

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

«YO ! JY GO !» © AHL 2002. TU LE CROIS CA ?

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

La communauté de l'anneau



AFFRONTÉZ-LES TOUS
Yu-Gi-Oh!

RIEN NE L'ARRÊTE*

Colin McRae 3

le test (PS2, Xbox)

UNIQUE !

Starfox Adventures (GC)
un dernier RARE pour la route

LA BALLE AU CENTRE

Pro Evolution
Soccer 2 /
Fifa 2003

Les tests du mois

- Burnout 2 (PS2)
- Red Faction 2 (PS2)
- Summoner 2 (PS2)
- Rocky (PS2, Xbox)
- Kingdom Hearts (PS2)
- Super Mario Advance 3 Yoshi's Island (GBA)
- Morrowind (Xbox)
- Le Seigneur des anneaux : les deux tours (PS2)

T 06745 - 130 - F. 5,50 €



NOVEMBRE 2002 NUMÉRO 130 LE SEIGNEUR DES ANNEAUX • COLIN MCRÆE 3 • STARFOX ADVENTURES • DE POISSON

120 MOIS/ANNEE 2002 Prix de vente : 5,50 € - AF/BOU : 6,50 € - BEL : 6,50 € - CH : 10,00 FS - CAN : 10,00 CA - ESP : 7,20 € - FR : 6,00 € - UK : 5,50 € - USA : 6,50 \$ - PORT/CONT. : 7,50 €

DEPUIS QU'ILS CONTRÔLENT LE TEMPS, LES CHATS N'ONT PLUS BESOIN DE 9 VIES.



Remonter le temps, ça peut être très pratique (et sauver la vie).



Besoin de vitesse ? Appuyez ici, c'est parti... plus vite que la musique !



Figiez les Chrono Monstres et engrangez des cristaux avec votre aspirateur spatio-temporel.



Enregistrez-vous pendant vos aventures - et jouez en coopératif avec votre double en cas de coup dur.



Un peu trop rapides, les Chrono Monstres ? Faites-leur le coup du ralenti, et profitez-en pour nettoyer tout ça.

Un félin malin capable de contrôler le temps ? On n'avait jamais vu chat ! Grâce au disque dur de votre Xbox, avancez, reculez, enregistrez... Dans ce monde complètement distordu, Blinx en aura bien besoin pour réparer les failles spatio-temporelles et sauver la princesse.



www.xbox.com/fr/blinx

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

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

mode d'emploi

mégahit C+ d'Or

Seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et qu'il mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants. Si vous êtes amateur du genre, un tel titre ne doit pas vous échapper !

mégahit

Plus rares encore sont les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute distinction qu'un jeu puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie qu'il appartient à ce qui se fait de mieux dans le genre et qu'il est bien évidemment une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

Consoles+ d'Or



P. 132

Blinx était annoncé comme LE jeu de plates-formes de la Xbox... Il se révèle sans goût (et pourtant très coloré), ultra répétitif et doté d'une jouabilité hasardeuse. Essai non transformé.



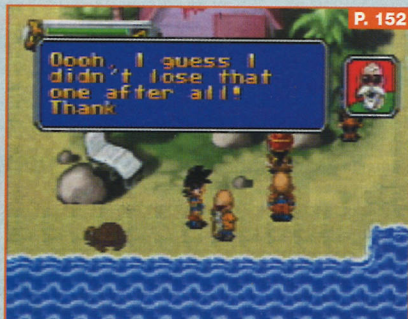
P. 110

TOP! Rare, on le savait, sait faire des jeux. C'est pourquoi Microsoft s'est payé le studio fétiche de Nintendo pour quelques centaines de millions de dollars (soit l'argent de poche de la semaine pour l'ami Gates!). Avant de rejoindre la bande à Billoo, Rare a développé pour la Game Cube son premier mais aussi son dernier titre sur

cette machine : Starfox Adventures. Un jeu d'aventure-action tout en 3D au graphisme magnifique et qui mérite, comme le disait la mère Denis (paix à son âme), toute votre attention.

CONTACTEZ-NOUS!

Pour nous contacter, poser des questions réellement intelligentes, nous inviter à une soirée, nous envoyer des photos de votre grande sœur ou parler de vos sites Internet préférés, quelques adresses utiles :
 Niiico : nicolas.gavet@emapfrance.com
 Toxic : pierre.koch@emapfrance.com
 Zano : julien.frainaud@free.fr



P. 152

FLOP! Si les bons jeux sont nombreux ce mois-ci, les mauvais ne sont hélas ! pas en reste. Blinx a failli être le flop du mois, mais il s'est fait coiffer de justesse sur le poteau par le lamentable Dragon Ball Z sur Game Boy Advance. Très à la mode il y a quelques années en France, c'est désormais aux États-Unis que le jeu fait un carton. Cette version GBA des aventures de San Goku brille par sa jouabilité minable et ses phases de combat désastreuses. Dommage, le graphisme était réussi... Allez hop ! Kaméhaméhalapoubelle.

SOMMAIRE

japon

9

L'actualité brûlante de ce mois de novembre au Japon, c'est bien évidemment le compte-rendu du Tokyo Game Show. Ce salon, pourtant moribond l'an passé, a connu un réel succès cette année. Nombreux étaient les éditeurs qui y exposaient leurs nouveautés et faisaient, parfois, des annonces fracassantes...

news

57

Sony lève un peu plus le voile sur The Gateway, un GTA 3-like qui s'annonce excellent. Dans les News de ce mois-ci, découvrez également Jedi Knight 2, le prochain James Bond, WRC 2, Harry Potter et la chambre des secrets, ou encore de nouvelles images de Splinter Cell. Et, bien sûr, les toutes les sorties DVD et mangas.

tests

89

Noël approche, et les éditeurs se lâchent comme jamais : pas moins de 44 jeux ont été testés dans ce numéro, une vraie folie ! Burnout 2, Fifa 2003, Pro Evolution Soccer 2, F1 2002, Red Faction 2, Starfox Adventures, Yu-Gi-Oh !, etc. Bref, de l'aventure, du sport, de l'action, du sexe, du soleil et des cocotiers... Le bonheur, si je veux !

tips

157

Entre deux tips, notre ami Kael a retrouvé le chemin du coiffeur. Il avait pourtant décidé d'arrêter, mais l'appel du gel a été le plus fort. La gominia, c'est comme les bonbons Haribo : quand on commence à y goûter, on ne peut plus s'en passer. Kael chez le merlan, Noël en décembre !



110 STARFOX ADVENTURES / GC

Starfox Adventures sur Game Cube est le premier mais aussi le dernier jeu de Rare sur cette console. Un titre magnifique, au graphisme coloré et hyper détaillé qui devrait satisfaire les amateurs d'aventure et d'action 3D.

42 ZELDA NO DENSETSU / GC



Zelda sur Game Cube est bientôt prêt et Nintendo nous inonde de nouvelles images. Et dire qu'il va falloir attendre Noël pour y jouer (en version japonaise)... Pas facile d'être européen, non, pas facile !

TESTS EN NOVEMBRE...

ANIMAL CROSSING.....GC.....138
ARMORED CORE : ANOTHER AGE.....PS2.....152
BLINX.....XBOX.....132
BURNOUT 2 POINT OF IMPACT.....PS2.....92
CASTLEWEEEN.....PS2.....150
CHASE.....XBOX.....150
COLIN MCRAE 2.0.....GBA.....152
COLIN MCRAE 3.....PS2/XBOX.....98
DANCING STAGE PARTY EDITION.....PS.....152
DISNEY'S DONALD DUCK PK.....PS2.....140
DRAGON BALL Z - THE LEGACY OF GOKU.....GBA.....152
DUKE NUKEM ADVANCE.....GBA.....145
FIFA 2003.....PS2/XBOX.....116
FORMULA ONE 2002.....PS2.....142
FREESTYLE.....GC.....150
GRAVITY GAMES.....PS2.....150
GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION.....GBA.....152
GUNGRAVE.....PS2.....138
KINGDOM HEARTS.....PS2.....114
LA PLANÈTE AU TRÉSOR.....PS2.....131
LA SOMME DE TOUTES LES PEURS.....PS2.....144
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX - LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU.....XBOX.....90
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX - LES DEUX TOURS.....PS2.....104
LEGAIA 2 DUAL SAGA.....PS2.....126
MARIO PARTY 4.....GC.....146
MORROWIND ELDERS SCROLL 3.....XBOX.....122
MYST III : EXILE.....PS2/XBOX.....124
NEED FOR SPEED - POURSUITES INFERNALES 2.....XBOX.....154
NHL HITZ 2003.....PS2.....121
PINK PANTHER.....GBA/PS.....150
PRO EVOLUTION SOCCER 2.....PS2.....102
RATCHET & CLANK.....PS2.....100
RED FACTION 2.....PS2.....118
RIDING SPIRIT.....PS2.....130
ROCKY.....PS2/XBOX.....94
SEGA GT 2002.....XBOX.....108
STARFOX ADVENTURES.....GC.....110
SUMMONER 2.....PS2.....96
SUPER MARIO ADVANCE 3 - YOSHI'S ISLAND.....GBA.....120
SUPERMAN.....PS2.....152
TERMINATOR.....PS2.....154
TRANSWORLD SNOWBOARDING.....XBOX.....150
YU-GI-OH !.....PS2/XBOX.....134
YU-GI-OH !.....GBC.....106

MÉGAHIT
CONSOLES+ D'OR



118 RED FACTION II / PS2

Red Faction II est de retour sur PS2 pour le plus grand plaisir des amateurs de « je tire dans le tas sans réfléchir parce que j'suis teubé et que j'aime ça ». Ça défoule !

aire

freeshop

166

Tous les accessoires, des plus indispensables aux plus tordus, testés et notés de main de maître par l'incontournable Jipi, l'Homme-aux-deux-plats-du-jour...

trombi

170

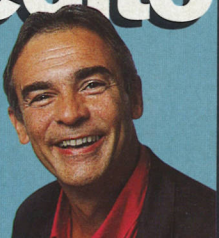
David Vincent les a vus, nous aussi ! Une bien étrange matière, gluante et chaude à la fois, a débarqué à la rédaction (sur les genoux de Kael) et a semé la zizanie dans l'équipe. Ah mon dieu !

courrier

172

Bomboy, qu'il soit heureux ou triste, qu'il vente ou qu'il pleuve, qu'il fasse jour ou qu'il fasse nuit, qu'il gèle ou qu'il fasse soleil, répond toujours à votre courrier. Eh oui... rien ne l'arrête !

édito



Alain Huyghues-Lacour

La rumeur d'un rachat de Rare par Microsoft circulait partout depuis des semaines, mais personne n'y croyait. Comment est-ce possible ? Rare et Nintendo, même combat depuis des années ! Le développeur anglais accumule les hits sur les consoles Nintendo depuis la Nes ; Miyamoto leur avait tout appris avant de leur confier le développement de grandes licences maison, comme Donkey Kong, Diddy Kong ou Starfox ! Pourtant, les rumeurs se sont avérées : Nintendo a revendu ses 49 % de parts à Rare, qui a revendu la totalité des actions à Microsoft, pour la coquette somme de 375 millions de dollars. Tu le crois, ça ? Il me semble que c'est une lourde perte pour Nintendo, même si ce dernier n'a rien fait pour retenir un développeur à qui il devait tant de hits. Ce rachat est un joli coup pour Microsoft qui s'offre l'un des meilleurs studios de développement au monde, ce qui devrait permettre à la Xbox d'avoir de grands jeux exclusifs tirant parti de ses capacités. Cela dit, à l'exception de GoldenEye et de Perfect Dark, les jeux Rare s'adressaient jusqu'à présent à un public plutôt jeune, celui de Nintendo. Personnellement, je serais ravi de retrouver Banjo sur Xbox, mais je ne suis pas sûr que ce type de jeu corresponde à la cible visée par Microsoft. On peut toutefois penser que l'arrivée de Rare aura un fort impact... mais sans doute pour la Xbox 2. En effet, si les jeux de Rare sont fabuleux, leur développement est toujours très long. La gestation de Starfox, par exemple, a duré cinq ans ! Les premiers jeux de Rare sur Xbox seront Perfect Dark 2 et Kameo, qui avaient été développés à l'origine pour la Game Cube. En tout cas, Starfox est le dernier jeu de Rare sur Game Cube, et il est si réussi qu'il donnera sans doute bien des regrets aux Nintendo-maniacs.

70 WRC 2 / PS2



La suite de WRC, WRC 2 (ça ne s'invente pas) pointe le bout de son capot sur PlayStation 2 et semble tenir toutes ses promesses. On en prend plein les yeux !

104 LES DEUX TOURS / PS2



90 LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU / XBOX



À quelques semaines de la sortie du deuxième opus sur grand écran, le Seigneur des Anneaux livre aussi bataille sur consoles. D'un côté un jeu d'aventure en 3D sur Xbox (Vivendi), de l'autre, un beat'em up sur PlayStation 2 (EA). Chaud les marrons, chaud !

14 YU-GI-OH ! / GBC



Yu-Gi-Oh ! bouffera-t-il les Pokémons de Nintendo ? Le phénomène prend de l'ampleur semaine après semaine et l'arrivée du jeu vidéo ne va rien arranger ! Carton assuré.

AMATEURS DE TIPS

Si vous désirez que l'on publie dans Consoles+ des codes ou des astuces pour un jeu en particulier, Kael vous invite à poser vos suppliques à l'adresse suivante : Consoles+ @ Kouillon de Kael, 43 rue Pierre-Avia, 75015 Paris.

REMERCIEMENTS

Merci à Micromania et Power Games, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci enfin aux deux super héros de Eliotrompe, Gilles (GBA) et Danièle (GBC).

Baguette magique de chez Ollivander.



Disponible dès le 14 novembre sur :

PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR



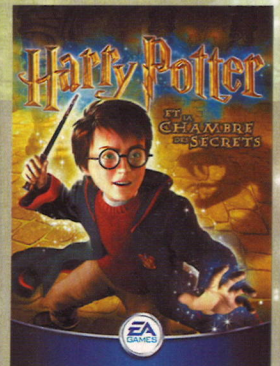
www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

Flipendo contre les forces du Mal.

Le monstre de la Chambre des Secrets.

La preuve de ton courage.

Auras-tu le courage de te plonger dans l'extraordinaire aventure
de Harry Potter et la Chambre des Secrets™ ?





Certains jeux vieilliront...

www.NEO-AYATO.com

vente par correspondance de jeux video imports.

SNK - SONY - NEC - NINTENDO - SEGA - BANDAI - ATARI - 3DO - ARCADE...

Consultez notre catalogue en ligne et commandez directement sur le site ou par téléphone au 04.91.55.59.19 !!!

...mais ils auront toujours une place chez nous!



japon

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

N.U.D.E @

L'événement du mois au Japon, ce n'est pas la baisse du prix des sushis ou des tongs (deux achetées, la troisième est offerte), mais le salon du Tokyo Game Show. Après une précédente édition moribonde, le TGS renaît de ses cendres. Nombreux étaient les éditeurs à présenter leurs jeux... et quels jeux ! À vous de le découvrir.



TGS 2002: un nouveau

Victime de la crise, le TGS s'est réformé en une seule édition au lieu de deux. Après une longue année d'absence, l'édition 2002 a ouvert ses portes. La curiosité et les espoirs étaient grands...

Au lendemain d'un JAMMA morose, le TGS devait apporter une lueur d'espoir. Mais les nouvelles du matin étaient peu engageantes. Capcom accusait un déficit record (plus de 100 millions de dollars!) et abandonnait du coup l'arcad; Namco écopait alors que Square sortait d'une réunion orageuse de chez SCEI; enfin, Sammy semblait vouloir vendre sa filiale Spike... Peu de surprises sur le salon, donc.

Ils sont venus...

Sur son petit stand, SCEI avait placé Dark Cloud dans un coin et sa nouvelle PS2 blanche (très élégante!) dans un autre.

Visiblement, SCEI visait, avec des « petits jeux », le grand public, unique segment du marché où la progression est encore possible... Le retour au profit a décuplé les ambitions



Les flingues Xbox dévoilés!



Capcom espère beaucoup de ce Devil May Cry 2 de fin d'année.



Le village Sega ne désemplit pas.



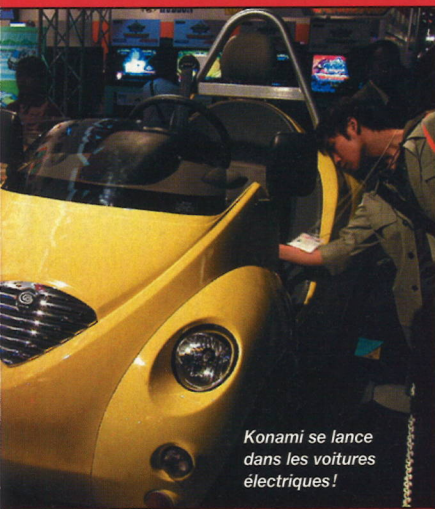
Chiffre d'affaires, bénéfices... Sega a la pêche!



de retour pour départ

Microsoft aimerait se relancer au Japon.

Murakumo, de From Software, en version attraction!

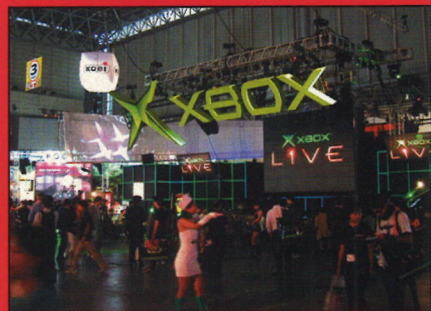


Konami se lance dans les voitures électriques!



pages...). Côté tendances, on note la frénésie des éditeurs autour du jeu en ligne, mais aussi l'inflation des prix des jeux (de 4 800-5 800 yens, on passe à 6 800-7 800 yens). Enfin, les constructeurs (SCEI, Microsoft et Panasonic) s'obstinent à transformer nos consoles en stations multimédia en ligne, où le jeu a de moins en moins sa place. Par contre, on pourra tout faire avec les machines qu'on nous concocte : enregistrement vidéo, musique, photo, que sais-je... ■

Une nouvelle PS2 très classe!



Ça, c'est du pad PS2!



SCEI avait peu de choses à montrer.



d'un Sega venu en force. Konami semblait terne, avec du déjà-vu. Namco ne présentait que deux nouveautés (en vidéo, qui plus est) : pas de SoulCalibur 2 ni de Ridge Racer VI, seulement Mr Driller sur GC et un jeu de tambour sur PS2... Sans Final Fantasy XII (qui arrivera sur PS2 fin 2003), le cœur de Square battait au rythme de la GBA, le nouvel Eldorado de l'éditeur. FFXI se dévoilait sur PC. Enix se pavaneait avec son seul titre du salon : Star Ocean 3 (impressionnant!). Koei était tout sourire avec ses deux millions de Shin Sangokumusō 2 qui revient en tête des ventes grâce à la version Mushoden. Tecmo annonçait officiellement Dead or Alive 4 sans rien montrer. Capcom avait de bons jeux et misait sur la fin d'année pour effacer ses déboires du moment. Enfin, Microsoft affichait un optimisme à toute épreuve avec dix-huit jeux, dont l'excellent True Fantasy Live Online.

Ils sont tous là...

Eh oui, malgré les nuages menaçants, les jeux étaient là, pas toujours excellents, mais c'était de vrais jeux. Je vous en ai fait une première sélection (aaah! si j'avais cinquante

StarCraft: Ghost

Depuis la Genesis et la Super Nintendo, c'est dans le monde du PC que Blizzard s'est forgé un nom, avec WarCraft, Diablo et StarCraft. Ce dernier titre est le seul des trois à ne pas avoir eu de suite à ce jour. Voilà qui est réparé.

Contrairement à ce qu'on pouvait imaginer, ce titre ne sera pas un « stratégie temps réel » en ligne, mais un jeu d'action, un mélange de Tomb Raider (personnage et caméra), de Halo (ambiance et véhicules) et de Metal Gear Solid (infiltration). On incarne la jeune Nova, un « ghost » (non pas un fantôme, mais un agent de reconnaissance), qui enquête sur un groupe de Terrans rebelles. On retrouve le petit monde de StarCraft en 3D, vu du sol. Face aux nombreux ennemis et autres systèmes de sécurité, la discrétion est de mise. Heureusement, on peut se rendre invisible ou visualiser les ennemis à travers les murs...

Immersion toute !

On devrait, bien sûr, piloter un tas de véhicules, mais à ce stade, aucun détail n'a été dévoilé sur d'éventuelles batailles en extérieures (à la Halo). Fera-t-on appel à l'artillerie pour pilonner une position ou déblayer une zone?... En tout cas, notre perso, Nova la rouquine, est déjà capable d'une grande variété d'actions : descendre une échelle d'une traite, se suspendre à des câbles, escalader une paroi, hacker des systèmes électroniques...

sans négliger la possibilité de ralentir le temps ! Ne nous inquiétons pas de l'arsenal dont elle disposera (il sera conséquent), ni de sa discrétion (elle pourra visualiser le champ des caméras de sécurité et leur orientation).

La démo que nous avons vue (sur Xbox, terminée à 60 %) dévoilait un monde 3D d'une grande qualité et un son 5.1 channel géré en temps réel.

Sur ce coup, Blizzard a fait appel au studio de développement Nihilistic (auteurs de Vampire : The Masquerade).

Le jeu devrait pouvoir se jouer en réseau via Battle.net. Le scénario de ce StarCraft : Ghost « spécial consoles » est parallèle au scénario du jeu PC ; ce dernier, de son côté, sera bientôt agrémenté d'une suite. ■



L'invisibilité, l'arme absolue.



Méfiez-vous : l'ennemi peut appeler à l'aide.



Avouez que c'est plus impressionnant en contre-plongée.



Il ne vous aura pas vu venir...



Profitez qu'ils soient occupés!



Flotch, flotch!



Les Protoss sont du voyage.



Cho Battle Hoshin

À l'image de Makaimura (Capcom) à l'époque de sa conversion de l'arcade à la Super Famicom, Battle Hoshin se voit affublé de l'attribut « Cho » (« super ») pour son passage de la GC à la PS2.

Battle Hoshin sur Game Cube était un jeu d'action prometteur, basé sur le concept de Shin Sangokumusô 2. Passé quelque peu inaperçu à sa sortie, il tente de se refaire une santé dans cette adaptation. Sur PS2, on retrouve, bien sûr, les bases du jeu GC : quatre persos et un système de pouvoirs appelé PaoPei (au total, plus de 70 pouvoirs qu'il est possible de combiner ensemble). Le jeu comporte huit stages dont le scénario diffère selon le perso incarné. Le mode Survival (trois niveaux de difficulté) vous confronte à quatre stages distincts, dans lesquels votre score est fonction du temps et du nombre d'ennemis vaincus. Le mode Mission, quant à lui, offre une grande variété de situations et de conditions de jeu. Un mode multijoueur permettra également de jouer à quatre via le Multitap. Ce mode proposera cinq options versus, deux options coopération, et également des PaoPei exclusifs impossibles à trouver ailleurs dans le jeu. Enfin, on pourra débloquer des persos et les ajouter à la liste des modes Mission et Multiplayer. ■



Pas de changements fondamentaux par rapport à la version GC.



Des missions en guise de mini-jeux.



Une action à base de combos.



Diverses configurations de jeu sont possibles.



L'écran devient rapidement illisible.



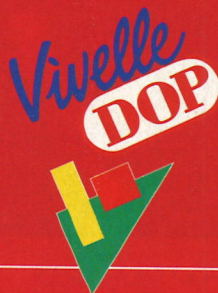
La PS2 ne semble pas ralentir trop.

Effet hérissé CONTINU

- ▶ Gel effet hérissé. Tenue longue durée.
- ▶ Nouveau : sa formule concentrée en agents fixants à séchage ultra-rapide permet de créer des coiffures dressées à pics. Vos pics durent toute la journée, toute la soirée. Du non-stop dans le hérissé !



Vivelle DOP. coiffez toutes vos envies

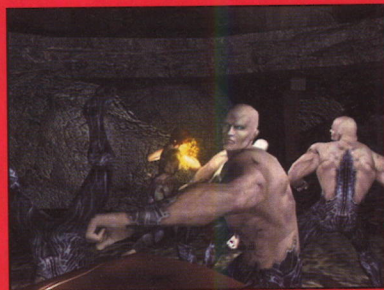


Break Down

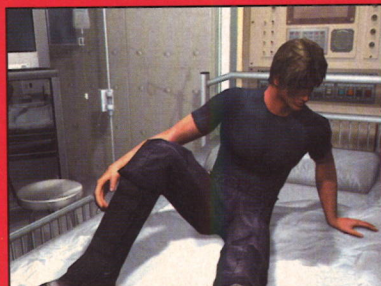
Namco, dont le stand au TGS était quasi inexistant, n'a donné de nouvelles ni du nouveau Ridge Racer ni de Soulcalibur 2 sur console... mais il a quand même tenu à faire quelques annonces surprises...

Lorsque l'éditeur avait annoncé son intention de développer un FPS, beaucoup s'étaient montrés dubitatifs. La vidéo présentée au TGS n'a pas dissipé les craintes, mais levé le voile sur un titre qui s'apparente en fait plutôt à un beat them all. Certes, la vue principale semble à la première personne, mais à en croire la vidéo, vous allez passer le

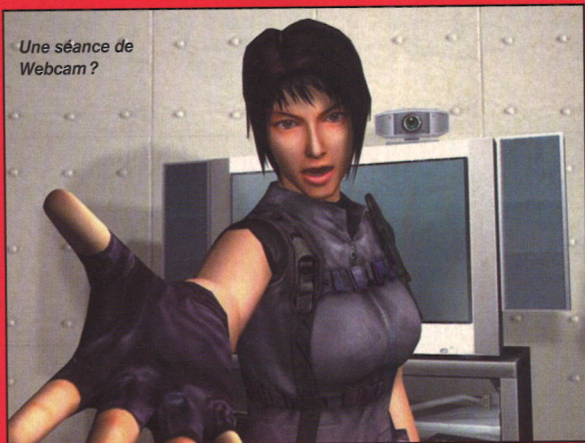
plus clair de votre temps à distribuer des marrons. Pour cela, vous disposerez d'une paire de combattants (un homme et une femme). Une foule de cinématiques vient rythmer le déroulement du jeu, mais difficile encore de se faire une idée précise du scénario. On ne sait toujours pas si les persos disposeront d'armes. La qualité graphique est encore assez sommaire à ce stade peu avancé de développement. Seules certitudes, l'action devrait avoir un certain air de *Matrix*, les ennemis ne seront pas humains (ou alors à moitié !), et l'on disposera d'un super coup de poing (votre avant-bras s'illuminera alors comme un sapin de Noël)... Pourquoi Namco réalise ce jeu sur Xbox ? Mystère... Il faudra attendre quelques mois avant d'en connaître les raisons... ■



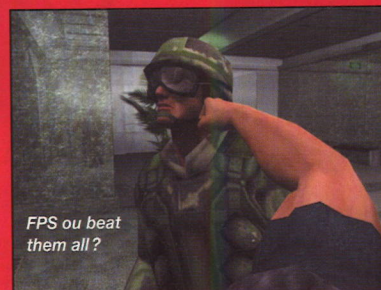
Le visuel n'est pas toujours au top...



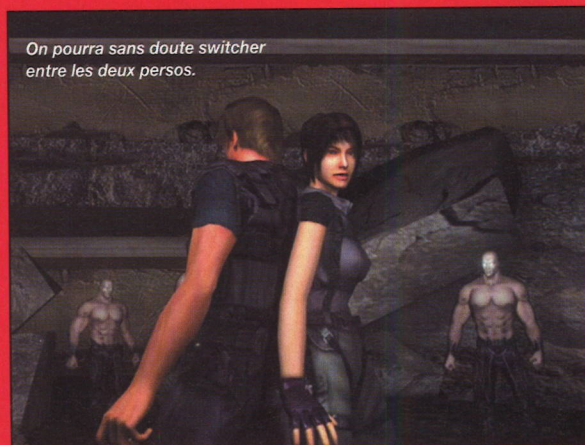
La vidéo du TGS présentait beaucoup de cinématiques, mais très peu de séquences de jeu. Qu'en déduire ?



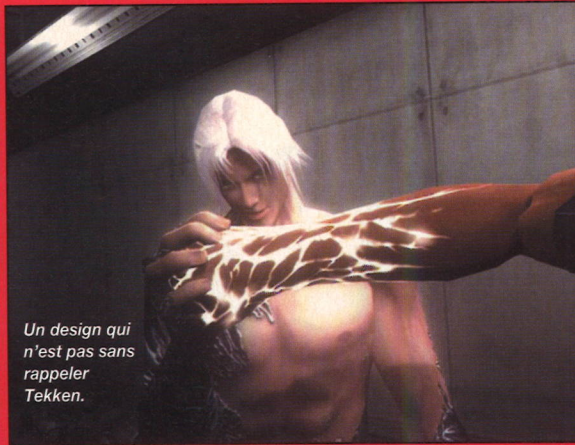
Une séance de Webcam ?



FPS ou beat them all ?



On pourra sans doute switcher entre les deux persos.



Un design qui n'est pas sans rappeler Tekken.

2 fois plus de casse !!!

BURNOUT 2

POINT OF IMPACT



BURNOUT



BURNOUT 2



AKkaim
www.burnout2.com

Criterion
GAMES

PlayStation 2

Tous. Astuces, Solutions Complètes
au 08 92 88 24 68 ou au 3615 ACCJAM[®]
104 Film

Moto GP3

Moto GP était à l'origine un jeu arcade (GP 500) qui a poursuivi sa carrière sur console (principalement la PS2). Force est de constater que ce titre n'a jamais réussi à trouver son public... enfin, pour le moment...

Moins d'un mois après sa sortie, Moto GP2 avait fini en solde au prix de 17 euros... Mais jamais deux sans trois ! Namco revient à la charge avec un troisième volet sur PS2, en même temps qu'il convertit le deuxième sur Xbox, en l'adaptant au service en ligne Xbox Live. Moto GP3 offre quinze circuits supplémentaires par rapport à son prédécesseur. Bien sûr, on retrouve les licences officielles (machines et pilotes). Le Challenge mode vous propose de terminer un tracé en un temps donné. On retrouve évidemment les deux vues habituelles (intérieure et extérieure), plus une vue

« cockpit » dans laquelle on pourra désormais admirer le tableau de bord de sa moto ainsi que les mouvements du guidon (c'est beau le progrès !). L'intelligence et le comportement des adversaires ont également été retravaillés : vos concurrents pourront par exemple jeter un coup d'œil derrière eux pour évaluer leur avance sur vous, etc. Graphiquement, Moto GP3 offre un rendu bien meilleur, notamment dans les textures. Les incidences de la météo auraient aussi été renforcées pour plus de réalisme. Enfin, bonne nouvelle, les roues sont enfin rondes, mais pas encore leur ombre... Allez, encore un effort ! ■



Tout le monde regretterait la Race Queen...



Un troisième volet pour être sûr que...



Les réactions des adversaires se veulent plus intelligentes et réalistes.



À quand Ridge Racer VI, hein ?



Les replays révèlent une légère amélioration graphique.



La nouvelle vue « cockpit ».



De meilleures textures, mais des ombres portées toujours aussi « limite ».



Yoshi's Island
SUPER MARIO ADVANCE 3

Pour savoir quels ravages peut causer un œuf sur un adversaire, un seul moyen : domptez Yoshi et testez ses attaques dans les 6 mondes gigantesques de Super Mario Advance 3.

Plus puissant y a pas. Merci Yoshi !!

GAME BOY ADVANCE™

Armored Core 3 Silent Line



From Soft. / 2003

À défaut d'une vraie suite, Armored Core 3 s'avère n'être qu'une simple évolution, à l'instar du deuxième volet. Hmm...



lors, quoi de neuf? Pas grand-chose! La partie customisation a été une nouvelle fois renforcée, avec pas moins de 200 pièces détachées supplémentaires, pour un total de 400! Une nouvelle vue « à la Doom » a été ajoutée en plus de celle à la troisième personne; ce qui a pour conséquence de transformer AC3 en un véritable FPS! De plus, le jeu en network a été intégré via un modem USB, et jusqu'à quatre personnes pourront y prendre part. On pourra également s'affronter via le câble iLink (un procédé inauguré avec AC2). Enfin, le son est annoncé en Dolby Surround Pro Logic II, pour un rendu 3D. ■



Shadow Tower Abyss



From Soft. / 2003

Après de multiples retards, la série débutée sur PS trouve enfin sa suite sur PS2. Il aura donc fallu attendre quatre ans... Bravo les comédiens!

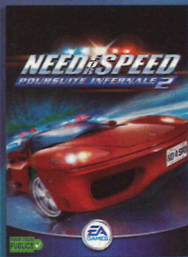


histoire se déroule en Asie, après la découverte de ruines au milieu desquelles se dresse une étrange tour. À peine entré, vous voilà pris au piège et devez faire face à une multitude de menaces. Votre survie dépendra alors de votre faculté à résoudre des énigmes et à affronter des hordes de créatures dans un pur style 100% action. Ajoutons qu'aucune carte n'est disponible et qu'il n'y a pas de « classe » permettant de mesurer l'évolution du héros; il faut attribuer des points d'expérience aux divers aspects de votre perso. Si le jeu se veut d'inspiration clairement fantastique, STAR propose cependant un armement moderne, incluant jusqu'à des armes à feu. ■



3 SECONDES, 8 CENTIÈMES...

IL N'EN FAUDRA PAS PLUS POUR FAIRE DE VOUS UN FUGITIF.



Certains bolides féroces tels que la Lamborghini Murcielago, la Porsche Carrera GT ou la Ferrari 360 Spider sont nées pour courir. Et courir vite. Faufilez-vous au cœur de routes au trafic intense et aux conditions imprévisibles. Mais attention : les patrouilles de police vous attendent au tournant et il faudra éviter de vous faire prendre si vous ne voulez pas passer les dix prochaines années en prison.

PC CD-ROM

PlayStation 2



POWERED BY
gamespy



france.ea.com

Shin Megami Tensei III Nocturne

Atlus joue son avenir sur sa série fétiche. Outre les versions Xbox (online et offline), l'éditeur nous dévoile un troisième volet sur PlayStation 2, volet qui constitue le véritable nouvel épisode de la série.

Après deux volets (en 1992 et 1994), Okada et Kaneko, les créateurs de la série, auront attendu huit ans pour nous pondre enfin une suite. Mais cette attente n'aura pas été vaine ! Le style graphique de Kaneko explose ici avec un visuel très abouti. Côté jeu, Okada veut briser la rigidité de son RPG. On retrouve un Tokyo transposé dans un monde parallèle (« le Vortex »), où seuls les démons peuvent vivre. Le héros découvre qu'il a la capacité de se transformer en démon, et ainsi survivre dans ce monde parallèle pour en percevoir les mystères. Désormais en 3D, le jeu gagne en

dynamisme à tout point de vue (exploration, combat, etc.). Les démons y évoluent librement, vous pouvez leur parler ; certains vous attaqueront, d'autres se rallieront à votre cause. On peut former une équipe de quatre persos. Pour intégrer des démons puissants, il vous faut un niveau d'expérience suffisant. Une opération permet également de fusionner deux démons pour en obtenir un nouveau. On ne connaît pas encore en détail le système de combat (style RPG). Le jeu pourrait offrir un mode pour reconstruire le monde désolé du Vortex. D'ores et déjà, ce volet s'annonce très prometteur. Okada et Kaneko sont assurément à leur top ! ■



Des combats qui se déroulent selon un modèle purement RPG.



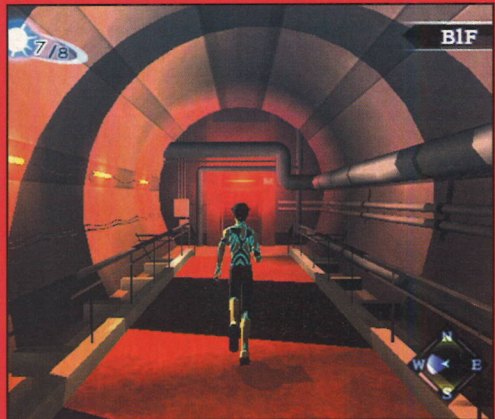
Vous voici sous votre apparence démoniaque.



Vous croisez une foule de démons plus ou moins sympathiques.



On se déplace sur une carte de point en point.



On se déplace comme dans un jeu d'action.



Vous évoluez dans deux réalités distinctes.



Le visuel, d'excellente qualité, est très stylisée.



SCEI : en attendant 2003

Sony compte essentiellement sur les jeux des éditeurs tiers qui exploitent au mieux sa PS2. Mais sa connaissance technologique accrue de la PS2 devrait faire la différence d'ici Noël 2003...

Lors du TGS, on a clairement senti que SCEI se trouvait à mi-chemin entre deux étapes de son évolution. La PS2 BB était présentée en vedette, avec, notamment, Mina no Golf Online. SCEI compte probablement sur le succès du troisième volet de ce titre pour lancer la PS2 BB. Mais à part ça, pas grand-chose – pas de Gran Turismo Online, par exemple. OK, la PS2 blanche est très classe, mais elle ne répond absolument pas aux ambitions actuelles de la machine : devenir la plate-forme majeure du loisir online sans avoir à la base les extensions nécessaires (HDD, LAN).

Et les softs ?

Du côté des jeux PS2, il apparaît que SCEI vise plus que jamais le grand public. Les gamers pouvaient néanmoins se consoler avec Dark Chronicle (sortie le 28 novembre) et Arc the Lad « Seirei no tasogare » (sortie fin 2002). Dark Chronicle semble confirmer les intentions des développeurs d'effacer les mauvais souvenirs du premier volet. On reviendra prochainement sur ce titre très prometteur. Concernant Arc the Lad, signalons que pour ses débuts sur PS2, il passe à la 3D. Il mettrait en scène deux héros (à sélectionner en début de partie) qui vivraient



Arc the Lad sur PS2. Un titre attendu.



La PS2 BB, un aspirant PC ?

chacun l'aventure de manière différente. Mais le titre n'était présenté qu'à l'état de vidéo ! Bref, nul doute que SCEI se réserve pour 2003. Un peu de patience, donc... ■

Mina no Golf Online, le « killer title » de la PS2 BB ?



DARK CHRONICLE



Nos premières impressions positives de Dark Chronicle se confirment.



Le Georama livre son vrai potentiel !



On a droit à des courses de poissons...



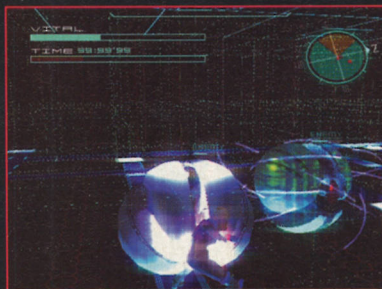
On conçoit et pilote des machines.

Cool Girl

Loin d'être terminé, Cool Girl propose déjà une version jouable qui en dit long sur ses orientations et son potentiel.



Vous téléchargez un pouvoir.



Le monde virtuel est lourdement protégé.



On vous guide par moments.



L'ennemi est indiqué sur le radar.

Basé sur une licence Takara, Cool Girl (Cy Girl en Occident) se présente comme un jeu d'action à la croisée d'un Tomb Raider (caméra, perso féminin...) et d'un MGS2 (infiltration, armes...). Exploitant une version évoluée du moteur de Seven Blades, Cool Girl se démarque de la concurrence par une action intense et stylisée à la John Woo.

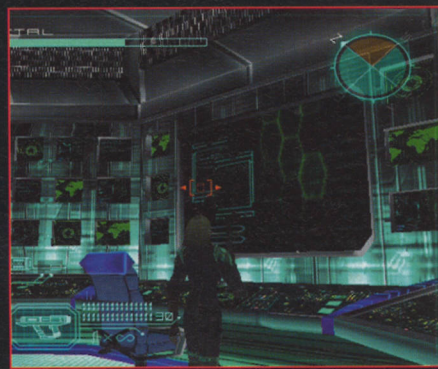
Tirs variés

On se dissimule (debout, accroupi...) à la Solid Snake, et on tire de mille manières. Suivant le cas, ça peut être un tir précis (sur un ennemi isolé) ou de barrage (sur tout un groupe); on peut aussi tirer sur ses poursuivants tout en les fuyant et dans diverses positions. Lors des fusillades, on peut se jeter en avant ou sur les côtés. Mieux, on peut se jeter ou glisser sur le dos pour arroser les ennemis à 360 degrés grâce au joystick de droite. L3 permet de recentrer la vue. R3 gère deux affichages en fond d'écran: carte (niveau) et tactique (info). Les boutons sont parfois gérés analogiquement, pour renforcer une action (tapoter sur un clavier ou le frapper du poing).

Deux réalités

Le scénario repose sur deux mondes ayant une structure identique: la «réalité» et le «monde virtuel», dans lequel on voyage à la recherche d'informations secrètes. On s'y bat avec les poings, mais où on peut aussi télécharger des actions spéciales (des magies) via une combinaison de boutons. En plus du perso dévoilé au TGS, on en trouvera un second, une femme ninja maniant un katana. ■

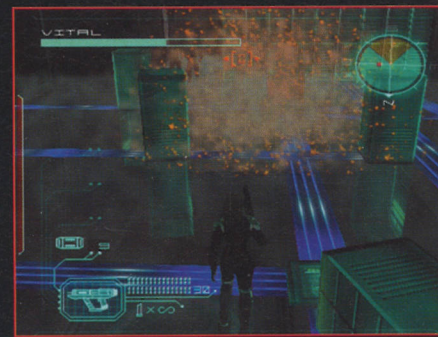
Pose élégante pour tireur stylé.



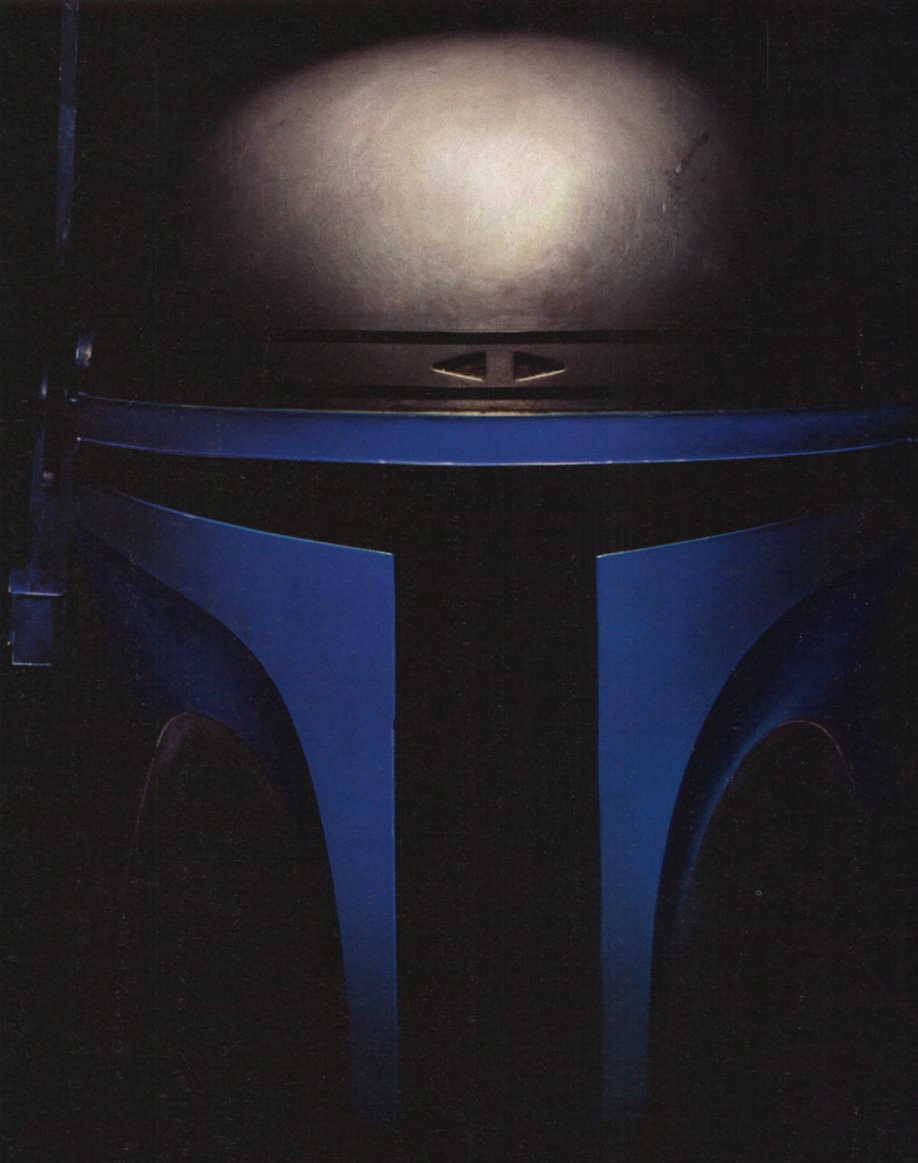
Voici un terminal pour votre «voyage virtuel».



Quand MGS2 rencontre John Woo...



Une grenade est parfois bien utile!



NOVEMBRE 2002 :
LA CHASSE EST OUVERTE

STAR WARS
**BOUNTY
HUNTER**™



PlayStation 2



www.starwarsbountyhunter.com



© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd.
Star Wars Bounty Hunter est une marque de Lucas Licensing Ltd. TM. ® et le logo Nintendo GameCube sont des marques de Nintendo. © 2002 Nintendo. "D" et "PlayStation 2" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. :

Shinobi

Porter en 3D une légende 2D présente, on le sait, des risques. Beaucoup se sont fracassés sur cet écueil, par le passé... Ce qui n'a pas empêché Overworks de tenter le pari de relancer Shinobi.



Vous laissez derrière vous une longue traînée de cadavres.



Il peut toujours vous chercher!



Vous avez repéré un ennemi au loin.



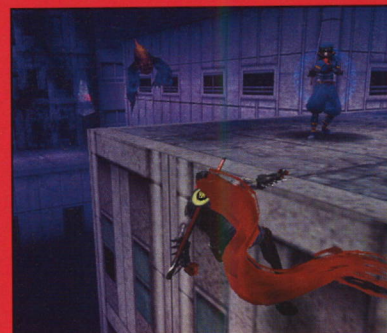
Prêt à lâcher votre furie?

La première version jouable aurait de bonnes choses (cf. C+ 126). La présentation du TGS n'a pas apporté de différences fondamentales quant à la jouabilité, mais a donné une vision plus profonde du monde du jeu. Les fans de la série risquent de ne pas s'y retrouver, tant le style graphique paraît différent, résolument moderne. Sans être exceptionnel, le visuel offre tout de même une qualité d'ensemble excellente avec une esthétique très

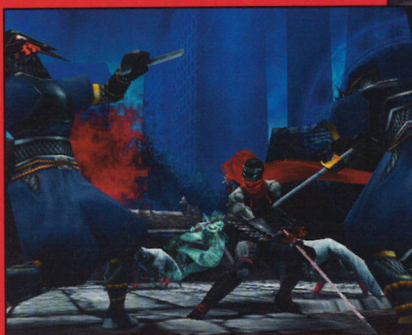
personnelle. Côté action, la 3D change pas mal la donne. Néanmoins, on retrouve l'esprit de la série originale. La violence des coups, les flots de sang et l'intensité de l'action sont fidèles à l'image des Super Shinobi I et II. Les déplacements furtifs et très rapides demandent un temps d'adaptation. Cette technique est vitale pour survivre dans le jeu, mais son utilisation occasionnelle, par moments, un peu de confusion dans l'action. Shinobi semble donc tenir ses promesses, et Sega devrait nous livrer début décembre de quoi faire monter notre taux d'adrénaline. ■



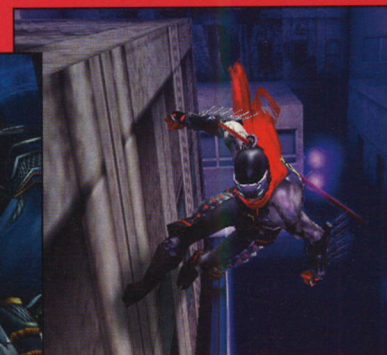
Un coup spécial qui paralyse toute une zone.



Contournez les obstacles!



Des flots de sang si bien rendus...



La mode est décidément aux ninjas et aux murs!

TOCA RACE DRIVER™



Vitesse, gloire et... vengeance !

Au delà de la performance et de la vitesse, découvrez une véritable aventure : celle du jeune pilote Ryan McKane qui se bat pour le titre de champion du monde mais également pour venger la mort de son père.

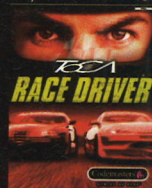
PC
CD

JOUABLE EN
RESEAU SUR
GOA
COM



PlayStation 2

PlayStation 2



www.codemasters.com

Codemasters

GENIUS AT PLAY

New Roommania Porori Seishun



Sega / Hiver

Une fois encore, vous allez devoir gérer la vie du héros, Neji Taihei. Les grandes nouveautés, c'est que maintenant il travaille, et qu'il n'est plus seul, puisqu'une jeune universitaire, Koizumi Kakato, fait

son apparition. Neji peut désormais recevoir des visites (et même une équipe de télé !) et avoir un animal de compagnie (voire un chien robot !). Bien sûr, ses deux destins devront se croiser, et vous y serez certainement pour quelque chose ! ■



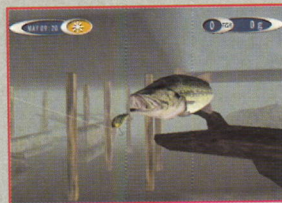
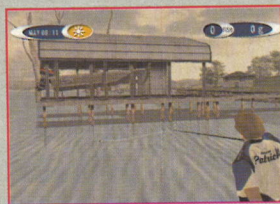
Get Bass Battle



Sega / 24 octobre

Grand succès arcade, puis console, Get Bass arrive pour la première fois sur une console autre que Sega. Compatible avec les extensions dédiées, il bénéficie d'une amélioration

visuelle, mais surtout d'un mode VS (joueur ou ordinateur). On y trouve les modes Tournament, Free Fishing (indubitablement, le plus tranquille...), un Tutorial et un Time Battle. À noter, la présence d'une banque de données, histoire de se cultiver ! ■



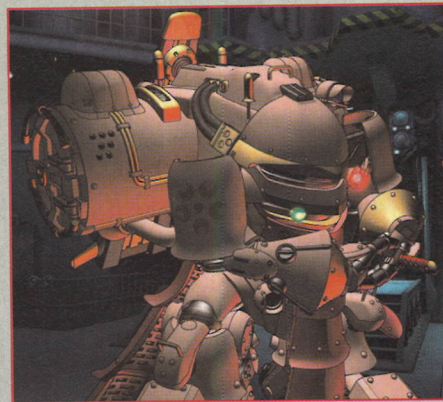
Sakura Taisen

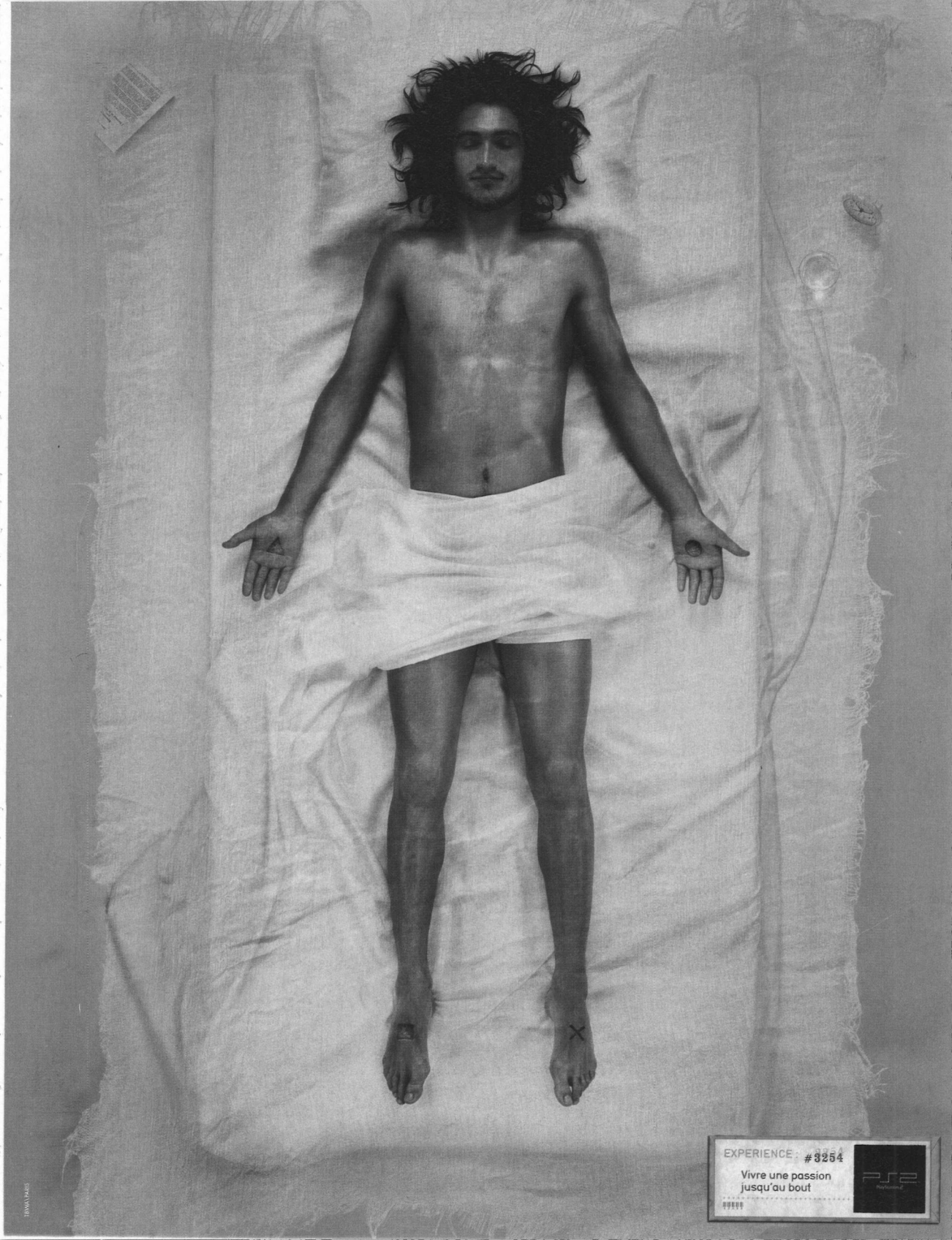


Sega / Printemps

Sakura Taisen revient. Avant le cinquième épisode (très attendu), Sega nous adapte le tout premier (Saturn, 1996) sur PS2. Le jeu a été littéralement refait, avec un visuel 3D (même pour la partie

aventure), des effets spéciaux renforcés, et surtout l'intégration des acquis cumulés dans les volets 3 et 4. Mieux, les cinématiques seraient tout à fait inédites ! C'est donc un véritable nouvel épisode, qui offre des mini-jeux en « i-mode » (NTT Docomo), dont certains sont déjà disponibles. ■





EXPERIENCE #3254

Vivre une passion

jusqu'au bout



Virtual On Marz

Après trois versions arcade (Virtual On en 95, VO Oratorio Tangram en 98 et VO Force en 2001), VO Marz est le premier volet de la série à sortir sur console.



Passer de l'arcade à la console est un exercice délicat. Un jeu console requiert en effet une jouabilité et un contenu spécifiques. Mais Sega, fort des leçons apprises au fil de ses conversions Saturn et DC, excelle en ce domaine. Marz vise le



grand public et soigne le jeu solo (« Dramatic Mode », sorte de mode scénario). Il comprend une quinzaine de missions très variées, qui se déroulent à la surface de Mars (d'où le titre). Un système automatique simplifie le contrôle pour les joueurs débutants : une action donnée est attribuée aux quatre boutons du pad (Attack, Dash, Jump et Target), avec la possibilité de modifier les commandes. Le « Support



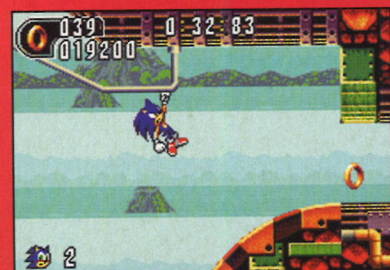
Control AI » adapte les actions du robot suivant la situation. Mais les fans de l'arcade n'ont pas été oubliés pour autant, puisqu'ils pourront retrouver les sensations d'origine via des commandes en mode « manuel » et une manette dédiée « double stick », vendue à part. Des modes d'édition et multijoueur seraient aussi au menu. ■

Sonic Advance 2

Il aura fallu l'arrivée de la GBA pour que Sonic explose enfin au Japon. Pas étonnant que Sega remette le couvert.



Dans cette suite, on sent bien que la Sonic Team maîtrise de mieux en mieux la portable Nintendo : graphismes plus fins, palette plus éclatante, animations plus soignées et plus rapides. Le volume du jeu est conséquent et l'on nous annonce des stages six fois plus étendus ! Un nouveau perso féminin, Cream, fait son apparition. L'utilisation du câble link GC-GBA est au menu, avec des mini-jeux, dont une version 2D de Nights ! Il autorisera aussi différents modes en configuration network, acceptant jusqu'à quatre joueurs. ■



EXPERIENCE #0784
Changer de vie



TM & © 2007 Sony Computer Entertainment Inc.

True Fantasy Live



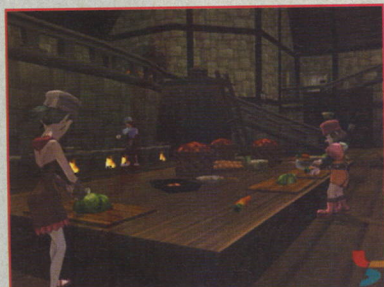
Soignez au mieux votre équipement.



On forme des équipes naturellement.



Une icône rouge indique la cible attaquée.



Devenir chef cuisinot? C'est possible!



Notez votre perso tout prêt de la bouche...

Depuis le début, Microsoft cherche à mettre en avant les capacités de sa console pour le jeu en ligne. Le moment est arrivé de passer à l'acte, et les premiers titres commencent à voir le jour.

Le jeu en ligne sur console a du mal à démarrer. C'était pourtant le fer de lance du projet Xbox. À la veille du bêta test du portail Xbox Live au Japon, Microsoft lance dans la bataille un jeu surprise. Outre le peu d'originalité du titre, True Fantasy Live Online surprend par son développeur : Level 5.

L'embaras du choix

Célèbre pour sa série Dark Cloud sur PS2, cet éditeur est très proche de SCEI (difficile de ne pas penser à Media Vision, qui nous avait pondu une belle daube sur Xbox : Nezmix). Mais dans le cas de TFLO, c'est une autre histoire. Là, un sacré travail a été effectué! En effet, la qualité visuelle est excellente : design des persos et des monstres (cell shading), détails graphiques, animations, textures, etc. Certaines créatures sont tout simplement gigantesques! Le monde 3D s'étend à perte de vue, et les intérieurs des bâtiments ne sont pas en reste. Une génération (voire plus) le sépare de FFXI! Dans TFLO, tout est beau, propre, coloré, animé. Mieux, l'interaction est incroyable. On peut s'improviser bûcheron, mineur, forgeron, cuisinier, etc.! C'est souvent l'occasion de mini-jeux, comme la pêche, si chère à Level 5 (cf. Dark Cloud et Chronicle). Le système de création des persos autorise une grande variété. Et pour parcourir les longues distances, on a l'embaras du choix côté montures et embarcations!

Et c'est sur Xbox?!

Oui, c'est difficile à croire, hein? Hormis Tecmo et Smilebit, peu d'éditeurs ont investi de tels moyens sur une machine plutôt marginale au Japon (certes, il y a le carnet de chèques de Billoo...). La capacité de ce RPG de masse serait de plusieurs milliers de

Online



Même à 3 contre 2, vous aurez du mal!

joueurs ; chaque équipe étant constituée d'une petite dizaine. La communication se fera principalement via le « Voice Communicator », laissant les joueurs concentrés sur l'action en cours, le pad à la main. Les batailles se dérouleront dans un style action. Par contre, on ne sait pas encore si les moments de la journée seront gérés en temps réel. Level 5 a profité du TGS pour faire une sacrée démonstration technique et artistique à un Microsoft aux anges... Reste à voir si les joueurs vont suivre. FFXI a trouvé peu d'écho dans le public. La place (même réduite) est donc libre pour la concurrence. True Fantasy Live Online? Phantasy Star On line? À moins que notre bon vieux Nobunaga coiffe tout le monde au poteau... ■



On peut former une troupe de cavaliers!



On est surpris des expressions variées sur les visages.



Les intérieurs sont très soignés.



La journée sera peut-être gérée en temps réel.



Le jeu permet de créer des persos très variés!

Sakatsuku3



Comme VF4 (AM2), Sakatsuku 2 a fait un carton sur PS2 avec plus de 500000

exemplaires! Ce qui fait donc un total de 2,5 millions depuis les débuts de la série en 96 sur Saturn.

Le succès jamais démenti de cette série lui a permis d'asseoir une renommée grandissante. Avec la licence Fifpro et celle d'Ono Shinji (un joueur du club de Feyenord), Sakatsuku 3 veut capitaliser sur le foot japonais qui commence enfin à s'exporter. L'éditeur débute donc par la J-League avant de viser le monde. Les animations, le graphisme et les données ont été remis à jour. Vous ne dirigez plus votre club en solitaire, puisque vous êtes désormais épaulé par des assistants qui gèrent pour vous divers aspects sportifs. La partie simulation est encore plus poussée, tout comme les possibilités de personnalisation. De vos choix tactiques dépendra l'issue des matchs (vous les vivez en direct à l'écran). Parallèlement, Smilebit lance sur PS2 la suite de son autre série populaire, Yakyutsuku (base-ball).



