

NOUVEAU : TIPS IN THE BOX Le manuel tactique à glisser dans la boîte de jeu

playbox

playbox

PS2 - PS One - Dreamcast - N64 - Gamecube - Xbox - Amiga - Atari - Commodore - PC - Mac - Palm - PDA - Modems - Câbles...

n°13 février 2002

PRIX INCHANGÉ !
5,34 EUROS = 35 FRANCS

Wipeout la totale !

De la genèse à la fusion

+ le test en avant-première

Toujours plus de jeux !

Devil May Cry (PS2), Rayman M (PS2), Evil Twin (PS2), James Bond 007 (PS2), Headhunter (PS2), Franck Herbert's Dune (PS2), Jet Ski Riders (PS2), L'Ombre De Zorro (PS2), REZ (PS2), Ecco Le Dauphin (PS2), Creatures (PS One), One Piece Mansion (PS One)...

Shenmue 2

Rachetez une Dreamcast !

POCKETS

Toutes les actus, tous les tests, tous les accessoires
+ transformez votre GBA en PDA !



posse

Dossier Wipeout

13

février 2002 playbox Mensuel

FRANCE Metro 5,97 € s. 34% - DOM 4,97 € s. 34% - BEL 2,00 € s. 40% - CAT 1,90 € s. 34% - ESP 1,90 € s. 34% - ITA 1,90 € s. 34% - JAP 1,90 € s. 34% - KOR 1,90 € s. 34% - MEX 1,90 € s. 34% - NLD 1,90 € s. 34% - NOR 1,90 € s. 34% - PAK 1,90 € s. 34% - PER 1,90 € s. 34% - POL 1,90 € s. 34% - PRT 1,90 € s. 34% - RUS 1,90 € s. 34% - SWE 1,90 € s. 34% - SWI 1,90 € s. 34% - TUR 1,90 € s. 34% - UK 1,90 € s. 34%

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER™



PlayStation 2

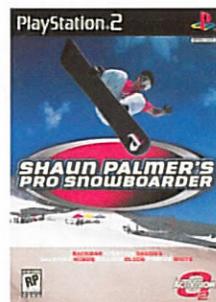
GAME BOY ADVANCE



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



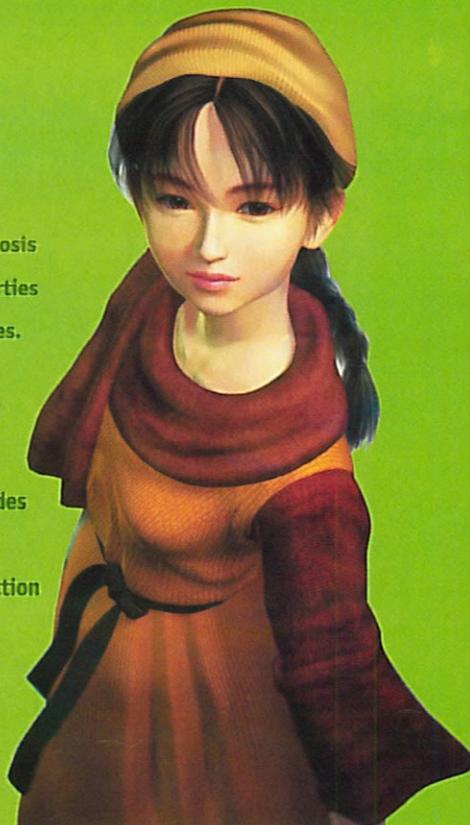
LA NEIGE COMME
VOUS NE L'AVEZ
JAMAIS
GOÛTÉE



Edito n° 13

Ce mois de février nous confirme que l'année 2002 sera très enrichissante. La version finale de Wipeout Fusion vient tout juste d'arriver, nous nous devons de retracer la saga mythique de Psygnosis et de vous faire profiter des améliorations et innovations technologiques de ce nouveau hit. Les sorties de Shenmue 2, Rayman M, Devil May Cry ou James Bond 007 ont également récompensé nos attentes. Le Tips in the Box de ce mois-ci est dédié à GTA 3, l'un des jeux susceptibles de provoquer l'achat d'une PS2 à lui tout seul ! Il est si riche et renferme tant de surprises qu'il fallait bien le décortiquer un peu. Vous constaterez que suite à vos nombreuses remarques, ce treizième numéro de Playbox inaugure quelques nouveautés, notamment dans la mise en page mais aussi dans le choix des rubriques. N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques et maintenant, bonne lecture !

La rédaction



ACTUALITÉS

page 8

Un peu de Xbox, pas mal de PlayStation2, les derniers bruits de couloir, les prochains balbutiements et les développements en cours.

REPORTAGE

page 22

L'évènement Codefest a permis à Codemasters de renforcer nos espoirs concernant ses prochains titres.

DOSSIER SPÉCIAL WIPEOUT

page 24

Wipeout, un passe-temps, une passion ou une religion ? Revisitez la série et découvrez Wipeout Fusion avant l'heure. Désormais, le culte de la vitesse lumière est à son comble et ses adeptes peuvent s'y adonner sans retenue.

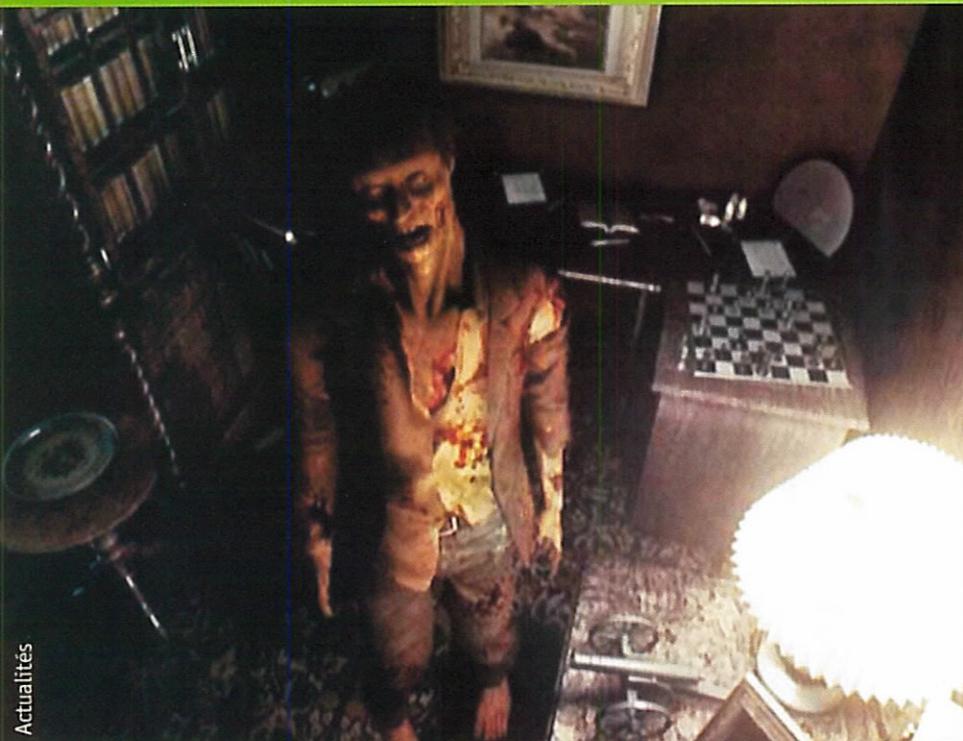
TESTS

page 32

- 33: Shenmue 2 - DC
- 38: Devil May Cry - PS2
- 40: Jet Ski Riders - PS2
- 42: Rayman M - PS2
- 44: L'Ombre de Zorro - PS2
- 46: Evil Twin : Cyprien's Chronicles - PS2
- 48: Headhunter - PS2
- 50: Frank Herbert's Dune - PS2
- 51: Ecco The Dolphin : Defender Of The Future - PS2
- 52: James Bond 007 : Espion Pour Cible - PS2
- 54: Dropship - PS2
- 55: REZ - PS2

TESTS EXPRESS

- 56: Creatures - PS One
- 56: 100% Star - PS One
- 57: One Piece Mansion - PS One
- 57: WWF Smackdown : Just Bring It ! - PS2



TRUCS ET ASTUCES

page 58

Tiens, des codes de triche... et si vous les essayiez sur vos derniers jeux ?

PRATIc

page 62

Transformer une GBA en PDA est un processus laborieux mais envisageable (un peu comme le soleil en hiver) grâce aux explications de notre bidouilleur Samuel.

MATÉRIEL

page 64

Les périphériques de ce mois-ci sont, comme toujours, à consommer sans modération. Une superbe télécommande, un excellent joystick et quelques autres instruments fort bien balancés.

POCKET

page 66

Ce mois-ci, une petite sélection d'accessoires Saitek et Thrustmaster pour votre GBA, et les tests des dernières cartouches de jeu.

ARCADE

page 74

Les rois de la bagarre n'ont pas impressionné Zebeuyek et son jeu de jambes inimitable. King Of Fighters 2001 ne casse pas que les dents.

RÉTRO

page 76

Prenez une grande bouffée d'air chaud (si vous en trouvez) et souvenez-vous de Breath Of Fire avec notre ami Zebeuyek.

DVD

page 78

Incassable - édition "collector"
Le Pacte Des Loups - édition "collector"

IMPORTS

page 80

Grâce à la fête de Thanksgiving, Metal Gear Solid 2 est sorti aux Etats-Unis, fournissant à Zebeuyek l'occasion de changer un peu de destination, quitte à repartir immédiatement au pays du Soleil Levant pour Guilty Gear X Plus ou Dragon Quest 4.

PREVIEWS

page 86

87: Max Payne - PS2
88: Shadowman 2 : Second Coming - PS2

89: Jonny Moseley : Mad Trix - PS2

90: Maximo : Ghosts To Glory - PS2

91: Conflict : Desert Storm - PS2

92: NBA 2K2 - DC

93: GTC Africa - PS2

94: Rally Championship - PS2

94: Gumball 3000 - PS2

COURRIER DES LECTEURS

page 96

BOOTEK

page 60

ABONNEMENT

pages 21, 45, 49 :

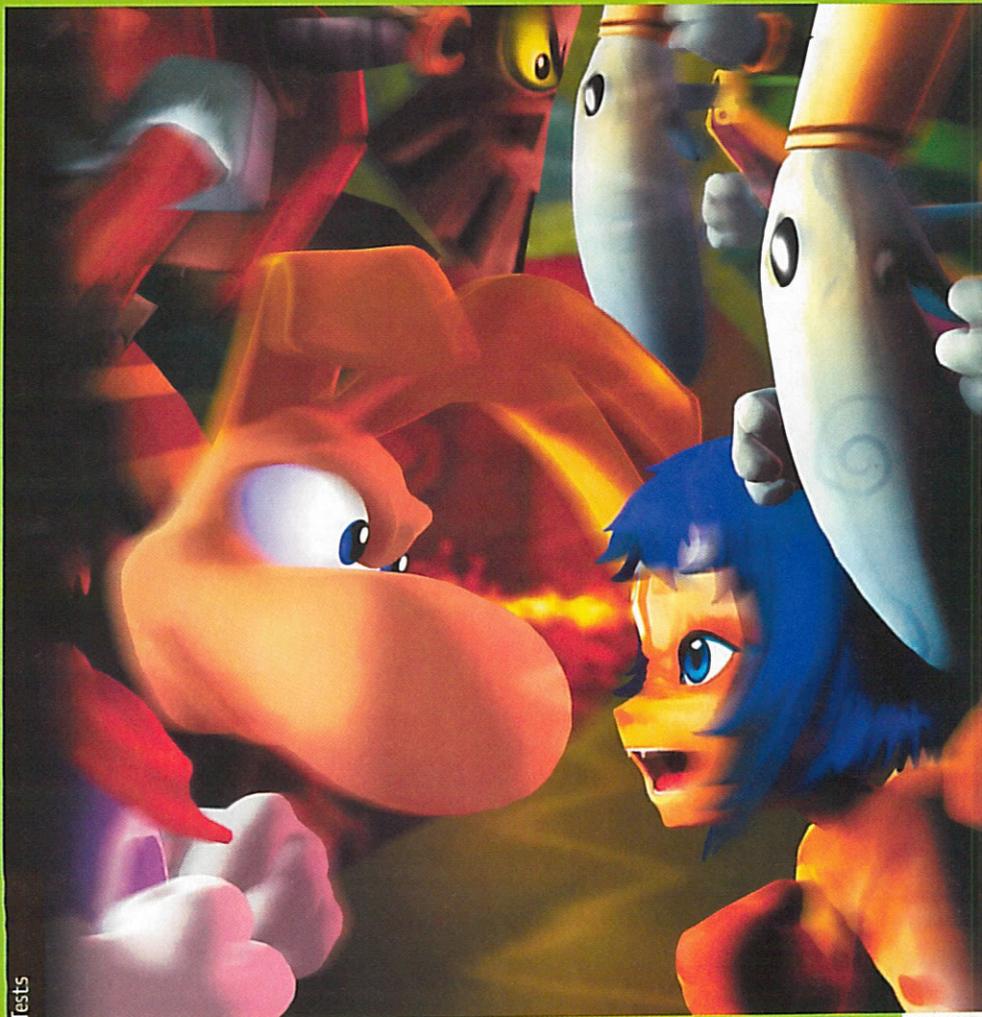
mon premier est, au choix : un pack d'accessoires GBA, un jeu PS2 qui va vite ou un magazine d'informatique ; mon second est une publication mensuelle à peu près similaire à celle que vous avez dans les mains en ce moment, et mon tout est un abonnement à Playbox.



Previews



Tests



Tests

NEO - AYATO



Super Famicom

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

Megadrive Jap :

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

Saturn Jap

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

Jaguar Neuf

Iron soldier	99 F
Dragon	99 F
Tempest 2000	99 F
Bugsy	99 F
Theme park	199 F
Syndicate	199 F
Cannon fodder	199 F
Cybermorph sb	49 F

autres titres voir site web.

Playstation Us:

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

Playstation Jap :

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

Nintendo 64 jap

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

Dreamcast Jap

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

Nec hu card :

Voir sur le site
prix à partir
de 19 francs !

Nec super cdrom

Cal II	49 F
Far east of eden II	549 F
Far east kabuki den	149 F
Far east ziria	249 F
Yuna 1	99 F
Legend of heroes 2	199 F
Gunbuster 2	129 F
Human sports festival	99 F
Macross tactic	299 F
Bomberman Puzzle	79 F
Cal III	79 F
F1 circus special	129 F
Tenchi muyo	149 F
Yawara	99 F
Dracula X	999 F
Dragonball Z	349 F
Lodoss warll	299 F
Nadia blue water	499 F
R type complete	399 F
Spriggan marks 2	599 F
Ranma 1/2 vol 3	399 F
Strider	469 F
YS III	249 F
Lamu	249 F
Spriggan	499 F

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

Des milliers de titres commande via le site web www.neoayato.com

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

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



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

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

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

Consoles jap

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

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

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

- PAR EMAIL ayato@ayato.fr
- PAR TELEPHONE AU 0491555919
- PAR FAX AU 0491555916.

- PAR COURRIER

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

**NEO AYATO
92 Cours lieutaud
13006 marseille.**

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

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

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

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

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



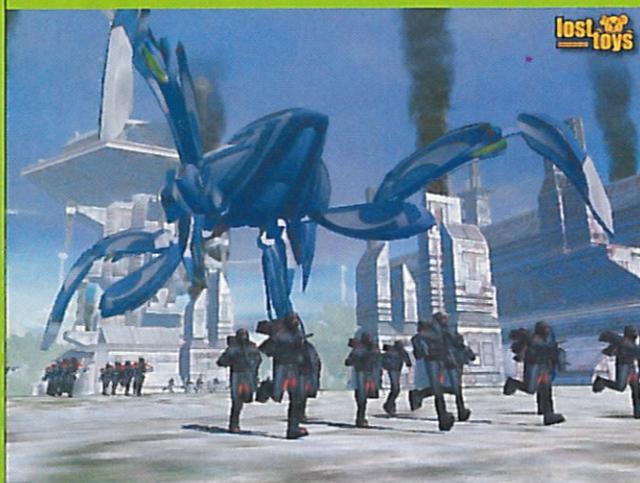
PS2

Le futur et ses petits tracassés

Waterworld, Mad Max 2 et 3, New York 1997 sont autant de références cinématographiques qui dépeignent notre avenir civilisé d'une manière bien noire, un peu comme



c'est le cas actuellement d'ailleurs. *Battle Engine Aquila* nous propose sa vision à lui (de jeu vidéo) pour nous décrire notre présent de demain. Pour info, donc, le niveau des eaux sera monté d'une façon déraisonnable et les survivants se seront regroupés sur les îles encore sèches. Comme les hommes ne sont que des hommes, après tout, ils se feront la guerre, divisés en deux camps majeurs : les Forseti et les Muspell (c'est drôle, les uns sont en rouge et les autres en bleu). Heureusement, vous êtes



là pour résoudre cette petite crise à bord d'un engin apocalyptique nommé "Aquila", comme pour contracter "Attila" et "aquatique"

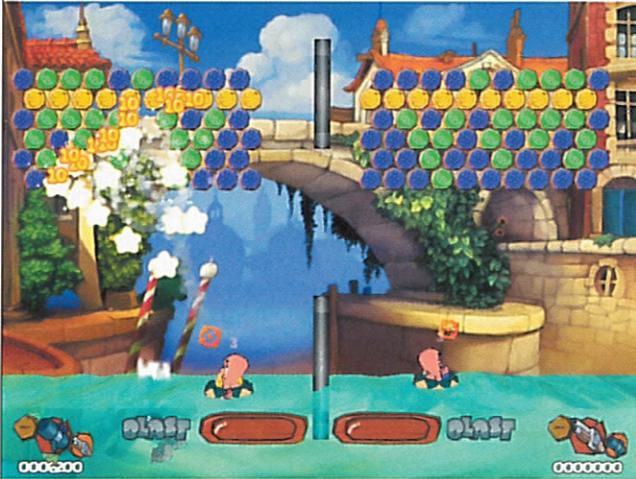
en un seul mot, ce qui, vous l'avouerez, est bien pratique. Édité par Infogrames et développé par les Anglais de Lost Toys, dont les membres ont notamment travaillé sur la série des *Populous* et des *Dungeon*

Keeper, *Battle Engine Aquila* est un shoot en vue subjective. Les combats se dérouleront sur terre et dans les airs, à travers des champs de bataille plutôt diversifiés, remplis de combattants à pied ou motorisés, bien faibles face à votre engin surpuissant mais qui vous compliqueront la vie en raison de leur nombre. Visiblement, les graphismes du jeu visent le haut de gamme et les environnements sont très détaillés. Espérons que *Battle Engine Aquila* disposera d'une maniabilité intuitive et qu'il verra le jour avant la fin du monde.





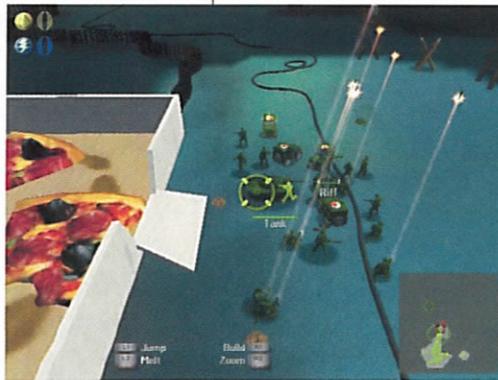
PS2, GameCube, GBA Des vers qui coulent



● *Worms Blast* est le prochain titre édité par Ubi Soft et Team 17 sur PS2, GameCube et GBA, comme vous l'avez sûrement deviné si vous avez lu le sous-titre de cette actualité. D'autre part, si vous avez correctement lu le titre du jeu en question, vous avez également compris qu'il était question des vers de terre les plus charismatiques du monde. *Worms Blast* cherche le renouveau de la série en mettant les vers sur l'eau dans une sorte de

PS2 Bataille de petits bonhommes

● 3D0 n'en finit pas d'exploiter sa franchise de petits soldats tout vert, à tort ou à raison d'ailleurs car le résultat peut s'avérer des plus sympathiques – comme *Sarge's Heroes* ou *Portal Runner* sur PS2. Le prochain à venir, comme nous l'avons déjà évoqué dans un précédent numéro, concernera l'adaptation de l'univers des *Army Men* dans un jeu de stratégie temps réel. Le titre se nommera tout naturellement *Army Men : RTS* et sortira conjointement sur PC et PS2 et devrait pour cette dernière exploiter une interface spécialement adaptée, qui nous évitera de patauger une heure avant de cliquer sur la bonne unité. En revanche, ce qui est sûr, c'est la beauté des graphismes, comme on peut le constater sur ces quelques captures d'écran caractérisées par une finesse et une netteté particulièrement abouties, à croire qu'elles viennent directement de la



station de programmation et que la PS2 ne saura en rien traduire une telle finition. Cessons d'être mauvaise langue et réjouissons-nous à l'idée que la légendaire prise d'assaut de la pizza, si

chère à nos cœurs d'enfants, sera fidèlement retranscrite.



bataille navale caractérisée par le charme des mollusques insolents, en mettant en scène les arguments à succès des précédents épisodes (au hasard, la sainte grenade, le lâcher de vaches ou de frigo). Bien entendu, quelques nouveautés feront leur apparition comme le cachet d'aspirine, la pluie de météores ou l'apparition de personnages inédits, et force est de constater sur ces quelques images pleines de couleurs qu'il y a comme un air de *Puzzle Bobble* dans tout ça.

PS2 Le retour du séparateur de temps



Timesplitters 2 s'annonce sous les meilleurs auspices, force est de le constater, au contraire de son prédécesseur qui lui, aurait mérité l'hospice tant sa maniabilité était perfectible et son histoire anecdotique. Cette fois, Eidos Interactive et Free Radical Design ont fait évoluer le moteur du jeu et refondu complètement la base des animations, de sorte que l'ensemble y gagne en profondeur graphique et en gameplay. L'histoire sera jouable seul ou à deux en mode coopératif et vous opposera une fois de plus à une foule d'ennemis en colère tout droit sortis d'époques aussi différentes que le Far West et Tokyo version futuriste. Le scénario s'avérera également beaucoup plus consistant et comportera des objectifs à remplir au fil des niveaux et des scènes cinématiques plus rythmées. Les environnements devraient être autrement plus grands et détaillés que dans le premier épisode et il sera toujours possible de customiser ses parties à plusieurs, notamment grâce à la possibilité de relier jusqu'à huit PS2 ensemble. Vous noterez que les images disponibles actuellement reflètent l'aspect futuriste du jeu.



PS2 Les chasseurs de l'espace font leur star sur PS2

● *Jedi Starfighter* prédit de beaux affrontements aériens pleins



d'explosions sonores et lumineuses tout en nous mettant la tête en bas. Faisant écho à l'adaptation Xbox de *Star Wars Starfighter*, ce titre de LucasArts Entertainment ne fait pas tache d'encre avec la ludothèque épique et grandiloquente dont ils ont l'habitude.



Le Saigneur des ânes hauts (Grand Ecran)

Comme vous n'êtes pas sans le savoir, *Le Seigneur Des Anneaux* est déjà arrivé sur nos écrans précédé du renfort publicitaire que l'on sait. Réalisé par Peter Jackson, celui-là même qui nous a réalisé quelques chef-d'œuvres comme *Bad Taste*, *Créatures Célestes* ou *Meet The Feebles*, le film se verra adapté en jeu vidéo par Universal Interactive pour Vivendi. Nous aurons certainement droit à une trilogie de titres allant de pair avec les

PS2 Le surf aquatique, l'autre dimension de la glisse

● Billabong, marque de vêtements de surf australienne, vient de signer un partenariat avec Atari-Infogrames pour un jeu de surf aquatique nommé *Transworld Surf*. Le titre sera développé sur Xbox lors du



lancement de la console en mars. Ce sont les développeurs californiens d'Angel Studios qui se sont attelés à imiter la vraie vie des surfeurs, des

vrais, ceux qui sentent les embruns et le guano. Blague à part, *Transworld Surf* comportera tous les atouts d'une bonne simulation de sport extrême, avec treize surfeurs pro - comme Taj



Burrow, Andy Irons ou Shane Dorian - et la reproduction de neuf plages renommées pour leurs rouleaux compresseurs et leurs lames de fond tranchantes. D'ailleurs, si l'on jette un œil nonchalant aux images ci-contre, on constate que l'eau est magnifiquement rendue et que les planchistes n'ont pas vraiment l'air de pingouins sur leur banquise, comme si un excellent jeu de surf se préparait.



films du même nom. "Ces jeux reflèteront la profondeur et la complexité de Tolkien afin de créer un monde qui plait autant aux fans de longue date qu'aux nouveaux venus", selon Laurie Battle, responsable de la franchise Tolkien. S'il le dit... En attendant, si vous en avez l'opportunité et l'envie, allez donc faire un tour sur le site www.seigneurdesanneaux.com.



Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de 18 ans



13^{ème} RUE

SAATCHI & SAATCHI - Max Payne et le logo Max Payne sont des marques de Remedy Entertainment Ltd. Le jeu "Max Payne" est une marque déposée de Saatchi & Saatchi Advertising Inc. de Toluca, l'œuvre littéraire Software Europe Ltd. Tous droits réservés. ESR: PlayStation pour des raisons de sécurité.



FAITES-VOUS JUSTICE VOUS-MÊME.

PS2

MAX PAYNE



PS2 Tiens, un extraterrestre...

Run Like Hell promet d'être passionnant. Comme nous l'avions déjà évoqué dans un numéro précédent, ce jeu d'action-aventure futuriste vous mettra dans la peau d'un héros de guerre de retour sur la station orbitale abritant ses camarades et sa petite amie. Comme un bonheur ne vient jamais seul, le vaisseau est malencontreusement devenu la proie d'extraterrestres particulièrement charmants, capables

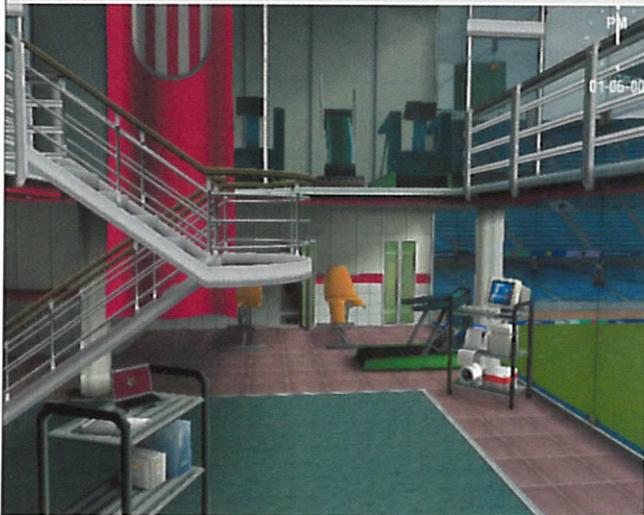


de modifier, adapter, renforcer leur bio-organisme, jusqu'à investir le bâtiment lui-même, au plus profond de sa chair en métal renforcé. Notre héros malchanceux va donc essayer de régler ce léger problème en construisant des pièges, en fabriquant des armes, en courant très vite (comme l'enfer sans doute) mais aussi en tirant dans le tas. Le but sera évidemment de sauver le

plus de monde possible avant que le vaisseau ne soit changé en barbe à papa géante. Les décors et les personnages seront en 3D complète, le héros se maniera à la troisième personne et les angles de caméra seront inspirés des longs-métrages du même genre. Edité par Interplay et développé par Digital Mayhem, *Run Like Hell* comportera par ailleurs une trentaine d'heures de

jeu, il adaptera le comportement des aliens en fonction de vos actions et histoire de lui donner un air encore plus accrocheur, quelques acteurs du grand écran lui auront prêté leur voix (comme Lance Henriksen, Michael Ironside ou Brad Dourif). On remarquera juste que certaines créatures designées pour ce jeu ressemblent beaucoup aux aliens de Ridley Scott et consorts. Vivement demain...

PS2 Managez, sous-traitez, revendez



Premier Manager vise la même cible que *Guy Roux Manager* sur PlayStation2, à savoir les fans de football désireux de prendre les rênes d'un peu plus haut qu'en tapant dans un ballon. Le titre d'Infogrames et de Runecraft Studio s'attache quant à lui plus à l'aspect "humain" de la chose, en accentuant la dimension "gestion d'une équipe" du management footballistique. Les contacts avec les sponsors, avec les attachés de presse et avec les joueurs eux-mêmes seront donc mis en avant pour ce titre qui constituera certainement l'alternative à *Guy Roux Manager 2002*.



Soyez intraitable avec vos camarades (PS2)

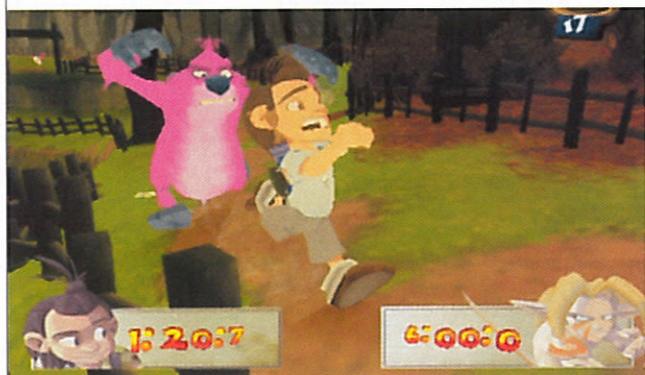
Laurence Boccolini, la présentatrice télé qui en a rendu plus d'un amoureux grâce au jeu *Le Maillon Faible*, a prêté sa voix et sa personne pour le jeu éponyme d'Activision qui verra le jour sur PlayStation2. Concurrent direct d'Eidos et de son *Qui Veut Gagner Des Millions ?*, *Le Maillon Faible* visera le même créneau avec 100 000 questions et un gameplay

suffisamment crédible pour décimer des familles entières. Outre le mode inspiré de l'émission télévisée, le jeu inclura un mode Championship qui fera grimper les gains et un mode Junior qui adaptera les questions aux plus jeunes d'entre nous, ceux qui n'ont pas encore appris à écraser leurs congénères pour survivre.



PS2 Des nouvelles du joueur de flûte

Herdy Gerdy se porte bien, merci pour lui. Il grandit à une bonne cadence et devrait parvenir à maturité d'ici quelques semaines. Pour s'en persuader, rien de tel que quelques images le montrant en train d'envoûter une petite troupe de bêtes violettes à l'aide d'une flûte de Pan, pas celle jouée dans les Andes, non, celle jouée par le Dieu Grec qui convoitait le même trophée qu'Apollon.



On constate par ailleurs que le petit bonhomme court avec beaucoup de style devant un gros animal rose mais que les graphismes exploitent encore des textures un peu fades.

PS2, Xbox et les autres Tiens, voilà qui est étonnant

Contre toute attente et en dépit de toutes les lois de la nature, du marché et du reste, *Tony Hawk's Pro Skater 4* se trouve en voie de développement pour à peu près toutes les consoles dites de "nouvelle génération".

MAXXI-GAMES

ENTREZ DANS L'AVENIR DU JEU VIDEO

6, RUE D'ARRAS - 75005 PARIS - M^o CARDINAL LEMOINE - TÉL. : 01 44 07 03 77
15, RUE GUY DE LA BROUSSE - 75005 PARIS - M^o JUSSIEU - TÉL. : 01 43 31 05 76

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H00 À 19H30

PlayStation 2

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

Tél.
Tél.
399 Frs
399 Frs
399 Frs

Dreamcast

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

Tél.
Tél.
Tél.
299 Frs
Tél.

