbutiements, aujourd'hui, on peut dire qu'on a presque l'embaras du choix pour faire sauter les protections de sa PS2 et même de sa Xbox. Quant à la Game Cube, ce n'est sans doute plus qu'une question de semaines...

En toute logique, la 128 bits de Sony, première des consoles de nouvelle génération à arriver sur le marché, fut aussi la première cible des pirates. On a d'abord eu plusieurs versions de la puce Neo, puis sont apparues les Bootmaster, appelées aussi Messiah ou Titan. Les fabricants de puces font vraiment la course; aussi, la première arrivée ne fut pas la meilleure. Bugs, incompatibilités, swap obligatoire pour les DVD, plus de 30 fils à souder... Les intrépides joueurs qui furent les premiers à bidouiller leur console, avec la Neo 4 par exemple, ne furent pas les mieux servis. Certes, elle permet de lire les copies de sauvegarde, les imports, enlève la protection macrovision des films et dézone le lecteur DVD, mais elle nécessite toujours un swap pour les jeux sur DVD. Ce qui reste périlleux, à moins d'effectuer cette manipulation avec le plus grand soin... Et on ne vous parle pas de jeux à patcher, c'est-à-dire à modifier sur PC, puis les réenregistrer, pour enfin les rendre compatibles avec sa PlayStation 2. Un calvaire!

Honneur à la PS2

Les prudents, ceux qui patientèrent jusqu'à l'arrivée de la Bootmaster, eurent raison. Plus fiable, plus simple à monter (une vingtaine de fils « seulement » à souder), elle a



Facile de comprendre que n'importe qui ne peut bidouiller une console...



surtout l'avantage de lancer tous les jeux – imports, copies en CD ou DVD – en « direct boot », c'est-à-dire sans manipulations particulières. Autre avantage, la quasi-totalité des jeux n'ont plus besoin d'être patchés. Le bonheur! Quoiqu'il en soit, ces deux puces ont connu un grand succès, en dépit de leur prix plutôt élevé: environ 100 euros.

Au tour de la Xbox

Les puces Xbox furent plus rapides à arriver, quelques mois après la sortie de la console de Microsoft. Et contrairement à la PS2, elles se sont révélées relativement fiables et complètes. La Xtender fut la première à pointer le bout de ses soudures, suivie de près par la

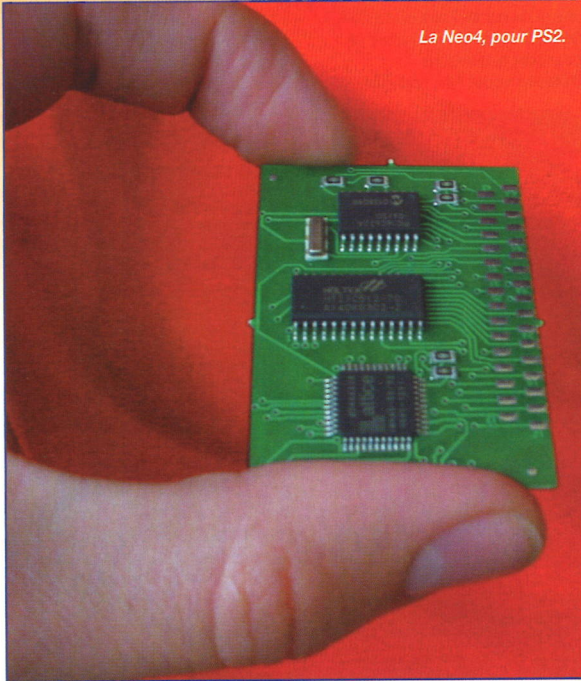
Elite-X et la Enigmah. Toutes trois offrent des caractéristiques similaires: dézonage du lecteur DVD, lecture des imports et des copies de sauvegarde, désactivation de la protection macrovision. Et aussi, confidentialité lorsque la console est on-line... Eh oui, soucieux que Microsoft ne puisse pas savoir si notre console est « pucée » ni si l'on joue en ligne avec une copie ou un original, les programmeurs nous garantissent la discrétion. Comme dans le cas de la PS2, la Elite-X et la Enigmah, arrivées peu après, se sont révélées un poil plus fiables. La Elite-X est considérée à l'heure actuelle comme la meilleure des puces. Seul réel problème rencontré par les pirates:

la compatibilité du lecteur laser. En effet, plusieurs marques de CD et DVD ne sont pas acceptées par la machine; et ceci, étonnamment, varie d'une console à l'autre. Mais bon, lorsqu'on tient la bonne marque de CD vierges, il n'est pas très dur de passer des copies dans sa Xbox. Les puces Xbox sont un peu moins chères que celle de la PS2, il faut compter environ 60 euros...

La GC menacée ?

Avec son format mini-DVD, le cube de Nintendo semble à l'abri. Pas pour longtemps: les mini-DVD vierges sont déjà proposés à la vente sur certains sites en Asie; ces mêmes sites annoncent aussi l'arrivée imminente d'une puce.

des puces



La Neo4, pour PS2.

Personne n'est épargné... Pour l'instant, la seule manip possible avec une Game Cube US ou jap, c'est de la switcher (une manipulation beaucoup plus simple que les innombrables soudures). Un cube américain se met aussitôt à lire les jeux japonais, et vice versa. À en croire les techniciens de quelques bonnes boutiques parisiennes, ce multilinguisme a intéressé bon nombre de joueurs... Ça rassure, il n'y a pas que des pirates extraterrestres, il y a aussi des gamers francophones.

Qui fait les puces ?

À l'origine du développement des puces se trouvent ces rebelles de l'électronique et de la programmation que sont les pirates. Comme vous le savez, certains sont de véritables génies ; et parfois, ils se regroupent pour unir leurs efforts. Ce que l'on sait moins, c'est comment, ensuite, les schémas et le code des puces se retrouvent entre

les mains de personnes disposant d'une unité de production et de distribution... Quoi qu'il en soit, développer une puce est toujours un exploit technologique, car les constructeurs se donnent un mal de chien pour protéger leurs machines. Certaines rumeurs font écho de petites erreurs plus ou moins volontaires de la part de quelques fabricants, erreurs qui auraient facilité le travail des pirates... Le piratage aidant à faire vendre une machine, on peut, effectivement, imaginer que des fuites délibérées puissent se produire.

À qui profite le crime ?

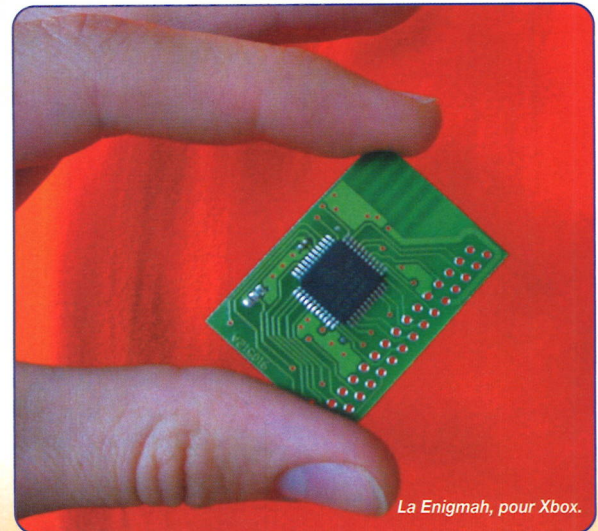
Si l'on met de côté les fabricants et les vendeurs de puces, les premiers gagnants sont, évidemment, les joueurs. Grâce aux puces, jouer à un titre copié ou en import devient enfantin. Rappelons que les sanctions pour ceux qui tirent profit de la vente de copies sont lourdes, mais que l'on a toujours le droit de



La Xtender, pour Xbox.

posséder une copie si l'on détient également l'original. La loi est parfaitement claire là-dessus. De même, dézoner le lecteur DVD est tout à fait toléré ; c'est la copie de

films qui est interdite. La possibilité de lire des CD ou DVD gravés est particulièrement intéressante pour les bidouilleurs, et des tas de petits programmes circulent sur le ●●●



La Enigmah, pour Xbox.

La guerre des puces



Comparée aux puces récentes, la Neo2 pour PS2 semble avoir des années de retard...