Original Game © Sega Corporation - © Smilebit / Sega Corporation, 2002.

Jouer sur PDA

Que font les Japonais quand ils ne claquent pas leurs sous en salle d'arcade? Ils jouent avec leur assistant personnel...

Sony a présenté un accessoire destiné à sa gamme Palm Pilot « Clié ». Il s'agit d'une interface manette, nommée Peag-Gio, qui transforme son PDA en console portable. Certes, le prix de l'ensemble n'est pas du tout comparable à celui d'une GBA, mais le résultat est attrayant: graphisme très fin, son excellent et rétro-éclairage (tout comme le Pocket PC 2002). Suite aux jeux émulés de la Game Gear pour Pocket PC, Sega pour sa part a dévoilé une nouvelle génération de jeux tirant partie du potentiel de ces nouvelles plates-formes, à commencer par Puyo Puyo (automne) et Columns (déjà disponible). À part ça, la liste des jeux pour téléphones mobiles ne cesse de s'allonger, et leur qualité s'améliore considérablement (plus de couleur, des polygones, du son 40 voix, etc.).



Original Game © Sega - © Sonic Team / Sega, 2002.





HAVEN

**IMAGINEZ UN JEU
QUI SOIT TOUS LES JEUX...**



En novembre, soyez prêt pour le plus fantastique voyage de votre vie.
www.havengame.co.uk



Distribué par
NOBILIS



PlayStation.2

MIDWAY
www.midway.com



Haven: Call of the King © 2002 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. MIDWAY and the Midway Logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Haven: Call of the King is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Developed by Traveller's Tales, Ltd. Distributed under license by Midway Games Ltd. PlayStation™ and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective companies. Nobilis and the Nobilis logo are registered trademarks of NOBILIS S.A. All other trademarks are the property of their respective owners.

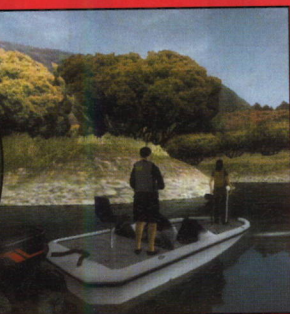
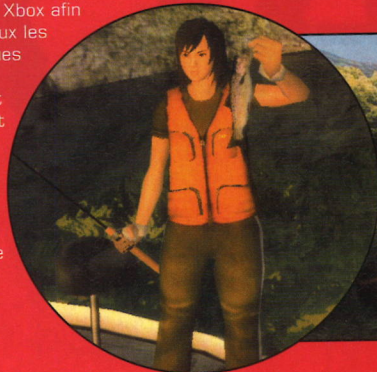
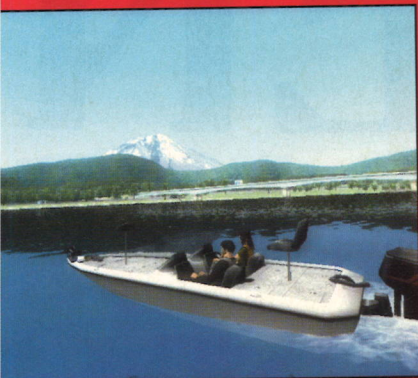
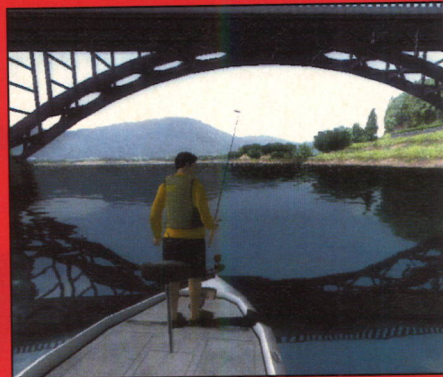
Fishing Live Online



Microsoft / Printemps

Grâce à Sega, qui fut pionnier en la matière, les jeux de pêche sur console sont devenus un genre à part entière.

La Xbox se devait d'en posséder un, au moins pour le marché japonais. Treize équipementiers de ce « sport » ont prêté leur nom pour un projet en ligne impliquant des milliers de pêcheurs virtuels. On pêche depuis le rivage ou à bord d'une embarcation (capacité maximum de quatre personnes). La communication se fait live via le micro. Vous pouvez pêcher paisiblement ou participer à des tournois. Pour le reste, le jeu fait appel à toute la puissance de la Xbox afin de recréer au mieux les conditions physiques et visuelles de la réalité. Le son est en 5.1 Channel, et l'équipe de développement travaille aussi sur les conditions météo et l'écoulement de la journée en temps réel. ■

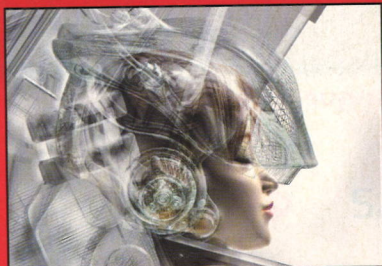


Red Ent. / Printemps

Au Japon, Ohji Hiroi est une célébrité présentée comme le père de Sakura Taisen. Sa société, Red Entertainment (feu Red Company), a récemment intégré le groupe Sega.

N.U.D.E.@

L'idée du jeu Natural Ultimate Digital Experience @ serait venue à Ohji Hiroi il y a plus de six ans, en même temps que celle de Sakura Taisen. Mais les machines de l'époque ne pouvaient le faire tourner correctement. Le jeu consiste à éduquer un robot féminin, PASS (Personal Assist Secretary System), et à interagir avec lui tout au long de cinq phases distinctes. Au fur et à mesure, ce PASS va peu à peu développer sa propre personnalité. On communique avec lui via le Voice Communicator, et PASS élargit ainsi son vocabulaire. Le son est en 5.1 Channel (est-ce vraiment utile?). La renommée immense de Sakura Taisen a parfois servi à notre bon Ohji pour vendre des projets peu fameux (comme Dog of Bay sur PS2). Aussi, beaucoup se méfient de ce N.U.D.E.@, destiné qui plus est à une machine dont les ventes sont inférieures à la SwanCrystal! À surveiller tout de même... ■



Hanjuku Heroe vs 3D

Le vénérable titre Famicom Hanjuku fête ses 10 ans ! Récemment, il a été remis au goût du jour sur WonderSwan Color. Voici que Square décide d'en faire une version PS2, et en 3D !

Hanjuku (en gros, « œuf à la coque ») est un RPG-simulation loufoque, quasiment inconnu en Occident. On compte trois versions : Famicom (88), Super Famicom Color (92) et WonderSwan Color (2002). Sur PS2, on va plus loin, avec de la 3D, des cinématiques et des dialogues parlés. L'intrigue met en scène une guerre opposant 2D et 3D. Le petit monde de Hanjuku passait des jours heureux dans son univers 2D quand tout est chamboulé avec l'arrivée de la 3D. Très vite, la survie du royaume est en péril. À l'écran, on voit ses persos évoluer tels des feuilles de la Parappa dans un environnement complètement en 3D. En cours de bataille, deux armées s'étripent à l'écran. Dans les précédents épisodes, les deux formations s'entrechoquaient, et l'on devait appuyer frénétiquement sur un bouton pour donner de l'intensité à son attaque. Cette fois, Square veut donner plus de choix tactiques et de contrôle. On se dirige donc dans un schéma à la Dragon Force. Une des particularités de la série est l'Egg Monster (100 types en tout). Des invocations magiques influenceront sur la nature du monstre à naître. On devrait pouvoir le faire évoluer par la suite. ■



Quel Monster Egg sortira à l'issue de votre invocation ?



Deux Monster Egg vont se livrer un duel.



La guerre oppose 2D et 3D !



La révolution 3D est à vos portes !



Hanjuku est un monde assez spécial !



Chocobo Land



GAME BOY ADVANCE
 Square /
 Décembre

Basé sur le Dice de Chocobo (1999, PS), ce jeu avait été retiré des titres prévus pour la WSC. On le retrouve aujourd'hui sur GBA. Ce sera donc le deuxième titre Square pour la portable Nintendo.

Chocobo Land est une sorte de Monopoly dans lequel on avance sur un plateau à coups de dés et où l'on s'approprie des cases.

On doit payer un tribut en points lorsqu'on tombe sur la case d'un adversaire. Un nombre donné de points est requis pour pouvoir rallier l'arrivée. Certaines actions spéciales contribuent à donner plus de dynamisme au jeu : attaquer un rival, lui subtiliser sa case, etc. La version GBA propose plus de stades que l'original, des graphismes et un son rehaussés, des items magiques inédits permettant même d'attaquer plusieurs cases à la fois. ■



Final Fantasy Tactics Advance

GAME BOY ADVANCE
 Square /
 Décembre

Quest serait-il aux commandes de Square?... Depuis le rachat du premier par le second, les créateurs d'Ogre Battle et de Tactics Ogre pilotent des projets tels que FFXII ou ce FF Tactics Advance.

Rappelons que le premier FF Tactics sur PS (1997 ; un million d'exemplaires !) était déjà l'œuvre de transfuges de chez Quest !

FFTA débute dans un univers moderniste qui bascule bien vite dans la fantaisie, après la découverte d'un grimoire magique justement intitulé « Final Fantasy ». Trois enfants se retrouvent alors livrés à eux-mêmes dans un monde où ils doivent survivre à diverses missions (« Clan System »). Le scénario se compose essentiellement de rencontres et de batailles. Comme le principe de FFTA n'autorise pas la perte de vie, on prend part à des batailles « amicales », régies par des règles, variables suivant le cas (« Law System »). Les enfreindre vous vaudra des pénalités, mais parfois, cela pourra se révéler nécessaire voire avantageux. ■



Final Fantasy I & II

Le succès remporté par Enix avec ses conversions de la série des Dragon Quest a dû sans doute donner l'idée à Square de faire la même chose avec Final Fantasy.

Comme son concurrent, Square veut exploiter son fonds de catalogue fort riche. Si la WonderSwan Color s'est révélée être une plate-forme assez limitée, il lui reste la PSone pour se rattraper (en attendant des versions GBA). Reprenant donc les versions WonderSwan, Square nous livre aujourd'hui FF I et II. Les graphismes et le son ont été retravaillés pour s'adapter aux performances supérieures de la PSone. On note de nouveaux événements, persos et ennemis, ainsi que des cinématiques inédites. Chacun de ces deux FF est vendu séparément dans un habillage luxueux. Un coffret réunissant les deux titres et

contenant des bonus (figurines, etc.) est prévu en série limitée. Square vise ici non seulement les fans nostalgiques, mais aussi le grand public, puisqu'il a inclus un mode débutant. Une encyclopédie est intégrée pour parfaire ses connaissances, ainsi qu'une galerie permettant d'admirer les illustrations signées Amano ! Bref, pour ceux qui n'ont pas acheté de WSC (ils sont nombreux !), ces remakes deviennent indispensables, surtout connaissant leur prix : seulement 3 800 yens (environ 32 euros) le jeu, et 8 800 yens le coffret (environ 75 euros) ! Reste à savoir ce que les futures versions GBA pourront apporter comme nouveauté... ■

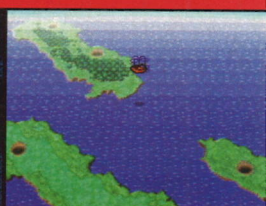
NOËL EN DÉCEMBRE !

Chaque CD-ROM est somptueux. Le coffret renferme en plus quelques surprises, dont ces figurines.



LES PETITS PLUS

Square a réalisé des films de synthèse à l'occasion de ces remakes.



Final Fantasy Cry

Coup de tonnerre que ce Final Fantasy sur Game Cube ! C'est Nintendo qui a vendu la mèche (volontairement) en incluant une séquence du jeu dans une pub télé des titres GC à venir. Tout le monde en parle encore !

Le coup d'éclat de Nintendo a mis les gens de SCEI en furie (n'oublions pas que l'an dernier, Sony avait sauvé Square d'une quasi faillite). Mais les dures lois de la réalité font qu'aujourd'hui les plates-formes Nintendo sont vitales pour la survie de Square. De son côté, SCEI a besoin de FF pour sa console. Pour le moment, le statu quo semble de mise entre les deux concurrents, et FFXII est bien confirmé en exclusivité sur la PS2 (fin 2003). Mais cela n'empêche pas le lancement d'une nouvelle saga FF sur GC (annoncée pour début 2003). Ce Crystal Chronicle rappelle bien sûr la quête des cristaux, capitale dans les premiers épisodes de la série. De même, le design revient à des graphismes plus enfantins, « super déformés », qui fonctionnaient si bien dans FFX. Les premiers éléments visuels augurent du meilleur ! Il semble certain que ce FF sera un RPG-action à la Zelda (cf. C+ 129). Le jeu sera basé sur le link GBA/GC : la portable

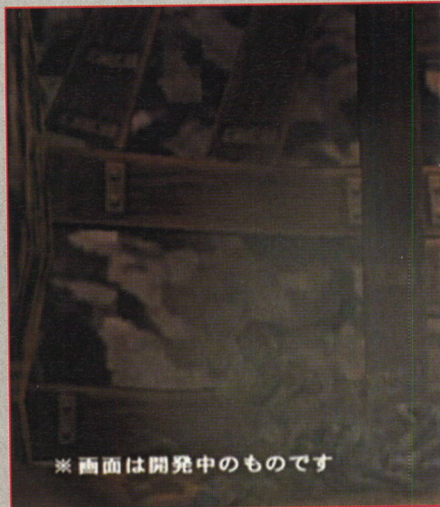
fera office de manette et son écran permettra de visualiser les infos de son perso. Ainsi quatre joueurs pourront évoluer ensemble. L'entraide sera souvent la clé de la survie : venir au secours d'un allié, soigner, attaquer collectivement, etc. On ne sait pas encore sur combien de CD le jeu tiendra, ni s'il contiendra ou pas des cinématiques (un élément central à bien des épisodes de FF). Wait and see ! ■



FFCC semble se diriger dans la voie FFX.

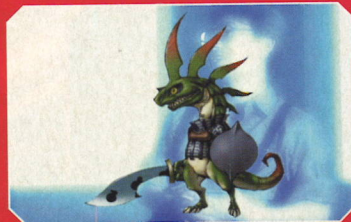


Voici un exemple de carte parmi d'autres.



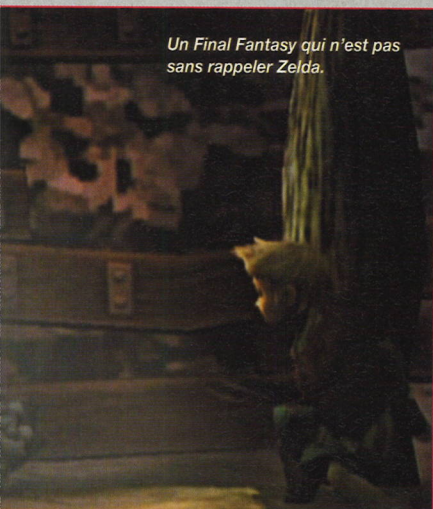
※画面は開発中のものです

LE BESTIAIRE

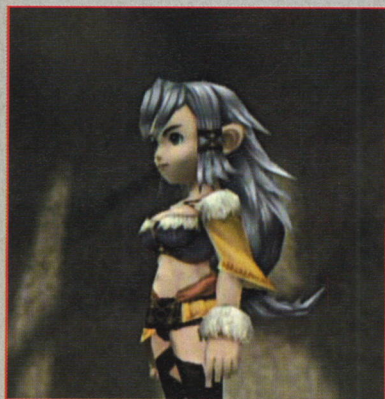
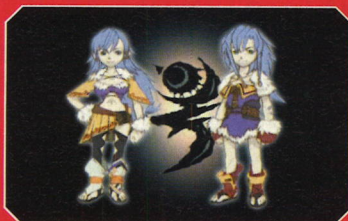


stale Chronicle

Un Final Fantasy qui n'est pas sans rappeler Zelda.



PERSOS À GOGO !



On retrouve de vieilles connaissances.



Une rendu graphique soigné qui présage du meilleur !

NAIN DANS LA MAIN



On connecte sa GBA à la GC...



... on bouge son Chinkle sur GBA...



... on dépose la bombe...



... travail fini sans une égratignure!

Depuis ses débuts, la Game Cube suit tant bien que mal la cadence infernale imposée par la PS2.

Du coup, beaucoup de joueurs japonais reprochent à Nintendo le goût d'inachevé que laissent ses jeux.

Zelda

Hormis Smash Brothers, le million d'exemplaires vendus devient rare chez un Nintendo pourtant habitué aux records. Mario Sunshine devait sonner un réveil qui se révéla timide. Certes, 600 000 ventes, c'est exceptionnel de nos jours, mais ses caméras mal réglées ont laissé une mauvaise impression aux joueurs. Star Fox Adventure ou Eternal Darkness n'excitent pas les Japonais. L'omniprésence de l'anglais parlé dans les jeux (marché US oblige) commence à agacer. Conclusion ; Zelda se doit d'être au niveau !

100 % Miyamoto

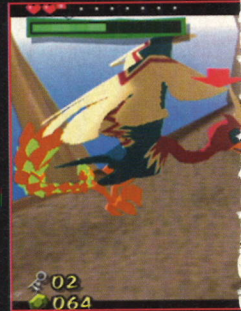
Au-delà du design, Nintendo travaille en ce moment sans relâche pour ne pas réitérer les problèmes de caméra rencontrés sur Mario. La bonne chose est que Miyamoto se consacre à 100% à ce jeu. Il est vrai que, dans le même temps, Kirby a été mis entre parenthèses sur Game Cube à cause du retard de la GBA2. Il est en effet impossible de jouer au jeu avec la GBA actuelle, démunie



Link se prend pour Solid Snake!



Link est capable de suivre du regard l'action autour de lui.



Des combats contre des dem...

no Densetsu GC



Un combat à haut risque sur un pont suspendu.



Une régates en guise de mini-jeu.

d'écran rétro-éclairé. Le vent et le vaste océan semblent au cœur de ce nouveau Zelda. On est surpris par les vastes possibilités d'action du héros et les différentes émotions qui s'affichent sur son visage. Link tourne le regard du côté de l'endroit où se déroule l'action.

Côté interface

Pour ne pas nuire à la jouabilité pour autant ni rendre l'expérience pénible, des automatismes ont été inclus – Auto Jump, One Button Target, etc. –, attribués à chaque bouton du pad. On peut ramasser les armes de l'ennemi et les utiliser. Côté interface, on

trouve une jauge de puissance, en plus de celle de vie, et un compteur de clefs à côté de celui des rubis. Un mode deux joueurs sera aussi inclus dans le nouveau Zelda. Quand on connecte la GBA, celle-ci apparaît sur Game Cube comme un item. On peut alors recourir aux services d'un nain nommé Chinkle (Majura's Mask) et lui demander de transporter une bombe (voire une méga bombe) à un lieu donné : déplacements et contrôles sont gérés sur Game Cube. Chinkle reste invisible sur l'écran télé, et donc aux yeux des ennemis... Aucune porte lourdement gardée ne pourra plus vous résister! ■



De superbes effets en arrière-plan.



boss rythment le parcours.



En avant comme avant?

Rockman EX: Transmission



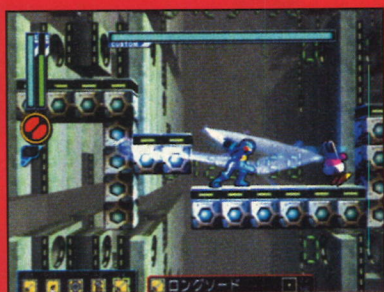
Capcom /
Début 2003

Contrairement à Mikami, Inafune (Onimusha, Rockman...) voit dans la Game

Cube une machine destinée aux enfants et non aux hardcore gamers. Il n'y aura donc pas d'Onimusha sur la plate-forme Nintendo.



ux côtés de Rockman EX3 sur GBA, Inafune dévoile une version GC sous-titrée « Transmission ». Sous son habillage 3D Cell shading, Transmission dissimule un jeu de plates-formes 2D, à l'image des Rockman d'autrefois. Les séquences de boss se déroulent comme dans un jeu de combat traditionnel. L'univers est bien dans la lignée de Rockman Ex, avec la possibilité de customiser son héros à l'aide de « plug-in » (cinq au maximum). Ces derniers permettent l'utilisation de coups spéciaux dont l'emploi devrait être géré par une jauge « Custom ». ■



Mr Driller Drill Land



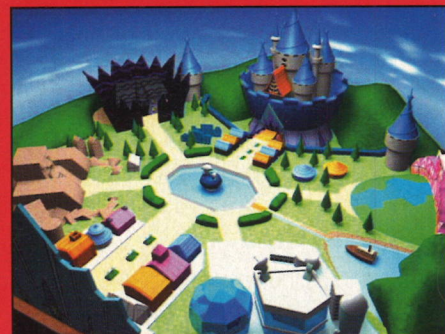
Namco /
Décembre

Mr Driller Drill Land se présente sous la forme d'un parc à thèmes où les attractions font office de stades.



haque attraction vous confronte bien sûr à des pièges particuliers. Par exemple, dans le niveau intitulé Drindy

Adventure, les blocs que l'on doit creuser soutiennent de gros rochers ; et évidemment, à force de creuser, les éboulements deviennent inévitables ! Dans le niveau Star Driller, vous serez confronté (entre autres) à des pluies de météorites, des trous noirs, etc. Le niveau World Drill Tour, quant à lui, vous propose des sortes de tournois (temps, points...). Enfin, un mode deux joueurs est également prévu. Dans cette version GC, l'évolution du concept original est réussie, mais on sent tout de même les limites bientôt atteintes. ■

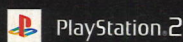
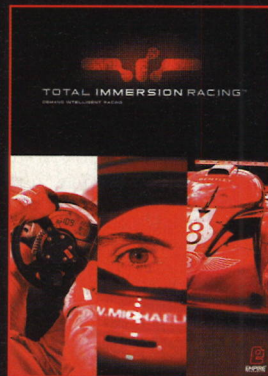




Total Immersion Racing : L'intelligence artificielle risque de vous dépasser...

Vous en avez assez de ces pilotes monotones, toujours scotchés à la même trajectoire ?

Alors passez à la vitesse supérieure avec Total Immersion Racing ! Le premier jeu où vous pourrez vous mesurer à des pilotes dignes de ce nom, dotés de réactions humaines crédibles. Rage, colère, rancune, esprit de compétition... Sans oublier des effets visuels étonnants, des voitures et des circuits de renom. N'attendez plus, passez la seconde !



PC CD-ROM

www.totalimmersionracing.com



Developed by Razorworks, a studio of Empire Interactive Europe Limited. "Total Immersion Racing", the E logo and Razorworks are trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. Empire is a registered trademark of Empire Interactive Europe Ltd. © 2000 - 2002 Empire Interactive Europe Ltd. All rights Reserved.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. WARNING: Cars in this game may be different from the actual cars in detail, colour, shape and performance. The driving depicted in this track racing game may not be realistic and may be dangerous in real life.
Do not attempt any such driving manoeuvres in real life and always be a safe driver. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft. All rights reserved.
PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Bentley" and the "B-in Wings" device are registered trademarks. © 2002 Bentley Motors Limited.

Chaos Legion

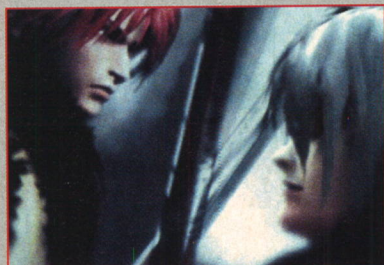
C'est un moment bien singulier qu'a choisi Capcom pour présenter son nouveau super projet : juste après le TGS 2002 et l'annonce de son déficit record. Aurait-il trouvé là son nouveau filon ?

Koei vend des brouettes de son Shin Sangokumusō 2, et par les temps qui courent, cela a de quoi agacer certains éditeurs. Ce titre a lancé une nouvelle tendance au Japon. Du coup, Capcom réplique avec Chaos Legion, un jeu qui n'est pas sans évoquer Devil May Cry pour l'ambiance. La PS2 est exploitée à fond : les décors sont superbes, plus beaux encore que ceux de DMC2 ; la monotonie de leurs teintes n'est due qu'aux limites en RAM de la console. Les persos sont dans le style de ceux de FF VIII, sans toutefois égaler ni leur finesse de traits ni leur charisme. Les stages 3D sont divisés en zones – à la manière de Phantasy Star Online –, où l'on affronte des vagues successives de monstres. Ces derniers ont été particulièrement soignés (modélisation,

animation, etc.), et bénéficient d'un effet inédit de transparence. Impressionnant ! Le jeu compte a priori quatre persos principaux : Sieg Wahrheit (le héros), Arcia Rinslet (alliée de Sieg), Victor Delacroix (le méchant), Siela Riviere (sa sœur). Pour combattre, le héros a, bien sûr, une épée ; il peut aussi invoquer des démons, à l'occasion d'une attaque spéciale, ou s'en servir comme gardes du corps. Il serait même possible de les organiser en formation autour de soi. Le fond sonore est dans le plus pur style Devil May Cry. Les dialogues sont parlés, et le doublage a été réalisé par des acteurs japonais réputés. Tant au niveau technique et qu'à celui de l'intérêt de jeu, Chaos Legion semble bien surpasser DMC2. Ajoutons enfin que la sortie à l'étranger du titre est confirmée vers la fin 2003. ■



Ces démons tirent des fléchettes.



Des films à la FF VIII, mais qui n'en possèdent pas le charisme.



Vos démons travaillent pour vous !



On peut invoquer différents types de démons.



Une formation défensive en cercle autour de soi.



Une brochette de célébrités locales a été recrutée pour les voix.



C'est le premier grand projet personnel d'Ono.

QUATRE HOMMES DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

"Le jeu qui vise juste" **JVM**

"Action et intelligence comme on en a rêvé" **PS2 Mag**

"CDS est attendu avec impatience" **Gamekult**

"Captivant et réaliste" **PSM2**

"Passionnant et immersif" **PC Fun**

DESERT STORM™



Dirigez votre escouade à travers le désert. Faites preuve de génie tactique, de prudence et d'audace, vos hommes comptent sur vous !



CONFLICT
DESERT STORM

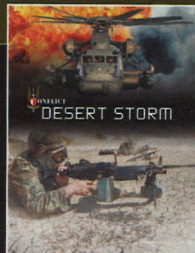


SCI
GAMES

PIVOTAL
GAMES

PlayStation 2 **XBOX** **PC** CD-ROM

WWW.CONFLICT.COM



PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Conflict: Desert Storm is a trademark of SCI Games Ltd. SCI Games Ltd is a subsidiary of SCI Entertainment Group Plc. Pivotal Games is a trademark of Pivotal Games Ltd. Pivotal Games Ltd is a subsidiary of Kotooni Studios Plc. © Dawn Copyright 2000/MOD. Photographie: Win McNamee Reuters/Popperfoto



JAMMA Show 2002

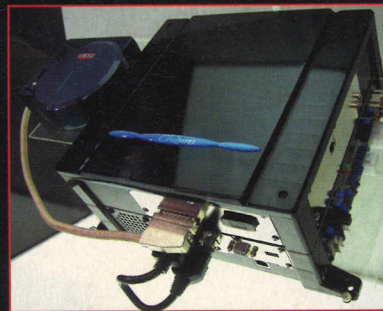
Le JAMMA show est traditionnellement un événement très prisé. Cette année devait en plus sonner le retour de Capcom. Mais au final, pas de quoi pavoiser. Vivement l'AOU Show 2003 !

Capcom annonce la fin de son implication dans l'arcade (définitif ?) avec Capcom Fighting All Stars, une bouse signée Arika (oui, le jeu est mauvais, mais alors à un point, vous n'avez pas idée...). Taito pourrait faire de même avec Battle Gear 3 et un nouveau Puzzle Bobble sur Naomi. Comme toujours, les regards se sont surtout braqués sur Sega, mais le roi de l'arcade n'avait pas grand-chose à montrer, si ce n'est du déjà-vu. L'éditeur, qui se réserve sûrement pour le prochain AOU 2003, présentait tout de même sa carte arcade Xbox « Chihiro », couplée à un lecteur GD-ROM. Le premier

titre présenté sur ce système était une version arcade de House of the Dead 3, laide au point que House of the Dead 2 sur Naomi semblait meilleur !

Nouveaux concepts

Pas d'Out Run 2, ni de Virtua Cop 3, mais on notait l'explosion des nouveaux concepts lancés par Sega : la carte et le network. Tous les éditeurs y allaient de leurs titres, pas toujours très intéressants ! Konami a dévoilé son Winning Eleven Arcade, excellent pour les fans du jeu PS2, mais qui n'a guère sa place en arcade du fait de ses contrôles compliqués et d'une balance de jeu axée trop console. Résultat : on ne marque quasiment pas de buts. À noter aussi World Combat, un gun shooting à 4 joueurs dont la réalisation est tout simplement scandaleuse. Namco, pour sa part, accusait le coup après l'échec de SoulCalibur 2 en arcade et fondait tous ses espoirs sur un futur Dragon Chronicle... Autres



Chihiro, peut-être un hommage à Miyazaki ?

tendances lancées par Sega : le mahjong en network et les jeux de fléchettes (bonjour la modernité !). Enfin, Sammy dévoilait l'Atomiswave, sa carte arcade dérivée de la Dreamcast, initialement développée pour les Pachinko et fonctionnant avec des cartouches... Bref, jamais un JAMMA Show n'aura été plus décevant. Au suivant ! ■



HOD3 s'est avéré assez décevant...



World Combat a sans conteste obtenu le prix spécial du mauvais goût.



Sammy vise un segment très bon marché.



La loterie, la nouvelle tendance de l'arcade.

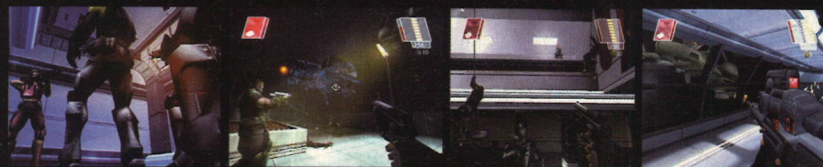


Winning Eleven Arcade possède aussi son système de cartes.



WWW.REDFACTION2.THQ.FR

RED★FACTION II



AVEC CETTE TECHNOLOGIE RÉVOLUTIONNAIRE, LE GÉOMOD, RED FACTION 2 REPOUSSE LES LIMITES DE LA PS2 ET VOUS OFFRE UN GAMEPLAY JAMAIS EXPÉRIMENTÉ. JOUEZ À 4 AVEC VOTRE PS2 !

JOIN THE REVOLUTION®



PlayStation 2

©2002 THQ Inc. Red Faction, GEO-mod™, Volition, THQ and their respective logos and trademarks and/or of THQ Inc. PlayStation 2 is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de 16
ANS



Initial D Arcade Stage Ver.2

Avec plus de 4 000 exemplaires au Japon, le premier Initial D avait capitalisé sur la popularité du manga éponyme. En attendant une conversion console (sur PS2 ?), Sega Rosso nous livre une nouvelle mouture de son jeu de course auto 3D.

O l est vrai, la popularité du manga est toujours au beau fixe, avec pas moins de 30 millions d'exemplaires vendus ! Loin d'être une simple opération de marketing, cette Version 2 offre quelques innovations destinées à satisfaire autant les fans du manga que ceux du jeu. Désormais, un adversaire peut venir vous défier à n'importe quel moment de la partie. Vous pouvez alors accepter ou refuser le duel. En cas de victoire, des points s'accumulent sur votre carte... On note deux nouveaux circuits (pour

un total de six) et des conditions météo changeantes (mention spéciale pour la pluie). Sept persos supplémentaires et quatre nouvelles voitures sont disponibles (Suzuki Cappuccino, Roadstar, Toyota Altezza et Celica GT-Four). On pourra aussi sélectionner des bolides déjà présents dans le premier Initial D, mais qu'on ne pouvait pas conduire à l'époque. La partie tuning a, elle aussi, été considérablement étendue. Enfin, côté modes de jeu, des nouveautés sont au programme, mais on ne sait pas encore exactement lesquelles. ■



Les « petites » voitures sont à l'honneur !



La pluie corse considérablement la course.



Initial D est tiré d'un manga au style très particulier.



De nouveaux persos viennent renouveler l'intérêt.



On pourra même consulter le contenu de sa carte.

Le jeu en versus offre des passes d'armes intenses.



Rage
PRESENTE

LE JEU
ENFIN DISPONIBLE

Rocky Interactive Game (all sound, code, all other software components, and certain audiovisual components) © 2002 Rage Games Ltd. "Rocky" - Rocky V © 1976-2002 United Artists Corporation. ROCKY - United Artists Corporation. All rights reserved. Uses Slink Video © 1997-2003 by RAD Game Tools Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. GameCube and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo.

L'ÉTALON ITALIEN
ROCKY
BALBOA
VERSUS
LE MATRAQUEUR DE CHICAGO
CLUBBER
LANG



TIENDREZ-VOUS LA DISTANCE ?



alapage.com

www.rockythegame.com



Breaker

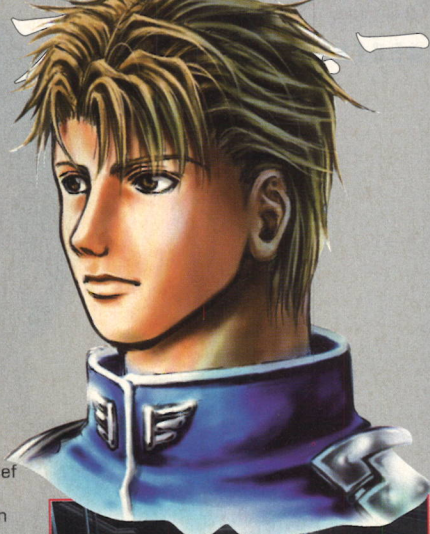
À son tour, Tecmo se lance dans l'aventure de la PS2 BB et met en branle sa toute nouvelle division online.

Breaker vous place à la tête d'un commando de quatre soldats. Votre mission : arpenter des dédales et tirer sur tout ce qui bouge (classique !). À l'issue de la tuerie, vous collectez de l'argent, utile pour acheter un arsenal encore plus meurtrier ou améliorer vos persos. Concentrer son énergie permet de délivrer un coup spécial, de puissance et de nature variables suivant le niveau de son perso et de son arme. Le jeu comporte trois modes. Dans le mode story, qui se déroule sur Mars, vous suivez un scénario à l'issue duquel vous obtenez un perso vétéran nanti d'un grade et d'une affectation précis (une sorte de notation). Dans le « 3 armées mode », vous choisissez d'abord un camp : colonie, gouvernement ou Mars. Il s'agit ensuite de conquérir

l'intégralité des 60 cases d'une carte, cases qui sont autant de niveaux présentant leurs propres difficultés. La clef du succès réside dans l'acquisition d'un armement adéquat et dans l'augmentation rapide de l'expérience de ses persos.

Tous en ligne !

Enfin, le mode Network permet de jouer soit à quatre en coopération, soit chacun pour sa peau. Le but est de s'emparer du drapeau adverse suivant différentes formules : « free », « class » et « world cup ». Un classement national est prévu. En coopération, une attaque spéciale met en œuvre les quatre joueurs : trois d'entre eux attribuent une partie de leur énergie au quatrième qui déclenche alors un coup dévastateur. ■



Effectuez des combos en groupe.



Vos alliés vous transmettent leur énergie.



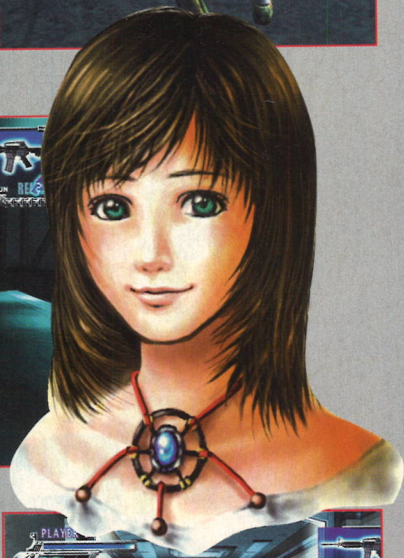
Le design n'est pas encore très séduisant.



Exploit solo ou en groupe, le choix est vôtre.




Inutile de dire que votre fin est proche...




CHASE


Hollywood Stunt Driver™




Devenez le cascadeur
N°1 à Hollywood
à travers 4 films
et 16 scènes de folie.



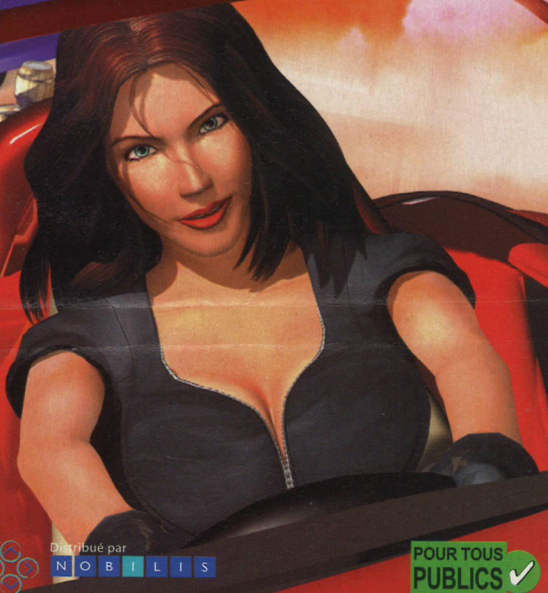
Sauts, vrilles,
courses, explosions...
rien ne vous fait peur !



Plus de 15 autos
et motos différentes
que vous pourrez
détruire intégralement.



Mode replay, dynamique
et mode multijoueurs
(jusqu'à 4 joueurs
en split screen).





La Terre du Milieu est sur le point de sombrer dans les Ténèbres

Unissez-vous ou vous périrez

Le jeu officiel de la trilogie cinématographique disponible dès le 7 novembre

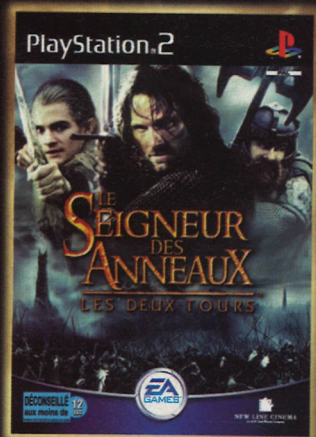


PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

NEW LINE CINEMA

©2002 New Line Productions, Inc. Le Seigneur des Anneaux, les personnages, les noms et les lieux, (TM) The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises sous licence par New Line Productions, Inc. Tous droits réservés. Electronic Arts, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. "PlayStation" et les logos "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® et Game Boy Advance sont des marques déposées de Nintendo. Toutes les autres marques commerciales appartenant à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ est une marque déposée d'Electronic Arts™.



Incarnez Aragorn, Legolas ou Gimli, choisissez votre style de combat et faites évoluer votre personnage.

Combattez les sbires de Sauron, dont le troglodyte des cavernes, les Outouk-hai et les Esprits Servants de l'Anneau, depuis les Mines de la Moria jusqu'aux murailles du gouffre de Helm.

Tout au long de votre aventure découvrez de nombreuses scènes extraites du film "Les Deux Tours", et appréciez la bande originale du film "La Communauté de l'Anneau".

Découvrez des bonus exclusifs comme des interviews des acteurs du film.

"Le Seigneur des Anneaux Les Deux Tours" au cinéma le 18 décembre.



france.ea.com

bigben
interactive

SOS

THE FINAL ESCAPE

これで

もう少し生き延びられる。

PlayStation 2 une dépose par Sony



*** une goutte d'eau ...
pour survivre quelques
instants de plus ...**

(C)2002 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. IREM SOFTWARE ENGINEERING logo is a registered trademark of IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.
S.O.S. The Final Escape and the S.O.S. The Final Escape logo are trademarks of IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. Published by Agetec Europe, Ltd. Agetec and the Agetec logo are
registered trademarks of Agetec Europe, Ltd.

bigben
interactive

PlayStation 2

irem

agetec

news

Previews, mangas, pubs, DVD, vidéos... et les dernières infos



SPLINTER CELL

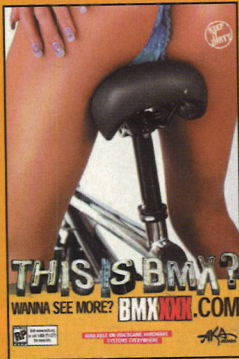
Ubi Soft nous régale avec Splinter Cell sur Xbox... qui s'annonce farmineux et encore mieux que Metal Gear Solid 2. Et comme les fêtes de fin d'année sont en ligne de mire, les éditeurs s'en donnent en cœur joie. On croule sous les previews d'enfer comme Jedi Knight 2, James Bond Nightfire, WRC II Extreme ou Tony Hawk 4. Que du bon et du fun ! Préparez les euros...

Trafalgar du Nord

SEXE

■ **DU DIVX SUR GAME CUBE.** Si vous fréquentez certains sites, vous connaissez le DivX. Ce format permet de compresser des films pour qu'ils tiennent sur un seul CD, avec une qualité proche de celle d'un DVD. Cette technologie est de plus en plus employée dans les jeux vidéo pour les cinématiques (Warcraft III sur PC). Le studio Factor 5 à qui l'on doit Star Wars: Rogue Leader (GC) et la société DivXNetworks ont mis au point un kit qui permettra aux développeurs d'intégrer du DivX dans leurs prochaines productions. C'est tout bon !

■ **MAÎTRE DU MONDE CHAPITRE XXIV.** Microsoft est en passe de lancer sa Xbox dans de nombreuses contrées asiatiques. Après le Japon, où la concurrence est des plus farouches, la Xbox sortira en décembre en Corée du Sud. Dans les mois à venir, la console devrait débarquer à Taiwan, Hongkong et Singapour.



■ **PEU FAROUCHES.** Vous aimez le BMX et les belles gonzesses ? Eh bien le site suivant est pour vous : bmxxxx.com. Il faut que vous ayez 17 ans révolus pour y entrer (pauvre Kael !). Ensuite, vous pourrez arpenter plusieurs menus qui délivrent des images de jeunes filles, belles et bronzées, pour qui le BMX n'a plus de secrets. La fièvre monte à la rédac...

PS2 Décembre Cela fait un moment que nous vous parlons de Getaway, le prochain gros titre de Sony. Après quatre ans de développement et de multiples changements, il semble que la version définitive soit enfin prête. Les infos dont on disposait jusqu'à présent nous présentaient ce titre comme un avatar de GTA 3. En fait, Getaway est beaucoup plus proche d'un Mafia, bien connu des possesseurs de PC, ou d'un Max Payne, auquel on aurait ajouté la possibilité de se balader en ville et des séquences de conduite. L'action se situe dans le Londres contemporain, dont une grande partie a été modélisée. Vous découvrirez donc tout ce que l'on trouve dans une vraie ville : de la circulation, des piétons, des flics, des gangs, des voitures... Il y a en tout 70 véhicules que vous pourrez conduire, y compris les fameux bus anglais. Et là, Sony a fait fort en obtenant les licences officielles des constructeurs. Ce seront donc les vrais modèles que vous piloterez dans Getaway. Même si nous ne sommes pas en mesure de vous dévoiler précisément de quels modèles il

s'agit, sachez que vous trouverez des voitures de sport, de tourisme, des berlines et quelques modèles bien cachés. Et comme l'action se situe chez nos amis rosbifs (bonjour patrons !), les voitures ont le volant à droite et le sens de circulation est à gauche. La classe !

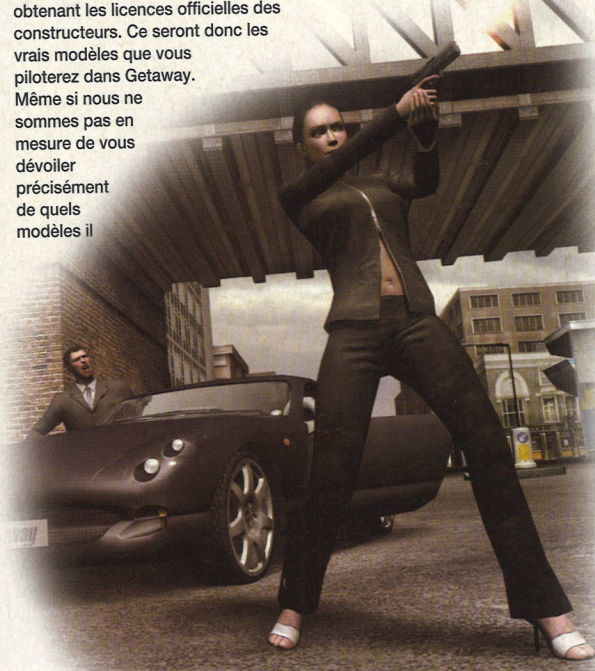
Top secret

Le contenu du scénario est jalousement gardé par Sony, et il est difficile de s'en faire une idée précise. On sait toutefois qu'il s'agit d'une première dans l'histoire du jeu vidéo : un film complet a été réalisé avec de vrais acteurs qui ont ensuite été modélisés. Les scènes ont été tournées grâce à des dizaines de caméras filmant l'action sous tous les angles. Il ne restait plus alors qu'à faire le montage en choisissant les meilleurs plans. Plus qu'un scénario classique de jeu vidéo,

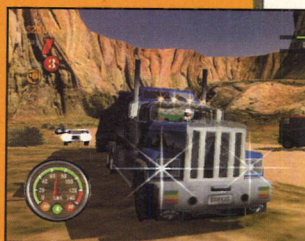
Sony nous promet une histoire très élaborée aux multiples rebondissements. Vous y incarnerez à tour de rôle un gangster, Mark Hammond, et un flic, Frank Carter. Avec Mark, vous volez, braquez et tuez n'importe qui, mais attention à la police ! Avec Frank, vous assommez ou arrêtez les bandits. Ce qui ne vous empêche pas de vous défendre en leur tirant dessus. Les deux persos ont la possibilité de prendre des gens en otages pour faire capituler leurs éventuels complices, les descendre ou vous en servir de pare-balles humains. Le jeu se déroule sous forme de missions, et vous n'avez accès à la ville que lorsque la mission est commencée. Si vous voulez faire un tour e ville, il faudra prendre sur le temps dont vous disposez. Vous visiterez ainsi des dizaines de lieux, allant d'une crack-house à un bar de strip-tease, en passant par un restaurant ou un hôtel.

Bien vu !

L'originalité de Getaway réside en le fait qu'il n'y a aucun indicateur à l'écran. Lorsque vous trouvez une arme, votre perso l'utilise jusqu'à ce qu'elle soit vide, puis la jette et en ramasse une autre ; ce qui vous oblige à remplir les missions avec les moyens du bord. Lors des phases de conduite, vous ne disposez pas de plan. Vous vous dirigerez en vous fiant aux clignotants du véhicule qui vous indiquent la direction à suivre. Les feux clignotent du côté où vous devez vous rendre. Plus vous approchez de la bifurcation, plus le clignotant s'accélère. Quand vous êtes arrivé, les warnings vous signalent qu'il est temps de descendre du véhicule. Ce système particulièrement ingénieux assure un bon confort de jeu et vous évite les sempiternels détours et prise de tête avec les cartes. Dans le même esprit, quand vous êtes touché, des taches de sang apparaissent sur votre perso ; mais, ici, pas de potion de vie ni de kit de médecine. Il suffit de trouver un endroit calme et de



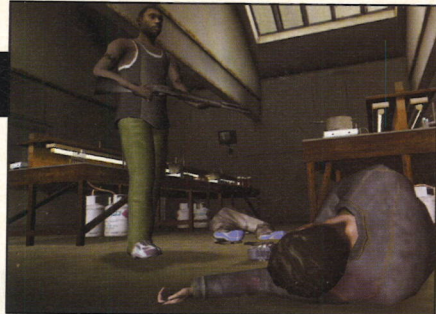
FRITES



■ **GROS CUBES EN FOLIE.** Avec un nom pareil, Big Mutha Truckerz, on ne pouvait que s'attendre au pire. Eh bien, on n'est pas déçus. Ce jeu permet de conduire d'énormes camions amerloques, comme dans 18 Wheelers. Vous serez l'un des quatre frangins Redneck ou leur frangine, puis à vous de convoier de ville en ville des cargaisons diverses et variées. Le code de la route ne sera pas un problème, et vous devrez conduire comme un forcené pour remplir la trentaine de missions qui vous attendent. Réservé aux routiers qui, comme Zano, adorent l'odeur de la frite et du bitume.

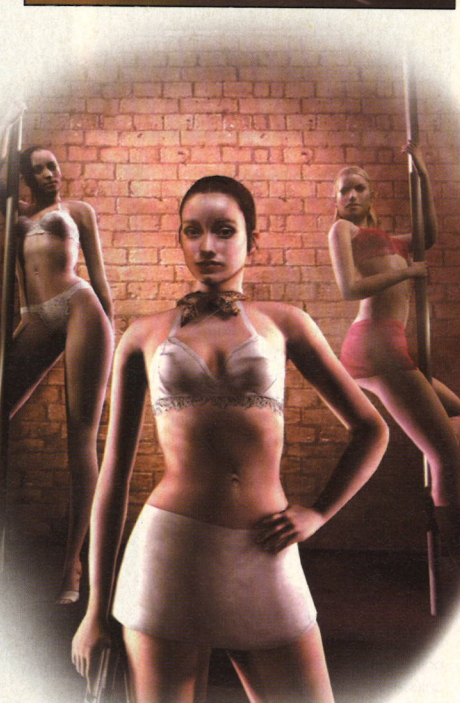
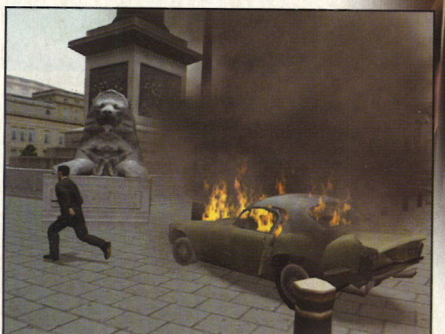
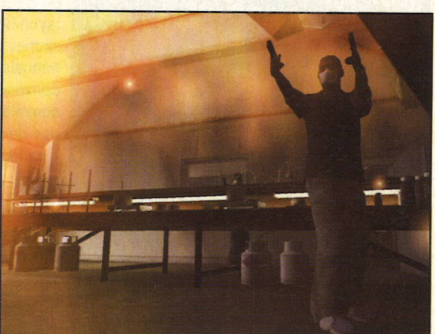
■ **NINTENDO EN BAISSÉ**
Les temps sont durs dans le jeu vidéo. Tenez-vous bien, même Nintendo vient d'annoncer une révision à la baisse de ses profits pour l'exercice 2002. Les ventes de Game Cube en prévision ne sont plus que de 10 millions d'unités contre 12 initialement prévus. La GBA aussi à un coup de blues, et ses perspectives de ventes passent de 19 à 15 millions d'exemplaires. Mais, paradoxalement, les ventes de jeux Game Cube made in Nintendo sont revues à la hausse avec 55 millions (au lieu de 36 millions prévus).

■ **PHANTASY STAR ONLINE, C'EST PARTI!** C'est à partir de fin octobre que les Ricains pourront s'affronter sur Phantasy Star Online Game Cube. Pour le moment nous n'avons aucune info sur le lancement du jeu en Europe.



diriger votre perso vers un mur, une voiture ou un meuble. Il s'y appuiera le temps que ses blessures disparaissent. Imaginez un immeuble infesté de tueurs, vous pouvez vous livrer à un gentil carnage à un étage puis vous refaire une santé avant d'affronter le prochain.

Bref, Getaway fourmille de bonnes idées et la réalisation semble être tout à fait à la hauteur. Pour vérifier, rendez-vous le 4 décembre, date de sortie prévue pour ce jeu qui devrait être le premier de l'histoire à être interdit au moins de 18 ans (pauvre Kael!), mais on ne vous en dit pas plus... ■



La Jedi attitude

MIAM!

■ **LA XBOX EN BUNDLE.** Des revendeurs et des sites Internet souvent bien informés, dont [Gamekult.com](#), font circuler cette info (ou cette rumeur?). Avant le 25 décembre, la Xbox serait proposée dans les magasins avec une manette (la grosse) et deux jeux Sega: Jet Set Radio Future et Sega GT 2002. Le prix du pack serait fixé à 249 euros, ce qui est pile celui de la Xbox à l'heure actuelle. On attend la confirmation officielle avec impatience.

■ **QUENTIN TARANTINO EN JEU VIDÉO.** Le cinéaste américain, à qui l'on doit *Reservoir Dogs* et *Pulp Fiction*, vient de signer un accord avec Black Label



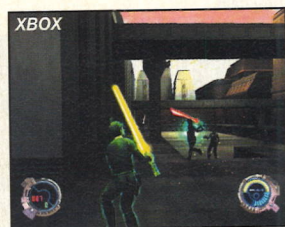
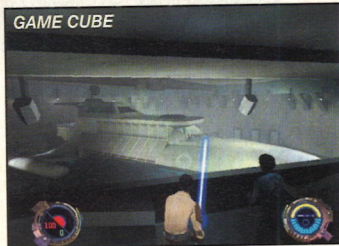
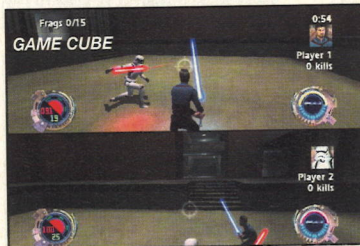
Games (Vivendi) concernant l'adaptation en jeu vidéo de son prochain film d'action: *Kill Bill*. Le film est prévu pour l'automne 2003, et le jeu devrait sortir en 2004 sur PC, Xbox, PS2 et Game Cube. On n'a pas trop d'infos sur le jeu. Quant au film, il met en scène une jeune femme trahie par son patron, Bill. Elle se prend une balle dans la tête et décide de se venger. Basique, mais le talent de Tarantino devrait épicer la sauce.

■ **L'INSTANT AHL.** AHL ne le croit pas, ça... La mode revival qui frappe le jeu vidéo le ramène vingt ans en arrière. À l'époque, il s'éclatait à *Spy Vs Spy* sur les 8 bits et autres Atari/Amiga. Et voilà que TDK Mediactive annonce que nos deux espions comiques, vont ressusciter sur les nouvelles consoles. Il est content notre rédac'chef... oh oui qu'il est content!

GC Xbox Après un passage plus que remarqué sur PC, **Novembre** Jedi Knight 2 arrive sur Game Cube et Xbox. Le scénario de ce volet de Jedi Knight situe l'action bien après le premier épisode. Kyle Katarn, héros vengeur et sauveur de la vallée des Jedi, revient sur sa décision d'abandonner son sabre laser et prête à nouveau serment à

l'ancien maître Jedi. Et si jamais vous vous retrouviez à court d'arguments, vous pourrez toujours recourir à de puissantes magies. La réalisation, optimisée pour profiter de la puissance des nouvelles consoles, offre un visuel percutant, avec une profusion de détails et des effets spéciaux nombreux et bienvenus. Un mode 2 joueurs en écran split

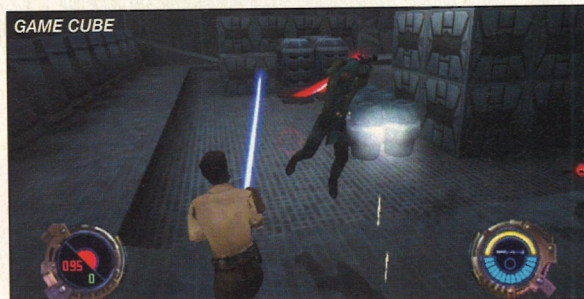
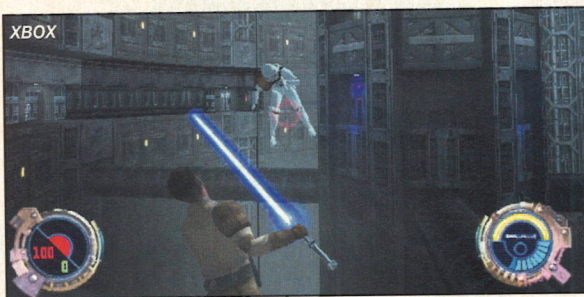
écran propose des défis palpitants dans les principaux niveaux du jeu. Et puisqu'on est au rayon bonnes nouvelles, sachez que le jeu est tout en français. Une belle et grande conversion pour nos consoles adorées de la part des développeurs de Vicarious Visions. ■



Force. La nouvelle de l'apparition d'un nouveau maître Jedi attiré par le côté obscur de la Force détermine à reprendre la lutte pour le Bien. Vingt-cinq niveaux variés vous attendent pour des exploits dignes des productions cinématographiques de Lucas. L'univers de Star Wars est rendu avec le maximum de fidélité. L'environnement des missions a été particulièrement travaillé pour plonger le joueur dans l'ambiance qui a fait le succès de la trilogie. Les musiques et les bruitages sont ainsi directement issus de la saga cinématographique, ce qui ne manquera pas de satisfaire les mordus de la série.

Action!

Le jeu propose des phases d'action très dynamiques. Treize armes de poing impressionnantes, dont le célèbre sabre laser, vous serviront à faire le ménage dans les



COMBATTEZ LE FEU... PAR LA PUISSANCE DE FEU !



LE RÈGNE DU FEU



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

Distribué par NOBLIS



Reign of Fire © 2002 Copyright B&B Company All rights reserved. © 2002 Copyright BAM! Entertainment, Inc. BAM! and the BAM! logo are registered trademarks of BAM! Entertainment, Inc. All rights reserved. Used with permission. Spyglass Entertainment Group, LP and the Spyglass Entertainment Group logo are registered trademarks of Spyglass Entertainment, Group LP. All rights reserved. Used with permission. Xbox and Microsoft are trademarks of Microsoft Corp. in the United States and/or other countries. Nintendo GameCube and the GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy Advance is a trademark of NINTENDO CO., LTD. ©2001 Nintendo. Nobilis logo and Nobilis are registered trademarks of Nobilis SA. All other trademarks are the property of their respective companies.

PIERCING

■ **40 MILLIONS DE PS2. ET MOI ET MOI ?** Sony écrase tout sur son passage et vient d'annoncer que le cap des 40 millions de PS2 vendues était franchi. De quoi énerver la concurrence qui est à la ramasse loin derrière (4 millions pour la Xbox et 5 millions pour la Game Cube). Le plus gros parc de PS2 est basé aux États-Unis avec plus de 17 millions de consoles dans les foyers. L'Europe est en deuxième position avec 12 millions de bécanes, et le Japon ferme la marche avec 11 millions. C'est la première fois que les ventes d'une console en Europe surpassent celles du Japon.

■ **PROFUSION D'ANNEAUX.** Vivendi Universal Publishing, après La Communauté de l'anneau, vient d'annoncer qu'il développera de nouveaux titres tirés des bouquins de Tolkien. Il s'agirait d'un jeu de stratégie en temps réel, *The Lord of the Rings: The War of the Ring*, et d'un jeu de rôles en ligne massivement multijoueur : *The Lord of the Rings: Middle Earth Online*. Ces titres seront édités sous le nouveau label de Vivendi Black Label. Aucune précision sur les dates de sortie ou les consoles concernées n'a été fournie.

■ **LE RETOUR DE MICHAEL CRICHTON.** Sega va collaborer avec Michael Crichton afin de sortir d'ici 2004 un jeu issu de l'imagination du prolifique écrivain. Pour les ignorants, le Michael en question est le scénariste de *Jurassic Park*, de *Twister* et de *Soleil-Levant* ainsi que le concepteur de la série TV *Urgences*. Mister Crichton avait déjà tâté du jeu vidéo en 1999 en fondant le studio *Timeline* et sorti un jeu, *Timeline*, qui fit un flop ! Cette fois ce sont des développeurs américains de Sega qui devront mettre en action le concept élaboré par le cerveau volcanique du romancier.

Cette année, le Xbox show, X02, s'est tenu à Séville. Billou avait vu les choses en grand. Soit, un parc d'attractions tout entier réservé au gratin (dauphinois) de la presse européenne, pour une présentation impec de tous les jeux de cette fin d'année et quelques annonces pour l'avenir.

Microsoft a fait son show à l'américaine, dans un vaste parc d'attractions à Séville, en Espagne, l'Isla Magica. Durant deux jours, les journalistes venus de toute l'Europe purent jouer, poser des questions et s'amuser (faut pas déconner !) sur des dizaines de jeux. Ces 48 heures Xbox furent l'occasion de croiser les grosses têtes de la firme à Billou, ainsi que de nombreux créateurs de jeux. Selon les dires des Microsoftiens, la Xbox disposera pour Noël d'environ 200 titres, dont une quinzaine d'exclusivités que vous ne verrez nulle part ailleurs.

I'm a Xbox Live !

Le X02 débuta par une conférence de presse nocturne avec laser, spectacle sur l'eau, projections de vidéo et musique techno. Les pontes de la société (et des guest stars parmi lesquels M. Guillemot d'Ubi Soft) se sont succédé au micro pour nous expliquer que cette fois c'était la bonne. Que le lancement (un peu raté) de la console était derrière nous. Que la Xbox avait trouvé son rythme de croisière et que nous allions voir ce que nous allions voir. Les premières annonces tombèrent rapidement.

Tout d'abord, Microsoft base une grosse partie de sa stratégie sur le lancement du Xbox Live. On vous en a déjà causé le mois dernier - Kael avait fait le voyage à New York, sans se pauser, ni même se faire arrêter... une première ! -, et on a enfin appris les modalités du Xbox Live en Europe. En first, vous



Rare a succombé aux sirènes de Microsoft et aux gigadollars de Billou !

pourrez jouer en ligne avec ou contre vos potes à partir du 14 mars prochain (la date anniversaire du lancement de la Xbox). Pour cela, il faudra acheter un pack qui comprend un communicateur (un casque-micro

très raisonnable, car c'est à peu près le prix d'un jeu. Évidemment, pour profiter du Xbox Live, vous devrez avoir une connexion haut débit à Internet. Plusieurs autres jeux seront jouables sur le réseau. On a ainsi pu jouer à *Unreal*



Halo 2.

pour se parler sur le Net), deux jeux en version spéciale Xbox Live (*Whacked !* et *Moto GP*), et douze mois d'abonnement au Xbox Live. Le tout pour 59,99 euros, ce qui est

Tournament Championship ainsi qu'à *Mech Assault* durant ce X02.