PS1

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

449 Frs
699 Frs
699 Frs
349 Frs
649 Frs

- Dragon Warrior Monsters 2
- Dragon Warrior 8
- Zelda Oracle of Seasons
- Zelda Oracle of Ages
- Lufia

399 Frs
269 Frs
269 Frs
269 Frs
399 Frs

Game Boy Color

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

Tél.
Tél.
Tél.
Tél.
399 Frs

Game Boy Advance

MAXXI-GAMES

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



PS2 Elevez, revendez, échangez des joueurs

● Guy Roux n'a pas seulement une tête bien sympathique, il a également prêté son nom pour une simulation de gestion de football. Suite aux précédents *Guy Roux Manager 2000* et *2001* parus sur PS One et PC, *Guy Roux Manager 2002* permettra aux possesseurs de PlayStation2 d'accéder aux joies multiples de la gestion de club de foot. Ubi Soft semble déjà fier

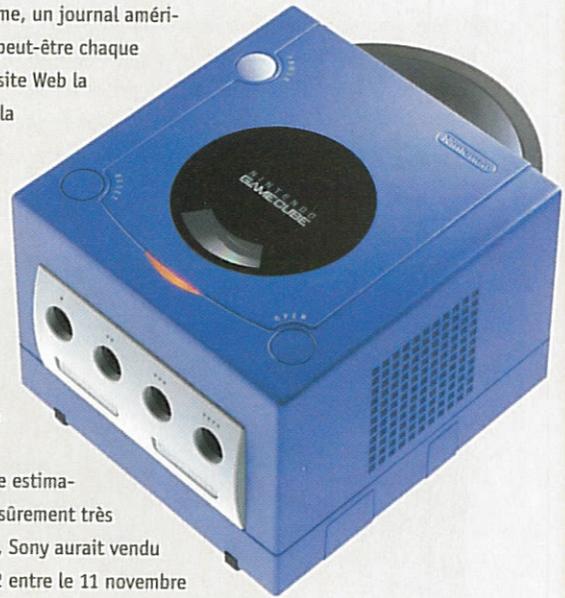


de ce portage car la PlayStation2 autorisera une base de données autrement plus conséquente que la PS One et des temps de chargement amoindris. En revanche, ce qui est sûr, c'est que la représentation des matchs en 3D risque en effet d'être largement plus performante que sur la 32 bits, augurant un jeu très prenant pour l'accro du genre.



PS2, Xbox, GameCube Petit compte-rendu du marché américain

● Le Los Angeles Time, un journal américain que vous lisez peut-être chaque jour, relate sur son site Web la grande aventure de la guerre des consoles aux Etats-Unis. Sur le site internet du journal, on peut donc lire que la PlayStation2 est en première position en termes de vente, suivie de près par la Xbox et la GameCube. Selon une estimation d'un organisme sûrement très au courant (le CSFB), Sony aurait vendu 962 000 PlayStation2 entre le 11 novembre



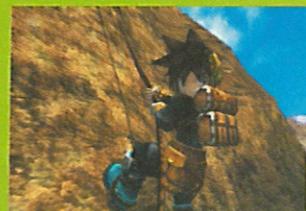
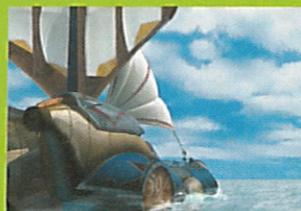
et le 8 décembre. Microsoft aurait cédé 934 000 Xbox entre le 15 novembre et fin décembre tandis que Nintendo aurait vendu 602 000 GameCube entre le 18 novembre et fin décembre. Bien entendu, la sacro-sainte coutume commerciale veut que chaque constructeur mette en avant les capacités supérieures de sa machine sur les autres, que ce soit en termes de puissance technique, de gameplay ou de parc ludique. En revanche, il est important de préciser que les stocks de Xbox et de GameCube étaient limités, comme par une sorte de parcimonie prudente provoquée par leur lancement récent, alors que Sony réapprovisionne en quantité suffisante les magasins. Les éminents spécialistes qui se penchent sur ce genre de problème grave tous les jours affirment que les chiffres actuels ne sont pas grandement révélateurs du succès de telle ou telle société mais que c'est un affrontement qui prendra cinq années de labeur pour que chacun tire ses marrons du feu.



Grands dieux oui ! (PS2)

Grandia se trouve en passe d'être adapté sur PS2. Le jeu de rôles qui a connu un franc succès sur Dreamcast ne devrait logiquement pas bénéficier d'améliorations notables ou de la puissance de la PS2, comme on y a été habitué par le passé (au hasard, *Headhunter* qui désigne le même jeu

que la version Dreamcast, à part quelques retouches). En revanche, les fans de RPG à tendance manga qui possèdent une PlayStation2 seront ravis de s'adonner à ce titre phare



ALONE IN THE DARK™

THE NEW NIGHTMARE

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

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

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

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

ALONE
IN THE
DARK™
THE NEW NIGHTMARE

PS2
ROM



GAME BY
COLOR

PlayStation 2

13th ANNUAL
BEST GAME AWARD

INFOGRAMES



INFOGRAMES HOTLINE [@ www.fr.infogrames.com] e solutions 0892 68 30 20 [@ 36 15 Infogrames]

www.aloneinthedark.com

PS2 Pas 20 mais 77

● Petit erratum - petit mais important. Dans notre rubrique "Matériel" du numéro 12, nous avons testé les "Cheatcodes" de

Thrustmaster en précisant que la version PS2 des codes



n'en contenait que 20, or, cela n'est pas le cas : la version PS2 des "Cheatcodes" renferme des codes pour 77 jeux, ce qui en fait finalement un outil aussi performant que ses concurrents directs. Rappelons que ce CD de boot donne le moyen d'activer des cheat codes juste avant d'insérer votre disque de jeu, pour peu qu'il soit listé dans le menu de démarrage du système. Vendu moins de

300 francs, il permet également de rajouter des codes par le biais d'une carte mémoire.

PS2, Xbox Volant de marque

● Radica, fabricant de périphériques propriétaire de Gamester, s'apprête à commercialiser deux volants pour Xbox et PS2 estampillés de la



marque Lotus, le constructeur automobile. L'un des deux adoptera la forme habituelle, posé sur une table chancelante tandis que le second sera un hybride entre une manette classique et un volant. On ne connaît pour le moment aucun détail technique des engins à propos d'un éventuel retour de force ou de quoi que ce soit d'autre, en revanche ils arborent une esthétique raffinée.



PS2 Finis de jouer, coco, paye la facture !



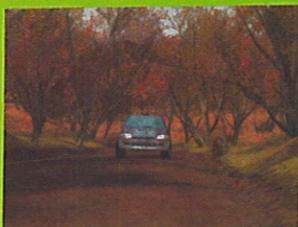
● En attendant de se faire adapter sur Xbox ou GameCube, *Endgame*, le titre de Empire Interactive et Ubi Soft, se profile tranquillement mais sûrement à l'horizon de la PlayStation2. Le titre constituera certainement ce qui se fait de plus rapide et dynamique en matière de jeu de tir 3D car en fait de shoot, il sera compatible avec les pistolets les plus communs du marché, ou plutôt avec ceux que Sony approuve d'un hochement de tête. *Endgame* vous mettra dans la peau d'une jeune femme vengeresse aux prises avec une méchante organisation responsable d'un monde virtuel dangereux, le tout avec moult explosions, démarrages en trombe et lâchers de grenades. Un arrière-goût de James Bond indéniable qui ne devrait guère faire de tort au jeu puisque à la vue des captures d'écran disponibles actuellement, les graphismes sont plutôt jolis et les personnages bien équilibrés.



● Droite léger, mais alors léger, hein... (PS2)

Ce titre peut vous sembler obscur et c'est bien normal, car le texte qui suit parle bien de rallye mais pas de cette façon. Enfin si, mais ça n'a pas d'importance. *V-Rally 3*, car il s'agit bien de lui, est annoncé pour le mois de juin 2002 sur PlayStation2, un peu comme une confirmation que

l'été est pour bientôt. Le moins que l'on puisse dire, à la vue des quelques images disponibles, est qu'il disposera de graphismes bluffants en termes de détails et de finesse. Plus que quelques mois et ce sera bientôt l'été.



6^{ème} édition

Sup' Technologie & Industrie

Salon des Formations en nouvelles technologies et en industrie

- MULTIMEDIA/INTERNET
- INFORMATIQUE
- TELECOM & RÉSEAUX
- MATERIAUX
- MAINTENANCE/SECURITE
- MATHEMATIQUE/MODELISATION
- ELECTRONIQUE
- BTP/GENIE CIVIL
- AGRICULTURE/AGROALIMENTAIRE
- MECANIQUE/ROBOTIQUE
- AEROSPATIAL
- PHYSIQUE/ENERGIE
- QUALITE

PARIS Espace
Champerret
8 & 9 février

Pour vous orienter
80 formations
1 000 offres
pour trouver un stage

Événement 2002
Espace Démo
"Création & Jeux Vidéo"

playboX
PCteam

96.9
VOLTAGE
100% PARIS 100% HITS

jeunes
à Paris

Le journal de
l'emploi
Le Parisien

(M) Pte de Champerret
de 10h00 à 18h00

Invitation gratuite sur www.studyrama.com/salons

Les maîtres du code

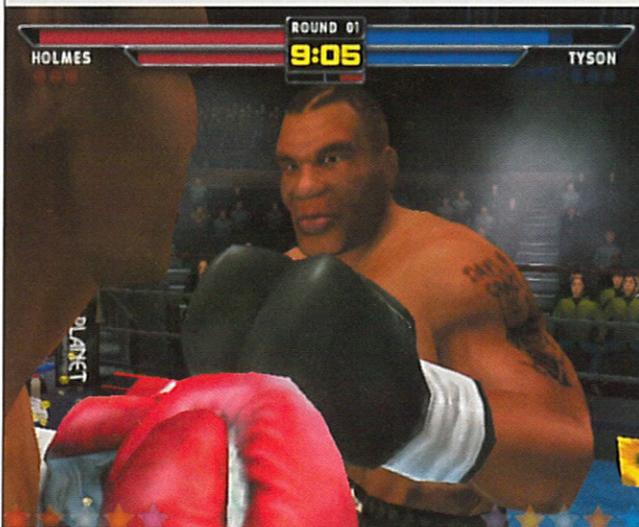
C'est par un beau matin glacial et pluvieux que nous sommes allés faire une virée à Londres pour participer au Codefest 2002, petite réunion annuelle d'une centaine de personnes qui présente les futures sorties de Codemasters. Après avoir sillonné la Tamise à bord d'un bateau à aubes, dominé les Londoniens dans leur roue du Millénaire, perdu toute notre fortune au Black Jack et vidé le bar de notre palace avec vue sur le Tower Bridge, il était temps pour nous d'attaquer les choses sérieuses avec la présentation des jeux 2002 made in Codemasters. Malgré les quatre heures de sommeil, nous fûmes debout à temps pour écumer le douzième étage de notre hôtel. Dans chaque pièce, les développeurs étaient fiers et heureux de nous présenter leurs bébés en trente minutes chrono devant des journalistes au teint blanc et au regard jaune. Un grand merci au passage à Alexandra et Stéphanie pour leur gentillesse et leur patience.

Par Emmanuel Bastide

Mike Tyson Heavyweight Boxing

PS2 et Xbox | Avril 2002

Ce jeu de boxe nous a été présenté sur PS2 et Xbox en parallèle. Nous noterons au passage qu'il fut impossible de nous faire une opinion sur la version Xbox car la console du père Billou a planté deux fois avant de rendre l'âme (no comment...). Vous vous retrouverez sur le ring face à Mike Tyson dans des combats en vue subjective ou à la troisième personne. Vous incarnerez une quinzaine de boxeurs dont Larry Holmes, Chris Byrd ou votre propre athlète. Neuf modes de jeux seront proposés parmi lesquels le titre ceinture de bronze qui débloquera des coups spéciaux, l'Exhibition Matches pour vous entraîner ou le Speed boxing avec les tenues et les tatouages à gagner. Vous disposerez également d'un mode deux joueurs, ainsi que d'un mode multijoueur (jusqu'à huit). La jouabilité ne se révélait pas des plus parfaites, mais gageons que d'ici avril, cette dernière se verra corrigée.



Ca sent l'oreille arrachée...

Roger Lemerre La Sélection Des Champions 2002

PS2 | Mars 2002



Les matchs se déroulent en huit minutes temps réel.

Avec la coupe du monde de football 2002, les vocations de managers vont se multiplier. Si vous rêvez de prendre la place de Guy Roux et autre Aimé Jacquet, ce jeu risque de vous plaire. Le programme comportera toutes les équipes européennes et tous les joueurs de la saison 2001/2002 de six nations : anglaise, écossaise, italienne, allemande, espagnole et française. Votre univers de gestion s'étendra à plus de 17 000 vrais joueurs et 722 clubs à travers 28 pays européens. Comme un vrai manager de foot, vous devrez remplacer vos joueurs, effectuer des changements tactiques à tout moment, crier vos instructions depuis le banc de touche, tourner dans des pubs pour payer vos impôts... Les fans de Fat Boy Slim seront ravis d'apprendre que le titre *Going Out Of My Head* fera partie de la bande-son.

Espace Web

Un emplacement sur mesure...
Voici : "Espace Web"

Contact pub : Caroline Urviez
Tél. : 01.49.69.88.06
Fax : 01.49.69.88.10

A partir de 70 euros HT
459,17 F HT,
offrez-vous
une visibilité
dans Espace Web !

playbox

e-mail : caroline@posse-press.com



playbox

Découvrez le nouveau site de Playbox !

News

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

Dossiers

Les meilleurs articles de Playbox enfin accessibles sur le Web.

Concours

Gagnez des abonnements, des logiciels, des bouquins.

Magazine

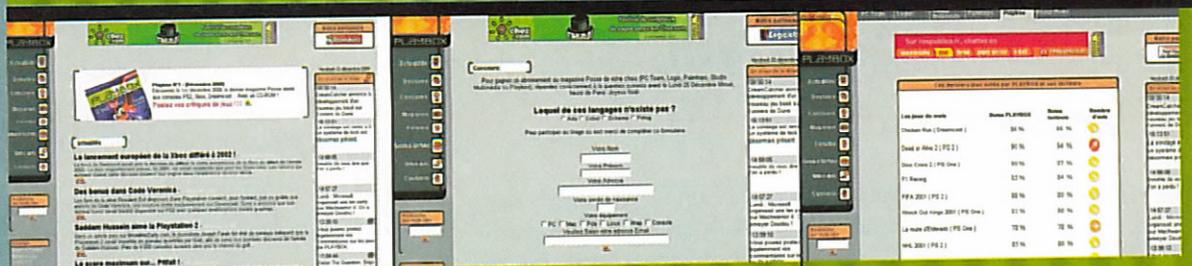
Découvrez en avant-première le sommaire du prochain numéro.

Forums

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

Sondage

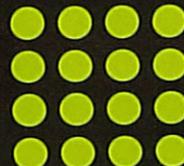
Qui êtes-vous réellement ?



Nouveau ! Service lecteur automatique !

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

www.playbox.fr



Prisoner Of War

PS2 et Xbox | Second trimestre 2002

Vous incarnerez le Capitaine Lewis Stone, aviateur américain de son état, dans une aventure à la troisième personne pour revivre un remake de *La Grande Évasion*. Les développeurs de *Prisoner Of War* ont modélisé deux camps de prisonniers, le Stalag Luft III et le Château de Colditz dans les moindres détails. Stone devra faire preuve de vivacité d'esprit et de ruse pour contourner les gardes et faire son rapport sur l'arme secrète que développent les Nazis. Vous pourrez utiliser des déguisements, voler des voitures, saboter du matériel, monter des plans d'évasion et même ordonner une attaque aérienne. La réalisation générale nous a fortement fait penser à *Shenmue*. La similitude va même jusqu'au blouson en cuir marron que porte notre héros. *Prisoner Of War* se révèle sans nul doute le titre le plus intéressant de tous les jeux que nous avons eu l'occasion d'apercevoir. Vivement sa sortie !



Ces images sont tirées de la version PC, mais le jeu sur PS2 sera du même acabit.

TOCA Race Driver

PS2 et Xbox | Été 2002

Il nous est malaisé de vous donner un avis en ce qui concerne ce titre car nous n'avons pas eu l'opportunité de le voir tourner. Les programmeurs ont en effet préféré passer du temps à nous expliquer qu'il s'agira du premier



Et voici sous vos yeux ébahis une photo de la version Xbox.

jeu de course sous licence à mettre en scène un personnage dans le cadre d'une intrigue dont les nombreux rebondissements ne se limiteront pas à une course. Vous incarnerez donc



Ryan Mc Kane, candidat au titre de champion Super Tourisme, qui côtoiera les véritables stars de ce sport. Un nouveau système de gestion des dégâts (Finite Element Modelling) exploite la technologie employée lors des crash tests réels. Les collisions devraient se montrer impressionnantes. Vous retrouverez des circuits et des championnats existants. Espérons que la mise à l'écart du côté simulation ne décevra pas les fans.

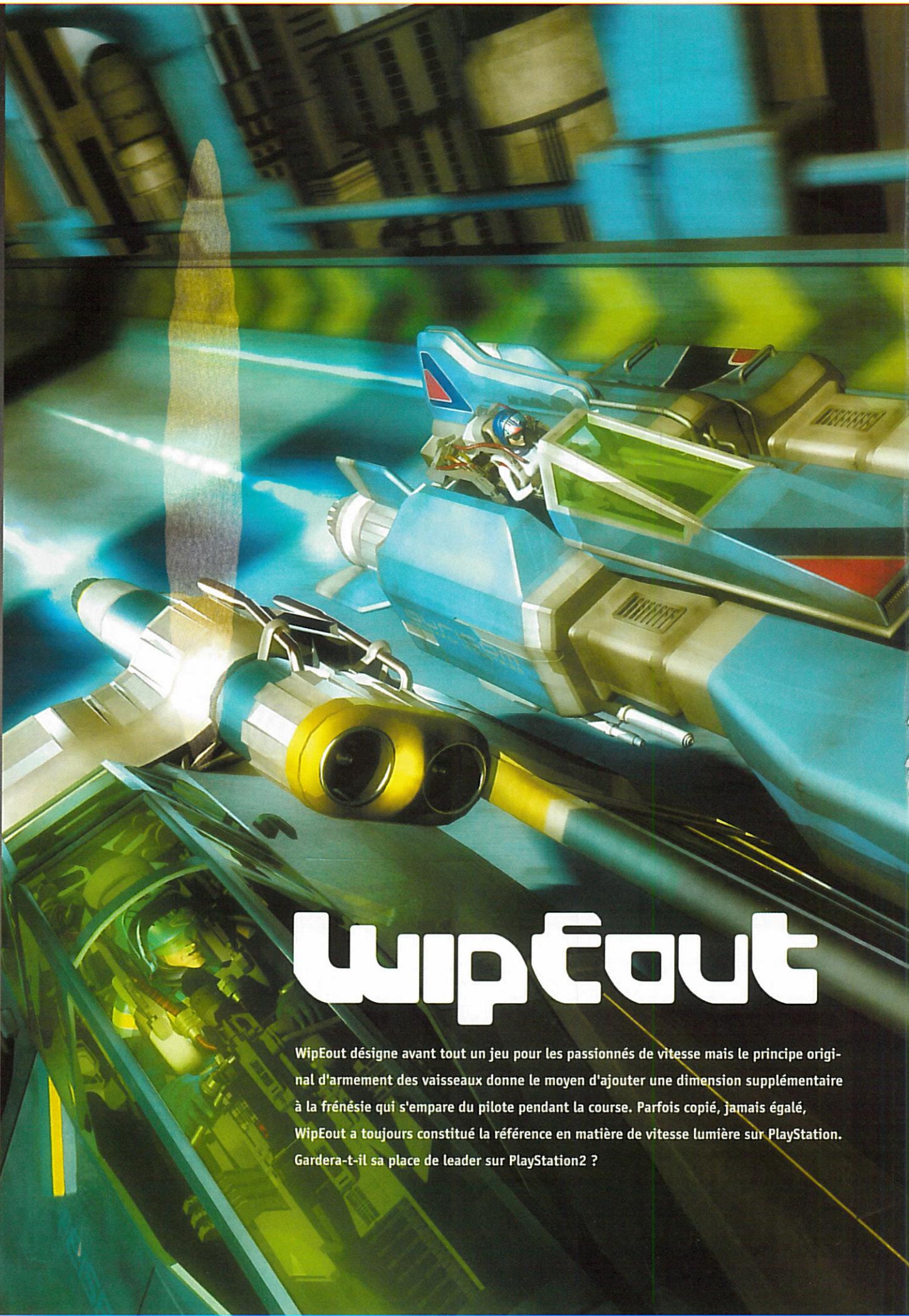
Colin McRae Rally 3

PS2 et Xbox | Noël 2002

Vous dire que *Colin 3* constituait la principale motivation pour tous les journalistes présents de prendre l'Eurostar ne vous surprendra pas. Nous allions enfin avoir la possibilité d'approcher la future bombe de Codemasters, et peut être même y jouer. Hélas, nous n'avons eu droit qu'à une vidéo de dix secondes présentant une jolie cinématique ainsi qu'à quelques pauvres fonds d'écran. Imaginez notre déception ! Les programmeurs ont tout de même tenté de nous reconforter avec quelques infos en guise de miettes. *Colin 3* sera donc la toute nouvelle version du célèbre jeu de rallye dans laquelle vous incarnerez seulement Colin et disposerez d'un contrat de trois ans pour gagner plusieurs titres à bord de la Ford Focus RS WRC. Ce troisième opus mettra l'accent sur l'engagement personnel qu'implique un championnat du monde plutôt que sur la surenchère de voitures et de pistes. Toutefois, d'ici Noël 2002, la route est longue et nous aurons largement le temps de vous en reparler.



Plus que douze mois à attendre...



Wipeout

Wipeout désigne avant tout un jeu pour les passionnés de vitesse mais le principe original d'armement des vaisseaux donne le moyen d'ajouter une dimension supplémentaire à la frénésie qui s'empare du pilote pendant la course. Parfois copié, jamais égalé, Wipeout a toujours constitué la référence en matière de vitesse lumière sur PlayStation. Gardera-t-il sa place de leader sur PlayStation2 ?



Naissance d'un mythe



giration), ainsi que d'une foule de données techniques étonnantes (fabricant, modèle, configuration du moteur, modèle du moteur, surface de stabilisation, système de freinage et commandes des armes). Les circuits aux décors sidérants (pour l'époque !) transportaient les joueurs dans un monde parallèle.



Dès novembre 1995, de nombreux joueurs se sont procurés rapidement et sans hésiter une seule seconde la première PlayStation de Sony pour un titre depuis devenu culte : *Wipeout*. L'idée ingénieuse de concevoir (en 3D !) un engin en sustentation et de pouvoir le piloter à pleine vitesse sur des tracés tortueux et futuristes a immédiatement séduit les plus avides de glisse et de vitesse. D'autre part, les items récupérés en passant sur des croix lumineuses placées au sol,

octroyant la capacité d'attaquer ou de se défendre ont permis d'accrocher les fans de shoot. Le premier épisode d'une série qui s'est bonifiée avec le temps se montrait particulièrement

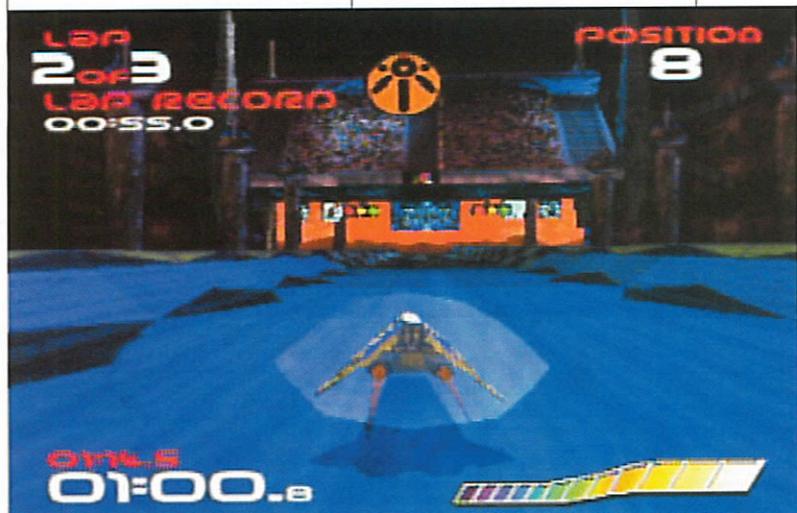


Les concepteurs ont inventé une véritable histoire autour de leur jeu de course concernant les recherches sur l'anti-gravité, les magouilles gouvernementales et la couverture médiatique de ces événements, mettant en scène divers protagonistes dont on retrouve les noms de famille dans *Wipeout Fusion* (comme celui de Pierre Belmondo car sa descendance fait partie des pilotes).

Par ailleurs, il n'y avait que deux catégories de course (Venom et Rapier) dans la ligue F3600 et seulement six circuits (plus deux cachés) à parcourir en courses contre la montre, en courses simples ou dans le championnat contre sept concurrents. Ce dernier offrait l'opportunité de débloquer le mode Rapier beaucoup plus rapide et encore plus délicat. Les circuits se trouvaient dans des endroits inconnus et futuristes comme Altima VII, Karbonis V, Terramax, Korodera, Arridos IV, Siverstream... Quatre



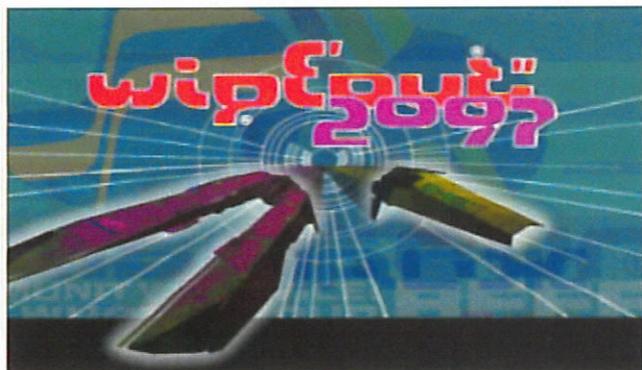
difficile à manœuvrer. Les vaisseaux disposaient déjà d'une bonne modélisation et de paramètres intéressants (accélération, vitesse maximum, masse et courbe de



équipes y figuraient : AG Systems (Japon), Auricom (USA/Canada), Qirex (Russie) et Feisar (consortium européen) avec deux pilotes par équipe (dessinés dans un style manga). On notera la présence d'une chef pilote française dans l'équipe Feisar. Six items étaient éventuellement activés : une roquette, un missile, une onde de choc, des mines, un boost et un écran de protection. Deux autres armes n'étaient disponibles qu'en mode multijoueur. On avait déjà affaire à la vue interne conférant les meilleures impressions de vitesse et des sensations uniques pas toujours appréciées par les sujets à l'estomac fragile, le vaisseau faisant une pirouette complète à chaque choc important. L'option deux joueurs (en duel ou contre six autres adversaires) était envisageable mais seulement si vous étiez doté de deux PlayStation, de deux jeux, de deux télévisions et d'un câble link.



WipEout 2097



Le deuxième volet de la saga a fait frémir la plupart des joueurs et a réveillé l'instinct vidéoludique d'une autre partie de la population. C'est avec *WipEout 2097* (ou XL pour les Anglo-Saxons) que la série prend réellement son envolée. Dotée d'un style nouveau, cette mouture rendra la vitesse extrême accessible et attrayante aux yeux de tous. La grande évolution est d'abord visuelle, avec un design révolutionnaire. Logos futuristes,



panneaux lumineux, lumières criardes et pistes bariolées, l'ensemble surprend mais le public adore. On est à coup sûr très loin du style



froid de son grand frère. Le pilotage se montre plus intuitif et plus souple, les engins se contrôlent aisément et autorisent une correction de trajectoire plus aisée. D'autre part, les bords de pistes ne sont plus l'ennemi mortel mais permettent au contraire de glisser. On a donc assez facilement le moyen de se "rattraper" dans les virages douteux. Les quatre vaisseaux comportent des caractéristiques propres mais les débutants comme les pros y trouvent leur compte sans problèmes. Une cinquième machine récompense les pilotes chevronnés : le Piranha. Pour un entraînement plus progressif, deux nouvelles catégories de vitesses apparaissent. Vector, plus lente et plus abordable, et Phantom, pour les adeptes de sueurs froides. Signalons le moteur 3D très efficace, qui gère le tout avec une fluidité étonnante. Agrémenté des musiques de Prodigy, d'Underworld, et des Chemical Brothers (entre autres), *WipEout 2097* se transforme alors en spectacle sons et lumières de qualité. Un tournant décisif dans le style, et d'une manière générale dans l'histoire du jeu vidéo.

WipEout64

Un des titres mythiques de la PlayStation a fait son apparition sur Nintendo64 : après *WipEout 2097* et juste avant *Wip3out*, Psygnosis a tenté de consoler les inconditionnels de la 64 bits de Nintendo avec *WipEout 64*. Digne de la version CD, cette cartouche a procuré des sensations rarement égalées en matière de vitesse mais aussi de shoot sur

cette console. Avec déjà quinze autres concurrents (pas mal pour l'époque !), les améliorations se faisaient sentir. Le mode multijoueur permettant à deux, trois ou quatre personnes de se mesurer sur un même écran. Enfin des parties endiablées à plusieurs sur une seule télé ! Le seul problème résidait dans l'absence de décor due à l'incapacité



de cette machine de faire mieux à des vitesses de défilement aussi élevées. Les challenges de course, de temps ou des armes avaient fait leur apparition, cha-

acun d'entre eux regroupant six challenges plutôt ardues. On retrouvait les quatre modes de difficulté du *WipEout 2097* (Vector, Venom, Rapier, Phantom), ainsi que les quatre types de vaisseaux (Feisar, AG System, Auricom et Qirex) sans oublier le fameux Piranha qui n'était pas disponible au départ. Les armes ainsi



que les icônes les représentant étaient similaires à celles trouvées sur PlayStation. Six nouveaux circuits (plus un caché) pour ce titre tant attendu sur la Nintendo avaient ravi tous les fans. L'ambiance unique et la débauche d'effets et de fluidité dans d'aussi magnifiques décors avaient immédiatement remis des softs comme *Extreme G 2* ou *F-Zero X*.

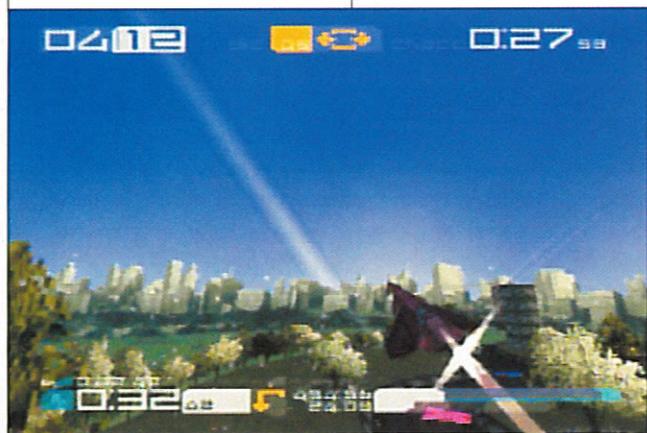
WipEout 3 ou plutôt Wip3out

● En 1998, la fermeture du secteur distribution annonçait déjà les problèmes de Psygnosis. Toutefois, les studios de développement restaient intacts et le troisième épisode de la série

faisait son entrée sur Play. Très attendu par les fans de sensations extrêmes, *Wip3out* fut à la hauteur des espérances. Cette version fait honneur à ses prédécesseurs grâce à des graphismes fins et en haute résolution, une animation fluide et propre, ainsi qu'une maniabilité impressionnante. Les fans d'un des jeux les plus rapides et plaisants de la PlayStation (avec *Rollcage* de Psygnosis et *Star Wars Episode 1 Racer*) ont retrouvé leurs marques sans



peine, autant du côté des sensations que des réflexes... Les quatre niveaux de difficulté (Vector, Venom, Rapier et Phantom), qui sont en fait les quatre niveaux de vitesse, demeurent présents et donnent l'occasion de rentrer dans le jeu de façon progressive. Reprenant le principe des challenges de *WipEout64*, vingt-quatre défis divisés en trois catégories (course, armes et temps) ont fait passer des nuits blanches à quelques joueurs.