... web : lecteurs DivX, émulateurs, outils de développement... Les constructeurs, dans une certaine mesure, sont également gagnants : l'arrivée de la puce Xbox en a dopé

les ventes, comme, probablement, la perspective de « pucer » la PS2 avait décidé de nombreux joueurs à se l'acheter. Enfin, bénéficiaires souvent oubliés, les dépanneurs :

selon certains techniciens de la capitale, ces puces, délicates à poser, ont multiplié les demandes d'intervention. Hé, hé ! Pour poser une puce sur sa Xbox ou sa PS2, il faut être un as de la soudure et posséder des notions d'électronique ! Fini, l'époque où

n'importe qui pouvait pucer sa PSOne avec le fer à souder de son grand-père... Bref, beaucoup de monde y gagne. Les seuls véritables perdants restent les éditeurs : comme toujours, si les copies sont faciles à faire et à trouver, ils vendent moins de jeux. ■

LEXIQUE

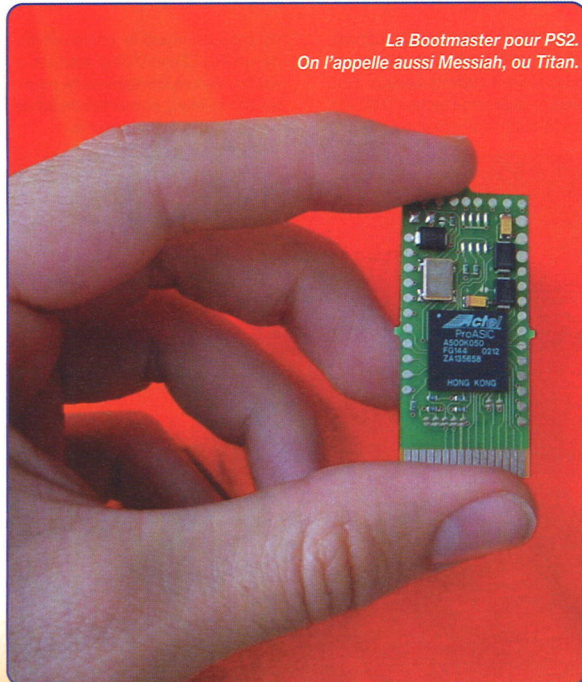
■ **Swap** : technique consistant à changer de disque à un moment précis. Dans le cas de la PS2, cela consiste à booter la console avec un DVD original, pour ensuite y placer la copie.

■ **Protection Macrovision** : protection utilisée par les fabricants de films en DVD pour empêcher la copie sur une cassette vidéo.

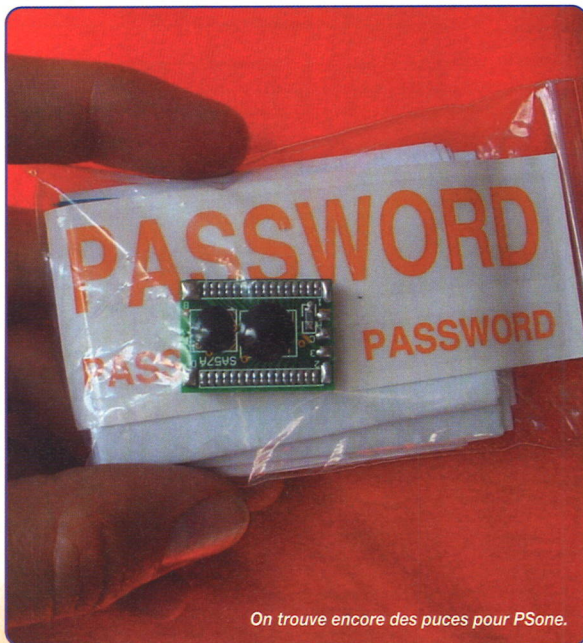
■ **Dézoning** : pour les films DVD, comme pour les jeux, la planète est divisée en différentes zones. Chaque zone possède son format : PAL ou NTSC. D'origine, une console ou un lecteur DVD PAL (vendu en Europe) ne peut pas lire les DVD ou CD vendus aux USA ou au Japon. « dézoner » sa console, c'est la rendre multizone.

■ **MP3** : le MP3 est un format de compression pour le son ou la musique. En règle générale, une minute de musique occupe 10 Mo sur un CD. Avec la compression MP3, cette même minute n'occupe plus qu'un seul Mo. Gain de place évident !

■ **DivX** : Le DivX est à la vidéo ce qu'est le MP3 au son. C'est-à-dire un format de compression génial : un film occupe moins de place (on peut faire tenir un film sur un seul CD), et la qualité de l'image est excellente. Trop souvent associé au piratage, sachez qu'il est possible d'encoder toutes les vidéos en DivX, même les siennes, et donc de ne pas être hors la loi.



La Bootmaster pour PS2. On l'appelle aussi Messiah, ou Titan.



On trouve encore des puces pour PSone.

Le point de vue du pro

Julien, connu sous le pseudo SupercowZ, nous a accordé un moment. Il travaille depuis douze ans dans le jeu vidéo, et peut se vanter d'être un ancien leader du dézontage DVD. En clair, le fer à souder et les cartes-mères n'ont plus de secrets pour lui. Attention, il est de retour sur nos consoles...

Consoles+ : Comment se passe le développement d'une puce ?

SupercowZ : Personne ne peut faire ça seul. Un partenariat est nécessaire pour analyser les différents paramètres et trouver les failles. Chacun essaye de « craquer » différents points du système, pour, au final, découvrir comment programmer la puce. Il faut aussi penser à tout ce qui vient ensuite : trouver une société ayant une unité protection, pour les bêta-tests, puis les structures nécessaires à la production en grande quantité (généralement en Chine). Le plus dur, mais le plus motivant, c'est la nécessité d'être rapide. Il y a toujours de nouvelles trouvailles au fil des jours, comme les astuces réduisant le nombre de fils à souder, ou les mises à jour... En tout cas, on fonctionne à plusieurs, et chacun a un rôle précis. Pour les puces PS2, j'ai bossé sur la distribution et sur les différentes manières de faire connaître le produit, tandis que pour la Xbox, j'ai passé plus de temps sur le développement. Et je suis particulièrement fier de notre Elite-X, elle marche vraiment bien.

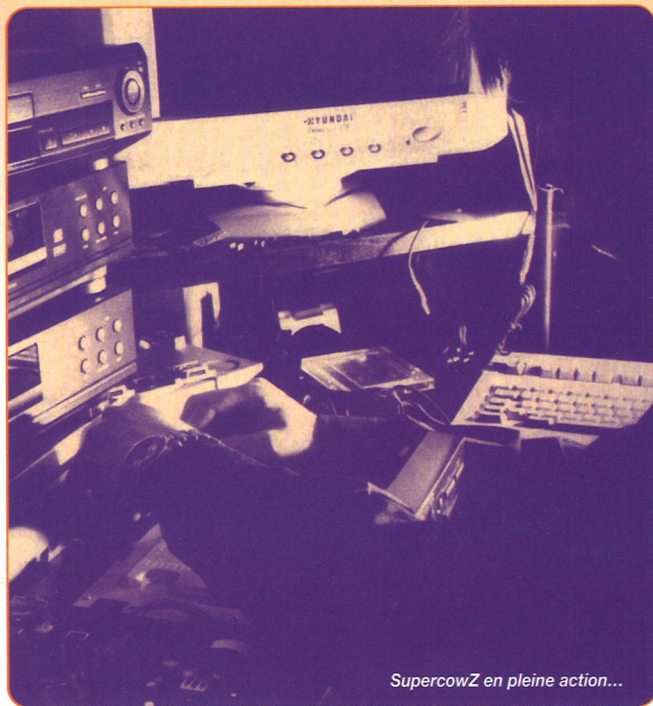
C+ : Quelles sont tes motivations ?

SZ : Contrairement à ce que beaucoup de gens pensent, je ne développe pas une puce pour ne plus acheter de jeux originaux. Nous, nos machines, on veut en tirer le maximum. Elles sont trop bridées par les constructeurs. Prenons la Xbox - c'est une super bécane, très puissante. Elle peut

faire beaucoup plus de choses que lancer des jeux ou des films DVD. Seulement, pour lire du DivX, du MP3, faire tourner des émulateurs ou toute autre application, il faut qu'elle lise les CD-Rom et DVD-Rom ! Nous, on veut donner plus de liberté aux gens, pour qu'ils exploitent pleinement leurs machines. On en a vraiment marre d'avoir de bonnes bécanes bridées... On veut aussi faire revivre les anciens jeux, grâce aux émulateurs ; pour la mémoire du jeu vidéo, pour ne pas oublier les authentiques joueurs, ceux qui - même avec une bécane pucée -, continueront d'acheter les bons titres, ceux qui ne veulent pas payer des merdes 500 balles... Le pied total, c'est de créer et d'exploiter de nouveaux standards comme le DivX ou le MP3, de ne pas suivre les trucs imposés par les constructeurs.

C+ : Quelle est la position des constructeurs ?

SZ : L'attitude de Microsoft pose un problème : comme par hasard, la puce est arrivée en même temps que la baisse des prix et que le hack du kit de développement sur le net... On peut dire qu'ils nous ont donné un coup de puce, et habituellement, ces gens ne font



SupercowZ en pleine action...

rien par hasard. Seulement, aujourd'hui, ils tentent de reprendre en main les choses et s'attaquent aux puces. Comme tous les constructeurs, ils veulent du piratage, pour populariser leurs consoles ; mais ils veulent aussi garder un certain contrôle. Heureusement, ils comprennent que ce n'est pas aux puces qu'il faut s'attaquer, mais plutôt aux gars qui font du biz avec les copies... De toute façon, si les jeux étaient à 100 balles, personne ne voudrait modifier sa console...