Une perle Rare !

L'autre grande annonce de la soirée fut évidemment le rachat des studios Rare par 375 millions de dollars (soit 20 000 ans de salaire pour Kael !) par Microsoft. Jusqu'à maintenant Rare développait exclusivement pour Nintendo, qui possédait 49 % du capital de ce talentueux studio. Avec ses succès sur N64 vendus à plusieurs millions d'exemplaires (*GoldenEye 007*, *Diddy Kong Racing*, *Banjo-Kazooie* ou encore *Perfect Dark*), Rare a prouvé sa capacité à créer des hits qui seront bien utiles à la Xbox. Le studio anglais a conservé ses personnages principaux : Conker, Joanna Dark, *Banjo-Kazooie* et *Kameo*. S'il n'était pas possible de



Kameo: Elements of Power.

GAAAD'VOUS

■ MS SECOURT LES PUCES.

Selon le site américain News.com, Microsoft, très énervé par les hackers qui bidouillent sans vergogne sa Xbox, a trouvé la parade en changeant l'architecture de sa console. Le ventilateur a disparu, le bios a été modifié et le lecteur de DVD-Rom est de marque Philips. Du coup les puces existantes dans le commerce ne fonctionneront plus. La course continue !

■ DOOM III AU CINÉMA.

Le jeu n'est pas encore sorti que les big boss de Warner Bros envisagent de l'adapter au cinéma. Les négociations entre le studio hollywoodien et ID Software seraient bien avancées. Selon des sources américaines, le film serait une adaptation fidèle du jeu. L'histoire serait quasi identique, à savoir celle d'un soldat témoin d'une catastrophe scientifique et qui verrait les portes de l'Enfer s'ouvrir. On se demande si les scènes gores du jeu seront intégralement restituées dans le film...



■ SOLDIER OF FORTUNE 2 SUR XBOX.

Activision va adapter son hit, Soldier of Fortune 2: Double Helix, sur la console de Microsoft. Si aucune date de sortie n'a été communiquée, on a appris que l'aventure solo sera identique à celle vue sur PC. Il y aura aussi un mode multijoueur compatible avec le Xbox Live et des modes team, deathmatch, élimination et infiltration bien connus des gamers PC.



volée, on a pu voir les titres de Peter Molyneux, Fable (ex Project Ego), BC et Black and White New Generation. Tout cela s'annonce plutôt pas mal, mais le maître a annoncé comme date de sortie : entre 2003 et 2006 ! Parmi les autres titres à venir, un Metal Gear Solid Substance sympa avec de nouvelles missions, un Fifa 2003 amélioré, un Splinter Cell (toujours aussi impressionnant) et un Moto GP 2 prometteur. Par contre, pas de news pour Halo 2 ni Project Gotham Racing 2 ; si ce n'est quelques images du premier. Quoi qu'il en soit, on a de quoi s'éclater dans tous les genres sur la Xbox d'ici la fin de l'année, et c'est le principal, non ? ■

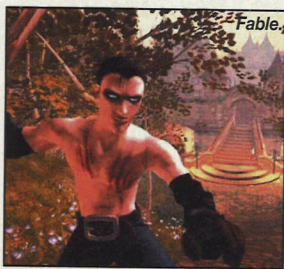


voir les premiers jeux destinés à la Xbox (cinq sont prévus dans les 24 prochains mois), on sait qu'il s'agira de Perfect Dark 2 et Kameo: Elements of Power. Difficile de vous en dire plus. Pour le moment, on a seulement pu admirer le nouveau look de Joanna Dark dans une vidéo. Humm... sympa, la fille dans sa combinaison de cuir. Quant à Kameo, un jeu d'aventure qui a l'air de toute beauté, il met en scène une magicienne qui se balade avec des ailes dans le dos, style fée Clochette, et qui se fritte avec pas mal de monde. A priori, on fait confiance à Rare, les jeux ils savent faire ! Pour le reste, Microsoft a enfin compris que la manette Xbox n'est pas adaptée à toutes les mains et rectifie le tir en mettant en vente dès le 1^{er} novembre

(tiens c'est mon anniversaire !) la Xbox S, déjà commercialisée au Japon, et qui est plus petite et plus ergonomique.

Les jeux à venir

Enfin, pour les jeux, on a flashé sur quelques titres, qui arriveront en 2003, comme Sudeki, un action-RPG



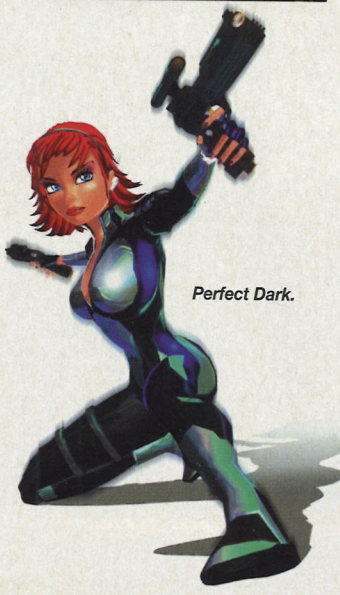
en temps réel (c'est la mode) doté d'un graphisme sublime. Votre équipe d'aventuriers comprend une magicienne bien roulée, un bandit, un maître d'armes et une chasseresse. Le look est très japonais, les combats, bien bourrins, et les sorts magiques, dévastateurs. À suivre de très près. Sinon, à la

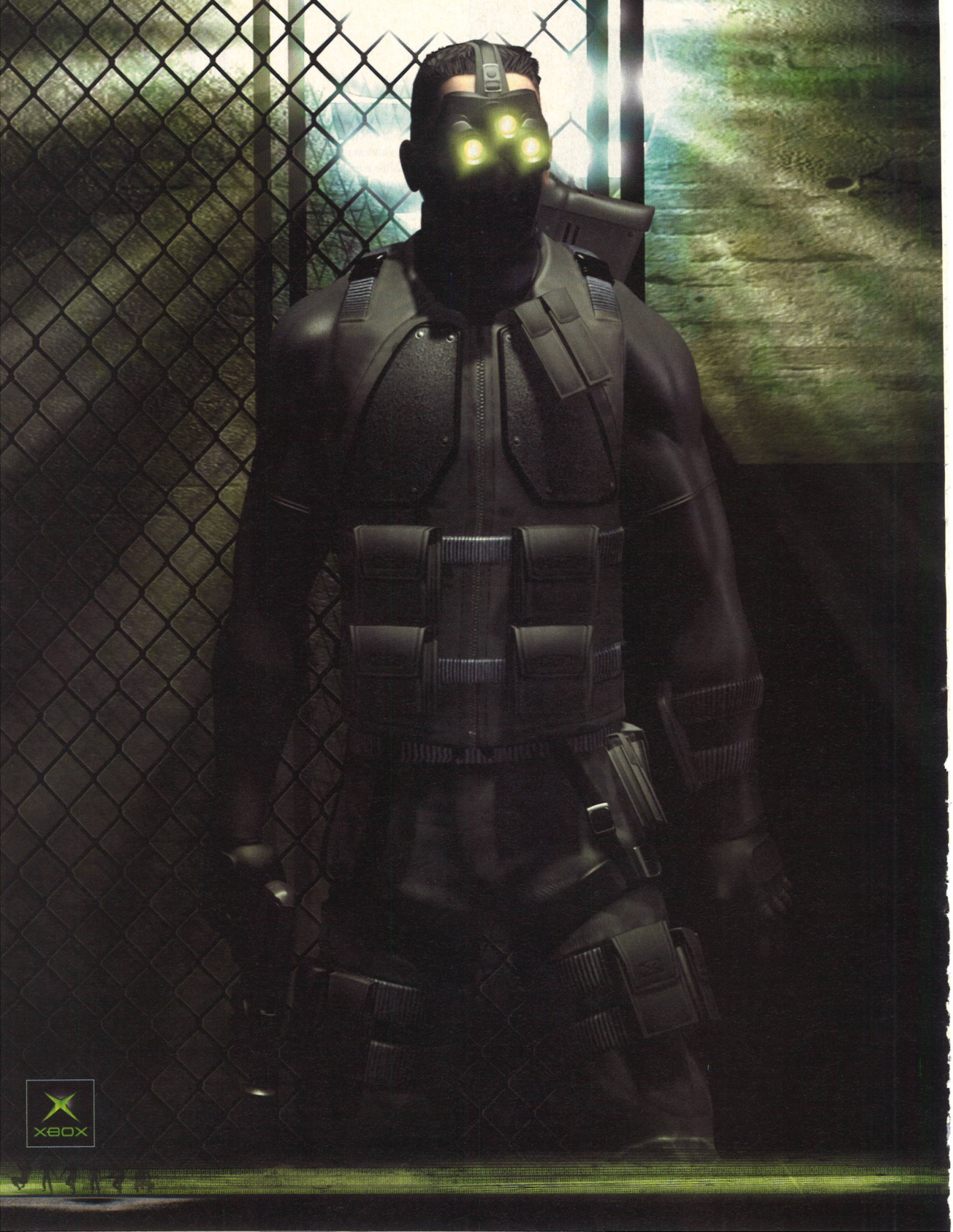


Sudeki.



Perfect Dark.





Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**

*Son nom est Sam Fisher.
Le gouvernement américain nie son existence.*

JEU-CONCOURS

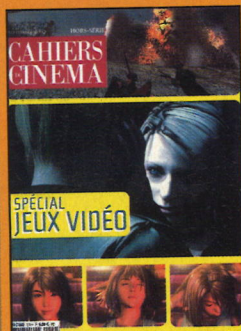


Pour en savoir plus connectez vous sur www.splintercell.com

Ubi Soft
L'ART DE FAIRE DES JEUX

ROUGE

■ **ESTHÈTES DE L'ART.** Les Cahiers du cinéma viennent de publier un numéro spécial entièrement consacré aux jeux vidéo (en vente 6 euros jusqu'au 18 novembre)! Tu le crois, ça? La bible des cinéphiles se penche avec délectation sur les liens de plus en plus étroits qui unissent cinéma et jeu vidéo. Des entretiens avec John Carpenter et Christophe Gans, des critiques et des articles sur le rapport entre l'univers ludique et celui du grand écran, voilà en gros le contenu de ce numéro qui fera date pour la reconnaissance du jeu vidéo comme forme d'art. Warf! On n'est plus des Mickeys!



■ INFOGRAMMES DANS LE ROUGE.

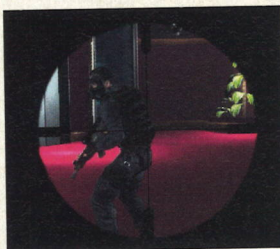
Alerte rouge chez Infogrammes, l'éditeur français traîne une ardoise de 79 millions d'euros pour l'exercice 2001/2002. Du coup, des coupes drastiques ont été programmées du côté de Villeurbanne. Les effectifs vont être réduits de 60 %, en France comme en Angleterre ou en Allemagne. Selon Bruno Bonnell, le PDG, « c'est la sauvegarde de l'entreprise qui se joue en ce moment ».

■ **EN CIMMÉRIE, PAPY!** Par Crom et Kro réunis, Conan le Barbare bouge encore. Le studio Paradox Entertainment vient d'annoncer qu'il a acquis 20 % de Conan Sales Company (on ne savait même pas que ça existait!). Le développeur suédois pourrait à l'avenir relancer la licence en produisant des films ou des jeux vidéo, avec en vedette le roi du body-building en fourrure.

JAMES BOND 007 : NIGHTFIRE

Allumez le feu !

PS2 Xbox GC 007 a toujours eu la classe, et cette nouvelle aventure confirme que l'espion le moins secret au monde a encore de quoi titiller nos instincts de joueurs... à défaut d'autre chose. Si Pierce Brosnan prête ses traits et son aura à ce jeu de shoot, le scénario n'a rien à voir avec le prochain *Meurs un autre jour*, qui sortira le 20 novembre au cinéma. *NightFire* est quand même estampillé Ian Flemming (l'auteur des bouquins), et dès le départ l'action est omniprésente. Vous devrez infiltrer une base ennemie planquée en pleine montagne.



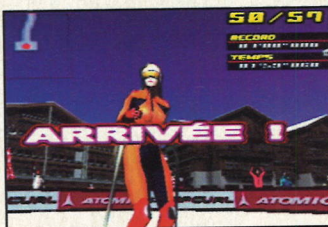
Comme d'hab, les méchants sont nombreux et hostiles. Remarquez que si ce n'était pas le cas on s'ennuierait ferme, et que s'ils ne nous tiraient pas dessus ce seraient des amis... Bref, Bond (appelez-le James) devra sortir son attirail (oh! shocking!) pour sauver le monde libre. 007 cache dans ses Burlington un arsenal copieux à base de pistolets, fusils, mitraillettes, grenades... Sans oublier les gadgets imaginés par Q, comme un téléphone à multiples fonctions (grappin ou lunettes à vision nocturne). En cours de partie, les vues sont parfois à la « troisième personne », avec un Pierce Brosnan assez réaliste. L'aventure comportera une dizaine de niveaux non linéaires; le joueur a plusieurs possibilités pour résoudre une mission. Le graphisme de la préversion n'est pas des plus sublimes et l'action est un peu mollassonne, mais selon la formule consacrée: on vous en recause le mois prochain pour le test complet. ■



ALPINE RACER 3

Elle descend de la montagne...

PS2 Namco nous donne, une nouvelle fois, un aperçu de son savoir-faire dans le domaine des jeux d'arcade. *Alpine Racer 3* arrivera en ce mois de décembre sur PlayStation 2 pour mettre à l'épreuve



tous les fondus de poudreuse. Avec un panel de champions charismatiques et talentueux, des décors variés bourrés de pièges et de surprises, ce titre s'annonce fort en sensations. Les divers modes proposent des challenges pour tous les types de joueurs. Un mode multijoueur en écran splitté procurera son lot d'émotions aux concurrents, et la possibilité de choisir précisément son matériel rallongera la durée de vie de ce titre ultra dynamique. Les frileux sur PlayStation 2 vont se régaler. ■





TM

EGG MANIA

"Simple mais efficace, Eggo Mania deviendra à coup sûr la nouvelle drogue des joueurs adeptes de philosophie vulcaïne. De plus, avec ses divers modes (Duels, Bombes...) et ses parties en double via le câble link, le titre de Kemco nous délivre une puissance ludique profonde et originale." **8/10 Joypad**

" Ce titre est sûrement la bonne surprise du mois." **82% Console+**

LE FUN ABSOLU, SEUL OU A PLUSIEURS, AVEC LA NOUVELLE REFERENCE DES JEUX D'ACTION/REFLEXION.



SAUTEZ, ATTRAPEZ LES PIECES AU VOL, CONSTRUISEZ VOTRE TOUR, LANGEZ DES BOMBES A VOS ADVERSAIRES... VOUS AUSSI, VOUS DEVIENDREZ VITE EGGO MANIACS!

Distribué par
NOBILIS

BŒUF

■ **LA XBOX ET LA PLANCHETTE JAPONAISE.** Au pays du Soleil-Levant, la Xbox a bien du mal à se faire une place au sommet des hit-parades. La console de Microsoft est à la peine et, selon Media Create (un analyste japonais), la protégée de Bill Gates se serait écoulée à 250 000 exemplaires depuis son lancement. Ce qui la place loin derrière la PS2 qui, sur la même période, s'est vendue à 2,8 millions d'unités. Pour sa part, la Game Cube est proche des 800 000 ventes.

■ **LA SOKAL DANCE.** La bande dessinée mène à tout, à condition d'en sortir. Benoît Sokal, le papa de Canardo, vient de se voir confier le poste de directeur artistique de l'éditeur de jeux vidéo Microïds. Le dessinateur a déjà commis plusieurs jeux, dont l'Amerzone et plus récemment Syberia. Il aura en charge la supervision des créations de la société pour 2003 et 2004, et participe déjà à la réalisation de Ben-Hur et War and Peace en cours de développement.



■ **ADRIENNE.COM.** Rage veut rentabiliser sa licence Rocky à tout prix. L'éditeur sort donc des jeux sur toutes les machines possibles, et continue cette « Rocky-exploitation » en lançant un site Internet dédié au boxeur décaféiné. Son adresse : www.rockythegame.com. C'est tout en anglais, mais vous pourrez y trouver des images du jeu, des vidéos et des concours.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Le missile Sam

Xbox Novembre La date de sortie du très attendu Splinter Cell approche, et Ubi Soft nous a envoyé de nouvelles images ainsi qu'une préversion du jeu. On a donc pu se faire les crocs en avant-première avec Sam Fisher et tout son attirail. Cette bêta était pour le moins instable (pour vous donner une idée, on pouvait même passer à travers certains murs). Mais rassurez-vous, tout cela sera complètement réglé pour la sortie du jeu. Ce qui est sûr, c'est que le maniement de Sam Fisher est très instinctif, et on arrive très rapidement à le faire évoluer en

milieu hostile. Les commandes répondent bien et les mouvements sont très réalistes. De plus, une phase d'entraînement permet d'apprendre à faire bouger le p'tit gars. Il peut sauter, s'accroupir, se hisser sur des corniches, s'accrocher à des tuyaux ou se faufiler entre deux murs. Le tout dans un environnement graphique digne de la Xbox : les passages en pleine lumière et les recoins obscurs (bien pratiques pour planquer vos victimes) alternent avec fluidité. Plus beau et apparemment plus riche que Metal Gear Solid 2, Splinter Cell devrait faire un malheur. Ça va se fritter à la rédac pour savoir qui fera le test. Que le meilleur gagne ! ■



UNREAL CHAMPIONSHIP

Carnage en ligne

Xbox Novembre Attention, gare au blast ! Unreal Championship débarque incessamment sous peu et devrait faire du tintouin (et encore plus si vous avez des amis !). Ce jeu est un FPS multijoueur qui permet à 16 potes de se lancer dans des matchs intenses. Il sera bien sûr compatible avec le Xbox Live de Microsoft et permettra, grâce au Communicator, de se parler pendant les parties – toutefois, cette option ne sera pas disponible avant mars 2003. En attendant, si vous êtes accro du multijoueur, vous pourrez jouer à quatre en link. Et si vous êtes vraiment seul, vous pourrez toujours vous battre contre la console (mais c'est vraiment au cas où !). La Xbox sait y faire en matière d'effets spéciaux, et la

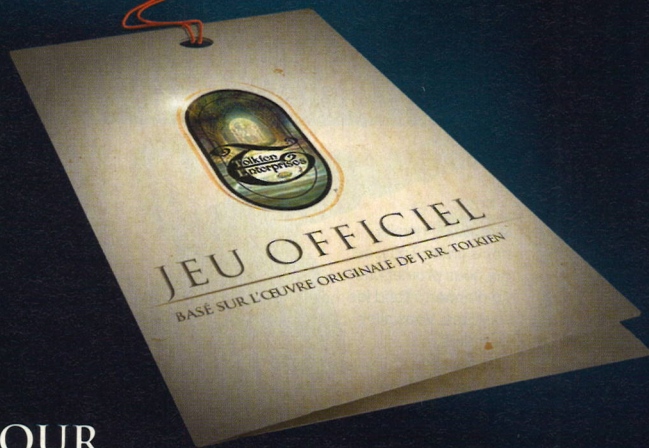
réalisation est vraiment excellente : les explosions et autres fumées sont superbement rendues. On peut se fragger en intérieur ou en extérieur sur plusieurs planètes, et dans des environnements divers (enneigés, volcaniques...). Les armes sont nombreuses, et on retrouve avec joie le flak-gun, le canon à ions ou le bazooka. Une cinquantaine de cartes sont au menu et les modes de jeu sont classiques : deathmatch, capture the flag, survival ou le petit

nouveau, bombing run. Bref, on attend la version définitive avec impatience. ■



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

+ LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU +



UN ANNEAU POUR LES GOUVERNER TOUS...

Jouez la plus grande histoire jamais contée dans une aventure épique, fidèle à l'épopée de J.R.R. Tolkien. Avec Frodon, Gandalf, Aragorn ou les autres membres de la Compagnie, retrouvez toute la magie de la Terre du Milieu et l'esprit de l'œuvre originale. Une quête fantastique, des ennemis redoutables, des héros hors du commun...

SAUREZ-VOUS TOURNER LA PAGE APRÈS ÇA ?



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE™

PC CD-ROM



© 2002 Vivendi Universal Games, Inc. Tous droits réservés. Le logo Tolkien Enterprises est une marque déposée de The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises utilisé sous licence par Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games et le logo Black Label Games sont des marques déposées de Black Label Games, Inc. aux USA et/ou dans d'autres pays. © D'après la traduction française de Francis Ledoux. Tous droits réservés.

www.lotr.com



FOUET

■ **LA PENSÉE DU MOIS.** Rien à voir avec le jeu vidéo, mais nous sommes tombés par hasard sur un bouquin intitulé *Raymond Queneau en verve* (éditions Horay), dont nous avons extrait cette pensée de l'immortel auteur de *Zazie dans le métro*: « 13 bis, est-ce un nombre pair ou impair? ». Vous avez jusqu'au mois prochain pour y réfléchir.

■ **À LA RECHERCHE DE L'INDY PERDU.** OK, Indiana Jones n'a pas que ça à faire, il est toujours aux quatre coins du monde pour récupérer des statuettes ou se lancer à la poursuite de drôles d'objets que les nazis veulent lui piquer pour dominer la galaxie. Mais quand même ! Il doit bien avoir des moments de repos le bougre, non ? Alors pourquoi



est-ce que son prochain jeu, *Indiana Jones and the Emperor's Tomb* est retardé, hein ? La sortie prévue cet automne est annoncée maintenant pour le printemps 2003, si tout va bien, et si Spielberg veut bien lui laisser quelques instants.

■ **WOLFENSTEIN GC?** Le jeu d'Activision, *Return to Castle Wolfenstein*, est attendu avec impatience par les joueurs de PS2 et Xbox. Ce titre, adapté de la version PC (magnifique d'ailleurs !), devrait sortir en novembre aux USA sur ces deux consoles, et uniquement sur celles-ci. Pourtant, sur le site officiel de Nintendo of America, on peut lire la fiche du jeu avec une date de sortie prévue pour... novembre 2002, alors que rien d'officiel n'a été annoncé et qu'Activision ne semble pas au courant. Scrunch, scrunch !

WRC II EXTREME

Changement de vitesse

PS2 Pour ce deuxième épisode de WRC, Sony a revu sa copie. On en était presque venu à douter du titre du jeu, eh bien non ! C'est bien un nouveau World Racing Championship qui débarque ! Mais pour ce qui concerne les sensations de conduite, la transformation est totale par rapport à son prédécesseur. Le fond de jeu est quasi identique, mais, cette fois, oubliez la conduite peinarde du gars qui va au rallye pour promener ces mêmes le dimanche après-midi. Va falloir tailler la route pour grappiller de précieuses secondes. C'est plus nerveux et plus orienté simu qu'arcade. Le pilotage des bolides

demande une attention de chaque instant. Les graphismes, bien que corrects, sont tout de même moins fins que ceux d'un Colin McRae 3 d'un V-Rally 3. Le jeu comporte 115 spéciales qui permettent de découvrir 14 pays. Les conditions climatiques et les paysages sont donc très variés, et l'on passe de la neige au soleil et du sable au bitume. Encore un jeu de rallye qui sera testé sur les chapeaux de roues d'ici peu. ■



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

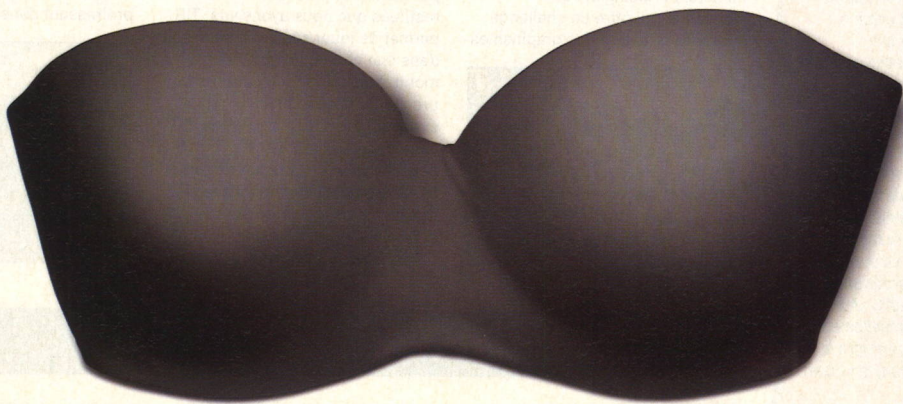
Tony sois bon, sois bon !

PS2 Et Novembre revoilà notre grand Tony, ce qui nous promet une fin d'année à fond les roulettes. Vous allez retrouver l'illustissime champion dans un nouveau volet encore plus complet. Les graphismes apportent leur lot d'innovation et la jouabilité a été revue pour encore plus de fun et d'efficacité. Retrouvez le très classique mode carrière, où vous devrez mener à bien la destinée d'un skateur que vous pourrez entièrement paramétrer. Achetez du matériel et accumulez les points d'expérience dans les imposés des diverses compétitions. D'autres modes vous permettent également de relever des challenges haletants. Vous pourrez créer des parcours et donner libre cours à votre imagination pour donner naissance à des concurrents entièrement paramétrables. Un must pour les possesseurs de PlayStation 2. ■





EPISODE IV



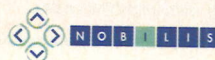
SON EMBALLAGE REMBOURRÉ...

EN 2002, LES HOMMES N'ONT PLUS
À ÊTRE JALOUX DES FEMMES !



LE MIEN !!!

RADICA:



PIZZAIOLO

LE TORTU TUE, PAS LA PIZZA!

Cela ne nous rajeunit pas, les Tortues Ninja vont se refaire une santé sur PS2 grâce à Konami qui, fidèle aux bouffeuses de salades, vient de décider de développer de nouveaux jeux issus de la nouvelle série *Teenage Mutant Ninja Turtles*. Pour mémoire, Konami avait, il y a déjà fort longtemps, édité des jeux sur Nes et Super Nintendo dont les célèbres tortues pizzaphiles étaient les héros. Le premier volet de cette nouvelle saga devrait sortir en 2003, et la série TV qui est actuellement diffusée aux USA, arrivera en Europe l'an prochain, en même temps que le jeu.

MARVEL ET VIVENDI POUR LA VIE. Vivendi et Marvel ont signé un accord mondial portant sur le développement de jeux en ligne massivement multijoueurs. Pendant 10 ans, les super-héros de Marvel seront les vedettes de cet univers, et comme ils sont au nombre de 4700 (Spider-man, Hulk, les X-Men, etc.), ça va faire du monde. Le premier titre né de cette alliance devrait débarquer en 2005. Il sortira sur toutes les consoles nouvelle génération permettant le jeu en ligne.



WING COMMANDER GBA.

Encore une petite licence qui ressurgit du fond des temps. Son nom, Wing Commander! Les Italiens, entre deux plats de pâtes (bonjour les clichés!), viennent de récupérer cette licence mythique et développent un premier jeu sur GBA qui utilisera un puissant moteur 3D. Wing Commander Prophecy (c'est son nom) contiendra toutes les missions de la version PC et quatre joueurs pourront s'affronter simultanément en link.

TOTAL IMMERSION RACING

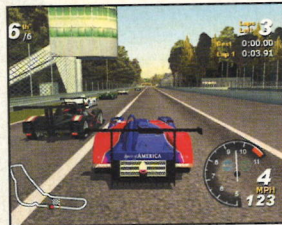
Caisse donc encore ?

PS2 Xbox Novembre Encore un jeu de caisses! Les fans de bagnoles ne vont plus savoir où donner du paddle. Total Immersion Racing est une simulation qui offre un challenge intéressant malgré des graphismes



sur Xbox qui ne nous ont pas scotchés au plafond. Les voitures sont un poil trop carrées, les reflets et autres dégâts ne sont pas parmi les plus fidèlement restitués que nous ayons vus. TIR permet de jouer seul ou à deux soit dans une course unique (contre la montre), soit en mode carrière. La première phase consiste à régler avec précision les paramètres de la bagnole en jouant sur l'accélération ou la tenue de route. Plusieurs bolides sont accessibles dès le départ (comme l'Audi TT ou la Noble M12), d'autres se débloquent au fil de vos succès.

Même chose pour les circuits: vous commencerez avec Hockenheim, Monza, Silverstone, Sebring et Rockingham et vous en découvrirez d'autres en progressant dans le jeu. ■



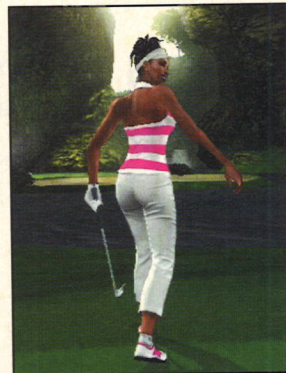
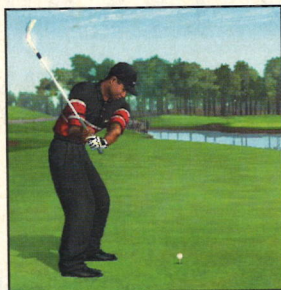
TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Et le Tigre est en bois!

PS2 Xbox GC Décembre Un jeu de golf avec rien moins que Tiger Woods himself, c'est la fête pour les amateurs de green et autres bunkers. Les graphismes de cette nouvelle version sont bluffants (notamment sur PS2) et d'une richesse inédite pour ce type de jeu. Les paysages réalistes, les herbes hautes qui flottent au vent, tout est réussi! Cette simulation est très sérieuse et propose douze parcours différents, dont six parmi les plus prestigieux au monde. En plus de Tiger en personne, vous pourrez aussi jouer avec 17 autres pros du Golf Tour. La jouabilité est totale: il suffit de presser plus ou moins vite le pad analogique pour envoyer la balle plus ou moins loin. De nombreux modes sont au

programme, tel que le speed golf qui vous entraîne dans un parcours à deux. D'autres parcours vous emmèneront à l'intérieur d'un entrepôt où vous devrez dégommer des cibles avec vos swings rageurs. Bien que nous ne soyons

pas des spécialistes du genre, cette première approche du jeu nous a emballés... ■



SHOW MICROMANIA

Grosse teuf!



On ne lésine pas sur les moyens chez Micromania: trois jours de show au Stade de France fin septembre pour les clients privilégiés des magasins. C'est qu'avec un poids estimé à 20 % du marché du jeu vidéo dans l'Hexagone, ils ont de quoi monter un tel événement. On y est allés faire un tour dimanche (en semaine on bosse à Consoles+) et on s'est tapé une queue de plus d'une heure pour

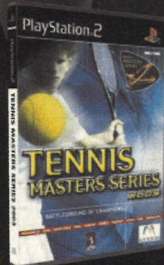
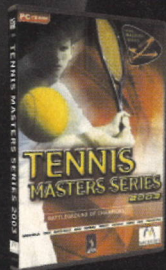
pénétrer dans le saint des saints. Sur des dizaines de bornes installées, des milliers de joueurs ont pu s'essayer aux toutes dernières nouveautés Xbox, PS2 et Game Cube. Un podium central offrait des animations, des projections sur grand écran de reportages réalisés sur les salons de jeux, et, l'après-midi, on a eu droit à la venue en chair et en os de Lara Croft. Un show bien huilé. Si vous voulez en savoir plus, allez faire un tour sur le site de Micromania: www.micromania.fr (salut Caliméro!). ■

TENNIS
MASTERS
SERIES

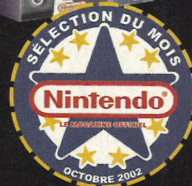


Créés pour gagner

Le jeu vidéo officiel des Tennis Masters Series



"sans nul doute
la meilleure
simulation de tennis
à l'heure actuelle
sur XBOX"
XBOX Magazine



**POUR TOUS
PUBLICS** ✓
REPRODUIT DES ÉLÉMENTS DE CARACTÈRES DE LOGOS



PC
CD
ROM



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

www.masters-series-videogame.com

PS2 and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
Nintendo®, Game Boy, Game Boy Advance™, Gamecube and © are trademarks of Nintendo Co.



Credit Photo : Gettyimages / Burke / Triolo Productions



©2002 Activision, Inc. et ses filiales. Publié et distribué par Activision Publishing, Inc. Activision et Pro Skater sont des marques déposées et Activision © est une marque commerciale de Activision, Inc. et ses filiales. Tous droits réservés. Tony Hawk est une marque commerciale de Tony Hawk. Développé par Neversoft. Les versions Playstation 2, Xbox et Gamecube sont développées par Neversoft Entertainment, Inc. Les versions Playstation et Game Boy Advance sont développées par Vicarious Visions Inc. Le logo Playstation ainsi que le logo familial "PS" sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont des marques commerciales de Microsoft™. Les logos Game Boy Advance et Game Cube sont des marques commerciales de Nintendo.

TONY HAWK'S PROSKATER 4



PlayStation.2

GAME BOY ADVANCE



activision02.com

Ultraman Fighting Evolution 2

Un jeu de combat en 3D estampillé Bandai, cela sent la daube à plein nez! La pub TV japonaise joue sur les sentiments entre les persos. Je t'aime moi non plus!

TOP/FLOP

■ **MEILLEURES SORTIES DU MOIS** (chiffres du 19 août au 22 septembre):

- 1- Shin Sangokumuso 2 Mushoden (Koei, PS2): 285 000
- 2- .hack vol.2 (Bandai, PS2): 121 500
- 3- Super Mario Advance 3 (Nintendo, GBA): 96 000
- 2- PSO 1&2 (Sega, GC): 72 000
- 3- Auto Modellista (Capcom, PS2): 69 000
- 4- Densetsu no Stafu (Nintendo, GBA): 64 000
- 5- Project Minerva (D3, PS2): 59 000
- 6- Marvel vs Capcom 2 (Capcom, PS2): 49 000

■ **MEILLEURES PROGRESSIONS DU MOIS:**

- 1- Shin Sangokumuso 2 Mushoden (Koei, PS2): 540 000
- 2- Project Minerva (D3, PS2): 146 500
- 3- .hack vol.2 (Bandai, PS2): 121 500
- 4- Densetsu no Stafu (Nintendo, GBA): 120 000
- 5- Auto Modellista (Capcom, PS2): 111 800
- 6- Super Mario Advance 3 (Nintendo, GBA): 96 000
- 7- PSO 1&2 (Sega, GC): 85 000
- 8- Mario Sunshine (Nintendo, GC): +74 000 (606 000)
- 9- Gundam (Bandai, PS2): +67 000 (362 000)
- 10- Shin Sangokumuso 2 (Koei, PS2): +50 000 (987 000)

■ **FLOPS DU MOIS:**

- 1- Marvel vs Capcom 2 (Capcom, Xbox): 3 000
- 2- Ninja Assault (Namco, PS2): 4 000
- 3- Inaka kurashi (Victor, PS2): 4 200
- 4- The Koibito Adventure (D3, PS2): 4 500
- 5- Pandora no Yume (Nec Interchannel, DC): 4 730

■ **GROSSE FATIGUE.** Le tribunal de commerce de Paris a prononcé début octobre la liquidation judiciaire de Cryo Interactive. Après Kalisto, encore un éditeur français qui disparaît...



Le logo apparaît...



« Darling je t'adooore! »



« t'ain, arrête! »



« Si si si! Je t'aime tant! »



« t'ain! Tu vas me lâcher un peu?! »



« Arrête de me taquiner... Tiens, qui est là? »



« C'est pas vrai! Tiens, prends ça! »



Le perso féminin, d'une voie de folle: « Ha hahahaha haaaaaa... »



Ultraman Fighting Evolution 2!

ROBOCOP

C'est la faute à Murphy!

PS2 **Novembre** Robocop le fic en fer blanc qui se déplace comme un char d'assaut fait régulièrement des apparitions sur console. Cette licence abondamment exploitée n'a jamais accouché d'un hit. Est-ce le cas cette fois? Pour tout vous dire, si vous êtes un adepte des fleurs des champs et si vous pleurez



comme une Madeleine en regardant *La petite maison dans la prairie*, ce n'est pas la peine de toucher à ce jeu. C'est du bestial! Votre cerveau ne va guère fonctionner que pour flinguer des ennemis. Bref, vous l'aurez compris, ce shoot ne fait pas dans la dentelle. Bourrin à souhait et 300% action, Robocop ne s'embarrasse pas de formules de politesse pour dézinguer les méchants. Et eux ne respirent pas non plus l'intelligence: au lieu de se planquer, ils s'agitent comme des crétins devant le protecteur de la loi... Cela bouge bien et le graphisme est vraiment très réussi sur PS2. En revanche, l'intérêt semble légèrement limité. Test ciblé le mois prochain. ■





TWIN CALIBER

CA VA FLINGUER !



PlayStation 2



 alapage.com

 ALLOCINE

Rage



CADEAUX!

■ **CONNERIE SANS LIMITE.** Le marketing à outrance débouche parfois sur des excès de créativité. Témoin, la dernière « idée » d'Acclaim pour le lancement de son *Burnout 2*. Cela se passe en Angleterre et nulle part ailleurs (ouf! en France ils ont dit non), les gars du « marketing », ils se sont dit que pour frapper les esprits, il fallait trouver une idée forte, un truc « impactant à mort », comme ils disent dans les burlingues. Alors ils ont décidé de payer toutes les prunes pour excès de vitesse reçues des conducteurs anglais pour la journée du 11 octobre. Selon les dires d'Acclaim, il s'agit d'alléger la peine financière des gens qui aiment la vitesse. Et qui va alléger celles des victimes des chauffards, hmmm ?...

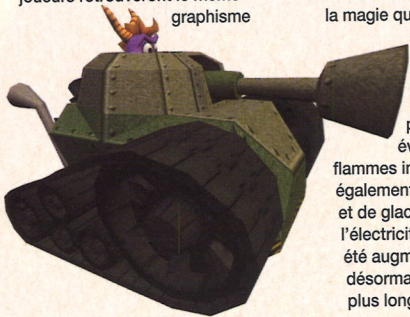
■ **STARCRRAFT.** Blizzard a annoncé la sortie de *Starcraft: Ghost*, célèbre jeu PC, sur les consoles nouvelle génération. Le jeu, actuellement en développement, vous permettra de tenir le rôle d'un agent d'élite passé maître dans l'art du combat tactique. Partez combattre dans de lointaines galaxies et blastez tranquillement tout ce qui bouge (ouaaais!). Stratégie et action sont au programme, mais pas avant 2003. Va falloir attendre encore un peu, bande d'excités!

■ **VIVENDI FAIT SES EMPLETTES.** En pleine tourmente, Vivendi continue à racheter des studios de développement. Le dernier en date est Massive Entertainment. Ces Suédois sont les créateurs de *Ground Control*, un excellent jeu PC de stratégie temps réel qui, selon les gamers micro, proposait des innovations bien sympathiques. 9 Worlds, le titre actuellement en préparation, sera décliné sur toutes les consoles actuelles. On n'en sait pas beaucoup plus, mais ça ne va pas nous empêcher de dormir...

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

Du Spyro pour la toux!

PS2
GC
Novembre Le dragon volant est de retour sur PS2 et Game Cube, et l'esprit de la série est au rendez-vous. Les jeunes joueurs retrouveront le même graphisme



coloré, les animaux habituels et la jouabilité sans faille. Dans cette nouvelle quête, le cracheur de feu doit faire face à un terrible danger. Le monde des dragons est en émoi: la magie qui protège la contrée a été volée par Ripto. Spyro va devoir retrouver des pierres magiques pour reconstituer cette énergie perdue. Il dispose évidemment de son lance-flammes intégré, mais il peut également cracher des bulles d'eau et de glace ou envoyer de l'électricité. Sa capacité à voler a été augmentée, et il peut désormais se maintenir en l'air plus longtemps que dans les



précédents épisodes. 25 niveaux, un max de véhicules à conduire (dont un tank), des minijeux... Voilà qui nous donne, au final, un bon petit jeu d'aventure mâtiné plates-formes. En test bientôt dans Consoles+.

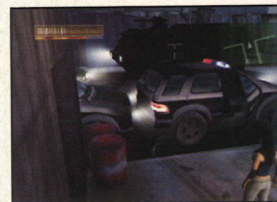
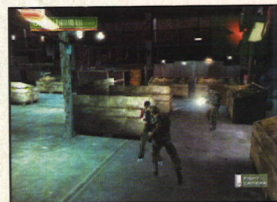
JAMES CAMERON DARK ANGEL

Jessica assure un Max!

PS2
XBOX
Novembre Dark Angel est à la base une série TV imaginée par James Cameron, le brillant réalisateur de *Titanic* et de *Total Recall*. Diffusée actuellement sur M6 le samedi soir, cette série met en scène Max, une jeune et pulpeuse héroïne qui possède des talents étonnants suite à des manipulations génétiques. Évadée d'un labo ultra-secret, Mandicore, elle est poursuivie par ses anciens tortionnaires. Mais la sexy Max est une redoutable machine de guerre. Le jeu permet de se défouler en frittant les méchants tout en



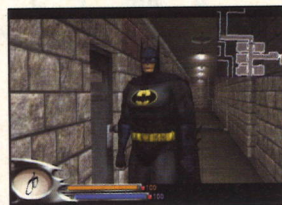
prenant du plaisir à regarder Max bouger à l'écran. Ce jeu à la troisième personne (du futur) propose avant tout de l'action: la jeune playmate est capable de réaliser de nombreux coups ou combos, avec une vitesse d'exécution supersonique. À part ça, les décors ne sont pas particulièrement riches en détails, et le déroulement du jeu semble plutôt linéaire. Mais comme on dit par chez nous, « preview en octobre, test en novembre ».



BATMAN - DARK TOMORROW

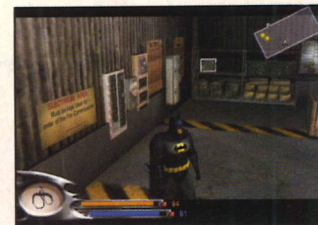
Quand le chauve sourit...

PS2
Xbox
GC
Novembre Après Ubi Soft, c'est au tour de Kemco de lancer son adaptation en jeu vidéo des aventures du chevalier de l'ombre. *Batman - Dark Tomorrow* s'inspire de la bande



dessinée, et non des dessins animés ni des longs-métrages. Le joueur incarmera Batman et devra affronter tous les méchants de la série: M. Freeze, Poison Ivy, etc. Pour plus de simplicité, les commandes seront réduites au strict minimum, puisque, par exemple, un seul bouton servira à frapper! Les phases de recherche seront à n'en pas douter très nombreuses et, d'après l'éditeur, le jeu s'inspirerait fortement de *Metal Gear Solid*. Ce qui signifie qu'il faudra toujours progresser prudemment et se cacher pour ne pas se faire repérer par les ennemis.

À l'heure actuelle, seule la version Game Cube est achevée. Sur PS2 et Xbox, la date de sortie vient d'être repoussée. Il faudra donc attendre un peu.





Koei™



THQ™

L'esprit est plus fort que l'Épée!

Les créateurs de la saga Dynasty Warriors vous présentent la nouvelle génération du wargame tactique!

Dynasty Tactics

三國志戰記



• Vos choix vont conditionner le déroulement du scénario. Les multiples possibilités scénaristiques et les nombreuses fins vous permettront de créer votre propre version de l'histoire. Serez-vous fidèle à la légende des 3 royaumes...ou pas ?

• Choisissez de vous engager auprès d'un des trois généraux : Liu Bei, Cao Cao ou Sun Ce.

SORTIE EN NOVEMBRE 2002



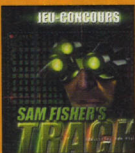
Vous reprendrez un Poudlard ?



À quelques semaines de la sortie en France du nouveau film « Harry Potter et la chambre des secrets » c'est le branle-bas de combat chez Electronic Arts.

HIT

■ **SAM À BESOIN DE VOUS !** Le héros de Splinter Cell, Sam Fisher, est un parfait inconnu. Ses origines et son passé sont obscurs. Pourtant, des indices sur son enfance sont à découvrir sur le site www.splintercell.com Qui se cache derrière ce héros ? Qui est-il vraiment ?



Si vous répondez à toutes ces questions, vous pourrez gagner des lots.

■ **MARIO SE PORTE BIEN.** À peine une semaine après sa sortie sur Game Cube, le plombier moustachu remporte un large succès en Europe. Super Mario Sunshine se vend comme des petits pains ! Le premier week-end de son lancement, pas moins de 175 000 exemplaires ont été écoulés.

■ **MYST FOREVER.** Les adeptes de Myst, le jeu d'aventure zen, seront contents d'apprendre qu'Ubi Soft vient de signer un accord avec Cyan Worlds (les créateurs du jeu) afin de développer et éditer de nouveaux épisodes, et cela jusqu'en 2008. Avec plus de 11 millions d'exemplaires vendus, cette saga est un véritable best-seller. Le dernier épisode (Myst III: Exile) est sorti en septembre sur console, et en 2003, un Myst Online verra le jour.

■ **CIEL MES AWARDS !** Consoles+ et Ciel FM, une radio Belge qui a la frite, organisent les Ciel Games Awards 2002 pour déterminer quels sont les meilleurs jeux de l'année (jeux PAL uniquement). Vous aussi, votez sur www.cielawards.fr du 1^{er} au 22 novembre prochain. Les résultats seront communiqués le 29 novembre à 20 heures sur le site Internet et dans l'émission Cyber Radio de Ciel FM.

GBC Pas moins de sept versions sont attendues, un record : PSone, PlayStation 2, Game Cube, Game Boy Advance, Game Boy
GBA
PS
PS2
Xbox
GC
Novembre Color, Xbox et PC. Tout est quasi prêt donc pour l'un des jeux les plus attendus de cette fin d'année... tout du moins par les plus jeunes d'entre nous (dont Kael).

Mauvais présage

Le scénario du jeu - ou plutôt des jeux - s'inspire du deuxième volet de l'œuvre de J.K. Rowling dans lequel le jeune Harry Potter entame sa deuxième année au collège de Poudlard. Un elfe, Dobby, lui lance cependant un avertissement et présage une catastrophe s'il

retourne au collège... N'écoutez que son courage, Harry y retourne quand même. Rapidement, des événements bien étranges se produisent et des élèves sont retrouvés pétrifiés. La haine !

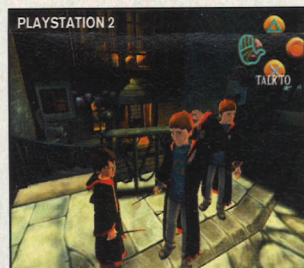
Sors de là !

Les versions PlayStation 2, Xbox et Game Cube sont des jeux d'action en 3D, à l'image du premier opus sorti sur PSone. Le graphisme a désormais considérablement évolué. À peu de choses près, on se retrouve face à un véritable dessin animé. Harry va apprendre de nouveaux sorts, dialoguer avec ses amis et camarades de classe, acheter des objets magiques, mais aussi participer à des missions amusantes : virer les gnomes du

jardin de Mme Weasley, affronter le Saule Cogneur ou des élèves au Club de duel de Gilderoy Lokchart.

Magie portable

Les versions portables, Game Boy Advance et Game Boy Color, quant à elles, offrent un graphisme et un système de jeu bien différents. Il s'agit en fait de jeux aventure-action dans lesquels vous vous amusez à collectionner différentes cartes et sorts magiques pour les échanger avec vos petits camarades. Une compatibilité Game Cube/Game Boy Advance est d'ailleurs proposée à cet usage. Le célèbre jeu de Quidditch n'a pas été oublié, que ce soit sur GBA ou sur GBC. Bref, de quoi passer un agréable moment, sur quelque console que ce soit ! ■



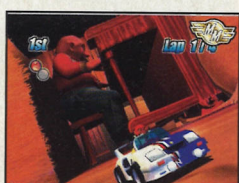
Un monde fou, fou, fou

**GBA
PS2
Xbox
GC**

Mars 2003

Toute console digne de ce nom se doit d'avoir un jour ou l'autre son Micro Machines; c'est une loi immuable! La nouvelle génération de machines aura donc l'heur et l'avantage d'accueillir ces mini bolides en 2003 (sauf la Xbox, qui y aura droit dès novembre 2002). On retrouvera bien sûr tout ce qui fait le fun de ces courses de mini bagnoles qui se jouent obligatoirement à plusieurs (sinon, c'est rudement moins drôle!). La version Xbox tourne bien, avec des graphismes hauts en

couleurs, et pas moins de huit véhicules sur la ligne de départ. Les engins sont nombreux, de la voiture ordinaire au hors-bord, en passant par un side-car ou un off-road. On peut jouer à quatre sur des circuits remplis d'obstacles ménagers. Que du plaisir! ■



HAVEN: CALL OF THE KING

Tomber la chemise

**Xbox
2003**

Les créations Midway – comment vous dire?... – on se méfie toujours un peu. Quand les concepts sont intéressants, le reste pêche souvent au niveau de la finition. Sur le papier, Haven est prometteur: un héros avide de liberté va tout faire pour libérer son peuple de l'oppression. Un scénario

qui en vaut d'autres! Et comme, en plus, le jeu marie des scènes de shoot dans l'espace, des passages de plates-formes et la conduite de véhicules futuristes, l'a priori est positif. Reste que tout cela paraît un peu répétitif, et les graphismes, pas vraiment révolutionnaires pour de la Xbox. Mais attendons de voir pour juger si ce Haven tiendra ou non la distance. On a le temps: le jeu ne verra le jour qu'en 2003! ■



RENCONTRES EUROPÉENNES DE LA JEUNE CRÉATION NUMÉRIQUE

L'heure de la synthèse

Placée sous le signe des jeux vidéo, la quatrième édition des Rencontres européennes de la

jeune création numérique se déroulera à Valenciennes, au Phoenix, du 20 au 22 novembre prochain. Au programme de ces trois jours de fête numérique, des colloques, des conférences (« son et jeu vidéo », « économie du jeu vidéo », « cinéma et jeu vidéo... »), des concours (un web jam qui opposera une demi-douzaine



d'équipes est organisé), et, bien sûr, des soirées à thème. Renseignements et programme sur Internet: www.e-magiciens.com par mail: e-magiciens@valenciennes.net ou par téléphone: 03 27 28 40 42. ■



MATOS

■ **SAFARI PHOTO.** Sony a dévoilé une nouvelle imprimante pour sa PS2. Elle permet de réaliser des captures photo de ses jeux préférés. Un écran tactile LCD couleur permet de commander la machine. Inutile de vous dire que cela va encore une fois coûter bonbon!



■ **BIOHAZARD ZÉRO.** Capcom a lancé une campagne de réservation originale pour son Biohazard 0 sur Game Cube: si vous commandez le jeu sur le site de vente online de Capcom, vous aurez le privilège de recevoir une version spéciale avec une maquette du chien zombie.



■ **QUATRIÈME DIMENSION.**

Sony travaille sur la technologie des écrans 3D depuis plus de 15 ans. Voici le tout premier modèle LCD couleur qui ne nécessite pas de lunettes! Le concept repose sur une vidéo initialement tournée avec quatre caméras sous quatre angles différents. Le résultat est impressionnant. Sony prépare la commercialisation d'un premier modèle pour 2003 à 245 800 yens (environ 2 000 euros).



INTÉGRALE LES GRIFFES DE LA NUIT

Sleeping (not) allow

Nancy, une jeune étudiante, habite sur Elm Street, une rue tranquille d'une petite ville de Californie. Chaque soir, comme certains de ses amis, elle rêve qu'un être monstrueux portant un gant équipé de lames d'acier la poursuit. Rapidement, le cauchemar devient réalité et ses camarades meurent

dans d'affreuses circonstances... Bien avant *Scream*, Wes Craven s'était fait les griffes avec la série des *Freddy*. Sept films (à la qualité inégale, comme souvent dans les séries) qui ont fait de Fred Krueger l'une des créatures les plus terrifiantes du cinéma d'horreur des années 80 (avec Kael). ■

Éditeur	Seven Sept
Genre	Horreur
Réalisateur	Wes Craven
Acteurs	Robert Englund...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	7 DVD
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

■ **BANDITS.** Deux ex-taulards en cavale dévalisent des banques afin de réunir des fonds pour ouvrir une discothèque au Mexique. Leur amitié s'émiette le jour où une jeune femme fait irruption dans leur vie. Un *road movie* pas vraiment convaincant au scénario un peu creux. FPE. 118 min.

★★★★



COFFRET STAR TREK THE NEXT GENERATION - SAISON 4

Téléportation !

Et c'est reparti pour 26 nouveaux épisodes de la quatrième saison de *Star Trek The Next Generation*. Le XXIV^e siècle réserve bien des surprises au capitaine Picard et à son équipage; et dans l'espace, tout

n'est pas forcément rose. Si certains épisodes font la part belle aux Borgs - certainement les personnages les plus réussis de la série depuis bien

longtemps -, d'autres s'intéressent plus particulièrement à quelques membres de l'équipage: Data, Riker, Crusher ou encore LaForge. Un véritable condensé de tous les problèmes des Américains, les McDo' et le Coca en moins. ■

■ **HERCULE.** Pour fêter la naissance de leur fils Hercule, Zeus et Héra ont invité de nombreux dieux. Jaloux du trône promis à Hercule, Hadès le seigneur des Enfers cherche à l'éliminer... Le mythe d'Hercule revisité par Disney. À réserver aux plus jeunes. Buena Vista. 90 min.

★★★★

Éditeur	Paramount
Genre	Science-fiction
Réalisateur	Beaucoup!
Acteurs	Patrick Stewart...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	7 DVD
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



COFFRET RETOUR VERS LE FUTUR

Passé décomposé

États-Unis, 1985. Doc (Christopher Lloyd), un scientifique excentrique, présente à Marty (Michael J. Fox) sa nouvelle invention: une machine à voyager dans le temps. La



magnifiques pour l'époque, de nombreuses scènes légendaires (le solo de guitare de *Johnny B. Good*, les poursuites en skate-board, les affrontements avec Biff Tannen et sa descendance - ou ses ancêtres), des répliques cultes... Bref, ne pas posséder cette trilogie serait une erreur impardonnable. ■

démonstration tourne mal, et Marty se retrouve propulsé trente ans en arrière... Un voyage dans le temps (1885, 1955 et 2015) d'une rare précision. Des truquages

Éditeur	Universal
Genre	Science-fiction
Réalisateur	Robert Zemeckis
Acteurs	M. J. Fox, C. Lloyd...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	3 DVD
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

■ **GINGER SNAPS.** Deux sœurs, Ginger et Brigitte, partagent des fantasmes bien étranges. Un soir, Ginger est attaquée par une créature bizarre et se métamorphose rapidement en une bête violente assoiffée de sang et de sexe. Un film d'horreur qui fait grincer les dents. Pour les fans du genre. TF1 Vidéo. 103 min.

★★★★



COFFRET X-FILES - SAISON 5

La vérité est ici

L'agent Fox Mulder (David Duchovny) continue à croire en l'existence d'un complot et tente de mettre la main sur une taupe infiltrée dans les services du FBI. Il cherche également à sauver sa partenaire, Scully (Gillian Anderson), rongée par un cancer... Bref, le train-train quotidien pour un membre du

service des affaires non classées. L'une des meilleures saisons de la série, dont quelques épisodes cultes: Redux I et II, Patient X, Emilie et The End. Ça a fait toujours! ■

Editeur	FPE
Genre	Science-fiction
Réalisateur	Chris Carter...
Acteurs	D. Duchovny, G. Anderson
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	6 DVD
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



SPY GAME

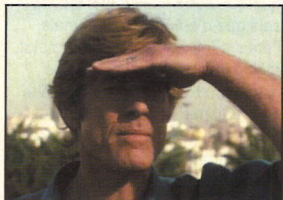
Espion, lève-toi!

C'est la dernière journée de Nathan Muir (Robert Redford) à la CIA. Pour cet ancien espion, l'heure de la retraite a enfin sonné. Avant de quitter définitivement son bureau, il va tenter de sauver Tom Bishop



(Brad Pitt), son ancien élève qui a été fait prisonnier en Chine au cours d'une mission secrète. Un film pétri de flash-back - certainement trop -,

mais qui au final se révèle réussi. Mais Spy Game, c'est aussi - et surtout -, la rencontre de deux générations de play-boys: Redford et Pitt. ■



Editeur	Universal
Genre	Espionnage
Réalisateur	Tony Scott
Acteurs	B. Pitt, R. Redford...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	121 min (2 DVD)
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

OCEAN'S ELEVEN

Onze barre de là!

À peine sorti de prison, Danny Ocean (George Clooney) monte le coup du siècle: s'emparer de la caisse commune de trois grands casinos de Las Vegas. Il confie à Rusty Ryan (Brad Pitt) le soin de choisir neuf partenaires, tous spécialistes dans un domaine précis, pour réaliser ce

fameux casse. Un film d'action classique mais bien mené, épaulé par une pléiade de stars (George Clooney, Brad Pitt, Julia Roberts, Matt Damon, Andy Garcia...). Un suspens qui dure jusqu'à la dernière minute, malgré une fin quelque peu téléphonée. ■

Editeur	Warner
Genre	Action
Réalisateur	Steven Soderbergh
Acteurs	G. Clooney, B. Pitt...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	112 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

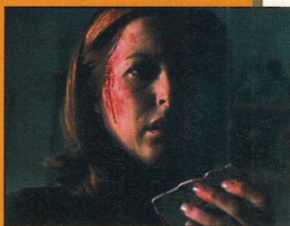


news DVD



■ **PAPILLON.** Le quotidien de deux détenus condamnés à la prison à vie au bagne de Cayenne. Entre tentatives d'évasion ratées et punitions au cachot, Papillon (Steve McQueen) se lie d'amitié avec un faussaire (Dustin Hoffman). Une histoire poignante, magnifiquement interprétée et qui, malgré ses trente ans d'âge, n'a pas pris une ride. TF1 Vidéo. 163 min.

★★★★



■ **X-FILES - PROVIDENCE.** Deux épisodes inédits de la saison 9 (la der des ders!) réunis sur ce DVD: *Provenance* et *Providence*. Enfin des éléments de réponse concrets concernant la disparition de Mulder, sur l'enfant de Scully et l'identité de son père... Après 10 ans d'attente, c'est pas trop tôt! Mais on ne sait toujours pas si Mulder s'est tapé Scully. Rendez-vous en 2012!

FPE. 85 min.

★★★★

■ **VIDÉO ANNIVERSAIRE.** Riche idée que de proposer sur DVD le journal de sa naissance. Une heure d'archives de l'INA pour tout savoir sur les événements qui ont marqué votre année de naissance. Cinquante-cinq DVD, de 1919 à 1973 (Pac-Man n'existait pas encore) sont ainsi proposés. Une bonne idée de cadeau pour les fêtes de fin d'année.

Éditions Montparnasse. 60 min.

★★★★



SÉRIES.1



■ LOVE HINA VOL. 5.

Dans ce cinquième volet, toute la pension Hinata se rend au bord de la mer pour tenir un restaurant. Les relations entre Keitaro et Naru vont de Charybde en Scyllia. Et le retour de Seta, l'ancien prof particulier de la belle n'arrange rien. Ce manga est toujours aussi intéressant. La série vient de se terminer au Japon après 14 volumes. Pika Édition.

■ PSYCHOMETER EJI VOL. 7.

De nouvelles enquêtes sur des meurtres en série et les amis de notre héros directement visés, tel est le quotidien de cette série. Malgré quelques passages fort accrocheurs, cette série s'est très vite essouffée. Espérons que les futurs volets lui permettent de retrouver sa pêche du tout début. Kana.

■ GTO VOL. 18. La série la plus appréciée de la rédaction continue à paraître toujours



aussi rapidement. Dans ce volume, vous assisterez à trois histoires parallèles. Onizuka va une fois de plus montrer ses talents en matière de pédagogie, et ces méthodes de travail sont toujours aussi « explosives ». On en redemande ! Pika Édition.

Nicolas, alias Ryo, est le webmaster du site <http://ryoweb.fr.st> dédié aux mangas et à la janimation. Rencontre avec un véritable passionné et fin connaisseur.

Consoles+ : Peux-tu te présenter aux lecteurs de Consoles+ ?

Ryo: Je m'appelle Nicolas dans la vie, j'ai 21 ans, mais sur le web, on me connaît sous le pseudo de Ryo (d'où le nom du site). Je suis actuellement étudiant en langues orientales (japonais) après avoir fait un BTS dans la communication graphique. Mon job sur le site consiste à... tout faire ! En effet, je suis le seul à gérer, mais ça risque de changer dans peu de temps.

Pourquoi avoir créé un site sur la janimation et comment est né ce projet ?

Tout a commencé grâce à un pote (Kenshiro1980 pour ne pas le citer), qui a fait un « site » et qui m'a en quelque sorte initié à l'HTML. Je sais que c'est bête à dire, mais j'étais admiratif devant son boulot, même si le contenu n'était pas exhaustif. Pour info c'était un site sur MegamanX, ou plutôt sur les trailers de ce jeu. Après avoir trainé sur quelques forums (Tonkam, Glénat, etc.), j'ai décidé de partager ma passion en donnant mon point de vue sur les mangas que j'ai lus. Aujourd'hui, il y a des tests de DVD (animation en général) qui ne sont qu'un prolongement logique du site.

Combien de personnes travaillent avec toi sur le site ?