Les courses éliminatoires dans lesquelles il faut détruire un nombre donné de vaisseaux et des tournois, sans oublier l'incontournable mode deux joueurs (offrant également l'opportunité de participer à des tournois) ont fait la joie de tous. Trois équipes furent intégrées aux cinq existantes dans *WipEout 2097*. Toujours aussi futuriste dans le fond, la forme change un peu car les décors sont nettement plus "bucoliques" que dans *WipEout 2097*, avec beaucoup de verdure et des arbres (même fleuris) sur de nombreux tracés. Les circuits sont toujours aussi alambiqués avec les sempiternels sauts et virages à angles droits (une superbe portion en tire-bouchon a surpris plus d'un par sa beauté et son originalité). On retrouve les bonnes vieilles roquettes, les missiles à tête chercheuse ou la vague destructrice mais on découvre aussi quelques nouveautés... Outre les armes, de nombreuses améliorations et surprises arrivèrent, comme une vue du cockpit ou un boost permanent, enfin presque puisqu'il correspond à la jauge du bouclier. Les concepteurs ont certainement voulu éviter le côté "flashy" de *WipEout 2097* car ce troisième épisode reste d'une grande sobriété générale et dispose d'effets pyrotechniques affaiblis mais offre toujours autant de sensations fortes. On notera peu après l'apparition (passée totalement inaperçue) de *WipEout 3 Special Edition* reprenant exactement *Wip3out* mais proposant des circuits du premier et du second épisode complètement retravaillés : un must pour les vrais fans !



Témoignage d'un gars normal

"Avant, je n'avais jamais touché à un jeu vidéo. Il m'a suffi un jour, comme Ulysse avec les sirènes, d'entendre les chants électroniques et marteaux de *WipEout 2097* pour obéir à une volonté inconnue et me retrouver sur la ligne de départ de Gare d'Europa. Flashé de la tête aux pieds, intégralement. Sans rien comprendre à ce qui m'arrivait face à un tel déchaînement sensoriel. Les yeux et les oreilles impitoyablement aspirés, saturés, vaporisés par ce maelström fluo et tonitruant qui vous saute à la face, tel un animal de combat, qui ne vous lâchera que si on le tue. Ce

jour-là c'est moi, et ma pauvre âme de gars normal, que *WipEout 2097* a tué : je me suis acheté une Play, illico presto. Et j'y ai englouti mes jours, mes nuits, et tout le reste entre les deux. Je suis passé dans une autre dimension, au propre et au figuré. Mentalement comme physiquement. Contaminé par un copain (hi, Tin...), j'ai à mon tour infecté les autres autour de moi. *WipEout 2097* et son univers sont devenus ma nouvelle religion."

Patrick S



WipEout Fusion

Après la disparition de *Psygnosis*, les fans de la série se sont sentis abandonnés et la plupart ont cru à la fin du meilleur jeu de course futuriste de la création ! Rassurez-vous, c'est reparti pour quelques tours avec la nouvelle ligue F9000...

L'histoire

Les concepteurs ont inventé un réel univers autour des courses de *WipEout*. En l'an 2150, la Commission de Course a décidé d'upgrader la ligue F7500 en

F9000 eu égard aux

innovations technologiques implémentées chaque année mais restant trop subtiles pour le public non-averti.

Un grand changement était annoncé.

Les caractéristiques agressives de la ligue F5000 autorisant la destruction des vaisseaux concurrents sont préservées mais



l'emplacement des circuits et leur configuration sont totalement revus. Une grande compétition s'est ouverte entre les différents pays voulant accueillir les courses d'anti-gravité. Après

avoir désigné huit classifications environnementales (ville, désert, jungle, toundra...), une étude minutieuse des dossiers de chacun sur les financements des pistes et les localités proposées a permis à la Commission d'établir une liste des zones pouvant recevoir les circuits. Les courses d'anti-gravité étant l'un des sports les plus populaires auprès du public, la couverture médiatique, ainsi que les nouvelles améliorations technologiques spectaculaires ont encore augmenté l'enthousiasme des foules et leur fascination pour les équipes et les pilotes. Le fait qu'un circuit se trouverait à deux pas de chez eux - rendant la chose encore



plus accessible - fait aussi frémir les gens. Précédée par des rumeurs et des spéculations en tout genre, une conférence de presse s'est tenue en janvier 2152 dans le sud de la France pour annoncer qu'il fallait encore attendre dix-huit mois avant de connaître les huit vainqueurs. Ceci garantit une folie médiatique encore plus impressionnante ainsi qu'une campagne de corruption (allant jusqu'au meurtre) pendant l'année et demi suivante. En juin 2053, les huit zones géographiques étaient dévoilées, assurant aux vainqueurs un retour sur investissement. Avec les énormes besoins technologiques requis et le manque de motivation de certains, trois ans furent nécessaires pour la construction des circuits. Le projet fut achevé et les courses purent débuter en juin 2156. L'intérêt pour les courses d'anti-gravité se trouve à son comble grâce au renouveau de moments spectaculaires et ce malgré toutes les pressions politiques ou criminelles. Pourtant on est loin de la vision humanitaire du fondateur de ce sport d'élite, Pierre Belmondo.



Les développeurs

Rob Francis - Lead Designer

Rob Francis a travaillé sur la série des *WipEout* depuis 1996. En temps que coordinateur du gameplay sur *WipEout 2097*, il s'est occupé de la maniabilité des vaisseaux, des fonctions de dommage et des courbes délicates. Il a produit par la suite la conversion PC de *WipEout 2097* et passa lead designer sur *WipEout 64*. En février 1999, Rob a commencé le design de *WipEout Fusion*. Il s'attache particulièrement aux détails.

Dave Burrows - Lead Programmer

Dave figure à la tête de l'équipe de programmation de Fusion Studio. Il œuvre dans le milieu du jeu vidéo depuis huit ans et a travaillé sur la réalité virtuelle et sur les moteurs 3D de simulateurs de vol sur diverses plates-formes. Il espère repousser les capacités de la PS2 avec ce nouveau titre et rêve de créer sa propre course d'anti-gravité.

Nino Ceraolo - Studio Communications manager

Nino est dans l'industrie du jeu depuis quatre ans et s'assure de la conformité des titres *Psygnosis* par rapport aux attentes strictes de Sony. Son rôle sur *WipEout Fusion* a été de dénicher les artistes pour réaliser la bande-son. Après des mois d'écoute d'innombrables maquettes, les musiques sonnantes le plus juste avec le jeu font désormais partie intégrante du soft. Véritable joueur dans l'âme, Nino Ceraolo sait reconnaître un bon jeu.

Un grand jeu de course



● La version test de *Wipeout Fusion* nous conforte dans l'idée qu'il fera bien partie des meilleurs titres de course sur PS2. Rapide et magnifique, il apportera de longues heures de bonheur mais aussi de chagrin à tous ses fans. Les autres, comme d'habitude, trouveront ce programme trop difficile. Bien que l'on ait la possibilité de jouer à plusieurs, *Wipeout* demeure un jeu qui se pratique en solo et qui requiert énormément de concentration. L'immersion doit être totale pour bien anticiper les courbes et réagir en fonction des autres vaisseaux. L'intelligence artificielle est excellente et mènera la vie dure

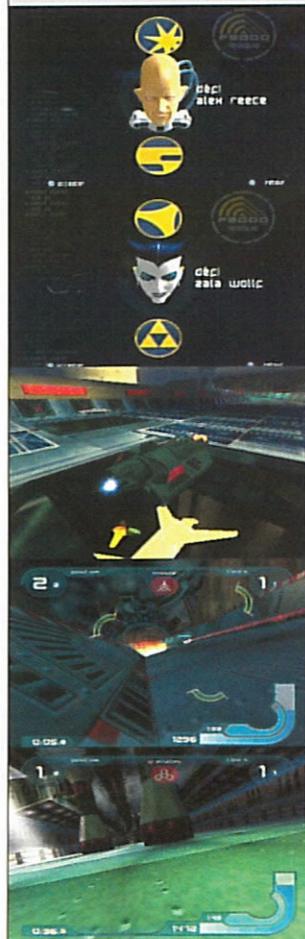
à tous les joueurs. Un repérage minutieux des circuits s'avère indispensable afin d'éviter au maximum de toucher les bords de la piste mais aussi pour se dispenser d'utiliser les aérofreins qui, comme leur nom l'indique, ralentissent. Le choix du vaisseau s'impose de lui-même car vous remarquerez rapidement que ceux

que l'on débloque possèdent des caractéristiques de plus en plus performantes. Il faut d'abord remporter les ligues pour progresser. Elles sont composées de trois, cinq, puis sept courses sur des circuits de plus en plus complexes. Les niveaux de vitesse (Vector, Venom, Rapiet et Phantom) ayant disparu, il faut débloquer de nouveaux vaisseaux pour connaître les joies et les frissons d'une vélocité extrême. On notera qu'il subsiste encore quelques gros ralentissements plus ou moins gênants sur la version test. Lorsque l'on atteint des vitesses excessives dans de grosses courbes, que les décors

sont complexes et que les vaisseaux ennemis s'en mêlent, les limites sont proches.

Des duels pour évoluer

Après avoir remporté deux ligues, un duel sur une piste originale apparaît. Si vous gagnez la course, le vaisseau est à vous.



Modifications des vaisseaux



engin dégradé

Il est possible de modifier leurs caractéristiques grâce à l'argent amassé lors des courses des ligues. Ces changements sont directement visibles sur le vaisseau. On a l'opportunité de revendre les pièces usagées afin d'équiper un autre vaisseau.



engin amélioré



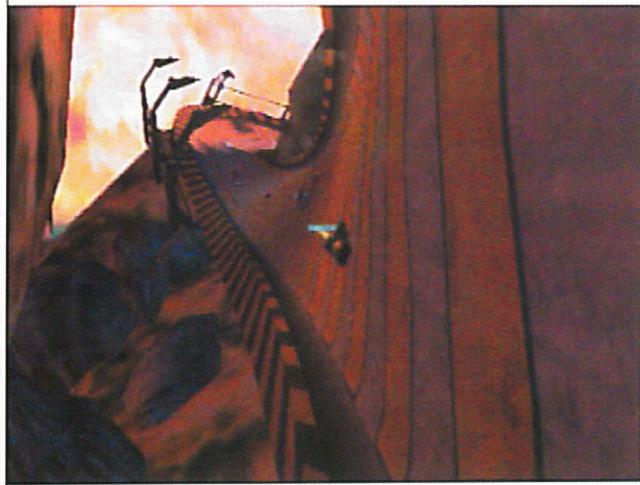
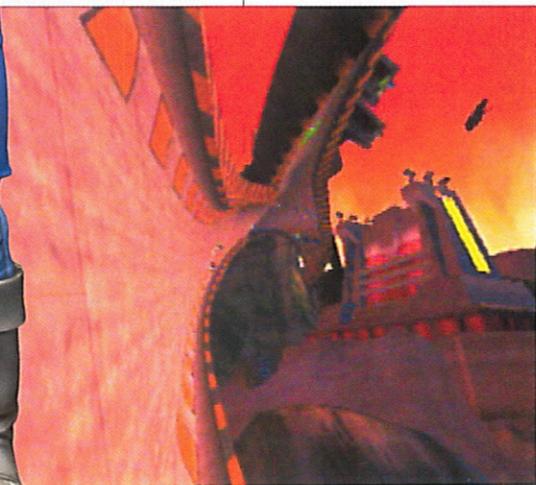
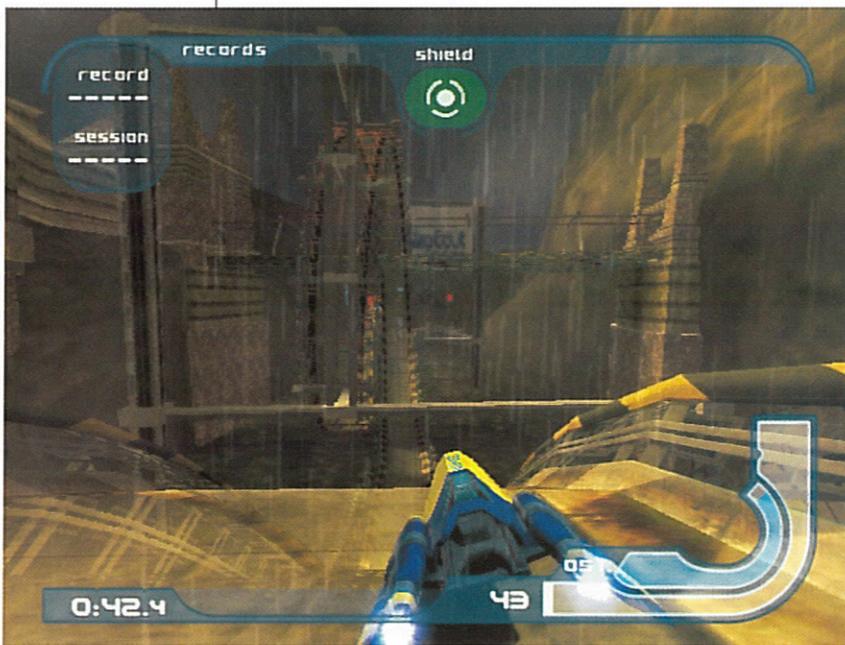
Les circuits

Les sites de course sont disséminés sur le globe plus un sur la lune. Les médias se demandent d'ailleurs comment la Commission

a bien pu obtenir une autorisation pour construire des pistes sur le satellite naturel de la Terre. On compte trois pistes (plus leur inverse) par région

(huit au total), une courte, une moyenne et une longue qui partagent certains éléments et tronçons. Ces nouveaux circuits proposent des tracés originaux puisque ont été

inclus des boucles, des tonneaux, des raccourcis cachés, des sauts vertigineux et excellente surprise, des décors interactifs (portes, ponts, embranchements...).



Tout terrain

La Commission a aussi formulé la requête d'utiliser la géographie et l'architecture locales pour réaliser les parcours. La plupart des circuits longs comportent des passages sur des

terrains naturels et donc accidentés avec des obstacles sans réelles traces ou indications de la route à suivre. Les nombreuses animations tout au long des parcours apportent un côté

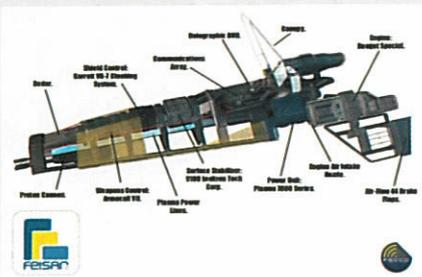
plus vivant aux courses. Il faut rappeler que les coureurs sont en sus tributaires des modifications climatiques en fonction des régions traversées.





Les vaisseaux antigravitationnels

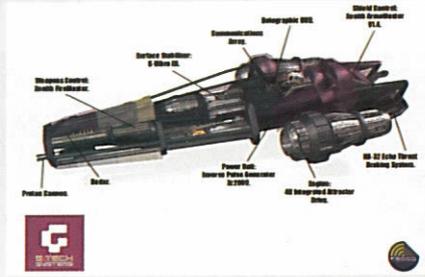
Là encore les développeurs se sont donné du mal pour réaliser de superbes engins aux graphismes fins, détaillés et complexes. Ils se dévoilent au fil des victoires en ligue et surtout après avoir battu un pilote en duel. Ils possèdent tous des caractéristiques de base (vitesse maximum, accélération, puissance des freins, puissance d'armement, puissance du bouclier et masse), qui varient selon les modèles. Les caractéristiques des vaisseaux Tigron Enterprises (Russie) et Piranha Advancements (Brésil) sont jalousement gardées par les équipes et ne peuvent être dévoilées.



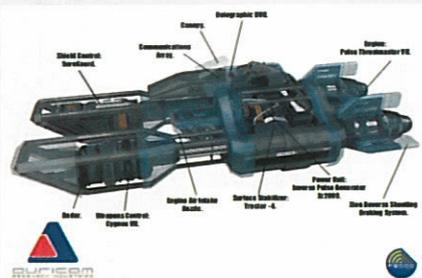
FEISAR
Consortium Européen



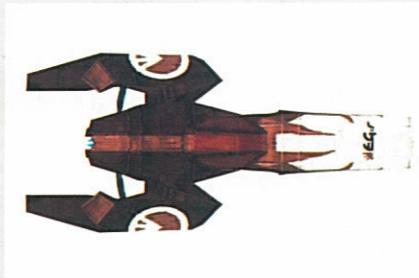
Van-Uber Racing Development
Allemagne



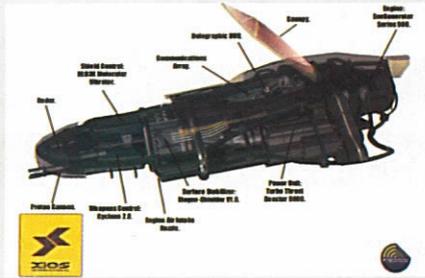
G-Tech Systems
Japon



Auricom Research Industries
USA/Canada



EG-R Technologies
Chine



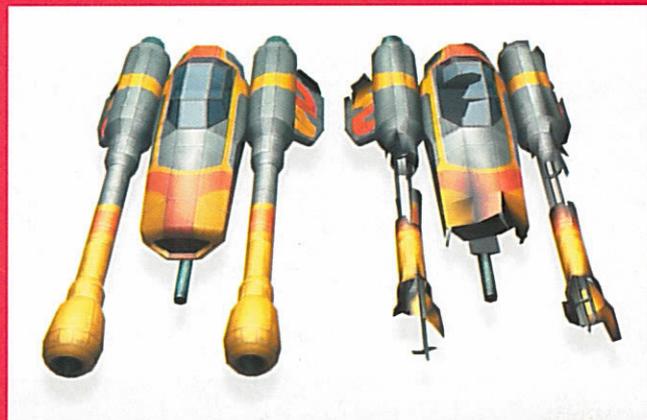
Xios International
Finlande



Dommages en temps réel

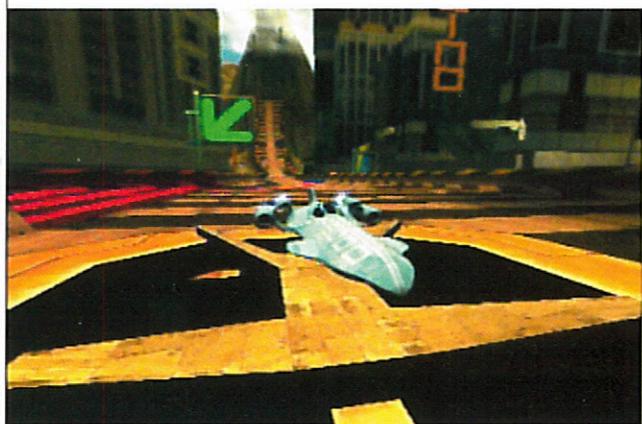
Les développeurs ont apporté une nouveauté non négligeable puisque désormais les vaisseaux subissent des dommages au fil des chocs. La vue externe

est bien sûr celle qui permet de s'en apercevoir le mieux car pour ceux qui pilotent systématiquement en vue interne, les différences sont inexistantes.



La Zone

● Au bout de huit ligues, un nouveau mode de jeu fait son apparition dans *WipEout Fusion* : le mode Zone. Ce dernier propose des courses pour les acharnés de vitesse. Le vaisseau est gracieusement fourni et le circuit est imposé mais ce sont vos nerfs et votre



Attention, jeu dangereux

Pour rassurer les foules parentales dont les gamins s'allument à soixante images par seconde (déjà à l'époque !), le docteur Jeuvidéo donne ses recommandations dans le livret (que les joueurs ne lisent d'ailleurs jamais). Rions donc un peu. Ce qui passerait pour banal dans le livret d'un autre soft prend ici tout son sel dans un contexte comme celui de *Wipeout*. Lisons : "Pour des raisons de santé, prenez quinze minutes de repos entre chaque heure de jeu (bien sûr, avec un pad à la main, on est tout de suite patient comme des dentellières). Evitez aussi de jouer si vous êtes trop fatigué ou si vous manquez de sommeil (euh... ça fait 48 heures que la Play encaisse sans rien dire, et moi je devrais m'inquiéter ?). Installez-vous toujours dans une pièce suffisamment éclairée (à la lumière des... clopes,

connaissance du tracé qui vous permettront de rester vivant pour battre des records de vitesse car le vaisseau accélère au fil des tours et des passages sur les flèches bleues pour atteindre des sommets en la matière.



ça va pas ?), et consultez votre médecin si vous ressentez les symptômes suivants au cours du jeu : sensations de "vertige" (eh, *Psygnos*, c'est vrai ça, la prochaine fois pensez à faire des circuits tout en lignes droites), troubles de la vision (y'z'ont raison : des voitures qui tiennent en l'air sans les roues, j'en ai jamais vu dans la rue), brusques contractions musculaires incontrôlées (quoi, t'as pas pensé aux airbags dans tes vaisseaux ?), altérations de la conscience de votre environnement (ben ton jeu, *Tin*, il doit être cassé : y'm'fait vraiment trop d'effet), confusions mentales" (ah bon, on est déjà lundi matin ???)... mais, M. le docteur, c'est justement TOUT ça qui nous plaît dans *Wipeout* ! Et j'en connais qui en voudraient même encore plus...



Un peu de musique

La musique tient une part très importante dans l'ambiance générale du soft. Depuis le premier volet de la série, les programmeurs ont intégré des titres de référence dans la bande originale. Le plus connu étant *Firestarter* de *Prodigy* pour *Wipeout 2097* mais aussi *The Future Sound Of London*, *Fluke*, *Chemical Brothers*, *Underworld*, *Photek*, *Daft*

Punk, *Orbital*, *Leftfield* et *Source Direct*. C'est le DJ *Sasha* qui s'est occupé de la plupart des titres de *Wipeout 3* mais on trouve aussi les *Chemical Brothers*, *Underworld*, *MKL*, *Orbital* ou les *Propellerheads*. On notera la présence des *Chemical Brothers* sur chacun des titres de *Psygnosis* (à commencer par le premier *Wipeout*) sauf dans *Wipeout Fusion* (ils

devaient coûter trop cher à la longue !). La bande-son du prochain hit de la PS2 renferme tout de même d'excellents titres (*Future Sound Of London*, *Orbital*, *Braniac*, *JDS*, *Elite Force*, *Pariah*, *Cut La Roc*, *Nick Ryan*, *Ameythyst*, *Utah Saints*, *Plump DJ's*, *Stakker*, *Timo Mass*, *Luke Slater*...) dont certains surprendront les amateurs de techno industrielle.

Une artillerie impressionnante

Les armes disponibles se divisent en trois catégories. Les armes standards qui se débloquent au fil des victoires, les armes spéciales

différentes pour chaque équipe plus les armes utilisables uniquement en mode multijoueur.

Les armes standards



Le lance-flammes est fraîchement apparu cette saison. Les flammes sont projetées du nez de l'appareil et continuent à provoquer des dégâts sur l'adversaire. En vue interne, elles gênent la visibilité.



La bombe à gravité paralyse le système antigravitationnel des vaisseaux qui se trouvent dans le périmètre de l'explosion. Ils s'écrasent sur la piste fortement endommagée.



Le Dard à gravité est lancé depuis l'arrière du vaisseau et se pose sur la piste. Les adversaires doivent impérativement éviter ce piège.



Ces grenades sont tirées par trois devant ou derrière le vaisseau. L'une part en ligne droite et les autres dévient légèrement. Elles explosent à l'impact causant des dégâts moyens.



Les mines sont désormais magnétiques et attirent les concurrents qui vous suivent. Les plus rapides les évitent sans problème. L'attraction magnétique influe aussi sur certaines armes.



Le missile peut être verrouillé sur une cible devant ou derrière le vaisseau. Une fois tirée, l'arme cherche sa cible et explose à l'impact.



L'arc d'énergie est spectaculaire et dangereux puisqu'il offre

l'opportunité de se débarrasser pratiquement n'importe quel concurrent, surtout si son bouclier est endommagé.



Le canon à proton tire des rayons de plasma rapides mais de faible puissance. Toutefois, en visant bien, il est possible de faire virevolter un vaisseau ennemi pour qu'il tourne le dos au sens de la course.



L'une des armes les plus spectaculaires est la vague Gravitair. Elle déclenche un tremblement de terre devant ou derrière vous.



Les roquettes se tirent par trois depuis le nez de l'appareil. Elles voyagent en ligne droite sans auto-guidage et provoquent des dégâts moyens.



Une fois l'auto-pilote activé, toutes les commandes sont automatiques durant quelques secondes, donnant un temps de répit au pilote dans les courbes difficiles.



Le bouclier génère un champ de protection intense pendant quelques secondes. Lorsqu'il est activé, le vaisseau se trouve protégé contre tout dommage.



Réapparu parmi les items et non plus disponible en fonction du bouclier, le turbo délivre une courte mais forte accélération.



Les armes spéciales de chaque équipe



Les nouveaux super missiles de FEISAR sont à tête chercheuse et partent par salve de trois, verrouillant les trois concurrents les plus proches. Si un seul concurrent se trouve devant, les trois missiles explosent sur lui.



Les pilotes Auricom verrouillent un vaisseau ennemi à l'aide d'une visée laser. Une fois activée, les coordonnées sont transmises au satellite Laser qui tire alors des arcs d'énergie causant des dégâts majeurs.



Le nouveau Champ Sismique de Van Uber est un trou noir destructeur qui est lancé sur la piste. Un contact direct avec cette arme cause d'importants dégâts et peut aller jusqu'à l'élimination.



L'Essaim Fatal de EG-R se voit composé d'une multitude de petits robots-abeilles armés. Le pilote verrouille le vaisseau ennemi devant ou derrière lui et l'essaim l'entoure, vidant toutes leurs munitions sur lui.



Le Suceur de Bouclier des Xios (arme préférée de Natasha Belmondo) aspire littéralement l'énergie vitale du vaisseau ennemi sauf si une longue distance sépare les deux engins.



La super arme de G-Tech, le "Piège Bio", tire un projectile biologique. Une fois déposé, il grossit et crée un obstacle endommageant les vaisseaux qui s'écrasent dessus.



La super arme des Tigon désigne un projectile de nitrogène liquide paralysant qui cristallise le vaisseau ennemi pendant quelques secondes. Un choc contre un mur ou un autre vaisseau le détruit.



Le "Pénétreur" transforme le vaisseau Piranha en missile. Une fois que le pilote a verrouillé une cible, le nez du vaisseau est armé et se propulse sur l'ennemi causant d'importants dégâts. Si aucune cible n'est verrouillée le vaisseau se tire lui-même dans la direction choisie.



Les armes en multijoueur



Une fois le nouveau brouilleur installé et activé, il sème une confusion totale chez les concurrents en inversant les commandes de pilotage pendant des secondes vitales.



Une fois le "suceur total" activé, tous les ennemis dans le périmètre se voient privés de bouclier. Ils continuent à voler mais risquent la destruction au prochain impact.



Une fois activée, elle se connecte à l'ordinateur pour prendre les coordonnées du concurrent qui



figure en tête et tire un missile sur ce dernier. Il explose à l'impact.



Cette arme extraordinaire offre l'invisibilité. Il ne peut pas utiliser d'arme mais se trouve immunisé contre tout dommage et système de verrouillage. De plus, passer à travers les ennemis leur cause des dégâts.



Cette arme de fourbe fonctionne comme un turbo sauf qu'il se déclenche sur un vaisseau ennemi et non le vôtre. Utilisé avant une forte courbe, elle oblige le pilote ennemi à se jeter contre le mur.



SEGA



Shenmue | Dreamcast | Sega



jeu à posséder absolument !



Super



Bon



Peut mieux faire



Nul

PS2 | Ubi Soft

Evil Twin



PS2 | Electronic Arts

James Bond 007



PS2 | Ubi Soft

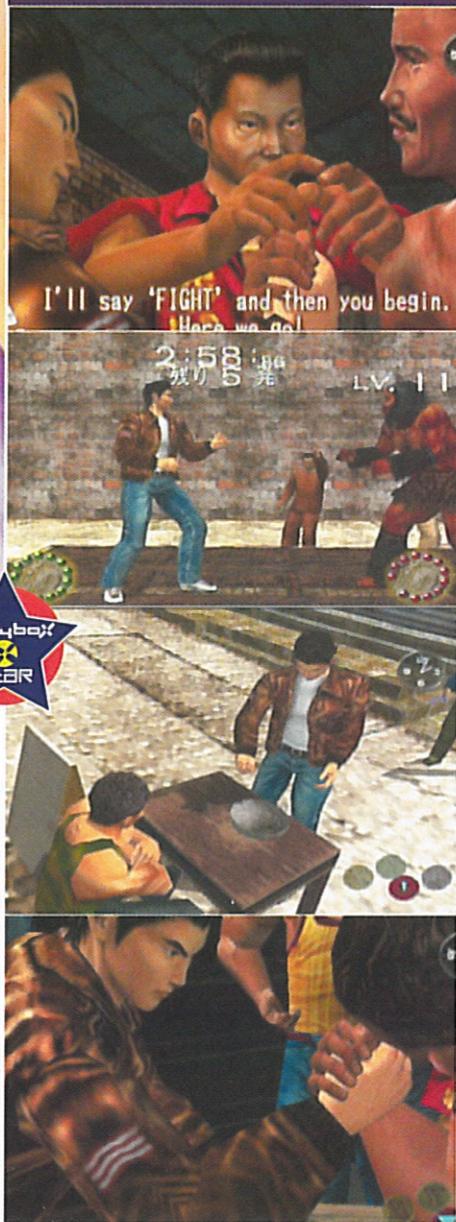
Rayman M





LES PARIS OU VIVA LAS VEGAS EN CHINE

Les plus fainéants d'entre vous n'auront pas la patience de chercher un petit boulot. Fort heureusement, Yu Suzuki pense à tout ! Ainsi, vous augmenterez votre pécule en vous engageant dans divers paris clandestins tels que le bras de fer, les combats de rue ou les jeux de dés. Si les rues de Hong Kong sont vraiment aussi mal fréquentées, l'office de tourisme de Chine va attraper une jaunisse !



SHENMUE 2

Les mauvaises langues qui avaient enterré trop tôt la Dreamcast auraient mieux fait de les tourner sept fois avant de plagier les discours nécrophiles. La célèbre équipe de développement AM2, dirigée par le talentueux Yu Suzuki, semble avoir prouvé avec Shenmue 2, qu'il existe bien une vie après la mort...

Sega/AM2			92%
FREE	Environ 300 F/46 euros	1 joueur	
Sega	Plus : Une multitude de détails, les QTE et le Free Battle Moins : Le scénario		
GRAPHISMES	ANIMATION	JOUABILITÉ	SON

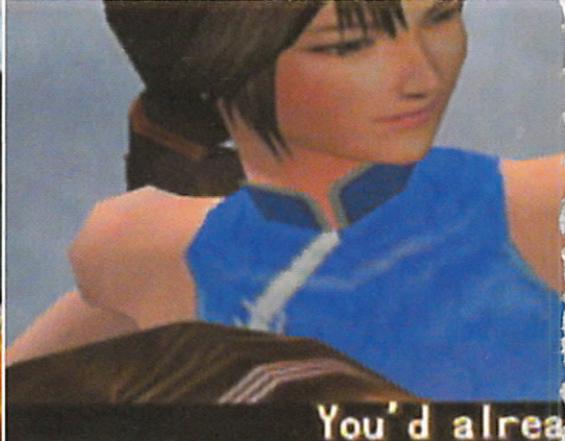
Enfin !!! Après deux ans d'attente, l'heure de la délivrance est arrivée ! Vous ne saviez plus quoi faire de votre carte mémoire envahie par les trop encombrants 80 blocs de *Shenmue 1* ? Vous vous demandiez si le paquebot de Ryo oserait nous faire un énième remake du Titanic ? Est-ce que Bill Gates allait étendre le pouvoir du côté obscur de

l'exclusivité Xbox jusqu'en Europe ? (ndr : les pauvres Américains ne bénéficieront pas de *Shenmue 2* sur Dreamcast...). Toutes ces questions qui empoisonnaient vos courtes nuits d'insomnie vont trouver une réponse avec *Shenmue 2*, disponible depuis quelque temps dans les bonnes crémeries. Pour les retardataires qui auraient fait l'incommensurable

erreur de ne pas jouer au premier opus, sachez que l'histoire reprend exactement au moment où *Shenmue 1* s'arrêterait. Après avoir parcouru son village d'enfance, Yokosuka, notre valeureux adolescent japonais des années 80, à savoir l'imperturbable Ryo, décide de s'embarquer pour Hong Kong. En effet, l'enquête sur la mort de son père l'a amené-



SEGA



DE NOUVELLES TÊTES OU RYO LE TOMBEUR...