C+ : Qu'est-ce qui se prépare dans les mois à venir ?

SZ : Nous, on travaille sur une nouvelle puce Xbox, avec seulement 9 fils à souder. On aimerait vendre une puce vierge, avec un programmeur, pour que chacun y mette ce qu'il veut. Il y aura juste à télécharger et à flasher

la puce avec le programme qu'on veut, en fonction de ses envies. On bosse aussi sur un clavier et une souris USB, qui seraient vendus avec un CD spécial, le tout permettant de transformer la Xbox en véritable petit PC domestique. Et tous ça pour 1 000 balles !

C+ : Et pour la Game Cube ?

SZ : Tout est possible aussi, mais c'est plus dur. Le système d'exploitation est différent de la Xbox, mais on envisage quand même des applications DivX, MP3, et pourquoi pas un navigateur Internet...

C+ : Tu as quelques conseils à donner à nos lecteurs ?

SZ : Méfiez-vous du business, ne copiez pas trop les bons jeux, et modifiez vos bécanes pour en tirer toute leur puissance. N'oubliez jamais que la copie est illégale. ■

Un son d'enfer po

Dolby Digital, DTS, 5.1... les consoles ne font pas dans la dentelle au niveau du son. Vous pouvez jouer ou lire des DVD avec des effets sonores dignes du cinéma. Encore faut-il y comprendre quelque chose et utiliser le bon équipement... Consoles+ vous dit tout!... Comment faire rugir votre Xbox, PS2 ou Game Cube... et faire râler votre voisin!

Jipi

Trop souvent négligé, le son revient en force sur les consoles de la nouvelle génération. Ces bécanes surdouées sont toutes dotées de processeurs audio permettant de se croire dans une salle de ciné, et cela sans sortir de chez vous. L'arrivée des lecteurs DVD a révolutionné le domaine, car désormais, vous trouvez du Dolby Digital, du DTS et du Dolby Pro Logic II. Mais, parmi tous ces différents procédés, il n'est pas toujours facile de s'y retrouver. Et pour bénéficier de cet environnement sonore, vous allez devoir mettre en pratique quelques-uns de nos conseils. Avant de se lancer dans l'explication pratique, faisons un petit tour des divers formats que vous pourrez rencontrer.

Et de deux!

On commence par la stéréo. Là, c'est facile: vous avez du son qui sort d'une enceinte à droite, et d'une autre à gauche. Ces deux

sources sonores distinctes et simultanées créent un semblant d'espace sonore en 3D. C'est le procédé le plus couramment utilisé sur les minichâînes, au casque ou sur les téléviseurs. Concernant les jeux, certains utilisent des effets stéréo, mais la pauvreté des effets restitués ne permet pas de se plonger vraiment dans un univers sonore vraiment « tripant ». Vient ensuite le Dolby Pro Logic (DPL). Ce fut, en 1987, le premier des formats dits « multicanaux »; car, contrairement à la stéréo, il permet de diffuser du son sur cinq enceintes: deux enceintes avant, une centrale, deux arrières mono, plus un caisson de graves (aussi appelé « subwoofer »). On rencontre fréquemment ce format sur les cassettes vidéo, les DVD, les jeux, et même certaines émissions de télévision. Pour en profiter, vous devez donc vous équiper d'un amplificateur capable de décoder le DPL et de balancer du son sur les cinq enceintes et le caisson (qui n'est pas indispensable, mais

Un ensemble 2.1 Altec Lansing comprenant deux enceintes et surtout un caisson de basses qui a du coffre!



Bigben Interactive propose un kit complet permettant d'écouter ses DVD et de jouer en Dolby Digital 5.1. Tout tient dans une seule boîte, reste plus qu'à brancher sa console Xbox ou PS2.

ur les consoles !



fortement recommandé)... La Xbox, la PS2 et la Game Cube sont capables de restituer du Dolby Pro Logic.

Dolby Digital

Plus sophistiqué encore, le Dolby Digital est apparu au cinéma en 1992 et s'est imposé dans les chaumières grâce au DVD. C'est le standard actuel pour les films et, depuis peu, pour les jeux. C'est un procédé qui diffuse en 5.1, c'est-à-dire que, comme pour le DPL, vous aurez besoin de deux enceintes à l'avant, d'une centrale, de deux enceintes à l'arrière et d'un caisson de graves. Le subwoofer est, cette fois, obligatoire, et les deux Surround arrières sont stéréo. La dynamique est supérieure et les effets sont stupéfiants de réalisme. La Xbox et la PS2 peuvent sortir du son en Dolby Digital, alors que la Game Cube en est incapable. Sur Xbox, pour pouvoir écouter les jeux ou les DVD en Dolby Digital, vous devez acheter un accessoire supplémentaire : le pack AV Advanced. Cette prise se branche



Sur Xbox, pour bénéficier du son en Dolby Digital, vous devez posséder le pack AV Advanced.

entièrement brochée permettant de véhiculer du RVB, et une sortie numérique optique. C'est par là que le son en Dolby Digital va sortir de la console et être amené à un amplificateur possédant un décodeur Dolby Digital, ou à un pack d'enceintes capables de restituer du Dolby Digital. Car il ne suffit pas du pack pour enfin écouter du 5.1. Vous aurez encore besoin d'un câble optique à brancher (encore du fric !) sur le pack AV et sur un ampli, ou un kit d'enceintes amplifiées. Cela a l'air compliqué, mais c'est relativement simple, et avec un peu de logique et de pratique, c'est fastoche ! Il existe d'innombrables amplificateurs audio-vidéo munis de décodeurs Dolby Digital et DTS. Toutes les grandes marques en ●●●



Un ampli audio-vidéo, c'est encore mieux pour avoir de super sensations en Dolby Digital, DTS ou DPL II. Attachez vos ceintures !

LEXIQUE

■ **Composite** : c'est le plus mauvais des signaux vidéo, il est véhiculé par une simple prise RCA (de couleur jaune) et l'image est instable.

■ **Dolby Digital** : c'est le format multicanal le plus répandu sur les DVD et les jeux. Il diffuse du son sur 1 à 6 canaux. On parle souvent du Dolby Digital 5.1, c'est-à-dire de cinq canaux indépendants et stéréo, plus un canal dédié aux basses.



■ **Dolby Digital EX** : un nouveau format qui ajoute un sixième canal en central arrière. De plus en plus de DVD fournissent du EX, comme *Harry Potter* ou *Star Wars : Episode 1*.



■ **Dolby Surround Pro-Logic** : l'ancêtre des formats sonores. Il nécessite cinq enceintes, plus un caisson de graves. On peut encore le trouver sur les DVD, les jeux et les programmes TV.

■ **Dolby Surround Pro-Logic II** : une déclinaison récente du Dolby Pro-Logic qui recrée, à partir d'un signal stéréo, un environnement 5.1. La Game Cube en est pourvue.



■ **DTS** : le Digital Theater System est le concurrent direct du Dolby Digital 5.1. Il offre une meilleure dynamique et une grande précision des effets. Il se décline lui aussi en DTS ES 6.1 (Matrix ou Discret) et DTS NEO, qui est l'équivalent du Dolby Pro Logic II.



■ **LFE** : le terme « Low Frequency Effect » désigne le canal réservé aux fréquences basses, c'est le « 1 » des pistes 5.1.

■ **MPEG-2 Vidéo** : c'est le standard de compression de la vidéo numérique qui est utilisé dans les DVD et dans certains jeux (pour les cinématiques).

■ **RVB / RGB** : « Rouge Vert Bleu » ou « Red Green Blue » en anglais : c'est le signal vidéo qui procure la meilleure image. Il est transmis par la prise PériTel à condition que celle-ci soit entièrement câblée et que le téléviseur possède une entrée PériTel RVB.

■ **S-Vidéo** : c'est le signal vidéo qui sépare la luminance et la chrominance, l'image est d'excellente qualité.

■ **THX** : « Thomlinson Holman eXperiment » est un label apposé sur le matériel ou sur les DVD ; c'est un gage de qualité de l'image et du son. Il existe aussi du THX Ultra, Ultra 2 et Select, selon les types d'appareils et leurs performances.

■ **Virtual Surround** : ce système simule des enceintes arrières virtuelles à partir d'un signal stéréo. De nombreux téléviseurs sont munis de ce procédé.

Un son d'enfer pour les consoles !