Au départ, j'étais tout seul. Ensuite, il y a eu quelques propositions de gens assez intéressés pour m'aider à taper quelques articles (critiques notamment). C'est également le cas pour les « dossiers » qu'on m'envoie (je n'en ai écrit aucun à ce jour, mais c'est moi qui les mets en pages et qui intègre les corrections d'ordre typographique). Au moment où vous lirez cette interview, j'aurais un second chroniqueur. Il s'agit d'un de mes amis, SK, qui s'occupe en grande partie des tests DVD de films asiatiques. C'est également lui qui s'occupe de la gestion de la base de données en



PHP du site. Je remercie également les autres personnes qui se reconnaîtront.

Depuis quand es-tu fan de mangas et quel a été le déclencheur ?

Je suis devenu fan, comme tout le monde, depuis l'époque du Club Dorothée, avec ses dessins animés « violents » du type *Ken le Survivant* ou *Dragon Ball*. Par la suite, j'ai vu des potes acheter les mangas de Dragon Ball en VO. J'ai trouvé ça pas mal. Mais le vrai déclic vient d'un manga que je n'oublierai pas de sitôt, il s'agit de *Video Girl* de Masakazu Katsura (NDKael : la série est en republication chez Tonkam), le premier que j'ai acheté.

Quels sont tes titres préférés et pourquoi ?

Incontestablement, ma préférence va au manga de Kentarō Miura, *Berserk*, dont le premier volume est sorti chez Dynamic Visions. Pour plus de détails, n'hésitez pas à aller consulter la critique sur mon site. Sinon, bien sûr, j'aime toutes sortes de mangas, *20th Century Boys*, *Monster*. En fait, j'adore Urasawa, si un jour un éditeur daignait éditer *Yawara*, j'en serais ravi... On peut continuer à citer d'autres auteurs que j'apprécie particulièrement comme Togashi (*Yu Yu, HxH*), Akira Toriyama (*Dragon Ball, Cowa*), Tatsuya Saruwatari (*Tough*), Jiro Taniguchi (*Le Journal de mon père*), Katsuhiro Otomo (*Akira*), Oh! Great (*Majin Devil*,

Tenjo Tenge), Rumiko Takahashi (*Ranma, Inu Yasha*) et dernièrement Miwa Ueda (*Peach Girl*), et bien d'autres, mais la liste serait trop longue.

Que penses-tu du marché du manga et de la janimation en France ?

Je pense que les éditeurs commencent à sortir de plus en plus de mangas. Certains prennent des risques, d'autres moins, le marché connaît peut-être une légère saturation à ce niveau-là, mais pour l'instant rien de dramatique. Par contre, une petite gueulante au niveau des tarifs pratiqués par certains éditeurs, largement trop chers pour la qualité obtenue.

Y a-t-il certains titres japonais que tu aimerais bien voir débarquer en France ?

Oh que oui ! énormément de titres, qui pourtant sont des petits chefs-d'œuvre, comme *MPD Psycho* de Sho-u Tajima, *Jirashin* de Tsutomu Takahashi, la série des *Dragon Quest* : *VI, Emblem of Rotto, Level E*

Peach Girl, actuellement en cours de publication chez Génération Comics. Un titre de qualité.



SÉRIES.2

■ **LES ENQUÊTES DE KINDAICHI VOL. 2.** Dans ce deuxième volume, la première enquête de notre héros trouve enfin son dénouement. Une fois retourné en ville, Kindaichi doit de nouveau résoudre une affaire de meurtre. Malheureusement, il faudra attendre un volet suivant pour connaître le coupable. Encore un fabuleux coup marketing ! **Tonkam.**



HunterXhunter est l'un des grands succès de l'année. Un animé a même vu le jour au Japon.

de Togashi, Tokyo Daigaku Monogatari de Tatsuya Egawa, Urusei Yatsura de Rumiko Takahashi, Mes voisins les Yamada, et plein d'autres trucs.

Comment travailles-tu sur ton site ?

Avec mon clavier, Dreamweaver pour le développement HTML, Photoshop pour les images et ma main experte pour le reste (boire du Coca, manger des chips...).

Et tes relations avec les éditeurs ? Reçois-tu leurs produits ou dois-tu les acheter toi-même ?

La plupart des titres, je les reçois, je remercie d'ailleurs au passage tous les éditeurs qui m'ont fait confiance. Certains partenariats sont en cours de négociation. Si je ne peux pas faire autrement, évidemment, je les achète.

Que penses-tu des prix appliqués pour les produits japonais en France ?

Les prix ne varient pas trop d'un magasin à l'autre, ça reste en général assez cher. C'est souvent le double du prix d'origine. Mais c'est

ça l'import... et puis quand on aime, on devient pauvre !

Que penses-tu de polémique bien française qui vise à faire disparaître la janimation à la télé jugée trop violente ou à caractère pornographique ?

En général, je suis contre toute forme de censure. Faire disparaître la janimation du petit écran me paraît bien stupide. Le fait est que la France a connu sa période d'animés « violents », et ce n'est que logiquement que le CSA et autres comités sont intervenus. Mais interdire les dessins animés japonais à cause de ça n'a pas de sens, surtout quand on voit toute la richesse et la diversité des animés au Japon. Il suffit de bien piocher, c'est simple.

Joues-tu aux jeux vidéo ?

J'ai connu les consoles quasiment à leurs débuts. Sur la Nes, mon premier jeu vidéo était Zelda II (oui, le II). Après avoir connu cet univers, je ne pouvais plus décrocher. Je faisais partie du « clan Nintendo » et n'achetais que leurs consoles (Game Boy, Snes), je sais, c'est bébé. C'est d'ailleurs à cette époque que j'ai acheté des magazines comme Consoles+. Puis, je me suis intéressé de plus en plus aux jeux de baston (2D), à commencer par Street Fighter II. J'ai ensuite embrayé avec ce qui est pour moi, le niveau supérieur, à savoir les jeux du regretté SNK (Fatal Fury, Art of Fighting, KoF...). Je m'intéresse également beaucoup aux RPG (Final Fantasy, Chrono Trigger, Breath of Fire, Lufia, Secret of Mana, Skies of Arcadia...). Ensuite vint le jour de la révélation, révélation qui se nommait Dreamcast mais qui, malheureusement, a connu un succès écourté. Et enfin, j'ai bien sûr

eu ma période « jeux PC », avec des titres qui tournaient encore sur ma bécano, comme Duke Nukem, Quake III, UT, Command & Conquer, les jeux d'aventure type Monkey Island me font également bien délirer.

As-tu déjà joué à une adaptation jeux vidéo d'un manga (ou animé) et as-tu trouvé la conversion réussie ?

Il y a une adaptation de manga en jeu vidéo que je trouve très réussie, il s'agit de Ken le Survivant sur PlayStation. C'est très moche, mais très jouissif. Berserk sur DC aussi s'en sort très bien ; mais là-dessus, je ne peux pas être trop objectif. J'ai également joué aux vieux jeux comme la série des Dragon Ball (sur Nes, Snes, MD, PS) – en général, je trouve ça plutôt raté, sauf rares exceptions – et les Yuyu Hakusho (qui sont ratés aussi!).

Un dernier mot pour nos lecteurs ?

Pour finir, je remercie d'avance tous ceux qui auront la curiosité d'aller faire un tour sur mon site, et puis lisez du manga. Ça ne rend pas idiot, loin de là, il faut savoir choisir les bons titres!

Propos recueillis par Kael ■

GAME BOY ADVANCE 先迎市 SATURN
GAME CUBE 全市文帖市 迎帖市 MEGADRIVE
NINTENDO 64 小迎市 迎帖市 MASTER SYSTEM
SUPER FAMICOM 小迎市 迎帖市 PS2 - PS ONE
FAMICOM 新迎市 迎帖市 WONDERSWAN
GAME GEAR 新迎市 迎帖市 NEC NEO GEO

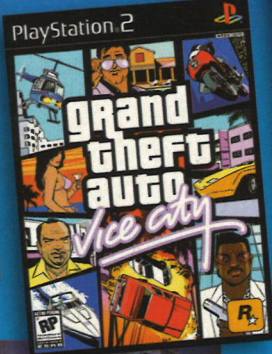


UN SITE INCONTOURNABLE

Vous obtiendrez des tas d'informations sur les dernières sorties mangas. Chaque titre est critiqué, décortiqué par Ryo lui-même qui est connaisseur hors pair. Sur ces pages, vous pourrez également obtenir des informations très précises sur des vieux titres grâce aux nombreux articles archivés. Les fans pourront s'exprimer dans l'un des nombreux forums mis à leur disposition. Enfin, des tonnes de goodies sont téléchargeables directement dans la page prévue à cet effet. Si vous êtes fan de manga, ajoutez ce lien à vos favoris Internet. De nombreuses personnes s'y rendent chaque jour et le site est fier d'annoncer 5 000 pages vues par jour.

sont dans votre Micromania !

Blinx : The Time Sweeper
SORTIE OFFICIELLE SUR XBOX
LE 14 NOVEMBRE. RÉSERVEZ-LE !



Harry Potter et
la Chambre des Secrets
SORTIE OFFICIELLE
SUR TOUS FORMATS
LE 14 NOVEMBRE
RÉSERVEZ-LE !



La Mégacarte
5% de remise* différée
sur les jeux et accessoires.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €. Remise non applicable sur les Consoles.



TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR
micromania.fr

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Réservez vos jeux !
• dans votre Micromania
• sur micromania.fr

21 nouveaux Micromania !

- | | | |
|---|--|---|
| 78 MICROMANIA CHAMBOURCY OUVERT
C.Ccial Carrefour - RN 13 - 78240 Chambourcy
Tél. 01 30 74 54 09 | 77 MICROMANIA CARRÉ SENART OUVERT
C.Ccial Melun Carré Senart
77127 Lieusaint - Tél. 01 64 13 96 81 | 13 MICROMANIA AIX-LES-MILLES NOUVEAU
C. Ccial Carrefour les Milles
13290 Aix-les-Milles |
| 95 MICROMANIA OSNY OUVERT
C.Ccial Osny Nord - 95520 Osny
Tél. 01 30 38 48 18 | 06 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37 | 29 MICROMANIA BREST NOUVEAU
C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest |
| 83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS OUVERT
C. Ccial Carrefour
83480 Puget-sur-Argens - Tél. 04 94 45 63 84 | 13 MICROMANIA AVANT CAP NOUVEAU
C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabris
Tél. 04 42 34 37 12 | 92 MICROMANIA DÉFENSE 3 RER NOUVEAU
Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux |
| 77 MICROMANIA TORCY OUVERT
C. Ccial Val Maubuée - 77200 Torcy
Tél. 01 60 05 63 09 | 62 MICROMANIA SAINT-OMER NOUVEAU
C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse
Tél. 03 21 39 29 92 | 75 MICROMANIA GARE DU NORD NOUVEAU
Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue
75010 Paris |
| 76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE OUVERT
C. Ccial Tourville-La Rivière
76410 Cléon - Tél. 02 35 81 16 16 | 95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES NOUVEAU
C. Ccial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles
Tél. 01 39 97 16 98 | 13 MICROMANIA MARSEILLE NOUVEAU
BONNEVEINE
C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille |
| 91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS OUVERT
C. Ccial Continent
91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 01 79 53 | 31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET NOUVEAU
C. Ccial Géant - 31150 Fenouillet
Tél. 05 61 70 81 05 | 12 MICROMANIA VILLARS ST-ETIENNE NOUVEAU
C. Ccial Auchan - 12390 Villars |
| 64 MICROMANIA PAU OUVERT
C. Ccial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98 | | 95 MICROMANIA SAINT-QUENTIN NOUVEAU
C. Ccial St-Quentin
95370 Montigny-le-Bretonneux |

STACK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

www.Stack-Games.com



GameCube



ACTU

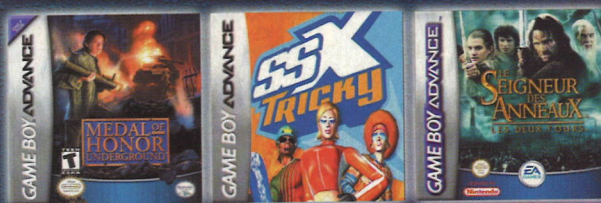
Porte feuilles allège ?
Echangez vos anciens
jeux dans nos magasins,
et jouez à tous
les meilleurs jeux
de la rentrée !



PlayStation 2



DVD



Game Boy Advance



OCCAZ

- Metal gear Solid 2 (PS2) 38 €
- Final Fantasy X (PS2) 45 €
- Tekken 4 (PS2) 45 €
- Mario Sunshine (GC) 47 €
- Console GameCube 149 €
- Console PS2 199 €
- Console Xbox 199 €
- Console GBA 73 €



XBOX



Contact

Vous desirez ouvrir
un magasin
Stack-Games ?

Contactez Franck au :
01 46 740 300

Nos magasins en France

PROVINCE PARIS

- JUSSIEU CONSOLES
Tel : 01 46 33 07 83
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
- M^o Cardinal Lemoine
- REPUBLIQUE
Tel : 01 43 55 46 00
13 Rue Voltaire - 75011 Paris
- M^o République
- NANTES BAYON MANGA
Tel : 02 40 48 53 12
6 Rue des Halles 44000 Nantes
- NANTES
Tel : 02 40 48 13 14
9 Rue L'Esperance Rospellan 44000 Nantes
- CARNAY
Tel : 02 98 93 74 64
12 Rue du Gril Lambert 33270 Carbay
- BAYONNE
Tel : 05 59 46 13 37
65 Rue d'Espagne 64100 Bayonne

BANLIEUE

- ANTONY
Tel : 01 46 740 300
29 Av. de la Division Leclerc - N 20 -
92160 Antony - RER B - Ouvert 7j/7
- RAMBOUILLET
Tel : 01 30 86 66 76
24 Rue Charles 78120 Rambouillet
- CHOLET BAYON MANGA
Tel : 02 48 48 36 88
29 Rue de l'Orangerie 49300 Cholet
- PAU
Tel : 05 59 88 88 22
25 Rue Corret - Palle des Pyrénées 64000 Pau
- LYON
Tel : 04 72 56 06 61
4 Rue de Grest 69002 Lyon
- AMIENS (Monsieur)
Tel : 03 22 71 00 24
3 Rue Grestet 80000 Amiens

- VERSAILLES
Tel : 01 39 93 30 30
29 Av. de la Division Leclerc - N 20 -
92160 Antony - RER B - Ouvert 7j/7
- MONTDIZIER
Tel : 03 22 78 33 91
- MARTINIQUE - Beauvau Magasin
Tel : 05 96 73 60 08
13 Rue Lamartine 97200 Fort de France

DOM-TOM

PROCHAINES OUVERTURES : ...

tests

GBC, GBA, PSONE, PS2, GC, XBOX... tous les tests du mois

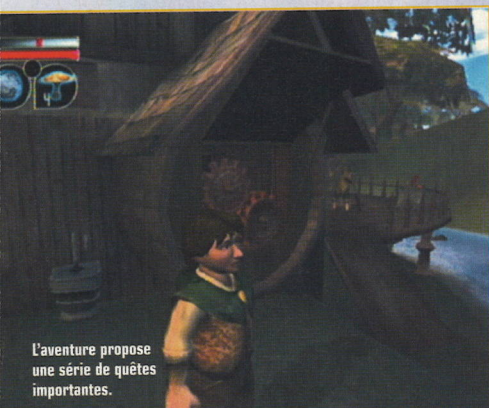


STARFOX ADVENTURES

Drôle de phénomène que ce Starfox Adventures sur Game Cube : c'est le premier jeu Rare de la console mais aussi le dernier, l'éditeur américain ayant cédé à l'appel des billets verts de Microsoft. Novembre, c'est aussi toute une flopée de jeux magnifiques : le Seigneur des anneaux, Ratchet & Clank, Morrowind, Burnout 2, Colin McRae 3, Pro Evolution Soccer 2, Fifa 2003 ou encore Super Mario Advance 3. Que du bon !



LE SEIGNEUR LA COMMUNAUTÉ



L'aventure propose une série de quêtes importantes.



UN MONDE À PART

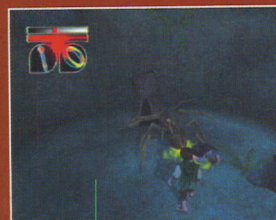
Tolkien a écrit, avec *Le Seigneur des anneaux*, l'une des œuvres les plus personnelles de ces dernières décennies. En assurant un dépaysement total, le jeu produit par Vivendi rend hommage à la dimension féerique de la saga.



Quand Frodo utilise l'anneau, il se trouve propulsé dans un univers de feu, dans l'œil du Mal.



Cet arbre est un passage important, dans lequel il faudra sauver vos compagnons de route.



Dans la forêt maléfique, protégez votre équipement de l'attaque de l'araignée géante.



Quelques belles cachettes se trouvent dans les décors.



Avec la trilogie du *Seigneur des anneaux*, le romancier Tolkien a créé un monde singulier et poétique, peuplé de personnages attachants et charismatiques. Depuis les années cinquante et la beat generation, les péripéties de Frodo et de la Communauté de l'anneau ont passionné des millions de lecteurs. Voici l'adaptation de cette saga, inspirée des légendes germaniques, qui



Ce *Seigneur des anneaux* de chez Vivendi est très proche du livre. Le rythme progressif du jeu permet de bien rentrer dans l'univers de la trilogie. La partie est longue et prenante. Il n'en reste pas moins que les phases d'action souffrent d'une imprécision assez chronique. Il est possible d'évoluer librement, mais les quelques défauts de maniabilité empêchent de profiter pleinement des actions. On prend quand même beaucoup de plaisir à évoluer dans ce jeu captivant et inspiré.

À tout seigneur, tout bonheur!

DES ANNEAUX DE L'ANNEAU



Perdu au cœur de l'immense forêt.



Les cavaliers noirs vont tenter d'arrêter la communauté de l'anneau.



Ouvrez les yeux pour ne pas manquer une info importante.

débarque en force sur Xbox. Ce titre est très fidèle au livre, et les fans retrouveront avec joie les ingrédients qui en ont fait le succès.

Une palpitante aventure

Dans cette palpitante aventure, décomposée en niveaux, vous incarnez Frodo, le Hobbit. Celui-ci quitte son village en possession de l'anneau magique, bien décidé à détruire cet objet maléfique. Accompagné de ses amis, Aragorn et Gandalf, Frodo devra, au cours de sa quête, combattre les créatures des Ténèbres, récolter des objets et des informations indispensables à la résolution des intrigues qui l'attendent. La phase de quête est en effet très importante. Toutes les rencontres effectuées en

cours de partie s'avéreront nécessaires. Afin de vous y retrouver, un livret consultable à tout moment de la partie regroupe les objectifs principaux et les informations cruciales. La possibilité de sauvegarder à la demande est une bénédiction avant d'aborder un passage délicat.

Aux confins du rêve

Lors des phases d'affrontement, vous utiliserez des armes de jet et de poing. D'autre part, un panel conséquent de mouvements facilitera l'évolution de votre personnage à travers les différents tableaux du jeu, dont il

faudra visiter chaque bâtisse et chaque décor. Avant de détruire l'anneau magique, vous pourrez l'utiliser pour vous rendre invisible ou atteindre des endroits secrets remplis d'objets bonus. En accumulant les aspects les plus prenants des jeux d'aventure, les développeurs de Black Label sont parvenus à retranscrire une quête longue et néanmoins rythmée par des trouvailles – qui relancent à chaque fois l'intérêt – et des rencontres avec des créatures magiques et pas toujours bienveillantes. Malgré son graphisme un peu tristounet, le Seigneur des anneaux est

un voyage vers des contrées perdues où la magie côtoie le féérique, où l'imaginaire transporte le joueur aux confins du rêve, en pleine héroïc-fantaisie. ■



les plus

- l'univers fidèle à l'œuvre de Tolkien
- le charisme des persos
- le rythme

les moins

- la jouabilité parfois limite
- le graphisme parfois un peu léger

intérêt

89%

L'aventure est souvent intéressante et la réalisation de qualité. La jouabilité pêche parfois par manque de précision.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : BLACK LABEL
- Éditeur : VIVENDI
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

Quelques décors valent le détour.



oui, mais...

Kael

Mordu de RPG, je ne suis évidemment pas indifférent aux aspects jeux de rôle que propose la communauté de l'anneau. La quête d'objets et la gestion des informations recueillies auprès des différents persos permet de bien se plonger dans l'univers particulier du livre de Tolkien. Mais la jouabilité est un peu limite et les possibilités d'interagir avec les héros et les membres de la communauté sont finalement assez réduites. Reste une durée de vie plus que conséquente et de bons moments d'aventure.



test



mégahit

BURNOUT 2 - POINT

COMMENT SE FAIRE PEUR ?

Dans Burnout, c'est souvent chaud, très chaud. On roule à tombeau ouvert, parfois à contre-sens, et si en plus on utilise le boost, ça peut devenir suicidaire... Dérapages, virages sans visibilité, carrefours... Tout est là pour faire monter l'adrénaline.



Quelquefois, il y a juste la place de passer. Mais il faut bien viser...



Quand on est en dérapage, ça devient un peu plus compliqué. Heureusement, frôler est autorisé...



Aux carrefours, il faut compter sur sa bonne étoile...

Les dérapages, les sauts et les contre-sens rechargent votre barre de boost.



Quand ça ne passe pas, la caisse s'explode et les débris volent partout.



On doit aussi jouer aux flics et détruire les caisses de quelques malfrats.

Il y a quelques mois, le premier Burnout nous avait fait le plus grand bien. À la rédaction, certains s'acharnaient pendant leurs maigres loisirs sur le mode multi-joueur... Bref, c'est à bras ouverts que nous accueillons ce nouveau volet. Il faut bien reconnaître que quand on a goûté aux joies du froissement de tôle, il devient difficile d'en décrocher...

Un concept intact

Comme son prédécesseur, ce Burnout 2 reste fidèle au principe consistant à rouler comme un malade sur des routes ouvertes à la circulation. Ce qui en soit est un excellent concept... Les accidents sont toujours au programme, toujours spectaculaires, et plus vio-

lents que jamais. La sensation de vitesse est, elle aussi, toujours là, et le pilotage reste une merveille de simplicité. Quelques minutes suffisent à prendre en main sa voiture, et à piger le comportement général de l'engin : vive et glissante, mais précise. En clair, ceux qui se sont essayés au premier volet s'y retrouvent en quelques secondes. Sur le plan des modes de jeu, ce Burnout évolue un tantinet et ne propose pas que des mini championnats. Désormais, on a droit à des duels, des courses poursuites avec les flics, et même quelques leçons d'auto-école!

Un jeu qui en jette

Franchement, il n'y a pas beaucoup de jeux de caisses qui peuvent se

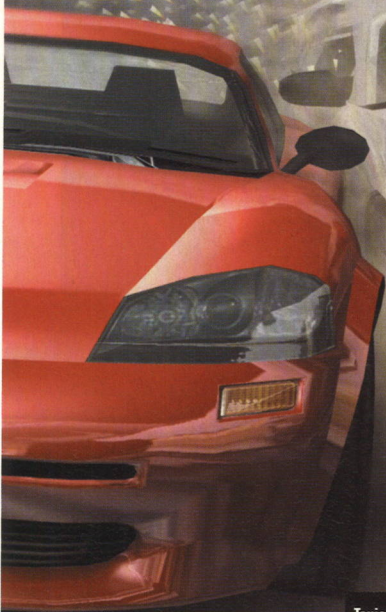
vanter d'avoir un visuel et une animation de ce niveau. Fins, détaillés, variés et recherchés, les décors flattent fréquemment l'œil. La fluidité est également au rendez-vous, et la vitesse de défilement est parfois hallucinante! On ne vous parle pas non plus des effets de lumière, des reflets sur les carrosseries, des ombres, de la poussière, des ralentis lors des crashes et autres brotilles... Du bon boulot, comme on aimerait en voir plus souvent. Bref, un réel bonheur pour les yeux, cumulé à de bonnes montées d'adrénaline. Ceux qui ont aimé le premier volet se feront à nouveau scotcher en quelques secondes : plus de circuits, plus de voitures, plus de modes, plus de courses, et toujours autant de fun et de plaisir... ■

OF IMPACT

test



Les effets de lumière sont intenses. Admirez les reflets sur la carrosserie.



Un petit burn ?



oui!

Zano

Ce Burnout 2 assure. Particulièrement beau, fluide, rapide, il présente un ensemble visuel au-dessus de la moyenne. Toujours aussi fun, on s'y amuse immédiatement, même sans être un fan de jeu de voitures. Le pilotage est simple et instinctif, et le résultat à l'écran est toujours spectaculaire, que l'on soit un pro ou un minable. Avec plus de tracés, plus de voitures à gagner et plus d'épreuves, il n'y a aucune raison de ne pas s'y coller, même si l'on a déjà le premier volet. Fun!

Toujours pas de licence constructeur, mais de belles voitures quand même.



Si vous aimez piloter « tout à la glisse », vous serez comblé.



oui, mais...

Toxic

Burnout 2 est dans la droite lignée du premier volet. Les courses sont vraiment folles et le spectacle qu'offre le jeu va scotcher plus d'un joueur devant son écran. Les caisses disponibles sont attrayantes et les nouveaux tracés séduisants. Mais, outre quelques améliorations graphiques et des petits modes challenges innovants, le jeu apporte bien peu de nouveautés. Reste que le fun est omniprésent et que le mode duel réserve quelques belles empoignées.

Heureusement, les adversaires ont aussi des accidents. Attention de ne pas y prendre part!



les plus

- le visuel soigné
- les sensations
- le pilotage simple

les moins

- la durée de vie réduite

intérêt

92%

Ce deuxième volet prend bien la relève : plus beau et plus long, il offre plus de tracés et de voitures. Et il reste toujours aussi riche en sensations.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : CRITERION
- Éditeur : ACCLAIM
- COURSE ARCADE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE

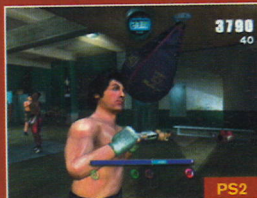


ENTRAÎNE-TOI, P'TIT !

Des phases d'entraînement vous sont proposées après chaque combat. Elles sont nécessaires pour progresser et customiser Rocky comme vous le désirez. Vous avez le choix entre l'entraînement manuel, où le nombre de points gagnés dépend de vos performances, et l'entraînement automatique, qui vous attribuera obligatoirement cinq points.



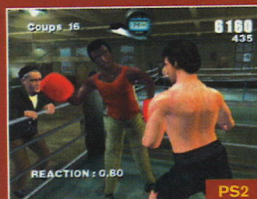
Réalisez des combos sur ces quartiers de bœuf pour gagner des mouvements supplémentaires. Sale mais efficace !



Altermes les gauches et les droites, en rythme. Votre rapidité en sera améliorée.



Sautez lorsque le voyant vert s'allume et améliorez votre endurance. Attention à ne pas vous emmêler les pincesaux !



Soyez vif et puissant, dès que le gant se lève, frappez !

ROCKY

Rien de tel qu'une petite séance de sparring pour perfectionner vos enchaînements. Ne lui faites pas trop mal quand même...

Il est étonnant qu'un personnage aussi célèbre que Rocky n'ait pas bénéficié plus tôt d'une adaptation sur console. Depuis le jeu sorti sur Master System, il y a plus de dix ans, et que seuls les grands anciens connaissent, rien de neuf. Rocky remet donc les gants dans une version destinée aux nostalgiques de la saga cinématographique plus qu'aux amateurs de boxe. Une fois dans la peau de l'étafon italien (non, pas Rocco, Rocky !), vous commencez votre carrière de boxeur sur les rings pouilleux et délabrés des quartiers pauvres avant de vous hisser jusqu'au rang de champion du monde.

Tout pareil...

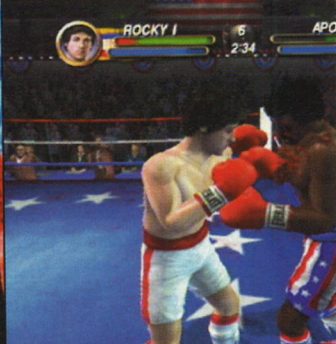
Vous débutez donc votre carrière épaulé par votre entraîneur Mickey et ferez vos preuves contre des boxeurs tout aussi enragés et méconnus que vous. Après avoir battu ces combattants de bas étage devant une poignée de spectateurs, Apollo Creed vous donnera la chance de l'affronter pour l'obtention du titre de champion du monde. Chaque moment important du jeu est accompagné de cinématiques très fidèles aux films. Une fois la ceinture de champion du monde en votre possession, vous devrez la défendre face à de nombreux boxeurs bien décidés à vous la piquer. Là encore, tous



ces boxeurs sont directement tirés du film. Viendront ensuite le terrible affrontement contre Lang (Mister T.), la mort de Mickey, celle d'Apollo, puis le combat contre Ivan Drago le bionique. Le jeu vous mènera ainsi de Rocky à Rocky 5.

Trop injuste

Les programmeurs ont apporté un soin tout particulier au scénario et à son évolution pour coller le plus possible aux films. Ainsi, les lieux de vos entraînements et combats changeront régulièrement, ainsi que la cou-



oui, mais...

Toxic

Retrouver Rocky sur nos consoles est un pur plaisir ! Sly nous a fait tellement vibrer sur grand écran que prendre sa destinée en main est une bénédiction. Malgré l'attrait du personnage, il ne faut pas chercher les aspects simulation dans ce soft. Vous pourrez faire évoluer les capacités de votre boxeur, mais les combats sont ouvertement orientés vers l'arcade. Quelques replays et rencontres valent le coup d'œil, et la variété des adversaires donne une bonne durée de vie. Un Rocky percutant et arcade pour se défouler sans limite.

Les cinématiques suivent exactement le scénario du film. Les protagonistes y sont parfaitement reconnaissables.



Adrieeeeeeeeenne!!!



leur de votre short ou de votre peignoir, en fonction de votre statut et des péripéties de votre carrière. Pourtant, que vous gagniez ou perdiez certains matches, le scénario restera inchangé et suivra celui du film. Par exemple, Rocky est censé perdre son premier combat contre Apollo; si c'est le cas, vous aurez droit à un Game Over. Si vous gagnez, vous ne serez pas pour autant champion du monde...

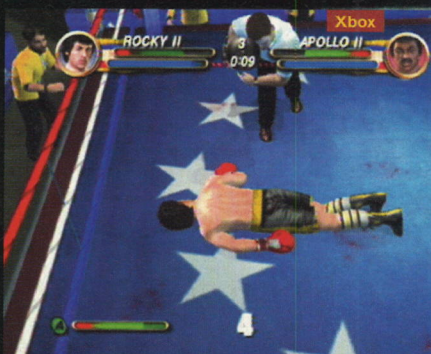
Sang et eau

Entre chaque match, vous aurez la possibilité de vous entraîner pour améliorer vos capacités: force, rapidité, mobilité, volonté, endurance... Selon la façon dont vous boxez vos adversaires, vous perdrez quelques points sur certaines compétences. Ainsi, si vous donnez beaucoup de coups, vous perdrez en puissance; si vous restez trop statique, vos points de jeu de jambes diminueront... À mesure que vous progresserez,

vous débloquerez des boxeurs et des rings pour les autres modes de jeu: exhibition, tournoi ou entraînement. Mais avant de devenir le n°1 mondial, vous suerez sang et eau. Le sort de Rocky est entre vos mains, serez-vous à la hauteur? Pour le savoir, un seul moyen: monter sur le ring! ■

Si un adversaire vous envoie au tapis, appuyez sur les boutons comme un forcené et vous pourrez reprendre le combat.

Les petites étoiles indiquent que votre adversaire est sonné. Ruez-vous sur lui et finissez-le!



Sortez de puissants enchaînements, et faites saigner l'adversaire...



oui, mais...

Cony

Dès les premières minutes, on constate que la modélisation des persos est assez bizarre. Les boxeurs ont des grosses têtes et sont courts sur pattes, ce qui leur donne un aspect SD pas très convaincant. Ensuite, on remarque que les programmeurs ont oublié la principale caractéristique de Rocky: dans le film, il est gaucher, mais pas dans le jeu! Comment ont-ils pu passer à côté d'une chose aussi flagrante? De plus, la jouabilité est limitée et la technique quasiment absente, il suffit de coincer un boxeur dans les cordes et lui enchaîner des séries d'uppercuts pour l'envoyer au tapis. L'univers est très sympa, l'ambiance est là, mais les combats sont trop décevants: c'est du bourrage, pas du noble art. Dommage!

Après plusieurs rounds, le visage des boxeurs se tuméfie.



Mickey, votre fidèle entraîneur, sera là pour vous donner de précieux conseils. Ne soyez pas têtù, écoutez-le.



ROCKY

les plus

- la fidélité aux films
- la ressemblance des persos
- la musique

les moins

- les persos mal proportionnés
- trop bourrin
- pas assez technique

intérêt

83%

Devenir Rocky est un vrai bonheur. Cependant, les combats sont peu esthétiques, confus et très bourrins. Un poil plus joli sur Xbox que sur PS2.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: NEWCASTLE
- Éditeur: RAGE
- BOXE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: MOYENNE

SUMMONER 2

FESTIVAL DE MAGIE

Comme dans tout RPG, la magie tient une place prédominante dans *Summoner 2*. Chaque personnage est doté de sorts particuliers que les autres ne peuvent utiliser. Selon la situation, il faudra faire appel au bon talent.



Le sort de soins vous sera d'un très grand secours dans les premières heures de jeu. Attention, pendant l'invocation, vous êtes vulnérable !



L'assassin du groupe peut se rendre invisible. Comment voir sans être vu, ou le camouflage version Sangaril.



Maia revêt l'apparence de Blood, un démon aux pouvoirs colossaux. Foncez dans le tas et il ne restera que des cendres...



L'invocation Tree transforme Maia en un redoutable lézard géant. Rapide et agressif, il possède de nombreux sorts de soins.

Summoner premier du nom n'avait pas laissé une empreinte indélébile dans l'esprit des joueurs. Et pour cause : la réalisation était plutôt moyenne et l'aventure trop répétitive. Pour ces raisons, *Summoner 2* n'apparaissait pas comme un titre phare et n'était pas particulièrement attendu des joueurs. À tort... Vous incarnez Maia, reine d'Halassar, la déesse ressuscitée. Des millions de sujets vous adorent et sont prêts à mourir pour vous. Mais vos ennemis sont nombreux, puissants et veulent votre mort. Des assassins vous surveillent et des complots se trament à la lisière de votre royaume. Pendant votre absence, le livre de la foi dans lequel votre destinée est écrite a été dérobé. Il faut le retrouver !

En route !

Vous commencerez donc l'aventure sur votre navire et prendrez la direction de l'île de Teomura. Là se cachent le voleur et votre livre. Pendant votre périple, vous serez attaquée par des pirates. Une fois que vous en serez débarrassée, vous pourrez accoster sur l'île. Au début, Maia sera accompagnée de Sangaril, une tueuse capable de se rendre invisible. Ensuite, de nombreux autres personnages originaux et énigmatiques viendront vous épauler. Le jeu se déroule comme un action-RPG classique : vos ennemis sont visibles à l'écran et les combats se déroulent en temps réel. Mais l'originalité du soft réside dans le fait que vous pouvez choisir de vous battre seul, avec des coéquipiers dirigés par l'ordinateur, ou de contrôler tous les personnages à tour de rôle. Ainsi, vous pouvez choisir votre personnage préféré, même si ce n'est pas Maia, et laisser l'intelligence artificielle s'occuper des autres ou choisir de les diriger chacun vers des objectifs différents. Ces divers personnages seront disponibles au cours de l'aventure. Vous trouverez parmi eux, un magicien, un guerrier, un spécialiste des arts martiaux, un assassin et bien d'autres. Chacun dispose d'un ou plusieurs types d'armes et de magie qui lui sont propres. Mais attention, seuls deux

d'entre eux pourront partir avec vous. Veillez donc à constituer des équipes équilibrées.

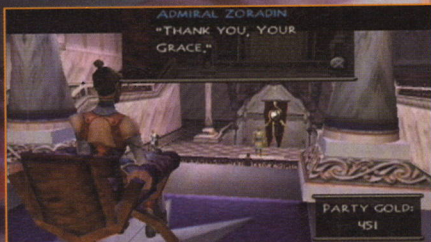
Suivez votre destinée

Lors des combats, vous gagnerez des points d'expérience. Ceux-ci vous permettront d'assigner des compétences particulières à chaque personnage. Quand vous atteindrez un certain niveau de compétence, vous gagnerez de nouveaux combos ou des magies. Maia est dotée de capacités particulières. Dans certains mondes, vous trouverez des stèles qui lui conféreront le pouvoir des gardiens. Ainsi Maia pourra, pendant un temps limité, revêtir la forme d'un monstre dévastateur aux pouvoirs incomensurables. Il existe plus d'une dizaine de gardiens à l'aspect et aux pouvoirs uniques. Bien entendu, vous trouverez aussi bon nombre d'objets magiques et des pièces d'or. Les objets s'équipent ou se vendent, mais, pour une fois, l'or a un rôle très important. Entre vos voyages, vous aurez l'occasion de vous arrêter dans votre palais pour gérer le royaume. Ainsi vous devrez attribuer des crédits aux différentes initiatives de vos conseillers : construire des routes, former des soldats, envoyer des médecins dans les provinces ou organiser des expéditions. Vous

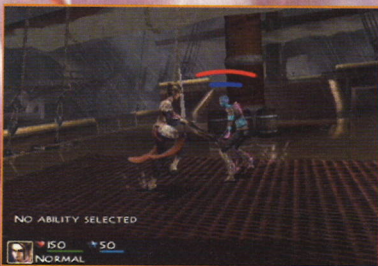
aurez également l'occasion de diriger des procès ou d'auditionner vos sujets. Ces choix permettent d'asseoir votre règne, d'augmenter vos richesses, et surtout de définir votre personnalité. L'aventure est envoûtante et les mondes visités sont très variés. Les multiples quêtes annexes ajoutent à la durée de vie et devraient faire de *Summoner 2* un titre très apprécié de tous les fans de RPG. ■



N'hésitez pas à discuter avec les personnes que vous croiserez, vous débloquentez ainsi des quêtes annexes. Ici l'incantable marchand.



Assise sur le trône, vous écoutez les doléances de vos loyaux sujets. Quel que soit le problème, c'est vous qui décidez.



L'énergie et les points de magie de vos adversaires apparaissent au-dessus d'eux. D'un simple coup d'œil, on peut voir où est l'ennemi.



Pour vaincre le premier boss, vous devez focaliser vos attaques sur ces sphères.



Si un œil apparaît au-dessus de votre perso, c'est que quelque chose se cache dans le décor. Soyez attentif.



oui!

Kael

Si le premier Summoner n'avait pas séduit les foules, cette suite risque fort de devenir l'un des hits de cette fin d'année. Graphiquement, tout d'abord, le jeu est bien plus joli. Les effets de lumière sont mieux exploités et les personnages très détaillés. L'aventure est immense, avec de très nombreuses quêtes parallèles. Vous pouvez aussi à tout moment faire une pause et gérer votre royaume en bon monarque, juger les affaires du peuple ou punir vos sujets. Le bonheur!



oui!

Cony

Ce Summoner 2 est une très bonne surprise. Le graphisme excellent, l'aventure passionnante et la musique, très orientale confèrent au jeu une atmosphère envoûtante. Les commandes se font instinctivement, et la gestion manuelle des caméras est impeccable. Le déroulement du jeu en temps réel est également très plaisant, même si cela le rend plus difficile. Les différents modes de jeu sont une excellente idée offrant beaucoup de liberté au joueur. Le seul petit défaut se trouve dans l'animation des persos, qui semblent un peu rigides. Mais comparé aux nombreuses qualités de ce titre, ce défaut semble bien minime. Oui, oui et re-oui!

Summoner 2

les plus

- l'univers
- la gestion du royaume
- la réalisation

les moins

- les persos un peu rigides
- la difficulté

intérêt

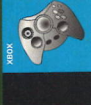
92%

Un action-RPG accrocheur. Une aventure longue, variée, passionnante, bien réalisée, avec de nombreux persos.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : VOLITION
- Éditeur : THQ
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE

Cette créature est un mystère. Mais si vous voulez progresser, il faudra bien vous en occuper. Caressez-la, donnez-lui à manger, faites la jouer et...

Laissez le charme agir



COLIN MCRAE 3

TECHNICIEN DE SURFACE

Là, c'est du rallye, du vrai; alors attendez-vous à rouler sur tout ce qui est possible, ou presque. Du bitume à la terre, en passant par la boue, la neige, il faudra à chaque fois adapter votre conduite, votre vitesse, et régler votre caisse au mieux.

PS2



Sur le bitume mouillé du Japon, il n'y a pas dix mille solutions: pneus pluie et pilotage souple...

PS2



En Suède, privilégiez la souplesse et faites-vous plaisir: regardez la route par la vitre de côté...

PS2



Aux USA, c'est de la terre: glissante et traître... Dosez, on vous dit, dosez l'accélérateur...

Le célèbre Colin McRae est enfin là. Pour beaucoup de fans de rallye sur console, ce titre est la référence, la bible, l'incontournable... Le voici qui débarque à nouveau, sur PS2, Xbox et GBA. Vous pouvez commencer à faire chauffer le paddle...

Sobre mais efficace

Pas de modes à gogo, pas de caisses dans tous les sens, ce Colin 3 ne propose qu'un championnat et un mode course. On n'a pas l'embarras du choix en ce qui concerne sa monture, en championnat, on se retrouve directement dans le baquet de la Focus de M. McRae. Et on entre directement dans le vif du sujet: six rallyes de sept spéciales... Au programme, terre, bitume, boue, neige, gros cartons, sueur, temps scratch, etc. L'originalité du jeu réside dans le fait que toutes les options de réglage de la voiture ne sont pas accessibles au départ. C'est au fil des podiums que l'on disposera des pneus neige, des suspensions dures... Pour améliorer sa caisse ou en gagner d'autres - accessibles en mode course simple -, il faudra tout simplement remporter les rallyes. Simple à dire et à faire en mode normal, délicat en mode difficile, et carrément prise de tête en mode super difficile. Eh oui, vos adversaires sont des coriaces, et ne vont pas vous laisser astiquer le

PS2



chrono tranquille. Il va falloir trajecter propre et envoyer sévère pour aller au bout...

On a droit à de jolies flammes à chaque changement de rapport.

Bon comme du Colin

Que ce soit sur PS2 ou sur Xbox, le jeu est très réussi graphiquement. Comme d'habitude, la modélisation des caisses est parfaite, et question décors, c'est, là aussi, du tout bon: variés, colorés, fins et détaillés... On en prend plein les yeux. Bravo pour les effets de pluie, de poussière, de soleil, et chapeau pour la gestion des dégâts sur la caisse. Cette dernière se déforme sous les chocs,



oui!

Zano

Le Colin fait toujours du bien par où il passe. Une fois de plus, on a droit à un très bon jeu de rallye, destiné aux amateurs de simulation. Joli et travaillé, il offre un confort visuel remarquable. Long et ardu, il promet de nombreuses heures de jeu. Cependant, je trouve que la voiture est trop vive, trop brusque, dans ses changements de direction. Et on n'a pas vraiment l'impression que c'est le train avant qui la guide. Je ne retrouve pas la sensation de poids et de précision qu'il y avait dans les précédents volets. Mais bon, ne cherchons pas la petite bête, ce Colin 3 est excellent et ravira les fans de la série. Je le préfère au V-Rally 3.

Quand ça frotte, ça fait des étincelles. Sympa.

PS2





oui, mais...

Toxic

Voilà un bien bon et beau jeu de caisses pour le gamer : réalisation distinguée et détaillée, conduite des bolides dynamique. Mais il est délicat d'apparenter ce nouveau volet à une simulation pure et dure. Évidemment, le nombre de caisses en course est plus que raisonnable et les modes de jeu apportent leur lot d'émotions fortes, mais les réglages sommaires et les réactions un peu excessives des bolides peuvent dérouter les puristes.

Sans les indications à l'écran ni le copilote, ce serait très dur !

XBOX



La Xbox aussi sait nous faire de jolis effets de lumière.

peut perdre son capot, son spoiler, et les portières s'ouvrent quand on se bourre sévère. Les bris de glace sont également au programme, mais notre préféré reste le pneu éclaté et les étincelles créées par la jante qui

frotte le bitume. Pad en main, on est incontestablement dans un Colin. C'est simu, très simu même, et il faut soigner sa trajectoire aux petits oignons pour être pote avec le chrono. Les réactions de la caisse

sont réalistes, mais cette dernière semble un peu plus vive et imprécise dans ses changements de direction que par le passé. Mais bon, le jeu reste une merveille du genre, et s'impose pour tout fan du genre. ■

À la fin de chaque rallye, il faut se livrer à un duel contre un concurrent.

PS2



Vous reprendrez bien un peu de colin ?

colin mcrae rally 3

les plus

- le visuel propre
- la sensation de glisse
- la richesse du pilotage

les moins

- la voiture un peu brusque
- les réglages sommaires

intérêt

93%

Le meilleur jeu de rallye sur PS2, mais pas exempt de défauts pour autant. On aurait aimé retrouver le poids et la finesse de la voiture des précédents volets.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CODEMASTERS
- Éditeur : CODEMASTERS
- RALLYE AUTO
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

RATCHET



Pour vaincre l'uniformité des niveaux et donner un peu de rythme au jeu, il faut parfois se battre contre le temps. Ici, évitez de vous faire surprendre par la montée des eaux.

GADGETS À GOGO

Ratchet, c'est un peu l'inspecteur Gadget des jeux vidéo ! Si en début de partie il ne peut compter que sur votre talent pour se sortir de situations difficiles, il trouvera en cours de route de quoi satisfaire le plus Pif des Gadgets.



Comme jadis dans *Metrodroid* (Snes), Ratchet peut sauter d'un mur à l'autre et atteindre des plates-formes situées en hauteur.



Le pack hélico est le premier gadget que vous allez trouver. Il permet de voler quelques instants.



La hache ne sert pas qu'à frapper les adversaires. Elle permet également de glisser le long de câbles d'acier.



Visser des boulons permet de débloquent les ponts et/ou faire apparaître des plates-formes.

Les développeurs de *Spyro the Dragon* reviennent sur le devant de la scène avec *Ratchet & Clank*. Ce jeu de plates-formes haut en couleur met en scène deux personnages inséparables comme *Jak and Daxter*, *Banjo and Kazooie* ou encore *David et Jonathan*.

Cela se passe quelque part dans l'univers, sur la planète Orxon dont le gouverneur est Drek. Son rêve : quitter ce monde archi pollué et créer une nouvelle planète en récupérant et en assemblant différentes parties d'autres planètes de la galaxie. Drek, épaulé par son armée de robots tient en respect la population et annihile sans pitié le moindre mouvement de révolte. Une personne pourtant va se révolter et mener la vie dure à l'envahisseur. Ratchet, accompagné de son fidèle ami Clank, va tenter de renverser Drek et de ramener la paix dans l'univers. Un sacré programme !

Un beau mélange

Ratchet & Clank, c'est un peu le mélange d'un *Jet Force Gemini* et d'un *Banjo Kazooie* (N64). *Jet Force Gemini* pour l'univers graphique, l'ambiance futuriste, le déroulement de la partie (les allers-retours entre les différentes planètes), et *Banjo Kazooie* pour le système de coopération entre les deux personnages. En effet, si l'on dirige la plupart du temps Ratchet, il



Dans certains niveaux, on contrôle Clank le petit robot.

arrive parfois que l'on prenne en main Clank, un robot aux allures de Nono de l'animé *Ulysse 31*. Les caractéristiques des deux personnages ne sont évidemment pas les mêmes. Ratchet est de loin le plus complet des deux. Il possède des armes, plus d'une trentaine, des gadgets, une demi-douzaine, bien utiles pour avancer dans les niveaux. Les armes et les gadgets s'achètent avec les pièces et les boulons des robots que vous détruisez. Des boutiques, une par planète visitée, vous céderont l'article de votre choix contre une certaine somme d'argent. À bord de votre vaisseau spatial (mais pas spacieux), vous allez de planète en planète à la recherche d'objectifs à accomplir. Sur place, de nombreuses missions vous attendent. L'accès à certains passages vous est parfois interdit ; des allers-retours entre les planètes sont donc nécessaires pour trouver l'objet qui vous permettra de vous débloquent et d'avancer dans le jeu. On retrouve ici le principe de *Jet Force Gemini* sur N64.



Oui !

Niico

Je ne suis pas rentré tout de suite dans le jeu. Diriger un personnage en « vue à la troisième personne », et tirer sur tout ce qui bouge n'avait rien d'exceptionnel. Cependant, après quelques minutes, et au fur et à mesure que l'intrigue se dévoilait, j'ai commencé à apprécier ce *Ratchet & Clank*. Acheter de nouvelles armes, découvrir de nouveaux gadgets, ouvrir l'accès à des planètes inédites... c'est franchement plaisant. À découvrir.

Magnifique

Ratchet & Clank est un jeu de plates-formes et d'action 3D au graphisme magnifique. L'horizon porte loin, et



& CLANK



Ratchet & Clank est pour moi un Jack & Dexter bis. Les personnages sont différents, mais tout le reste est identique (ou s'en inspire fortement). Les graphismes sont tout aussi réussis et la jouabilité frôle également la perfection. Ce titre est très long, et débloquer tous les secrets qu'il renferme ne sera pas de tout repos. Le seul vrai plus par rapport à Jak & Dexter, c'est que les deux héros ont vraiment leur importance dans le jeu et que les capacités de chacun d'entre eux sont plus que nécessaires.



Attention au lance-flammes ! Approchez-vous de cet adversaire quand il le faut et frappez-le ensuite très rapidement.



Tel Tarzan, Ratchet vole dans les airs grâce à un crochet dissimulé dans son avant-bras.

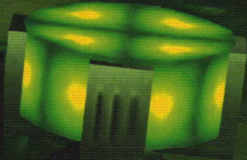
Et une baston, une ! Cette espèce de Robocop à la mords-moi le noué tente de vous transformer en nem vivant. Nom d'un travers de porc laqué !



Robots pour être vrais

pas une trace de clipping ne vient perturber l'affichage des décors. Si les textures sont très sobres, elles sont suffisantes et offrent au jeu un look bien particulier, mais pas enfantin pour autant. La prise en main est plutôt bonne, même si quelques problèmes d'angle de vue se font parfois sentir. On notera aussi une certaine « lourdeur » dans le déplacement de ses personnages, comme une sorte de manque de spontanéité. Cependant, passé quelques instants, ce défaut est vite oublié et on prend plaisir à avancer dans l'aventure. Et c'est bien l'essentiel, non ? ■

Les boss ne sont pas nombreux mais ils sont d'une taille inquiétante. Pas de panique, ils ne sont pas pour autant invincibles.



À condition d'être passé à la boutique, il est possible, de lâcher des petits robots qui attaqueront les adversaires à votre place.



les plus

- le graphisme
- le nombre de niveaux
- le système de sauvegarde
- l'absence de clipping

les moins

- une certaine lourdeur dans les déplacements
- des caméras pas toujours bien placées

intérêt

90%

Un jeu de plates-formes et d'action réussi, au graphisme fin et détaillé. Une prise en main agréable, malgré quelques défauts de placement de caméra.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : INSOMNIAC
- Éditeur : SCEE
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE

PRO EVOLUTION SOC

Winning Eleven 6 étant sorti au Japon au mois de juin dernier, le voici qui arrive en nos douces contrées sous le nom de Pro Evolution Soccer 2. Bien plus qu'une simple conversion de ce hit de l'import, ce jeu de foot se présente comme un aboutissement impressionnant dans la recherche perpétuelle du gameplay le plus efficace de la part de Konami. Outre les traditionnels matchs amicaux, ligue et autres coupes paramétrables, une ligue dite des « masters » regroupe le top des clubs mondiaux. Répartie en trois divisions, cette ligue vous propose une série de matchs sur les pelouses les plus célèbres. En accumulant les victoires vous obtiendrez des crédits. Une fois remplies certaines conditions spécifiques à la saison régulière, vous pourrez échanger, prêter ou acheter des joueurs pour renforcer votre équipe et grimper dans les divisions. De très nombreux paramètres interviennent dans les conditions des transferts, comme la psychologie des joueurs ou leur condition physique.

Le top en short!

Un mode entraînement vous permet de bien comprendre les subtilités des commandes et les possibilités tactiques. Quelques défis bien rele-

vés vous attendent pour obtenir des bonus intéressants. Ainsi, vous devrez placer des coups francs au millimètre dans une cible ou dribbler comme Garrincha sur un parcours déterminé. Les options stratégiques définies préalablement, ou en cours de match, sont encore plus poussées que dans la précédente version. Les tacticiens les plus pointus seront aux anges et pourront configurer toutes les orientations de leur équipe favorite dans un confort total! De nouvelles animations font leur apparition, et l'environnement des matchs et des compétitions est encore plus so-

igné que dans le premier Pro Soccer. Les vrais patronymes des joueurs sont présents, et l'éditeur de nom permet de corriger les quelques manquements. Cette option facilite également la mise à jour des effectifs et permet de créer des équipes et des joueurs à l'aide de critères techniques et physiques précis. Pro Evolution Soccer 2 s'adresse aux fans de foot. En effet, tout ce qui fait l'attrait de ce noble sport se trouve dans ce titre complet et à la profondeur de jeu inégalée. ■



C'est le rouge. Valeron est exclu. La Corogne grogne.



oui!

Cony

Même si je ne suis pas un fervent adepte des jeux de sport, je me dois de reconnaître que ce Pro Evolution Soccer 2 va faire du bruit. Le graphisme a été amélioré, et la palette de réactions et de mouvements des joueurs a considérablement été élargie. La jouabilité est encore plus instinctive et de nombreux effets ont été rajoutés pour donner du punch au jeu. Cerise sur le gâteau, Konami a même pensé aux entraîneurs en herbe, en ajoutant une option manager. Ainsi, vous pourrez vendre, acheter ou échanger des joueurs à certaines périodes de la saison et même envoyer votre équipe à l'entraînement. Ajoutez à ça une durée de vie à toute épreuve et vous obtenez ce qui s'annonce comme le meilleur jeu de foot de l'année!



Figo va faire mal au gardien!



Batigol a encore frappé. Toute l'Argentine fait la fête.



terrible!

Toxic

Pro Evolution Soccer 2 étonne. On croyait difficile de faire mieux que Pro Soccer, eh bien le défi est relevé ! Évidemment la prise en main demande quelques temps d'adaptation, et ce, même pour les fans de la série, puisque les réactions des joueurs ne sont plus les mêmes. À ce titre, on peut regretter quelques errances défensives dans les réglages de base. Mais, au final, et une fois le fond de jeu maîtrisé, c'est une explosion d'actions diversifiées et de situations ultra réalistes qui scotchent le joueur au siège. Les passes à effet fusent et les frappes surpuissantes partent sans problème. Le mode master est passionnant et très prenant, la durée de vie est, à ce titre, incroyable. Le top du foot, comme d'habitude signé Konami !



les plus

- le graphisme réaliste
- la jouabilité fine et profonde
- la ligue des masters

les moins

- des dribbles pas évidents à maîtriser
- les réactions tardives en défense

intérêt

96%

Un régal de foot qui demande de la patience et de l'investissement. Mais, à l'arrivée, c'est un joyau de jeu vidéo que nous livre Konami.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KCET
- Éditeur : KONAMI
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

CER 2

Tous en shorts !

L'accélération trompe le gardien. Le but est grand ouvert.

TOUT UN MONDE FOOT !

C'est dans l'art du détail qui tue que ce Pro Evolution Soccer 2 fait la différence : la précision est de mise et le réalisme troublant.



Veron s'apprête à réaliser une passe décisive. Toutes les techniques du foot moderne sont accessibles.



Un tackle sévère qui ne sera pas sans conséquence.



Ortega ne laisse aucune chance au gardien. Un beau but argentin !



Les congratulations des champions. Seule la victoire est belle !

Une magnifique reprise de volée. Placez le joueur à la chute du ballon.



Le tackle du défenseur arrive trop tard. Que d'émotion !



Un dribble court dans la surface pour se démarquer avant la frappe.

C'EST MON CHOIX

Avant de commencer un nouveau niveau, vous devez choisir un personnage : Aragorn, Gimli ou Legolas. À chaque personnage, son arme de prédilection : épée, hache ou arc. À vous de faire le bon choix.



Gimli, malgré sa « verticalité réduite », est un personnage rapide et puissant. Il se bat avec une hache massive.



Legolas, l'elfe, manie l'arc comme personne. Il décoche des flèches rapidement et fait mouche systématiquement.



Aragorn, l'humain, se bat à l'épée. C'est un personnage très complet.



Gandalf, s'il n'est pas jouable, vient parfois vous donner un coup de main. Sa magie est très utile.

LE SEIGNEUR LES DEUX TOURS

On le sait, le portage de grosses licences cinématographiques en jeu vidéo n'a jamais été un gage de qualité... bien au contraire! Il arrive cependant qu'un miracle se produise. C'est rare, mais c'est déjà arrivé au moins une fois sur la Nintendo 64 avec GoldenEye. Alléluia, frère, le miracle s'est renouvelé avec l'adaptation sur PlayStation 2 du *Seigneur des Anneaux - Les deux Tours*.

Bluffant!

Le scénario du jeu reprend les scènes phares des premier et deuxième opus de la trilogie du *Seigneur des Anneaux*: *La communauté de l'Anneau* et *Les deux tours*. Une collaboration étroite avec le réalisateur, Peter Jackson, a permis d'intégrer dans le jeu vidéo des cinématiques inspirées du film et de développer de manière hyper réaliste le visage des héros que vous contrôlez, ainsi que ceux de vos adversaires. Mais le jeu devient vraiment bluffant lorsque les scènes des films se transforment lentement en images de synthèse, laissant place alors au jeu! Un fondu enchaîné spectaculaire, que l'on avait aperçu, mais de manière

beaucoup moins prononcée dans l'Exdode d'Abe, sur PSone.

Trois personnages jouables sont proposés dans le jeu : Aragorn, Gimli et Legolas. Soit trois classes de personnages (humain, nain ou elfe), aux armes et aux caractéristiques différentes, qui vont évoluer au cours du jeu. Un jugement vous est attribué en fonction de la manière dont vous éliminez les adversaires: « fair », « good », « excellent » et « perfect ». Chaque note vous rapporte une certaine somme de points qui, en fin de niveau, fait monter votre personnage en puissance et permet d'acheter de nouvelles combinaisons d'attaque et/ou des armes plus puissantes (hache, arc ou épée).

Battez-les tous!

Les combats se déroulent à la manière d'un beat'em up: on évolue dans un couloir de jeu assez vaste où l'on doit éliminer tous les adversaires qui arrivent par vagues successives pour pouvoir avancer plus loin dans le niveau. À la fin de chacun d'eux, bien évidemment, un boss nous attend. Inutile de foncer dessus comme une brute, cela ne sert à rien. Il faut chercher son

point faible et étudier ses mouvements pour savoir quand et où le frapper. Quel que soit le personnage incarné, on dispose toujours d'une arme de jet: hache ou arc. Cette arme sert à éliminer les adversaires à distance, ce qui, dans certains cas, est non seulement pratique mais aussi indispensable.

Ambiance garantie

Ce Seigneur des Anneaux version Electronic Arts est une vraie réussite. De par son graphisme et ses animations, mais aussi dans le respect de l'œuvre de Peter Jackson. Rares sont les jeux vidéo à proposer un rendu aussi fidèle aux films dont ils s'inspirent: décors, personnages, ambiance ou bruitages; tout est bluffant. Si le genre induit une action assez répétitive - un beat them up restant un beat them up -, la manière dont elle est menée cette fois-ci est impressionnante. La variété des situations et des décors relance continuellement l'intérêt du jeu. À essayer d'urgence! ■



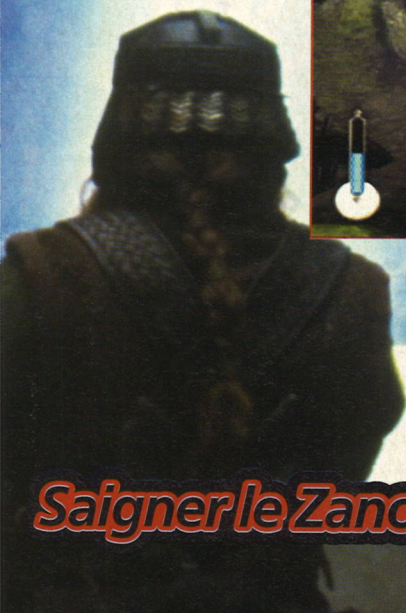
L'ennemi attaque à la catapulte. Ne restez jamais à la même place, ça explose dans tous les coins. Du grand spectacle!



Dans cette mission, vous devez protéger cette gigantesque porte en bois. Si elle cède, c'est la fin de la partie.

DES ANNEAUX

Les trolls sont des ennemis massifs et puissants. Restez à bonne distance et frappez-les au ventre.



Saigner le Zano...



Certains ennemis, totalement crétins, transportent sur leur dos des barils de poudre. Visez juste et décochez une flèche pour les faire sauter.

À la fin de chaque mission, les points récoltés au combat vous permettent de choisir de nouvelles attaques et des armes plus puissantes.



oui!

Toxic

Une bonne grosse claque aux vilains jeux pas beaux! Voilà l'impression que font ces Deux tours! Certes, le jeu est un peu court, mais alors, quelle déferlante de coups, de combat et de situations bluffantes! La jouabilité reste intuitive et la blaste est franchement exaltante. Vous retrouverez tous les éléments qui ont fait le succès du film et une réalisation au top qui en met plein la vue. Un beat them all décisif et classieux.



oui!