Avec sa bonne bouille, Ryo ne se fait pas que des ennemis. Certains autochtones se montrent plutôt prévenants à son égard surtout la gente féminine. Il fera la connaissance de Joy, une motarde rousse au look de Gun's and Roses, Xiuying, une charmante créature à la souplesse aguicheuse et aux talents de combattante insoupçonnés, Fangmei, une gamine de quatorze ans follement amoureuse du blouson en cuir marron de Ryo. Quant à la mystérieuse jeune fille du premier opus que Ryo voit en rêve...

sur les traces d'un mystérieux Chinois prénommé Lan di. *Shenmue 2* commence logiquement sur le port de Hong Kong, et notre apprenti inspecteur s'apprête à assouvir sa vengeance. Le principe n'a pas évolué depuis la première mouture : vous incarnez Ryo dans un jeu d'action/aventure en 3D temps réel pompeusement qualifié de FREE (Full Reactive Eyes Entertainment) au sein duquel se mêlent bastons, réflexion, logique et réflexes. Dès les premières minutes de jeu, la magie (ré)opère. Le pari d'immerger le joueur dans une vraie ville semble gagné

tant le travail apporté aux détails se révèle faramineux. Où que vous posiez votre regard, la sensation de réalisme est saisissante. Les vieux brisquards reprennent sans s'en rendre compte leurs vieux réflexes et remarquent une certaine amélioration de l'interface.

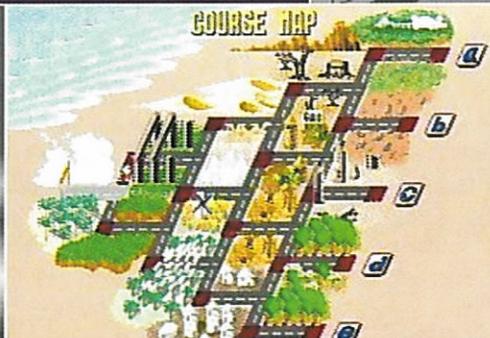
Ainsi, comme dans *Zelda 64*, chaque bouton correspond désormais à une action bien spécifique : le A engage une conversation, le X actionne les portes ou permet de consulter l'agenda et Y ouvre votre inventaire.

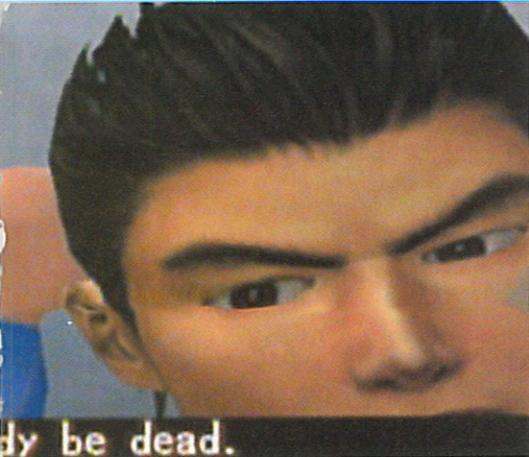
Bienvenue dans les aventures de *Shenmue 2* se déroulant en Chine où tout le monde parle en japonais sous-titré en anglais pour une version française réussie !



OUT RUN OU LE MYTHE DE MAGNUM...

Sorti en 1986, ce jeu de course marqua les esprits tant par sa réalisation que sa borne d'arcade. En effet, cette dernière se voyait équipée d'un véritable volant et d'un levier de vitesse, renforçant le réalisme de la simulation. Vous deviez parcourir les Etats-Unis à bord de votre Ferrari aux côtés d'une superbe californienne à forte poitrine. Disposant de cinq fins différentes, d'une sélection de musique par le biais de l'autoradio, et de graphismes agréables, *Out Run* prouva à l'époque que Sega était plus fort que toi !

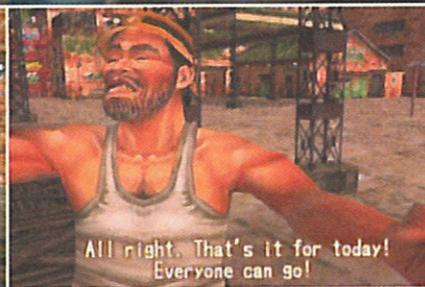
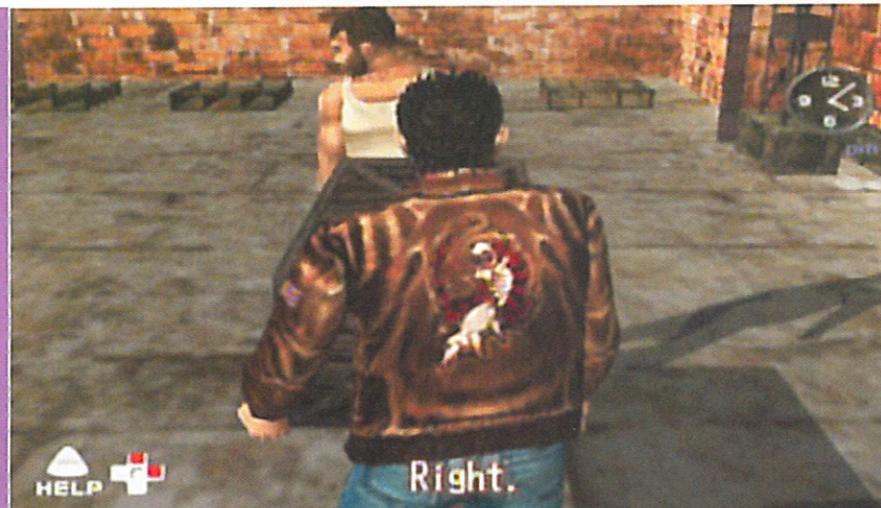




dy be dead.

L'ambition première de *Shenmue* étant de vous plonger dans l'illusion d'une vie réelle, vous devrez procéder avec logique pour trouver des indices sur Lan Di. Votre journée est rythmée entre les horaires politiquement corrects de 8 et 23 heures en temps réel. Ainsi, les différentes luminosités de la journée sont parfaitement retranscrites avec des changements climatiques aussi soudains que réalistes. Vous interrogez les différentes personnes rencontrées afin de progresser dans votre enquête. A chaque indice crucial, une note retentit pour vous informer qu'un nouvel objectif vient de s'inscrire dans votre journal intime. Cela s'avère bien

pratique si vous décidez de faire une pause dans votre quête, et que vos différents loisirs vous font perdre le fil de l'histoire. En effet, la liberté offerte par l'immensité de Hong Kong (cinq fois plus grande que la ville du premier opus) va combler de joie les plus flâneurs d'entre vous. Car c'est ici que se cache l'essence même d'un tel titre, et seuls les amoureux des détails en tout genre comprendront vraiment la philosophie de cette saga. Chaque quartier possède sa propre architecture et sa propre activité économique, les autochtones vaquent à leurs occupations, certains travaillent, d'autres discutent entre eux, les marchands crient à la huée pour attirer le client qui s'arrête de temps en temps pour inspecter les marchandises, les avions atterrissent en rasant le toit des maisons, etc. L'impression de faire du tourisme en Chine est délectable au regard de l'économie réalisée ! Toutefois, la vie n'est pas seulement synonyme de farniente et le fait qu'il faille soudoyer quelques quidams de billets verts pour obtenir des informations vous oblige à trouver un travail plus ou moins



VIVE LE TAF OU TU BOSSES TOUTE TA VIE POUR PAYER TA PIERRE TOMBALE...

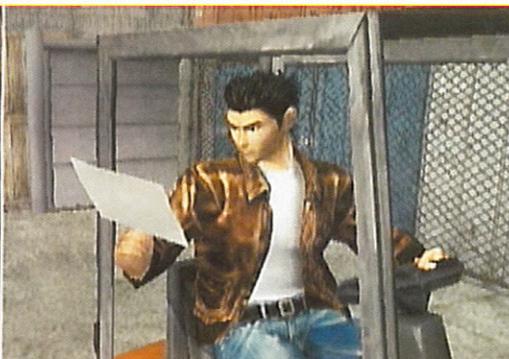
Inutile de vous dire que cette partie du jeu se révèle la plus rébarbative car inévitable. Même à l'autre bout de la planète, les ados doivent se taper des sales boulots pour pouvoir s'offrir toutes sortes de cochonneries. Vous avez donc l'extrême joie de travailler au port où il faut s'amuser à porter des caisses avec le sosie du frère d'Elephant Man. Si l'odeur du poisson vous incommode, vous avez également tout loisir de remplacer pendant quelque temps l'un des gérants des nombreux jeux de hasard. Ryo se retrouvera-t-il derrière une caisse de Burger Quizz dans le troisième épisode ?

AFTERBURNER2 OU LE TOP GUN DU PAUVRE...

C'est en 1987 que débarqua la suite d'*Afterburner*, en pleine mode de *Top Gun*. La borne deluxe proposait une cabine intégrale avec manche incorporé. Aux commandes de votre avion, vous deviez traverser les niveaux en éliminant le plus d'ennemis possibles. Ce shoot'em up comportait des graphismes assez fins pour l'époque et connut un succès mérité auprès des salles d'arcade car il proposait une vue en profondeur que seules les bornes pouvaient offrir en ce temps là.

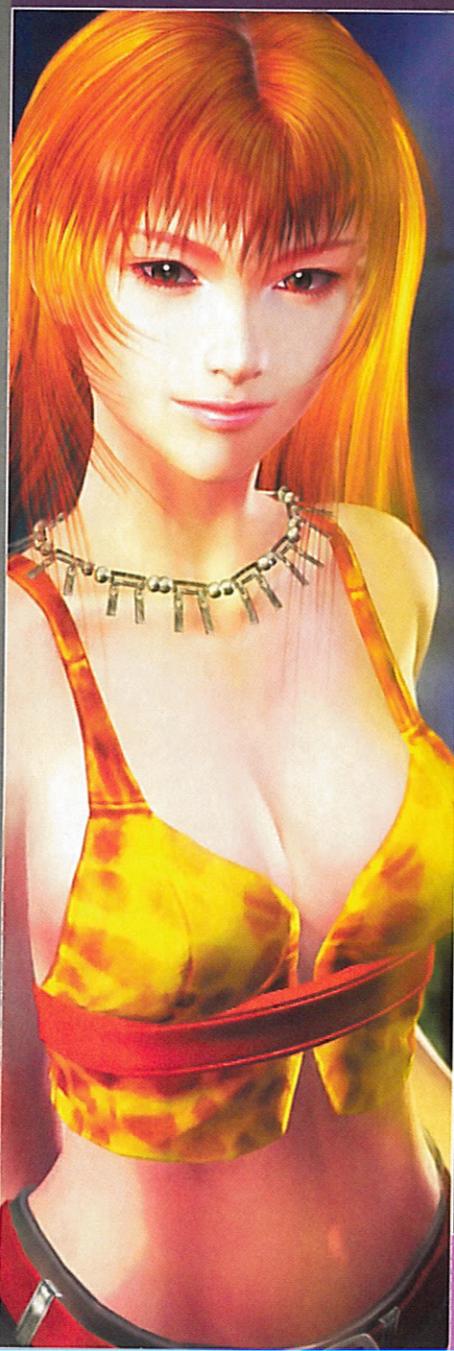


ESR



SHENMUE 1 OU LE DÉBUT DES PROBLÈMES...

Sorti durant Noël 99, Shenmue fut considéré comme une révolution vidéoludique avec son nouveau genre (souvenez-vous, le FREE) et se transforma en véritable vitrine technologique pour la Dreamcast. C'est en concevant Virtua Fighter 3 que la genèse de Shenmue débuta dans la tête tourmentée de Yu Suzuki. Au départ, vous deviez visiter le monde de Shenmue dans la peau d'Akira. Plus le projet prit de l'ampleur, et plus il s'avérait évident qu'un nouveau héros devait faire son apparition pour cette aventure unique. L'année : 1986. Le lieu : Yokosuka, Japon. Le train-train quotidien de Ryo Hazuki est chamboulé par le meurtre de son père, Iwao, par un mystérieux chinois du nom de Lan Di. Assoiffé de vengeance, Ryo commence son périple en menant l'enquête dans son village natal où il explore sa maison du sol au Dojo, joue à la salle d'arcade au lieu de venger son père, boit une canette de Coca en une seule gorgée, s'entraîne dans un parking malfamé, élève un chaton tel un tamagochi. Aujourd'hui encore, Shenmue demeure une référence sur Dreamcast. Vous le trouverez d'occasion à environ 100 francs. Vous savez ce qu'il vous reste à faire...



honnête. Vous aurez la possibilité de prendre des boulots à mi-temps comme ouvrier au port ou responsable d'un stand de jeu, faire des paris sur des bras de fer, des combats de rue ou des jeux de hasard, voire revendre votre précieuse collection de jouets dans les Pawnshop.

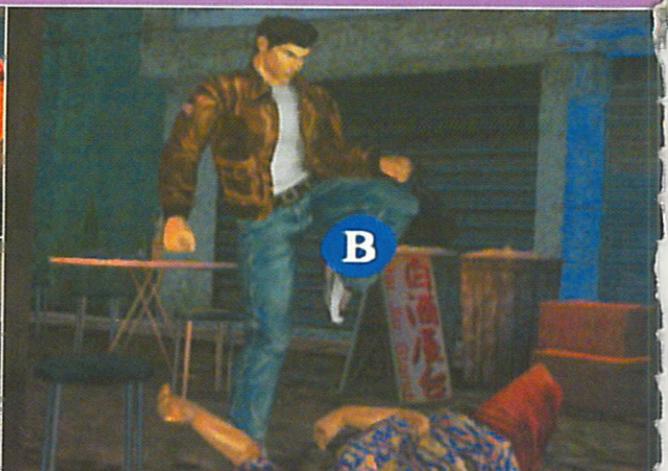
Pour vous détendre un peu, vous pouvez, à l'instar de premier opus, dépenser votre argent si durement gagné dans la salle d'arcade. Vous avez à nouveau l'occasion de vous défouler sur *Hang-On* et *Space Harrier*, mais la corde nostalgique vibrera aussi désormais avec *Afterburner 2* et le mythique *Out Run*. La tête innocente et virginale de Ryo attire, de temps en temps, les sauvageons qui ne

connaissent pas le vieux proverbe sur la tenue vestimentaire des moines. Il est vrai qu'avec son apparence de motard du dimanche, Ryo cache bien sa formidable aptitude à maîtriser les arts martiaux. Vous participez à deux phases d'action différentes. La première se déroule comme dans un jeu de baston en 3D au sein duquel vous dirigez Ryo dans un combat de rue en mode free battle. Si vous avez eu la bonne idée de finir le premier, votre sauvegarde vous octroie le moyen d'être beaucoup plus fort.

En effet, les différents coups obtenus et travaillés sont conservés, et la palette de mouvements s'avère beaucoup plus étendue. Vous aurez tout de

Q.T.E. OU LES RÉFLEXES D'UN JEDI...

Votre enquête connaît des passages musclés ! Lors de ces cinématiques en temps réel, vos réflexes seront mis à contribution. Par rapport au premier opus, les Quick Time Event sont plus longs et plus fréquents. Leur mise en scène est très bien chorégraphiée, et c'est un véritable plaisir de les rater pour mieux les recommencer.





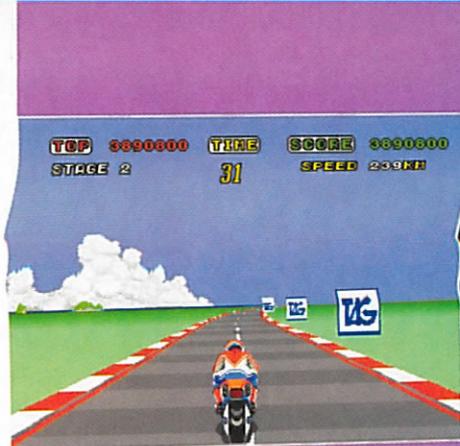
Achetez les cartes de poche des différents quartiers pour seulement dix brouzoufs... quand il vous en reste !

même la faculté de vous en sortir avec les nouveaux coups appris lors de cet épisode soit en les achetant, soit en les gagnant. La deuxième phase d'action est surnommée Q.T.E (Quick Time Event). Vous assistez à des cinématiques en temps réel dans lesquelles vous devez laisser la part belle à vos réflexes. En effet, lors de ces phases, il faut appuyer le plus rapidement possible sur une série de boutons. La mise en scène des QTE se révèle souvent spectaculaire et fort plaisante à regarder. La réalisation graphique de *Shenmue 2* s'avère tout simplement impressionnante. Les aigris critiqueront les textures de peau moins détaillées que dans le premier opus ou les scintillements auxquels la Dreamcast ne nous avaient pas habitués, mais la performance d'un monde cohérent et réaliste demeure saisissante. Les bruitages parviennent à nous immerger un peu plus dans la crédibilité de l'univers de *Shenmue* avec le brouhaha ambiant d'une mégapole, et les musiques nous plongent dans une bande-son digne des plus grandes œuvres cinématographiques. L'intérêt se révèle toujours aussi vif pour qui ne s'arrêtera pas à la relative profondeur de l'enquête qui, il est vrai, se montre un peu décevante. Les fans du premier volet devront

attendre le troisième épisode pour assouvir leur soif de vengeance, mais se doivent d'apprécier à sa juste valeur ce qui constitue une suite logique à la saga *Shenmue*. Les autres plongeront avec délice dans cet essai vidéoludique au sein duquel innovation et ambition se combinent avec saveur à l'heure où la notion de profit l'emporte bien

trop souvent sur l'originalité. Une œuvre dont on ne comprendra la véritable philosophie que dans quelques années. Dépayasant !

Flyman



HANG ON OU TONNERRE MÉCANIQUE EN ESPAGNE...

Yu Suzuki proposait pour la première fois dans le monde fermé des salles d'arcade une borne "deluxe". Lorsque, en 1985, arriva une réplique de moto pour immerger le joueur dans la peau d'un motard, les files d'attente grandissaient à vue d'œil devant cette beauté. Hang On lança définitivement Sega dans le panthéon des grands développeurs. Aujourd'hui, les graphismes paraissent bien désuets, mais à l'époque tout le monde pleurait devant tant de réalisme. Que d'évolution mes braves gens...



FREE BATTLE OU LES AVENTURES DE MON POING DANS TA FACE...

Notre cher Ryo est un champion en ce qui concerne les arts martiaux. Lors des Free Battle, vous contrôlez le héros comme dans un véritable jeu de baston en 3D. Vous disposez de coups spéciaux qu'il faut apprendre auprès des différents maîtres que vous rencontrez à Hong Kong ou que vous achetez dans la boutique de Kung Fu. Les coups les plus spectaculaires sont ceux effectués grâce aux chopos avec le bouton B. N'hésitez pas à jeter les récalcitrants sur leurs collègues voyous pour les dégommer comme de vulgaires quilles. Ce bowling humain n'est pas à la portée de n'importe quel strike !





DEVIL MAY CRY

Après une douloureuse attente, Devil May Cry est enfin arrivé dans nos contrées. Force est de constater que le produit est abouti et tient ses promesses avec une certaine fierté, et il n'a pas tort d'ailleurs tant il réinvente le genre du beat'em all avec superbe et flamboiement.

C'est pas le moment de trainer.

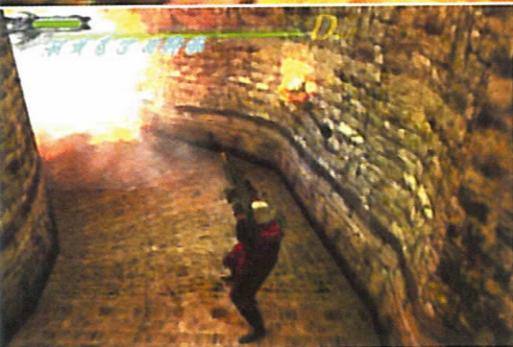
cadavres des démons abattus. Il dispose donc de deux types d'attaques, celles avec les armes à feu trouvées le long du chemin et celles dépendant des épées ou autres outils magiques gagnés à la sueur de son front. Son style de combat est "customisable" en fonction du nombre de sphères dépensé dans telle ou telle compétence martiale, comme l'épée boomerang, le coup de pied enflammé ou le tourbillon électrique, sachant que la façon dont il tue un

Capcom/Electronic Arts			90%
Action	Moins de 400 francs	Un joueur	
PS2	Plus : Graphismes somptueux, fluidité de l'action Moins : Action répétitive à la longue, difficulté mal dosée		
GRAPHISMES	ANIMATION	JOUABILITÉ	SON

Le personnage qu'il vous est ici proposé d'incarner tient à la fois du dandy méprisant et du héros blasé. Fils de Sparda, le "légendaire pourfendeur de démons", Dante est irrigué par du sang satanique, particularité génétique qui lui confère la rapidité et la puissance nécessaire à l'éradication de l'"Underworld", dimension parallèle qui abrite les pires monstres infernaux. Leur chef, Mundus, s'apprête à dominer le monde des humains, rendant tout à coup bien futile le concept de congés payés. Armé d'une paire de pistolets et d'une épée, Dante est prêt à en découdre avec le moindre pantin maléfique, faucheuse volante et scorpion géant qui lui barrera la route. Dans ce but, il dispose d'une foule de mouvements des plus athlétiques, spécialement lorsqu'il entre en "état démoniaque", sorte de furie autorisant des attaques spéciales. Cela devient possible très rapidement, dès lors qu'il trouve une première arme magique et qu'il récupère suffisamment de sphères rouges, objets d'échange obtenus sur les



Même les portes sont designées avec soin.



Le lance-grenades est utile pour les passages chargés.

adversaire est "notée" et lui rapporte plus ou moins de sphères. Le tout aurait pu s'avérer très brouillon si le jeu ne disposait pas d'une maniabilité des plus confortables : une touche sert à mettre en joue et à faire des roulades, un uppercut se voit éventuellement repêché par un mitraillage aérien et chaque saut contre une paroi peut être appuyé d'un second rebond. En bref, *Devil May Cry* n'a rien à voir dans son gameplay avec un *Resident Evil*, d'autant que les personnages évoluent dans des décors en 3D animée. Il désigne donc un jeu d'action violent, baigné d'une ambiance gothique ponctuée de musique techno pendant les affrontements et découpé en une trentaine de missions plus ou moins longues, une sauvegarde n'étant possible qu'entre deux niveaux. Chaque fin de niveau vous délivre un score vous octroyant quelques **goodies** ou **missions secrètes**, donnant une cadence encore plus rapide au titre. Graphiquement, *Devil May Cry* joue dans la catégorie des très grands, que ce soit du côté des architectures organiques, des effets de lumière éblouissants ou des textures variées et détaillées. L'animation ne souffre que très peu d'un tel déploiement de réjouissances, lors de certaines attaques musclées en présence d'un grand nombre d'objets à l'écran. En revanche, on aurait apprécié avoir le choix de la fréquence car la version européenne ne dispose que des 50 hertz, rendant la vitesse du jeu un peu trop faible au goût de certains. D'autre part,

Les démons possèdent un grand nombre d'attaques au contact et à distance.

la difficulté aurait gagné à être mieux dosée car si vous avez utilisé un "continue" pendant les trois premières missions, un mode "facile" vous est proposé, mais qui exécute automatiquement les attaques magiques, rendant leur gain beaucoup moins motivant, tandis que le niveau de difficulté normal est quant à lui un peu ardu pour celui qui n'est pas nourri au courant direct. On regrettera donc cet équilibre un peu curieux qui était tellement plus présent dans *Onimusha* et l'on se consolera en grimant les niveaux superbes et variés à une vitesse vertigineuse.

Grenouille



LES POUVOIRS DU DEMI-DIEU

Vous avez la possibilité de dépenser les sphères rouges soit entre chaque niveau, soit sur des bornes prévues à cet effet et dispersées le long du chemin. Outre quelques objets magiques indispensables comme les orbes de "continue" ou les étoiles de récupération magique, vous avez le moyen de les échanger contre des attaques spéciales relatives à l'arme magique de votre choix. Si vous jouez en mode normal, vous devez alors en maîtriser le mouvement décrit dans votre inventaire.



LES
PAGES



Les ralentis se déclenchent automatiquement après avoir franchi la ligne d'arrivée.

L'opportunité de participer à un concours de figures dans le Freestyle. Vous êtes noté selon la difficulté, la technique, la réception et le sens artistique.

La réalisation graphique demeure le point fort de ce titre. Les vagues sont animées avec un réalisme saisissant. Malheureusement, la jouabilité s'avère pour le moins dure à prendre en main. Cela se fait immédiatement sentir dans un manque flagrant de sensations ; de plus les figures sont pratiquement impossibles à sortir. Nous n'avons pas l'impression de nous trouver aux commandes d'un jet ski. Cette anémie du paddle se voit renforcée par l'animation des conducteurs qui, quoi qu'il arrive, restent raides comme des piquets et ne sont nullement gênés par les remous des vagues, à l'inverse de leur engin. De plus, les réceptions sont très mauvaises et pas réalistes pour un sou, les commentaires s'avèrent énervants et la difficulté décourageante. *Jet Set Riders* confirme bien qu'un beau jeu n'est pas forcément synonyme... d'un bon jeu.

Flyman

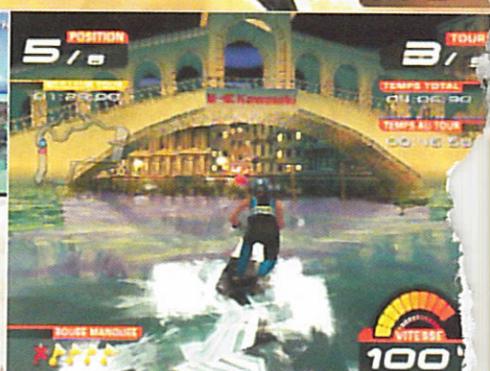
JET SKI RIDERS

Les fans de sports de glisse sont plutôt gâtés en ce moment : entre les Dark Summit, SSX Tricky et autre Splashdown, vous ne savez plus très bien où surfer. Eidos vous propose de trancher avec leur tout nouveau titre : *Jet Set Riders*. Une simulation des Lofteurs à St-Tropez ? Ouais, cool, plouff !

Eidos/Opus Corp.			74%
Sport de glisse	Moins de 400 francs	Un-deux joueurs	
PS2	Plus : La réalisation graphique Moins : La prise en main		
GRAPHISMES	ANIMATION	JOUABILITÉ	SON

Jet Set Riders ne désigne pas une simulation des rallyes organisés par la Jet Set comme son titre pourrait nous le faire croire. Eidos, fortement inspiré par *Wave Race* de Nintendo, vous propose de participer à des courses aquatiques sur des jets skis à selle et à bras, de la marque Kawasaki. Comme d'habitude, les courses se déroulent soit dans un mode arcade, soit dans un mode championnat. Vous disposez au départ de cinq concurrents (plus trois à débloquer) possédant leurs caractéristiques en fonction du maniement de l'engin, de son moteur, son adhérence et de sa "souplesse" pour les figures.

Si aucun ne vous convient, vous avez la possibilité de paramétrer votre jet à votre goût. Quel que soit le mode choisi, le principe reste toujours le même. Vous devez foncer comme un malade sur des étendues d'eau plus ou moins calmes, en slalomant obligatoirement entre les bouées rouges et jaunes (sous peine d'être ralenti, voire éliminé) afin d'arriver en tête parmi les huit concurrents au bout des trois tours. Vous avez l'occasion de vous entraîner dans le Contre la montre ou dans le mode deux joueurs pour vous familiariser avec les pièges des différents parcours. Outre les modes courses, vous avez



Si vous ratez cinq bouées en amateur, la course est définitivement perdue.

Seul sur le sable, les yeux dans l'eau...

Les figures du mode Freestyle sont tellement faciles à exécuter qu'un manchot vous battrait !

Découvrez
Le magazine
de la création
numérique...

www.studiomultimedia.fr

STUDIO **multimédia** N°41
Le magazine de la création numérique
www.studiomultimedia.fr

RAYTRACING
L'EXTRAORDINAIRE RETOUR DE POV-RAY

PRIX INCHANGÉ
6,86 EUROS
= 45 FRANCS

Ulead MediaStudioPro 6.5

RUBRIQUES PRATIQUES 3D : Gmax, Electric Image 3.4D XL, Blender 2.0 - Publishing : Photoshop 8 - On/Off Line 7 AS2 - Vidéo : Youmago, After Effects 5

REPORTAGES : GUTENBERG ON LINE, L'AVANT-GARDE DU PUBLISHERS - FESTIVAL VIRUS, LES NOUVELLES TENDANCES DE L'ART NUMÉRIQUE

DOSSIER AUTHORIZING : CREEZ VOUS-MÊME VOS DVD

TESTS : COMBUSTION 2, L'APPAREIL DIMAGE 7 DE MINOLTA, L'ÉCRAN VIEWSONIC LCD VG 191, LE GRAVEUR DE DVD DRU110A DE SONY, QED STUDIO, L'ÉCRAN HM 704 UTC DE IIYAMA, FLIPFACTORY, L'APPAREIL NIKON COOLPIX 885, BORIS FX 6...

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

Le journal **underground du web**

NATBUG

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

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

www.netbug.info

Le journal **underground du web**
NATBUG
Décembre/janvier n°2
10F
1,53 €
A peine 5 francs par mois !

HACKING
Les fautes-pas de TOUTAT >>> p.14
Les fichiers cachés de Google >>> p.14
Adrian Lamo a encore fait des siennes ! >>> p.14
Te faire hacker : 1 statistique tropiques ? >>> p.14
Un cheval de Troie chez Windows >>> p.14
L'art de virus dans la mondialisation en procès >>> p.14
Suivez les liens conseils de MFC >>> p.14

NET ÉCONOMIE
Un bon Netic met son catalogue sur le net >>> p.14
Les bases de données pour les sites de Networff Solutions >>> p.14
Yahoo attaque Yahoo >>> p.14
Pub en ligne : la catastrophe >>> p.14

INSOLITE
Tu veux le portail Média de la France >>> p.14
Qu'est-ce que c'est un Netic ? >>> p.14
Qui a tué Nico le ? >>> p.14
La culture de la Netic >>> p.14

Cyberguerre contre les terroristes

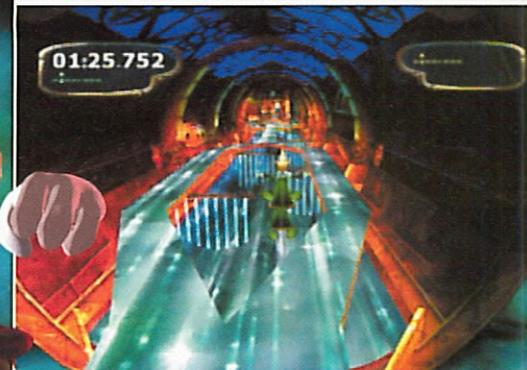
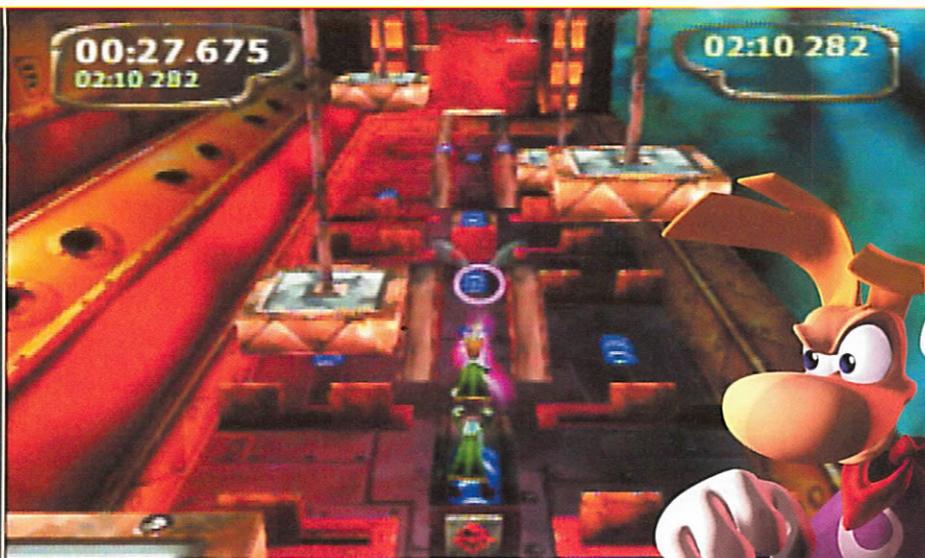
JE SUIS LE SUPER HACKER MASQUÉ !