... ont à leur catalogue : Sony, Yamaha, Pioneer, Onkyo... Les prix vont de 400 euros à plus de 4500 euros (pour les plus fortunés...). À titre d'exemple, un ampli Pioneer VSX-D511 vaut 399 euros et permet d'écouter du son en DD, DPL II ou DTS, avec une puissance de 5 x 80 watts - ce qui permet de faire trembler les murs ! Les jeux Xbox sont pratiquement tous codés en Dolby Digital, mais il existe des différences de traitement du son, certains se contentant de fournir du 5.1 durant les séquences d'introduction ou les cinématiques. Le titre qui va le plus loin dans ce domaine est Halo : en cours de jeu, le son en Dolby Digital est une véritable tuerie ! Le caisson de graves vibre, les tirs ou explosions vous remuent les tripes, les véhicules passent d'une enceinte à l'autre et, en quelques minutes, vous êtes plongé au centre de la bataille. Superbe ! Sur la PS2, les choses sont

plus simples : Sony, plus malin et moins rat que son ennemi Microsoft, a équipé d'origine sa bécane d'une sortie numérique optique. Il vous suffit donc d'y brancher un câble optique, de le relier à un ampli ou à un kit d'enceintes amplifiées, et le tour est joué. Le Dolby Digital se décline en plusieurs formes :

le 2.0 (stéréo), le 3.0 ou 4.0 (DPL) ou le 5.0 (pas de caisson).

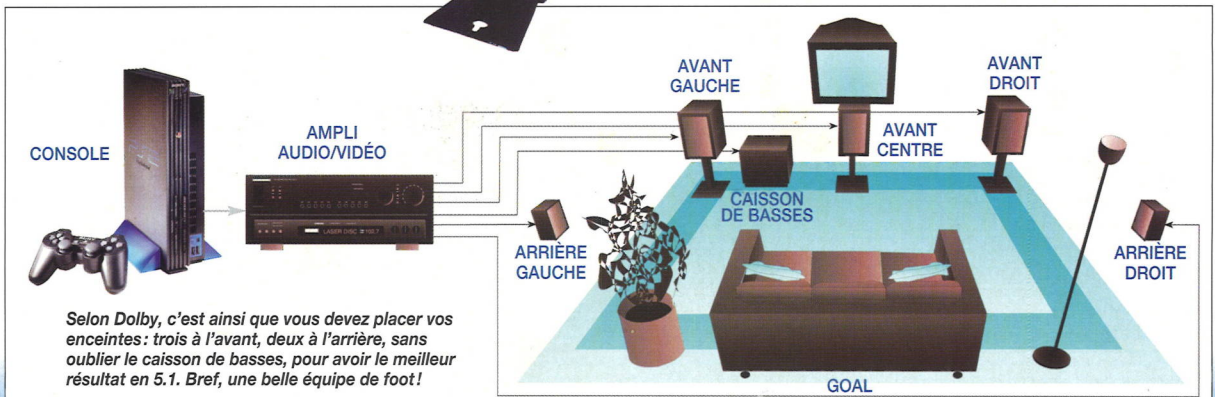
Théâtre digital

Si le Dolby Digital est devenu en quelques années le standard sonore, il existe un autre format concurrent : le DTS (Digital Theater Sound). Supporté par Steven Spielberg, il débuta sa carrière au

cinéma avec le film *Jurassic Park*. Depuis, il s'est introduit sur les DVD. Il s'agit d'un format 5.1 qui offre, par rapport au Dolby Digital, une meilleure restitution, avec une dynamique accrue et des effets plus précis. Il est de plus en plus présent sur les DVD et CD audio, mais à notre connaissance, aucun jeu ne l'utilise, et c'est bien dommage ! Là aussi, la Xbox et la PS2 peuvent lire du son DTS et l'envoyer à un ampli via leurs sorties numériques optiques. La Game Cube, quant à elle, est inscrite aux abonnés absents !

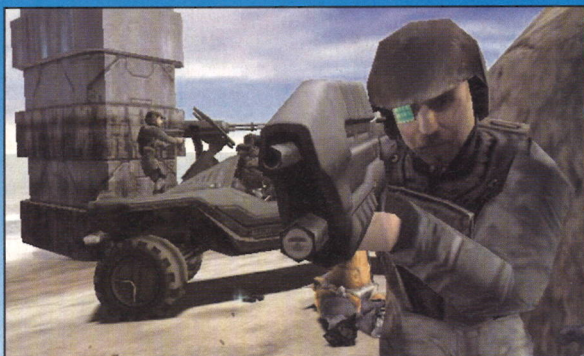
Logique, c'est pro

Continuons notre tour de piste avec le petit dernier : le Dolby Pro Logic II. Il s'agit en fait d'une extension du Dolby Pro Logic, mais cet avatar permet de recréer, à partir d'une source stéréo, un son en 5.1. Pour cela, il diffuse sur les enceintes avant et arrière des effets pratiquement équivalents au Dolby Digital. Cela fonctionne à merveille avec les films TV diffusés en Dolby Surround et avec les jeux. La Xbox et la PS2 peuvent évidemment délivrer ce type de son, mais la Game Cube également. Les laboratoires Dolby ont signé un accord avec Nintendo, et le premier jeu qui en a bénéficié a été *Star Wars Rogue Leader*. D'autres titres devraient rapidement bénéficier de cet apport considérable pour la console de Nintendo. Le résultat



LE DOLBY HEADPHONE

Lors du salon E3, en mai dernier à Los Angeles, Sega et Dolby ont annoncé qu'ils signaient un accord pour le développement du Dolby Headphone sur de nombreux jeux de la marque. Avec un ampli Denon muni du décodeur adéquat, il était possible, sur le stand Sega, de jouer et d'écouter au casque du Dolby Headphone. Ce procédé recrée sur un casque un environnement multicanal équivalent à du 5.1. C'est bluffant! Vous avez vraiment l'impression d'être au centre de l'action et de « ressentir » les sons à l'arrière de la tête et de chaque côté. Les premiers jeux qui bénéficieront de cette technologie sont Panzer Dragoon Orta, Toe Jam & Earl III, Sega GT 2002, Crazy Taxi 3, NFL 2K3, NBA 2K3, NHL 2K3.



Halo sur Xbox est l'un des meilleurs jeux pour s'éclater en Dolby Digital! Grave de chez grave...



Star Wars Rogue Leader sur GC est un des premiers jeux en Dolby Pro Logic II.



Toe Jam & Earl III



Crazy Taxi 3



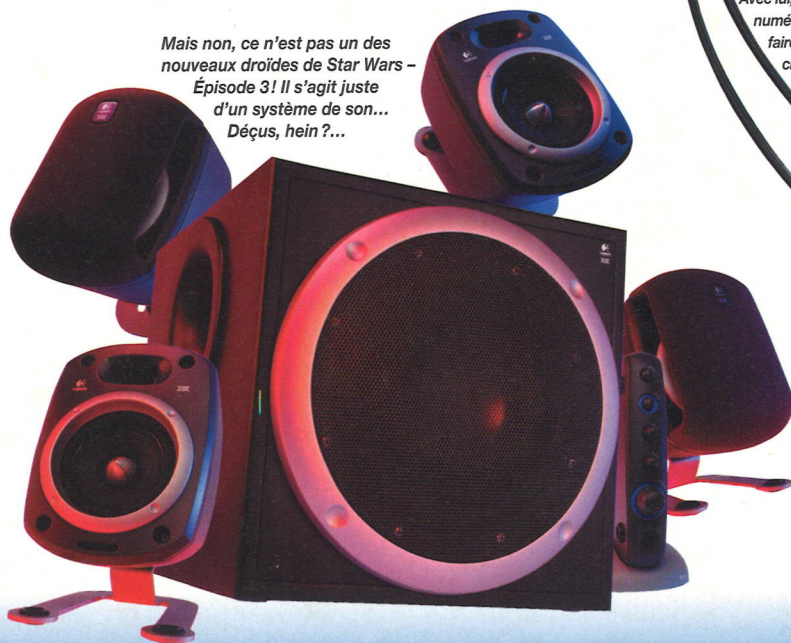
Panzer Dragoon Orta

sur Rogue Leader est superbe, avec des scènes de combats à décoller les papiers peints et des graves bien profonds qui remuent les tripes. On en redemande...

Tympan fracassés

Pour finir ce panorama sur le son, quelques lignes sur le THX. De quoi s'agit-il? Si vous aimez le cinoche, vous avez sûrement déjà vu le logo THX débouler avec fracas en début de projection. En fait, le THX est un label de qualité qui a été créé par la société LucasFilms (oui, le gars de la Guerre des Étoiles) afin de garantir aux spectateurs un spectacle parfait. Le système THX n'est pas un procédé sonore; c'est un certificat délivré après des tests et des écoutes très poussés. Il s'est depuis démocratisé, et les DVD ou appareils de home cinema peuvent aussi bénéficier du label THX... Si avec tout cela, vous n'avez pas envie de vous éclater avec un son d'enfer, devenez moine à Shaolin sur l'heure! Foncez, vous ne le regretterez pas, et vos tympanes vous diront merci. ■

Mais non, ce n'est pas un des nouveaux droïdes de Star Wars - Episode 3! Il s'agit juste d'un système de son... Déçus, hein?...



Le câble miracle! Avec lui, le son numérique en 5.1 va faire vibrer votre chambre et vous projeter au centre de l'action.