Niico

Le premier mot qui vient à l'esprit en regardant ce jeu est : magnifique! Et c'est vrai qu'il a de la gueule ce Seigneur des Anneaux. La qualité des animations est hallucinante : les écrans sont parfois remplis d'une vingtaine d'adversaires sans pour autant qu'il y ait des ralentissements. Les animations sont irréprochables, c'est souple, réaliste et rapide! Bien qu'il s'agisse d'un beat'em up - c'est-à-dire un jeu assez répétitif -, les combats sont amenés de manière intelligente. Frapper sur tout ce qui bouge n'est pas toujours la meilleure manière de terminer un niveau... Le top du genre... et une excellente surprise!

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

les plus

- le graphisme
- les bruitages, la musique
- l'évolution des persos
- les cinématiques

les moins

- la durée de vie un peu courte

intérêt

90%

L'adaptation de film en jeu vidéo est souvent désastreuse. Cette réussite totale fait exception à la règle. Dommage que la durée de vie ne soit pas plus élevée.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EA
- Éditeur : EA
- BEAT THEM UP
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE





YU-GI-OH!

CRÉATION

Dans le jeu, vous pouvez créer vos propres cartes. Pour cela, il faut réunir deux parties : le haut et le bas. Il en existe 69 de chaque ce qui fait donc plus de 4700 possibilités de combinaisons (donc de cartes). Mais pour obtenir ces précieuses parties, il va falloir affronter un maximum de joueurs.



Commencez par affronter vos adversaires et battez-les en leur faisant perdre leur jauge d'énergie.



Pour vous féliciter, votre charmante camarade vous offre une partie de cartes.



Rendez-vous maintenant dans la section construction et mettez-vous au travail.



Les parties que vous possédez sont indiquées par une étoile à côté du numéro.

Inconnu en France il y a encore quelques mois, Yu-Gi-Oh est plus qu'une série télévisée. C'est aussi un excellent manga mettant en scène un groupe de jeunes lycéens passionnés de jeux de société et de cartes. Parmi cette joyeuse bande se trouve Yugi. Un jour son grand-père lui offre un puzzle en forme de pyramide. Cet objet fait partie des items magiques venus d'Égypte et qui permettent à ceux qui les portent d'obtenir des pouvoirs magiques.

Wizard of the Coast

Ce Yu-Gi-Oh: Duel des Ténèbres reprend la première partie du manga. Vous incarnez un joueur de cartes qui doit affronter une série d'adversaires. Les duels de cartes, le Wizard of the Coast, ressemblent à la bataille classique, sauf que les règles sont bien plus complexes. Chaque carte est composée de plusieurs éléments. Tout d'abord un monstre illustre le centre de la carte, et il est accompagné d'un nombre de points d'attaque et de défense. C'est ça qui va lui permettre de se battre. La nature du monstre représenté est également indiquée. Cela permettra de voir la puissance de sa créature augmenter ou au contraire diminuer selon le terrain du duel (par exemple, les monstres d'eau sont plus forts en mer et moins forts dans le désert). D'autres cartes permettent de lancer des pouvoirs magiques, de modifier ses protégés ou de récupérer de l'énergie. Pendant les duels, les deux joueurs jouent chacun leur tour. À chaque fois, vous pouvez piocher une carte de votre jeu et la placer sur le tapis.

Attaque-défense

Il existe deux coups de base : l'attaque et la défense. En choisissant le premier, seuls les points d'attaque comptent. En optant pour le second, l'attaque et la défense sont importantes. Voilà pour les règles de base. Mais il en existe des tas d'autres (combos, magie, contre, piège) que les joueurs doivent connaître pour s'en servir au meilleur moment. Bref, ceux qui ne connaissent pas parfaitement le manga, donc ce jeu de cartes, risquent d'avoir du mal à s'en sortir, même si cette version ne propose

que les règles de base ! Au Japon, Yu-Gi-Oh en est déjà au mode expert avec des règles et des variantes beaucoup plus complexes.

Devenir le plus fort

Au début de l'aventure, vous disposez de quarante cartes de faible puissance. À chaque partie remportée, vous obtiendrez une carte au hasard. Il est donc nécessaire de disputer le plus de matchs possibles pour avoir un bon jeu. Tout comme la future version PS, Yu-Gi-Oh sur Game Boy Color (et non GBA) propose son lot de modes. Dans le premier, le mode campagne, vous devez battre cinq fois chaque adversaire afin de devenir le meilleur duelliste de la planète. Vous pouvez aussi, affronter vos amis à condition d'avoir une deuxième cartouche et un câble link. Dans la section construction, vous créez vos propres cartes (à condition d'avoir tous les éléments requis). Enfin, la section mots de passe permet d'obtenir des cartes grâce à des passwords. Si vous êtes fan de cartes, avec Yu-Gi-Oh, vous allez être servi ! ■



Directement inspiré de l'animé, Yu-Gi-Oh ! Duel des Ténèbres satisfera les fans du genre. Pour les autres ça s'annonce plus dur. Les règles sont très complexes et demandent un apprentissage préalable. Le jeu ne vous sera d'aucune aide de ce côté, car il ne contient aucun mode tutorial. Même si vous êtes habitué aux jeux de cartes, vous mettrez du temps à comprendre le principe. Pour les amateurs c'est du tout bon : cartes fidèles aux originales, réalisation soignée et scénario identique au manga. À réserver aux seuls initiés.



DUEL DES TÉNÉBRES

BIEN CHOISIR SON JEU

Pour affronter vos adversaires, vous disposez d'un jeu de quarante cartes. Il faut donc les choisir avec parcimonie. Il n'est pas recommandé de n'avoir que des cartes puissantes. En effet, utiliser un monstre de plus de quatre étoiles demande le sacrifice de deux monstres de niveau un ou deux.

Voici la composition du jeu type pour gagner facilement :

- 5 cartes très fortes (type dragon par exemple) ;
- une dizaine de cartes de faible puissance mais disposant d'une défense supérieure à 550 (idéal pour les sacrifices) ;

- 2 cartes pièges au maximum (elles coûtent un grand nombre de points) ;
- complétez votre jeu avec des cartes magie et guérison ;
- il est également conseillé d'avoir le plus de cartes de même nature afin de pouvoir les coupler et de lancer des attaques puissantes.

Zone Eater



COST 393
 4
 250
 200
Aqua
Water

Swallows enemies for slow digestion

Utilisez des cartes de ce genre pour vos sacrifices. Cela permettra de faire venir vos gros monstres sur l'aire de jeu.

Red-eyes B. Dragon



COST 82
 24
 2400
 2000
Dragon
Fiend

A very rare card with high ATK

Les dragons sont les cartes les plus puissantes du jeu. Mais ce sont aussi les plus rares. Ne les gaspillez pas !

DECK 354 / 400 1 / 8

475 Sinister
 527 Milus Ra
 393 Zone Eat
 475 Sinister
 399 Swordsma

DETAILS
 RETURN TO CHEST

En haut de l'écran est indiqué le nombre maximum de points que votre jeu peut compter : 400 ici !

Mai est un adversaire redoutable. Il faut attendre d'avoir un excellent jeu pour l'affronter.



Du dessin animé au jeu vidéo...

Il faudra beaucoup de temps pour obtenir un jeu très puissant.

DECK 498 / 505 2 / 8

426 Drason d
 443 Drason R
 571 Drason N
 613 Drason E
 742 Drason d

DETAILS
 RETOUR AU COFFRE

Quand un joueur attaque le monstre de son adversaire en mode protection, ses points de force doivent être supérieurs aux points de défense de la créature en face.



Degra de
 600
 8000



Mangeur
 250
 7750

oui, mais...

Kael

Ça fait longtemps que je connais Yu-Gi-Oh. Pouvoir enfin jouer à ce jeu de cartes est un vrai bonheur. Les possibilités sont énormes et les techniques pour gagner doivent à chaque fois être différentes. Mais depuis la sortie du premier manga, les règles du Wizard of the Coast ont bien évolué, et il est dommage que les dernières règles ne soient pas incluses dans ce jeu. Autre déception : le manque d'informations sur les cartes. Hormis le nom, les points d'attaque et de défense et la nature, les possibilités des cartes ne sont pas indiquées. On perd donc un temps considérable à apprendre les aptitudes de chacune.

les plus

- le nombre de cartes
- la possibilité de créer ses monstres
- la durée de vie

les moins

- l'absence d'indication sur les cartes et la réalisation
- la difficulté pour les débutants

intérêt

84%

Yu-Gi-Oh est vraiment accrocheur. Ceux qui connaissent les règles du Wizard of the Coast prendront leur pied. Les autres se sentiront vite perdus.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- JEU DE CARTES
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : VARIABLE



Après chaque course, on a droit à un replay, comme d'habitude. Mais là on peut prendre des photos.



SEGA GT 2002

PERMIS DE RUFER

En mode official race, on doit passer une licence toutes les trois ou quatre courses. Pas de panique, on est loin de retrouver la difficulté d'un Gran Turismo dans ces épreuves. Là, il s'agit d'un tour de circuit chronométré, tranquille, où il faut juste ne pas trop faire de bêtises. Une barre à droite se vide à chaque bourde...



Si vous braquez trop fort en relâchant l'accélérateur, vous êtes pénalisé pour « décrochage ».



Le chrono est souple, contentez-vous de garder votre caisse sur la route; ça devrait passer.



Les chocs et les roues dans l'herbe sont sévèrement sanctionnés.

Certains joueurs connaissent sans doute le précédent Sega GT, précédemment sorti sur Dreamcast. Un bon jeu, mais qui ne nous avait pas totalement convaincus. Le voici qui revient sur Xbox. Qu'en est-il cette fois-ci ?

Complet mais ardu

On retrouve une nouvelle fois les plus grandes marques automobiles. Audi, Ford, Dodge, Subaru, Nissan, etc. Elles sont toutes là, ou presque... Il ne manque que quelques grands noms, comme Ferrari ou Porsche. Au

niveau des modes de jeu, on retrouve le official race et les événements spéciaux. En gros, on a droit à des séries de courses entre véhicules identiques, des runs avec des voitures de toutes catégories, et des épreuves de permis. Ces dernières sont nécessaires pour monter en puissance et pour accéder aux épreuves les plus cotées. Comme dans le précédent volet, c'est la thune qui détermine votre progression. Indispensable pour acheter le bolide de vos rêves, elle sert aussi à l'améliorer et l'entretenir. Et cette thune est toujours aussi difficile à gagner...

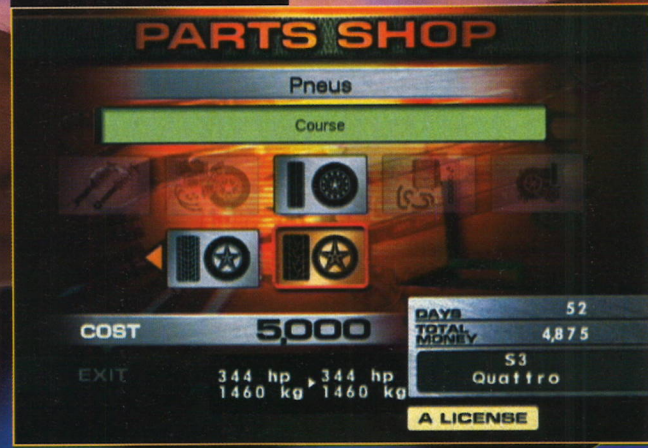


Froid, pas innovant et sans saveur, ce Sega GT ne possède pas beaucoup d'atouts pour se différencier de la concurrence. Les possibilités de réglages ne vont vraiment pas loin, et la conduite ne fait preuve d'aucune nuance. Sans surprise, Sega GT ne profite pas du potentiel de la Xbox et offre peu de détails intéressants sur le plan graphique. En réalité, on a droit à une simple mise à jour de la version Dreamcast. Un triste jeu qui ne mérite aucune attention particulière.

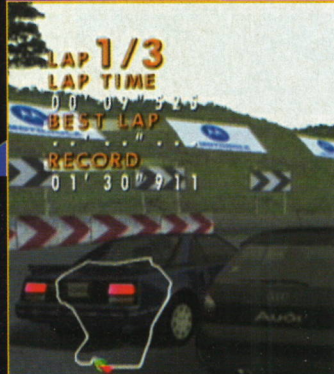
Les accessoires coûtent cher et sont indispensables pour rester dans la course.

Joli mais austère

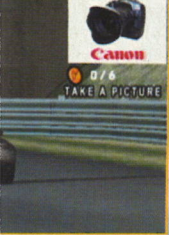
Comme son prédécesseur, le jeu regorge de jolies caisses bien modélisées et de décors assez riches en détails. Cependant, la finesse de l'ensemble laisse un peu à désirer, et l'antialiasing n'a pas fait l'objet d'un grand soin. D'un autre côté, l'aspect général de l'ensemble est très terre et grisâtre. Côté jouabilité, on retrouve les mêmes qualités et défauts, à savoir un comportement assez réaliste, un pilotage orienté simulation, mais avec des voitures imprécises, dures à régler, et pauvres en sensations. Enfin, les bruitages sont décevants, et on ne vous parle même pas de la bande sonore... Bref, une déception. Ce second volet semble même être en dessous du premier. ■



La vue intérieure est jouable, mais un peu haute.



Les dégâts sur les voitures se payent, alors il faut faire des intérieurs propres.



test



bof...

Zano

Grosse déception! Sega n'a pas fait évoluer son jeu et n'a pas du tout exploité les capacités de la console de Microsoft. On a droit au même Sega GT en terme de gameplay, donc pas terrible, et le visuel est déprimant au possible. C'est gris, terne, pas soigné. Au secours! Et l'IA des adversaires mérite qu'on en parle: ils ont un QI proche de celui d'un bulot... Ce ne sont pas les vraies voitures qui vont suffire à nous motiver! Bref, passez votre chemin, à moins d'être sérieusement motivé.



Même les effets de lumière manquent de pêche. Un peu terne le soleil, non?

Les performances des voitures sont surprenantes: une 206 arrive à tenir tête à une Audi S3...

Triste Sega GT...



Avec le peu de thunes que l'on a au départ, il ne faut pas espérer rouler en Viper...

SEGA GT2002

les plus

- la durée de vie
- le nombre de caisses

les moins

- le visuel austère
- le pilotage peu captivant
- le manque de sensations

intérêt

77%

Bien décevant. Avec la Xbox, on espérait un visuel plus soigné, et avec Sega on était en droit d'attendre un jeu plus profond et plus riche.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANCAIS
- Développeur: SEGA
- Éditeur: MICROSOFT
- COURSE AUTO
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté: CORSEE



STARFOX

cet épisode change radicalement de genre. Fini le shoot them up en 3D, et bienvenue au véritable jeu d'aventure ! Dès les premières minutes, force est de constater que ce Starfox Adventures présente de grandes similitudes avec Zelda, Conquers ou Banjo. En effet, le monde que vous allez traverser est tout aussi immense. La jouabilité et le gameplay sont également identiques à ceux de Zelda : vous vous servez de l'analogique pour vous déplacer, les sauts s'exécutent automatiquement, et les commandes sont réduites à leur strict minimum pour plus de simplicité. De même les quêtes à accomplir s'inspirent grandement de celles du hit de Miyamoto. Vous devrez souvent aider une population en danger avant d'obtenir des informations ou des objets

indispensables à l'accomplissement de votre objectif final.

Souvenirs, souvenirs...

Néanmoins, ce Starfox propose son lot d'innovations. Pour vous défendre, vous disposez d'un bâton magique, avec lequel vous assénez des coups à vos adversaires ou utilisez les forces élémentaires qu'il renferme. Vous pourrez alors envoyer des boules de feu, de la glace, ou encore provoquer des tremblements de terre. Ces pouvoirs serviront à vous défendre ; mais, la plupart du temps, ils permettront la résolution d'énigmes. Les personnages de la série (Sally, Peppy et Bob) sont présents et vous transmettront durant l'aventure, des informations

COMPAGNON MULTI-FONCTION

Tricky vous accompagnera tout au long de l'aventure. En plus de veiller sur vous et de vous avertir des dangers, ce dino de garde est capable d'utiliser ses aptitudes pour ouvrir des passages ou trouver des trésors.



Grâce à sa flamme, Tricky peut détruire des murs de glace et même blesser les ennemis.



Tricky ouvre des passages vers des salles secrètes en creusant des galeries.



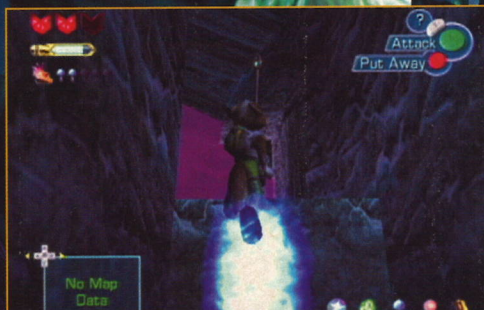
Grâce à son flair, ce gentil dino trouve les trésors enfouis sous la terre.

Il faudra parler avec les habitants de la planète pour saisir le but de la quête.

L'histoire commence là où Starfox 64 se terminait. Huit ans après la bataille contre Lord Andross, Fox et sa joyeuse bande de mercenaires sont engagés pour enquêter sur une étrange affaire concernant la planète des dinosaures. Une fois sur place, nos aventuriers découvrent que la planète est envahie par une horde de méchants dinos commandée par le général Scales. Comme rien n'est jamais simple, nos héros devront également sauver la douce Krystal, retenue prisonnière au cœur de la planète. Pour parvenir à leurs fins, ils devront mettre la main sur les quatre esprits de Kasoa conservés par les peuples locaux.

Zelda+

Vous incarnez bien entendu Fox McCloud, le célèbre renard de l'espace. Mais, comme son titre l'annonce,



Votre bâton possède de nombreux pouvoirs magiques. Ici, Fox s'en sert comme fusée pour atteindre des corniches situées en hauteur.

oui, mais...

Zano

Bon, il est vrai que Starfox Adventures est magnifique, que l'aventure est longue et que les nombreux petits passages de shoot et de courses poursuites sont un plus. Mais je trouve trop de similitude entre ce jeu et les autres productions Rare. J'ai même eu par moments l'impression d'être devant un Banjo en plus joli. Les décors s'en inspirent très fortement, les angles de caméra sont identiques, et l'on retrouve même certains éléments du hit N64 (puits à cheats, patron de magasin roublard...). Néanmoins, Starfox est une pure bombe qui ravira tous les possesseurs de la console du plombier. Et c'est l'essentiel.

Chez le marchand, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour l'aventure. La monnaie utilisée est le Scarab.

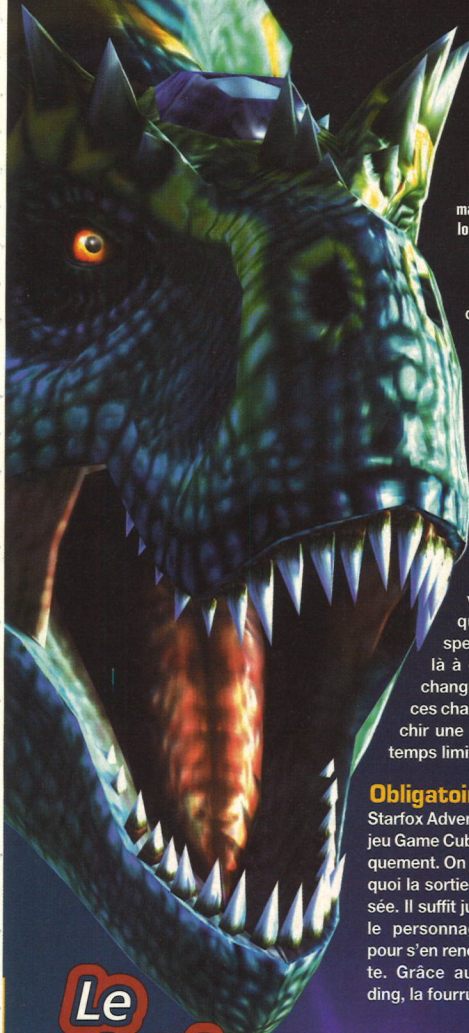


ADVENTURES



oui!

Kael



À l'instar de Zelda sur NG4, le saut se fait automatiquement lorsque vous approchez d'un trou.



depuis leur vaisseau en orbite. Sur la terre ferme, vous êtes secondé par un nouveau venu: Tricky, un petit dinosaure qui suit vos ordres à la lettre. Sans ses aptitudes (voir encadré), il vous serait impossible de progresser. Enfin, Starfox oblige, vous pilotez votre vaisseau dans des séquences de shoot très speed. Vous en passez par là à chaque fois que vous changez de région. Le but de ces challenges consiste à franchir une série d'anneaux en un temps limité.

Obligatoire

Starfox Adventures est sans doute le jeu Game Cube le plus abouti graphiquement. On sait maintenant pourquoi la sortie a tant été repoussée. Il suffit juste de regarder le personnage principal pour s'en rendre compte. Grâce au shading, la fourrure

du héros est très réaliste. Ensuite, Fox et les autres personnages de l'aventure sont dotés de visages très expressifs. Les décors n'ont pas pour autant été négligés. L'univers (entièrement en 3D) est immense, et l'on ne constate aucun clipping ni effet de brouillard destiné à masquer les éventuels défauts. Quant à la gestion des ombres et de la lumière, elle s'exécute en temps réel. Bref, Starfox Adventures frise la perfection, et doit obligatoirement figurer dans votre ludothèque Game Cube. D'autant plus que sa sortie française est prévue pour très bientôt. ■



Bien entendu, les boss sont de la partie. Il faut trouver la bonne technique (donc leur point faible) pour les vaincre.

Le dernier jeu Rare sur Game Cube



STARFOX ADVENTURES

les plus

- la réalisation
- la durée de vie
- les mini-jeux
- tout le reste

les moins

- trop linéaire par moments
- le système de visée
- la jouabilité sur certains passages

intérêt

95%

Starfox Adventures aura su se faire désirer. Mais cette attente en valait la chandelle! Réalisation soignée, durée de vie énorme, un must!

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : RARE
- Éditeur : NINTENDO
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

Quel style ce mobile!

Si tu veux toi aussi un portable qui te ressemble,
FAIS TON CHOIX !!!

+DE
25 000
références

DES SONNERIES DE FOLIE

LE TOP	LES TUBES FM	CINÉMA / TÉLÉVISION	CHANSONS FRANÇAISES
39410 J'ai demandé à la lune 42779 A little less conversation 10054	Agence tout risque 34701 1m73, 62 kg 12026
42896 Without me 42074 A thousand miles 10002	Amicalement Vôtre 42694 Docteur Renaud, mister Renard 40689
42797 Au soleil 44127 Apprendre à aimer 10033	Benny Hill 40699 En apesanteur 12098
11023 Le Filic De Beverly Hills 43251 By the way 11044	Darladadada 11089 Hymne à l'amour 38007
43292 L'Exorciste 40698 Come back to me 38523	Dirty dancing 10008 Il jouait du piano debout 12103
11025 Mon amant de Saint Jean 40725 Cover up 10010 Fame 11017 J'ai encore rêvé d'elle 43192
45003 L'exorciste 42227 I need a girl 11017	Friends 32866 J'ai tout imaginaire 12161
23995 Mon amant de Saint Jean 44997 I say a little prayer 11017	Hawaj Police D'Etat 31653 Je l'aimais jusqu'au bout 12132
44023 La yela 43019 I'm gonna be alright 11017	Indiana Jones 43273 Le petit bonhomme en mousse 23278
11059 Les bronzés font du ski 40716 I'm gonna be alright 11017	James Bond 32866 Les démons de minuit 12132
38901 Stach stach 45800 Imbrantio 11041	La Carica 34719 On va s'aimer 12132
40530 Love don't let me go 46703 J'ai besoin d'amour 11056	La Guerre des Etoiles 12167 Le petit bonhomme en mousse 12140
42339 Désenchantée 42897 Je suis et je resterai 11014 La valse d'Amélie 43273 Tes larmes sont mes baisers 34712
45550 Ketchup song Aseraje 47426 La bomba 11056 La vérité si je mens 12293 Tournent les moltons 38535
44834 Manhattan-Kaboul 46775 La stur 11014 Magnum 34719 Tu trouveras 46540
28749 Ti amo 21749 The show 43289	Men In Black 19006 Un petit poisson 11014
11104 La soupe aux choux 46704 Murder on the dancefloor 10055	Pub DIM 42228	
23607 A demi nue 47432 Musique 12645	Rocky 34712	
11045 Pulp Fiction 46772 Nos différences 33003	Starysk & Hutch 42228	
42339 Un enfant de toi 45663 Nos rendez vous 11060	The Next Episode 20012	
11015 Le Parrain 28742 Sous le soleil 30063 Top gun 46540	
34722 C'est une belle journée 41869 Ti amo 10056		
10088 Mission Impossible 33699 Underneath your clothes 10056		
31537 Like a prayer 31066 When you look at me 48076		
15018 Capitaine Flam 38518 Wherever you will go 48076		

DES LOGOS EXCLUSIFS

AMOUR

30953	30350	12982
23966	21703	22594
20350	20353	42842
42839	30939	30940
34542	31447	30891
30782	12934	30779

ANIMAUX

43197	41002	39201
34519	42572	31555
30895	30894	30151
30143	30142	30152
47532	10454	30861
30862	40805	40808

TENDRESSE

30347	19722	20334
20354	43025	39202
30954	29020	22588
21702	20332	32233
40947	40945	32030
31444	29197	29732

SPORTS

29016
29015
00894
62181
62174
62057

Si tu veux piéger un ami, un collègue ou même ton pire ennemi,
ESSAIE VITE NOS CRAZY au 08 99 70 70 74

- Choisis ton message : mots doux, drague, anniversaire, tests de fidélité...
 - Compose le N° de téléphone de la personne à piéger
 - Quand elle décroche, la blague commence
- + DE 1000 MESSAGES DISPO**

Ecoute la personne piéger grâce à un code espion avec son accord

41537 L'orgasme 17710 Orgasme (Harry sans Sally) 17710
17581 Je t'aime 17641 48 heures au lit 17641
46596 Mari jaloux 17930 Vous êtes sur écoute 17930
17934 La direction des Impôts 41539 Ebats des voisins 41539
17563 Mon amour, ma merveille 17592 La ou t'as pas idée 17592
17564 Je t'aime à l'infini 17717 Invitation aphrodisiaque 17717
17918 Je t'ai repéré... 17886 L'huissier de justice 17886
19572 Spizza Sped 46592 Un message du sex shop 46592
38733 La voiture éraflée	

Ou encore, tu peux tester nos pires blagues délirantes au 08 99 703 705

L'engueulade	Le taxi fou...	Le traiteur	La fourrière
La nympho	Les vacances...	Les impôts	Vous avez gagné!
Chien perdu	Le réveil	Le télégramme...	Femme jalouse

... et plein d'autres...! TESTE VITE !!

NEW Services pour ton répondeur

- Choisis parmi nos meilleures imitations d'artistes, parodies de films, fausses pub délirantes...
- Adopte un message qui contient ton prénom ! Y'EN A + DE 500 !!
- Ou mixe ton message sur ta muzik préférée... !

Un seul numéro : **08 99 70 46 70**

BEST OF...

01477 Louis de Funès* 01364 La vérité 01364
18434 Simpsons 01576 Jean-Marie Bigard* 01576
01118 Morte couille 40795 Mission Cléopâtre* 40795
19302 L'exorciste 21801 Tubular bells 21801
40748 Stach stach 01585 Rappel illico 01585
01195 Le parrain 01541 Doc Gymsco* 01541
01115 Votre mission 01685 Dany Boon* 01685
01301 Hein, ça va ç'nerve! 01470 Eric Cantona* 01470
01687 Elie Semoun* 29437 Agence tous risques 29437
14299 La vérité j'réponds 40793 Le son des bandits* 40793
40790 1m73, 62kg* 41008 Je te demande pas la lune (voix file) 41008

OU ENCORE...

21807 Because I got high 29066 La panthère rose 29066
19881 Casimir, le monstre gentil 33094 Ace Ventura* 33094
42948 Sylvester Stallone* 45380 Mon répondeur got high 45380
29063 Capitaine Flam 29064 Bad intention* 29064

*IMITATIONS ET PARODIES

Liste des téléphones compatibles sur www.logosonmerci.com ou en appelant la 0 826 98 33 44 (0,150€/mn). © 123MM-RC 413 759 598 Tarifs depuis un poste fixe : 0899 : 1,349€/appel + 0,337€/mn 0892 : 0,337€/mn - 0897 : 0,562€/mn - 3617 : 0,843€/mn - 3615 : 0,337€/mn. En appelant nos services mobiles, votre numéro de mobile sera enregistré dans notre base. Néanmoins et conformément à l'article 34 de la Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, nous vous rappelons que vous disposez d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives vous concernant. Vous pouvez donc à tout moment demander à ne plus figurer sur notre base en écrivant à : 123 MULTIMEDIA - BP 1141 - 31100 TOULOUSE.

...des milliers de logos et sonneries à télécharger... En quelques minutes :

Partél: **08 99 700 723**

Par minitel: **3617 logosonnerie**

Par internet: **www.logosonnerie.com**

INTROUUVABLES AILLEURS.

RAP MUSIK

- 38896113 fout la merde
- 20040 Angela
- 45602 Are you ready ?
- 38787 Bad boys de Marseille
- 11046 Belsunce Breakdown
- 46772 Cleanin' out my closet
- 46914 Dilemma
- 34703 Foolish
- 41199 Full moon
- 46773 Gangsta lovin'
- 45529 Get down samedi soir
- 43021 Hot in herre
- 21894 How you remind me
- 29351 Le son des bandits
- 43244 Nuff respect
- 42583 Oh boy
- 44128 Oublie-moi
- 40734 Petit frere
- 23598 Qui est l'exemple
- 20169 R&B 2 Rue
- 41198 Regarde le monde
- 20011 Stan
- 20008 The real slim shady
- 38885 Tu me plais
- 34717 What's tuv

DANCE SOUND

- 13435 Billie Jean
- 44980 Boys
- 24019 Boys boys boys
- 11496 Can't get you out of my head
- 46702 Cry
- 23046 Daddy DJ
- 43355 Ding a dong
- 47200 Everyday
- 42799 Holiday
- 44897 I say a little prayer
- 37002 I Will Survive
- 40704 I'm so excited
- 24025 In the navy
- 13234 It's raining men
- 40691 Kiss Kiss
- 41408 Love at first sight
- 13358 Love is in the air
- 18838 No limit
- 46705 People come people go
- 24017 River of Babylon
- 13171 Sexbomb
- 23068 Starlight
- 43393 Sweet dreams
- 09781 YMCA
- 09761 You rock my world

SUN*MUSIK

- 43555 Alice ça glisse
- 19001 Aïcha
- 12243 C'est bon pour le moral
- 44153 Chico's s le love again
- 41520 Clandestino
- 24023 Comanchero
- 11744 Copa cabana
- 31000 French cancan
- 39067 Fruit de la passion
- 31044 La cucaracha
- 43296 La lambada
- 39128 La musique dans la peau
- 19002 Lila
- 13027 Macarena
- 25013 Mala Vida
- 11833 Me gustas tu
- 42793 Mr Bobby
- 33005 Nescafé
- 08117 Oh Susanna
- 46101 Patia patia
- 43298 Saga Africa
- 18001 Samba de Rio
- 12019 Santiano
- 43199 Un dos tres
- 43294 Yakalelo

CARTOONS

- 15335 Albatror
- 09190 Béassine
- 43265 Caliméro
- 15000 Cat's Eyes
- 15022 Chapi Chapo
- 22835 Golorak
- 13829 Harry Potter
- 12145 Inspector Gadget
- 28001 La chenille
- 15004 La danse des canards
- 15033 La Panthère Rose
- 14423 Le village dans les nuages
- 15032 Les animaux du monde
- 12250 Les Cités d'or
- 10048 Les jolies colonies de vacances
- 11812 L'île aux enfants
- 43272 Mary Poppin's
- 15036 Maya l'abeille
- 15025 Olive et Tom
- 43256 Pandi Panda
- 15040 Pollux
- 10084 Rox et Rouky
- 10078 Simpsons
- 10078 Teletubbies
- 10078 Zorro

RIEN QUE POUR TOI

SEXY

- 39745
- 33188
- 32044
- 32045
- 39730
- 32836
- juste fais-le
- 23492
- 45608
- 45535
- +chaude que
- 33142
- 30179
- 18509
- BISES
- 30863
- 23823
- 71142
- OHOU!
- 71171
- SEXBOMB
- 71108
- 71113

DIVERS

- 46926
- 42892
- 21656
- même pas peur
- 46697
- 23695
- 45446
- JE TE DESTESTE DU PRESQUE!
- 46500
- 43344
- 43052
- 21706
- 31458
- 42893
- 23456
- 47549
- 11547
- 20245
- 79121
- 83606

SUPER FUN les nouveaux logos animés*

- 47134>
- 47108>
- 47136>
- 47086>
- 47090>

*compatibles sur Nokia 3330, 5210 et 5250

titeuf
© France animation
Editions Glénat / Canal J
France 3 / Smc

- T'ES GUTIN DU ZEEI VACHE!
- 30982
- GROSSE VACHE!
- 41342
- les trois mannes
- 41335
- 41334
- po
- 32251
- graine de petite scieur
- 30984

© Great King Publishers Syndicates
Inc./Pinehear Studios, Inc.
TM licensed holdings
Inc./Pinehear Studios, Inc.

- 46529
- 46528
- 46527
- 42427
- 44099
- 46526

GARFIELD
Garfield © 2002 PMAWS
All Rights Reserved

- 45422
- 45428
- 45433
- 45397
- 45408
- 45417

SNOOPY
PEANUTS' C
United Feature Syndicate, Inc.

- JE l'aime
- 39081
- 41133
- tu me manques
- 41134
- 41135
- 30893
- 39030

Asterix
© 2002 LES EDITIONS
ALBERT REINE

- 46554
- 46548
- 46553
- 46556
- 45308
- 44925

NOUVEAU TOP SMS

UN DE CES KDOS BIEN TÔT POUR TOI !!

JOUE ET GAGNE EN 1 SMS SEULEMENT !

> Par tél. : au **08 97 66 67 68**

> Par SMS : **SMS+ 61020**
0,35 € par envoi hors coût d'un SMS

C'EST SUPER FACILE !

POUR GAGNER LE SUPER TÉL. MOBILE NOKIA 8310 ?

- 1 - Envoie : **JEU 8310** au **61020**.
- 2 - Reçois **ILLICO** un SMS qui dit si tu as gagné !

1 MOIS DE TELEPHONE GRATUIT !
100 SMS GRATUITS !

500 €

JEU PS2

JEU SMS

JEU MOBI

JEU 500

JEU 7650

JEU 8310

IL FAIT DES PHOTOS !

CHAT TOP SMS

ENVIE DE TCHATCHER
avec des jeunes de ton âge ?

C'EST LÀ QU'ÇA S'PASSE !!

Par tél. : au **08 92 68 19 73** - forum love

Par minitel : **3615 tchatche**

Par SMS : **SMS+ 61040**
0,35 € par envoi hors coût d'un SMS

C'EST SUPER SIMPLE !

Pour recevoir la liste des Djeuns déjà connectés, envoi : **CLUB LISTE** au **61040**.

Allez 1607 CLUB LISTE options

61040 recharger

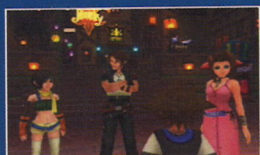
Si t'as passé le cap, les + de 18 se retrouvent en tapant : **CHAT LISTE**

France BVN RCS Toulouse B 431 498 834

Jeu gratuit et sans obligation d'achat - modalités de remboursement de l'appel figurant sur le règlement au jeu déposé auprès de Maître MONTANE Huissier de Justice à TOULOUSE. Règlement disponible gratuitement en écrivant à Jackphone Plus BP 1141 Toulouse cedex. 3814 8411 984 938

GLOUBI BOULGA

Le principal intérêt de Kingdom Hearts réside dans la rencontre des univers Squaresoft et Disney. Ce concept nous permet de retrouver dans un même jeu des personnages qui n'auraient jamais dû se rencontrer.



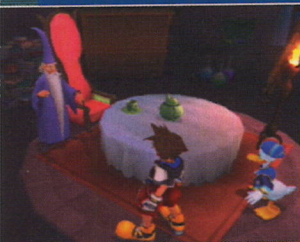
Voici Squall, Yuffie et Aeris en provenance directe de Final Fantasy VII & VIII. Et nous qui croyions qu'Aeris était morte. On nous a bien bluffés !



Voici les chers parents des 101 dalmatiens. S'il vous plaît, aidez-les à retrouver leurs chiots.



Eh oui, c'est bien lui, la célèbre mascotte de Squaresoft, depuis remise au placard par un certain Chocobo : Le Mog !



Merlin est là lui aussi. Si vous avez des questions concernant la magie, posez-les-lui, il sera enchanté !

Pour passer d'un monde à l'autre, vous utiliserez le vaisseau spatial et aurez droit à une séance de shoot'em up.



Kingdom Hearts avait été présenté lors de l'E3 2001. L'annonce d'une collaboration entre Squaresoft et Disney avait d'abord surpris puis intrigué. Un an plus tard, le jeu arrive enfin sur nos Play 2 entièrement traduit en français (textes et dialogues), pour le plaisir de tous. Kingdom Hearts est un action-RPG dans lequel vous

incarnez Sora, un jeune garçon qui rêve de parcourir le monde. Avec l'aide de ses amis, Sora décide de construire un radeau pour partir à l'aventure et quitter la petite île sur laquelle ils vivent. Ils n'en auront pas le temps, car une horde de démons, surgie de l'ombre attaque le village... Au même moment, dans un monde parallèle, le chevalier Dingo

KINGDOM

et le magicien Donald constatent la disparition de leur roi, Mickey. Celui-ci a laissé une lettre expliquant qu'il est parti à la recherche d'un moyen de terrasser les Sans-Cœur, des envahisseurs sortis des ténèbres. N'écoutant que leur courage, Donald et Dingo sautent dans leur vaisseau spatial pour partir à sa recherche.

Mais ils sont où ?

Au début de l'aventure, plusieurs questions vous seront posées pour définir la personnalité de votre héros. Vos choix auront des conséquences sur le déroulement de l'aventure. Ensuite, vous passerez quelques heures sur votre île à recueillir différents objets afin de construire votre radeau et collecter des vivres. C'est à ce moment que votre village sera attaqué et que Sora sera téléporté dans un monde inconnu. S'ensuivra une partie de chassé-croisé avec Donald et Dingo qui apparaissent et disparaissent aux quatre coins de cette même ville. Lorsque vous tombez sur eux (enfin c'est plutôt le contraire), le premier boss fera son apparition. Une fois celui-ci vaincu, l'aventure pourra réellement commencer. Tous les trois s'embarqueront alors à bord du vaisseau spatial et partiront pour le premier monde : le pays des merveilles d'Alice. La particularité du soft est de vous proposer de revivre des moments d'anthologie de l'univers Disney : comme aider Alice à son procès, retrouver les 99 dalmatiens. Ainsi, vous rencontrerez Peter Pan, Aladin, Tarzan, Jimini et bien d'autres. Mais la n'est pas la seule surprise, tout au long de l'aventure, d'autres persos, issus de Final Fantasy cette fois-ci, viendront se greffer à l'aventure ou vous rendront des services.

Bienvenue dans un monde magique...

Le système de lock est très efficace pour combattre un adversaire. Contre plusieurs ennemis, c'est plus délicat...

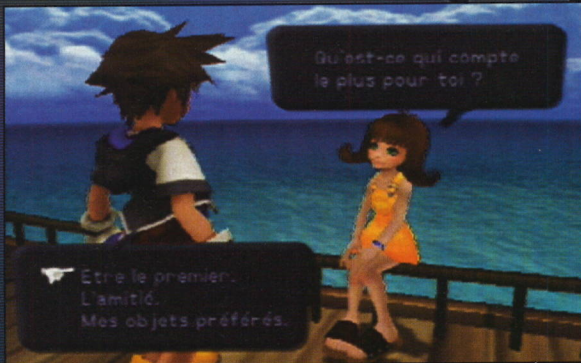


HEARTS



oui!
Kael

Mélanger l'univers de Disney à celui de Square pour en faire un RPG est un véritable tour de force. Pour moi, Kingdom Hearts est le RPG-Action à posséder sur PS2. Il est beau, très jouable et l'aventure est bourrée d'excellentes idées. Square nous prouve une fois de plus qu'il est le maître incontesté du jeu d'aventure dans le monde. Le seul petit problème de cette conversion, c'est la disparition des voix originales. La qualité des doublages en français n'est pas très bonne. Seul Donald s'en tire bien.



À cet instant, vos réponses auront une grande importance. C'est ici que vous définissez la personnalité de Sora.

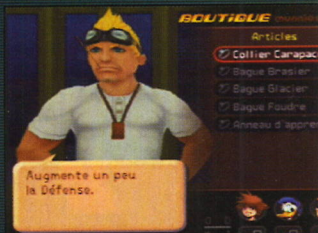
Disneyvolution

À mesure que vous progresserez, vous gagnerez des points d'expérience qui vous permettront de renforcer vos caractéristiques et gagnerez aussi des sorts magiques. Ceux-ci vous seront utiles pour combattre, mais aussi pour accéder à certains endroits. En gagnant de l'expérience, vous pourrez également acquérir des compétences spéciales que vous devrez assigner à vos personnages, et

pourrez même maîtriser les terribles invocations made in Squaresoft. Mais attention ! ici pas d'Iffrit, Shiva ou Bahamut, mais plutôt Simba, Dumbo ou Bambi. Évidemment, comme dans tout RPG, vous aurez accès à une pléiade d'objets dont il faudra vous équiper pour survivre. Si Donald et Dingo sont entièrement gérés par l'ordinateur lors des affrontements et des déplacements, c'est à vous de les customiser. Lors des

séquences de combats, vous disposez d'un système de lock qui permet de ne pas quitter l'adversaire des yeux et de vous déplacer autour de lui. Ce système s'avère utile, mais avec modération, car la gestion des caméras dans ce mode est parfois confuse. On attendait avec circonspection ce titre, mais il faut bien reconnaître que le cocktail d'idées et de cross-over est un vrai régal. Pourtant, on en ressort avec une sensation bizarre. Les deux univers s'accordent bien, mais ne parviennent pas à fusionner totalement. Il faut avouer que les mondes de Square et Disney n'ont pas grand-chose en commun et que le challenge était difficile à relever. Mais Square n'a pas failli. Une fois de plus... ■

test



Vous trouverez des magasins dans chaque ville. Ne manquez pas d'y faire un tour, ne serait-ce que pour dire bonjour à Cid.



Vous trouverez parfois des marques au sol. Examinez-les et utilisez la commande Trio. Quelques surprises vous attendent...



les plus

- la jouabilité
- la réalisation
- les personnages des deux univers

les moins

- le côté répétitif
- l'univers un peu enfantin
- les combats parfois confus

intérêt

91%

La rencontre entre Squaresoft et Disney est magique. Kingdom Hearts respire la fraîcheur : l'aventure est entraînante, bien qu'un peu répétitive.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SQUARESOFT
- Éditeur : DISNEY/SQUARE
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



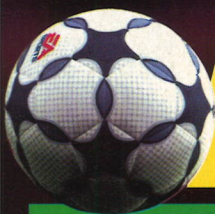
oui!
Cony

La réalisation de Kingdom Hearts est irréprochable : graphisme, animation, cinématiques et bande sonore sont au top. La jouabilité est également au rendez-vous même si l'aventure peut parfois sembler répétitive. Lors de certaines séquences, on ne voit pas trop ce qu'il faut faire et l'on tourne en rond jusqu'à déclencher un événement qui débloque la situation. Les possibilités d'évolution des personnages sont très satisfaisantes comparées à un action-RPG, genre Zelda, et se rapprochent plus d'un RPG classique. Le seul reproche que l'on peut faire c'est que l'on a l'impression d'être devant un dessin animé de Disney dans lequel se seraient perdus les héros de Final Fantasy. On aurait aimé un vrai compromis entre les deux univers, une réelle fusion. Ce n'est pas le cas.



Cette porte ne s'ouvrira qu'en utilisant un sort de feu. Eh oui, cette fois encore, la magie est la clef de l'aventure.

Chacune de ces armes recèle un pouvoir immense. Laquelle choisirez-vous : l'épée, le bouclier ou le sceptre magique ?



FIFA 2003

FOOT PASSION !

Bouge ton corps... Le football, c'est bonheur, c'est plaisir! Rien que pour vos yeux, la crème du foot international se la donne grave sur les plus beaux terrains du monde.



Pires ajuste une puissante frappe dans la direction des buts adverses.



Del Piero à l'entrée de la surface de réparation. Sensations garanties.



Batistuta s'apprête à larguer une belle palatine.



Ortega est le maître des coups francs directs. Le système de tir est efficace.

Fort de sa licence officielle et d'un moteur graphique qui a fait ses preuves, Electronic Arts se devait de travailler la jouabilité et l'intérêt de sa célèbre simulation de football, sous peine de passer pour un simple marchand, se contentant d'actualiser chaque année le même jeu. C'est fait avec ce Fifa 2003, qui comporte son lot d'atouts et de nouveautés conséquentes. Vous allez retrouver toutes les meilleures formations internationales et les clubs de premières ligues de toutes les grandes nations de foot. La licence Fifa officielle permet d'utiliser le véritable patronyme des joueurs pour plus de réalisme. Toutes sortes de coupes et de saisons officielles sont accessibles à partir du premier menu de sélection. Paramétrables à souhait, vous pourrez goûter à de longues compétitions où la régularité des

bons résultats est essentielle. Des tournois uniquement composés de matchs décisifs vous feront vivre le stress de l'élimination directe. Les statistiques précises et le grand nombre de critères viennent vous informer sur les points forts et l'état physique de vos joueurs. Vous pourrez, ainsi élaborer la meilleure tactique et appliquer la bonne stratégie en cours de partie.

Petit pont... et frappe !

Durant les phases de jeu, ce Fifa 2003 propose de nombreux nouveaux gestes techniques. Ces derniers sont assez simples à réaliser, et orienter le jeu se fait plus facilement. Les développeurs d'EA ont revu le principe des trajectoires de passes (en pointillés sur la pelouse) dans le sens d'une plus grande jouabilité. Les actions sont plus claires, et l'intelligence artificielle

des joueurs (attaquants ou défenseurs) contribue à la variété des actions. Les joueurs se positionnent correctement sur le terrain, et vous pourrez utiliser à bon escient les touches d'accélération et de dribble pour éliminer un adversaire ou couper la trajectoire du ballon. Les options de jeu sont dans la grande tradition de la sobriété et de l'efficacité des simulations signées EA : choisissez un angle de caméra qui vous convient, paramétrez le pad comme bon vous semble... le choix est large. Pour conclure, EA propose avec ce Fifa 2003, une petite révolution : la jouabilité approximative des derniers volets a fait place à de nouvelles possibilités et à une ergonomie accrue. Les efforts de modélisation et les petits plus apportés au moteur de jeu vont régaler les amateurs. Une bien bonne surprise! ■



Zizou ajuste une puissante frappe qui va tromper le gardien.

Un nouveau départ !



Rivaldo peut faire quelques beaux pointus pour finir une action.

ET LA PSONE ?

La version PSone est assez réussie.

Même si le graphisme et l'animation sont un peu légers, les matchs demeurent divertissants. Intérêt: 80 %.



oui, mais... Zano

Je me suis bien éclaté sur les anciennes versions de Fifa. Ce volet est assez étonnant. La jouabilité laisse plus de marge de manœuvre dans les actions chaudes, mais le côté systématique des anciennes versions revient par moments. La nouvelle jouabilité offre un plus grand réalisme sans aller véritablement en profondeur. Plus une ébauche, qu'une complète réussite



Une bien belle tête qui va finir dans la lucarne!



Une jauge de puissance permet de régler les frappes de balle.



Carton rouge!



XBOX

On reconnaît bien Raul, le buteur du Real.



oui!

Toxic

EA a fait de beaux efforts et a tenu compte de l'ensemble des critiques émises par la presse spécialisée sur la série des Fifa. La jouabilité a été revue pour une meilleure précision et une plus grande liberté d'action. Il subsiste quelques zones d'ombre, mais le visuel très léché de ce Fifa 2003 séduira beaucoup de footballeurs en chambre. Mentions spéciales pour les graphismes fins et détaillés de la version Xbox, et pour la jouabilité plus nerveuse de la version PS2. Vous avez le choix!



les plus

- les graphismes et l'animation
- les modes complets

les moins

- quelques imprécisions

intérêt

Une belle simulation réaliste. La jouabilité pêche parfois, mais assure de bonnes parties. Reste que le pad Xbox n'est vraiment pas fait pour le sport!

90%

Pas aussi aboutie graphiquement que la version Xbox, la version PS2 propose toutefois plus de nervosité dans la réaction des joueurs.

90%

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EA
- Éditeur : EA
- FOOTBALL
- 1-3 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



RED FACTION II



Quand il fait trop sombre pour distinguer quoi que ce soit, les lunettes à visée nocturne sont disponibles.

DEMOLITION MAN

Un mur vous barre la route ? Un obstacle vous empêche d'avancer ou d'accéder à un lieu particulier du niveau ? Pas de problème : faites péter tout ça à la grenade ou avec une mine magnétique !



Un ennemi se cache derrière ce bureau et vous tire dessus. Restez calme.



Balancez-lui une bonne grenade entre les dents et le problème est réglé !



Il n'y a plus de bureau et encore moins d'ennemi. Du travail propre et sans bavure.



Les boss sont peu nombreux, mais rudement coriaces ! Ayez toujours de quoi vous soigner à portée de main.

Un an pratiquement jour pour jour après la sortie du premier épisode, la suite de Red Faction est déjà disponible. Le principe reste le même : tuer ou être tué, détruire ou se faire détruire. Plus bourrin, tu meurs !

Sir, yes sir !

Cinq années ont passé depuis la rébellion sur la Planète rouge. Nous sommes revenus sur Terre, mais les choses ne vont pas mieux pour autant : depuis 15 ans maintenant, le dictateur Sopot régit le pays d'une main de fer et fait régner la terreur. Cependant, dans le chaos ambiant,

un groupe de cinq mercenaires va mener sa petite guéguerre et tenter de renverser Sopot. À la tête du commando, Alias, le personnage que vous incarnez durant toute la partie. Ses armes : une vingtaine d'engins destructeurs. Son intelligence : aucune. Et c'est pour cela qu'il est le chef !

Objectif nul

Red Faction 2 exploite à merveille la nouvelle mise à jour du Geo-Mod, le moteur graphique qui a fait le succès du premier épisode. La plupart des éléments du décor sont destructibles, et on peut ainsi se frayer son propre chemin sans emprunter celui prévu dans ce qui tient lieu de scénario. Une option qui comporte des avantages (exploser du décor est toujours jouissif), mais également

des inconvénients. Tout détruire n'est pas forcément une bonne chose, car on finit par perdre ses marques et ne plus trop savoir où aller. Certains bogues sont aussi à signaler. Un des objectifs d'une mission consiste à faire sauter les trois piliers d'un pont. Si on utilise ses grenades pour détruire les piliers, ça ne fonctionne pas ! C'est comme ça, c'est pas prévu par le jeu ! Il faut utiliser des mines magnétiques et pas autre chose. Étonnant !

Bouillie d'adversaires

Dans cet épisode, l'action prévaut sur la réflexion. Dans Red Faction 2 on flingue, on explose, on ventile et on ne réfléchit surtout pas... ou alors si peu. Actionner les interrupteurs, c'est bon pour les kékés ! L'arsenal mis à la disposition du joueur est phénoménal : pas moins de 17 armes sont proposées. C'est beaucoup. Cependant, avec l'habitude, on se rend vite compte que seules quelques-unes sont réellement efficaces. En gros, le jeu pousse à abuser du lance-grenades pour réduire en bouillie décors et ennemis ; et là, Red Faction devient beaucoup moins drôle.

Que la fête commence !

Heureusement, comme dans le premier épisode, il est possible de monter à bord de différents véhicules (tank, sous-marin, vaisseau spatial...) ou d'endosser une armure d'acier, telle



Ah!

Si Red Faction 2 est moins scénarisé que son prédécesseur, il est encore plus beau et coloré. En revanche, on ne se prend plus la tête à résoudre des énigmes pour progresser ; il suffit de blaster comme un malade, ce qui n'est pas pour me déplaire. Contrairement à de nombreux Doom-like sur console, il bénéficie d'une jouabilité irréprochable. Si bourriner ne vous fait pas peur, ne ratez pas ce jeu qui a vraiment la pêche.



Plus bourrin, tu meurs !



Le tank dispose de munitions infinies. Utilisez le canon comme bon vous semble.



oui, mais...

Niiico

Si les qualités techniques de Red Faction II sont indéniables l'intérêt du jeu n'est pas à la hauteur de mes espérances. Après quelques minutes du jeu, on se rend compte qu'il suffit simplement de foncer tête baissée dans le tas en usant de ses armes les plus puissantes pour parvenir à la fin du niveau en toute tranquillité. Y a pas plus bourrin ! Alors certes, on en prend visuellement plein la gueule, mais on ne s'amuse pas vraiment. Red Faction II est un Doom-like ultra bourrin, et rien d'autre. Un peu plus de réflexion, comme dans Half-Life ou Medal of Honor, n'aurait pas fait de mal.



Attention ! Ces méchas sont d'une résistance à toute épreuve ! Utilisez vos armes les plus lourdes pour en venir à bout.

Sigourney Weaver dans le deuxième épisode d'*Alien*. Certaines phases se font en 3D précalculée, on se laisse alors diriger par la console, et on ne fait que tirer sur les adversaires ; d'autres laissent au joueur une totale liberté de contrôle du véhicule. Mais ce qui évite à Red Faction II de n'être qu'une simple suite, c'est une fois de plus

son mode multijoueur. Les différents modes proposés sont nombreux, et, sans pour autant être innovants, ils offrent la possibilité à quatre joueurs de s'affronter sur un même écran dans des matches endiablés. Du grand spectacle. ■

À bord de votre hélico futuriste, rien ne pourra vous résister. Tirez tranquillement sur tout ce qui bouge !



Le mode multijoueur redonne de l'intérêt au jeu, le mode solo étant un peu trop bourrin et linéaire.

Ne vous embêtez pas à utiliser des armes conventionnelles pour éliminer les adversaires. Faites parler les grenades !



RED FACTION II

les plus

- la prise en main
- l'action à gogo
- l'ambiance
- le graphisme

les moins

- le peu d'armes efficaces
- les niveaux parfois très bordéliques

intérêt

90%

Un Doom-like hyper violent, au visuel très riche, qui laisse peu de place à la réflexion. Ici on shoote et on discute ensuite. Les bourrins seront aux anges.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : VOLITION
- Éditeur : THQ
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



YOSHI'S ISLAND SUPER MARIO ADVANCE 3



Scrolling différentiel, décors animés, rotations... on en prend à chaque fois plein les mirettes!



Sorti en 1995 sur Snes, Yoshi's Island a clôturé en beauté le dernier épisode de la série des Mario World sur cette console. Il nous revient sept ans après sur Game Boy Advance et a su garder tout son panache. Le scénario, une fois de plus, ne brille pas par son originalité. Il se contente simplement d'introduire pour la première fois les personnages de Mario et Luigi enfants et présente l'île des Yoshis aux fans de la série. Six mondes constitués de dix niveaux chacun vous séparent de votre frère Luigi que vous devez retrouver. Le jeu se déroule essentiellement sur le dos de différents Yoshis, chacun se relayant de niveau en niveau pour que vous puissiez mener à terme votre mission. À de rares exceptions, c'est à bord de véhicules que vous parcourez les tableaux: foreuse, locomotive, hélicoptère et parfois même à skis.



Nouveauté: Yoshi peut désormais tirer des œufs sur ses adversaires ou, comme ici, sur certains objets pour déclencher un événement particulier.

oui! Niico

Difficile de parler d'un nouveau Mario sur Game Boy Advance sans user systématiquement des mêmes qualificatifs: beau, jouable, hyper agréable, durée de vie impressionnante... et pourtant! Ce Yoshi's Island est en tout point identique à la version Snes sortie il y a sept ans maintenant. Un exploit de plus pour la GBA qui montre de manière incroyable sa facilité à gérer avec grâce des tonnes d'effets visuels.

Tous les boss, sans exception, sont d'une taille incroyable.



Longue durée de vie

Pour la première fois dans un épisode de Mario, des pièces rouges sont à récupérer dans chacun des niveaux, une idée reprise depuis dans Super Mario 64 sur Nintendo 64 et plus récemment dans Super Mario

Sunshine sur Game Cube. Outre ces pièces rouges, bébé Mario doit aussi récolter cinq fleurs et trente étoiles pour terminer à 100% le niveau parcouru. Un challenge de plus qui assure au jeu une durée de vie étonnante. Si finir les niveaux ne demande pas de gros efforts, les terminer tous à 100% est un sacré défi!

Plein la vue

Les qualités de ce Yoshi's Island sont bien connues: la prise en main, ce n'est pas une nouveauté chez Nintendo, est parfaite malgré le nombre d'actions que l'on peut accomplir. Mais là où cet épisode de Mario surprend vraiment, c'est par sa qualité graphique. Les effets visuels sont nombreux, et on ne compte plus les déformations et rotations de sprites en tout genre. Idem pour les scrollings différentiels et les effets de transparence qui en mettent réellement plein la vue.

Yoshi dans la colle

Attention, si vous avalez un de ces grains de pollen, c'est l'hallucination garantie: l'écran se déforme et le contrôle du Yoshi devient incertain.



Roi du pétrole

Beau, jouable, original, durée de vie énorme... ce « nouveau » Mario est égal à lui-même et vient renforcer l'idée que Nintendo est bien le roi des plates-formes. Posséder une Game Boy Advance sans avoir cet épisode de Mario serait un sacrilège. ■



les plus

- le graphisme
- la jouabilité
- le nombre de niveaux
- la difficulté progressive

les moins

- on cherche encore

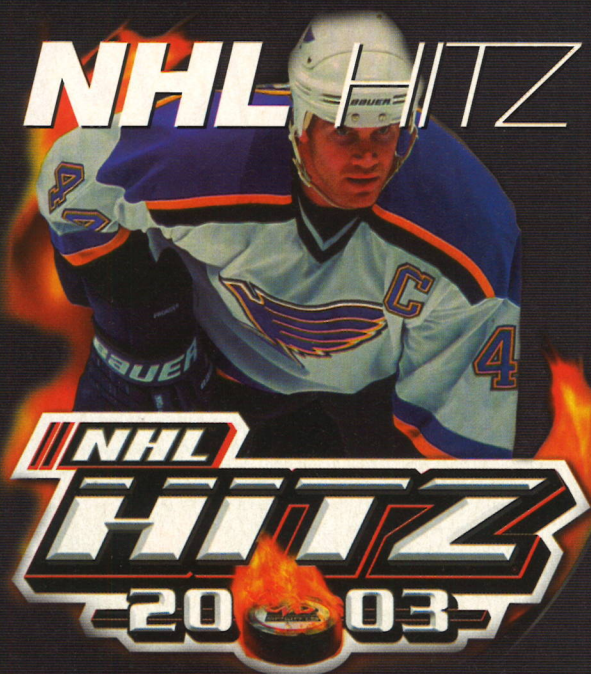
intérêt

95%

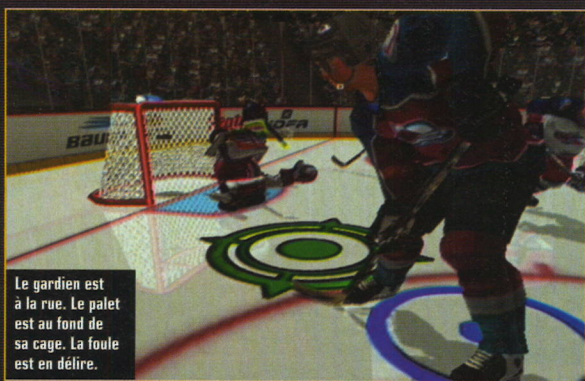
Une pure merveille et sans conteste le meilleur jeu de plates-formes sur cette console. Effets spéciaux à gogo, niveaux variés et nombreux... le bonheur!

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: NINTENDO
- Editeur: NINTENDO
- PLATES-FORMES
- 1-4 JOUEURS (câble)
- Difficulté: PROGRESSIVE

NHL HITS 2003



Le feu sur la glace !



Le gardien est à la rue. Le palet est au fond de sa cage. La foule est en délire.

Le joueur est en feu. Tout lui réussit. Profitez de sa surpuissance passagère.

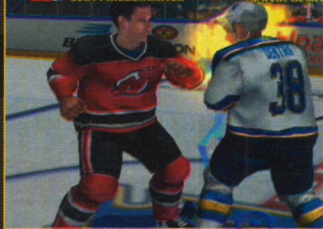


La possession du palet va se jouer à coups de crosses et de patins.

Midway nous a habitués à des jeux de sport orientés arcade. NHL Hits 2003 ne fait pas à la tradition, mais apporte quelques nuances au genre. Ainsi, outre la possibilité de diriger les grandes équipes de la ligue nationale nord-américaine et les meilleures formations internationales dans des matchs à trois contre trois, les divers modes de jeu proposent des compétitions normalement réservées aux simulations. Une fois une formation choisie, une saison peut être disputée. Enchaînez les matchs et autant de victoires pour atteindre le titre de champion de la ligue régulière. Un tournoi paramétrable oppose les joueurs des équipes les plus efficaces dans une série de rencontres à élimination directe. Un tutorial bien détaillé va vous apprendre à manier le palet et définir votre style d'attaque et de défense. C'est un passage obligé pour maîtriser les tirs et les charges à appliquer en défense.