NON ÉPIONNAGE ON SEN VERT POUR FAIRE FAIRE LES UTILISATEURS ÉVENTUELLEMENT ATTENDUS PAR L'INLX...

CHYBER-TERRORISTE!

AOL condamné pour publicitaire mensongère!

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



RAYMAN M

Ce nouveau titre d'Ubi Soft reprend l'univers fantastique du jeu de plate-forme pour un biathlon très particulier : des courses effrénées et des combats en arènes. Rayman M s'intitule ainsi pour son aspect multijoueur très développé et parce qu'il a été conçu parallèlement à Montreuil et à Milan. Beaucoup de "M" pour Ubi !

Ubi Soft		
Course/Shoot	Moins de 400 francs	1 à 4 joueurs
PS2	Plus : Tracés des courses, lum fight Moins : Musique	90%
GRAPHISMES	ANIMATION	
		SON

Les fans de la série vont retrouver ce qui avait fait le succès des précédents épisodes : un gameplay rapide, un large éventail d'actions possibles, des graphismes extrêmement riches, des animations très détaillées et les personnages qu'ils affectionnent (Rayman, Globox, la fée Ly, Barbe Tranchante, les ptizêtres...).

Rayman M se compose de deux modes de jeu distincts et complémentaires. Il y a le mode Shoot où

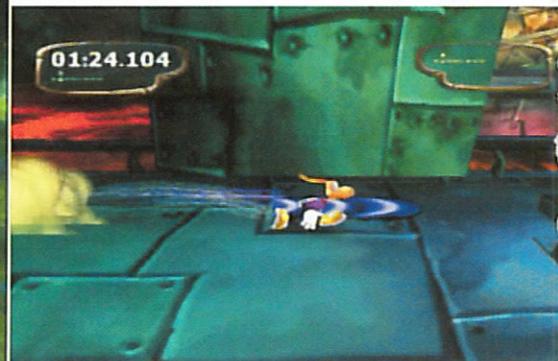
le fun et la confrontation directe priment et le mode Course, où l'adresse et l'esprit de compétition sont fortement mis en valeur. Chacun de ces deux modes de jeu a été développé par deux équipes différentes afin d'explorer toutes les possibilités et d'exploiter ces idées originales au maximum.

Le soft propose quatre mondes correspondant aux niveaux de difficulté (Crypt, Laguna, Pirate Canopy et Factory Forest) dans lesquels on trouve chaque

A la moindre erreur, la sentence est immédiate !

fois les deux modes de jeu : douze tracés et douze arènes, plus six niveaux bonus. Les protagonistes disposent des mêmes pouvoirs que Rayman : courir, sauter, escalader, glisser, planer, shooter, s'accrocher aux lums et ils ont tous la même taille pour plus d'impartialité.

La partie course offre trois types de jeu : course contre la montre, course simple dans laquelle il suffit d'arriver le premier et course aux lums durant laquelle il faut remporter la victoire et ramasser les vingt lums ! Les tracés des courses sont très complexes car il existe plusieurs chemins possibles pour chaque circuit, chacun ayant sa propre difficulté. Il faut souvent prendre les risques qui s'imposent pour arriver le premier car en restant au niveau du sol, les joueurs rencontrent des obstacles simples mais très ralentissants. En revanche, vous disposerez d'une foule de raccourcis pas toujours simples d'accès et dans lesquels les obstacles sont plus difficiles à éviter. Enfin, les plus forts tenteront de rejoindre la partie la plus rapide du circuit qui se trouve très haut, qui semble inaccessible et dans laquelle le moindre faux pas est immédiatement sanctionné par



Les animations ont fait l'objet d'une attention particulière.



M COMME MULTI

Rayman M constitue un bon titre pour les joueurs solitaires mais prend toute son ampleur à plusieurs ! En course ou en baston, le mode multijoueur s'avère dynamique, convivial et excitant. Il est possible d'ajouter un ou deux "bots" et de choisir leur niveau d'intelligence pour augmenter la difficulté.

une longue chute catastrophique. De nombreux éléments ("anti paf", bumpers, départs accélérés, accélérations...) ont été ajoutés afin de conférer aux joueurs davantage de célérité. Les plus rusés peuvent, en activant les interrupteurs présents sur le parcours, déposer des pièges, déplacer des plateformes ou des chemins, faire surgir des obstacles... le titre comporte également des grosses caisses portant un chiffre qui cache un moyen d'atteindre un raccourci mais il faut d'abord les détruire en tirant dessus. Enfin, figurent de nombreuses techniques et astuces pour plus de vélocité et vaincre ses adversaires mais seul l'entraînement permet de les découvrir. La partie combat octroie trois types de jeu pour des affrontements intenses en arènes : Capture de drapeaux, Match à mort au sein duquel on part avec un capital de points et le premier à zéro a perdu et Lum spring où il faut récupérer un lum magique qui apparaît aléatoirement dans l'arène tout en évitant de se faire "geler" par son adversaire. Ce dernier mode a particulièrement attiré notre attention car il apporte un peu de fraîcheur aux duels auxquels nous sommes habitués. Les stratégies à mettre en œuvre sont originales notamment à cause du "gel" de l'adversaire qui ne dure que très peu de temps...

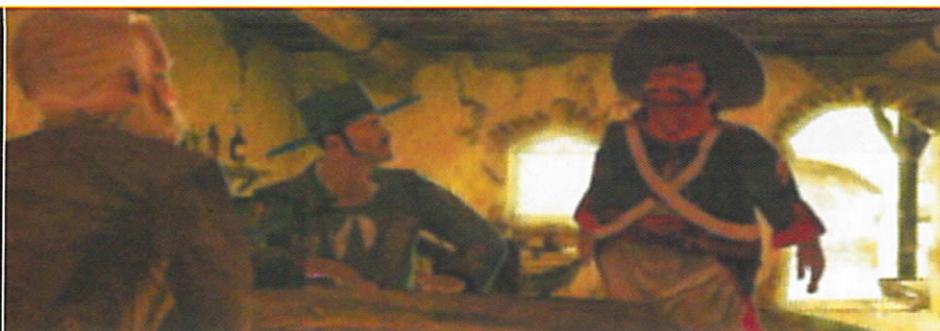


Des décors somptueux aux détails très travaillés.

Les développeurs ont énormément travaillé sur les performances du moteur d'affichage. Toutes les animations ont été réalisées grâce à la technique de "skin deformation". Les décors sont composés de lightmaps et les graphic designers ont eu l'occasion de donner libre cours à leur goût prononcé pour le mélange de couches, recourant à la transparence et le multitexturing

sans aucune limite. Les effets spéciaux ainsi que les bruitages constituent également un plus. On regrettera que la bande-son se montre un peu trop limitée. Avec ses pouvoirs et ses armes, la découverte et l'utilisation de bonus ainsi que de power up, le système de récompenses et les tactiques de jeu (les "bots" savent tendre des pièges), ce jeu multiplayer très rythmé et amusant devrait satisfaire tous les joueurs en manque de challenge en matière de plate-forme.

MHZ



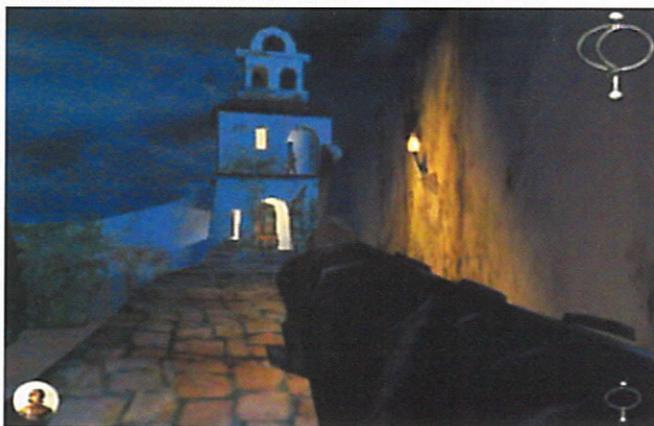
L'OMBRE DE ZORRO

Si vous ne pouvez sortir qu'avec un masque noir, une grande cape et une épée, que votre seul moyen de locomotion est la plus belle conquête de l'homme et que vous vous amusez à lire sur les lèvres de votre meilleur ami muet (mais pas sourd), alors le dernier jeu de Cryo est fait pour vous...

In Utero/Cryo			82%
Action/aventure	Environ 400 francs	1 joueur	
PS2	Plus : Le look de Zorro Moins : Les problèmes de caméra		
GRAPHISMES	ANIMATION	JOUABILITÉ	SON

Les fans du cavalier "qui surgit hors de la nuit" vont enfin être comblés : Zorro est arrivé sur PS2 dans un jeu d'action/aventure tout en 3D. Dans la peau de Don Diego de la Vega, vous devez rétablir l'ordre et la justice en luttant contre l'oppression du nouveau gouverneur. Il vous faudra traverser sept niveaux immenses en accomplissant toutes sortes de missions assez variées comme retrouver la taxe volée par le gouverneur, surprendre une conversation au détour d'un toit ou détruire une affiche offrant une forte récompense pour la capture d'un innocent. Comme dans la série, Zorro travaille la plupart du temps de nuit. L'obscurité est votre meilleure alliée pour rester le plus discret possible. En effet, comme dans *Metal Gear Solid*, Zorro doit accomplir ses missions sans se faire repérer par les gardes du gouverneur. Pour cela, notre renard masqué possède plus d'un tour dans sa cape (voir thème). Si par malheur un garde vous aperçoit, le jeu rentre dans une phase de combat assez originale : vous devez effectuer une combinaison de touches affichée à l'écran le plus rapidement possible afin de tracer votre fameuse signature sur les vêtements du gardien de la paix. L'univers de *Zorro* se trouve très bien retranscrit grâce à la présence de tous les personnages de la série (Bernardo, Tornado ou le Sergent Garcia), aux vingt-huit décors différents au ton hispanique et à

la musique type flamenco des plus envoûtantes. L'interface est bien pensée avec la page du menu style BD, ou le fait que la sauvegarde s'établisse par le tracé d'un Z sur une affiche de Zorro. Malheureusement, quelques problèmes viennent perturber l'aventure. Le plus gênant reste certainement la mauvaise gestion des caméras. Combien de fois Zorro se fait-il repérer bêtement à cause dans un angle mort cachant, comme par hasard, un garde ? De plus, le fait que Zorro ait un grand cœur et ne tue jamais personne s'avère frustrant. En effet, les nombreux allers-retours dans les sections des niveaux vous mènent à assommer cinquante fois le même garde, ce qui, à la longue, devient lourd et complètement stupide. En dépit de ces quelques petits désagréments, *L'Ombre De Zorro* possède tout de même un charme indéniable qui vous pousse à aller toujours plus loin dans l'aventure.



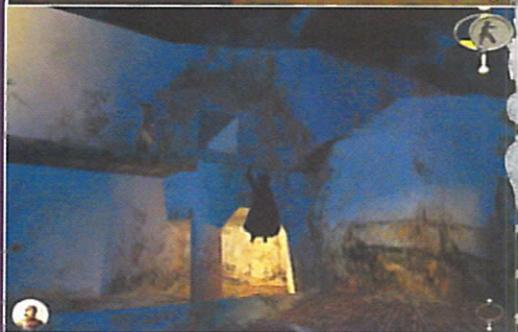
Vous utilisez votre pistolet à poudre en vue subjective, mais vous ne pouvez plus vous déplacer.



Un Z qui veut dire Zauvegarde !

LE RENARD TAXIDERMISTE

Pour ne pas se faire attraper bêtement, Don Diego, alias Zorro, doit opérer le plus discrètement possible. Son habit noir lui donne le moyen de se faufiler dans les coins sombres sans être repéré. Il a la possibilité d'assommer les gardes par derrière. Les bombes soporifiques les endorment quelques instants. Quant à sa capacité à se suspendre, celle-ci demeure très pratique pour jouer les funambules sur les toits. Mais pourquoi porte-t-il cette immense cape peu pratique, si ce n'est pour épater les filles ? Quel frimeur !





EVIL TWIN : CYPRIEN'S CHRONICLES

L'enfance et ses petits tracas demeure une source extraordinaire d'inspiration pour les développeurs qui savent l'apprivoiser. Force est de constater que In Utero y est parvenu avec un talent indéniable dans ce jeu d'action-aventure mâtiné de plates-formes.

Ubi Soft/In Utero			88%
Plates-formes	Environ 400 francs	Un joueur	
PS2	Plus : Ambiance et design, musiques et scénario Moins : Prise en main, gestion des caméras, sauvegardes limitées		
GRAPHISMES	ANIMATION	JOUABILITÉ	SON

Evil Twin : Cyprien's Chronicles vous propose d'incarner Cyprien, un jeune orphelin qui en a assez d'être un enfant. Aussi pique-t-il sa crise le jour de son anniversaire préparé par ses camarades. Son ours en peluche a beau lui faire la morale, Cyprien n'en démord pas et se retrouve brusquement transporté dans le monde de Tsoul'li (Underbed en anglais), un univers onirique où tous ses amis ont été également transportés mais dans leur version maléfique.

Chapoté par Wilbur, une créature éléphantesque pleine de bonhomie, Cyprien part donc à la recherche de Lenny (l'ours en peluche) et en profite pour ramener ses camarades à la raison par le biais de plusieurs îles dépeignant chacune un travers bien précis : l'île végétale et la consommation de substances dangereuses, l'île pâtissière et la gourmandise, etc. Cyprien part à la conquête de sa maturité tout en acceptant sa condition d'enfant. Pour cela, il est secondé par un lance-pierres et divers



objets, ainsi que par la possibilité de se transformer en supercyp, son alter-ego fantasmagique qui botte les fesses des vilains monstres. Loin de nous proposer la simplicité scénaristique d'un Rayman, Evil Twin exploite un univers élaboré et complexe, recelant plus d'une qualité artistique, tant du côté de la



Transformé en Supercyp, Cyprien se débarrasse aisément de ses ennemis.

bande sonore que du design. Le problème majeur du jeu, qui intervient dès les premières minutes, concerne l'imprécision parfois horripilante de la maniabilité et la sensation de diriger un simple dessin plutôt qu'un personnage en 3D. Il est possible d'orienter sa chute de sorte qu'un saut délicat soit réalisable mais à cela s'ajoute une gestion des caméras souvent très gênante, vous empêchant régulièrement de conserver une vision claire de l'ensemble. Dans ces



Voici le maire de la cité des Demis, des êtres perturbés par leur nature "disparate".

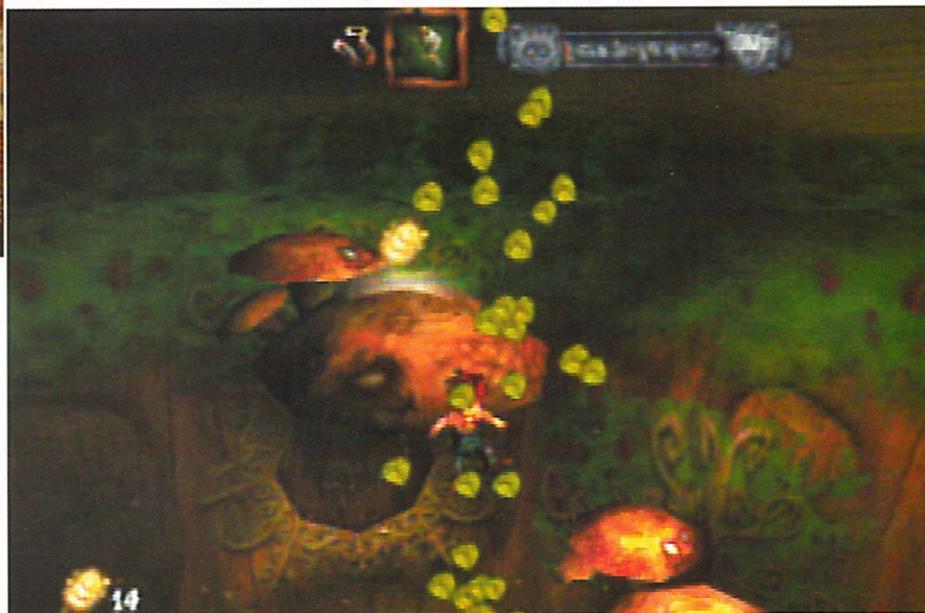


Comme à l'accoutumée, vous avez une foule d'items à récolter.

conditions, le moindre trou constitue une menace dangereuse – vous faisant perdre une vie – et chaque ennemi devient un challenge, d'autant que de nombreux bugs de collision viennent entacher ce tableau mitigé. Cyprien se manie comme dans la plupart des titres du genre, à l'aide d'une touche de saut, d'action, de vue subjective autorisant l'utilisation du

lance-pierres et de caméras parfois limitées selon la zone où vous vous situez. En Supercyp, le saut est plus haut, plus long et l'attaque du lance-pierres se transforme en attaque foudroyante. Cette transmutation est bien sûr éphémère et dépend du nombre d'items supercyp que vous récoltez. Certains endroits ne sont donc accessibles qu'en superhéros, tributaire du nombre d'items supercyp disponibles à un moment donné. Les niveaux en eux-mêmes sont très variés et graphiquement superbes, tant par le niveau de détails que par leur ambiance, superbement soutenue par une musique des plus inspirées. En somme, *Evil Twin* aurait largement gagné à bénéficier d'une meilleure prise en main, auquel cas il aurait pu aisément détrôner un *Rayman* au sommet de son art.

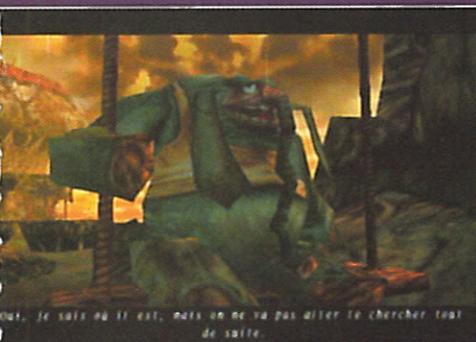
Grenouille



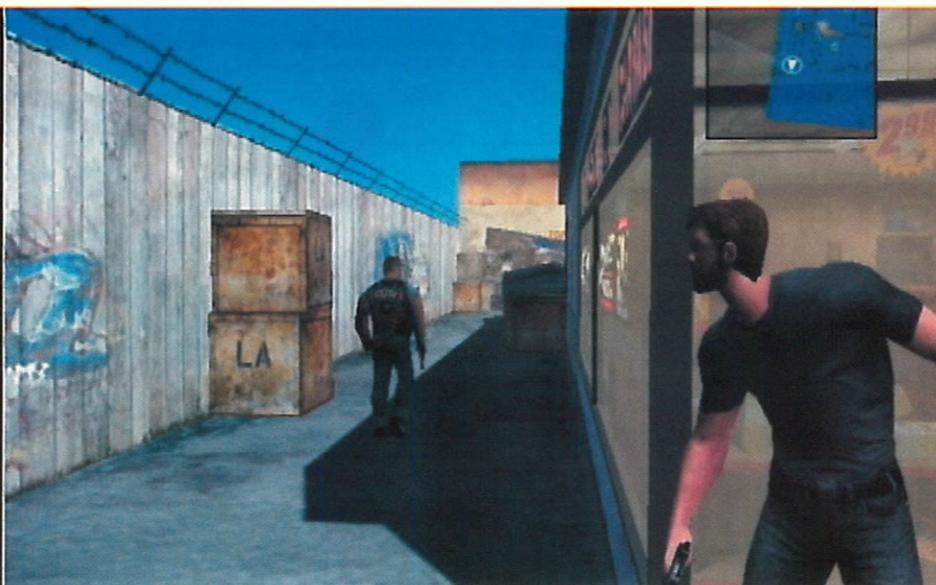
FAITES-VOUS TIRER LE PORTRAIT

Un point délicat du jeu concerne les sauvegardes, celles-ci ont lieu lorsque vous avez récolté un item "appareil photo" qui vous autorise alors à sauvegarder auprès de Wilbur, celui-ci ne se tenant qu'à des endroits clés des niveaux. Ces derniers offrent en général l'occasion d'atteindre plusieurs

parties distinctes à partir d'une seule, ces "warp-rooms" vous permettant en général de vous ressourcer en items régénérateurs et en sauvegardes. A ce propos, ne vous inquiétez pas si la première sauvegarde intervient au bout d'une heure de jeu, Wilbur est un éducateur sévère.



SAFARI



HEADHUNTER

Jack Wade se paye les services de la PS2 au cas où ses employeurs Dreamcast ne seraient pas satisfaits de sa prestation. Le voilà donc impliqué dans la même histoire de gangs, de trafic d'organes et d'amnésie sans bénéficier d'un nombre astronomique d'améliorations mais comme c'est Jack, on lui pardonne.

Sega/Amuze			90%
Action/aventure	Moins de 400 francs	Un joueur	
PS2	Plus : Scénario, humour, jouabilité Moins : Pas d'amélioration notable		
GRAPHISMES	ANIMATION	JOUABILITÉ	SON

Headhunter, comme son nom l'indiquerait aux anglophones, désigne un jeu d'action-aventure à la troisième personne dans lequel vous incarnez un chasseur de primes qui désamorçe les bombes terroristes et prévient le monde d'une attaque de super guerriers mutants. Échappé d'un labo, il se retrouve amnésique, en colère et collabore dès son réveil avec Angela Stern, la fille du patron d'une mégapole d'état qui recense les individus et les évalue en fonction de la viabilité de leurs organes biologiques. Le scénario se

déroule donc dans un futur incertain et plutôt pessimiste, dépeignant une Amérique propre et nette où les criminels sont cotés en bourse. La version PS2 reprend en tous points l'aventure de la version Dreamcast, incluant les mêmes bugs de collision et de caméra, la même intelligence artificielle un rien stupide et les mêmes objectifs secondaires à remplir. Pour de plus amples détails concernant le scénario, reportez-vous à notre test de la version Dreamcast (*Playbox* n°11). Du côté de la maniabilité, celle-ci colle parfaitement

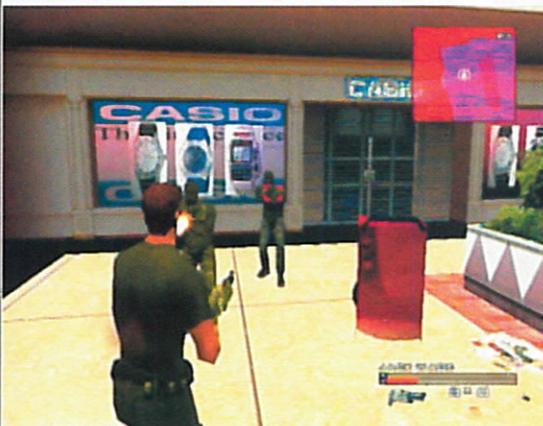


La discrétion est utile mais pas forcément indispensable pour passer un obstacle...

avec la manette Dual Shock 2, comme l'on pouvait s'y attendre, et octroie donc à Jack le moyen de réaliser une foule de mouvements des plus pratiques : longer un mur, jeter un œil, mettre en joue, accéder à l'inventaire guerrier en temps réel, etc. Il s'agit donc de maîtriser rapidement la touche de caméra (carré) afin de pivoter aisément tout en visant et de replacer l'angle de vision aux endroits adéquats. Comme nous le soulignons plus avant, le jeu est demeuré le même, toujours aussi accrocheur et intelligent, doté d'un humour subtil et d'un scénario varié et passionnant. En revanche, on était peut-être en droit d'attendre une amélioration plus conséquente concernant les graphismes. Certes, on notera ici et là quelques détails supplémentaires de bon aloi mais on regrettera que les personnages soient toujours aussi mal animés durant les scènes cinématiques. Cela n'enlève rien à leur charisme mais leur modélisation et leurs mouvements laissent toujours

autant à désirer. D'autre part, il eût été réellement jouissif de disposer de "missions" supplémentaires durant le jeu, prenant place dans des endroits de la ville jusque-là inexploités (comme cette villa du bord de mer qui est tellement jolie...) ou de bénéficier d'un mode multijoueur. En bref, *Headhunter* demeure un excellent jeu mais aurait gagné à être étoffé sur la machine de Sony.

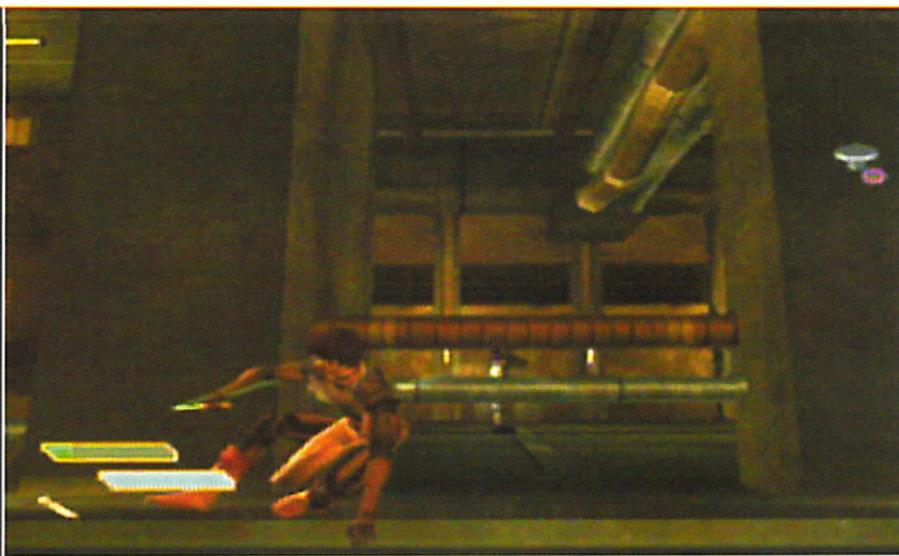
Grenouille



Entre deux feux, la prise d'adrénaline s'avère nécessaire.



Vous n'avez pas le droit de blesser par balle les policiers mais vous pouvez leur briser la nuque.



FRANK HERBERT'S DUNE

Adapter une œuvre littéraire majeure pour le cinéma ou le jeu vidéo constitue souvent un pari aussi fou que risqué. Après le résultat mitigé du long-métrage *Dune* réalisé par David Lynch, c'est au tour de Cryo d'atterrir sur Arrakis...

Rainbow/Cryo Interactive.

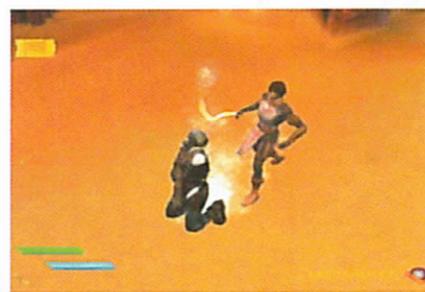
Action/aventure	Environ 400 francs	1 joueur	52%
PS2	Plus : Devenir le Muad'Dib Moins : Les ralentissements horribles		
GRAPHISMES	ANIMATION	JOUABILITÉ	SON

Récemment diffusée sur Canal +, la mini-série de trois épisodes mettant en images le premier volume de la saga *Dune* a connu un succès d'estime auprès des fans qui reconnaissent que l'adaptation s'en sortit avec les honneurs. Fort de cette réussite, Cryo s'en est fortement inspiré pour réaliser son deuxième jeu fondé sur l'univers de Frank Herbert. Vous incarnez le désormais célèbre Paul Atréides dans un jeu d'action/aventure en 3D. Votre prise de pouvoir sur la planète Dune se

déroule sur dix niveaux composés de plusieurs missions. La première consiste à échapper au Shai-Hulud, le ver des sables, en compagnie de Dame Jessica, la mère de Paul, dans une phase d'action où seule votre dextérité rentre en jeu. La deuxième prend place dans le village de Sietch au sein duquel vous devez trouver le Kriss, couteau permettant d'absorber l'eau de ses victimes, et la combinaison Distille qui recycle la sueur de votre corps en eau potable, auprès des Fremens en les

interrogeant. La troisième mission désigne une phase d'infiltration durant laquelle Paul doit saboter une moissonneuse Harkonnen afin de contrôler la production de l'épice. Comme vous pouvez le constater, la variété de l'aventure est au rendez-vous et le respect de l'œuvre bien présent. De plus, la réalisation graphique est superbe et l'ambiance sonore des plus convaincantes. Néanmoins, ce tableau idyllique se transforme en bad trip une fois le pad en main. En effet, le jeu ne semble guère abouti. Ainsi, nous avons droit à des ralentissements effroyables lors de certains combats. De surcroît, le système de visée se dérègle régulièrement en ciblant les ennemis à côté. L'intelligence artificielle apparaît souvent illogique. De ce fait, lorsque vous laissez un cadavre près d'un garde, ce dernier n'y voit que du feu, alors qu'il vous aperçoit sans problème à travers un mur ou à un kilomètre. Les phases d'infiltration censées être discrètes se transforment alors en bourinage intensif des plus incohérents. Lors de certaines séquences cinématiques, le doublage saute ou se montre inexistant. Bref, ces petites incohérences ou ces grosses omissions font que *Frank Herbert's Dune* énerve rapidement le plus patient des joueurs et qu'il est à ranger, une fois de plus, dans la collection des jeux Cryo qui possèdent inmanquablement le label "beau, mais injouable". Un énorme gâchis !

Flyman



Que vous soyez fan ou non, l'attaque d'un Ver des sables est à tout jamais gravée dans votre subconscient.

Votre combinaison Distille vous redonne de l'énergie quand vous le désirez.



ECCO LE DAUPHIN

DEFENDER OF THE FUTURE

Il est si rare de bénéficier d'une simulation de vie animale qu'un titre comme Ecco Le Dauphin ne peut que nous fasciner. Adapté de la version Dreamcast mais doté d'améliorations très appréciables, le titre d'Appaloosa devient indispensable tant il nous rappelle que la Mer et les tortues géantes sont des sujets trop négligés.