Big Sesh

La passion du



Matthew Stubbington



Roger Barcollon



Le nom de Big Sesh Studios ne vous dit peut-être pas grand-chose, mais vous avez certainement dû voir une de leurs œuvres au moins une fois dans votre vie. Ce studio, basé à Austin (Texas) et voué à l'image, crée pour le compte des grandes sociétés de jeux vidéo les jaquettes et les personnages qui orneront les boîtiers. Dans la série « les métiers du jeu vidéo », nous vous proposons « artwork artist ».

Kael

Présentez-vous pour nos lecteurs.

Matthew Stubbington : Je m'appelle Matthew Stubbington et je suis le président et directeur de la création chez Big Sesh Studios.

Roger Barcollon : Je suis Roger Barcollon, et je suis le vice-président et directeur de Big Sesh Studio.

Parlez-nous de votre itinéraire avant d'arriver à vos fonctions actuelles.

MS : Tout a débuté à l'âge de 13 ans. J'ai commencé à jouer aux jeux vidéo sur le Spectrum de mon frère. Quand il a eu son Commodore 64, j'ai été séduit par cette machine et commencé à créer des démos et des jeux. À 14 ans, nous avons réalisé notre premier jeu. C'est à partir de ce moment que les « game arts » sont devenus un véritable hobby. À 16 ans, je suis parti étudier en Angleterre. Je ne savais pas dans quelle section me diriger au lycée lorsque mon professeur de dessin m'a parlé de la Gemini School of Illustration. Une bonne occasion pour moi d'être formé ! Par chance, ils m'ont accepté et après quatre années de travail intensif, de dessin et d'illustration, je suis allé en Californie pour devenir, avec mon frère et ses partenaires, un des fondateurs d'Iguana Entertainment Inc (Ndrr : désormais Acclaim Studios à Austin). Nous avons commencé par créer plusieurs hits comme NBA Jam ou Turok. Sept ans ont

été nécessaires pour que notre studio devienne un des leaders du monde du jeu vidéo. Après cela, j'ai décidé de revenir aux illustrations. Par chance, j'ai pu continuer à travailler chez Acclaim, et j'ai intégré le groupe interne spécialisé dans les artworks publicitaires. C'est là que Roger m'a rejoint d'Angleterre pour travailler avec moi. Après quelques années chez Acclaim, nous avons décidé de fonder notre boîte : Big Sesh Studios.

RB : J'ai étudié à l'Academy of Fine Arts de Barcelone en Espagne. Mon ambition était alors de peindre des portraits. Après être sorti de l'école d'art, j'ai essayé de vendre mes peintures pendant six mois... Ça a été un choc pour moi de ne pas pouvoir vivre de mon art. J'étais désespéré ! Pour gagner ma vie, j'ai cherché un travail d'illustrateur dans la publicité. Je suis allé visiter une agence. Le patron m'a embauché avec un salaire minimum, juste de quoi acheter mes cigarettes et prendre mon bus. Les cinq années suivantes, ma carrière est montée en flèche ; je suis devenu l'un des meilleurs illustrateurs de Barcelone et j'étais payé très cher pour mon travail. En 1959, j'ai quitté Barcelone pour Milan où j'ai travaillé un an pour l'une des plus grandes agences italiennes. J'ai travaillé sur plusieurs campagnes de pub, entre autres pour Nestlé, Pirelli, Gillette, l'Oréal et Oméga. L'un de mes grands accomplissements s'est fait à New York, en 1962. Ça a changé ma façon de travailler. Mon sens du business a pris forme. Lorsque je suis revenu en Europe, ma vie aussi a changé. Je peignais des tableaux que j'exposais partout en Italie, en Scandinavie et en Angleterre. J'ai gagné de nombreux prix et mon nom est entré dans l'Encyclopédie italienne d'art. En 1984, j'ai réalisé un rêve : aider les jeunes à avoir une meilleure éducation artistique en créant la Gemini School of Illustration, en Angleterre. À l'âge de 16 ans, Matt

Studios

travail bien fait

Stubbington est venu étudier dans mon école. J'avais en face de moi un jeune homme rebelle et fâché dont le travail était très basique, mais laissait présager un grand talent. J'ai eu de la sympathie pour lui. Avec le temps, il est devenu mon meilleur élève et un ami.

Parlez-nous de votre studio (Big Sesh).

RB: Big Sesh Studios est un rêve devenu réalité. Nous avons joint nos forces pour être à la tête de la meilleure équipe professionnelle ne faisant que de l'illustration. Matt et moi avons réalisé que travailler ensemble est magique, nous sommes complémentaires : « le vieux et le jeune ». Comme le dit Matt, nous réalisons des artworks de très haute qualité. Je travaille 15 heures par jour et je suis effrayé, car j'ai commencé à contaminer Matt !

MS: Roger a raison. L'idée de notre studio est simple : créer les plus stupéfiants et commerciaux artworks du marché. Big Sesh a maintenant deux ans. Nous avons surtout travaillé pour l'industrie du jeu vidéo. Nous avons aussi réalisé les packagings de plusieurs jouets et le design de pochettes de CD de plusieurs musiciens. Nous avons même aidé à produire à New York la dernière pub pour Absolute Vodka. Notre but est de se développer sur les divers marchés existants et d'y exceller.

En quoi consiste votre travail ?

MS: Tous les aspects du processus de création comme les esquisses, dessins, 3D, photomontage, disposition, conception, direction artistique, enseignement, sans oublier le processus décisionnel des affaires.
RB: Exactement, je n'aurais pu mieux le dire.



Le studio de Big Sesh.

Comment travaillez-vous ?

MS: Habituellement, nous recevons des ébauches de nos clients, nous regardons l'idée, et, après avoir bien réfléchi au projet, nous créons une première esquisse.

RB: L'étape d'esquisse implique beaucoup de recherches sur le sujet qui va être traité. Parfois, nous devons obtenir des informations supplémentaires de l'extérieur. De temps en temps, nous devons construire un environnement en 3D, sur ordinateur, pour obtenir le réalisme maximal. Quand nous envoyons les croquis au client, nous avons déjà tous les éléments pour l'illustration finale. Une fois le concept approuvé, nous travaillons sur le produit final. Le travail est réparti entre nous.

Chaque personne dans le studio participe d'une manière ou d'une autre. C'est vraiment tendu et chacun est important. C'est le secret de notre succès : le travail d'équipe !

Quels sont vos projets pour le futur ?

MS: Devenir l'un des meilleurs studios d'illustrations au monde.

RB: Absolument ! Nous voulons nous implanter dans les disciplines qui nous excitent. Nous voulons prendre de l'importance dans la publicité, mais aussi dans l'architecture et dans l'animation. Nous aimerions éventuellement participer à des productions télévisées. Je suis fasciné par ce qui peut être fait sur pellicule aujourd'hui. Bientôt nous allons ouvrir à Austin la Gemini School of Visual Art & Communication. Ce sera sensationnel. En quatre ans, nous allons former des étudiants au niveau le plus haut en illustration et en art numérique. Dans cette ère révolutionnaire, l'ordinateur devient un outil indispensable pour la création. On



apprend aux étudiants à se servir d'outils de l'industrie afin qu'ils s'expriment de la même manière qu'avec les outils traditionnels. Nous voulons former des illustrateurs complets.

Qui sont vos clients ?

MS: Nous avons travaillé avec Vivendi/Universal, Microsoft, Activision et avec Next Gen. Nous avons plusieurs clients dans l'industrie des jeux vidéo, ainsi que dans le jouet et la publicité. Nous travaillons actuellement pour Acclaim, sur le nouveau Turok.

Êtes-vous libre dans votre travail, ou des directives vous sont-elles imposées ?

MS: Nous devons parfois suivre les directives de nos clients. Quand ils savent ce qu'ils veulent, nous obéissons à leurs ordres. Lorsqu'ils sont hésitants ou qu'ils n'ont pas d'idées précises, ils nous laissent libres ●●●



Que préférez-vous dans votre travail ?

MS: Chaque aspect de notre travail est une joie. Nous avons beaucoup de chance, car il y a peu de métier comme le nôtre. Nous sommes payés pour exercer notre passion. Mais si je dois dire quelle partie j'aime le plus, c'est le moment où nous présentons notre travail aux clients et qu'ils l'adorent.

RB: Je suis d'accord, j'adore ce moment.

Jouez-vous aux jeux vidéo ?

MS: Absolument ! Je suis un fan des jeux vidéo depuis le Spectrum et le Commodore 64. Je travaille comme artiste et directeur artistique dans cette industrie depuis 1984. Les dernières consoles que j'ai achetées

sont la PS2, la Xbox et la Game Cube. Je les aime toutes pour différentes raisons. Je viens juste de finir Halo sur Xbox, et c'est un excellent jeu. J'ai joué à Wave Race et Star Wars sur Game Cube, Grand Theft Auto 3 sur PS2 et Medal of Honor sur PC et je suis un grand fan de Flight Simulator. Je suis un fan absolu de Nintendo car ils ont le meilleur gameplay. Comme j'ai travaillé sur 25 jeux, je suis vraiment exigeant quand je joue. Un jeu doit être vraiment bon pour retenir mon attention.