Du rifi sur patins

Des petits jeux bonus vous sont proposés pour accéder à des personnages cachés et des options particulières. Vous pourrez essayer votre adresse aux tirs au but, ou affronter une sordide créature au sourire incertain dans une course au drapeau sur patinoire. Un challenge réussi vous ouvre l'accès aux bonus du jeu. Le mode franchise demande un peu plus d'investissement de la part du joueur qui devra choisir une formation et des hockeyeurs pour des épreuves imposées tout autour du globe. Vous pouvez faire évoluer les statistiques et le matériel utilisé par votre équipe à mesure que vous remportez des victoires et enchaînez les figures techniques. Teinté de simu-



oui!

Toxic

Doté d'une réalisation très soignée et d'animations réussies, NHL Hits 2003 procure de bonnes sensations. La prise en main s'effectue sans problème et le plaisir de jouer est constant. Quelques imprécisions subsistent dans les phases offensives, mais le fun est bien là (et qu'il y reste !). La durée de vie est étonnante pour un jeu d'arcade, les compétitions sont longues et prenantes. Au final, on s'amuse bien seul ou à plusieurs avec ce jeu, certes bourrin, mais à l'efficacité évidente.

lation, ce jeu met en avant les actions d'éclat et tout ce qu'il y a de plus fun dans le hockey. Les joueurs se cherchent des crosses, frappent dur et réalisent des exploits dans des environnements fantaisistes. ■



les plus

- le graphisme
- les animations nombreuses et réussies
- les divers modes de jeu

les moins

- quelques imprécisions

intérêt

90%

Un bon jeu de hockey percutant qui réserve des matchs intenses et passionnés. De quoi s'amuser.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : BLACKBOX
- Éditeur : MIDWAY
- HOCKEY SUR GLACE
- 1-6 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

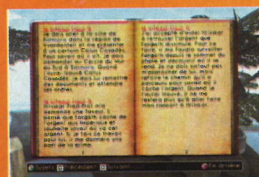


UN MONDE BEAU ET SAUVAGE

Morrowind vous entraîne dans un monde aux multiples facettes. Au hasard de vos pas, vous parcourez des endroits à la fois accueillants et remplis de surprises. Morrowind est un voyage aux limites de l'imagination et du rêve.



Quelques décors valent vraiment le détour. Prenez le temps d'inspecter les lieux.



Le journal vous informe sur les objectifs et vous fournit les informations essentielles.



Balmora est une ville qui réserve de bien belles surprises.



Placez-vous en haut de la tour pour inspecter les alentours.

MORROWIND

Après avoir régalié les possesseurs de PC avides d'heroic-fantasy et de jeu de rôles, Morrowind: Elder Scrolls 3 arrive sur Xbox, bien décidé à séduire les joueurs sur consoles peu habitués à ce type de titre. Le scénario vous met dans la peau d'un prisonnier débarqué dans la province de Morrowind sur l'ordre de l'empereur Septime VII. Une fois sur l'île de Vvardenfell, vous devez choisir un patronyme, une espèce, et les caractéristiques qui détermineront les aptitudes de votre héros. À mesure que vous rencontrez les habitants de Seyda Nihyn, la première bourgade que vous visiterez, votre objectif et les missions imposées vous apparaîtront plus clairs. L'empereur a en effet ordonné votre libération pour que vous lui veniez en aide. À mesure que vous visiterez les places fortes, vous récolterez des informations et un savoir-faire utiles pour progresser dans l'aventure.

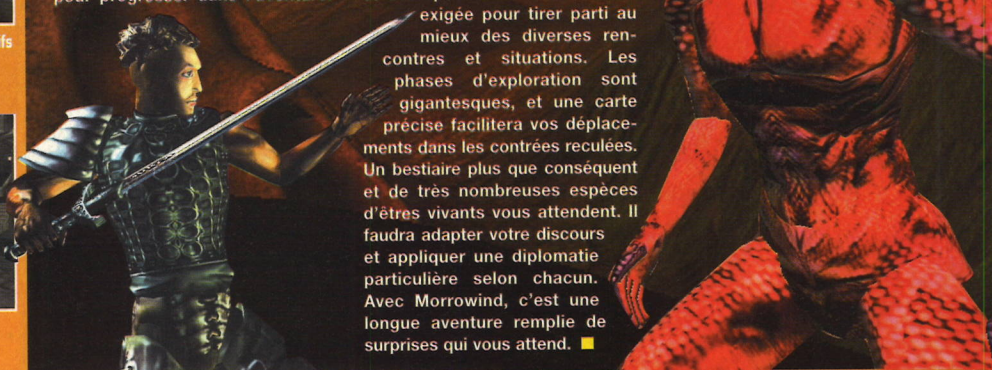
Un inventaire, accessible à tout moment du jeu, vous permet de faire le tri dans vos acquisitions, d'observer les évolutions de vos performances, et de gérer vos armes et magies à mesure que vous gagnez en expérience.

Un univers sauvage

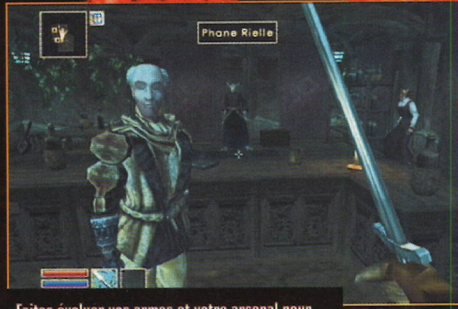
Votre journal vous permettra de noter les faits importants et de repérer facilement les objectifs susceptibles de faire avancer le scénario. Beaucoup de péripéties vous attendent au détour des chemins de Morrowind. Libre à vous d'accepter certaines quêtes et d'en refuser d'autres, mais il faudra faire évoluer votre héros en apprenant à manier les armes pour maîtriser les phases de combats. Selon l'ordre et l'espèce de votre personnage, différents sorts de magie et aptitudes particulières seront disponibles. Une bonne maîtrise des mouvements et des spécificités du héros est exigée pour tirer parti au mieux des diverses rencontres et situations. Les phases d'exploration sont gigantesques, et une carte précise facilitera vos déplacements dans les contrées reculées. Un bestiaire plus que conséquent et de très nombreuses espèces d'êtres vivants vous attendent. Il faudra adapter votre discours et appliquer une diplomatie particulière selon chacun. Avec Morrowind, c'est une longue aventure remplie de surprises qui vous attend. ■



Interrogez les habitants pour obtenir des informations et gagner en expérience.



Suran est la ville de tous les dangers. Restez sur vos gardes.



Faites évoluer vos armes et votre arsenal pour faire face à l'adversité.

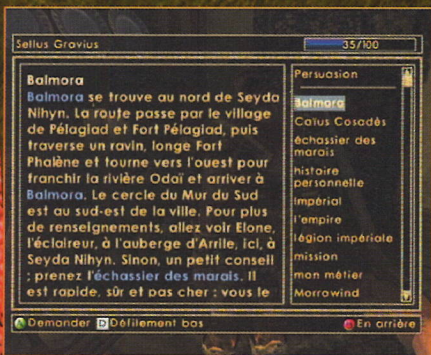
ELDER SCROLLS III



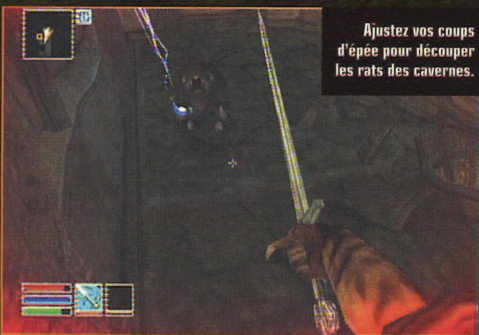
La brume et la froideur de Molag Mar n'inspirent pas la confiance.



Moyennant finances, ce « transporteur » vous permettra de voyager d'une ville à l'autre.



Le scénario se précise à mesure que vous interrogez la population de la région de Morrowind.



Ajustez vos coups d'épée pour découper les rats des cavernes.

Quand la fantasy devient héroïque...



oui, mais...

Toxic

L'univers de Morrowind est riche. Les espèces rencontrées et les endroits parcourus sont étonnants. L'aspect jeu de rôles est très poussé, ainsi de très nombreux critères et aptitudes caractérisent votre personnage. L'immersion dans Morrowind est facilitée par l'intensité des situations et le « réalisme » de ce monde riche en trouvailles. Certes, les phases d'action sont assez imprécises, ce qui refroidit un peu l'ardeur du début de partie, mais le voyage est prenant et dépayçant.



Tuez les crabes de vase pour en recueillir la chair.



non, mais...

Kael

Morrowind est un jeu d'aventure à part tant les possibilités y sont énormes. On est très vite perdu car il est difficile de savoir par où commencer. Ce titre, issu du PC devrait donc ravir tous les « rôlistes » et les fans de Donjons et Dragons. Pour ma part, je le trouve vraiment chiant : il suffit d'une petite erreur à la création de son personnage pour que le déroulement du jeu s'en ressentisse. Je préfère les RPG plus « console ». Au moins, on entre directement dans le vif du sujet.

The Elder Scrolls III
MORROWIND

les plus

- l'univers original
- la gestion des personnages
- la durée de vie

les moins

- les phases de combat

intérêt

85%

Un bon jeu de rôles long et intéressant, desservi par une jouabilité un peu problématique dans les phases d'action.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : BETHESDA
- Éditeur : UBI SOFT
- JEU DE RÔLES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



MYST III - EXILE

ENGINES BIZARRES

Au cours de votre aventure, vous rencontrerez une multitude de machines et objets étranges. Leur fonctionnement et leur utilité vous sembleront souvent abstraits. Mais sachez que jamais rien, dans *Myst*, n'est là par hasard.



Avec cette machine, vous devez positionner une image au bon endroit.



Ici, si vous n'avez pas été observateur quelques minutes auparavant, vous ne saurez pas quoi faire...



Là, si vous trouvez du premier coup, vous êtes incontestablement le plus fort...



C'est souvent joli, parfois très beau. Mais pas très vivant.

Difficile d'oublier les deux premiers volets de *Myst*, nos neurones s'en souviennent encore... Considéré par beaucoup comme la prise de tête ultime, ce jeu compte quand même une tribu d'adeptes forcenés, quelques maniaques de la torture cérébrale. Eh bien, que ceux-ci se rassurent : ce troisième volet respecte la tradition, et s'impose comme une merveille du genre.

Un jeu à part

Passons les détails du scénario, ce dernier étant spécial, voir spatial. En gros, Atrus, votre perso, s'apprête à construire un « Age », une sorte de cité, pour accueillir les habitants d'un « Age » précédemment dévasté. Cependant, au moment où tout est prêt, un mec vous vole le bouquin contenant votre projet... Et il va bien sûr falloir récupérer votre

bien. À partir de là, on se retrouve dans un monde étrange, confronté à une série d'énigmes toutes plus louches les unes que les autres. En cherchant bien, la plupart sont logiques et leur solution peut être trouvée, mais franchement c'est du costaud. Ce ne sont pas seulement des leviers à actionner, des combinaisons à trouver, ou tout un tas d'énigmes bateau comme on en voit dans beaucoup de jeux. Ici, certaines sont intenses et surprenantes, et s'enchaînent les unes aux autres. En clair on est bloqué toutes les deux minutes... Faut aimer.

Rayon cartes postales

Comme les deux précédents volets, le jeu n'est qu'une succession d'images fixes, où on avance écran par écran. Là, la nouveauté est qu'on peut pivoter à 360°, et donc

avoir une vision globale depuis chaque position. Une fois de plus, le jeu est très beau, et même carrément superbe. Textures ultras fines, décors recherchés et travaillés, chaque écran est une véritable merveille, que ce soit sur PS2 ou Xbox. Par contre, le jeu est nettement plus confortable sur la console de Microsoft : il n'y a quasiment aucun temps mort d'un écran à l'autre, et la plupart des lieux semblent un peu plus animés. Sur PS2, on a droit à un fondu enchaîné étrange et saccadé entre les différents écrans. Ce dernier est relativement désagréable à la longue. Mais bon, quelle que soit la machine, l'ambiance est identique : intrigante et oppressante. On entend des bruits étranges, quelques notes de musique viennent de temps à autre ponctuer l'aventure... Très sympa, pour peu qu'on aime le genre. Au final, ce *Myst III* assure et garde l'esprit des précédents volets. Si vous aimez le genre, vous serez comblé, mais si vous n'êtes pas passionné par les prises de tête, vous vivrez un véritable cauchemar... ■

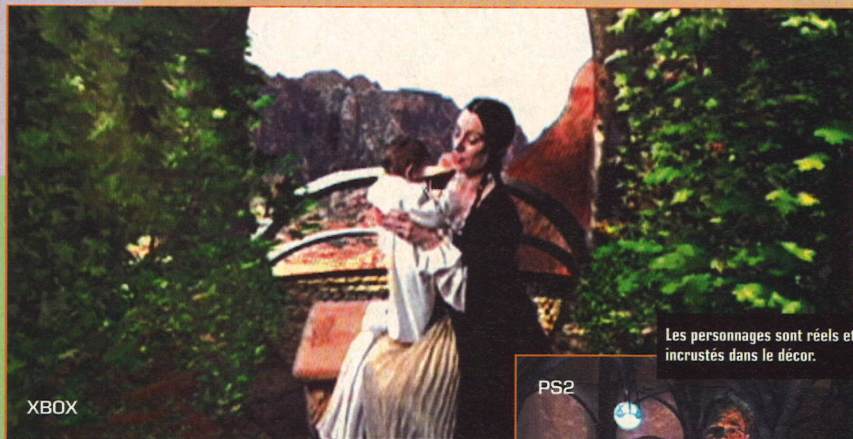


Que ce soit sur PS2 ou Xbox, le visuel est tout simplement superbe.



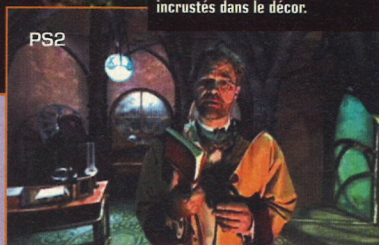
Il y a forcément quelque chose à faire avec cette étrange machine...

Plus Mystique, tu meurs



XBOX

Les personnages sont réels et incrustés dans le décor.

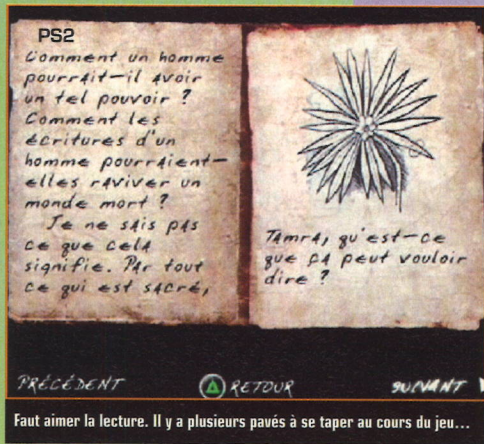


PS2



PS2

Ces livres sont les portes des différents mondes.



Faut aimer la lecture. Il y a plusieurs pavés à se taper au cours du jeu...



Dans mon cas, jouer à Myst n'est pas vraiment conseillé. Je pète les plombs au bout de quelques heures. Le jeu manque vraiment trop de rythme, et les énigmes sont trop corsées pour mon neurone des Charentes. Mais bon, quitte à y jouer, choisissez plutôt la version Xbox. Le confort de jeu y est nettement meilleur, voire total. Sur PS2, ça n'avance pas, et l'effet de flou servant de transition entre chaque écran est désagréable au possible. Sur Xbox c'est instantané et l'ensemble est un poil plus joli. Bon, si vous aimez la série et le genre, vous pouvez foncer, c'est un très bon jeu, et une sacrée prise de tête.



les plus

- l'ambiance
- le visuel somptueux
- la bande sonore
- les énigmes ardues

les moins

- les énigmes ardues
- les chargements (PS2)
- trop de trucs à lire

intérêt

Myst III est un très bon jeu pour ceux qui aiment le genre. Joli et bien pensé, il met à contribution les neurones en permanence.

84%

L'aventure est identique, mais le confort très nettement supérieur.

88%

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : PRESTO
- Éditeur : UBI SOFT
- AVENTURE-RÉFLEXION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : SÉVÈRE !



non!

Cony

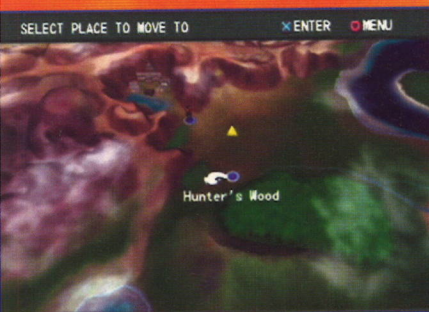
Myst appartient à un genre vraiment à part : univers étrange et ésotérique, scénario très complexe et navigation à écran fixe. Soit on aime, soit on n'aime pas. Moi, j'aime pas ! Malgré une réalisation excellente et la présence de vrais acteurs, Myst III ne m'a pas convaincu. La liberté totale de mouvement est une bonne idée, mais lorsque, comme moi, on manque cruellement de sens de l'orientation, on se perd très vite. Ajoutez à cela des déplacements plutôt lents et un univers très vaste, et vous obtenez un jeu qui mettra vos nerfs à rude épreuve. Sans compter que les énigmes sont parfois très tordues. À réserver aux initiés.



PS2

Parfois, c'est étonnamment simple... Non mais, c'est quoi ces énigmes faciles ?

LEGAIA 2 DUAL SAGA



Les longs déplacements se font sur la carte du monde. Les lieux à visiter apparaissent au fil de l'aventure.

HELP!

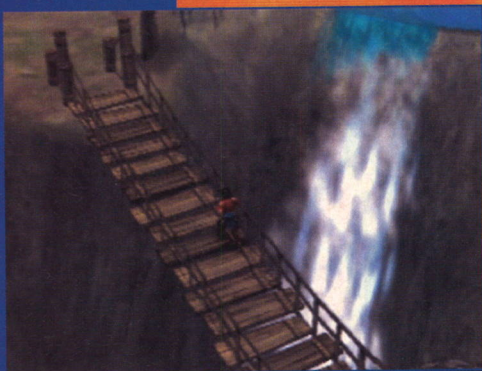
Il existe pour chaque perso une quinzaine d'arts à découvrir. En attendant un dossier plus complet dès le mois prochain dans la rubrique Tips, nous vous offrons la liste des arts classiques et super de Lang, le héros du jeu. Merci qui ?

LES CLASSIQUES

- Blue Moon Buster: Droite, Bas, Droite.
- Hawk Stroke: Gauche, Bas, Bas.
- Blade Dance: Bas, Gauche, Gauche.
- Mountain Crusher: Haut, Droite, Haut.
- Shadow Split: Gauche, Droite, Haut, Gauche.
- Chaos Strike: Haut, Bas, Droite, Haut.
- Demon Thrust: Bas, Bas, Bas, Haut.
- Thunderflash: Bas, Haut, Haut, Haut.
- Rabid Attack: Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite.
- Wind Blade: Gauche, Droite, Bas, Haut, Gauche.
- Battle Flash: Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite.

LES SUPER

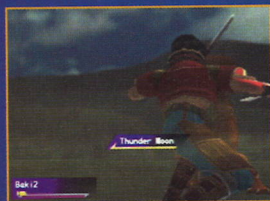
- Sandstorm: Droite, Gauche, Droite.
- Thunder Moon: Haut, Haut, Droite, Droite.
- True Moon Slash: Haut, Bas, Bas, Haut.
- Red Whirlwind: Bas, Haut, Haut, Gauche.



Les angles de caméra sont fixes. Il n'est donc pas possible de les modifier pour avoir une meilleure vue.



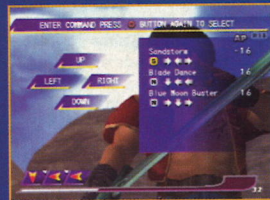
Lancer un super art pour la première fois ne consomme pas d'attack power.



Les arts sont accompagnés par de nombreux effets spéciaux, et ils font très mal!



Commencez par faire comme si vous vouliez porter une attaque normal...



... entrez maintenant le combo exact pour débloquer l'art. Les attaques déjà disponibles sont visibles à droite de l'écran.

Legia 2 - Dual Saga n'est pas la suite directe de Legend of Legaia, mais il en reprend le concept et le gameplay. Le joueur incarne Lang, un jeune homme au passé inconnu, recueilli par les habitants d'un village alors qu'il était bébé. Sur son torse, il porte une marque qui est le signe distinctif des Mystics, un peuple disparu il y a quelques années. Un jour, un sinistre individu fait irruption dans son paisible village, et dérobe le cristal magi-

Haut, bas, gauche, droite, shoot !

qui garantit la vie dans la contrée désertique autour du village. Notre héros doit à tout prix le récupérer, mais le temps lui est limité. Sur sa longue route, il rencontrera d'autres Mystics qui lui permettront de libérer la force qui sommeille en lui. Cette force est une invocation élémentaire enfermée dans le corps de tous les Mystics. Grâce à elle, ils obtiennent des pouvoirs immenses qu'ils peuvent utiliser lors d'affrontements. Ces derniers reprennent le principe de Legend of Legaia. Ils se déroulent au tour à tour comme dans tous les RPG traditionnels. Le joueur dispose comme toujours de plusieurs possibilités. Il peut attaquer, se défendre ou utiliser les items de l'inventaire. S'il opte pour le premier choix, il peut créer son propre combo avec les quatre touches directionnelles (haut, bas, gauche et droite). Le nombre de coups possible pour chaque combo augmente en même temps que le level. Ainsi, au début de l'aventure, le héros a trois possibilités pour arriver à un total de sept! Certains combos (voir encadré) permettent de sortir des attaques spéciales appelées arts.

Magie des origins

Il en existe de cinq sortes: les classiques, les super et les hyper, les mystics et les variables. Ces pouvoirs prennent en compte la jauge d'attack

Les super arts peuvent affecter certaines créatures. Ce monstre est tombé dans un sommeil profond suite à votre attaque.





Comme dans beaucoup de RPG, votre équipe ne peut être composée que de trois personnages en même temps.

power. Alors que les super, hyper, mystics et variables arts l'usent, les classiques la rechargent. Il est donc conseillé d'utiliser cette jauge seulement pour les combats difficiles.

Les pouvoirs magiques de Legaia 2 s'intitulent origins. Leur utilisation baisse votre barre de magie. Hormis ce système de combat très pêchu et intéressant, Legaia 2 - Dual Saga est un RPG très classique. Le scénario évolue en même temps que l'aventure, et quelques minijeu sont présents çà et là pour égayer la partie. Graphiquement, le jeu est entièrement en 3D, et les décors comme les personnages sont très propres bien qu'un peu ternes. Ce titre est très agréable et devrait sans nul doute séduire les fans de RPG. ■



Pour battre Elfin, il faut attendre d'avoir un combo d'au moins quatre coups.

Classique mais efficace !

Par moments, lors des phases de discussions, vous avez plusieurs réponses possibles, mais cela n'affecte en rien le scénario.

We couldn't stay together!
We'll stay! Thank you!



oui!

Kael

Legaia 2 - Dual Saga est un RPG très classique. Tous les éléments qui font le succès du genre sont présents : un scénario tortueux, des personnages mystérieux, un système de combats intéressant grâce aux combos (on ne passe pas son temps à appuyer sur un bouton pour aller plus vite). Graphiquement, le jeu est très propre, mais pas très fin ni détaillé. Laissez-vous tenter, vous ne le regretterez pas...

test

Dans le niveau du château, il faut progresser sans se faire repérer par les gardes.



Les origins se servent de la puissance des éléments pour attaquer.



les plus

- la durée de vie
- le système de combos
- les magies

les moins

- le scénario trop classique
- le manque d'innovations

intérêt

85%

Legaia 2 ne restera pas dans les mémoires. Mais il a le mérite de faire passer un agréable et long moment.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SCEI
- Éditeur : EIDOS
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



oui!

Cony

C'est vrai que ce jeu ne déborde pas d'originalité, mais il est très agréable. La réalisation est tout à fait correcte : graphismes jolis (peut-être un peu trop épurés, caméras fixes pratiques et bien gérées. Mais c'est le système de combat qui m'a le plus séduit. Comme dans le premier volet, les arts vous permettent de réaliser des combos et d'être vraiment actif. Donc si ce RPG est très classique, il serait quand même dommage de passer à côté, surtout qu'ils ne sont pas nombreux, sur PS2!

DOCK GAMES

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...



DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À PRIX DOCK GAMES

Référencement de toutes les grandes marques nationales du marché.

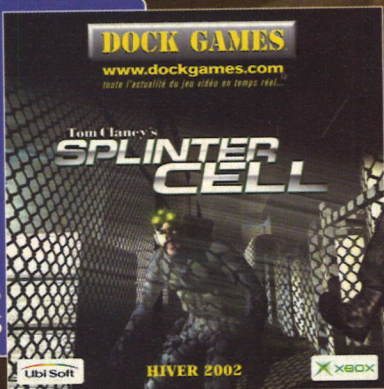
A VOUS FAIRE BÉNÉFICIER DES PRIVILÈGES DE LA CARTE DE FIDÉLITÉ DOCK GAMES.
Delivree gratuitement dans votre magasin.

A VOUS RACHETER CASH VOS JEUX ET CONSOLES**

Nos tarifs sont définis par notre argus remis à jour régulièrement.

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

À PARTIR DE NOVEMBRE DÉCOUVREZ LE CATALOGUE HIVER 2002 DANS TOUS VOS MAGASINS DOCK GAMES



DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

04 32 62 20 62



RIDING SPIRITS

Certains se rappellent peut-être du Ducati sur Psone. Ce Riding Spirits se la joue un peu dans le même genre: à savoir des courses de bécanes sur routes fermées...

Souder la poignée

Des courses de bécanes sur circuit et du moto-cross, on en trouve sur nos consoles. Mais de la moto « tourisme », c'est nettement plus rare. Ici, on vous propose de vous mettre au guidon de Honda et autres Kawa pour une série de courses sur routes fermées. Avec cinq autres furieux, il va falloir sou-

der la poignée en ville, à la campagne et, de temps à autre, sur circuit. Orienté simu, le jeu ne pardonne pas l'erreur et demande de la maîtrise et du sang froid. Adeptes de la prise d'angle, à vous l'honneur! En effet, toutes les courbes exigent de bien incliner la moto, au bon moment, un peu à la manière du premier Moto GP sur PlayStation 2.

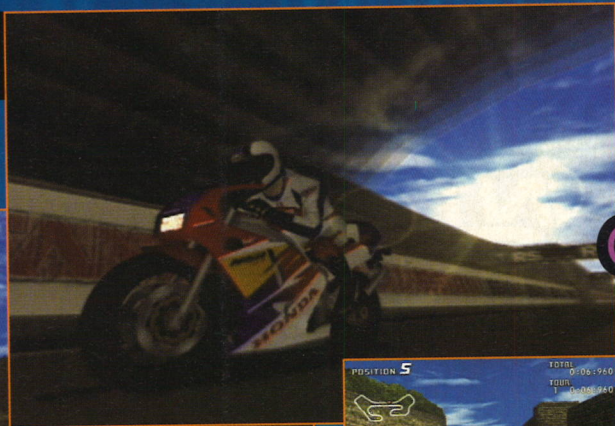
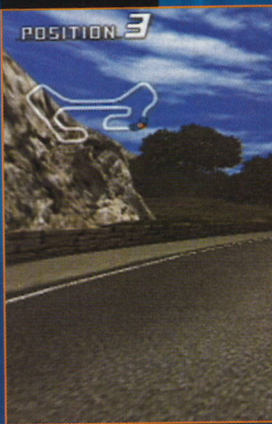
Froid et décevant

Primo, le visuel choque un peu. Triste, austère et très froid, on croirait avoir affaire à un jeu de première génération PS2. La finesse

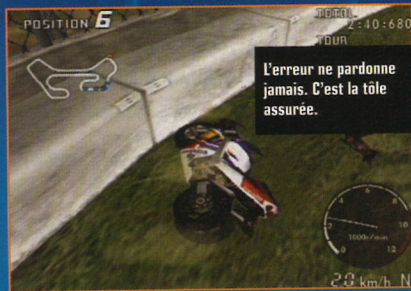
graphique n'est pas vraiment au rendez-vous, on est un peu obligé de se passer des couleurs chatoyantes, et l'antialiasing a été mis de côté... Pas exaltant. Pad en main, si les bécanes ont un comportement assez réaliste, elles restent aaves en sensations. Il faut vraiment monter en gamme pour avoir un semblant d'impression de puissance. Quant aux transferts de masse, au guidonage, au wheeling... on repassera. Bref, vous l'avez compris, ce Riding Spirits a beau se la jouer un peu à part, il aura du mal à vous scotcher à l'écran. Dommage. ■

Jolis les replays, mais sans savoir pourquoi on ne s'y attarde pas.

Grisâtre, peu varié, austère. Visuellement c'est pas l'extase.

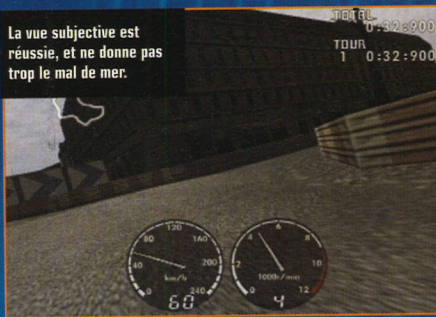


Le niveau des adversaires est relativement élevé. Calquez leurs trajectoires!



L'erreur ne pardonne jamais. C'est la tôle assurée.

La vue subjective est réussie, et ne donne pas trop le mal de mer.



Quelle tristesse, quel manque de convivialité et de chaleur! Non, franchement il faut être motivé pour passer des heures sur ce titre. Dommage, car le genre est peu répandu, et nous sommes une poignée à être prêts à se bastonner nez dans le guidon... Là, il ne se passe rien, on ne ressent rien - même si c'est relativement réaliste - et deux heures de jeu suffisent à décourager le plus motivé des joueurs. On nous avait annoncé le Gran Turismo de la moto... À oublier...

Poignée dans le coin...



les plus

- un genre peu répandu
- des réactions réalistes

les moins

- un ensemble triste
- un graphisme décevant

intérêt

69%

Riding Spirits aura du mal à convaincre: pas très attrayant, pas très varié, et aave en sensations...

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANCAIS
- Textes: FRANCAIS
- Développeur: SPIKE CO.
- Editeur: SCEE
- COURSE DE MOTOS
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: PROGRESSIVE



AU TRÉSOR



Plus vous aurez activé de balises, plus vous pourrez vous rapprocher de la planète au trésor.



Pour réussir l'épreuve des anneaux, il faudra être très rapide et bien connaître son itinéraire.

Comme toujours, la sortie en salle d'un nouveau Walt Disney est accompagnée par un jeu vidéo. La Planète au trésor sur PlayStation 2 reprend la même histoire que le long-métrage. Le joueur incarne le jeune Jim. Un jour, il met la main sur une carte spatiale indiquant l'emplacement de la planète au trésor qui, comme son nom l'indique, cache d'immenses richesses. Notre jeune ami décide donc de partir à sa recherche.

Deux jeux en un

Mais, pour atteindre cette contrée lointaine, il faut de l'énergie pour votre vaisseau. Voilà pourquoi vous aurez à vous arrêter sur chaque pla-

nette à la recherche de carburant capable de vous faire naviguer toujours plus loin. Le jeu est découpé en deux grandes parties distinctes. Dans la première, vous circulez à pied et parcourez le monde comme dans un jeu de plates-formes classique. Dans la seconde, vous êtes aux commandes d'un char à voile (et à moteur) capable d'atteindre des vitesses folles.

Petit fantôme ectoplasmique

À chaque fois, les objectifs sont les mêmes. Dans toute l'aire de jeu, se trouvent des balises en métal. En vous approchant d'elles, vous activez un objectif. À vous maintenant de les activer en faisant ce qui vous est demandé ; par exemple, ramasser 100 pièces, 10 pastilles vertes ou encore passer à travers tous les anneaux du niveau en un temps limité. Plus vous aurez activé de balises, plus vous pourrez aller loin.

Dans la partie plates-formes, vous êtes aidé par Morphy.

Ce petit fantôme ectoplasmique peut se transformer en divers instruments pour vous aider dans votre progression. Par exemple, il peut devenir une

main et actionner les gros leviers, en jet-pack pour vous permettre de voler, ou encore en poing d'acier, ce qui rend vos coups plus puissants. Graphiquement, on a déjà vu beaucoup plus beau. Mais l'esprit du film semble être bien respecté (à la vue des cinématiques tirées du long-métrage). Comme la plupart des titres Disney, La Planète au trésor n'est pas bien difficile. Il s'adresse donc à un public jeune (et à Kael) ou aux fans du dernier chef-d'œuvre d'Oncle Picsou ! ■



les plus

- le char à voile
- les cinématiques
- le gameplay

les moins

- un jeu de plates-formes de plus
- la réalisation
- le côté répétitif

intérêt

81%

Ce jeu moyen est là avant tout pour accompagner la sortie du film. Cet achat est loin d'être indispensable, mais si vous êtes fan de Disney, pourquoi pas ?

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : BIZARRE
- Éditeur : SCEE
- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE

Pour transformer Murphy, il faudra trouver le bon objet.



La Planète au trésor n'est pas ce que l'on pourrait appeler un chef-d'œuvre. Le genre plates-formes est déjà sur-représenté et celui-ci ne propose rien qui lui permette de rivaliser avec Jak & Daxter, par exemple. De plus, le graphisme est guère séduisant. Les personnages ont l'air de gros pâtés polygonaux et les couleurs sont très ternes. Mais grâce à une prise en main très instinctive, ce titre devrait conquérir un public très jeune ou les fans du long-métrage qui veulent revivre l'histoire du film à travers un jeu vidéo.

Une planète pas nette...



Les niveaux à explorer ne sont pas gigantesques, mais les plates-formes sont partout. Attention de ne pas tomber, car vous auriez à tout refaire!



BLINX – THE TIME SW

Présenté fièrement par Microsoft au dernier salon des jeux vidéo de Los Angeles (E3) en mai dernier, Blinx n'est pas le titre de plates-formes que l'on attendait. Loin de là!

Le principe de Blinx, comme tous les jeux de plates-formes, est très simple : parcourir les niveaux, éliminer les monstres à l'écran et trouver la sortie. Mais là où il se démarque des autres productions du genre c'est dans son concept. Concept qui tient en une idée : pouvoir jouer avec le temps qui passe, et ainsi intervenir sur ses actions futures ou passées. À l'aide de cristaux récoltés sur le parcours, Blinx, le héros que vous contrôlez, va ainsi ralentir le temps, l'accélérer, revenir dans le passé ou encore créer un double dans le présent en enregistrant au préalable une courte séquence vidéo.

Il était temps !

Intervenir dans le temps est indispensable dans certaines situations afin de poursuivre son chemin et

achever le niveau. L'exemple le plus simple est celui du pont de pierre qui s'écroule devant vous. Impossible désormais de franchir le ravin qui vous fait face. En sélectionnant le mode RWD (Rewind en anglais), vous enclenchez la marche arrière durant quelques secondes, et pendant ce court laps de temps, le pont est à nouveau intact. Dépêchez-vous de le franchir avant qu'il ne s'écroule à nouveau.

Bloquer n'est pas jouer

Ce concept est ingénieux, mais il est très mal exploité. Tout d'abord, trouver les cristaux qui permettent de jouer sur le temps n'est pas une partie de plaisir. Il arrive parfois de ne pas découvrir la bonne combinaison de cristaux. On se retrouve alors coincé dans le niveau sans pouvoir faire quoi que ce soit. Il faut quitter la partie pour tenter une nouvelle fois sa chance. C'est inadmissible ! Idem pour les vues proposées : il est impossible de jouer sur le placement de la caméra comme dans Super Mario Sunshine

(GC)... en tout cas, pas suffisamment pour avoir une vue d'ensemble du niveau. On se retrouve au contraire avec une vision en rase-mottes qui ne permet pas de voir ce qui se passe au-dessus de vous, là où se situent la plupart de vos ennemis.

Blagues Carambar

Dans le registre des mauvaises blagues, signalons aussi la gestion très moyenne du tir. Viser un adversaire est censé se faire de manière automatique, mais c'est rarement le cas. L'objet que l'on envoie sur son ennemi passe souvent à côté de lui ou, pire, se retrouve bloqué par quelque chose d'invisible ! Les tests de collision sont exécrables. Dernière chose, et pas la moindre, la jouabilité. Disons-le franchement, elle est médiocre. Le personnage ne répond pas rapidement, la gestion du saut est très aléatoire et effectuer un double saut correctement révèle de l'exploit... alors, toujours envie de vous attaquer à ce jeu ? ■



À l'aide de son aspirateur, le héros projette des objets sur ses ennemis. La visée est automatique, mais pas toujours précise.



Une phase de jeu délicate : sauter de plate-forme en plate-forme en tuant les monstres et sans se vautrer. Pas gagné.



Pour terminer un niveau il faut impérativement éliminer tous les monstres. Pas vraiment original.

MAGNÉTO, SERGE !

Pour avancer dans les niveaux, il est parfois obligatoire de changer le cours du temps : procéder à un ralenti, retourner quelques secondes en arrière ou à l'inverse faire dérouler le temps plus rapidement. La partie se joue comme on regarde un film au magnétoscope...



1/ Vous êtes seul dans le niveau, et pourtant il faut utiliser cette planche de propulsion. Comment faire ?



2/ Placez-vous sur la droite et choisissez l'option « record » du magnétoscope.



3/ L'écran devient vert. Effectuez un saut avec votre personnage et laissez l'enregistrement se terminer.

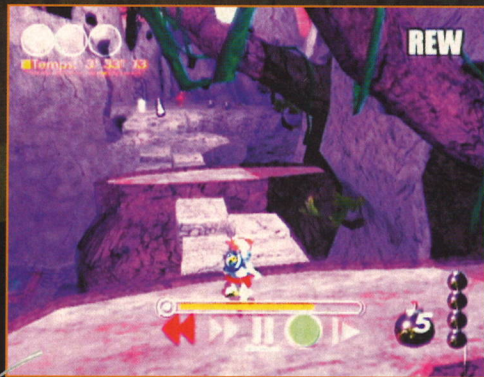


5/ Votre double, en sautant sur la planche, va alors vous propulser dans les airs et vous pouvez continuer le niveau.



4/ L'action enregistrée va alors se dérouler avec votre double. Placez-vous rapidement à l'opposé de la planche.

EUPER



Une autre utilisation du magnétoscope : revenir en arrière pour faire apparaître le pont et traverser le précipice.

Temps balle pas coco



Dans les boutiques, il est possible d'acheter un aspirateur plus puissant pour aspirer des objets bien plus gros.



non, mais... non!

Kael

Lorsque j'ai vu Blinx pour la première fois, j'ai été émerveillé par le concept. Pad en main, mon excitation s'est vite envolée. Le titre se révèle ennuyeux et répétitif. À part, aspirer des poubelles et mettre en pause pour tuer l'ennemi plus facilement, il n'y a rien à faire. Contrôler son personnage est de plus très fatigant : il est lent et pas très agile pour un chat ! Certes, Blinx est très joli et l'univers à parcourir est féérique. Est-ce que ça suffit ?



non!

Niiico

Blinx n'est pas un bon jeu de plates-formes. Contrôler le temps était pourtant un concept intéressant, mais l'idée est trop mal exploitée. Si le jeu est graphiquement réussi, la réalisation technique est minable : la gestion des caméras est nulle, celle du double-saut l'est tout autant et, cerise sur le gâteau, on se retrouve parfois bloqué comme un gland dans un niveau ! En effet, certains cristaux nécessaires à une intervention sur le temps sont absents ! Seule solution au problème : quitter la partie. Bien vu les gars ! Allez hop, une idée, comme ça (j'en ai des tonnes) : ne pas acheter le jeu et économiser 80 euros. Ça c'est du concept coco !



les plus

- le graphisme
- et puis c'est tout...

les moins

- la jouabilité
- les angles de vue
- on reste coincé
- la gestion du tir

intérêt

70%

Blinx est graphiquement splendide. Hélas ! la jouabilité douteuse, les mauvais angles de caméra et des tas d'autres défauts en font un jeu raté.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : MICROSOFT
- Éditeur : MICROSOFT
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



TY, TIGRE DE TASMANIE

Présumé l'année dernière à l'E3, Ty le Tigre de Tasmanie n'avait, depuis, plus fait parler de lui. On le croyait tombé aux oubliettes, eh bien non ! Le voici qui arrive ! Vous incarnez Ty, un jeune tigre de Tasmanie, donc, dont le destin va être subitement chamboulé. Alors qu'il joue avec ses amis dans la forêt, Ty tombe dans un trou. En cherchant une issue, il découvre une mystérieuse grotte. Un magicien du nom de Nandou Guili apparaît et lui dévoile une terrible histoire. Il y a quelques années, les reptiles, sous le commandement de Boss Cass, ont déclaré la guerre aux mammifères. Une tribu de bandicoots a bien tenté de s'interposer, mais Boss Cass est parvenu à les vaincre et les a enfermés dans une autre dimension. Le passage entre ces

univers est protégé par cinq cristaux. Ty devra les retrouver avant Boss Cass pour espérer libérer les mammifères exilés.

Y a du taff !

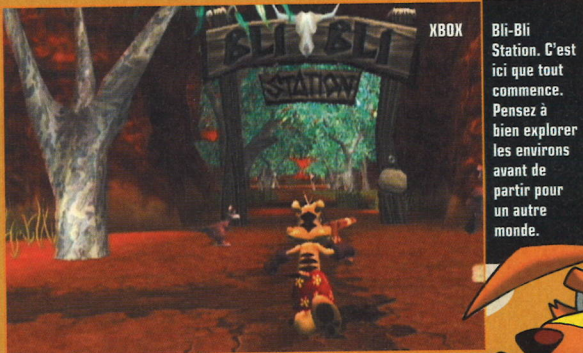
Ty se présente comme un jeu de plates-formes en 3D classique. Vous commencez par évoluer dans Bli-Bli Station, un niveau qui sert de base, c'est-à-dire que vous y trouverez tous les personnages clés et les portes d'accès vers les autres niveaux. Après avoir exploré ce premier monde, vous pourrez franchir le premier vortex. Votre ami Maurice le perroquet sera là pour vous expliquer les différentes actions réalisables et les objectifs à atteindre. Chaque stage propose un nombre variable de cristaux d'énergie que vous devez obtenir. Pour cela vous devrez ramasser la

totalité des sphères éparpillées dans les différents mondes. Quand vous en obtiendrez 300, un cristal sera libéré. Il faudra également rendre certains services, comme délivrer vos amis emprisonnés, mais surtout bien explorer les niveaux pour y trouver les passages secrets.

Reptiles hostiles !

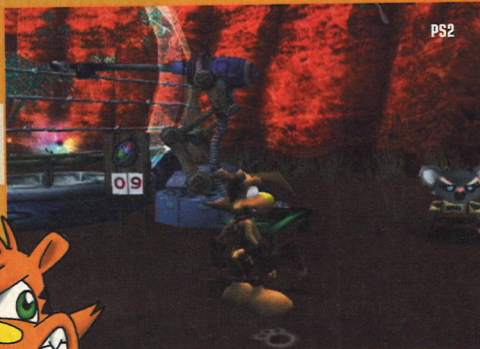
Ty est armé d'un boomerang à usages multiples, le but de votre première escapade sera d'en trouver un second. Tout au long des niveaux, vous devrez sauter, virevolter et vous battre contre des dizaines de reptiles. La plupart du temps, un bon coup de boomerang dans les dents aura raison d'eux. Certains bonus, comme les engrenages dorés (si vous parvenez à les dénicher !), vous permettront d'aug-

menter la puissance de votre arme. Ty peut aussi revêtir une armure qui le rend invincible et décuple ses forces, mais seulement pendant un temps limité. Une fois que vous aurez terminé un niveau, un chronomètre apparaîtra à zéro. Vous devrez alors refaire une portion du stage en un temps record pour obtenir un cristal supplémentaire. Pour terminer un monde à 100 %, vous devez trouver tous les cristaux qui y sont dissimulés et les ramener ensuite à Julius le Koala, dans Bli-Bli Station. Bien entendu, de terribles boss viendront régulièrement vous barrer la route. Mais avec la bonne technique, ils ne vous ennuieront pas longtemps. Très instinctif et super maniable, Ty le tigre de Tasmanie ravira tous les amateurs de plates-formes... Même les plus exigeants. ■



XBOX

Bli-Bli Station. C'est ici que tout commence. Pensez à bien explorer les environs avant de partir pour un autre monde.



PS2

Lorsque vous finissez un niveau, pensez à ramener vos trouvailles à Julius : il sait à quoi elles servent.



XBOX

Ty a un coup de mâchoire dévastateur. Il s'en sert pour casser les caisses, mordre ses ennemis ou accéder à des passages cachés.



PS2

Euh, oui... c'est bizarre, mais ces toilettes sont... des checkpoints ! C'est d'un goût douteux, mais bien pratique.

CA BOOM ?

L'arme de prédilection de Ty est le boomerang. Au début de son périple, il n'en possède qu'un seul. Mais rapidement, il en récupérera un second, ce qui élargira son panel d'actions.



Le boomerang est avant tout une arme. Servez-vous en pour casser du monstre ou démolir des caisses.



Lorsque vous êtes équipé de deux boomerangs, vous pouvez planer après un saut. C'est très utile pour rejoindre certains endroits apparemment inaccessibles.



Vous devrez parfois passer en vue subjective pour vous débarrasser de certains ennemis. Ce mode vous permettra également d'actionner des interrupteurs et ouvrir ainsi des passages condamnés.



Sous l'eau, vos boomerangs seront inefficaces : il vous faudra trouver les aquarangs. Vous pourrez ensuite aller taquiner les requins !



Délivrez tous vos amis et obtenez un cristal d'énergie. Attention, certains d'entre eux sont très bien cachés.



Maurice le perroquet sera toujours là pour vous prodiguer de précieux conseils. Si vous êtes bloqué, allez le voir.



Une fois le stage terminé, choppez le chrono et c'est parti... Il y a un cristal d'énergie à la clef.



Certaines séquences sont vraiment fun. Ici, une bonne glissade sur les toboggans d'eau. Attention aux obstacles !



oui !

Cony

Ty, Tigre de Tasmanie est un pur jeu de plates-formes, s'inscrivant directement dans la lignée de Spyro. Les niveaux sont vastes et colorés, la maniabilité est exemplaire et la réalisation est impeccable. Les angles de vue sont dirigés par le joueur et ne posent aucun problème de jouabilité. Le perso est très agile et enchaîne sans problème les sauts et autres cabrioles. La difficulté progressive assure une bonne durée de vie, d'autant que le soft regorge de bonus et passages secrets. Un jeu super fun, très agréable à jouer et doté de superbes cinématiques.

Reptiles VS Mammifères



Oui mais...

Zano

Un bon petit jeu de plates-formes, bien réalisé, créatif, et très convivial. Que ce soit sur PS2 ou Xbox, l'ensemble visuel est très bon, avec un léger avantage à la Xbox pour la finesse. La durée de vie semble à la hauteur, et question caméras, jouabilité, diversité, pas grand-chose à critiquer. La seule réserve que j'émettrais est le léger manque de maturité du titre. Il est flagrant qu'il s'adresse à un public jeune. Mais bon, après s'être croqué le Jak and Daxter, le Rayman, ou le Crash Bandicoot, pourquoi pas...



les plus

- la réalisation impeccable
- la diversité des niveaux
- la prise en main

les moins

- la musique parfois répétitive
- je cherche...

intérêt

90%

Ce titre est à conseiller à tous les fans de plates-formes. La réalisation, la maniabilité et la durée de vie sont impeccables.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KROME
- Editeur : EA
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



ANIMAL CROSSING

ÉMULATION !

Une quinzaine de jeux Nes peuvent être débloqués. La moitié s'obtient très facilement en rendant divers services. D'autres s'achètent chez le marchand ou en les cherchant activement dans le village. Les plus intéressants sont très bien cachés et ne s'obtiennent qu'en allant voir la bonne personne au bon moment de l'année et à la bonne heure. Voici la liste des softs qu'il est possible d'obtenir: Pinball, Golf, Balloon Fight, Donkey Kong, Donkey Kong 3, Donkey Kong Jr, Donkey Kong Math, Exitebike, Clu Clu Land, Clu Clu Land D, Soccer, Punch Out, Wario Woods et Baseball.



Une fois familiarisé avec le jeu, vous recevrez un mail de Nintendo accompagné d'un cadeau. Ce dernier contient une musique et deux Rom Nes.



Rendez-vous dans votre maison pour les utiliser. La console Nes apparaît sur le sol.



À vous le bonheur de jouer aux titres les plus cultes de la Nes.

Nintendo nous a pondu une fois de plus un concept. Animal Crossing est l'évolution d'un titre sorti il y a quelque temps sur N64 mais qui n'a jamais franchi les frontières de l'Archipel: Animal Forest. Le principe est simple, vous débarquez dans une ville ou un pays (c'est vous qui choisissez) pour commencer votre nouvelle vie. Au départ, vous achetez une maison où vivre, puis vous faites connaissance avec vos voisins. Par la suite, vous êtes libre de faire ce que vous voulez, et même de ne rien faire.



Un jeu qui n'en est pas un
Difficile de classer ce titre dans une seule catégorie. Certains affirment

qu'il s'agit d'un jeu d'aventure (par son léger côté recherche et exploration). D'autres y verront un Pokémon-like du fait qu'il est possible d'élever son personnage. Enfin, les plus méchants le qualifieront d'ersatz de Tamagotchi tant le principe est creux et insipide (promener son héros, faire le facteur et habiller sa bestiole semi-humaine). Quoi qu'il en soit, tant au Japon qu'aux States, Animal Crossing a reçu un excellent accueil de la part de la presse et des joueurs. Jusqu'à quatre personnages peuvent être créés dans une seule ville. L'interactivité entre eux

est totale. Ce que l'un fait se répercute automatiquement sur les parties des autres joueurs. Par exemple, si l'un décide de planter un arbre fruitier, les autres verront également cet arbre.

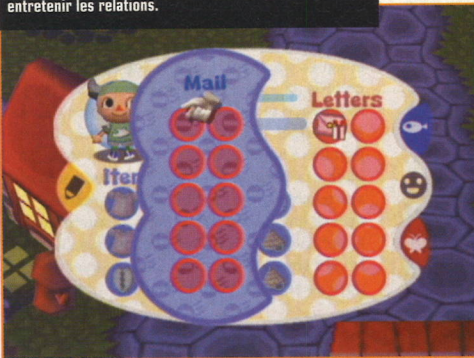
Noël en décembre

La Memory Card offerte sert d'horloge. Il faut savoir que le jeu se déroule en temps réel. Si vous jouez la nuit, l'obscurité sera également présente dans votre partie et il faudra attendre l'aube pour voir le soleil se lever dans votre village virtuel. Le soft gère également les quatre saisons (neige en hiver, soleil en été) et les jours importants (Noël Halloween). Ainsi, le 24 décembre, vous fêterez le réveillon et pour Halloween, tout le monde se déguisera (on se demande ce qu'il se passe le 11 septembre). Parlons maintenant du but. En fait, il n'y en a pas!



Lorsqu'il fait nuit chez vous, c'est également le cas dans le jeu.

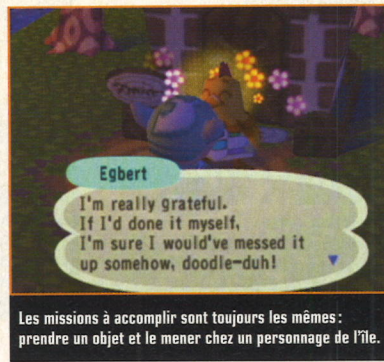
Envoyer du courrier aux autres habitants est bon pour entretenir les relations.



Est-ce vraiment un jeu vidéo ?



Le jeu sur Game Boy Advance est très simple mais important pour obtenir davantage de bonus.



Les missions à accomplir sont toujours les mêmes: prendre un objet et le mener chez un personnage de l'île.



Vous errez dans votre paisible (et minuscule) village, parlez aux rares habitants, rendez des services en tout genre et recevez de l'argent et des cadeaux. Rien de transcendant, donc! Mais ce titre réserve des surprises.

En toute liberté

Tout d'abord, c'est la première fois qu'un soft offre autant de liberté. Vous pouvez faire exactement ce que vous désirez: jouer le bon Samaritain en rendant des services à qui le demande, snober la population et ne penser qu'à faire fortune... Vous pouvez même créer votre propre garde-robe et dessiner les motifs de vos vêtements. Grâce à votre Game Boy Advance, l'aventure gagne encore en profondeur. En connectant votre console portable à la Game Cube (via un câble spécial), vous pourrez transférer les données d'un deuxième petit village. Sur la version de poche, vous gérez tous les habitants et devez les occuper, ce qui vous permettra d'obtenir des bonus pour votre version console de salon. Avec le lecteur de cartes GBA, le E-Reader (vendu séparément) et les cartes appropriées, vous obtiendrez de nouvelles

ziques, des mini-jeux et des persos supplémentaires. Exploiter au max les possibilités d'Animal Crossing a donc un sacré coût. La chose vraiment sympa dans ce jeu, c'est qu'il est possible de gagner des jeux Nes (voir encadré) parfaitement émulés. À vous la joie de (re)découvrir des titres comme Mario Bros, Tennis, Donkey Kong ou encore Baloon Fight (il en existe une quinzaine). Vous en obtenez deux au début du jeu, les autres, il faudra les gagner. Pour le moment, Animal Crossing n'est pas prévu en Europe. Le concept est tellement novateur que Nintendo doute de sa réussite sur notre continent. Les goûts des uns et des autres sont très différents. Il n'est donc pas certain que le succès soit au rendez-vous chez nous! ■



L'inventaire est limité en place. Il faut parfois vendre des objets pour libérer de la place.



Dans la boutique de mode, vous pouvez créer au détail près les motifs de vos vêtements.



Vous pouvez vous servir de divers objets dans l'aventure. La pelle vous servira à déterrer et à cacher des trésors.



humm...

Cony

Les Japonais en sont dingues, les Ricains aussi. À se demander si l'on a joué au même jeu... Ce titre est certes innovant, plein de bonnes idées, mais où est l'intérêt? Au début, vous serez sans doute amusé, mais combien de temps: 2 ou 3 heures? Quand vous aurez fait 50 000 allers-retours pour gagner à la finale un nouveau parapluie ou un tapis pour votre maison virtuelle, vous vous demanderez « mais pourquoi je joue à ça ? ».



non!

Kael

Je n'ai franchement trouvé aucun plaisir à jouer à Animal Crossing. J'ai même du mal à imaginer que ce titre puisse marcher au Japon et aux États-Unis. Pour moi, ce truc n'est qu'un Tamagotchi de luxe offrant des possibilités immenses mais pas super intéressantes. Après plusieurs jours de jeu, j'ai posé la manette et j'ai cherché l'intérêt de ce produit. Je n'ai à ce jour pas encore trouvé! La seule chose vraiment sympa, c'est les jeux Nes. Hormis cela, il n'y a rien à voir (selon moi)!



les plus

- le concept innovant
- les émulateurs
- la Memory Card offerte

les moins

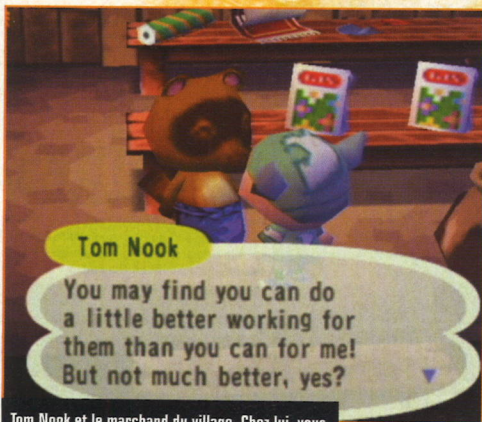
- les quêtes inutiles
- le côté répétitif
- est-ce vraiment un jeu?

intérêt



Certains l'adoreront, d'autres le verront comme la grosse arnaque de l'année. En tout cas, Animal Crossing n'est pas un titre comme les autres.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- TAMAGOTCHI
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ABSENTE



Tom Nook

You may find you can do a little better working for them than you can for me! But not much better, yes?

Tom Nook et le marchand du village. Chez lui, vous pourrez acheter des tas de choses indispensables.



GUN GRAVE

Au rayon boucherie



Gungrave est un jeu d'action très bourrin, entièrement réalisé en cel shading et au style graphique très élaboré. Vous êtes Grave, un homme revenu d'entre les morts pour exterminer la mafia locale. Passons outre le scénario, qui de toute façon n'est qu'un prétexte à une succession de scènes de combats très gores et autres carnages rondement menés. Armé de deux fusils destructeurs, Grave doit progresser à travers des niveaux infestés de lasers lourdement armés et décimer tout ce qui bouge. Première étape : laisser son cerveau au placard. C'est bon ? C'est parti !

T'as du feu ?

L'action commence dans les bas quartiers de votre ville, histoire de vous apprendre à faire parler la poudre. Dès le début, vous constaterez que les ennemis déboulent en masse des quatre coins de l'écran. Mais pas de panique, un système de lock, vous permettra de

concentrer votre tir sur un seul individu. Une fois celui-ci à terre (si tous les morceaux sont retombés), votre lock se déplacera vers l'agresseur suivant. Une fois que tous auront été annihilés, vous pourrez vous diriger vers la sortie et passer à la pièce suivante. Tout ou presque est destructible dans Gungrave. Aussi n'hésitez pas à blaster le décor en même temps que vos poursuivants. De cette manière, vous enchaînerez les tirs et réaliserez des combos. Ces combos vous permettent de remplir une jauge spéciale et d'obtenir des tirs dévastateurs : les tirs de démolition. Il en existe quatre types différents : le mortier, la valse des balles, le cri du démon et la rage des enfers. Au début, vous n'aurez que le mortier, les autres deviendront disponibles lorsque vous terminerez certains niveaux. Régulièrement, vous devrez affronter des ennemis bien plus coriaces : les boss. Ceux-ci sont généralement gigantesques et disposent d'un armement tout aussi démesuré et surtout très efficace. Pour en venir à bout, il faudra faire preuve de patience et identifier leurs attaques afin de trouver la juste parade. Certains sont capables de vous tuer en deux ou trois coups. Ça s'annonce donc serré, notamment pour les boss de fin qui réservent quelques bonnes prises de tête. Gungrave est un jeu d'action 100 % pur jus réservé aux amateurs du genre et aux plus acharnés du pad. Les autres risquent de le trouver répétitif et peu intéressant. Vous êtes prévenu ! ■



Enchaînez les combos et gagnez des tirs de démolition. C'est simple, il suffit de tirer sans relâche sur tout ce qui bouge... Et le reste.



Grave trimballe son cercueil dans le dos. C'est lourd, pas très esthétique, mais quand on est cerné, c'est bien pratique pour nettoyer un peu !



Les tirs de démolition sont votre arme spéciale. Ils permettent de faire un grand coup de ménage en un minimum de temps. Attention, leur nombre est limité.



Pfiouu ! Il est pas passé loin celui-là... Eh oui, vos ennemis ont aussi du répondant ! Alors, méfiance...



oui, mais...

Cony

Un bon jeu bien bourrin, ça ne fait pas de mal. Surtout quand la réalisation est à la hauteur. Le style graphique est excellent entre gothique et futuriste, l'ambiance est là et le *character design* me fait penser à *Vampire Hunter D* (l'animé). Le problème est que Gungrave est trop court, même si la difficulté est bien dosée. De plus, la maniabilité du perso n'est pas top : on a du mal à se retourner, ce qui est éternel vu le nombre d'ennemis à l'écran. Même la touche qui sert à faire demi-tour n'est pas très efficace. On se retrouve souvent à se faire tirer dessus sans pouvoir riposter instantanément. Malgré cela, j'ai pris du plaisir à y jouer et c'est le principal.



les plus

- la réalisation excellente
- très défonlant

les moins

- la maniabilité moyenne
- bourrin de chez bourrin
- la psychologie du perso assez restreinte

intérêt

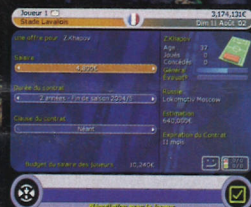
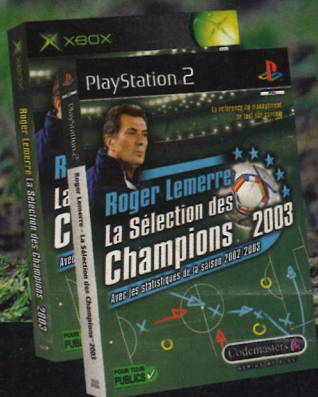
84%

Pas une once de subtilité, mais l'action est soutenue. La maniabilité laisse parfois à désirer, mais le jeu conviendra néanmoins aux enrégés du pad.

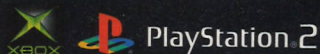
- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : RED ENTERT.
- Éditeur : ACTIVISION
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

le foot passionnément

STATS COMPLETES
DE LA SAISON
2002-2003



**LA RÉFÉRENCE
DU MANAGEMENT
DE FOOT SUR CONSOLES.**



Emmenez votre équipe favorite vers les sommets du football !

Pour concrétiser votre ambition ultime de manager, négociez vos transferts parmi 17 000 joueurs, 720 clubs et 28 pays, gérez tous les aspects du club : entraînements, finances, tactiques, sponsors...