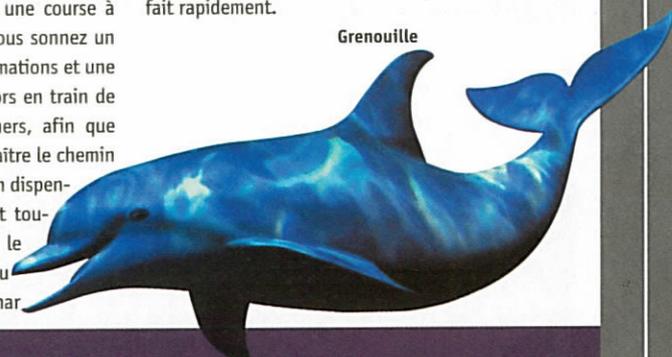
Au fil du jeu, Ecco devient plus fort et même les requins ne lui posent plus de problème.

amélioré n'empêche pas le joueur inattentif de se perdre dans les méandres des cavernes sous-marines, des bancs de poissons multicolores et des différents animaux amis ou ennemis. Les graphismes d'Ecco Le Dauphin sont somptueux, légèrement plus détaillés que sur Dreamcast et arborent des effets de transparence et de lumière féeriques. Les animaux sont reproduits fidèlement, la vie aquatique se voit traduite avec talent et poésie et l'ambiance générale se trouve soutenue par une musique des plus envoi-antes. La maniabilité du cétacé est impeccablement rendue par la manette dual shock, excepté le fait qu'il réponde un peu trop bien, rendant les déplacements un peu moins crédibles, mais l'on s'y fait rapidement.

Sega/Appaloosa			90%
Action/aventure	Moins de 400 francs	1 joueur	
PS2	Plus : Immersion totale, graphismes enchanteurs, bande-son merveilleuse Moins : Niveaux complexes et difficiles		
GRAPHISMES	ANIMATION	JOUABILITÉ	SON

La version Dreamcast d'Ecco le Dauphin excellait en bien des points. Mis à part le fait qu'une partie de l'argent récolté par la vente était reversée à la lutte pour la préservation des animaux et fonds marins, ce jeu d'action-aventure souffrait d'une difficulté parfois exaspérante. Cette version PS2 reprend le déroulement de la précédente mais avec quelques modifications bienvenues. Dans un environnement entièrement en 3D, vous incarnez Ecco, un dauphin courageux, élu pour sauver le monde à la suite d'un dérèglement de l'équilibre universel. Le gardien qui maintenait la protection des humains et des dauphins contre le mal a été morcelé en plusieurs cristaux éparés sur toutes les mers du globe, jusqu'en Atlantide. Ecco doit donc partir à l'aventure, apprendre des chants qui lui permettent de communiquer avec les autres animaux et acquérir

quelques capacités. Soucieux de le rendre plus abordable en termes de difficulté, ses développeurs ont cette fois inclus un système de sonar beaucoup plus pratique et des cristaux d'aide répartis aux endroits difficiles, de sorte que l'action à accomplir à ce moment vous soit montrée sous la forme d'une courte vidéo. Par exemple, si vous avez une course à effectuer contre d'autres dauphins, vous sonnez un coup de sonar contre le cristal d'informations et une scène enregistrée vous représente alors en train de tourner rapidement autour des rochers, afin que vous n'ayez pas à chercher pour connaître le chemin à suivre. Il est bien sûr possible de s'en dispenser, ainsi les hardcore gamers auront toujours des challenges à réaliser. Pour le reste, Ecco Le Dauphin demeure un jeu difficile et déroutant car même le sonar



LES FONDEMENTS DE LA COMMUNICATION ANIMALE

Avec le temps, Ecco apprend à communiquer avec ses congénères et d'autres organismes. Avec leur aide, il pourra passer des obstacles jusque-là infranchissables. Par ailleurs, le sonar lui permet d'interagir avec une grande partie de son environnement.





Vous n'avez qu'à vous baisser pour récupérer des armes ennemies.

JAMES BOND 007: ESPION POUR CIBLE

L'agent secret le plus célèbre du cinéma reprend son permis de tuer sur PS2 avec calme, détermination et un brio certain. Suite aux talentueuses versions N64 adaptées du grand écran, Electronic Arts nous fait profiter d'un jeu d'action au scénario original et dynamique.

forme d'un shoot à la première personne, utilisant les sticks analogiques pour vous déplacer (le gauche pour le corps et le droit pour la tête) tandis que les différentes touches vous autorisent à sauter, vous accroupir et à utiliser armes et gadgets. Cependant, tous les niveaux ne sont pas fondés sur ce type de déplacement et vous devrez régulièrement piloter des véhicules ou simplement mitrailler tous les méchants qui passent depuis un bolide en mouvement. Le reste des actions à effectuer est très varié, incluant l'utilisation de nombreux gadgets tels que le grappin miniature, le laser à découper ou un décodeur à serrure électronique. L'accent a été mis sur la "James Bond Touch", procédé qui vous autorise à régler une situation de la façon la plus "classe" possible, auquel cas une musique de circonstance retentit et vous accorde un meilleur score à la fin d'un niveau. Par exemple, faire tomber un hélicoptère sur un groupe de gardes s'avère plus rapide et stylisé que les tuer un par un. Le score obtenu en

Electronic Arts			92%
Action/aventure	Moins de 400 francs	Un à quatre joueurs	
PS2	Plus : Variété et rythme des missions, prise en main Moins : Scénario trop dirigiste		
GRAPHISMES	ANIMATION	JOUABILITÉ	SON

Le titre d'Electronic Arts exploite un scénario nouveau qui ne fait écho à aucun film de la série. Vous le découvrirez donc au fur et à mesure de son déroulement, qui vous offre naturellement

l'opportunité d'incarner l'espion britannique environné de tous les atouts qui ont fait son succès : gadgets, armes sophistiquées, jolies filles dangereuses, méchants mégalos, etc. Le jeu prend la



Bond, il affronte un hélico avec un fusil d'assaut, tranquille le gars.

Les scènes de poursuite sont aussi rapides et spectaculaires que dans les films.



Les gadgets sont aussi pratiques et variés que dans les films.

fonction de vos performances vous permet de récolter des bonus utilisables immédiatement. Grâce à toutes ces petites choses fort bien pensées, *Agent Under Fire* prend une tournure arcade qui le différencie des doom-like habituels. Vous avez le moyen de refaire les niveaux comme bon vous semble afin de réaliser de meilleurs scores et l'aventure elle-même bénéficie d'une diversité et d'une richesse des plus appréciables. Tour à tour, vous alternerez les phases d'action pure, de course contre la montre et de discrétion sans vous ennuyer, prenant plaisir à regarder les scènes cinématiques qui ponctuent l'action. On remarquera une modélisation des



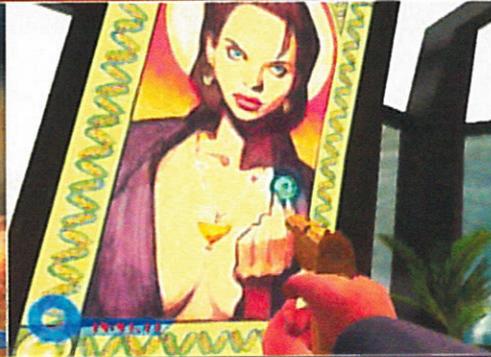
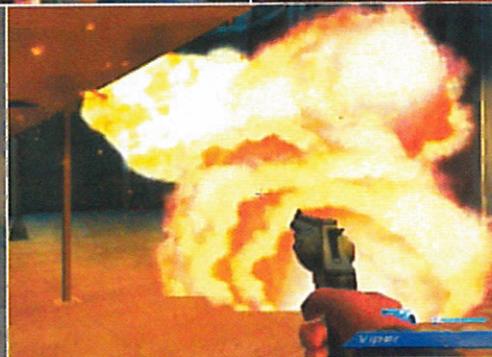
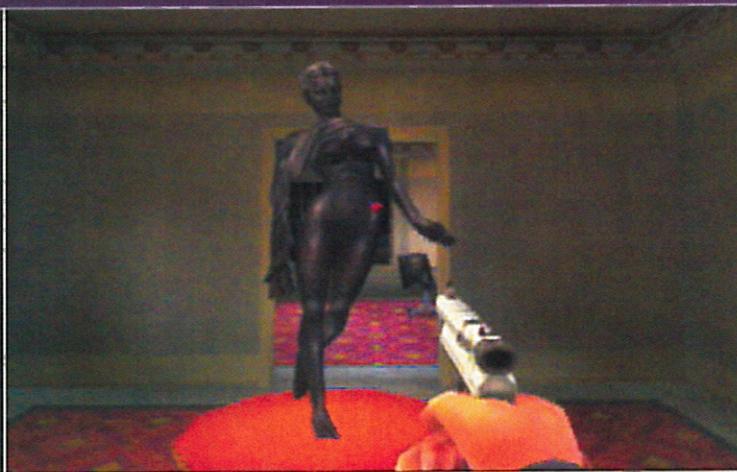
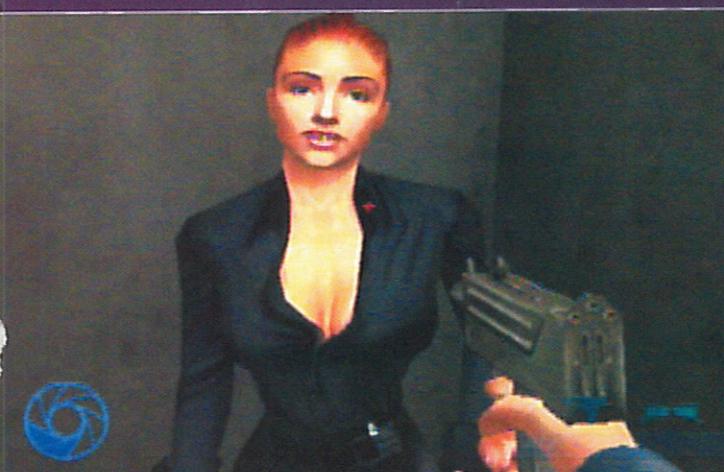
personnages particulièrement soignée et crédible, notamment pour les visages qui adoptent des mimiques comiques en fonction des situations. En revanche, les textures des décors auraient peut-être requis un peu plus de soin, mais elles ont le mérite de ne point ralentir l'animation, le jeu bénéficiant d'une fluidité fort correcte. Les lieux visités sont à l'image de l'histoire elle-même : variés et

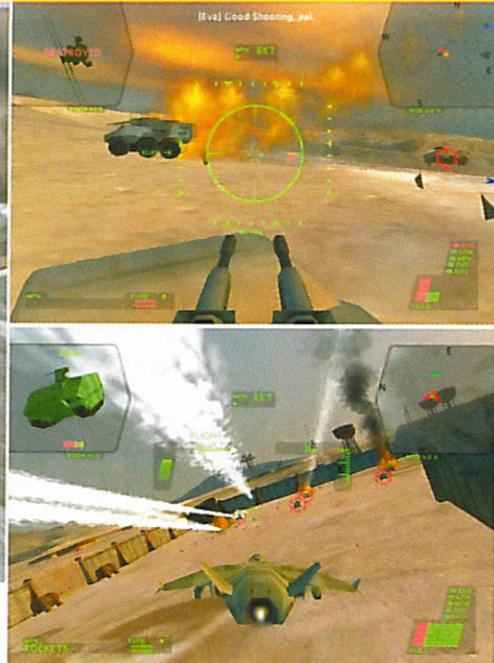
détaillés, recréant à merveille un bon épisode de la série, ils dépeignent avec vraisemblance des bâtiments tels qu'une ambassade prise d'assaut, des bases futuristes prêtes à exploser ou des rues remplies de passants affolés. Bref, on retrouve avec joie l'humour, le sexe et la violence qui constituent la griffe d'un bon Bond, celui qui fait rire et sursauter.

Grenouille

PENSEZ AUX CARTES POSTALES

L'ambiance et les détails des épisodes de *James Bond* sont reproduits à merveille dans *Espion Pour Cible*, depuis la lolita innocente aux excursions à bord d'un char d'assaut en passant par l'appareil photo miniature, la panoplie complète du surhomme héroïque est bien présente.





DROPSHIP UNITED PEACE FORCE

Ceux qui n'ont pu faire leur armée, soit parce qu'ils sont trop jeunes, soit parce qu'ils ont les pieds plats, ou ont été qualifiés de P3 auront désormais l'occasion de mettre une sourdine à leur frustration de beaufs, en s'adonnant aux "joies" de la nouvelle simulation de guerre made in Sony.

SCEE/ Studio Camdem

Action-Tir	Environ 400 francs	1 joueur	88%
PS2	Plus : Trois modes de jeu, la VF et la variété des missions. Moins : Maniabilité pas toujours évidente, la difficulté de certaines missions		
GRAPHISMES	ANIMATION	JOUABILITÉ	SON

L'action de *Dropship* se déroule en 2050. Avancée technologique oblige, vous prenez les commandes de machines haute technologie dans un jeu de simulation guerrière fortement teintée d'action et de tir. Vous êtes dans la peau d'une jeune recrue, récemment engagée au sein de l'U.F.P (United Peacekeeping Force), et participez à plusieurs campagnes militaires autour de la planète en Afrique du Nord, en Colombie ou au Kazakhstan. Ces campagnes sont divisées en une

trentaine de missions aussi variées qu'intensives. Vous jonglez entre le manche d'un avion et le volant d'une jeep, en passant par la gâchette d'une mitrailleuse, voire la tête d'une troupe pour un assaut stratégique. Après avoir suivi le briefing très précis à chaque début de mission, vous êtes directement lancé dans le bain du conflit, par l'intermédiaire de cinématiques soutenues par les recommandations auditives de vos coéquipiers et supérieurs. La première campagne vous demande

par exemple de déposer vos troupes en restant dans un canyon à l'abri des radars ennemis, de scanner des camions suspects afin de trouver des preuves d'armements illicites, d'escorter un convoi, de prendre la fuite à bord d'une jeep tout en éliminant vos poursuivants à la mitrailleuse ou de bombarder une usine de raffinement. Le rythme des missions est si bien construit que vous ne vous ennuyez jamais une seule seconde. A la fin de chaque mission, vous avez l'opportunité de revoir vos exploits sous plusieurs angles différents à l'aide d'une belle rediffusion, et obtenez une évaluation au tableau d'honneur en fonction de vos prestations. Les graphismes sont performants et la jouabilité bien pensée, même s'il vaut mieux passer par la case entraînement avant de se lancer dans la gueule du loup. Les bruitages vous plongent avec une incroyable justesse au milieu de la guerre, et les doublages en français s'avèrent, pour une fois, de bonne qualité. Les fans de jeux mettant en scène la guerre vont être aux anges avec ce nouveau mélange entre stratégie et action vu sous un nouvel angle, tandis que les autres devraient oublier le contexte actuel en refaisant leur propre actualité avec un jeu somme toute distrayant. Un nouveau souffle qui fait du bien.

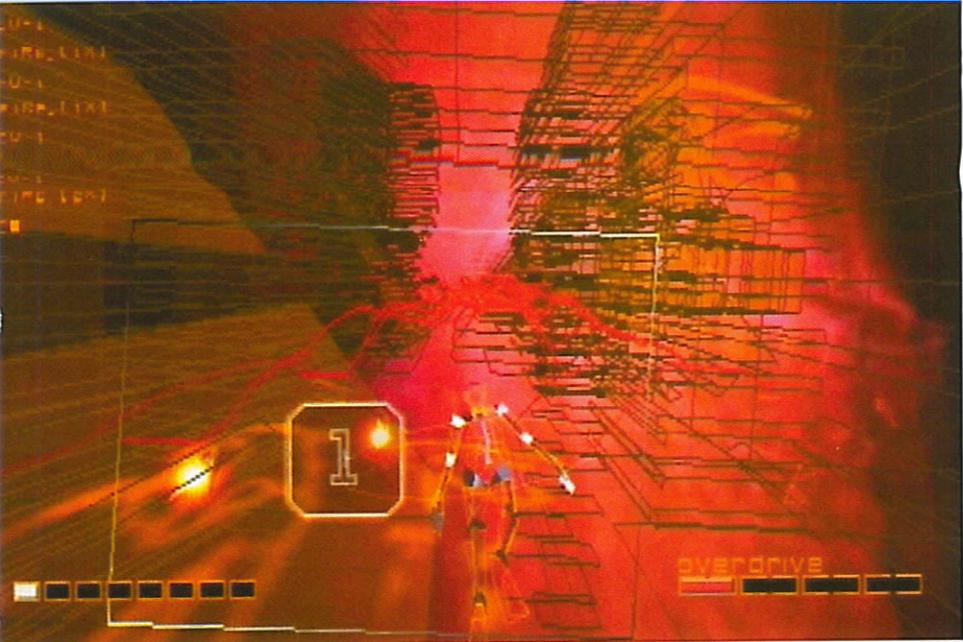
Flyman

LAVAGE DE CERVEAU

Si vous désirez rester vivant plus de trente secondes, vous feriez mieux de passer par le mode "instructions" qui vous entraîne à bien manier vos

engins. Constitué de cinq missions, vous apprenez à piloter sur place, en vol, en mode combat et en mode troupes à bord d'avions futuristes. La mission avec la jeep vous sert à être à l'aise lors des attaques au sol. A bien approfondir...





REZ

Alors que tout le monde attend avec impatience l'adaptation des aventures de Sonic sur PS2, Sega surprend en nous proposant un shoot'em up au graphisme d'un autre âge. Sega serait-t-il aussi mauvais perdant en tentant de nous faire croire que la PS2 n'a rien dans le ventre ? Alors, sabotage envers Sony ou coup de génie ?

SCEE/ Sega/UGA			70%
Shoot'em up	Environ 400 francs	1 joueur	
PS2	Plus : L'originalité, un gros trip bien légal Moins : Les graphismes, la durée de vie		
GRAPHISMES	ANIMATION	JOUABILITÉ	SON

En ce qui concerne la première question, le fait que *Rez* sorte simultanément sur la Dreamcast et la PS2, exactement à l'identique, prouve bien que Sega ne cherche nullement à ternir l'image de Sony. Pour le coup de génie, ce n'est pas parce que ce jeu est original qu'il faut s'emporter et l'encenser comme s'il y avait un avant et un après. *Rez* vous propose de pratiquer un shoot'em up en 3D dans lequel la musique joue un rôle important. En effet, les tirs de votre "vaisseau" entraînent une succession de bruitages qui marquent un rythme avec une musique enclenchée par l'explosion des ennemis. Le fait que vous puissiez les "locker" comme dans *Panzer Dragoon* fait varier les mélodies en fonction du nombre de rivaux abattus. La cadence de vos tirs modifie le rythme des mélodies et les décors eux-mêmes. Bonjour le trip psychédélique si vous appuyez comme un épileptique sur le bouton de tir ! La compréhension du principe n'étant pas forcément évidente, vous avez la possibilité de vous entraîner avec un tutorial et un mode voyage avant d'attaquer les choses sérieuses. L'aventure se déroule sur six aires dotées chacune de dix

sections un peu courtes. Une fois le boss détruit, vous êtes noté selon le nombre d'adversaires éliminés et des items trouvés. En effet, les groupes de combattants cachent parfois deux sortes d'objets. Le premier désigne une bombe overdrive qui détruit tous les ennemis à l'écran (vous avez la capacité d'en porter quatre au maximum). Le second est une boule d'énergie qui améliore votre apparence si vous en collectez huit, d'une simple sphère à un corps entier de plus en plus résistant. Les graphismes nous donnent l'impression d'être revenus vingt ans en arrière dans le film de Disney, *Tron*. Eu égard au fait qu'il s'agit d'un parti pris, il ne faut pas les juger comme tels et considérer le tout avec style. Tout le monde n'appréciera pas. Nous restons tout de

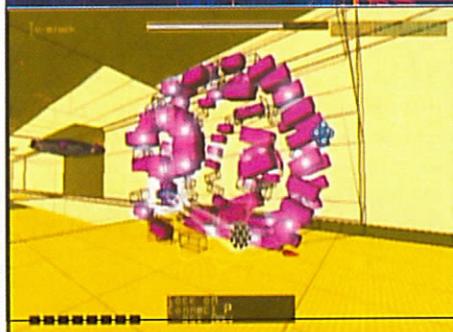
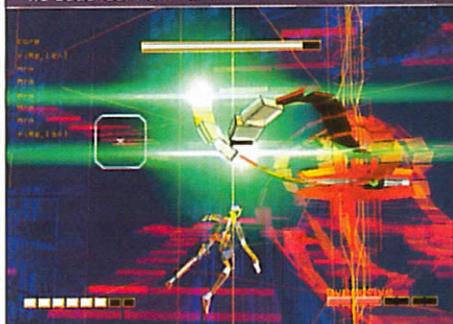


même perplexes devant l'intérêt même d'un tel titre. En effet, le style de musique choisie, techno japonaise créée par Keijichi Sugiyama, Mist ou Ken Ishii, cible de manière radicale un public pour le moins marginal. Les moins curieux seront donc rebutés par une réalisation générale déstabilisante et un style de musique bien à part. Il aurait été plus judicieux de proposer une option telle que le Vib Ribbon afin que le joueur ait l'opportunité d'écouter ses CD préférés et également de le vendre à un prix plus attractif. A essayer avant d'acheter.

Flyman

LES VICTOIRES DE LA MUSIQUE

A l'instar de tout bon shoot'em up qui se respecte, à la fin de chaque niveau, vous êtes confronté à un boss. Comme à l'accoutumée, ces derniers sont immenses et il faut trouver leur point faible. Nous vous conseillons de garder vos bombes overdrives qui n'en feront qu'une bouchée. Aciiiiid !!



PS2

CREATURES

ELO Interactive
PS One **82%**

Creatures propose pour la première fois sur console une simulation de vie. Vous devez vous occuper méthodologiquement de vos gremlins comme d'un animal domestique. Au



C'est avec la petite fée que vous donnez toutes vos indications. Comme c'est mimi...

A quand la simulation de pigistes ?



Développez votre colonie sur trois immenses niveaux détaillés.

début, vous possédez deux Norns. Ils doivent se nourrir, s'amuser et se reproduire si vous souhaitez poursuivre le jeu. En effet, si tous vos Norns viennent à mourir, la partie se finira. Garder en vie vos petites créatures demande énormément d'investissement car il faut tenir compte de multiples paramètres nécessitant concentration, logique et ténacité. Ce jeu ne plaira pas à tout le monde, compte tenu de sa difficulté. Les plus curieux peuvent tout de même tenter l'aventure car

l'éditeur a eu l'honnête idée de proposer son jeu pour moins de 15 euros. Alors, pourquoi pas...

Flyman



Les Norns doivent impérativement se reproduire pour ne pas finir en Game Over.

100% STAR

Eidos
PS One **50%**

Si vous avez raté la chance de votre vie au casting de Popstar, que la Star Academy vous a refoulé, voire viré (n'est-ce pas François...), mais que vous gardez une foi inébranlable en votre bonne étoile malgré vos rondeurs et votre voix d'évier bouché, alors 100% Star est fait pour vous !

Dans la peau d'un manager, vous allez créer votre propre groupe en effectuant un casting mondial, en écrivant les chansons de vos futurs hits - même quand vous faites n'importe quoi, ça sonne bien et ça se vend à tour de bras, comme dans la réalité ! - en signant vous-même les contrats de vos pouliches et en organisant leur agenda avec le fameux roulement studio/concert. Comme le disait si bien l'irremplaçable Castaldi : "c'est vous qui décidez !". Alors, pour une fois, n'achetez pas, ne les



Soyez aussi dur que le jury de Popstar : Happy Face ! encouragez pas, s'il vous plaît, pensez un peu à nous, pauvres testeurs...

Flyman



Une fois que vous atteignez le haut du Top 50, organisez le concert du siècle. Encore mieux que Woodstock !



Vous pouvez même faire votre propre pochette. On peut mourir en paix...

ONE PIECE MANSION

Capcom
PS One **49%**

Ah ! Ces Japonais et leurs jeux si spéciaux... *One Piece Mansion* vous propose de prendre la place d'un gérant d'immeuble, Polpo, qui doit

rétablir la paix dans son bâtiment. A travers sept stages, vous devez vous séparer des locataires indésirables en contrôlant leur barre de stress, en



Gérez les cases vides avec de nouveaux locataires ou un ascenseur.

recrutant de nouveaux résidents, en construisant de nouvelles chambres, voire des ascenseurs grâce à l'argent des loyers. Si toute votre communauté baigne dans le bonheur, vous passez à un autre stage qui comporte plus de défis comme expulser plus de monde ou éviter les crimes en effrayant les voleurs. Vous pouvez suivre un mode scénario pour libérer la sœur de Polpo ou un mode infini qui permet de créer son propre immeuble et de le faire prospérer. Le peu de liberté offerte au joueur et le manque de challenges n'attireront pas les férus de simulation. A oublier.

Flyman



Suivez bien les instructions avant chacun des sept stages.



Vous pouvez à chaque tour soit vous occuper du stress des habitants, de la sécurité ou construire de nouveaux éléments.

WWF SMACKDOWN ! JUST BRING IT

THQ
PS2 **86%**

Bienvenue dans un monde de finesse où des mecs en slip s'amuse à comparer leur virilité sous les yeux ébahis de millions d'Américains. Depuis des années, on nous bassine avec des jeux de catch injouables, moches et inintéressants. Et puis, tout d'un coup, on nous sert une petite perle. Ce jeu de catch est beau, très jouable, propose des dizaines et des dizaines d'options terribles, incroyablement divertissantes et possède une durée de vie des plus

honnêtes. Franchement, nous avions un a priori sur ce nouveau jeu de catch, et nous avons tous été bluffés. L'ambiance du spectacle à l'américaine pas crédible pour un sou est superbement retranscrite, les coups sont variés et dynamiques, l'animation de vos gladiateurs impeccable. Que vous soyez amateur ou non, vous allez vous éclater comme des malades et partir dans des crises de fou rire incontrôlables. Une très agréable surprise !

Flyman



Le mode création de catcheurs assouvit tous les fantasmes, n'est-ce pas Grenouille ?



Vous pouvez créer vos propres combos. Joli les filles !



Ca tient sans les mains !



Trente-six catcheurs sont présents avec leur spécialité...



PS2 Portal Runner

- Pour débloquer toutes les cinématiques du jeu, mettez-le en pause, maintenez enfoncée la touche L1 et tapez ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, R1, ●, R2, ■.



Ainsi, les cinématiques seront disponibles au menu des options.
Pour vous refaire une santé pendant le jeu, mettez-le en pause, maintenez enfoncée la touche L1 et tapez ●, ●, ●, ■, ■, R2, R1, ↑, ●, ■.

PS One Tony Hawk's Pro Skater 3

- Pour obtenir 100 000 points d'un coup, mettez le jeu en Pause, maintenez enfoncée la touche L1 et tapez ■, ●, →, ■, ●, →, ■, ●, →.
Pour activer le mode Turbo, mettez le jeu en Pause, maintenez enfoncée la touche L1 et tapez ←, ↑, ■, ▲.
- Pour faire disparaître les traces de sang ou les réactiver, mettez le jeu en Pause, maintenez enfoncée la touche L1 et tapez →, ↑, ■, ▲.
- Pour augmenter ses statistiques à 10 points, mettez le jeu en Pause, maintenez enfoncée la touche L1 et tapez X, ▲, ●, ■, ▲, ↑, ↓.
- Pour accélérer le jeu de 25 %, mettez le jeu en Pause, maintenez enfoncée la touche L1 et tapez ↓, ■, ▲, →, ↑, ●, ↓, ■, ▲, →, ↑, ●.
- Pour conserver la jauge de Special pleine, mettez le jeu en Pause, maintenez enfoncée la touche L1 et tapez ▲, →, ↑, ■, ▲, →, ↑, ■, ▲.
- Pour ne pas avoir à vous soucier de la barre de Special, mettez le jeu en Pause, maintenez enfoncée la touche L1 et tapez ■, ▲, ●, ●, ↑, ←, ▲, ■.
- Pour faire maigrir les skaters, mettez le jeu en Pause, maintenez enfoncée la touche L1 et tapez X, X, X, X, ■, X, X, X, X, ■, X, X, X, X, ■.
- Pour faire grossir les skaters, mettez le jeu en Pause, maintenez enfoncée la touche L1 et tapez X, X, X, X, X, ←, X, X, X, X, ←, X, X, X, X, ←.
- Pour faire du skate avec les développeurs de Neversoft, à partir du menu de démarrage, maintenez la touche L1 enfoncée et tapez ↑, ■, ■, ▲, →, ↑, ●, ▲. Dans le menu de création de skater, vous pouvez alors entrer leurs noms et jouer avec.



PS2 Shaun Palmer's Pro Snowboarder

- Pour remplir les challenges, débloquez tous les personnages et les planches, sélectionnez "options" au menu principal, maintenez enfoncées les touches R2 et → et tapez ▲, ■, ▲, ●, ▲.



Pour activer tous les cheatcodes en même temps, sélectionnez "options" au menu principal, maintenez enfoncées les touches L2 et ← et tapez ▲, ■, ▲, ●, ▲.

Pour débloquer toutes les vidéos, sélectionnez "options" au menu principal, maintenez les touches R1 et ← enfoncées et tapez ▲, ▲, ●, ▲.

Pour avoir 10 points dans toutes les stats, sélectionnez "options" au menu principal, maintenez les touches L1 et → enfoncées et tapez ▲, ▲, ●, ▲.



N64 Mario Party 3

- Gagner 10 pièces : faites un double après avoir utilisé un champignon.
- Gagner 20 pièces : faites un triple après avoir employé un champignon en or.



Obtenir l'étoile miracle : gagnez le rang S plus de huit fois dans les duels et les jeux de plateaux.

Mini-jeux bonus : après avoir terminé le jeu en mode Story, plusieurs mini-jeux se débloquent (les bars fixes, Waluigi Island et bataille de poussières d'étoile).

Terminer tous les mini-jeux pour débloquent les canots étourdis.

Récoltez plus de 1000 pièces dans la salle de jeux pour débloquent le mini-jeu du Puzzle de Mario.

Terminer rapidement les mini-jeux : sauvegardez après un mini-jeu.

Réinitialisez la console. Si le mini-jeu a été déjà fait, relancez à nouveau la console jusqu'à tomber sur un nouveau.

Avoir son visage sur le Mont Mariomore : terminez le mode Story avec un personnage.

Se moquer de l'adversaire : sur le plateau, pendant que l'adversaire joue, appuyez sur L pour vous moquer de lui.



PS2 WRC

● En mode contre-la-montre ou un contre un, entrez les codes suivants à l'option mot de passe :

imgoingcrazy : Mode psychédélique

wibblywobbly : Mode aquatique

ontheceiling : Inverser les caméras

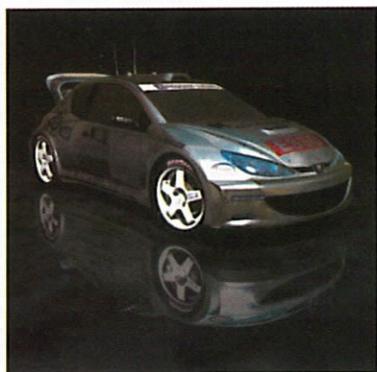
evopower : Augmenter la puissance des voitures

heliumaid : Transformer la voix du copilote

downbelow : Caméra plongeante

floatyflight : Donner des ailes à la voiture durant le replay

thatsstupid : Enlever les carrosseries des voitures



IL FALLAIT LE SAVOIR

PS2 Burnout

Pour obtenir de nouvelles voitures, terminez le premier championnat pour avoir accès au mode Face-Off. Chaque duel remporté vous donne une voiture supplémentaire.



PS2 Smuggler's Run 2 : Hostile Territory

● Rendre les voitures plus légères : mettre le jeu en Pause et taper L1, R1, R1, L2, R2, R2.

Subir plus de gravité : mettre le jeu en Pause et taper R1, R2, R1, R2,

↑, ↑, ↑.

Etre invisible : mettre le jeu en Pause et taper R1,

L1, L1, R2, L1, L1, L2.

Avoir moins de temps : mettre le

jeu en Pause et taper R2, L2, L1, R1, ←, ←,

←.

Plus de temps : mettre le jeu en Pause et taper R1,

L1, L2, R2, →, →, →.



PS2 Soul Reaver 2

● Obtenir la Fire Reaver : mettre le jeu en Pause, maintenir R1 et taper ↓, ●, ▲, ↑, →, ●.

Débloquer un bonus : à l'écran titre, taper ←, ▲, →, ▲, ↓, ●, X.