RB: Pas du tout ! Je les aime, bien qu'ils deviennent de plus en plus techniques. Ma résolution pour 2002 est de jouer aux jeux vidéo.

Propos recueillis par Kael

••• de décider ce qui est le mieux.

RB: Il y a toujours quelqu'un qui exige une chose ou une autre. Parfois nous sommes d'accord et parfois moins. Mais je dois reconnaître que nous avons pas mal de liberté.

LES ÉTAPES DE CRÉATION

Si vous pensez que réaliser une image en haute résolution est simple, vous vous trompez. Pour mieux vous expliquer en quoi consiste le travail d'artiste, voici les étapes nécessaires avant d'arriver au produit fini.

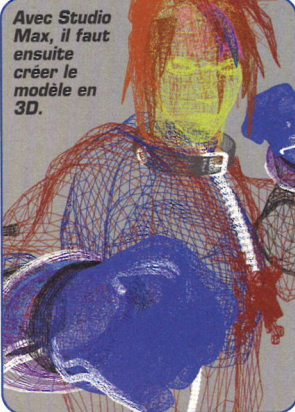
1

La première étape consiste à créer une ébauche, très utile pour se faire une idée du produit final.



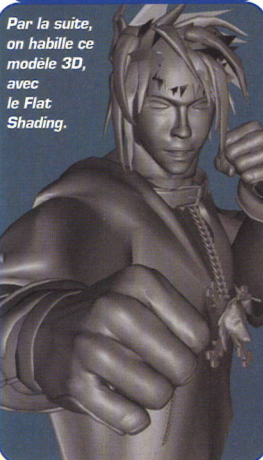
2

Avec Studio Max, il faut ensuite créer le modèle en 3D.



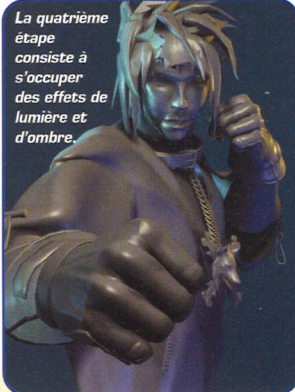
3

Par la suite, on habille ce modèle 3D, avec le Flat Shading.



4

La quatrième étape consiste à s'occuper des effets de lumière et d'ombre.



6

Après avoir travaillé le fond, l'image est enfin terminée.



5

Il faut maintenant ajouter les textures. Pour les créer, Big Shesh utilise Photoshop.



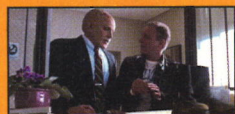
■ **BLOW.** L'histoire vraie de George Jung (Johnny Depp) qui se lance dans le



commerce très lucratif du cannabis aux États-Unis, dans les années 70. De séjours en prison en petits coups, Johnny prend goût à l'argent et se tourne vers le marché de la cocaïne, plus gros, plus lucratif. Un bon film à consommer sans modération. Metropolitan Film.

118 min.

■ **FUTUR IMMÉDIAT LA 1991.** La cohabitation difficile entre deux flics, l'un humain, l'autre



extraterrestre. Le partenaire du premier, Matthew Sykes (James Caan) ayant justement été tué par des aliens. Un bon polar qui soulève le problème de l'intégration, cher à l'Amérique des années 80.

Fox Pathé Europa.

100 min.

■ **SCOOBIDOU.** L'arrivée de trois dessins animés de 90 minutes environ chacun pour



fêter en fanfare la sortie récente au cinéma du film *Scooby-Doo : Le rallye des monstres, la Cyber Traque* et enfin *l'École des sorcières*. À réserver aux plus jeunes.

Warner Bros.

90 mn.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

Le seigneur des Zano ?



Hobbitbourg, un petit village paisible de La Comté... Gandalf le magicien vient rendre visite à

Frodon Sacquet, son ami de toujours. Un soir de fête, Bilbo le hobbit remet à Frodon l'Anneau Unique, instrument de pouvoir absolu aux pouvoirs immenses. Sauron, seigneur de Mordor, convoite cet objet depuis toujours et envoie ses troupes à sa

recherche. Frodon forme alors une troupe de compagnons pour rejoindre les Crevasses du Destin et y jeter l'Anneau, seul moyen de détruire le si dangereux objet. Peter Jackson signe un film exceptionnel grâce à des plans magnifiques, des trucages numériques grandioses et un grand respect de l'œuvre de J. R. R. Tolkien. Avis aux amateurs, un coffret collector de 4 DVD contenant 30 minutes de séquences inédites, 6 heures de bonus et de nombreux goodies

(statuettes, un bout de pellicule du film...) sort en novembre. Faites chauffer la carte bancaire! ■



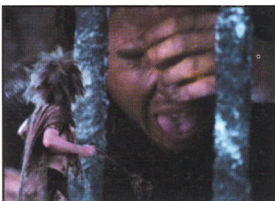
Editeur	Metropolitan Film
Genre	Fantastique
Réalisateur	Peter Jackson
Acteurs	E. Wood, Ch. Lee...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	171 min
Sortie	8 août
Intérêt	*****



WILLOW

La bav(morda) m'en coule

Bavmorda, une reine cruelle, envoie ses troupes à la recherche d'un nouveau-né. Selon une vieille prédiction, cet enfant détrônera un jour la souveraine. Le bébé a été recueilli par le



peuple des Nelwyns ; mais Aldwin, le magicien du village, décide de le rendre. Willow et trois de ces compagnons se chargent de cette difficile mission. Ron Howard, que l'on connaissait pour son rôle de Richie dans la série *Happy Days*, se révèle être un excellent réalisateur. Épaulé par des effets spéciaux magnifiques pour l'époque (le film date de 1988), *Willow* propose toute une panoplie de personnages fantastiques et attachants. À voir absolument. ■



Editeur	Fox Pathé Europa
Genre	Fantastique
Réalisateur	Ron Howard
Acteurs	Val Kilmer, Joanne Whalley
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	125 min
Sortie	7 août
Intérêt	****

PREDATOR - ÉDITION COLLECTOR

Chasseur sachant chasser

Une troupe de mercenaires, menée par le bel Arnold Schwarzenegger, est débarquée en pleine jungle d'Amérique Latine afin de secourir un ministre et plusieurs otages tombés entre les mains d'affreux guérilleros. La mission tourne court : un mystérieux adversaire abat un à un les membres du commando.

Action, violence et explosions sont au menu de ce film réussi. On y découvre aussi les premiers effets numériques, une révolution pour l'année 1987, avec le camouflage thermique du Predator. À noter la présence d'un deuxième DVD bourré de bonus : scènes inédites, documentaires, commentaires. ■



Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Action
Réalisateur	John McTiernan
Acteurs	Arnold Schwarzenegger
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	105 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★☆☆

SPY KIDS

James Bond 007

Ingrid (Carla Gugino) et Gregorio (Antonio Banderas) sont deux agents secrets. Leurs enfants, Carmen et Juni, ignorent évidemment tout de leur vie professionnelle... jusqu'au jour où la vérité éclate au grand jour. Ingrid et Gregorio sont kidnappés et risquent à tout instant d'être transformés en Fooglies, les héros débiles d'une série télé pour enfants. Carmen et Juni n'ont alors plus le choix et endossent pour quelques instants le costume d'agents secrets pour partir à la rescousse de leurs parents en danger. Une comédie assez réussie, avec des enfants, pour les enfants... et des effets spéciaux plutôt moyens. ■



Éditeur	Universal
Genre	Comédie
Réalisateur	Robert Rodriguez
Acteurs	Antonio Banderas
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	87 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★☆☆



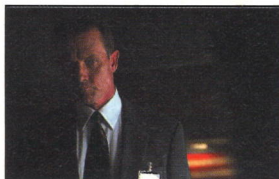
X-FILES: RAS

Le complot continue

Scully (Gillian Anderson) a décidé de s'occuper de son fils William et prend quelques distances avec le service des X-Files. Dogget (Robert

Patrick), son nouveau partenaire, enquête sur une étrange affaire de cadavres et d'eau contaminée. Pourtant, la direction du service des affaires non classées tente par tous les moyens d'empêcher

l'investigation d'aboutir. Pourquoi ? Réponse dans ce long-métrage composé des deux premiers épisodes de la neuvième et ultime saison des *X-Files*, encore inédite en France. ■



Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Science-fiction
Réalisateur	K. Manners et T. Wharmby
Acteurs	G. Anderson, R. Patrick...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	85 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★☆☆

news DVD

■ **SUR MES LÈVRES.** Carla (Emmanuelle Devos), secrétaire dans une boîte de promo immobilière, accueille le nouveau stagiaire (Vincent Cassel), récemment sorti de prison. À 35 ans, la vie de cette jeune femme simple et sans histoire va alors basculer. Violence, amour et complicité... magnifique ! Fox Pathé Europa. 115 min.