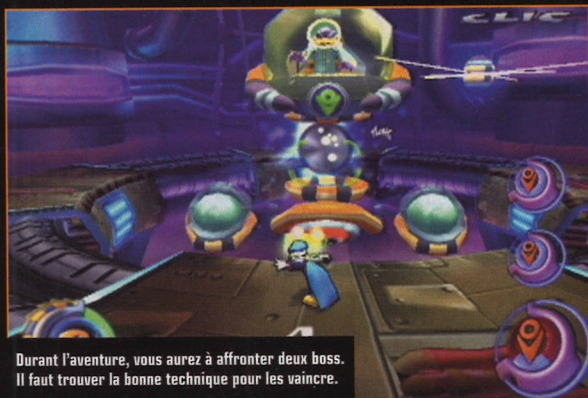
www.codemasters.com



Codemasters Software Company Limited "Codemasters". All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark of Codemasters. "Roger Lemerre - la sélection des champions" 2003, "FAD"™ and "GENIUS AT PLAY"™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks appearing in the game are the property of their respective owners. This product is exclusively endorsed by the League Managers Association. The use of player names is authorized by FIFA and its member associations. References to footballers, managers or teams in the game do not imply any association between them and the game. Profiles of individual Players are based on opinions held in good faith and are not statements of fact. Any similarity between managers, coaches or referees and their real-life equivalents is entirely coincidental. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.



DISNEY'S DO



Durant l'aventure, vous aurez à affronter deux boss. Il faut trouver la bonne technique pour les vaincre.

PIF GADGET

L'arme de Fantomiald est multifonction. En plus de tirer des rayons laser, elle pourra vous sortir de certains guépiers.



Si vous disposez d'assez d'énergie, vous pouvez charger votre tir pour détruire les boucliers des extraterrestres.



Les parties fissurées du sol peuvent se casser grâce au super poing.



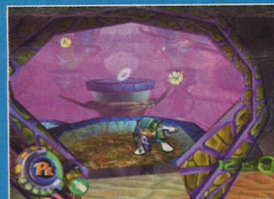
Le jet-pack permet de planer pour rallonger ses sauts.



Le X-transformer peut se transformer en mini-jet télécommandé. Idéal pour explorer des salles secrètes.



Le grappin permet de jouer les Tarzan et de franchir de très larges crevasses.



Le costume volé aux extraterrestres, ajouté à votre X-transformer, augmente la puissance de votre laser.

Ubisoft nous propose d'incarner un personnage très connu et très apprécié des lecteurs de *Picou Magazine* et des SR de *Consoles+*: Fantomiald (*Platyrhynchos Kineticus* dans la version originale, à ne pas confondre avec *Puissance Kabyle*). Sous ce mystérieux super héros se cache en fait Donald Duck, le canard le plus grincheux de l'univers. Mais comment en est-il venu à changer d'identité? Une bande d'extraterrestres, les Evroniens, prépare activement l'invasion de Donaldville. Pendant ce temps, notre héros à plumes est à son poste de gardien et se met à rêver tout haut d'être un super héros. Un savant loufoque répond à son vœu, le transforme en super-héros, Fantomiald, et l'envoie combattre les méchants.

Plus fort que Batman

Donald Duck PK est un jeu de plates-formes 3D à la *Crash Bandicoot*. À travers chacun des 12 niveaux, il faut éliminer les extraterrestres qui veulent vous abattre et avancer en sautant sur les plates-formes. Dans chaque aire, vous devez également délivrer les savants qui ont été capturés par les envahisseurs. Pour vous défendre, vous disposez d'un curieux appareil capable de tirer des rayons laser: le X-transformer. Cet objet évoluera tout au long du jeu. Ainsi, vous pourrez y ajouter un propulseur afin de rallonger vos sauts, ou placer un transformateur qui permettra de déguiser son apparence (voir encadré). Lors des affrontements, pour plus de précision, vous pouvez cibler l'adversaire que vous désirez attaquer avec la touche R2. Dans cette position, votre héros se déplace sur un axe circulaire et ne quitte jamais sa cible. Une possibilité qui simplifie les combats.

Motion cartoon

Graphiquement, le jeu utilise le cel shading, un procédé graphique qui s'apparente à de la fausse 2D et popularisé depuis *Jet Set Radio* (Sega) sur Saturn. Les textures appliquées sur les polygones et les décors donnent à l'ensemble un aspect bande dessinée. Pour accentuer davantage cet effet, des onomatopées accompagnent

chaque gros son. Par exemple, les explosions sont illustrées par un « BOOM » gigantesque à l'écran. Du coup, ce *Disney's Donald Duck PK* se présente comme une véritable BD interactive. Sa difficulté peu élevée et sa durée de vie réduite (on peut le finir en 2h30) le destinent à un public très jeune (et donc à Kael) qui vivra des aventures rigolotes dans le monde merveilleux de Disney. ■



Pour activer les check points, il faut posséder 15 pastilles vertes.



Durant l'aventure, le professeur vous fournira une multitude d'informations.



Les caisses renferment toujours des bonus. Détruisez-les toutes!

NALD DUCK PK

test



oui!

Kael

Disney's Donald Duck PK ravira les plus petits. Il est en effet très facile et linéaire. La prise en main instinctive rend l'aventure très agréable (et simple). Graphiquement, le cel shading fait une fois de plus des merveilles. On se croirait vraiment devant une bande dessinée de Disney. Si vous cherchez un cadeau à offrir pour Noël à vos neveux, ce Donald PK est idéal.

Les petits lui disent merci



Plus vous êtes proche de l'adversaire, plus vos tirs lui font mal.



oui, mais...

Cony

Donald PK est un bon petit jeu de plates-forme, fun, super maniable et bien réalisé. Cependant, il est répétitif et trop simple. Un joueur confirmé en viendra à bout en deux heures. Les niveaux ne sont pas particulièrement variés. Les phases de shoot apportent une touche de fraîcheur dans ce genre tellement revisité. Mais à part ça, rien de tellement novateur... Conseillé aux amoureux de Disney ou aux joueurs en herbe.



Les armes spéciales (à quantité limitée) sont représentées par des pastilles jaunes sur le sol.



les plus

- les voix en français
- la jouabilité
- un vrai jeu pour les petits

les moins

- la durée de vie
- la facilité enfantine
- le manque d'innovations

intérêt

84%

Un jeu de plates-formes comme il en existe beaucoup sur PS2. Son gameplay très agréable et sa facilité le destinent aux plus jeunes (et à Kael).

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ENFANTINE



CHACUN SON POINT DE VUE

Le jeu propose trois caméras différentes, une extérieure et deux embarquées. La vue arrière est classique et jouable, et, pour une fois, la vue cockpit l'est aussi. Rien à signaler pour la vue casque, elle reste le meilleur compromis entre appréciation du tracé et sensation de vitesse.



Classique, la vue externe peut néanmoins dérouter. La voiture bouge d'avant en arrière à l'accélération et au freinage.



La vue « casque » est le meilleur compromis entre sensations et visualisation du tracé.



La vue cockpit est excellente, et... jouable!

F1 2002

Avec le nouveau Formula One de Sony, pas de surprise. Licence officielle du championnat qui touche à sa fin, vrais circuits, et pas de nouveaux modes de jeu... On retrouve donc Schumi et tous ces potes, pour une quinzaine de Grands Prix.

Encore de la F1

Serez-vous étonné si on vous dit que c'est à nouveau le championnat du monde de F1 qu'il va falloir se taper? Mais quand on aime, on ne compte pas... Comme d'habitude, on peut se poser dans la caisse de ses rêves, qu'elle soit rouge avec un petit cheval cabré, argent avec une étoile au bout du museau, bleue et blanche comme une BM, ou même jaune et bleue comme une voiture française... Et on peut également incarner le pilote de son choix: du nouveau champion du monde, Herr Schumacher, au bon dernier dont personne ne se rappelle le nom. Les courses ont bien sûr lieu sur les vrais tracés que visitent les pilotes au long de l'année: ils sont une fois de plus bien reproduits, chaque dénivelé et chaque courbe sont exactement à leur place...

Rester motivé

Visuellement, ce F1 2002 n'est ni au-dessus du lot, ni vraiment en dessous. Rien d'extraordinaire, un graphisme propre, sans plus, des décors riches, mais pas très détaillés. Côté animation, c'est pas vraiment la fête, les ralentissements sont fréquents, et même très prononcés. Pour en avoir le cœur net,

faites-vous Monaco... Pad en main, le jeu se positionne entre l'arcade et la simulation, avec la possibilité d'évoluer vers cette dernière option. Les voitures sont très vives, un peu imprécises, mais les sensations qu'elles offrent sont satisfaisantes et sans doute assez réalistes. Bonne sensation de vitesse, accélération et freinage puissants, et bonne impression de grip en

courbe... Sur le plan sonore, on a droit aux moulins à café classiques, presque ressemblants, mais quelques bruits de collision ou bruits de foule, c'est un peu le néant. Bref, ce F1 2002 aura du mal à satisfaire pleinement les amateurs de ce sport. Il se place dans la moyenne et ne possède rien qui puisse vraiment le démarquer des autres. Un bon jeu, sans plus. ■



Bon, là ça va être dur d'atteindre les stands. C'est l'abandon...

Ici, Schumi n'est pas imbattable...

Les feux sont au rouge. Bientôt le départ, les gommages sont chaudes, mettez la gomme!



Même endommagée, votre caisse roule et peut atteindre les stands.



Les adversaires n'ouvrent pas beaucoup les portes, mais il y a toujours un petit espace...



Mais qu'est-ce que Schumi fait en bas ?



L'intérieur, il n'y a que ça de vrai. Attention, ils ne vont pas vous faire de fleurs...

Ah, Monaco ! Aussi chaud que bon, comme dirait l'ami Toxic.



Et on taquine le vibreur, en douceur... Si vous avez enlevé les assistances au pilotage, doucement sur les gaz...

non, mais...

Kael

Moi, je suis hermétique à tout ce qui roule, et pour que je me lance dans un grand prix de F1, il faut que ce soit sous la menace ou la torture. Alors, à part vous dire que ce jeu est plutôt joli, qu'il se joue presque facilement - bien que je fréquente les bacs à sable -, et qu'il possède de quoi intéresser le fan du genre (ambiance, sensations, durée de vie...), pour moi, il ressemble à ceux que j'ai vu tourner ces six derniers mois en salle de tests.

oui, mais...

Zano

Je croyais que jamais je n'aurais à dire ça, mais là je commence à en avoir un peu ras le bol de tous ces jeux de F1. Ils se suivent et se ressemblent méchamment, et ça devient de plus en plus dur de faire un choix... Alors, pour ce dernier, que vous dire ? Qu'il est joli sans plus ? Comme la plupart des jeux de F1... Qu'il ne propose rien de plus que le championnat ? Comme chaque jeu du genre... Qu'il se joue facilement, mais que le pro pourra augmenter le degré de technicité du pilotage sans jamais atteindre la simu pure et dure ? Ils offrent quasiment tous ça... Alors à vous de voir, mais franchement, si vous avez déjà celui d'EA ou le Formula One de l'an passé, gardez vos euros.

F1 FORMULA ONE 2002
OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

les plus

- les sensations
- le visuel agréable

les moins

- les ralentissements
- les voitures imprécises

intérêt

85%

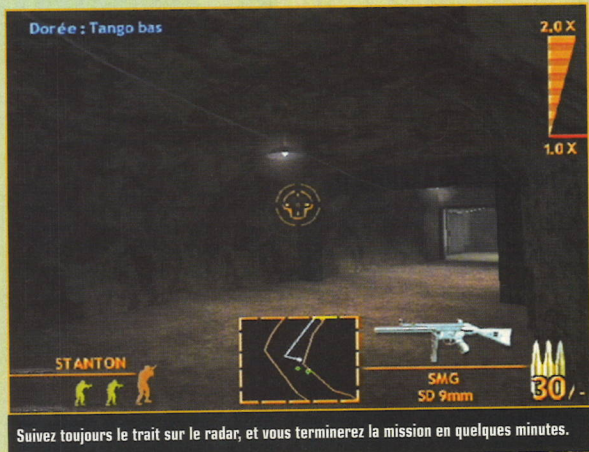
Un bon jeu de F1, mais qui ne possède rien qui puisse le faire préférer à un autre. Sympa, mais sans surprises.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : LIVERPOOL
- Éditeur : SCEE
- COURSE DE F1
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



LA SOMME

DE TOUTES LES PEURS

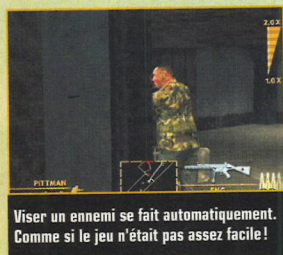


oui, mais...
Kael

Les adaptations vidéoludiques des romans de Tom Clancy sont connues pour leur extrême difficulté. Ce nouveau jeu signé Red Storm, lui, est très simple, ce qui le rend agréable. Pas de prise de tête lors du briefing, pas de préparation pendant deux heures, bref, on peut se permettre de passer directement à l'action. Par contre, l'intelligence artificielle des partisans de l'Axe du Mal laisse à désirer. Même à trois mètres, l'ennemi met vingt bonnes secondes pour vous tirer dessus. Enfin, Red Storm aurait pu changer son moteur graphique qui commence sérieusement à dater.

Contrairement à ce que son titre laisse supposer, La Somme de toutes les peurs n'est pas un survival-horror dans lequel il faut trancher dans le lard d'une horde de zombies assoiffés de sang. Ce titre est en fait l'adaptation d'un film, lui-même inspiré d'un roman de Tom Clancy et passé pratiquement inaperçu au cinéma, mettant en scène deux grosses stars hollywoodiennes : Ben Affleck et Morgan Freeman. Il en reprend donc l'histoire. Enrôlé dans une section d'élite du FBI spécialisée dans la libération d'otages, le joueur devra démasquer les instigateurs d'un complot contre les États-Unis. Pour ce faire, il intégrera l'une des trois équipes, composées chacune de trois agents, chargées de sauver la démocratie. L'action a pour cadre différents environnements du monde contemporain (Moyen-Orient, Virginie ou Afrique du Sud).

Ghost Recon pour tous
Red Storm (le développeur) nous offre ici un nouvel action-stratégie. À travers une dizaine de missions, il faudra mener son escouade à travers des aires assiégées par des terroristes et faire le ménage. Par rapport aux autres Ghost Recon-like, La Somme de toutes les peurs est beaucoup plus simple. En effet, les missions sont moins tactiques, et il est parfois possible de « ruser » directement sur l'ennemi sans craindre pour sa vie (ou la réussite de la mission). Grâce



aux parcours prédéfinis à l'avance, vous savez exactement où vous rendre, et ne risquez pas d'égarer un membre de votre équipe. Niveau armement, c'est du classique: fusil, mitrailleuse, sniper, lunettes de vision nocturne... Graphiquement, le jeu est du même acabit que les autres softs du développeur. C'est simple, et l'on a déjà vu mieux sur PS2, mais ça a le mérite d'être très propre. En bref, La Somme de toutes les peurs est une excellente initiation pour qui veut découvrir ce genre à part. Par contre, les joueurs d'en haut risquent d'en venir à bout à une vitesse incroyablement tant il est facile. ■

Trop facile pour les Kabyles!

La vision nocturne est indispensable pour certaines missions.



LA SOMME DE TOUTES LES PEURS
(LE ROMAN DE TOM CLANCY)

les plus

- un action-stratégie pour tous
- une nouvelle adaptation de Tom Clancy

les moins

- le manque d'innovations
- la réalisation
- la facilité

intérêt

70%

Avec ce titre, les joueurs d'en bas pourront découvrir cette série sans passer des heures à élaborer leur stratégie. Par contre, il n'innove pas du tout.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : RED STORM
- Editeur : UBI SOFT
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



DUKE NUKEM ADVANCE

Depuis sa sortie, en janvier 1996, Duke Nukem 3D a parcouru beaucoup de couloirs et traversé pas mal de consoles. Il nous revient aujourd'hui sur Game Boy Advance dans un épisode inédit. Le scénario est une nouvelle fois très compliqué à saisir : malgré toutes les torgnoles que leur ont infligées des générations de gamers, les scientifiques aliens s'obstinent à vouloir conquérir la Terre. Votre rôle, celui de Duke donc, consistera, entre deux grecs froids arrosés de Kro tiède, à repousser l'invasisseur.

Bouillave de pixels ?

Cette version GBA se différencie des autres Doom-like sortis sur cette console par ses niveaux clairs

et précis. Si la qualité graphique n'est pas exceptionnelle, elle reste aussi fidèle que possible au hit de l'époque ; on échappe donc à la bouillave de pixels. Les adversaires rencontrés sont en grande partie tirés du bestiaire original, et seuls quelques nouveaux aliens font leur apparition. Les animations, quant à elles, sont souples et plutôt fluides. Ça bouge bien et l'action, toujours aussi gore, est très soutenue.

Où sont les filles ?

Duke Nukem 3D avait en son temps créé l'événement sur PC. Par son humour, mais aussi par son côté provocateur : Duke était grossier (il beuglait des injures à longueur de temps), il entraînait librement dans des cinémas pornos ou

dans des boîtes de strip-tease et en profitait pour glisser quelques billets dans le string des danseuses. Shocking ! Dans cet épisode sur GBA, les filles ont pratiquement disparu et ont laissé place à d'affreux aliens. Dommage, mais peut-être étaient-elles trop chères pour la portable de Nintendo ? La provocation, qui faisait la force de Duke à l'époque, n'est donc plus vraiment présente avec cette cartouche. Reste, pour nous consoler, quelques phrases cultes toujours aussi drôles (« Yeah, piece of cake » ou « Hail to the king, baby ! »), et le côté bourrin du jeu. On avance, on défonce tout ce qui bouge, on récupère quelques clés de couleur et on sort du niveau. Marrant ! ■



oui, mais...

Niiico

Techniquement, ce Duke Nukem Advance est pas mal fichu du tout. Les animations sont aussi souples que possible et les ralentissements, s'ils existent, ne sont pas trop prononcés et ne viennent pas perturber le jeu. Dommage que l'esprit de l'époque ne soit plus présent dans le jeu : les filles en maillot de bain ne courent plus les rues, hélas ! Reste que l'humour est toujours là, heureusement, et que le jeu a su garder son côté bourrin.



Les Petits Gris, sur la droite, ont la capacité de faire revenir à la vie les ennemis abattus. Tuez-les donc en priorité.



Quand les ennemis sont trop nombreux, visez les barils. L'explosion les éliminera tous rapidement.



DUKE NUKEM ADVANCE

les plus

- le graphisme
- les animations
- l'humour
- le nombre de niveaux

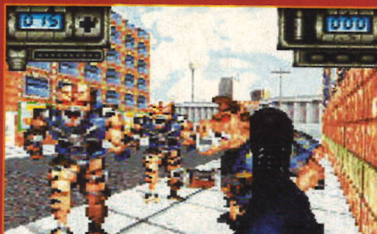
les moins

- impossible de sauvegarder quand on veut



Les cochons en tenue de flic sont bien évidemment présents dans cet épisode de Duke Nukem.

Le Duke est de retour



Quand vous n'avez plus de munitions, c'est à coups de pompe dans la gueule que vous vous battez. Viril !

intérêt

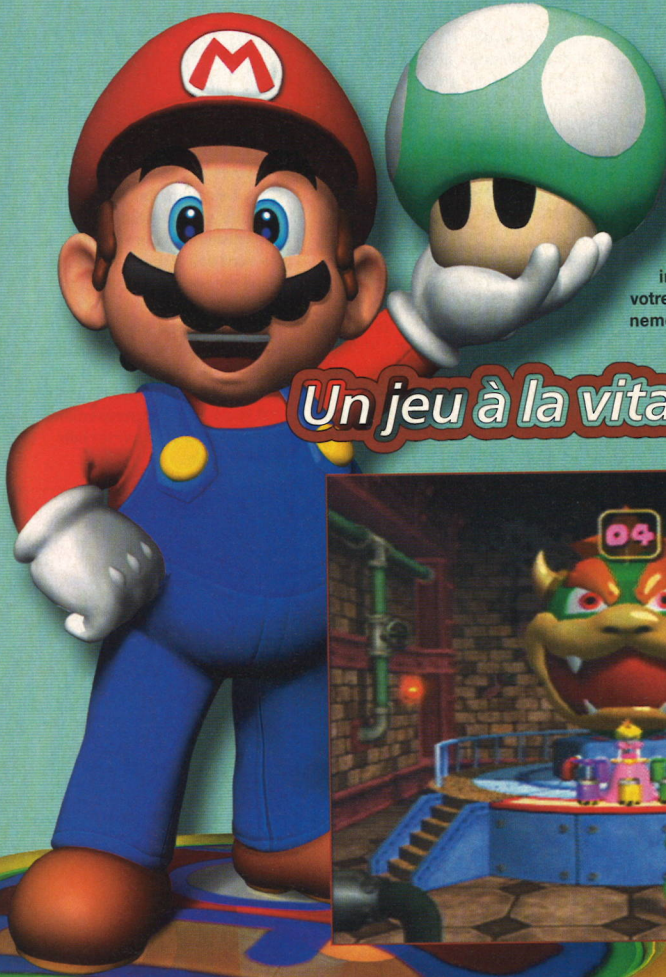
89%

Retrouver le Duke dans un épisode inédit sur GBA est un réel plaisir. Toujours aussi gore et bourrin, il satisfera les amateurs de Doom-like sans prise de tête.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : TORUS
- Éditeur : TAKE TWO
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



MARIO PARTY 4



Vu le succès des précédents épisodes, il est logique de voir débarquer un Mario Party sur Game Cube. Mario Party 4 reprend tous les éléments qui ont fait le succès des trois premiers épisodes: du fun pour tous et une prise en main immédiate. Aujourd'hui, c'est votre anniversaire! Pour fêter l'événement, Toad et ses amis vous

Les bonus games permettent à tous les joueurs de gagner des pièces.

Un jeu à la vitamine dé!

convient à un petit jeu de l'oie. Si vous remportez les parties, vous recevrez des cadeaux. Sur chacun des cinq tableaux de jeu proposés, le but est le même que dans les anciens opus: récupérer les étoiles placées sur les aires de jeu. Pour vous déplacer de case en case, il faut jeter le dé. Lorsqu'un tour se termine, tous les joueurs doivent s'affronter dans un petit jeu drôle et simple à la fois. En le remportant, vous gagnez des pièces utiles pour vos achats.



À quatre, c'est bien...
Les épreuves sont divisées en trois grandes catégories: chacun pour soi, deux contre deux, ou seul contre les trois autres. Elles sont variées et vous demanderont de la rapidité, de la réflexion, ou encore de la coordination. Pour cette nouvelle cuvée, Nintendo propose 34 mini-jeux, et 17 pour les événements spéciaux (Battle, Bowser...),

Le jeu de l'explosion était déjà présent dans les autres volets. Le but: ne pas presser le détonateur relié à la tête de Bowser.

CINQ PLATEAUX SINON RIEN

Mario Party 4 propose cinq nouveaux plateaux de jeu avec, pour chacun, un thème propre. À vous de bien les connaître pour remporter la victoire. Les jeux proposés sont à chaque fois différents. Bien connaître la route vers l'étoile est nécessaire pour la victoire. De plus, il ne faut pas hésiter à faire un tour dans les magasins d'items. En tout cas, pour obtenir les meilleurs bonus, il faudra terminer premier.



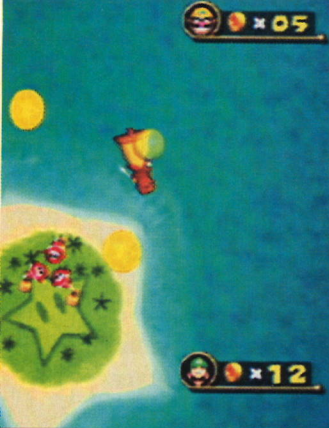
TOAD'S MIDWAY MADNESS. Comme son nom l'indique, ce tableau est un vrai labyrinthe. Les bifurcations sont nombreuses, et il faut bien vérifier avant de choisir sa route.



SHY GUY'S JUNGLE JAM. Ce niveau est très difficile à cause des pièges qui jonchent le chemin. Faites ami avec le vautour si vous voulez avoir une chance de gagner!



GOOMBAS' GREEDY GALA. Voici le niveau où le hasard est roi. Soudoyez le croupier pour avoir plus de chances d'obtenir les précieuses étoiles.



Voici l'un des jeux les plus funs. Il faut marquer dix buts au gardien pour gagner.



oui, mais...

Kael

Mario Party 4 est tout aussi prenant que les trois premiers volets sur N64. À plusieurs, les parties sont toujours un pur moment de bonheur. Mais je trouve, que Nintendo ne s'est pas vraiment fatigué. Hormis le mode extra room, le reste n'est que du réchauffé. Les graphismes n'ont pas évolué et les jeux, en quantité très limitée, ont un goût de déjà-vu. Mario Party 4 est un achat vraiment inutile pour qui possède déjà l'un des précédents volets. Si ce n'est pas encore le cas, sautez sur ce titre qui rendra vos soirées jeux vidéo plus animées.



soit 51 au total. En ce qui concerne les modes, on ne constate que peu de nouveautés. Le mode story vous propose d'affronter des adversaires contrôlés par l'ordinateur. Le but y est, bien entendu, de terminer premier sur chaque plateau. Si c'est le cas, vous recevez un cadeau pour décorer votre maison virtuelle ; par exemple, un lit ou une table basse (vous pourrez apprécier votre demeure grâce à l'option « Present Room »). Le mode multi, le plus intéressant, permet à

quatre joueurs au maximum de s'affronter sur le plateau. Le principe est le même que dans le mode story, sauf que vos adversaires sont vos amis. Vous pourrez aussi rejouer aux mini-jeux débloqués dans le mode prévu à cet effet. Enfin, l'extra room – la nouveauté de cet épisode –, est une sorte de time attack. Diverses épreuves et petits plateaux vous sont proposés, dans lesquels il faut faire le meilleur score.

... tout seul, bien moins !

Les innovations sont donc minimes. Nintendo ne pouvait sans doute pas se permettre de rater Noël et n'a pas souhaité repousser la sortie de sa poule aux œufs d'or. Certaines idées sympathiques du troisième volet sont même passées à la trappe. Ainsi, lorsque deux adversaires se retrouvent sur une même case, il n'y

a plus de duel. Les cases « événement » proposent les mêmes challenges qu'auparavant. Et si vous tombez sur une case Bowser, ce dernier viendra vous chiper toutes vos pièces. Mais le concept n'a, en tout cas, pas vieilli : avec trois compères, les parties peuvent durer très longtemps. Chaque jeu ne demande qu'un minimum de maîtrise du pad, ce qui le rend accessible à tous. En bref, rien ne justifie l'achat de ce volet si vous possédez déjà l'un des trois premiers sur N64. Mais le fun est toujours bien là, seul le format a changé. ■



Nintendo recycle les moteurs 3D de ses vieux jeux. L'eau bouge de la même manière que dans Wave Race.



BOO'S HAUNTED BASH. Dans la maison hantée, si vous avez assez d'argent pour engager les fantômes, rien ne pourra vous arrêter.



KOOPA'S SEASIDE SOIRÉE. Le niveau le plus agréable du jeu. Le parcours est simple, et les bonus sont partout. Que du bonheur donc !



bof...

Zano

J'ai trouvé ce nouveau Mario Party moins intéressant que les autres. À l'époque, le party game était une première sur console. Nintendo n'a pas su se renouveler, et c'est dommage. C'est toujours les mêmes mini-jeux, sauf que les décors changent. À plusieurs, le jeu vaut cependant le coup. Il aurait été bien que Nintendo, au lieu de développer un mode solo, se soit penché sur les mini-jeux. 51, c'est bien peu ! Et en une heure, on a déjà pratiquement tout vu !

les plus

- le jeu à plusieurs
- les mini-jeux nombreux

les moins

- le jeu en solo
- le manque d'innovations

intérêt

85%

Rien ne justifie l'achat de cet épisode si vous possédez déjà l'un des trois premiers. Un jeu qui vaut le coup à plusieurs, mais qui lasse très vite en solo.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : HUDSON
- Éditeur : NINTENDO
- PARTY GAME
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : -

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

08 997 00 997

0901 901 999

www.persomobiles.net

3617 MONMOBILE



JEUX VIDÉO

56366 Ace combat 4	56060 Final Fantasy 10: Zanarkand	56937 Metal gear 2: Thème
56877 Devil May Cry	59903 Game One	56678 Parasite Eve
56659 Final Fantasy: Thème	56959 Golden sun	56674 Resident Evil
56607 Final Fantasy: Victoire	56726 Gran turismo 3	56675 Silent hill
56677 Final Fantasy 7: Chocobos	56962 Gta III	56809 Silent hill 2
56973 Final Fantasy 8: Intro	56345 Halo	56609 Tomb raider
56606 Final Fantasy 8: Balamb	56608 Metal gear: Pousuite	1555 100 jeux!
56972 Final Fantasy 9: Combats	56782 Metal gear: Thème	1568 Sons consoles de jeux!

DESSINS ANIMÉS

56719 Albator	56654 Guldorak	56987 Les mondes engloutis
56717 Capitaine Flam	56029 G.T.O.	56615 Les simpsons
56610 Candy	56304 L'éage de glace	56986 Les Schtroumpfs
56650 Chapi Chapo	56295 L'étrange Noël de Mr Jack	56943 Looney Tunes: générique
56191 Chichiro	56733 L'inspecteur Gadget	56601 Maya l'abeille
56978 Cobra	56989 La panthère rose	56714 Olive et Tom
56363 Cow boy bebop	56983 Les chevaliers du zodiaque	56705 South Park
56789 Dragon Ball Z	56735 Les cités d'or	1556 20 dessins animés!

SÉRIES TV / ÉMISSIONS TV-RADIO

56914 30 millions d'amis	56656 Eurovision	56635 Mission Impossible
56826 Agence tous risques	56919 Fort boyard	1578 100 Tout Morning live!
56319 Alias	56617 Friends	56944 Muppet show
56704 Ally Mc Beal	56861 Hartley cœur à vif	56816 Mystères de l'ouest
56603 Amicalement vôtre	56847 K2000	1593 100 Tout Pop star
56851 Angel	56602 L'île aux enfants	56716 San ku kai
56820 Benny Hill	56893 La famille Adams	1594 100 Tout Star Academy!
56616 Buffy ctre vampires	56891 Les têtes brûlées	56843 Stargate SG-1
56380 Caméra café	1569 100 Tout le Loft!	56651 Starsky & Hutch
1577 100 Tout Cautel!	56730 Mac Gyver	56728 Un gars, une fille
56852 Charmed	56682 Magnum	56614 X-Files
56994 Droles de dames	56827 Ma sorcière bien aimée	1551 100 séries!

FILMS

56090 1492, Christophe Colomb	56792 Jeux interdits	56002 Midnight express
56942 20th Century fox	56269 L'aile ou la cuisse	55735 Minority report
56633 Amélie Poulain	56740 L'exorciste	56048 Mission Cléopâtre
56489 Apocalypse now	55589 L'espion qui m'a tué	56253 Mon nom est personne
56887 Bagdad café	56655 La boum	1586 100 Tout Morricone!
56756 Blues brothers	56040 La soupe aux choux	56004 Orange mécanique
56808 Brazil	56150 La vie est belle	56021 Pretty women
56186 Buena vista	56657 Le bon, la brute...	56641 Pulp fiction
56186 Buena vista Chan chan	56250 Le clan des siciliens	56273 Rabbi Jacob
55697 Buena vista Candela	56076 Le filic de Beverly hills	56718 Rocky
56395 Cité de la peur-Caroca	56073 Le gendarme de St-Tropez	56037 Scarface
56958 Delivrance	56038 Le grand blond avec...	56123 Shaolin soccer
56030 E.T.	56072 Le parrain	56126 Spiderman
56024 Flash dance	56005 Le pont de la rivière Kwai	1570 100 Tout Star Wars!
56263 Ghostbusters	56039 Le professionnel	56743 Taxi
56754 Grease	56254 Le vieux fusil	56755 Terminator 2
56875 Harry Potter	56957 Les bronzés: Ya du soleil...	56888 The full monty
56658 Il était une fois dans l'ouest	56948 Les bronzés font du ski	56742 Titanic
56715 Indiana Jones	56753 Matrix	56890 Top Gun
1583 100 Tout James Bond!	1585 100 Tout Men in black!	1553 100 80 films!

PUBS / DIVERS

56604 Pub Dim	56810 Pub Nescafé Open'up	56140 Pub Twingo
56620 Pub Levi's 2001	56476 Pub Orange	1557 100 20 Pubs
56000 Pub Levi's 2002	56039 Pub Royal canin	56007 La cucaracha
56139 Pub Nike 2002	56022 Pub Schweppes	56647 Pin pon (pompier)

CLASSIQUE / COMPTINES/ JAZZ / PAILLARD / HUMOUR

55723 Carmina burana	55528 Il était un petit navire	1573 100 Paillards
56882 Petite musique de nuit	1595 100 10 Comptines	55732 Chico's love again
56881 Lettre à Élise	56910 The girl form Ipanema	55576 Inconnus: C'est ton destin
1558 100 Classique	1560 100 Jazz	55574 Inconnus: Isabelle
55530 Alouette, gentille alouette	56102 Bali bazo	1598 100 10 Humour
55531 Au clair de la lune	56104 La digue du cul	1589 100 Tout Antologigi
55533 Fais dodo colas...	56112 J'ai la queue/ette qui colle	1596 100 Les inconnus

HYMNES NATIONAUX

56668 Hymne Algérie	56660 Hymne France	56720 Hymne Portugal
56664 Hymne Allemagne	56670 Hymne Israël-Hatikva	56746 Hymne Sénégal
56067 Hymne Brésil	56663 Hymne Italie	56744 Hymne Turquie
56666 Hymne États-unis	56892 Lasciate mi cantare	1552 100 15 Hymnes!
56662 Hymne Espagne	56667 Hymne Maroc	56951 L'internationale

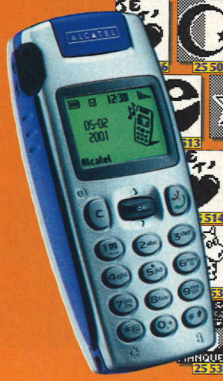
5 EXCLUSIF: LE NÉGATIF

Affichez sur votre mobile un logo en négatif (le blanc devient noir et réciproquement). Le service propose automatiquement l'option quand vous avez choisi votre logo!



6 SPÉCIAL ALCATEL 511/512

Les Alcatel 511 et 512 ont deux caractéristiques originales: 1. Tous sonneries sont polyphoniques: vous entendez le vrai son des instruments, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie). 2. Il peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés (et bien sûr la totalité des logos de ces pages)




**Les brutas, los brutos ! Novembre est là. Les premiers éclairages de Noël font leur apparition. Alors que les jeux arrivent en force sur toutes les consoles ! Du coup, les speedy sont riches... avec beaucoup de belles et bonnes choses pour cette fin d'années...
Speedy Gonzatest**

CHASE

85%

Avec ce titre, vous allez réaliser des cascades en voitures pour les besoins de divers tournages de films. Une fois passé les quelques niveaux d'entraînement pour maîtriser les véhicules, à vous de faire le guignol devant les caméras. À mesure que vous remplissez les objectifs, vous gagnez de nouveaux véhicules plus performants et quelques bonus. Original et soigné, Chase mérite le détour. Dommage que la jouabilité un peu empruntée en limite la durée de vie.

Éditeur : Nobilis.



GRAVITY GAMES

Cette simulation de vélo free style s'adresse à un public très large. Les options et les orientations arcade du jeu privilégient le fun. Les professionnels de la profession sont présents, et chaque modèle de vélo a ses particularités propres. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si la maniabilité problématique n'empêchait pas de profiter des figures acrobatiques réalisables par les dingues du deux-roues. Un jeu bien réalisé, mais trop difficile à maîtriser pour être divertissant.

Éditeur : Midway.

80%




CASTLEWEEN

Castleween propose un scénario assez original. Un soir d'Halloween, le jour de la fête des morts, un groupe d'enfants part en quête de sucreries dans les maisons des environs. Une fois parvenus dans la forêt, Alicia et Greg se séparent des autres enfants et arrivent en retard dans la grande maison de la clairière. À l'intérieur, les deux petits trouvent leurs compagnons pétrifiés dans un décor morbide et sordide. C'est le point de départ de ce jeu de plates-formes très bien réalisé et intéressant tout du long. Réservé aux plus jeunes joueurs (et à Kael), ce titre est une réussite inattendue.

Éditeur : Wanadoo.

91%




mégahit

TRANSWORLD SNOWBOARDING

Transworld Snowboarding est jeu de snow doté de graphismes précis et colorés. L'animation n'est pas en reste et permet quelques figures impressionnantes et bien décomposées. Les artistes de la poudreuse vont pouvoir se la donner sur des pistes originales et aux nombreuses surprises. La variété des modes de jeu réglera tous les types de joueurs. Ainsi, de la compétition officielle à la simple démonstration, en passant par le mode multijoueur, tout le monde trouvera son compte dans les challenges proposés. Hélas ! la jouabilité légèrement délicate gâche un peu un plaisir que nous aurions souhaité total.

Éditeur : Nobilis.

88%



FREESTYLE

Freekstyle avait régalié les possesseurs de PlayStation 2. Cette version Game Boy Advance, bien aboutie et colorée, ne vous décevra pas. Doté d'une jouabilité très intuitive et de challenges relevés, ce jeu de motos freestyle se révèle ultra dynamique. Les circuits sont fous et agencés de manière à procurer un maximum de sensations fortes. Un spectacle permanent et des heures de jeu en perspective en compagnie de personnages charismatiques.

Éditeur : Electronic Arts.

91%



mégahit

PINK PANTHER

La Panthère rose s'envole sur la Game Boy Advance pour des aventures spatiales décoiffantes ! Notre sympathique bestiole, une fois de plus poursuivie par le pénible inspecteur Clouseau, se retrouve propulsée dans l'espace à cause d'un missile mal programmé. De nombreuses surprises vous attendent tout au long des niveaux de plates-formes colorés et variés. Assez jouable et bien réalisé, ce titre assure un bon divertissement.

Éditeur : Wanadoo.

88%



PINK PANTHER

Comme les plus malins d'entre vous l'auront deviné, ce nouveau jeu de plates-formes pour la PSOne met en vedette la Panthère rose et son ennemi juré, l'inspecteur Clouseau. Directement inspiré des dessins animés, ce jeu contient trois mondes variés, aux nombreux bonus cachés, et neuf niveaux différents. Une utilisation adéquate des objets du décor vous permettra d'avancer à travers des tableaux tous plus déjantés les uns que les autres. Un bon jeu convivial et bien réalisé.

Éditeur : Wanadoo.

88%





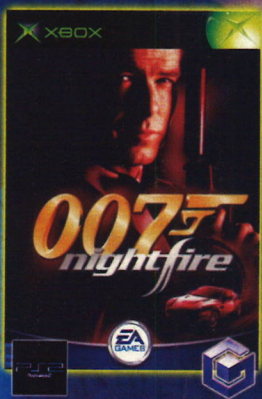
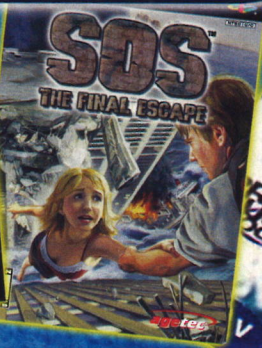
JE CONSOLE

45 points de vente près de chez toi

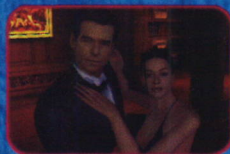
LISTE DES MAGASINS

JE CONSOLE

- 01000 BOURG-EN-BRESSE**
9, rue du Dr Ebrard Tél. 04 74 22 42 96
- 06600 ANTIBES**
11, avenue Pasteur Tél. 04 93 34 15 85
- 10000 TROYES**
60, rue Emile Zola Tél. 03 25 40 16 02
- 10200 BAR-SUR-AUBE**
9, rue Nationale Tél. 03 25 27 93 80
- 21000 DIJON**
17, rue Bossuet Tél. 03 80 30 11 12
- 21200 BEAUNE**
28, rue du Fg Madeleine Tél. 03 80 22 02 02
- 26000 BESANCON**
15-17, rue Baltard Tél. 03 81 61 95 96
- 38000 GRENOBLE**
77, cours Berriat Tél. 04 76 48 07 55
- 39100 DOLE**
26, Grande Rue Tél. 03 84 72 31 70 **NEW**
- 45500 GIEN**
43, rue des Minimes Tél. 02 38 38 16 85
- 50300 AVRANCHES**
13, rue St Gervais Tél. 02 33 48 82 28
- 51000 CHALONS-EN-CHAMPAGNE**
36, rue de la Marne Tél. 03 26 21 03 07
- 51100 REIMS**
26, galerie de l'étape Tél. 03 26 89 29 13
- 61200 SPERANAY**
22, rue Gambetta Tél. 03 26 55 20 70 **NEW**
- 51300 VITRY-LE-FRANCOIS**
16, grande rue de Vaux Tél. 03 26 73 73 70
- 52000 CHAUMONT**
58, Victoire de la Marne Tél. 03 25 03 10 47
- 52100 SAINT-DIZIER**
46, rue du Dr Mouquet Tél. 03 25 06 45 66
- 54000 NANCY**
147, rue St Dizier Tél. 03 83 36 64 22
- 54200 TOUL**
9, place du Couarail Tél. 03 83 63 11 78
- 54230 NEUVES-MAISSONS**
22, rue du Gal. Thiry Tél. 03 83 47 67 42
- 54700 PONT-A-MOUSSON**
1, rue Pasteur Tél. 03 83 81 29 88
- 55000 BAR-LE-DUC**
40, rue J.J. Rousseau Tél. 03 29 79 20 90
- 55100 VERDUN**
10, rue Poincaré Tél. 03 29 83 48 05
- 57200 SARREGUEMINES**
3, rue Utschneider Tél. 03 87 95 36 23
- 57500 SAINT-AVOLD**
9, rue Poincaré Tél. 03 87 92 40 97
- 66000 PERPIGNAN**
14-16, avenue J. Panchot Tél. 04 68 55 18 74 **NEW**
- 67000 STRASBOURG**
41, quai des Bateliers Tél. 03 88 35 53 09
- 67000 STRASBOURG**
9, rue Division Leclerc Tél. 03 88 22 69 61
- 67160 WISSEMBOURG**
8, Marché aux Poissons Tél. 03 88 54 22 75
- 67500 HAGUENAU**
10, Marché aux Poissons Tél. 03 88 06 07 96
- 67600 SELESTAT**
17, place du vieux port Tél. 03 88 92 97 10
- 67700 SAVERNE**
1, route de Paris Tél. 03 88 71 15 13
- 67800 BISCHHEIM**
6, route de Bischwiller Tél. 03 88 62 26 68
- 68100 MULHOUSE**
6, passage du Théâtre Tél. 03 89 46 67 72
- 68300 SAINT-LOUIS**
30, avenue Bala Tél. 03 89 89 44 96
- 70300 LUXEUIL-LES-BAINS**
28, rue J. Jeanneney Tél. 03 84 40 57 40
- 71000 MACON**
36, rue du Pont Tél. 03 85 39 04 08
- 71200 CREUSOT**
26, rue Mal. Leclerc Tél. 03 85 55 10 56
- 71600 PROVINS**
26, rue de la Friperie Tél. 01 60 67 65 06
- 83700 SAINT-RAPHAEL**
00 de la gare, rue W. Rousseau Tél. 04 94 19 18 21
- 88000 EPINAL**
27, quai L. Lapicque Tél. 03 29 35 50 51
- 88100 SAINT-DIE-DES-VOSGES**
29, rue Saint Charles Tél. 03 29 56 48 50
- 88200 REMIREMONT**
17, place de Lettre de T Tél. 03 29 62 10 37
- 88300 NEUFCHATEAU**
8, rue Kennedy Tél. 03 29 06 09 14
- 90000 BELFORT**
9, boulevard Carnot Tél. 03 84 58 93 71



JEUX Neufs et Occasions



Complots, rebondissements, James Bond Girls, gadgets en tout genre, artillerie lourde : tout l'univers Bond fidèlement restitué. Infiltration, action, tir, courses poursuivies dans des voitures de rêve...



Les scènes cinématiques de Star Fox Adventures sont plus réalistes que jamais, grâce à l'utilisation de voix réelles pour Fox McCloud et les personnages qu'il rencontre à travers ses voyages. Le système de Star Fox Adventures simplifie le combat contre les ennemis. Il vous suffit de vous verrerouiller à un ennemi et Fox peut esquiver les coups, sauter et frapper avec sa puissante haguette.



Gamme d'accessoires **bighen** distribuée par les magasins **JE CONSOLE**

DANCING STAGE PARTY EDITION

Konami se décide enfin à nous sortir son nouveau Dancing Stage. Comme pour l'Euromix, vous disposez d'une bonne trentaine de titres sur lesquels il faudra bouger en rythme en appuyant sur les bonnes directions. Cet opus propose une grande quantité de modes dont le « calorie burner » qui devrait séduire tous ceux qui veulent se débarrasser de leurs kilos superflus. Pour vraiment s'amuser avec ce titre, il est plus que recommandé d'acheter un tapis de danse (le Bigben est d'excellente qualité). Sans cet accessoire, le jeu n'a pas d'autre intérêt que de proposer des titres dance et techno sympas à écouter une ou deux fois. En tout cas, à la rédaction, on adore (surtout Kael, qui y joue d'une main en regardant Pop Star Academy de l'autre, après une bonne nuit couché sur le tapis de danse... véridique!).

Éditeur : Konami.



SUPERMAN

Après Batman et Spiderman, et en attendant Oussaman, c'est au tour de Superman d'avoir son jeu vidéo. Ce titre reprend le scénario de la série animée et non celui des longs-métrages. Vous incarnez, bien entendu, le kitschissime héros en collants SM, et vous survolez Metropolis en attendant qu'il se passe quelque chose de grave pour intervenir. Graphiquement, le jeu est très propre, les cinématiques en 3D temps réel sont très proches de la série TV. Une fois de plus, le cel shading fait des merveilles. Par contre, pad en main, c'est une autre histoire. Contrôler Superman n'est pas à la portée du simple mortel. Jouez-y plus de quinze minutes, et c'est la déprime garantie.

Éditeur : Infogrames.



PLAYSTATION 2
70%

DRAGON BALL Z - THE LEGACY OF GOKU

La série qui a rendu millionnaire Akira Toriyama rencontre actuellement un immense succès aux États-Unis. Désireux de surfer sur la vague, Infogrames nous a pondu à la va-vite un jeu d'aventure avec les personnages de Dragon Ball Z. L'histoire suit à la lettre le dessin animé. Si la réalisation est excellente, on ne peut pas en dire autant du gameplay. Les phases de combats sont pitoyables, et réussir à battre ne serait-ce qu'un petit loup dans la forêt relève de l'exploit. Encore un bel exemple de licence très mal exploitée.

Éditeur : Infogrames.



GAME BOY ADVANCE
50%

ARMORED CORE - ANOTHER AGE

La série des Armored Core a très mal vécu son passage sur PlayStation 2. Ce nouvel épisode, baptisé Another Age, en est une nouvelle preuve. Ce titre n'est pas vraiment une suite, mais plutôt un add-on comme on en voit souvent sur PC. Le moteur graphique est un peu léger pour un jeu actuel, les missions sont toujours les mêmes et la customisation de votre engin de guerre ne vous prendra pas plus de dix minutes. Cependant, si vous faites partie des huit ou neuf personnes qui ont apprécié le précédent volet, vous devriez sans doute apprécier celui-ci.

Éditeur : Bigben.



PLAYSTATION 2
60%

GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION

Autant vous le dire tout de suite, cette version Game Boy Advance de Guilty Gear X est une vraie bombe. Capcom a réussi l'exploit de convertir avec bonheur son hit Dreamcast sur la petite portable de Nintendo. Le jeu propose ainsi un total de 14 combattants aux techniques différentes. Tout est fidèle au jeu original. Jusqu'à la barre d'overdrive qui permet de lancer des grosses attaques. Graphiquement, le jeu est très propre. On constate même des tas d'animations à l'arrière-plan. À posséder si

vous êtes fan du genre!
Éditeur : Bigben.



GAME BOY ADVANCE
89%

COLIN MCRAE 2.0

Après V-Rally, c'est au tour de Colin McRae de débarquer sur GBA. Et ça va être dur de faire mieux que le jeu d'Infogrames... Néanmoins, pas de mauvaises surprises, on retrouve les caisses les plus célèbres du championnat WRC (sauf la Peugeot!), et l'on se livre à une série de spéciales aux quatre coins du globe (NDSR : warf!). Côté pilotage, c'est plutôt bon, on a une bonne sensation de glisse, et la voiture se conduit bien. Mais c'est visuellement qu'on peut être déçus; on ne dispose pas de vue intérieure. Nettement en dessous du V-Rally, mais bon, on s'amuse quand même...

Éditeur : Codemasters.



GAME BOY ADVANCE
85%

bigben
interactive

RADIO FREQUENCE 2.44 Ghz
LA MODE EST AU "SANS FIL" !



COUPEZ LE CORDON !!!

MANETTE VIBRANTE
SANS FIL RADIO FREQUENCE
POUR PLAYSTATION® 2



- Récepteur fréquence radio inclus (2.44 Ghz)
- 2 moteurs de vibration
- Possibilité de connecter jusqu'à 4 manettes simultanément
- Réaction instantanée
- Autonomie 60 heures



Disponible également pour Xbox® et Game Cube™

PlayStation 2 est une marque déposée par SONY
Xbox est une marque déposée par MICROSOFT
Game Cube est une marque déposée par NINTENDO

bigben
interactive

NEED FOR SPEED – POURSUITES INFERNALES 2

Testé le mois dernier sur PS2, cet énième volet de Need for Speed nous avait plutôt emballés. Sa vivacité et son graphisme rendaient la majorité des épreuves particulièrement animées, voire brutales. Ici, même menu. On dispute des séries de courses contre cinq autres acharnés, pendant que la police tente de perturber les débats en cherchant à vous arrêter par tous les moyens – à moins que vous ne respectiez les limitations de vitesse ! Mais vu les bolides proposés, c'est assez dur : BMW M5 ou Z8, Ford Mondeo Cosworth, Porsche, Ferrari, Zanobile Custom... Alléchant, n'est-ce pas ?



Mais contre toute attente, cette version Xbox est moins réussie que celle de la PS2. L'animation saccade, les voitures sentent le yaourt et le jeu semble un poil moins énergique. Dommage...



84%



les plus

- les courses endiablées
- le graphisme soigné

les moins

- l'animation très moyenne
- les voitures peu vives

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- COURSE DE VOITURES
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

TERMINATOR

Terminator ne laissera pas les fans de science-fiction indifférents. Le scénario de ce classique du cinéma d'anticipation se déroule en 2027. Le monde est dominé par les machines, et l'humanité lutte désespérément pour sa survie. Seul un retour dans le passé permettra de modifier le futur et d'annihiler la domination des machines. Vous incarnez Reeve, un héros programmé pour détruire un maximum de robots tueurs et sauver

les humains grâce à un armement conséquent et une palette de mouvement très variée. Alternant vue à la troisième personne et vue subjective lors des phases de tir, ce titre est doté d'une maniabilité assez fine mais qui ne propose pas une

grande liberté d'action. Ce Terminator méritait sans doute une réalisation moins grossière.



83%



les plus

- le scénario
- les phases de blaste

les moins

- la jouabilité
- la réalisation
- l'intérêt des missions

- Version : OFFICIELLE
- Éditeur : INFOGRAMES
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

abonnement

49,50 €*

12 NUMÉROS POUR LE PRIX DE 9 !



Les 5 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- être informé en avant-première des futurs **jeux** et **machines**
- avoir les **tests, soluces, tips** des meilleurs jeux
- faire des économies : recevoir **12 numéros** pour le prix de **9**
- recevoir à domicile son magazine

**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 joins mon règlement de 49,50 €* au lieu de 66 €

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : _____

C180

Nom Prénom

Adresse

Code Postal [] [] [] [] Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature obligatoire :

* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 71,25 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 67,15 €. Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,50 €.

L' OFFICIEL
ACTION REPLAY
Pour Pour
PlayStation® 2 Game Cube™



oui, je triche, et alors !!!

Avec l' Action Replay accédez aux :



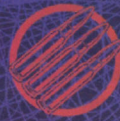
vies infinies



BONUS



Niveaux cachés



Armes infinies



Personnages cachés



Véhicules supplémentaires

PlayStation 2 est une marque déposée par SONY
Game Cube est une marque déposée par NINTENDO

tips

Action Replay, cheat codes, astuces...

TUROK EVOLUTION

Ce mois-ci, le FPS est à l'honneur avec deux excellents Doom-like : Turok (PS2, Xbox et GC) et Star Trek : Voyager - Elite Force. Les fans de BMX pourront débloquer tous les riders dans Mat Hoffman 2 (PS2), et les pros du shoot pourront enfin espérer arriver à la fin de End Game (PS2). Que du bonheur, donc!





MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

La suite tant attendue de Mat Hoffman est disponible depuis peu sur PlayStation 2. Les fans du premier volet ne seront pas déçus, car le principe et la jouabilité sont identiques. Puissance PS2 oblige, le graphisme est vraiment magnifique. En plus, les capacités de stockage de la galette ont permis aux développeurs d'ajouter quantité de vidéos. Voici la marche à suivre pour tout débloquer.

TOUS LES NIVEAUX DU JEU

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Carré, Droite, Droite, Triangle, Bas, Carré.



C'est à cet écran qu'il faut entrer les codes.

MODE TIKI BATTLE

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : L1, L1, Bas, R1, X, L1.



Le Tikki Battle est un véritable Doom-like dans lequel il faut battre un boss gigantesque. Une excellente idée !



CHICAGO DANS LE MODE ROAD TRIP

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Carré, Haut, Triangle, Haut, Triangle, Carré.



LOS ANGELES DANS LE MODE ROAD TRIP

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Carré, Gauche, Triangle, Triangle, Gauche, Carré.



BOSTON EN MODE ROAD TRIP

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Carré, Haut, Bas, Bas, Haut, Carré.



NEW ORLEANS DANS LE MODE ROAD TRIP

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Carré, Bas, Droite, Haut, Gauche, Carré.



PORTLAND DANS LE MODE ROAD TRIP

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Carré, X, X, Triangle, Triangle, Carré.



LAS VEGAS DANS LE MODE ROAD TRIP

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Carré, R1, Gauche, L1, Droite, Carré.



JOUER AVEC THE MIME

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Triangle, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche.



JOUER AVEC BIG FOOT

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Triangle, Droite, Haut, Droite, Haut, Carré.



JOUER AVEC VANESSA

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Triangle, Bas, Gauche (2), Bas, Carré.



JOUER AVEC DAY SMITH

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Triangle, Haut, Bas, Haut, Bas, Carré.

083668 8477

Tips et solutions par TELEPHONE

0900 70 233

3617 TIPS

Tips et solutions par MINITEL

Mise à jour permanente !

LES VIDÉOS DE BIG FOOT

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : R1, Haut, Bas, Gauche, X, X, X, R1.



Toutes les vidéos se trouvent dans les options.



LES VIDÉOS DE MIKE ESCAMILLA

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : R1, Rond, X, X, Rond, X, X, R1.



LES VIDÉOS DE RICK THORNE

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : R1, L1, Droite, R1, Gauche, R1.



JOUER AVEC VOLCANO

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Triangle, Haut, Haut, X, Haut, Haut, X.



LES VIDÉOS DE CORY NASTAZIO

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : R1, Carré, Rond, Rond, Carré, Carré, Carré, R1.



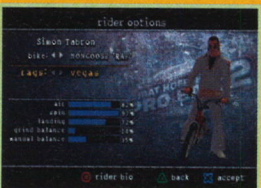
LES VIDÉOS DE DAY SMITH

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : R1, Rond, Gauche, Gauche, Carré, Droite, Droite, R1.



LES VIDÉOS DE SIMON TABRON

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : R1, L1, L1, R1, L1, L1, R1.



LE COSTUME D'ELVIS

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Rond, L1, L1, Haut, Haut.



LES VIDÉOS DE MAT HOFFMAN

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : R1, Gauche, Rond, Gauche, Rond, Gauche, R1.



LES VIDÉOS DE JOE KOWALSKI

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : R1, Haut, X, Triangle, Bas, R1.



LES VIDÉOS DE NATE WESSEL

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : R1, Bas, Triangle, Rond, Bas, Triangle, Rond, R1.



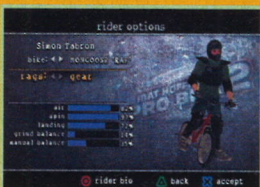
LES VIDÉOS DE KEVIN ROBINSON

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : R1, X, Triangle, Bas, Haut, R1.



LES VIDÉOS DE SETH KIMBROUGH

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : R1, Haut, Haut, Rond (3), R1.



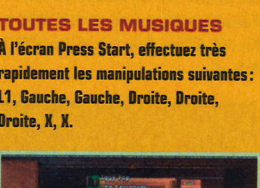
LE COSTUME BMX

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Rond, Triangle, Gauche, Droite, Gauche, Rond.



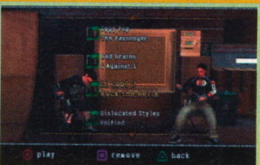
LES VIDÉOS DE RUBEN ALCANTARA

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : R1, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, R1.



TOUTES LES MUSIQUES

À l'écran Press Start, effectuez très rapidement les manipulations suivantes : L1, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, X, X.



Les musiques se trouvent au même endroit que les vidéos.



STUNTMAN

Stuntman est l'un des concepts les plus novateurs sur PlayStation 2. Jouer les cascadeurs est une première, et c'est très agréable. Certains lui reprochent cependant sa linéarité. Avec les codes qui suivent, vous pourrez tout débloquer dans le jeu, et ainsi pouvoir construire le parc de vos rêves. Prudence au volant !

LES TRAILERS

Commencez une partie et entrez le nom suivant pour votre pilote en respectant les majuscules et les minuscules :
BonNeTT

TOUS LES ITEMS

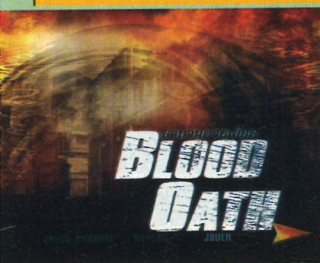
Commencez une partie et entrez le nom suivant pour votre pilote en respectant les majuscules et les minuscules :
Turnips

TOUS LES MODES, LES VOITURES ET LES ITEMS DU JEU

Commencez une partie et entrez le nom suivant pour votre pilote en respectant les majuscules et les minuscules :
BiNdErS

DÉBLOQUER TOUTES LES VOITURES

Commencez une partie et entrez le nom suivant pour votre pilote en respectant les majuscules et les minuscules :
Sez4Jnr



Des bonus très intéressants.



Les petits secrets du jeu sont tous disponibles. Pratique !



C'est à cet écran qu'il faut entrer les noms.



Les voitures les plus puissantes vous permettront de réaliser les meilleures acrobaties plus facilement.



END GAME

End Game est le dernier jeu de tir sorti sur PlayStation 2. Il n'innove pas vraiment. Par contre, sa difficulté est redoutable...

Note : ces codes peuvent être entrés soit à la manette soit avec le Gun. Pressez juste les touches Fire et Reload le nombre de fois indiqué entre parenthèses.

MASTER CODE

À l'écran principal, entrez les manipulations suivantes :
Fire (13), Reload, Fire (5), Reload, Fire (2), Reload, Fire (9), Reload, Fire (7), Reload, Fire (3), Reload, Fire (8), Reload, Fire (5), Reload, Fire, Reload, Fire (20), Reload.



Toutes les armes et missions sont désormais disponibles.

DÉBLOQUER LE MODE ARCADE

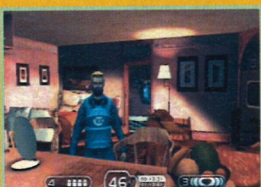
À l'écran principal, entrez les manipulations suivantes :
Fire (2), Reload, Fire (12), Reload, Fire, Reload, Fire (13), Reload.



Tous les niveaux du mode arcade sont accessibles.

OBTENIR LES CHALLENGES DES PAYS

À l'écran principal, entrez les manipulations suivantes :
Fire, Reload, Fire (2), Reload, Fire (18), Reload, Fire (15), Reload, Fire, Reload, Fire (4), Reload.



Les niveaux bonus sont tous débloqués.

DÉBLOQUER LES NIVEAUX DU MODE MIGHTY JOE JUPITER

À l'écran principal, entrez les manipulations suivantes :
Fire (13), Reload, Fire (9), Reload, Fire (7), Reload, Fire (8), Reload, Fire (20), Reload, Fire (9), Reload, Fire (5), Reload, Fire (18), Reload.



Ce jeu est très difficile, et débloquer tous les niveaux l'est encore plus !

3615 TIPS 0836688477
TIPS et solutions par MINITEL TIPS et solutions par TÉLÉPHONE

Tips et solutions de 2 800 jeux !



ENCLAVE



La réalisation de Enclave sur Xbox est irrécusable. C'est incroyable comme il est beau. En plus de cela, il a le mérite d'être très jouable et l'aventure est intéressante. Normal que vous ayez craqués pour ce titre. Mais vous risquez également de vous décourager devant sa difficulté. Avec les codes qui suivent, vous pourrez passer les niveaux sans vraiment vous fatiguer !



CHEAT MODE

Pendant le jeu, faites pause et effectuez les manipulations suivantes :
X, Y, X, X, Y, Y, X, Y, X, X, Y, Y.

Avec ce code vous débloquentez le mode God et toutes les missions du jeu.



CAMPAGNE DARK

À l'écran de sélection des épisodes, effectuez les manipulations suivantes :
X, Y, Y, X, X, Y, X, Y.

Vous pouvez également débloquent ce mode en terminant la campagne Light.

TUROK : EVOLUTION



Vous avez été très nombreux à craquer pour ce nouveau Turok qui est un véritable retour aux sources. Le troisième opus est donc totalement oublié et c'est une bonne chose. Avec ce qui suit, arriver au bout de l'aventure devrait être un jeu d'enfant.