Découvrez nos Hors-Série thématiques !

5,95 euros/39 francs LE HORS-SERIE + CD-ROM 1 MAG GRATUIT POUR 5 COMMANDÉS

CREATION



La Musique Assistée par Ordinateur - Ref HSP02
Edition printemps 1997
Initiation au midi et à l'audio-numérique - Toutes les cartes sons, cartes midi - Les logiciels - En pratique : composer une séquence techno, un jingle radio, un karaoké...
Sur le CD : 34 démonstrations de logiciels commerciaux



La PAO de A à Z - Ref HS502
Edition Hiver 2000
Pratique : les principes de la mise en page, la typographie, les contraintes techniques, les trucs et astuces - S'équiper : le matériel et les logiciels
Sur le CD : 23 démonstrations de logiciels pour Mac et PC, 35 plug-ins pour Photoshop et Illustrator, 170 fontes PC et 100 fontes Mac, les meilleurs freewares...



La vidéo numérique - Ref HS203
Edition Hiver 2000
S'équiper en vidéo - Pratique : créer un DVD, donner de la couleur à vos créations, réaliser des effets spéciaux - Comparatifs : les logiciels de montage, les caméscopes DV, les stations d'acquisition, les plug-ins...
Sur le CD : VirtualDub, l'ultime outil du bidouilleur vidéo + des dizaines de logiciels



Tout sur le MP3 - Ref HSP07
Edition Été 2000
Tous les lecteurs MP3 au banc d'essai - Edition, lecture, compression : quel logiciel choisir - Les limites fixées par la loi - Comment créer ses propres morceaux - Les meilleures adresses internet
Sur le CD : des players, des encodeurs, des skins, des add-ons, des morceaux MP3 prêts à l'écoute.



Créer son home-studio musical - Ref HS504
Edition Printemps 2001
Claviers, expanders, samplers, multi pistes, périphériques, logiciels... 80 produits testés - Rubriques pratiques : séquenceur, audionumérique, monter son studio
Sur le CD : plus de 100 logiciels pour Mac et PC (Cubase, Reason, Sonic Foundry, Soundforge...)



Spécial 2D - Ref HS505
Edition Été 2001
60 pages de rubriques pratiques Photoshop, Illustrator, Paint Shop Pro - Comment réaliser un flyer - Refaites la couverture de ce numéro...
Sur le CD : Photoshop 6, Illustrator 9, Paint Shop Pro 7...



Photo numérique - Ref HS506
40 appareils photos numériques testés - pratique : créer un diaporama, retoucher les photos, développer ses photos, photographier les mouvements... Sur le CD : la version exclusive du logiciel de retouche d'image Studio 0.9 et 70 logiciels incontournables.

PROGRAMMATION



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



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



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



Programmation de jeux en Visual Basic - Ref HSP08
Edition Hiver 2001
Les principes de la programmation - Prise en main de Visual Basic et Visual C++ - 9 classiques de l'arcade à programmer soi-même (Bomberman, Pacman, Tetris...)
Sur le CD : DirectX 8 SDK, Visual C++ 6.0 Introductory Edition



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



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



Programmation en C++ - Ref HSP109
Tout pour apprendre le C++ : Commandes, syntaxe, théorie de la programmation, pratique son, graphisme, réseau... Sur le CD : Microsoft Visual C++ 6.0 Introductory Edition



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

JEUX



Spécial Jeux et Amiga - Ref HSDR01
Edition Automne 1994
Une rétrospective des 101 meilleurs jeux pour Amiga et CD-32. Uniquement réservé aux nostalgiques... (sans CD-Rom)



L'histoire du jeu vidéo et de la micro - Ref HSP04
Edition été 1998
Les grandes dates de la micro - 20 machines de légende - 50 jeux d'anthologie - L'histoire des logiciels et des langages de programmation - 20 personnages de légende
Sur le CD : 250 clones des grands classiques du jeu vidéo (Pacman, Invaders, Tetris...)
Quiz graphique de 750 questions sur le jeu vidéo - émulateurs...



Devenir imbattable aux jeux vidéo - Ref HSP05
Edition Hiver 1999
Les techniques secrètes des joueurs de jeux d'aventure, jeux de rôle, jeux de combat, jeux de stratégie, simulateurs de vol... - 20 pages de cheat codes - Les solutions de Blade Runner, X-Files, M&M VI, Little Big Adventure 2.
Sur le CD : utilitaires de triche, scénari, maps... et le jeu d'aventure complet "The Clue"



La saga Quake - Ref HSP06
Edition Hiver 1999
Comment ID Software a inventé le jeu en 3D - Les tactiques indispensables - Les secrets des meilleurs joueurs - Choisir ses périphériques de jeu - Les extensions, les niveaux cachés...
Sur le CD : utilitaires de jeu, les 3 démos de Quake I, II et III, des maps, les parties enregistrées des meilleurs joueurs mondiaux...



Jouer sous Linux - Ref HS1002
Edition Hiver 2000
Comment faire tourner Tomb Raider, Half-Life, Diablo et les plus grands classiques Windows sous Linux.
Sur le CD : l'utilitaire Wine (sous diverses versions) et le démo des plus grands jeux Windows à découvrir sous Linux.



Spécial Jeux sur PDA - Ref HSPA01
Edition été 2001
50 jeux passés au crible - Toute l'histoire du jeu portable - Trucs et astuces de joueurs sur PDA - Les sites web des joueurs sur PDA
Sur le CD : plus de 500 jeux pour Palm, plus de 100 jeux pour Pocket PC, plus de 50 jeux pour Psion



Jeux vidéo et émulateurs - Ref HSP101
Edition été 2001
Micro, consoles, arcade : toutes les machines historiques passées au crible - Présentation des émulateurs
Sur le CD : des centaines d'émulateurs, de Roms sur domaine public, d'utilitaires...

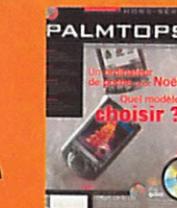


Counter Strike - Ref HSP111
Tout ce qu'il faut savoir pour se créer une configuration optimale - Se perfectionner en équipe, camping, snipe - Créer ses maps avec Worldcraft... Sur le CD : les versions Windows et Linux de CS 1.1c, maps, bots, add-on, patches, cheats, Worldcraft...

MATERIEL ET EQUIPEMENT



Comment fonctionne un PC - Ref HSP01
Edition Hiver 1996
Comment fonctionne l'unité centrale, le stockage, l'affichage, les normes de communications, les périphériques de jeux, les imprimantes...
Sur le CD : visite interactive des entrailles d'un ordinateur - sélection de logiciels incontournables



Choisir un PDA - Ref HSPA02
Edition hiver 2001
40 machines au banc d'essai - Toutes les solutions bureautiques, Internet, administration, jeux... - Pratique : les conseils pour améliorer votre productivité.
Sur le CD : plus de 400 applications incontournables pour Palm, Pocket PC et Psion



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

Pour commander, rendez-vous en fin des pages boutique et reportez sur le bon de commande les références choisies ou passez votre commande au

08 25 15 00 22 (0,15 euros/0,98 francs la minute sur toute la France).

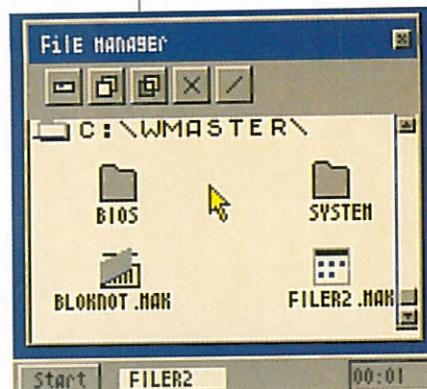
Mettez un O.S. dans votre Game Boy

Quoi de plus éloigné des systèmes multimédias peuplant nos ordinateurs qu'une console de poche dont les caractéristiques paraissent aujourd'hui d'un autre temps ? Aussi étrange que cela puisse sembler, votre 8 bits dispose de tout ce qu'il faut pour se transformer en Pocket PC, à peu de choses près...

● A la sortie de la Game Boy monochrome de Nintendo, l'ère des ordinateurs à processeur 8 bits était déjà en train de toucher à sa fin au profit des Amiga, Atari ST et PC 16 bits. Le

serions pourtant en droit de la classer dans la famille des micros équipés de Z80 comme les Amstrad, ZX Spectrum ou les MSX, car il ne lui manque qu'un clavier pour

sur la Game Boy. Une équipe de Russes s'est mise en tête de créer un système d'exploitation pour cette 8 bits fort sympathique, histoire de voir jusqu'où l'on a la capacité d'aller avec les anciennes technologies. Le résultat s'avère surprenant à plus d'un égard : une interface graphique digne de Windows, un système de gestion des fichiers, un disque dur virtuel se partageant l'espace mémoire de la cartouche avec la RAM. Tout cela est



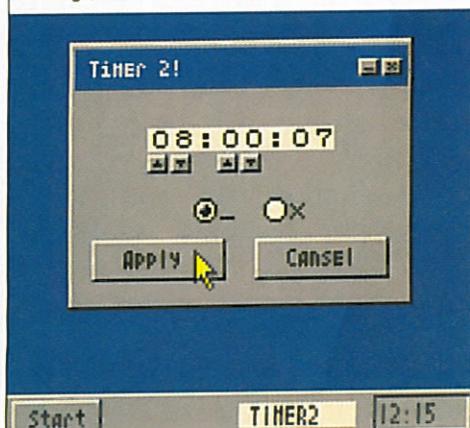
On a accès à des dossiers comme sous Windows.

multimédia, au moins en similitude avec le Pocket PC : lecture de fichiers sons, gestion des sauvegardes de vos jeux, eux-mêmes stockés dans le disque dur virtuel, éditeur de texte et interface clavier, et enfin affichage de vos images en quatre niveaux de gris. Le menu est copieux pour un processeur de 4 à 8 MHz selon la version de Game Boy que vous possédez (noir et blanc, pocket, color).

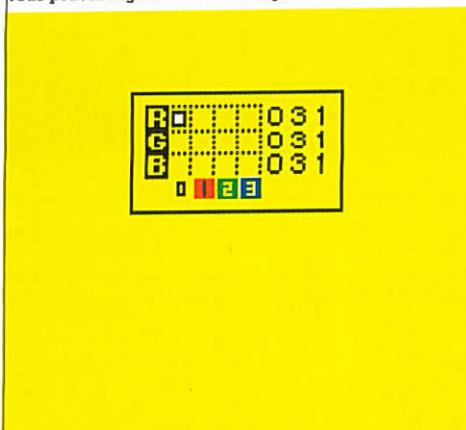
Préparer le terrain

Installer un OS sur la Game Boy n'est pas à la portée de tous. Non pas que ce soit compliqué mais il faut tout de même posséder l'une des nombreuses cartouches eeprom flashable destinées au développement amateur et éventuellement au piratage. Ensuite il vous faudra vous rendre sur le site de Work Master Pro, l'équipe de programmeurs responsable de l'OS. Le programme est téléchargeable gratuitement pour la première version et sous forme de démonstration pour la seconde. Il vous faudra également

Link Commander, un gestionnaire de fichier à l'interface très DOS, ainsi que les nombreux utilitaires comme le file manager, le bloc-note et les convertisseurs de fichiers. Si vous disposez d'une copie de vos jeux transférés sur le PC, ceux-ci feront également partie des programmes à installer. Game Boy oblige, c'est sur le PC que vous procéderez aux manipulations préalables avant de transférer Work Master sur la cartouche de la portable.



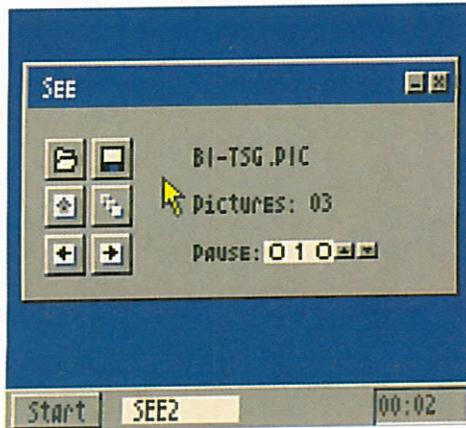
Vous pouvez régler l'heure ainsi qu'une alarme.



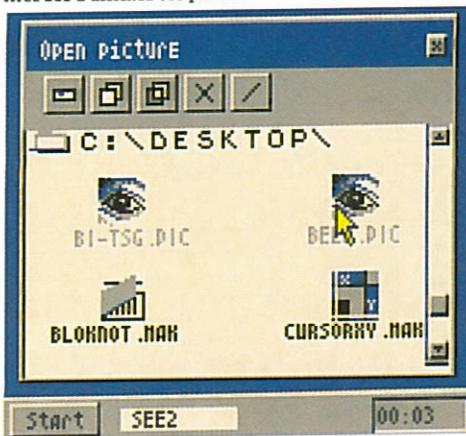
Le paramétrage des couleurs donne le moyen de modifier vos images.

Le succès de la portable de Nintendo trouve ses racines ailleurs que dans l'excellence technique : relativement compacte, une autonomie convenable et une logithèque fournie par de nombreux éditeurs tiers. Nous

ressembler à un ordinateur à part entière. Près de 15 ans plus tard, de nombreux programmeurs ont pris l'habitude de hacker les systèmes les plus divers et certains n'ont pas oublié les longues soirées passées



Avec See 2 affichez vos photos.



WM File est un véritable gestionnaire de fenêtres.

fort bien pensé et exploite les technologies d'aujourd'hui. Selon l'adage comme quoi, qui peut le plus peut le moins, il devient possible de transformer sa Game Boy, si ce n'est en ordinateur



Faire son menu

Afin de disposer d'un OS parfaitement fonctionnel avec en outre des fichiers à gérer, vous devez passer par Link Commander. L'OS téléchargé désigne en fait une ROM que le programme PC se charge de patcher. On y inclura en priorité le gestionnaire de fichier sans quoi vous ne disposerez que d'une interface, et éventuellement Link2 et l'horloge pour des échanges avec un PC et avoir l'heure en permanence. Force est de constater que le hardware de la cartouche inscriptible rend tout cela possible : les différents MBC stockent la mémoire morte, tandis que la SRAM autorise les sauvegardes et la gestion de l'horloge interne. A priori le principe est celui des Palm et autres Pocket PC. On a l'occasion d'attribuer plus ou moins de RAM en se servant des capacités de

Nintendo, il n'en est pas encore question avec Work Master. Les développeurs ont opté pour un format de conversion propriétaire, nommé Black Box. On peut, à l'aide de Link Commander patcher la ROM de l'OS en ajoutant des fichiers WAV dégradés en 8 bits, mono, et 22 kHz maximum. Le logiciel Universal Player vous mettra ainsi aux commandes de vos chansons favorites le plus aisément du monde.

Des images à emporter

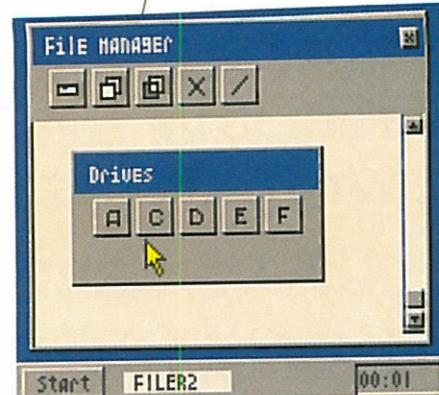
Importer ses photos préférées est devenu une habitude pour les possesseurs de PDA, pourquoi pas vous ? Avec WM See, vous serez également en mesure d'afficher à l'écran des images en quatre niveaux de gris avec une résolution maximum de 160 x 144, c'est peu mais c'est au moins aussi bien que les photos pseudo-numériques que l'on peut prendre avec la Game Boy

Camera. Si vous êtes doté d'une Game Boy en couleur, Master Work Pro propose une option de colorisation amusante. **Ecrire des textes ou lire** Avec un clavier représenté à l'écran, on peut saisir de

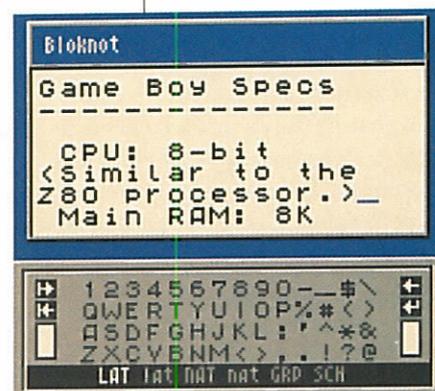
petits textes. L'interface se compose d'une fenêtre de texte et du choix des lettres. Le point le plus amusant réside dans les quelques polices d'écriture supplémentaires. Vous avez également la possibilité de recourir à Bloknot pour lire des textes. Si vous avez la patience de transférer un livre électronique au format TXT sur le PC puis de le transférer dans la ROM, vous serez muni de plusieurs présentations pour un meilleur confort de lecture.

Et c'est tout ?

Le réel intérêt d'un tel programme est surtout d'investir dans un dumper de cartouches Game Boy repose évidemment sur la gestion de fichiers. Si vous partez en vacances, stockez dans la ROM tous vos jeux que vous aurez transférés au préalable ainsi que deux ou trois fichiers amusants. Si vous êtes



Cinq lecteurs virtuels ou l'art de partitionner une Game Boy.



Bloknot est le Notepad de Master Work Pro.

bidouilleur, vous aurez toujours le loisir de réaliser le câble de transfert PC-GB dont le plan est indiqué sur le site www.workmaster-pro.com. Une interface Windows en guise de menu n'est pas si désagréable !

Samuel Cuneo

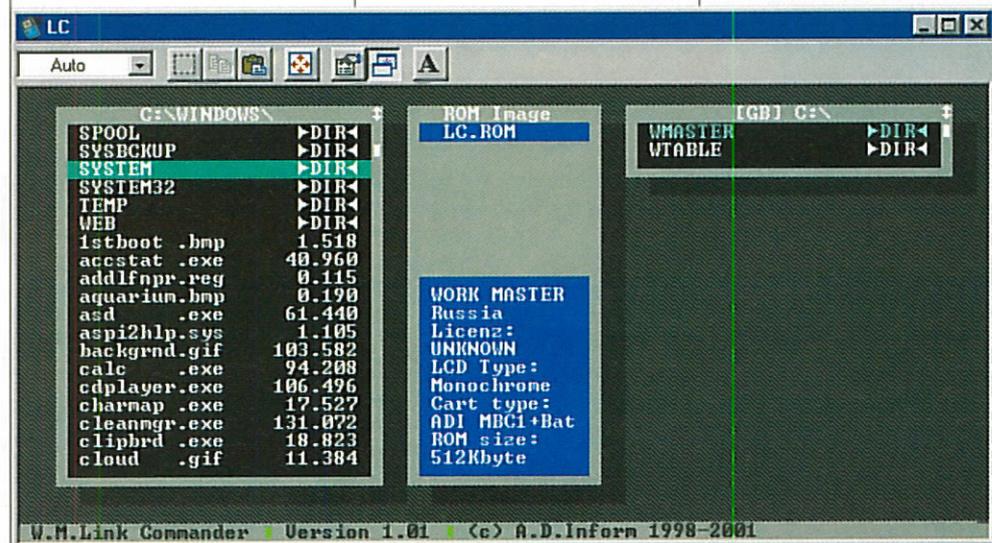


Le High-tech en quatre niveaux de gris.

stockage de la cartouche ou bien choisir d'en conférer une partie pour un disque dur virtuel. Cela octroie par exemple la faculté d'écrire un texte avec le programme Bloknot (notez la consonance russe du nom qui trahit l'origine de l'équipe de développement) sous forme de fichier TXT et de le sauvegarder ensuite. Au total, vous posséderez une cartouche standard de 128 Ko de RAM et 32 Mo de stockage ce qui se révèle confortable.

Un lecteur de MP3

Bien qu'il existe une cartouche pour lire les MP3 du nom de SongBoy, vendue en Asie hors licence



Avec Link Commander gérez la synchronisation avec votre Game Boy depuis votre PC.

Retour de bâtons (dans les roues)

Volant Speedforce Big Ben à retour de force pour PS One et PS2

● Les volants à "retour de force" fleurissent comme du muguet au mois de mai pour les consoles de Sony. Le Speedforce de Big Ben comprend trois modes de configuration : digital, analogique et "negcon", chacun de ces modes permettant de prendre en compte plus ou moins de jeux PS One et PS2, puisque ces derniers ne disposent pas tous des paramètres suffisants. Le mode analogique s'avère compatible avec les jeux PS2 les plus récents et est censé reproduire les à-coups subis par le volant durant le pilotage. L'effet s'avère correct mais aurait mérité un meilleur rendu, le "feedback" consistant plus à une croissance des vibrations sans constituer une véritable réponse à vos manœuvres. En mode digital, vous ne sentirez pas ces à-coups mais aurez en revanche une sensation de précision plus accrue car dans l'ensemble, l'outil réagit plutôt bien et démontre une sensibilité aux mouvements très satisfaisante. On regrettera d'autre part qu'il n'y ait qu'un seul système de fixation (classique, sur une table) et qu'il soit si peu commode de prendre le volant sur ses genoux, ce qui aurait évité à votre grand-mère de se faire un tour de reins. Pour le reste, le Speedforce Force Feedback comporte toute l'ergonomie nécessaire à un usage confortable, tels que la croix directionnelle située au centre, les boutons R et L situés derrière le volant lui-même et un pédalier des plus classiques. Vendu environ 75 euros (soit moins de 500 francs), ce périphérique saura se faire aimer des accros du volant et même des autres.



Volant à retour de force pour PS2 et PS One

ERGONOMIE



QUALITÉ/PRIX



Stockez, compressez, sauvegardez

Carte mémoire 16 MO Big Ben pour PS2



● Ce périphérique de sauvegarde s'avère intéressant sur bien des points. Par le biais d'un menu qui apparaît sur votre téléviseur, il vous est possible de contenir deux fois plus de données que sur une carte mémoire normale, de copier et supprimer vos sauvegardes comme de coutume et de "compresser" les fichiers de sorte qu'ils prennent cinq fois moins de place que sur une carte 8 MO, soit de sauvegarder en tout 40 MO grâce à la compression. Seul inconvénient : l'utilisation de cette carte requiert l'usage d'un disque (fourni dans l'emballage) à chaque démarrage, sans quoi la PS2 ne reconnaîtra pas le périphérique. Vous devez

donc insérer le logiciel comme un disque de "boot" avant d'insérer le DVD ou CD de jeu lui-même. Par la suite, les sauvegardes s'effectuent comme d'habitude. Vendue pour environ 45 euros (moins de 300 francs), soit le prix approximatif d'une carte mémoire officielle de 8 MO, cet accessoire facilitera le stockage de vos données, vous permettant d'avoir une bibliothèque conséquente de replays et de recharges multiples.

Carte mémoire 16 MO pour PS2

PRISE EN MAIN



QUALITÉ/PRIX



Comme un gant

Top Gun Fox 2 Pro Flight Stick Thrustmaster pour PS2

● Ce joystick vibrant pour PlayStation2 présente plus d'un avantage pour le fan de simulation de vol. Outre le fait qu'il se pose sur une table ou sur vos genoux avec la même aisance, le manche en lui-même adopte une forme des plus agréables pour votre petite main impatiente. L'outil comporte trois axes (deux axes horizontaux de base et un troisième vertical pour faire pivoter le manche sur lui-même) et laisse libre accès aux touches habituelles de la Dual Shock 2. Le Fox 2 Pro propose trois "profils" de pilotage distribuant les touches de trois manières différentes de façon à s'adapter au mieux avec le jeu de votre choix. Vendu à environ 49 euros (soit environ 320 francs), ce périphérique combine confort d'utilisation et prix abordable.



Joystick pour PS2

ERGONOMIE



QUALITÉ/PRIX



Trichez, dézonez, stockez

Action Replay 2 V2 Big Ben pour PS2, compatible PS One

Après les CheatcodeS de Thrustmaster, Big Ben sort les siens dans une version un peu plus "lourde". Cet Action Replay 2 V2 comprend quelques 13 000 codes de jeux PS2, parmi lesquels *GTA 3* et *Gran Turismo 3* et exploite donc un disque de boot de la même manière que pour la carte 16 MO. Il

est également possible de compresser les données de la même façon que le périphérique testé plus haut puisque l'ar2v2 est fourni avec une carte mémoire similaire. De plus, le gros avantage de ce produit par rapport aux autres du même calibre réside dans le fait qu'il autorise également le "dézone" de votre PS2 afin qu'elle lise n'importe quel DVD, quelle que soit sa localisation. Vendu environ 60 euros (soit moins de 400 francs), cet accessoire devrait donc permettre à ceux qui ne possèdent ni les CheatcodeS de Thrustmaster, ni le DVD régionX (de Big Ben également) de cumuler leurs arguments respectifs, tout en autorisant un stockage de sauvegardes cinq fois plus important que sur une carte mémoire officielle.

Le pack comprend également un disque supplémentaire contenant des codes d'action replay pour PS One.



Pack de cheatcodes - dézone DVD - stockage de sauvegardes pour PS2

PRISE EN MAIN



QUALITÉ/PRIX



Elle fait tout ou presque

Télécommande universelle Saitek pour PS2

Cette télécommande Saitek devrait contenter les plus capricieux tant elle centralise toutes les fonctionnalités utiles. Vous connectez un port d'extension sur la PlayStation2 - sans avoir besoin de le débrancher lorsque vous jouez puisqu'il comprend un adaptateur de manette - et sélectionnez le mode de télécommande et de réglage parmi : télévision, lecteur DVD, magnétoscope et câble ou satellite. L'intérêt de cet outil par rapport aux précédents du même genre concerne donc sa polyvalence en commandant à la fois le lecteur de la PS2 et bon nombre d'appareils attenants à la télévision. Vous avez d'autre part la possibilité de régler les canaux de télévision ou de câble en employant les codes contenus dans le manuel (en cas de perte dudit manuel, tapez 9999, cela scannerait automatiquement). Vous trouverez le "DVD commander 2" pour PS2 en magasin pour environ 30 euros (moins de 200 francs), ce qui s'avère fort raisonnable pour un produit qui réunit autant de fonctions.

Télécommande PS2 - télé et autres

PRISE EN MAIN



QUALITÉ/PRIX



GBA

La GBA n'est plus portable

● Rassurez-vous, votre console de poche le restera un certain temps, mais vous pouvez pour le prix de deux jeux y jouer sur votre télévision. Le moyen s'appelle TV de



Advance. Il s'agit d'une interface qui se greffe de manière peu élégante sur votre GBA pour en faire une vraie console de salon. Quel intérêt me direz-vous si l'on considère la résolution de 160 x 240 de la portable alors que celle d'une

télé est d'environ 640 x 480 ? Les concepteurs ont pensé à deux modes d'affichage, dont un respectant celui de la console mais avec un cadre noir. Le résultat

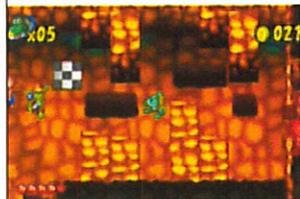
semble probant, peut-être un poil plus pixelisé que sur Super NES, mais l'idée n'est pas mauvaise en soi quand on voit la qualité de certains jeux. L'opération ne se montre pas simple pour autant, il vous faudra

ouvrir le boîtier de la GBA et ainsi perdre la garantie, puis remplacer la partie inférieure de la coque par l'interface. On obtient une sortie S-Video ainsi que le son en stéréo sur une chaîne.

GBA

En attendant le test

● En attendant le test de *Frogger's Adventures* sur GBA, réjouissons-nous grassement avec quelques captures d'écran. Notre batracien pourra sauter et donner de grands coups de langue à travers quatre mondes



principaux, espérons qu'il croasera, sinon ce serait du beau gâchis.



GBA

Bain de boue en voiture

● Si vous n'avez pas été convaincu par *GT Advance* lors de la sortie de la GBA, sachez tout de même que l'excellent moteur de ce jeu de course a été employé pour *Hot*



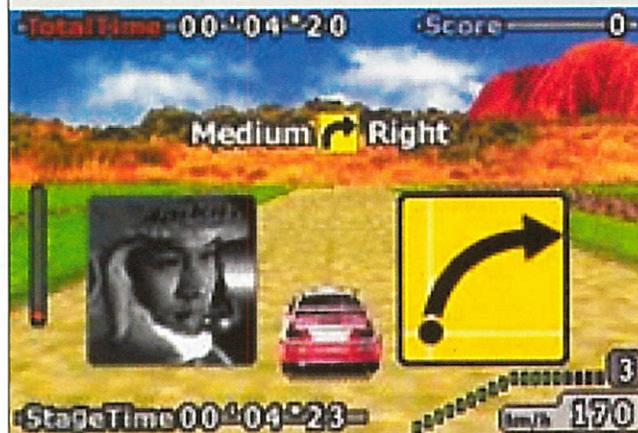
Wheels mais également pour *Rally Advance*. Ce dernier ressemble comme deux gouttes d'eau à son aîné mais les graphismes ont été un peu améliorés. L'effet de crantage très désagréable sur la voiture n'est plus d'actualité, et des nuages de poussière viendront ponctuer les virages en épingle à cheveux. La jouabili-

Des graphismes toujours aussi impressionnants.



Around the world.

té se montre un petit peu différente, rallye oblige. Les dérapages sont plus réalistes et ne constituent plus le seul mode de conduite du véhicule. Pour le reste, il faut espérer que la gestion des collisions sera un peu moins raide et que le système de sauvegarde sera sur pile et non géré par des mots de passe innombrables. Prévu en Europe pour 2002, la concurrence sera rude car d'autres ténors s'annoncent.



Dans toute bonne simulation de rallye, il faut un copilote.



GBA Tricher, c'est jouer

● A l'instar de sa grande sœur, la Game Boy Advance est en passe de posséder la même bibliothèque de cheat codes que ses grandes sœurs. Après les CheatCodeS de Thrustmaster (version GBA et GBC), des cartouches Gameshark et Xploder sont à venir. A vous les vies infinies, le choix des niveaux, le cœur de la princesse sans faire d'efforts...



Le sésame pour terminer tous les jeux.

GBA It's me ! Mario !

● Eh oui, Mario revient une fois de plus, bon an mal an, car que serait une console Nintendo sans plombier moustachu ? *Super Mario 2* devrait être renommé en *Super Mario World* pour l'occasion aux Etats-Unis, on dirait que c'est une étape obligée ; souvenez-vous de *Mario Kart* transformé en *Super Circuit*. Peu importe



Pas de Super Mario sans cape !



A dos de Yoshi, le monde est plus joli.

mode quatre joueurs à peu près identique à *Super Mario Advance* devrait se voir intégré. On dirait que cette suite présentera quelques améliorations graphiques notables comme la taille plus conséquente des personnages ainsi que des décors plus fouillés. Il en faudra certainement davantage pour retrouver la saveur d'un *Warioland IV* bien plus piquant. *Super Mario 2* est annoncé en France pour le 22 mars.

puisqu'il s'agit du remake de la version Super Nintendo, et que l'on incarnera à loisir Mario ou bien son frère Luigi. Les balades à dos de Yoshi sont prévues, et un

GBA Ecoutez la radio sur votre GBA

● Ce "tuner" radio se greffe sur le port supérieur de la GBA et vous donne la possibilité d'écouter les ondes radio en utilisant la console comme une pile. Un bouton sert à scanner automatiquement les stations et un autre à

réinitialiser l'instrument. Malheureusement, vous n'avez pas le moyen de régler à votre guise le volume ni d'avoir une quelconque visibilité à propos des fréquences. L'avantage est que vous pouvez toujours jouer en même temps. Vendu environ 12 euros, ce tuner radio de Saitek est évidemment fourni avec une paire d'écouteurs et rendra la console un peu plus autonome pendant les voyages.