★★★★★



■ **TREIZE JOURS.** 14 octobre 1962. Les États-Unis découvrent que l'Union soviétique installe des missiles nucléaires sur l'île de Cuba. Les grandes villes américaines ne sont plus à l'abri de l'arme atomique. Commencent alors de difficiles négociations pour le président Kennedy (Kevin Costner). La crise de Cuba, c'est bon comme là-bas, dis ! Metropolitan Film. 140 min.

★★★★★

■ **GHOSTS OF MARS.** Le nanar du mois ! John Carpenter, le maître du fantastique, en manque d'inspiration... et de moyens ! L'histoire de colons phagocytés par d'étranges créatures martiennes... Des décors ratés (le tournage a eu lieu dans le terrain vague d'à côté ?), des effets spéciaux datant des années 60 (oh, la belle maquette !) et des costumes ringards. Mars et ça ne repart pas... Film Office. 100 min (quand même !).

★★★★★

■ **UN CRI DANS L'OcéAN.** Des terroristes s'emparent d'un bateau de croisière de luxe mais s'aperçoivent rapidement qu'il est vide – sauf qu'il y a une étrange créature, qui se met à les grignoter un à un... Et pan! deuxième navet du mois. Un scénario navrant vient gâcher la petite fête en mer. Happy end et héros qui emballent la plus belle fille à la fin du film. Convenu.

Buena Vista.

98 min.

★★★★

■ **LE VÉLO.** Ghislan Lambert (Benoît Poelvoorde) est un coureur cycliste amateur qui rêve de gloire. Recruté dans une équipe locale, notre Richard Virenque des Flandres va pédaler au rythme des seringues et des amphétamines. Une comédie juste, qui démarre au quart de tour (de pédale), mais qui, en plein milieu, se prend un petit coup de pompe, pour finalement terminer en roue libre, la tête dans le guidon.

Studio Canal.

113 min.

★★★★



■ **GRÉGOIRE MOULIN CONTRE L'HUMANITÉ.** Employé dans une compagnie d'assurance, Grégoire Moulin (Artus de Penguern) tombe amoureux d'une jeune femme, professeur de danse. Après de nombreuses hésitations, il se décide enfin à lui donner rendez-vous un soir dans un café parisien. Sa maladresse va transformer ce rencard en une nuit d'enfer... Un film complètement fou, truffé de gags et de situations franchement drôles. À voir!

Universal.

85 min.

★★★★



SCARY MOVIE 2

Un pastiche bien frais

Un groupe de jeunes étudiants se retrouve enfermé dans un gigantesque manoir hanté tenu par un professeur plus que douteux. Phénomènes paranormaux et blagues de mauvais goût occupent une grande partie du film. Comme dans le premier épisode, on retrouve de nombreuses scènes de films cultes, parodiés à l'extrême: *Le silence des agneaux*, *Apparences*, *l'Exorciste* ou encore *Poltergeist*, mais aussi des pubs et des émissions américaines. Un film à prendre, comme ses gags, au dernier degré. ■



Éditeur	Universal
Genre	Comédie
Réalisateur	Keenen Ivory Wayans
Acteurs	Anna Faris, Regina Hall...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	80 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



TRAINING DAY

Fuqua, ça déménage!

Jake Hoyt est un bleu, une jeune recrue au service de la police de Los Angeles. Afin de devenir inspecteur, il doit effectuer son « training day », une mise à l'épreuve de vingt-quatre

heures en compagnie d'Alonzo Harris (Denzel Washington), vétéran de la lutte antidrogue. Rapidement, Harris révèle sa propre nature et la journée du jeune Hoyt devient un

enfer. Un polar bien ficelé, dur, parfois violent, mené de main de fer par un Denzel Washington au meilleur de sa forme. Un rôle de salaud qui lui valut d'ailleurs l'Oscar du meilleur acteur en 2002. ■



Éditeur	Warner Bros.
Genre	Policier
Réalisateur	Antoine Fuqua
Acteurs	Denzel Washington...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	120 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

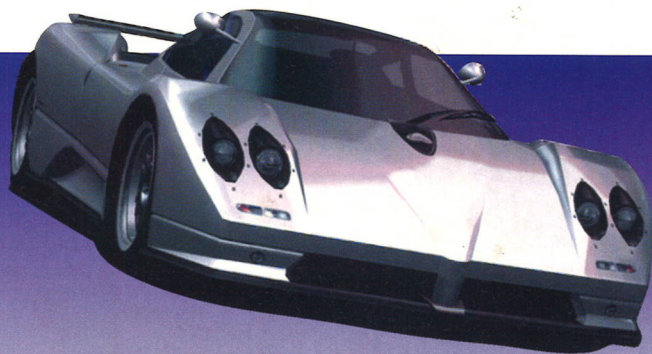
LES BRONZÉS - ÉDITION COLLECTOR

C'est ma tournée!

Sous une pluie torrentielle, un car de nouveaux vacanciers débarque au Club Med: Jean-Claude, Gigi, Bernard, Jérôme, Nathalie et Christiane... Autant de personnages que de caractères: le beauf cadre commercial, le looser qui ne conclut jamais mais qui est toujours sur un coup, l'esthéticienne en quête d'amour, le médecin flambeur, la petite secrétaire et ses peines de cœur, Popeye le GO tombeur de ces dames... Une comédie explosive qui malgré ses vingt-quatre ans est toujours aussi désopilante. À noter: « la tournée des bronzés » dans plus de quatre-vingts villes en France, avec de nombreux lots à gagner: Lunettes de Gigi, string de Jérôme, T-Shirts... À vous de conclure, maintenant! ■



Éditeur	Studio Canal
Genre	Comédie
Réalisateur	Patrice Leconte
Acteurs	Balasco, Blanc, Jugnot...
Audio	Stéréo
Durée	100 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



LES PERMIS

Et c'est reparti pour quelques petits tours de Gran Turismo. On ne s'en plaindra pas... Bon, ce nouvel épisode est nettement plus court, et même plus simple, que son aîné, mais il comporte quand même quelques petites nouveautés fort sympathiques. Pour en avoir le cœur net, jetez un coup d'œil aux pages qui suivent...

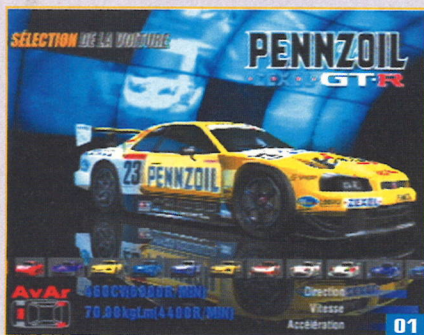
Zano

Ici, pas d'épreuves à répétition comme dans GT3, mais une petite série de tours de piste. Avec, pour les meilleurs, une petite récompense, bien sûr... Un temps Bronze rapporte une caisse, et un temps Or une autre. Et comme les temps Or sont nettement plus accessibles qu'auparavant, c'est l'occasion de bien garnir son garage.

ÉPREUVE 1 : MID-FIELD

Temps Bronze : Nissan Skyline Pennzoil Zexel GT-R [01].

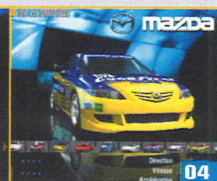
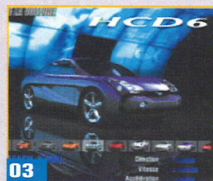
Temps Or : Honda NSX-R LM Edition Road Version [02].



ÉPREUVE 2 : TOKYO

Temps Bronze : Hyundai HCD6 [03].

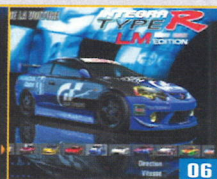
Temps Or : Mazda 6 LM Edition [04].



ÉPREUVE 3 : SWISS ALPS

Temps Bronze : Lotus Elise Type 72 [05].

Temps Or : Honda Integra Type-R LM Edition [06].



ÉPREUVE 4 : TAHITI MAZE

Temps Bronze : Infinity FX 45 [07].

Temps Or : Jaguar XKR [08].





ÉPREUVE 5: AUTUMN RING

Temps Bronze: Design Cien [09].

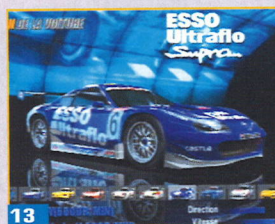
Temps Or: Nissan GT-R Concept LM Edition [10].



ÉPREUVE 7: TOKYO REVERSE

Temps Bronze: Toyota Supra Esso Ultraflo [13].

Temps Or: Nissan 350Z LM Edition [14].



ÉPREUVE 6: MID-FIELD REVERSE

Temps Bronze: Toyota RSC [11].

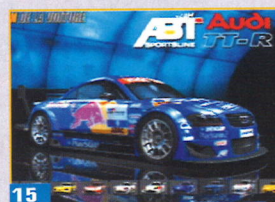
Temps Or: Mini Cooper S Rally Car [12].