CHOIX DU NIVEAU

À l'écran des codes, entrez le mot de passe suivant : SELLOUT



Tous les niveaux sont désormais débloqués.

INVISIBILITÉ

À l'écran des codes, entrez le mot de passe suivant : SLEWGH



Vous pouvez vous déplacer librement sans jamais être repéré par l'ennemi.

MODE GROSSES TÊTES

À l'écran des codes, entrez le mot de passe suivant : HEID



Ce code vous permettra d'abattre vos adversaires plus facilement.

MUNITIONS INFINIES

À l'écran des codes, entrez le mot de passe suivant : MADMAN



Vous ne serez plus jamais en manque de munitions !

MINI-JEU

À l'écran des codes, entrez le mot de passe suivant : HUNTER



Amusez-vous à tuer les monstres de l'écran-titre grâce à un petit viseur. Utilisez la croix directionnelle pour déplacer le viseur et R2 pour tirer.

INVINCIBILITÉ

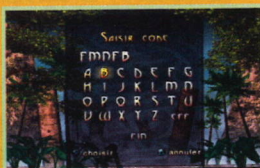
À l'écran des codes, entrez le mot de passe suivant : EMERPUS



Aucun monstre ne peut plus vous tuer.

TOUT DÉBLOQUÉ

À l'écran des codes, entrez le mot de passe suivant : FMNFB



Il faut entrer les codes à cet écran.

TOUTES LES ARMES DE CHAQUE NIVEAU

À l'écran des codes, entrez le mot de passe suivant : TEXAS



Les armes changent en fonction du niveau traversé.

3617 TIPS
Tout Tips par FAX ou COURRIER !

Plans, astuces, solutions
directement par FAX !

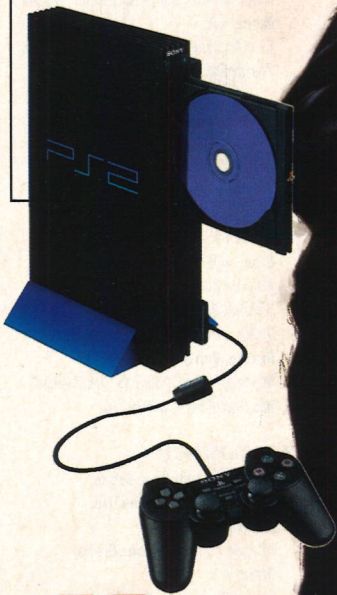
CONCOURS

HITMAN 2™

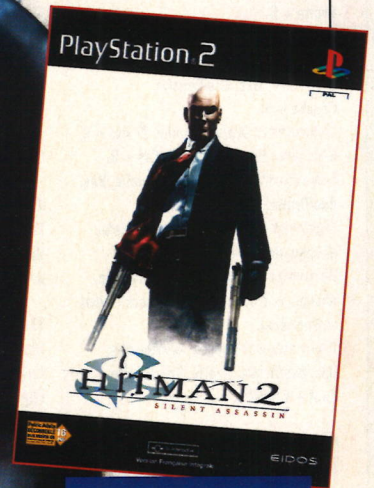
SILENT ASSASSIN

A GAGNER :

1 Playstation 2



40 JEUX



mégahit

"La Playstation 2 et la Xbox accueillent l'un des meilleurs jeu d'infiltration et d'action du moment."

**30 Tee-shirts
Hitman 2**

**Joue et gagne
au
0892.687.387***

EXTRAIT DU RÈGLEMENT : Eidos et Consoles+ organisent un concours du 25/10/02 au 21/11/02 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 70 meilleurs scores obtenus : une Playstation 2 et un jeu Hitman 2 sur PS2 pour le 1^{er} prix, un jeu Hitman 2 sur PS2 du 2^e au 40^e prix et un tee-shirt Hitman 2 du 41^e au 70^e prix (les jeux offerts sont des «Blue discs», version intégrale du jeu dans un conditionnement simplifié). Le règlement est déposé en l'étude Simonin & le Marec, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles+, Concours Hitman 2, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

CONSOLES+

CONSOLES+

**EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com**



Kevin, un internaute fan de jeux de baston (à la vue de son adresse e-mail) souhaiterait obtenir des codes pour un vieux jeu sur Snes : Dragon Ball Hyper Dimension. Faute de codes, voici une liste (non exhaustive) des coups disponibles dans le jeu.

DRAGON BALL Z : HYPER DIMENSION

SUPER BLAST

Faites : Bas, Bas + Arrière, Arrière, A.

MOUVEMENTS SANGOKU

Genou : Droite, Bas, Bas/Droite, Droite + B.

Dancing kick : Gauche, Bas, Bas/Droite, Droite + B.

Méga kick : Bas, Bas/Gauche, Gauche + B.

Transpercer : Droite, Gauche, Droite + A.

Goku kick : (en l'air) Droite, Bas + B.

Kamehameha : Gauche, Bas/Gauche, Bas, Bas/Droite, Droite + A.

Super kamehameha : Bas, Bas/Gauche, Gauche, Droite + A.

Disparition : Gauche, Bas, Bas/Gauche, Gauche, + Y ou B (pour aller vers l'avant ou l'arrière).

Super attaque : Gauche, Bas/Gauche, Bas, Bas/Droite, Droite, Haut/Droite, Haut + Y (360°).

VÉGÉTA

Super attaque : Bas, Bas/Droite, Droite + B (validez 3 fois).

Sonic kick : Droite, Bas, Bas/Droite, Droite + B.

Bombe : Haut/Droite + Y.

Coup lancé : Bas, Haut + Y.

Volleyball : Bas, Bas/Droite, Droite, + A.

Éclair démon : Gauche, Bas/Gauche, Bas, Bas/Droite, Droite + A.

Rayon Végéta : Bas, Bas/Gauche, Gauche, Droite + A.

Coude : R + Y.

Barrière de force : (en l'air) Bas, Bas/Gauche, Gauche + Y.

Boules bleutées : (en l'air) Bas, Bas/Gauche, Gauche + A.

Super attaque descendante : (en retombant sur l'adversaire) Haut, Bas + Y.

BEGITO

Tri-balls : Bas, Bas/Gauche, Gauche + A.

Kick Begito : Bas/Gauche,

Haut/Droite + B.

Double kick : Haut, Droite, Bas + B.

Coup de face : Droite + B.

Kick tornado : Droite, Bas/Droite, Bas,

Bas/Gauche, Gauche + B.

Coude : Bas, Bas/Droite, Droite + Y.

Kaméhaméha : Bas, Bas/Gauche, Gauche, Droite + A.

Éclair démon : Gauche, Bas/Gauche, Bas, Bas/Droite, Droite + A.

GOHAN

Super Attaque : Droite, Gauche, Gauche/Bas, Bas, Bas/Droite, Droite + Y + B.

SANGOHAN

Multicoups : Gauche enfoncé, Droite + Y.

Kick en l'air : Haut, Droite, Bas + B.

Hyper kick : Gauche enfoncé, Droite + B.

Super kick : Bas enfoncé, Haut + B.

Poing téléportation : Droite + Y.

Volleyball : Bas, Bas/Droite, Droite + A.

Kaméhaméha : Bas, Bas/Gauche, Gauche, Droite + A.

Super Attaque : Gauche, Bas/Gauche, Bas, Bas/Droite, Droite + A.

CELL

Super attaque : Droite, Droite/Bas, Bas, Bas/Gauche, Gauche, Gauche/Bas, Bas, Bas/Droite, Droite + Y + B.

GOTRUNK

Super attaque : Droite, Gauche, Gauche/Bas, Bas, Bas/Droite, Droite + Y.

GOTENKS

Boule bleue : Droite, Gauche, Droite + A.

Attaque démon : Bas, Bas/Droite, Droite + Y.

Super coup de boule : Haut, Droite, Bas + Y.

Mort subite : Droite, Bas/Droite, Bas, Bas/Gauche, Gauche + Y (après Tête glissante).

Méga volleyball : Bas, Bas/Droite, Droite, Droite/Bas, Bas, Droite/Bas, Droite + A.

Dragon Punch : Gauche, Bas/Gauche,

Bas, Bas/Droite, Droite + Y.

Super attaque : Bas, Bas/Gauche, Gauche, Droite + A.

Super attaque 2 : Gauche, Bas/Gauche, Bas, Bas/Droite, Droite + A.

BOUBOU

Super attaque : Droite, Gauche, Gauche/Bas, Bas, Bas/Droite, Droite + Y + B (en même temps).

FREEZER

Super punch : Bas, Bas/Gauche, Gauche + Y.

Boule de feu : Droite, Bas, Bas/Droite, Droite + Y.

Double kick : Haut, Droite, Bas + B.

Explosion de face : Droite, Droite/Bas, Bas, Gauche/Bas, Gauche + Y (au corps à corps).

Boule électrofiée : Haut, Bas, Bas/Gauche, Gauche + B.

Disque tranchant : Gauche, Bas, Bas/Gauche, Gauche + A.

Vague d'énergie : Gauche, Bas/Gauche, Bas + A.

Météor : Bas, Bas/Gauche, Gauche, Droite + A.

Boule fatale : Gauche, Bas/Gauche, Bas, Bas/Droite, Droite + A.

PERFECT CELL

Solaris : Droite, Bas/Droite, Bas, Bas/Gauche, Gauche + B.

Attaque magique : Droite, Bas/Droite, Bas, Bas/Gauche, Gauche + Y.

Rayon transperçant : Droite, Gauche, Droite + A.

Super boules : Gauche, Bas/Gauche, Bas, Bas/Droite, Droite + Y.

Super attaque : Bas, Bas/Droite, Droite + Y.

Flèche mortelle : Haut, Droite, Bas + Y.

Mégakaméha : Bas, Bas/Gauche, Gauche, Droite + A.

Kaméhaméha : Gauche, Bas/Gauche, Bas, Bas/Droite, Droite + A.

BOO

Transformation en caramel : Maintenir Bas, Haut + B.

Poignée : Maintenir Bas, Haut + Y.

Dance : Maintenir Gauche, Droite + B.

Attaque 1 : Maintenir Gauche, Droite + Y.

Attaque 2 : Haut, Bas + B.

Triballs : Bas, Bas/Gauche, Gauche + A.

Super attaque 1 : Bas, Bas/Gauche, Gauche, Droite + A.

Super attaque 2 : Gauche, Bas/Gauche, Bas, Bas/Droite, Droite + A.

MAJINBOO

Attaque du ciel : Haut, Droite, Droite/Bas, Bas, Gauche/Bas, Gauche + Y.

Attaque corne : Bas, Bas/Droite, Droite + Y.

Freesball : Gauche, Bas/Gauche, Bas, Bas/Droite, Droite + Y.

Triballs (en l'air) : Droite, Bas + Y.

Triballs (au sol, quand l'adversaire saute) : Haut, Droite, Bas + Y.

Triballs (en l'air, quand l'adversaire est au sol) : Droite, Bas + B.

Triballs (au sol) : Haut, Droite, Bas + B.

Poing allongé : Droite + Y.

Attaque spéciale :

Bas, Bas/Gauche, Gauche, Droite + A.

Éclair démon : Gauche, Bas/Gauche, Bas, Bas/Droite, Droite + A.

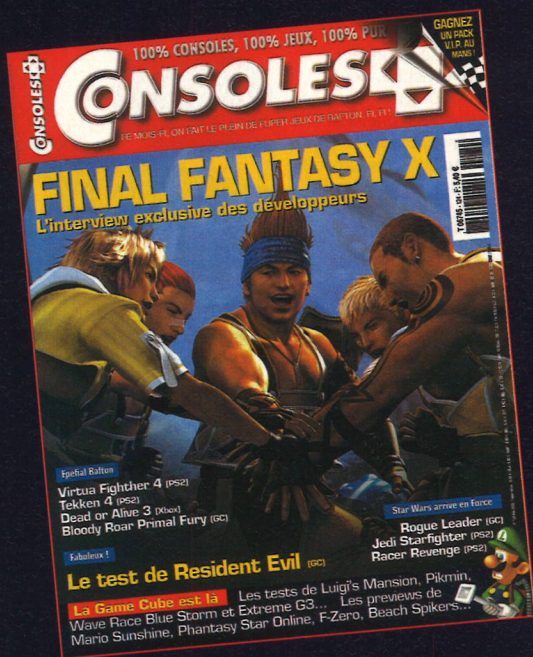
3617 TIPS

Tout Tips par FAX ou COURRIER !

Plans, astuces, solutions
directement par FAX!

génial !

AVEC VOTRE ABONNEMENT UNE MANETTE !



25,99 € d'économie !

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

**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 :

XB30

* 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 :

Super Joy Box 3

Une fois n'est pas coutume, on vous vante ici un accessoire pour PC. Mais quel rapport avec le monde des consoles? Eh bien c'est simple comme tout, ce Super Joy Box 3 permet de connecter à votre ordinateur individuel vos manettes PlayStation 1 et 2 ou vos tapis de danse. Ce petit boîtier se branche sur l'un des ports USB à l'aide d'un câble; une disquette contenant les drivers indispensables. Il ne reste plus

PC



qu'à brancher votre pad made in Sony, et c'est parti pour des heures de jeu. Le PC gère tous les boutons et les vibrations. Il est possible de brancher jusqu'à deux Super Joy Box 3 en simultanément. ■ **Par Ware Game.**
Prix: environ 20 euros.
Intérêt: ★★★★★

Redant PS2 VGA Box

Si vous possédez un moniteur PC et une console Sony, vous allez désormais pouvoir célébrer leur union à l'aide de ce VGA Box. Ce boîtier permet de brancher sa télé, son PC et sa PS2 ou PSone sur un seul moniteur informatique. Il est

PlayStation 2

muni de prises VGA en entrée et sortie, d'une entrée son et d'une sortie et d'une prise qui accepte le câble provenant d'une console Sony. Un simple bouton permet de sélectionner la source que vous souhaitez visionner. Le grand avantage de ce VGA Box est de procurer des images de meilleure définition que sur un poste de TV. Avec Tekken 4 ou Colin McRae 3, quelle classe! ■ **Par Ware Game.**
Prix: environ 65 euros.
Intérêt: ★★★★★



Convertir X

Les gamers le savent bien, la manette de la Xbox n'est pas optimale. Trop volumineux et doté d'une prise en main peu évidente, le pad de Microsoft peut mieux faire. En attendant la sortie du Controler S pour Xbox, voici de quoi redonner du plaisir aux petites mains. Le Converter X permet de brancher sur votre Xbox des manettes PS2 et PSone! Ce qui évite de racheter des pads quand les potes viennent faire une partie d'Halo en mode multijoueur. Refilez-leur les

Xbox

manettes Xbox et gardez la Sony, vous êtes sûr de leur mettre une raclée. ■ **Par Madrics.**
Prix: environ 20 euros.
Intérêt: ★★★★★



Virtual Board

Voici le type d'accessoires qui vous classe définitivement au rayon des allumés! Cette véritable planche de skate, tout en bois, vous permet de jouer à Tony Hawk et autres jeux de skate en bougeant votre corps. C'est bonheur comme dirait Chico! Le grip est de qualité et la planche repose sur un socle en plastique muni de capteurs qui répercutent vos mouvements à la console. Une télécommande reprend les touches

PS2/PSone

de la manette PS2 et est utilisable aussi bien par les droitiers que par les gauchers. ■ **Par BigBen Interactive.**
Prix: environ 50 euros.
Intérêt: ★★★★★



Manette Radio Fréquence

C'est une manette PS2 tout ce qu'il y a de normal, avec tous les boutons, les joysticks analogiques et les moteurs de vibrations. Mais regardez bien? Là oui, vous voyez... il n'y a pas de fil. Ce pad utilise la

PlayStation 2

technologie infrarouge pour envoyer à la PS2 via un boîtier récepteur toutes les infos nécessaires. Quatre piles sont intégrées dans le socle de la manette pour la transmission en radiofréquence. Ce qui permet de se jouer des obstacles et des distances. On l'a essayé à plusieurs mètres avec Kael devant la console (OK, il n'est pas épais, mais quand même!) et cela marche parfaitement. Seul inconvénient, le prix un peu élevé. ■ **Par Big Ben Interactive**
Prix: environ 50 euros.
Intérêt: ★★★★★



Volant Double Force

Un volant pour les jeux de caisse de la Game Cube qui se présente comme un jouet pour petiots? On n'a rien contre, mais les couleurs criardes et les autocollants au centre font plus Duplo qu'autre chose. Pourtant, il a tout ce qu'il faut l'animal, avec des ventouses sur son socle, deux moteurs de vibrations et deux types de changement de vitesse pour les jeux de rallye ou de F1. En plus, il est livré avec un pédalier – qui a l'air fragile –

Game Cube

mais qui fait l'affaire malgré tout. ■ **Par Big Ben Interactive.**
Prix: environ 40 euros.
Intérêt: ★★★★★



FHM

LE MEILLEUR AMI DE L'HOMME

**DES DIZAINES DE NOUVELLES
RUBRIQUES À LIRE D'URGENCE !**



FORT

La Grosse enquête

> chaque mois, le point sur une question sérieuse et grave



MALIN

Clara Morgane

> pour vos questions sexo, c'est une pro !



BEAU

Laure de Lattre

> vous fait la peau



PROVOC

Mondo Macho

> chaque mois, FHM distingue des hommes d'exception



PEOPLE

Show Girls

> l'actualité des filles libérées

et toujours...

des bons plans, des scoops, du charme,
des blagues, du bizarre, le Journal du Pire...

Toujours **+** de FHM dans FHM



En vente actuellement



www.FL-GAMES.com
Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

Passer commande par téléphone,
et faites vous livrer directement
chez vous ! 01.60.16.42.32



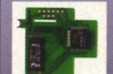
**LIVRAISON 24H/48H
PARTOUT EN FRANCE**
JEUX IMPORT US & JAP !



CC RGB NISC : 74,95 €
CC RGB PAL : 12,00 €



Adresse TV PAL ou NISC
99,00 €



Fusion Xbox/PS2/DC : Tel.



Cable PS2 Xbox : 12,00 €



Pad PSX -> Xbox : 27,95 €



S-Controller JAP ou US :
49,95 €



Vitre de rechange GBA
7,49 €



PSX-Change 2 : 21,90 €



Tapis de Danse PS/PS2
24,90 €

Livraison sous 24h/48h
Pour toutes questions,
n'hésitez pas à nous contacter !

Tous nos prix sont TTC hors frais de port.
Offres dans la limite des stocks disponibles.
Photos non contractuelles.

Passer commande par CB par téléphone ou par chèques / mandats
par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

WWW.FL-GAMES.FR

Nom/Prénom	Téléphone
Adresse	
Code Postal, Ville	



Maracas DC : 45,55 €



Pad PS2 sur NGC : 27,95 €



Korean TFT 5" : 149,95 €
PAL/NTSC au choix !



FA Linker + cartouche vierge
64Mo : 149,95 €
128Mo : 199,95 €
256Mo : 249,95 €



Retro-éclairage GBA : 49,95 €



ParaPara Paradise Controller
+ Jeu : 149,95 €



Joypad sans-fil :
49,95 €



Manette NGC Jap : 39,95 €



KOF 2000
68,95 €



Samba De Amigo
75,95 €



PSO + Modem
119,95 €



Grand Heat Jap
75,95 €



Zoids Versus Jap
75,95 €



Bomberman Jap/US
75,95 €



Monkey Ball 2 US
75,95 €



Captain Subassac Jap
75,95 €



DDR Max 6 Jap
72,95 €



Automodelista Jap
75,95 €



MG2 Documents Jap
Tel.



Legaia 2 US
75,95 €



Bible Final Fantasy
Tel.



Grandia Xtreme US
75,95 €



Dead to rights US
75,95 €



Quantum Redshift US
75,95 €



SEGA GT 2002 US
75,95 €



Lord of the Rings US
75,95 €



Tekki Controller
+ Jeu Jap
Tel.



Dynasty Warriors 3 US
75,95 €



Beatmania Controller
+ Jeu : Tel.



Manette NGC Jap : 39,95 €



Manette NGC Jap : 39,95 €

THE STARTER PACKS FOR GAMERS

Manette analogique.
8 boutons d'action entièrement analogiques.
Fonctions turbo et ralenti.
2 moteurs de vibration.
Forme ergonomique.
Longueur du câble 1,8 m.
Egalement compatible avec la PSONE™

Télécommande.
Télécommande DVD infrarouge.
Le récepteur infrarouge fourni active toutes les fonctions DVD de la PS2™. Touches phosphorescentes (Nightlight).

Rallonge manette.
Cette rallonge augmente la longueur du câble de la manette de 1,8 m.
Connectez-le simplement à la console et à la manette.

Câble RGB pro audio
Qualité d'image améliorée.
Permet de jouer aux jeux avec la meilleure qualité d'image. Sorties audio et vidéo supplémentaires. Compatible avec les pistolets.
Egalement compatible avec la PSONE™

5 EN 1
Une exclusivité Madrics
PS2™ Starter Pack for Gamers



3 YEARS WARRANTY

La qualité Madrics,
plus que des mots, c'est 3 ans de garantie!

PACK FOR GAMEBOY™

PACK FOR XBOX™



PACK FOR PSone™

PACK FOR PS2™

retrouver toute la gamme Madrics sur

Particuliers



www.ominfo.com

ALLO COMMANDE 03 25 32 24 37

OMINFO.COM BP 207 52006 CHAUMONT CEDEX

Professionnels

Contacter nous tel 03 20 70 07 77 / fax 03 20 43 61 07



WWW.MADRICS.COM

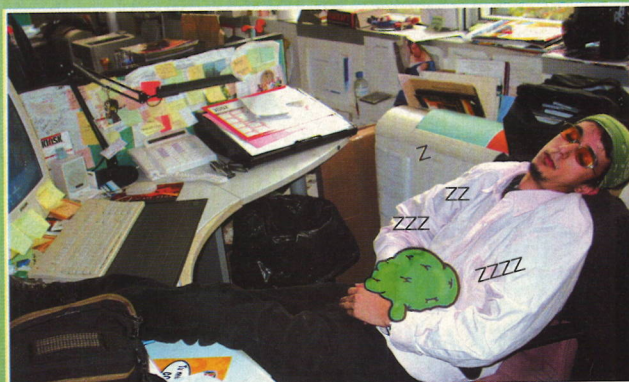
pour tous renseignements

Notre service commercial est à votre disposition du lundi au vendredi de 10h à 18h.

+4.50€ de frais de port
Option carte-emboursement +4.00€

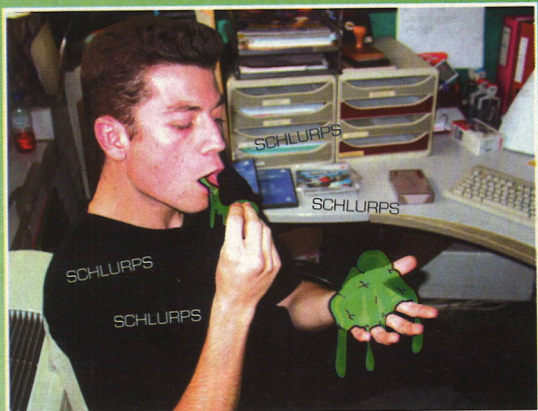
David Vincent les a vus, la rédaction de Consoles+ aussi. Ce mois-ci, découvrez avec nous une bien étrange matière verte...

SLIM FAST



Rédaction de Consoles+, lundi matin. 9 h 56. Après avoir passé la nuit allongé sur le siège (confortable) de Niiico, Kael se réveille et trouve sur son ventre une bien étrange substance verte.

Rapidement, c'est-à-dire vers 11 h 34, Kael reprend ses esprits et montre à Toxic sa fantastique découverte. Il est certain d'avoir mis la main sur une matière extraterrestre (le con).



Toxic, qui ne connaît pas la peur, n'a pas encore pris son petit-déjeuner ce matin (du Banania et un petit suisse nature). Il dévore la slim verte...



Séghira, toujours à la recherche du moindre objet excentrique à se mettre sur la peau, se fabrique un magnifique haut pour l'été prochain...

INVASION



BLORBS !!!

Sophie, qui passait par là, trouve la matière verte bien confortable. Pourquoi ne pas en faire un pouf ? C'est chaud, bien qu'un peu humide pense-t-elle...



Si ma copine me voit, je suis cuit.

Thierry, notre nouveau maquettiste mais néanmoins ami, juge cette matière bien trop visqueuse pour en faire un nouveau clavier.

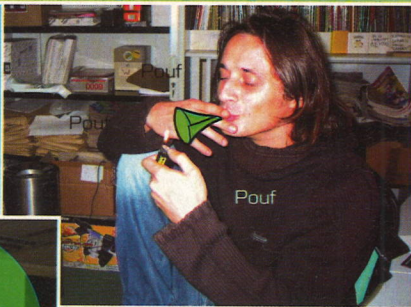


Trop cool, ça fait loupe. Ma mère va être contente.

Quant à Gambas, il découvre une propriété amusante de la slim...

Zano (Zabo pour les intimes) trouve que la slim est bien plus sympa à fumer qu'à boire.

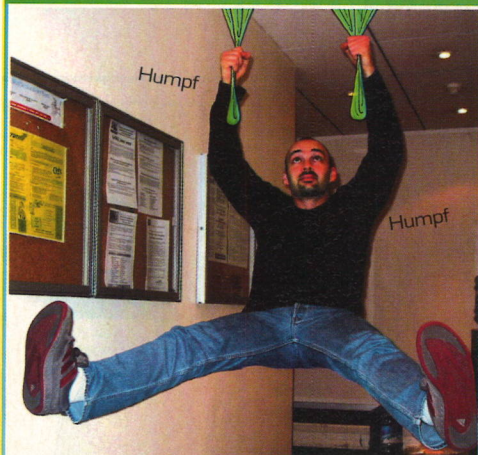
Koni, lui, s'amuse à faire des bulles avec : il a été champion des Hauts-de-Seine de Malabar en 1977 (catégorie des moins de 55 kg, et plus de 45 cm).



Pouf

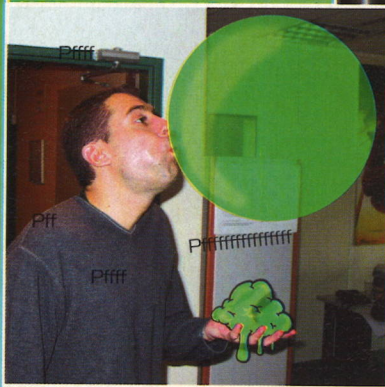
Pouf

Pouf



Humpf

Humpf

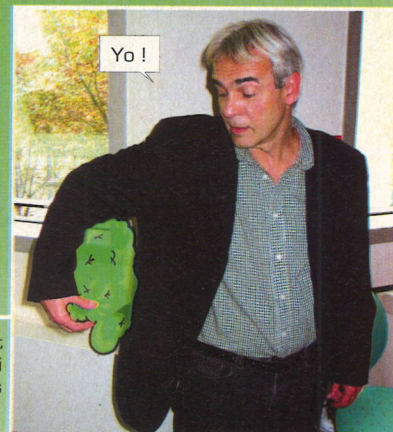


Pffff

Pff

Pffff

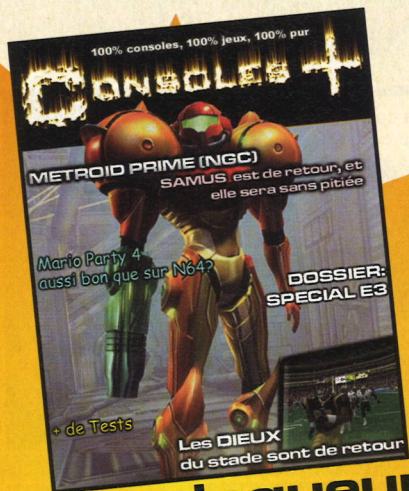
Pffffffffff



Yo !

Niico remarque qu'une fois lancée au plafond, la slim verte reste collée et décide de faire une série de 89 tractions, suivie de 156 pompes sur un bras. Tranquille.

AHL, fort intéressé par cet objet insolite, décide de le rapporter chez lui pour l'offrir à son fils (une fois n'est pas coutume...).



le vainqueur

Le grand vainqueur de ce numéro de novembre s'appelle Maxime Fargier (max4_mad@caramail.com) et habite Annecy (74). La couverture qu'il m'a envoyée a été réalisée sur ordinateur. Elle est d'une excellente qualité, et on appréciera tout particulièrement le soin apporté aux différents détourages. Le logo de Consoles+ en lettres de feu fait aussi son effet ! Du coup, Maxime gagne un abonnement gratos à Consoles+. Elle est pas belle la vie ?

COULI

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du C

Ce mois-ci, pour une fois, vous le remarquerez, je n'ai pas envie d'être drôle, pas envie non plus de vous raconter ma vie... J'ai perdu un ami. Jean-Loup. Un ami qui a travaillé à Consoles+ plusieurs années. Ze Killer, c'était lui. Pour la première fois, la seule fois d'ailleurs, sa sale blague n'aura fait rire personne. Non, personne. Salut l'ami.

Bomboy, triste, tout simplement



Mario.



Pas de couverture, mais des photomontages de tags réalisés sur différents monuments.

plus aboutis que sur console. Comparons ce qui est comparable: la différence entre Turok Evolution sur Xbox, Game Cube et sur PlayStation 2 est essentiellement visuelle. Le jeu est en tout point identique. 2/ Je n'ai pas entendu parler d'une conversion de Perfect Dark sur Game Cube. Je ne sais pas d'ailleurs si cela se fera un jour: de grosses rumeurs font état du rachat de Rare par Microsoft. 3/ La série des Mario a dépassé les 100 millions de ventes à travers le monde. Le jeu vidéo le plus connu est très certainement Tetris. 4/ Il me semble que c'est Nintendo qui vend le plus de jeux chaque année avec la série des Pokémon. Chaque nouvel épisode se vend à plusieurs millions d'exemplaires systématiquement. Mon éditeur préféré? J'en ai plusieurs, mais je ne dirai rien pour ne pas fâcher les autres: 5/ Ben, le courrier ça sert à quoi alors? Lâchez-vous les kékés! 6/ C'est une idée: à méditer!

PIKACHU À LA CRÈME

Q Xavier - Pikachu pour les intimes -, m'écrit pour la première fois. Voici ses questions: « 1/ Est-ce que la série des Final Fantasy est terminée? Je m'explique:

quand Final Fantasy IX est sorti, on avait déjà les premières images de Final Fantasy X. Quand Final Fantasy X est sorti, on parlait déjà du XI. Maintenant que le Final Fantasy XI est disponible, on n'a plus aucune nouvelle ni aucune photo du Final Fantasy XII. Étrange... non? 2/ Quelle est la différence entre un Final Fantasy Tactics et un Final Fantasy classique? 3/ Pourquoi ne pas répondre aux questions fréquentes dans un encadré et faire un tableau des sorties des prochains jeux? 4/ Appelle-moi kéké, ça m'excite! »

■ Pour la première fois donc, salut kéké. 1/ Non, je ne le pense pas, même si les prochains épisodes ne semblent plus intéresser grand monde. 2/ Un Final Fantasy Tactics est un jeu de stratégie qui se joue au tour par tour. On déplace ses unités sur une grille (les déplacements sont limités en nombre) et on décide ensuite d'une action (attaque, fuite...). C'est hyper stratégique. Un Final Fantasy « normal » est un jeu à la Final Fantasy! Depuis le premier épisode, le système de combat n'a pas vraiment évolué: on fait face à son adversaire et on lance ses attaques ou ses sorts sans se soucier vraiment de la position des personnages à l'écran. Pas super bandant. 3/ Pas la peine d'y penser! Quelle est la meilleure console? Tel jeu est-il meilleur qu'un autre? J'ai déjà répondu plusieurs centaines de

LE PRIX D'EDDY KACE

J'aime bien faire rire et j'aime bien qu'on me fasse rire. Et celui qui m'a le plus amusé, ce mois-ci, c'est incontestablement Nicolas Roux (effetdeserre@wanadoo.fr) un lecteur de Pontcarré (77). Une console de jeu made in Russia... ça donne de drôles de choses! Un « Sonyc » développé par Sony, ça fait mal, très mal! Bon, c'est plein de blagues, c'est bien fichu. Du coup, il recevra le prochain numéro dédié par toute l'équipe. Veinard!



fois à ce genre de questions, et pourtant, chaque mois, vous me redemandez la même chose. C'est à se demander si vous lisez le courrier ou pas, bande de kékés. En ce qui concerne la sortie de jeux, nous avons déjà tenté le coup. Mais les jeux étant sans cesse retardés, faire un tableau de sortie n'a aucun sens puisqu'il n'est jamais respecté. 4/ KÉKÉ! Voilà, ça t'a fait du bien?

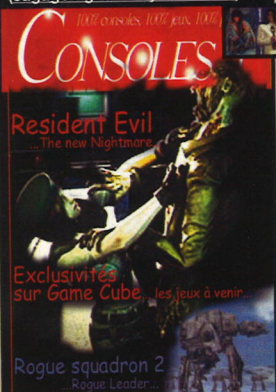
BRUNO YEUX BLEUS

Q Bruno m'écrit de Roussillon (38) pour me dire que notre mag est génial, mais aussi pour me poser quelques questions: « 1/ Est-ce que la gamme Platinum va s'étoffer un peu? Pour le moment, je la trouve un peu faible et tout le monde n'a pas les moyens de s'acheter des jeux à 70 euros. 2/ J'ai lu dans le dernier numéro de Consoles+ que cela faisait dix ans que tu étais dans le magazine.

As-tu toujours écrit la rubrique courrier? 3/ Est-ce vraiment si compliqué de jouer à Final Fantasy XI? »

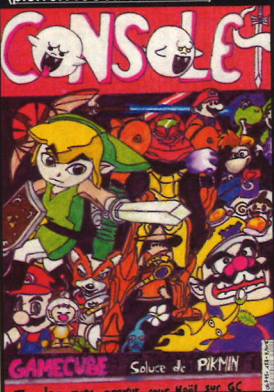
■ Salut kéké aux yeux bleus. 1/ Normalement, la gamme Platinum s'étoffe chaque mois un peu plus. Pour qu'un jeu fasse partie de la gamme Platinum, il faut qu'il réponde à certains critères: être sorti il y a plus d'un an et s'être vendu à plus de 150 000 exemplaires. Les jeux qui se vendent à plus de 150 000 exemplaires sont rares, voilà pourquoi les jeux de la gamme Platinum ne sont pas très nombreux. 2/ Ah bon? Je suis arrivé aux commandes du courrier de Consoles+ en janvier 1994: donc, ça fait « à peine » neuf ans que je suis parmi vous. Et avant d'écrire le courrier, je faisais quelques tests... 3/ Disons que cela demande pas mal de matériel, de contraintes et d'argent: une console PlayStation 2, un modem à haut débit, un

Philippe Koulouris, (sagagoldgemini@yahoo.com).



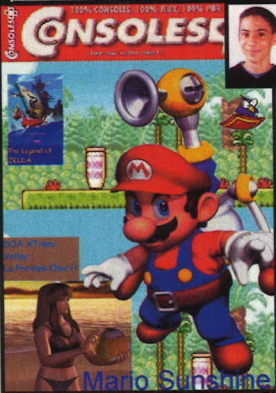
Petit jeu: sur la photo, le singe est-il à gauche ou à droite?

Pierre Lepretre, (pierre.116@caramail.com).



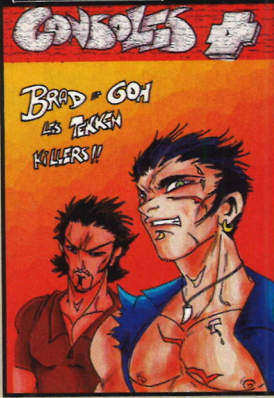
Avec Lepretre, la messe est dite.

Rémy Ackermann, (racoool@wanadoo.fr).



Rémy, c'est loin d'être un Super Mario!

Renaud Lemaire, (hikari979@aol.com).



Lemaire de Montpellier m'envoie un dessin. Tu le crois ça?

achetez aux meilleurs prix vendez



proche de
chez vous

jeux
nouveau
occasions



BURNOUT 2



GHOST RECON



GTA VC



TONY HAWK'S 4



PRO EVOLUTION SOCCER 2



THE GETAWAY



SUMMONER 2



SPLINTER CELL



MORROWIND



COLIN MCRAE RALLY 3



MYSTIC HEROES



YU GI OH



MEAL OF HONOR



007 NIGHT FIRE

Vos jeux préférés



RED FACTION 2



DISNEY SPORT SOCCER

GAME BOY COLOR

G-CUBE & X-BOX

VIVEZ VOTRE PASSION :

Vous êtes un professionnel, rejoignez-nous et vous aurez :

- Une assistance juridique et commerciale de tous les instants.
- La mise en place de votre étude financière.
- La mise en place de votre action commerciale.
- Une formation personnalisée avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au :

05 46 99 81 25



- **AVRANCHES**
9, rue du pot d'étain - 50300
Tél : 02 33 58 88 01
- **BEAUVAIS**
7, rue de la Taillerie - 60000
Tél : 03 44 15 09 03
- **BERGERAC**
5, rue du Dragon - 24100
Tél : 05 53 24 26 50
- **BETHUNE**
66, rue Saint Pry - 62400
Tél : 03 21 52 09 15
- **CAHORS**
6, rue de la Préfecture - 46000
Tél : 05 65 53 16 98
- **COUTANCES**
5, place de la Poissonnerie - 50200
Tél : 02 33 45 68 95
- **ETAMPES**
11, av. de la Libération - 91150
Tél : 01 60 80 17 47
- **FIGEAC**
2 ter, rue Orthabadiel - 46100
Tél : 05 65 50 29 20
- **FRANCONVILLE**
109, rue du G. Leclerc - RN 14 - 95130
Tél : 01 34 13 59 40
- **GISORS**
50, rue Cappelville - 27140
Tél : 02 32 27 13 03
- **LA GUERCHE DE BRETAGNE**
2, rue Saint Nicolas - 35130
Tél : 02 99 96 08 63
- **LA ROCHELLE**
24 bis, rue du Minage - 17000
Tél : 05 46 50 56 96
- **LE BOUSCAT**
330, av. de la Libération - 33110
Tél : 05 57 22 05 97
- **MARMANDE**
8 bis, allée Gambetta - 47200
Tél : 05 53 20 88 13
- **MERIGNAC**
129, av. de la Somme - 33700
Tél : 05 57 92 23 93
- **MONTBELIARD**
43, rue Clémenceau - 25200
Tél : 03 81 94 93 95
- **NIMES**
8, rue des Fourbisseurs - 30000
Tél : 04 66 36 99 39
- **NOYON**
40 bis, rue Saint Eloi - 60400
Tél : 03 44 44 37 90
- **PIERRELATTE**
26, bd Chandeysson - 26700
Tél : 04 75 96 86 97
- **ROCHFORT**
127 bis, rue Thiers - 17300
Tél : 05 46 99 81 25
- **ROYAN**
15, rue Jules Verne - 17200
Tél : 05 46 38 81 00

www.cyner-j.com

abonnement à une connexion à haut débit, un disque dur, un abonnement au site en ligne de Final Fantasy XI...

LARD DECOT

Q Louis Décot veut savoir plein de choses : « 1/ S'il vous plaît, pouvez-vous m'envoyer la démo de Biohazard 0 ? 2/ Comment se déroule le mode multijoueur de Conflict Desert Storm ? 3/ À ton avis, quel est le meilleur épisode de Resident Evil ? »

■ Salut kéké. 1/ Oui bien sûr. Je te mets aussi une PS2, une Game Cube et trois Xbox avec... et puis, pendant que j'y suis, est-ce que quelques kilos de bonbons Haribo, huit actrices de la série *Alerte à Malibu*, un abonnement à ADDX et une pizza aux quatre fromages t'intéresseraient aussi ? Combien de sucres dans ton café ? 2/ À la différence du jeu PC où l'on trouve des partenaires sur Internet, le mode multijoueur de Conflict Desert Storm sur PS2 ou Xbox se fait en écran splitté, chaque joueur se partageant une moitié d'écran. C'est bien fichu si tant est qu'on aime le genre. 3/ C'est un avis personnel, mais celui qui m'a le plus marqué est Code : Veronica sur Dreamcast, et j'attends avec la plus grande impatience le Biohazard 0. Enfin un épisode inédit ! Tu as vu les dernières photos ? Le jeu a l'air fabuleux !

DRAGON BOULE

Q Marion m'écrit sur du beau papier à lettres avec plein de Dragon Ball partout, c'est charmant. Enfin, pour ceux qui aiment Dragon Ball. Moi j'aime pas. C'est gentil quand même. Voici ce que Marion me demande (comme quoi je ne suis pas rancunier) : « 1/ Peut-on visiter les locaux de Consoles+ ? 2/ Où pourrais-je acheter un ancien numéro qui s'appelait Player d'Or 1996 ? 3/ Les nouvelles consoles comme la PS2, la Game Boy Advance, la Xbox et la Game Cube finiront-elles par avoir une fin comme la Saturn, la Snes et la Game Boy ? 4/ Y'aura-t-il un jour un nouveau Final Fantasy, un nouveau Resident Evil et un nouveau Zelda ? »

■ Salut (little) kékette. 1/ L'entrée des locaux de Consoles+ est réservée aux jeunes filles de plus de 18 ans, célibataires, blondes et à forte poitrine. Si tu n'es pas célibataire, on peut quand même s'arranger. On t'attend. Bises. 2/ Heu... à vrai dire, seuls les collectionneurs possèdent encore ce magazine. En tout cas, il ne fait pas partie des stocks de Consoles+, donc je ne peux pas t'aider. Passe une petite annonce, avec un peu de chance quelqu'un pourra te dépanner. 3/ Même si toutes les consoles ne connaissent pas une fin aussi tragique que la Dreamcast, elles finissent toutes par disparaître. Si ce n'est pas l'âge qui les tue, c'est le public qui ne les achète plus, ou les éditeurs qui n'éditent plus de jeux pour ces consoles. Mais il est des personnes pour qui ces consoles ne meurent jamais : les collectionneurs. Merci à eux ! 4/ Très certainement. Un nouvel épisode de Final Fantasy est attendu l'année prochaine sur Game Cube et un Final Fantasy Tactics sort prochainement sur Game Boy Advance. Petite précision, mais qui a son importance, le prochain Final Fantasy qui sortira sur Game Cube sera un RPG action à la Zelda. Une sacrée révolution pour un Final Fantasy ! Resident Evil 0 sort dans quelques semaines au Japon et Miyamoto a annoncé que le Zelda Game Cube prévu pour Noël ne sera pas le seul épisode de la saga sur Game Cube. Inutile d'avoir eu son bac pour comprendre que cela signifie qu'il y aura un Zelda 2 sur Game Cube.

CHLOÉ STÉROLE

Q Chloé, 13 ans, habite Marseille. Voici ce qu'elle m'écrit : « Tout d'abord, je te félicite (toi et les autres) pour la rubrique manga qui m'a fait découvrir quelques merveilles : *Nausicaa*, *Yu-Gi-Oh*, *Maison Ikkoku*, etc. : c'est la première rubrique que je regarde en ouvrant mon Consoles+ ! Voici mes questions : 1/ Les jeux de la Game Boy Color fonctionnent-ils sur la Game Boy Advance ? 2/ Pourrais-tu

m'indiquer des jeux pas chers sur GBC et sur GBA ? 3/ Legacy of Goku sur GBA sera-t-il en français ou en anglais ? 4/ J'ai entendu parler de la sortie d'un Final Fantasy sur GBA. Est-ce vrai ou pas ? 5/ Quelles études dois-je faire pour travailler dans la BD, le manga, l'écriture, l'animation et les dessins animés ? 6/ Mes amis me disent d'arrêter d'acheter des mangas : c'est trop cher pour ce que c'est, c'est vulgaire, violent et mal dessiné. Qu'en penses-tu ? »

■ Salut (small) kékette. Si tu dois remercier quelqu'un pour la rubrique Manga, c'est le gentil Kael et lui seul. 1/ Oui, les jeux GB et GBC fonctionnent sur la Game Boy Advance. Mais l'inverse n'est pas vrai : les jeux Game Boy Advance ne fonctionnent que sur Game Boy Advance. Logique. 2/ Si les jeux Game Boy Advance sont relativement chers (le prix tourne autour des 50 euros), les jeux Game Boy Color ont des prix beaucoup plus raisonnables. Mais les nouveautés se font rares, il faut donc se rabattre sur d'anciens titres. Je ne connais pas le prix de chaque jeu, ils sont beaucoup trop nombreux. Le mieux est d'aller voir toi-même dans les magasins. 3/ Je me suis renseigné, le jeu sera traduit en français. 4/ Oui, ce n'est pas un mensonge. Il s'agira en fait d'un Final Fantasy Tactics. Nous en avons parlé dans le dernier numéro, dans la rubrique Japon. 5/ Pour la BD ou les mangas, il n'y a pas trente-six solutions : fais une école de dessin. Il y en a d'excellentes en France, mais les plus renommées sont situées en Belgique, berceau de la bande dessinée en Europe. Pour l'animation, il y a une excellente école de renommée internationale (Disney vient régulièrement y débaucher quelques élèves) : l'École de l'image. Renseignements : Tél. 01-40-79-92-12/16 ; e-mail : info@gobelins.fr Pour les étudiants titulaires d'un Bac + 4, un DESS « multimédia-jeux vidéo » est également proposé. Disponible depuis la rentrée 2001, il se déroule à Angoulême. Renseignements : Tél. 05-45-91-70-11 ; e-mail : spieron@cnam-charentes.fr 6/ Tous les goûts sont dans la nature ! Moi je n'aime pas tous les mangas. Je trouve qu'effectivement certains d'entre

eux n'ont aucun intérêt (dessins très moyens, histoires débiles, étalage de petites culottes...). Par contre, j'apprécie beaucoup Gunmm et Akira.

COMIQUE STRIP

Q Tutur est un comique : « 1/ Si tu ne m'appelles pas kéké, je t'envoie une photo de ma grande sœur à poil. 2/ J'ai entendu parler d'un écran LCD pour la Game Cube fabriqué par Sega. Info ou intox ? 3/ Quel est le meilleur écran LCD pour Game Cube ? 4/ GTA 3 sur Game Cube, c'est pour quand ? 5/ Qui est ton comique préféré ? 6/ Au fait, j'ai menti, je n'ai pas de sœur. 7/ Qui dessine Bomboy ? 8/ As-tu fini de lire *Critique de la raison pure* ? 9/ Pourquoi n'offrez-vous pas de console avec chaque numéro ? 10/ Pouvez-vous mettre plus de pub ADDX et FHMM dans votre magazine ? 11/ T'écoutes quoi comme radio ? »

■ Salut kéké de comique. 1/ Ouf, j'ai échappé au pire ! 2/ Je ne suis pas au courant de la fabrication d'un tel écran pour Game Cube. Big Ben en vend déjà un, et Nintendo est sur le point d'en mettre un sur le marché. 3/ Les choix ne sont pas nombreux à l'heure actuelle. Disons que celui fabriqué par Big Ben n'est pas mal, avec un bon rapport qualité/prix. 4/ Aucune date n'est pour l'instant arrêtée. Peut-être même qu'il ne sortira pas sur Game Cube... Une chose est certaine, une version Game Boy Advance est en cours de développement et certaines images circulent sur Internet. Le jeu, pour une Game Boy Advance, a l'air plutôt réussi. 5/ Chirac ou Coluche. J'hésite. 6/ Ouf, cette fois-ci je suis définitivement rassuré. 7/ Tiburce Oger. Il a déjà à son actif plus d'une dizaine de bandes dessinées, dont huit volumes de *Gorn* (éd. Vent d'Ouest), deux de *La Piste des ombres* (le troisième volume sort dans les jours à venir, toujours chez Vent d'Ouest), et de nombreuses participations en tant que dessinateur ou scénariste sur d'autres bandes dessinées. En clair, lui, c'est pas un kéké. 8/ Non, je bloque sur le titre. Ça m'a donné mal au crâne. De plus, j'ai retourné le bouquin dans tous les sens, il n'y a pas d'images ni de résumé. 9/ On y a

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

08 926 88 926

 0900 702 11

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



LA PLUS



61500

écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES


composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

tout pour
vous débloquer

3615 ASTU 3615 SOLU

NUDGE Interactive  3615 0,34 €/mn
0892 0,34 €/mn
0900 0,45 €/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

pensé, mais les consoles ne tiendraient pas entre les pages, elles sont beaucoup trop épaisses! Promis, le jour où une console de l'épaisseur d'une feuille de magazine sort, je t'en offre une. Pour être sérieux, chaque année, on vous offre des dizaines de consoles. Pas tous les mois, certes, mais régulièrement quand même. À vous de participer aux différents concours. 10/ Va droit au but (comme Marseille) et demande-moi plutôt de publier plus de filles avec ou sans maillot de bain, ça ira plus vite. Cochon! 11/ Ouf FM (102.3 sur Paris) et France Info (105.5 sur Paris). C'est tout, rien d'autre. Ah, si, parfois Brigitte Lahaie sur RMC Infos (103.2 sur Paris), mais plus rarement. J'ai dit une bêtise ?

AVIS DE RECHERCHE

Q Jar-Jar Binks (ben quoi?) a lui aussi envie de donner son avis sur le courrier de Consoles+ : « J'en ai marre de tout le temps entendre "Ma PlayStation 2 est plus puissante, oui mais ma Game Cube est moins chère." Il n'y a pas de mauvaises consoles, rien que des mauvais jeux. Il y aura toujours des daubes et des hits, quel que soit le support. Ce ne sont pas les caractéristiques techniques d'une console qui font que le scénario ou le gameplay sera à la hauteur. J'en ai assez de tous ces kékés qui ne jurent que par le nombre de polygones ou par la résolution. Si on compare Final Fantasy VI à The Bouncer, franchement, y a pas photo! Graphismes en 2D mais fun incroyable, super durée de vie et j'en passe! »

■ Salut kéké aux grandes oreilles. Je suis tout à fait d'accord avec toi : il n'y a pas de mauvaises consoles, il n'y a que de mauvais jeux. L'exemple de FF VI et de The Bouncer est particulièrement bien choisi.

DRAKKAS LA BARAQUE

Q Drakkas se joint à Julien pour son coup de gueule du numéro 128. Voici ce qu'il me

demande : « 1/ À quand un nouveau Golden Sun sur Game Boy Advance ? 2/ L'adaptation de la bande dessinée Thorgal en jeu vidéo : info ou intox ? 3/ Nintendo va-t-il sortir les premiers Zelda sur Game Boy Advance ? »

■ Salut kéké. 1/ La suite de Golden Sun, disponible au Japon, est déjà prévue en version française pour le début de l'année prochaine, c'est-à-dire au premier trimestre 2003. 2/ Pas entendu parler d'une telle adaptation pour l'instant. Dans l'univers de la bande dessinée, XIII sort très prochainement sur console et PC (Ubi Soft). 3/ Je ne sais pas. Ce qui est certain, c'est qu'une adaptation de l'épisode de Zelda, A Link to the Past (Zelda III), initialement sur Super Nintendo, est prévu et sort à la fin de l'année. Heureux ?

MALADRESSE ANONYME

Q Un lecteur me demande de ne pas publier son adresse : mais ne me donne pas non plus son nom. Quel kéké! Appelons-le Bob (c'est plus court). Donc, Bob me demande : « 1/ J'ai entendu parler d'une nouvelle GBA qui serait dépliable, avec un écran rétro-éclairé et munie des mêmes boutons que la Super Nintendo. Quand sortira-t-elle en France ? 2/ Les jeux seront-ils les mêmes que sur l'ancienne GBA ou développés spécialement pour elle ? 3/ Que pensez-

vous de Die Hard Vendetta ? 4/ J'ai entendu parler d'un nouveau Zelda au graphisme plus adulte et qui pourrait bien être un remake d'Ocarina of Time. Info ou intox ? »

■ Salut kéké. Mais dis-moi, tu lis Consoles+ toi! Tout ce que tu me racontes est la synthèse de tout ce qui a été écrit dans les six derniers mois dans Consoles+. À l'heure où je te réponds, je n'en sais toujours pas plus sur la prochaine console portable de Nintendo. Une chose est sûre, elle est en cours de fabrication et devrait sortir pour Noël au Japon. 2/ Non, les jeux seront développés exclusivement pour cette console, mais les anciens jeux de la Game Boy Advance seront bien évidemment compatibles avec cette nouvelle console. 3/ J'ai eu l'occasion de jouer à Die Hard Vendetta et j'ai été un peu déçu par sa jouabilité. Rien à redire sur les graphismes et sur les animations, mais la prise en main est bien difficile. Dans la version qui m'a été montrée, aucune option ne permettait de redéfinir les touches. Espérons que dans la version finale, ce défaut sera gommé, sinon la note du jeu risque d'en pâtir. 4/ Difficile à dire. Comme je le répondais à un précédent lecteur, Miyamoto a annoncé qu'il y aurait un autre Zelda après celui qui sort à Noël au Japon sur Game Cube. Il est bien sûr trop tôt pour te dire s'il s'agit d'un remake d'un épisode ayant déjà existé sur Nintendo 64 avec un graphisme plus adulte ou alors d'un épisode inédit.

N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo ; elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Miiko. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur grande sœur à la plage. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les scanner!
 - Vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette ou par e-mail à Niiko : nicolas.gavet@emapfrance.com
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format Jpeg est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Miiko (l'amie des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par e-mail à l'adresse sus-mentionnée.
 - Si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème : envoyez vos coordonnées à Niiko.

RÉDACTION • PUBLICITÉ
43, rue du Colonel Pierre-Arnaud
75754 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 86 1600

Fax rédaction : 01 41 86 1767

Fax pub : 01 41 86 1692

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

RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alex Hugheys-Lacour (AHL)

Secrétaire

Juliette van Passchen (16 72)

Chef de rubrique

Nicolas Gavet (Niico)

Jean-Pierre Labro (Lap)

Secrétaire de rédaction

Ivan Gaucher (premier SR)

Maquette

Olivier Mourgon (premier maquettiste)

Virginie Auvantin, Thierry Lacour.

Int. cabinets de presse

Christophe Kagotto (Kago, correspondant au Japon),
Bambou (Kéki), Julien François (Zano), Pierre Koch (Tochi),
Nicolas Guerdin (Cory), Kevin Lutz (Kael), Olympe Baudin (SR),
Danièle Stanchova (SR), Ségolène Mauchie (maquette).

PUBLICITÉ

Directeur de publicité

Nicolas Boulange (18 39)

Directrice de clientèle

Sophie Bazin (16 32)

Fax : 01 41 86 1692

Maquette publicité

Dominique Chesnaud

Bureau de vente

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING / ABOUENEMENTS

Responsable marketing

Anne Sophie Bouwattier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

Responsable abonnements

Gisèle Taldir (18 68)

Françoise Bensaid (18 88)

Maquette marketing

Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication

Jean-Jack Vollet

SERVICE ABOUENEMENTS / ANCIENS NUMÉROS

BP 53, 77532 Perthes Cedex.

Tél. : 01 64 81 2023

Email : abo.imeson@emapfrance.com

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

Autres pays (hors avion) : nous consulter

Règlement : chèque bancaire/postal ou carte bancaire

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA
Siège social : 19-21, rue Emile-Ducloux, 92150 Suresnes.
Société anonyme. P-DG : Arnaud Roy de Polyfontaine.
Principaux actionnaires : EMAP FRANCE. Propriétaires : EM-MAGES.
P-DG et directeur de la publication : Arnaud Roy de Polyfontaine.
Directeur délégué Emag Live et Directeur de la publication délégué : Marc Auburtin.

Directeur d'édition : Vincent Cousin.
Responsable administratif et financier : Patricia Faggiano.
Généraliste de gestion : Marie-Françoise Du Mota. Laurent Lesche
N° de commission paritaire : 0405 073201.
Dépôt légal : à parution.
Programme : Key Graphic, PFDL.
Imprimeur : Tony Québécois.
77320 Marne-la-Vallée.

Distribution : Transport Presse.
EMAP DIFFUSION. Directeur d'édition : Jean-Charles Guérault.
Directeur adjoint : Dominique Pedon.
Responsable diffusion : Philippe Brunie.
Révisé aux dépôts de presse : modifications de service et ressors : 19-21, rue Emile-Ducloux 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 publication. ISSN 1162-8662. Printed in France - Imprimé en France



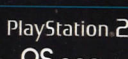
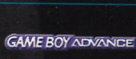
TU JOUES
 COMME EUX,
 ILS JOUENT
 COMME TOI.



It's in the game™



Entre sur la pelouse. Maîtrise le ballon.
 Le 12^e homme c'est toi.



PS one™



Roberto Carlos, Giggs, Davids. Pas Alberto Corias, Greggs ni Davits. Les vrais joueurs. Ils jouent comme dans la réalité, dans les vrais équipes, dans les vrais stades. Foule la pelouse, deviens le douzième homme. Ou joue comme un amateur.

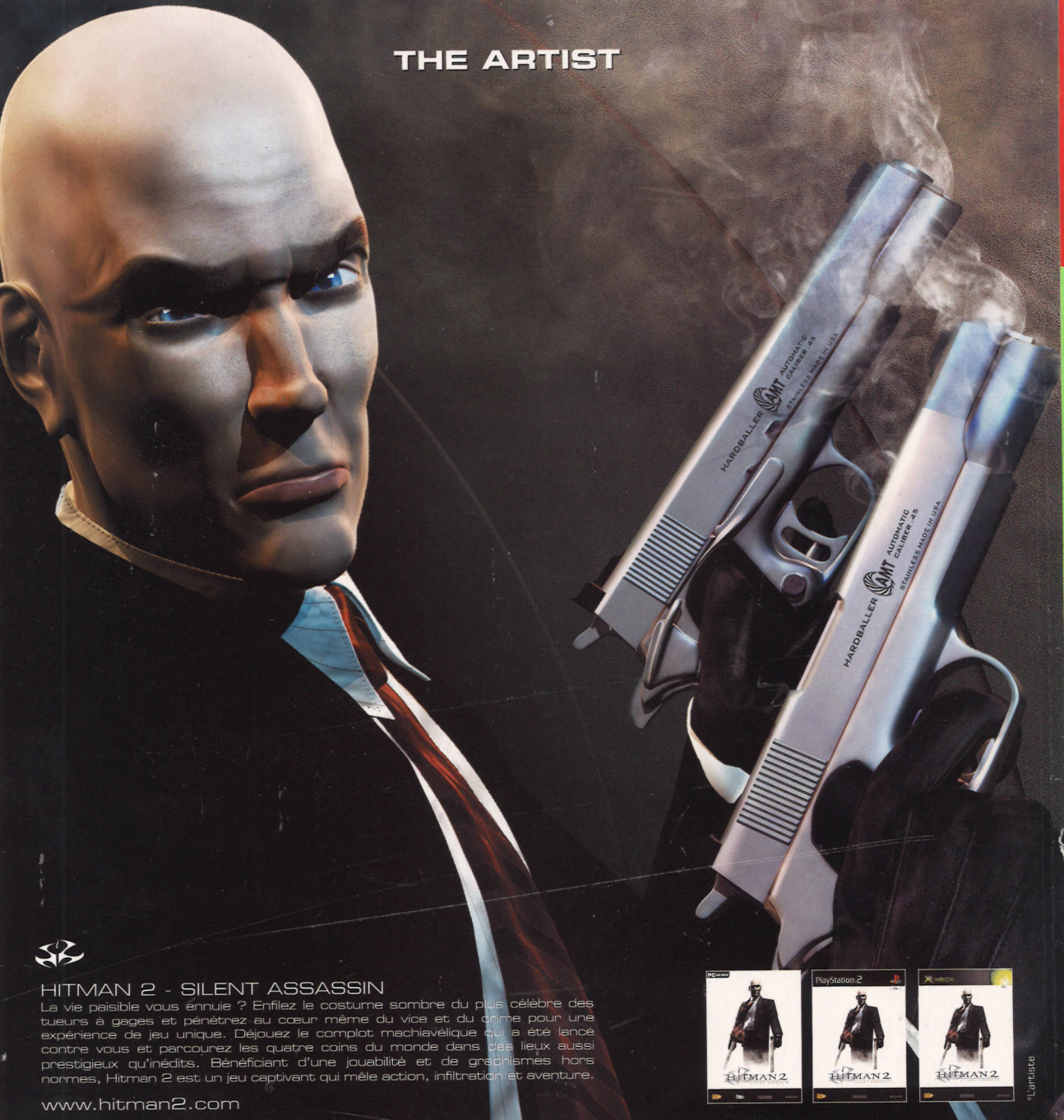


© 2002 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. EA SPORTS, le logo EA SPORTS - It's in the game - sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Produit sous licence officielle de la FIFA, (c) 1977 FIFA/Int'l. EA SPORTS est une marque d'Electronic Arts. Nintendo, NINTENDO GAMEBOY ADVANCE et le sceau officiel sont des marques commerciales de Nintendo. © 2001 Nintendo. Tous droits réservés. PlayStation, les logos PlayStation et l'ensemble des logos -PS- sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

*C'est dans le jeu.

fifa2003.ea.com
 france.ea.com

THE ARTIST



HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN

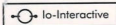
La vie paisible vous ennuit ? Enfilez le costume sombre du plus célèbre des tueurs à gages et pénétrez au cœur même du vice et du crime pour une expérience de jeu unique. Déjouez le complot machiavélique qui a été lancé contre vous et parcourez les quatre coins du monde dans des lieux aussi prestigieux qu'inédits. Bénéficiant d'une jouabilité et de graphismes hors normes, Hitman 2 est un jeu captivant qui mêle action, infiltration et aventure.

www.hitman2.com



HITMAN 2

SILENT ASSASSIN™



Optimisé pour les cartes son Sound Blaster® Audigy™



www.eidos.com