ÉPREUVE 8: SWISS ALPS REVERSE

Temps Bronze: Audi TT-R ABT Sportsline [15].

Temps Or: Mazda RX-8 LM Edition [16].



ÉPREUVE 9 : TAHITI MAZE REVERSE

Temps Bronze: Daihatsu Copen [17].

Temps Or: Toyota RSC Rally Car [18].



ÉPREUVE 10 : AUTUMN RING REVERSE

Temps Bronze: Nissan Skyline GT-R V-Spec [19].

Temps Or: Ford GT-40 LM Edition [20].



LES COURSES

Comme pour les permis, le mode course de ce GT-Concept est beaucoup plus léger que celui de son prédécesseur. On roule et on gagne pour collectionner les caisses : pas d'endurance, pas de ligue, mais juste deux niveaux de difficulté et cinq catégories de voitures... Si on court en mode normal, on remporte une voiture en terminant premier, et une de plus en choisissant l'option pro.

COURSE 1 : MID-FIELD

Niveau Normal: Mini Cooper S [21].

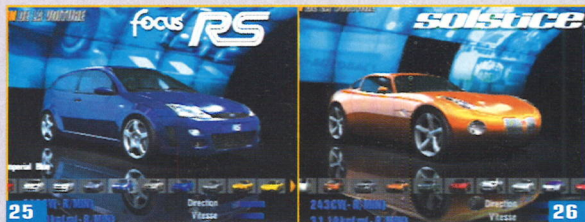
Niveau Professionnel: Spyken C8 Lavrolette [22].



COURSE 3 : SWISS ALPS

Niveau Normal: Ford Focus RS [25].

Niveau Professionnel: Design Solstice [26].



COURSE 2 : TOKYO

Niveau Normal: Honda NSX-R [23].

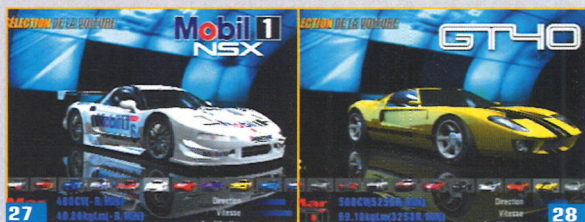
Niveau Professionnel: Honda NSX-R LM Edition [24].



COURSE 4 : TAHITI MAZE

Niveau Normal: Honda NSX Mobil 1 [27].

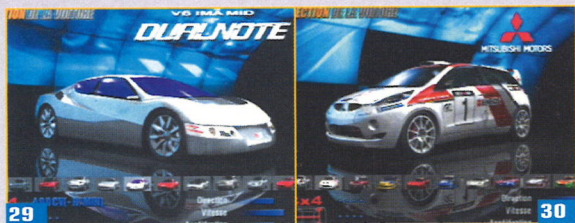
Niveau Professionnel: Ford GT40 [28].



COURSE 5 : AUTUMN RING

Niveau Normal: Honda Dualnote V6 IMA MID [29].

Niveau Professionnel: Mitsubishi CZ-3 Tarmac Rally Car [30].



COURSE 8 : SWISS ALPS REVERSE

Niveau Normal: Nissan 350Z Gran Turismo Aero [35].

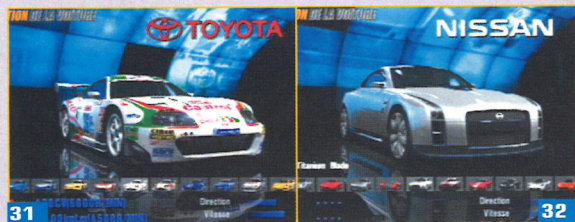
Niveau Professionnel: Suzuki GSX-R4 Red Mulek [36].



COURSE 6 : MID-FIELD REVERSE

Niveau Normal: Toyota Supra Castro Tom's [31].

Niveau Professionnel: Nissan GT-R Concept [32].



COURSE 9 : TAHITI MAZE REVERSE

Niveau Normal: Toyota POD [37].

Niveau Professionnel: Mercedes SL55 AMG [38].



COURSE 7 : TOKYO REVERSE

Niveau Normal: Audi RS6 [33].

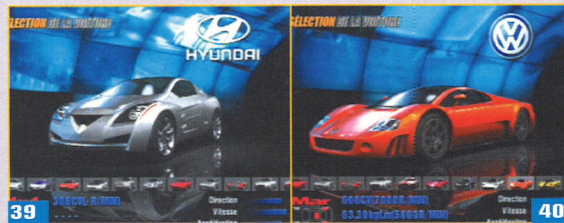
Niveau Professionnel: Chrysler Crossfire [34].



COURSE 10 : AUTUMN RING REVERSE

Niveau Normal: Hyundai CLIX [39].

Niveau Professionnel: Volkswagen W12 [40].





LES BONUS



Après avoir déchiré toutes les épreuves de permis, toutes les courses, et affiché 100 % au tableau des statistiques [41], vous aurez quand même droit à cinq petites récompenses. D'abord, vous pourrez

augmenter la difficulté : pour cela, pressez simultanément R1 et L1 sur l'écran de choix de niveau, et vous pourrez ainsi jouer en mode champion [42]. Ensuite, vous pourrez vous adonner aux courses de Pod. Spécial, mais amusant [43] ! Enfin, vous pourrez visionner deux cinématiques, et transférer un million de crédits sur votre carte-mémoire de GT3.



LES 24 H DU GRAN TURISMO



Les joueurs d'une même rangée couraient les uns contre les autres. Grosse pression!

DU JEU EN LINK

Le tournoi a opposé cinq équipes de trois pilotes en mode i-link. Particulièrement sympathique... À la manière de la Coupe du monde de foot, il fallait terminer au moins deuxième de sa poule pour pouvoir disputer la phase finale. Les compétitions avaient lieu sur des tracés tels que Deep Forest, Laguna Seca, Tokyo, etc., et c'est plus de 50 ou 70 tours qu'il fallait accomplir à chaque fois. Deux changements de pilotes minimum imposés, des commissaires de courses, un écran affichant les meilleurs temps... Tout était réuni pour plonger les spectateurs dans l'ambiance. Tous les spectateurs se sont pris au jeu et sont restés scotchés aux écrans du samedi dix heures du mat' au dimanche quinze heures. Évidemment, des pauses pour dormir et se restaurer étaient prévues, mais tout le monde arborait quand même au final de belles cernes et de jolis yeux injectés de sang... Sympathique!

Comme l'an dernier, Sony était aux 24 Heures du Mans les 15 et 16 juin. D'abord pour soutenir le Team Oreca, dont la PS2 est le principal sponsor, mais aussi pour l'organisation de la seconde édition des 24 Heures de GT3. À cette occasion, plus de soixante joueurs étaient rassemblés - presse et grand public confondus - pour en découdre sur les pistes virtuelles du meilleur jeu de caisses au monde. Sony en a également profité pour nous montrer rapidement GT Concept 2002, histoire de nous mettre l'eau à la bouche...

SONY, ROYAL AU BAR!

Pour couronner le tout, Sony avait remis à chacun des billets pour assister à la vraie course des 24 heures du Mans, celle qui fait du bruit toute la nuit, où les Anglais boivent comme des trous, et où les filles s'ennuient à mourir... Les boissons (alcoolisées ou non) étaient servie à volonté, tout comme la bouffe et le son du DJ qui a mixé une bonne partie de la nuit... Bref, un grand moment que tous les joueurs ont apprécié. Au final, M. Kazunori (le chef de projet des Gran Turismo) a pris la parole pour remercier tous les intervenants, et a remis de belles coupes aux vainqueurs (plus grosses que celles des équipages Audi qui ont gagné la vraie course!). Bien sûr, l'assemblée a eu droit à son bain de champagne collectif avant d'aller se coucher. Le Team Consoles+ - bien qu'ayant fait un mauvais choix de voiture pour cause de panne de réveil au warm up le samedi matin -, a tout de même terminé troisième de sa poule. Finalement, on aura fait mieux que l'équipe de France de foot...



Le team C+ fut baptisé « Team Duke's Brothers ». Ils ont de l'humour chez Sony!



Plus de 25 cockpits avaient été installés. Une véritable orgie de GT3!



Ludovic, un joueur d'Angoulême, avait fait le déplacement. Mince, ils sont venus de toute la France!



Si l'ambiance générale était à la fête, ça ne rigolait pas vraiment pendant les courses...

STUNTMAN™

PAR LES CRÉATEURS DE LA SÉRIE MYTHIQUE DES DRIVER

"Soyons réalistes. Qui aurait envie de sortir avec un mec qui conduit avec les roues collées au sol ?"



PlayStation 2

BEYOND DRIVING*
Plus d'infos sur www.stuntman-game.com



Stuntman™, Atari Interactive Inc. 2001. All rights reserved. © copyright 2001 Infogrames. Created and developed by Reflections Interactive limited, an Infogrames studio. Published and distributed by Infogrames™. Reflections™, the Reflections logo and the Stuntman logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. * and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ATARI