GBA Nos amis les animaux

● *Animal Forest Plus* vient tout juste de sortir au Japon sur GameCube. Que dire de ce titre issu de la N64 et sorti tout droit de l'imagination du génial

Miyamoto si ce n'est qu'il s'agit d'une simulation de communication entre les différents animaux d'une forêt avec des graphismes très mignons, et tout plein de mini-jeux dont certains issus de la NES comme *Balloon Fight*. Mais quel rapport avec la Game Boy Advance me direz-vous ? Eh bien *Animal*



Notez le renforcement de la connexion pour ne pas risquer d'abimer le port de la GBA.

et gageons que de nombreuses interactions sont au programme. Avec Miyamoto derrière ce titre on ne peut qu'en être sûr.



Yes, this is supposedly Animal Forest on GameCube.

Un design très simple sur GameCube mais pas encore d'images sur GBA.

Forest Plus constitue le tout premier titre à tirer parti du lien avec la GBA. Le câble est déjà en vente pour une vingtaine de dollars



GBA Snipe de poche

● L'un des quatre FPS promis pour la GBA est en route pour la France, il s'agit de l'adaptation d'un film encore peu médiatisé *Ecks Vs Sever* où deux espions homme et femme s'affrontent dans une course poursuite absurde. Fidèle à cette trame, *Ecks Vs Sever* proposera de prendre les commandes de l'un des deux personnages, à la première personne, annonçant la même aventure mais dans un rôle différent et donc des objectifs opposés (tuer



... mais ça devient vite consistant !



Si on tire sur les chaises, elles se mettent à tourner

GBA Une batterie bien pratique

● Ce "Desktop Charger" de Saitek se branche simplement sur le secteur et accueille avec joie votre GBA, munie quant à elle d'une batterie rechargeable prévue à cet effet. Outre le fait de constituer un socle stylisé, l'instrument vous laisse la possibilité de jouer tandis que la console se recharge.



Du fait, tant que votre maison ne subit pas de coupure de courant, vous ne risquez pas de perdre une éventuelle sauvegarde ou d'être coupé en plein élan ludique, tout en bénéficiant de la lumière de votre lampe de bureau.

Le Desktop Charger est fourni avec la batterie adéquate et son lot de couvercles assortis à la couleur de votre GBA. Vendu environ 21 euros, ce socle de rechargement et sa batterie remplit pleinement sa fonction.

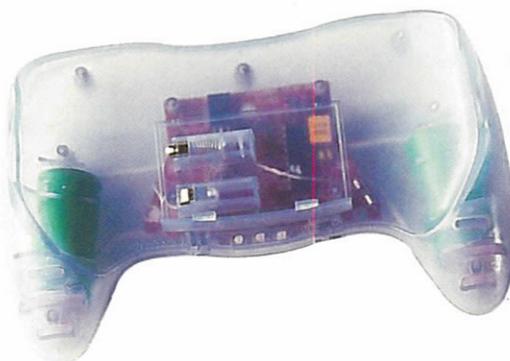


On commence avec pas grand-chose...

Ecks par exemple). D'emblée, *Ecks Vs Sever* s'annonce comme un titre original avec des décors urbains et des armes réalistes. La possibilité de faire du snipe est inédite sur la console et attirera certainement l'attention des habitués de *Counter-Strike*. Si le sol et le plafond ne sont pas texturés, on remarque le soin apporté aux décors avec de multiples objets pour meubler. Le mode solo sera à l'exemple du *Golden Eye* de la N64 une suite d'objectifs à remplir, mais c'est le multijoueur qui sera lui aussi remarquable. Outre les classiques matchs à mort ou drapeau, un mode assassin très proche de *Counter-Strike* sera de mise. L'un des joueurs doit protéger un civil tandis que son adversaire se trouve en charge de l'éliminer. Cela promet des parties passionnantes.

GBA Un peu lourde mais ergonomique

● Vendue au prix approximatif de 27 euros, cette batterie rechargeable Thrustmaster est fournie avec son adaptateur secteur. Elle prend la forme d'une coque protectrice dotée de deux poignées qui encadrent la console et remplit naturellement la place prévue pour les piles. Les poignées contenant les batteries sont un peu lourdes mais tiennent avantageusement dans les mains tandis qu'une série de trois diodes lumineuses vous indiquent à quel moment les recharger. Cet accessoire peut sembler un peu coûteux mais il autorise le rechargement pendant une partie et il dispose d'une autonomie de 24 heures.



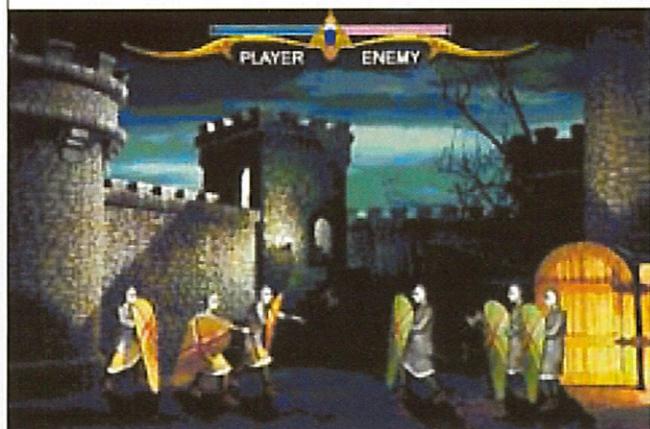
GBA Du fond des âges

● Cinemaware à l'exemple de Square Soft ou de Rare fait partie de ces sociétés qui ont marqué l'ère du jeu vidéo. Qui a eu un Atari ST ou un Amiga n'a pas résisté à la vague *Defender Of The Crown*, premier wargame hollywoodien mettant en scène la reconquête de l'Angleterre contre les Normands. Ce hit avait même eu droit à sa version NES en son temps, bien moins belle mais si passionnante.

Cinemaware avait disparu au début des années 1990 mais comme par miracle renaît de ses cendres et recycle ses vieux succès. Ainsi, la GBA aura droit aux *Trois Stooges*, un jeu loufoque où trois nains se lancent des défis dignes des Marx Brothers. *Defender Of The Crown* est également en



Gagnez le cœur de la princesse et tous ses domaines !



Petite dispute entre amis ?

développement. Les graphismes paraissent améliorés avec des couleurs et des dégradés plus doux. Du côté du gameplay, ce sera sensiblement le même. A nous les joutes, les combats, les princesses dans des tours d'ivoire !



Le retour des grandes productions hollywoodiennes.

GBA Megaman 2.0

● A peine commençons-nous à goûter les délices de *Megaman EXE* premier du nom que la suite vient de sortir au Japon. La réalisation est à peu de chose près identique, le système de combat aussi. Connaissant Capcom, on ne lâche pas une recette qui gagne. Cela n'empêche nullement les fans d'apprécier la vélocité des développeurs afin d'être en mesure de continuer à s'immerger dans le petit monde cybernético-ludique de *Megaman*.



En classe tout le monde est connecté.



Des graphismes mignons à souhait.

GBA Konami compile



L'ancêtre des *Street Fighter*.

● Après Namco et Activision, c'est au tour de Konami de nous ressortir quelques titres sommeillant au fond de ses tiroirs. Pour une somme modique, le premier volume des greatest hits sortira début 2002. On parlerait entre autres de *Yie Ar Kung-fu*, *Rush n' Attack*, *Frogger* et *Giruss*. Dommage que *Contra* ne figure pas dans la liste...



GBA Des packs au choix pour la GBA

Depuis quelque temps, on constate une petite effervescence du marché concernant les "packs" de périphériques pour GBA. Comme une éclosion printanière, les emballages de "2 en 1", "3 en 1" et autres font tourner la tête du consommateur non averti. Hormis les produits Saitek testés plus haut, notre sélection



de ce mois-ci comporte deux packs Thrustmaster contenant respectivement cinq, six et huit objets. Le "5 Accessory Pack" est en vente pour environ 23 euros et comprend une sacoche de rangement, une batterie et son adaptateur secteur, un câble de liaison pour deux joueurs et une petite lampe flexible. Le "6 in 1 battery", quant à lui, renferme évidemment une batterie et



son adaptateur, une coque encadrée de deux poignées (semblables à celles de la winbattery testée plus loin), une loupe et un couvercle de protection, sans oublier la lampe qui va avec, le tout pour moins de 20 euros. Enfin, le "8 in 1" rassemble pour sa part les mêmes accessoires que le "5 accessory pack" plus trois étuis pour cartouche, trois petits sticks à rajouter sur la console et une sangle de transport. Ce dernier est vendu environ 25 euros. On préférera l'un ou l'autre selon les accessoires dont on dispose déjà et en fonction de ceux possédés par ses camarades de jeu.



- 5 Accessory Pack (environ 23 euros) : batterie + adaptateur + câble link 2 j. + lampe + sacoche
- 6 in 1 battery (environ 20 euros) : batterie + adaptateur + poignées + loupe + couvercle + lampe
- 8 in 1 (environ 25 euros) : batterie + adaptateur + câble link 2 j. + lampe + sacoche + étuis cartouche + sticks de contrôle + sangle de transport



TESTS EXPRESS

GBA Jackie Chan Adventures

84%

Tiré d'un dessin animé immortalisant le plus drôle des maîtres des arts martiaux, *Jackie Chan* entre dans le club encore très réduit des beat them up sur Game Boy Advance. Encore une fois le monde est en danger et son destin repose entre les mains de Jackie Chan. Une organisation de l'ombre du nom de Dark Hand prépare une offensive de grande ampleur avec force sbires et monstres venus de très loin. Qu'à cela ne tienne, vos connaissances en kung fu et karaté ne seront pas de trop pour vous frayer un chemin à travers les hordes de malfrats qui peuplent les rues. Vous enchaînez les combats jusqu'à remonter vers le cerveau de cette triste entreprise dans la plus grande tradition des *Final Fight* et autres *Double Dragon*. La présentation à base d'écrans fixes très colorés rythme les différentes phases de ce titre tout en 2D. On ne peut pas dire que l'originalité soit le fondement de *Jackie Chan*, cependant il tire son épingle du jeu à plus d'un titre : les personnages sont bien dessinés, d'une certaine manière, les graphismes se situent au-delà des productions 16 bits adaptées ces derniers temps sur la 32 bits de Nintendo. Avec des couleurs chatoyantes et une animation plus que correcte, on est agréablement surpris. Vient ensuite la maniabilité de *Jackie Chan* qui n'est pas mauvaise mais un peu imprécise. Il n'est en effet pas rare que l'on frappe dans le vide car l'adversaire se trouve légèrement décalé dans le plan. Quoi qu'il en soit, ce type de défaut se montre récurrent chez les beat them up... La possibilité d'interagir avec le décor est une bonne chose, on a l'opportunité de se percher en hauteur avant d'attaquer. Quant à la musique, elle

s'avère au-dessus de la moyenne (il était temps de comprendre que la GBA possède un processeur sonore digne de ce nom) mais ne vous laissera pas nécessairement un souvenir impérissable. Dans l'ensemble la difficulté n'est pas rebutante,



Jackie Chan ne fait pas dans la dentelle.

mais la durée de vie s'en ressent un peu. *Jackie Chan* plaira aux plus jeunes, mais aussi à ceux qui gardent dans leur cœur une petite place pour les bornes d'arcade d'antan.



Un design très cartoon.

TESTS EXPRESS

 GBA
Denki Blocks

La floraison de jeux de réflexion de ces derniers mois n'est pas sans ravir les ardents défenseurs des consoles portables. La Game Boy sans *Tetris* aurait-elle connu le même succès international ? Faisons fi de ces grandes questions pour nous concentrer sur un titre aux allures japonaises mais en réalité, bien européen. *Denki Blocks* recycle le principe des jeux de cubes et tuiles pour en faire quelque chose de totalement neuf. Ici, point de chutes de blocs, ceux-ci vous attendent sagement dans l'espoir d'être agglomérés avec leurs frères de même couleur. Facile pensez-vous ? Si on vous dit que tous les blocs se déplacent en même temps et que seuls des éléments du décor ou des parois peuvent infléchir leur course, c'est déjà plus original. Ajoutons à cela que pour marquer le maximum de points, il vous faudra les



Vous voici au pays des puzzles.

90%

positionner par couleur et selon un motif imposé... Cela devient pour le moins complexe. Encore un petit détail : une fois agglomérés, les blocs restent soudés dans cette position, vous n'avez pas le droit à l'erreur sous peine de reprendre à zéro. Comme vous le voyez, *Denki Blocks* désigne un vrai jeu d'exploitation de matière grise, où l'anticipation le dispute aux réflexes. On a la possibilité de jouer à deux, le but étant de constituer le motif imposé en un minimum de mouvements. Côté réalisation, c'est un vrai bonheur. Des graphismes simples mais fins et colorés,

avec un scénario pour vous mener d'un niveau à l'autre. La présentation pastel rappellera celle de *Kuru Kuru Kururin* pour son côté naïf. Un bémol cependant, même si les modes de jeux sont variés, *Denki Blocks* souffre du syndrome *Mario's Picross* : quand on a réalisé tous les tableaux, les refaire ne procure plus autant de plaisir, un peu comme lorsqu'on a découvert le secret d'un casse-tête...

 GBA
Phalanx

Souvenez-vous de *Phalanx* sur Super Nintendo à la grande période des consoles 16 bits : un shoot them up magnifique avec des décors grandioses et des boss titanesques ! Il faut bien constater qu'une partie du catalogue de la Game Boy Advance est une réadaptation des hits de son aînée et cela pour deux raisons : la 32 bits de Nintendo permet de faire aussi bien et même mieux, les jeux en 3D ne sont pas nécessairement plus intéressants que leurs ancêtres en 2D, alors pourquoi se priver ? Les nostalgiques ne seront nullement déçus, quant aux nouveaux venus ils découvriront l'art d'accroître l'armement afin de faire face aux nuées d'adversaires lancés contre vous. La grande difficulté de *Phalanx* se voit contrebalancée par la possibilité de choisir son niveau ainsi que le nombre de vies. Une fois *Phalanx* lancé, vous serez pris par la vitesse de défilement vertigineuse. Le scrolling sur plusieurs plans produit un effet de profondeur



Le sens du détail et de la profondeur.

88%

remarquable, le tout s'avère renforcé par les incursions ennemies très brèves mais sanglantes. Du fin fond de l'horizon, vous percevrez peut-être les navires qui lancent des escadres à distance, détail anodin mais à prendre en compte pour anticiper les mouvements de l'adversaire. Le mode 7 est exploité judicieusement pour la déformation des vaisseaux qui s'éloignent à l'horizon, cela joue grandement sur l'ambiance speed qui domine l'ensemble du jeu. Vos réflexes seront ainsi mis à rude épreuve. Heureusement, vous disposez d'un certain nombre de points de dégâts avant de plonger dans le décor. *Phalanx* est à classer dans les meilleurs jeux de ce type, quelque part entre *R-Type* et *Side Arms*. Servi par une réalisation fluide et belle, ce shoot them up vous donnera du fil à retordre car ici pas de "Continus" intempestifs. Seules vos armes et votre promptitude à réagir vous amèneront devant de gros boss bien méchants. A recommander aux amateurs de tuerie en série.



Une présentation manga comme on les aime.

TESTS EXPRESS

89%

GBA

Rampage Puzzle Attack

La série des *Rampage* ne peut pas vous avoir échappé depuis ses débuts en arcade en 1986 jusqu'à son adaptation systématique sur toutes les plateformes. Vous y incarnez un monstre géant comme le Loup-Garou ou Godzilla et vous livrez à un joyeux jeu de massacre sur les immeubles d'une ville paisible. Un principe simple mais qui s'est essoufflé avec le temps. Qu'à cela ne tienne, *Rampage* revient sous la forme d'un Tetris-like aux graphismes et animations soignés. Comme vous l'imaginez certainement, l'humour et le second degré sont des composantes essentielles de *Rampage Puzzle Attack*. La présentation relate l'attaque de la ville par des monstres géants (vous !).



Lizzie rappelle Godzilla.

La galerie des géants est bien fournie, mais attention, il ne s'agit nullement d'un jeu d'arcade. Car si l'introduction est amusante, le reste ne vous surprendra guère : comme dans *Tetris Attack*, vous devez permuter des tuiles disposées en ligne avant de les faire tomber sur des surfaces de couleur. Une tuile normale ne s'accumulera que sur la plate-forme colorée, en revanche, une étoile de



En mode puzzle, vous n'avez droit qu'à un coup.

couleur éliminera toute la surface. Vous passez au niveau suivant lorsque les surfaces ont toutes disparu. Simple en apparence, le jeu se révèle vite captivant lorsque les surfaces s'empilent de manière hétérogène.

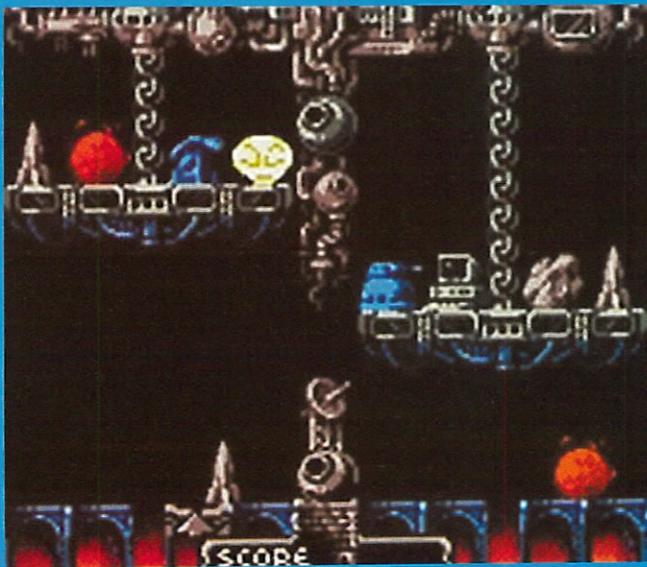
Votre monstre trépigne de joie lorsque vous faites disparaître tout un bloc, cela met un peu de vie à l'écran, mais se montre d'un intérêt assez limité. D'autres modes viennent agrémenter *Rampage Puzzle Attack* et prolongent quelque peu la durée de vie. Un mode puzzle assez intéressant, un autre lié à un chronomètre assez stressant, et enfin le jeu à deux bien plus amusant il faut dire et ne réclamant de surcroît qu'une seule cartouche. Une déception cependant, le sempiternel système de mot de passe pour retourner à votre précédente partie plutôt qu'une pile de sauvegarde. Si encore les mots de passe n'étaient pas si abscons ! *Rampage Puzzle Attack* désigne un bon programme, d'un intérêt limité pour ceux qui disposent de la version *Tetris* sur Game Boy ou plus récemment *Pokémon*. Pour les autres, il s'agit d'un excellent jeu de réflexion qui devrait parvenir à vous faire manquer votre station de métro.

GBC

Keep The Balance

49%

La production de jeux Game Boy Color ne semble pas prête de se tarir malgré le succès de la GBA. Cela n'empêche pas d'excellents titres de paraître et plus souvent de moins bons... *Keep The Balance* fait malheureusement partie de cette deuxième catégorie, bien que le concept (équilibrer



Serez-vous un maître du calcul mental ?

une balance en catapultant des éléments de pondération variable) ne soit pas inintéressant. Sur un écran fixe est représentée une balance sur laquelle tombent des nombres, des fruits ou toutes sortes de créatures fantaisistes.

Le poids s'annonce en haut de l'écran, et c'est à vous de faire correspondre par addition ou soustraction des éléments plus ou moins lourds. Quoi, du calcul mental ? Souvenez-vous des longues séances de torture de la petite école et vous aurez une idée de ce qui vous attend. *Keep The Balance* propose cinq mondes différents histoire de varier les plaisirs, et près de quarante niveaux. L'inconvénient est que dans chaque monde les niveaux se suivent et se répètent. En fin de compte, on ne réfléchit pas autant que ça, très vite on comprend la stratégie à adopter. Ajoutons à cela la grande confusion dans les graphismes et le manque de souplesse du système de catapulte. Les éléments arrivent sur un tapis roulant qui s'accélère quand on atteint les derniers niveaux, et là le jeu devient injouable. Bien sûr avec un seul mode, on fait vite le tour du propriétaire, la traduction s'avère approximative, la musique techno-lénifiante. *Keep The Balance* est le paradigme du jeu raté : une bonne idée gâchée par un manque de soin lors de la réalisation.



Le monde des fruits.



GBC Snowcross

79%

Snowcross est l'un des nombreux jeux de course, en vue aérienne qui sortent chaque mois. C'est avec une grande appréhension que nous avons lancé la cartouche. Le studio à l'origine de ce titre n'est autre que Vicarious Vision à qui l'on doit entre autres l'excellent *Tony Hawk's Pro Skater II* sur GBA. *Snowcross* propose un mode multijoueur par câble link et un tournoi.

Le premier véhicule se révèle de mauvaise qualité mais à chaque fois que vous gagnez une course, vous pouvez lui attribuer un point supplémentaire en vitesse, adhérence et accélération.

Au choix, trois circuits qui font place à bien d'autres par la suite. Lors de la course, la vue aérienne peut sembler rébarbative mais elle donne



Attention aux bords, ça glisse !



Votre véhicule sur mesure.

le moyen d'apprécier le relief dont l'impact sur vos performances s'avère décisif. Le véhicule est sensible aux irrégularités de la piste et des bords, pour un peu on pourrait presque imaginer qu'il y a une gestion de la physique du véhicule, et c'est bien le cas puisqu'en

le faisant évoluer les écarts se réduisent. Des voix digitalisées viennent ponctuer les courses ce qui constitue un effort notable. Peu passionnant dans les premiers temps, *Snowcross* ne révèle son potentiel qu'après quelques victoires. Finalement, il s'agit plutôt d'une bonne surprise et l'on se prend à y revenir pour améliorer ses parcours. Seule limite, les graphismes ne brillent que par leur sobriété, des moto-neiges en deux couleurs sur un fond blanc tacheté parfois de points noirs, c'est le minimum pour ce type de jeu...

GBA Mech Platoon

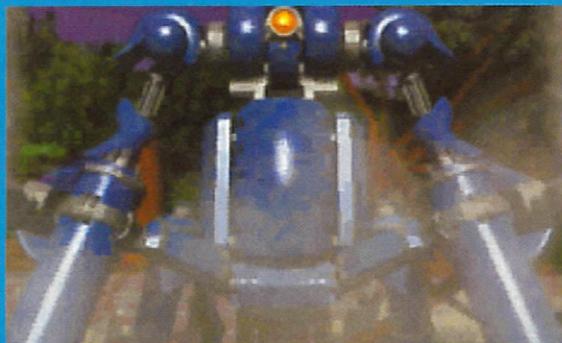
95%

Moins médiatisé que *Advance Wars*, *Mech Platoon* n'en démerite pas moins. Ce titre de Kemco sacre ni plus ni moins que l'arrivée des RTS (Real Time Strategy) sur console portable 32 bits. En principe, cette catégorie de



Le tutorat est indispensable et bien fait.

jeu domine sur PC au point que chaque incursion dans le monde des consoles de jeux se traduit par une appréciation en demi-teinte. Dans la grande tradition des *Star Craft* ou *Command And Conquer*, *Mech Platoon* retrace les combats de robots géants sur une planète inconnue. Au menu, un tutorial, des missions variées faisant appel à toute votre capacité d'adaptation, et du multijoueur contre un humain ou l'ordinateur. Le plus incroyable c'est que *Mech Platoon* se trouve en temps réel et que l'intelligence artificielle est remarquable. Servi par des graphismes très lisibles et une 3D isométrique, ce RTS n'en est pas moins maniable sans



Un robot d'élite pour une présentation de qualité sur GBA.

souris ni clavier : on clique sur n'importe quel élément (robot, bâtiment), des menus simples permettent d'accéder très vite aux fonctions essentielles. D'une certaine manière, *Mech Platoon* fait mieux que la plupart des RTS sur PC avec une gestion des ressources

variée, des combinaisons de minerais, des améliorations des troupes et des bâtiments si nombreuses que seuls de véritables choix stratégiques peuvent exploiter au mieux. Vous serez surpris par la vidéo en images de synthèse du début qui montre que la console a bien du potentiel à exploiter dans le futur. Un point noir cependant : la musique est abominable, elle date de la génération précédente au point qu'on la coupera pour un plus grand confort de jeu. Ceci s'explique probablement par la réquisition intensive des ressources de la portable pour le combat temps réel et l'intelligence artificielle. C'est dommage... Quoi qu'il en soit, en solo ou en multijoueur, *Mech Platoon* répond en tous points aux exigences des joueurs en matière de RTS, c'est un bel effort.



Qui mordra la poussière ?



King Of Fighters 2001

Ultime volet qui clôture un règne de sept années, King Of Fighters 2001 est le cadeau d'adieu que fait SNK à ses fans avant de mettre la clé sous la porte. L'occasion pour l'éditeur de tirer sa révérence de la manière la plus élégante qui soit, son nouveau cru s'annonçant encore meilleur que les précédents.

Développé en collaboration avec les studios de développement d'Eolith (un éditeur coréen), King Of Fighters 2001 regroupe pas moins de quarante personnages bien connus dans leur majorité des incontournables de la série. Les équipes se composent de quatre personnages que l'on gère avec un système de ratio proche de celui de *Capcom vs SNK*. Par exemple, on peut prendre deux combattants et deux strikers (vous ne jouez pas avec mais ils vous aident à réaliser de purs enchaînements) ou quatre combattants en sachant que cela

influence directement la force, l'endurance et le stock de furies de votre équipe. Les modes Counter et Armor ont disparu, mais il est désormais possible de recourir à une super attaque dès que vous faites appel à un coéquipier donnant plus de dynamisme aux combats. A l'instar de *Tekken 4*, vous pouvez également jeter votre adversaire contre les bords du stage pour le faire rebondir et réaliser des combos encore plus impressionnants. Comme à l'accoutumée, les équipes connaissent peu de

changements malgré le retour de quelques figures emblématiques de la série. L'équipe des mercenaires se compose de Leona, Ralf, Clark et de Heidern qui revient plus puissant que jamais. Goro lui aussi fait son come-back dans la team japonaise et rejoint Kyo, Benimaru et Shingo. Cette année Iori s'est associé avec Ramon, Seth et Vanessa ce qui peut sembler curieux connaissant le passé du personnage. Autant dire que vous pouvez faire une croix sur l'équipe Orochi. On se consolera avec le retour du clan Art of Fighting au grand complet, à savoir Yuri, Ryo, Robert et Takuma. King et Mai se battent



cette fois-ci aux cotés de Hinako et Xiang Fei palliant ainsi la relative faiblesse de la team féminine du jeu. L'équipe coréenne est également de la partie et accueille une Mei-Li particulièrement redoutable qui remplace l'excellent Jhun Doon et son dérivé de Taekwondo. Le cartel de Nest se voit quant à lui composé exclusivement de nouveaux personnages (Foxy, Angel et Kula) qui, faute d'apporter une maniabilité différente ont au moins le mérite d'être charismatiques. Reste l'équipe des héros de l'année regroupant Whip, Lin, K' et Maxima, très équilibrée mais peu surprenante. La réalisation générale place la barre très haut avec une animation encore plus poussée que dans *King Of Fighters 2000* et des décors de fond intégrant de nombreux éléments 3D. Alors si vous traînez aux alentours d'une salle d'arcade et que vous souhaitez alléger vos poches de quelques pièces de dix francs, laissez-vous tenter, ne serait-ce que pour rendre hommage au dernier chef-d'œuvre du maître SNK.

Zebeuyek



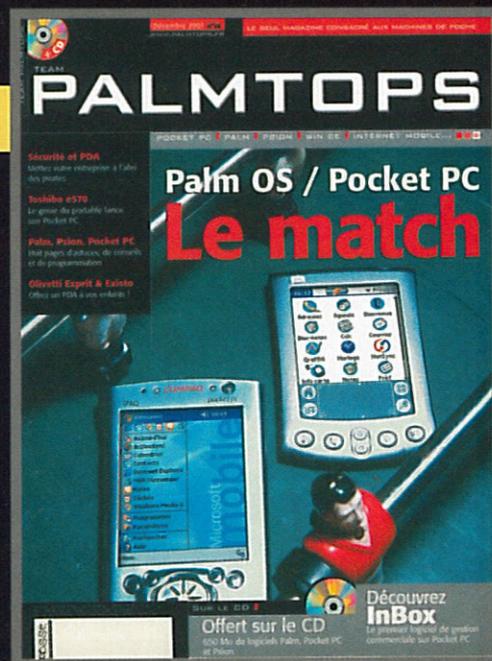
PALMTOPS...

Le premier magazine pour

Palm, Psion, Win CE/Pocket PC,
GSM Wap, PC Ultra Portable...



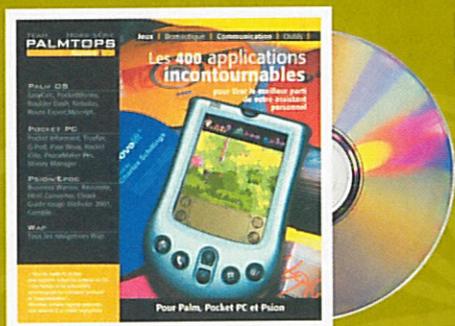
www.palmtops.fr



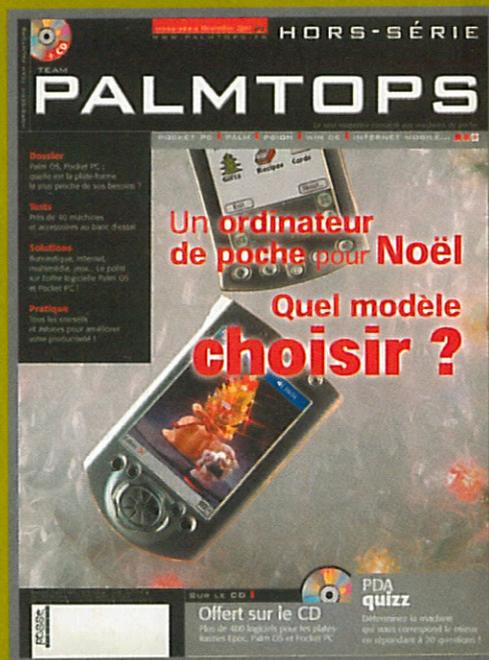
En kiosque
avec son CD-Rom
6,4 euros/42 francs

HORS SÉRIE TEAM PALMTOPS MAGAZINE

TOUT POUR BIEN CHOISIR
VOTRE ORDINATEUR DE POCHE



SUR LE CD :
Plus de 400 applications
incontournables !



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

WWW.PALMTOPS.FR

Breath Of Fire

Connu essentiellement pour ses jeux de combats et ses beat-them-all, Capcom tenta, il y a maintenant neuf ans, de diversifier ses activités en s'attaquant au domaine encore hermétique des RPG. Pari presque réussi pour l'éditeur dont la série des Breath Of Fire fait partie des rares jeux de rôles à atteindre le marché officiel français.



● Tout commence en 1993, année pendant laquelle sort au Japon un certain *Breath Of Fire : Ryu No Sentai* (Le Chevalier Dragon en français). Frappé de plein fouet par la concurrence de poids lourds comme

Final Fantasy et *Dragon Quest*, le titre de Capcom parvient tout de même à tirer son épingle du jeu grâce à une histoire simple et des personnages attachants. Alors que le clan des dragons figure au sommet de sa gloire, voilà que sort de nulle part une déesse répondant au nom de Tyr. Ayant la faculté de réaliser les vœux, cette dernière va attiser toutes les convoitises poussant les dragons à une meurtrière lutte intestine. Surgit pourtant un groupe de huit combattants qui allait capturer la déesse et mettre fin



à l'hécatombe. Pour plus de sécurité, les six clés capables de la libérer sont dissimulées aux quatre coins du monde puis oubliées dans les oubliettes de l'histoire. Malheureusement, plusieurs siècles plus tard le clan des Dark Dragon part en quête des six clés, motivé par le pouvoir destructeur de Tyr. C'est là que rentre en jeu Ryu, rare survivant des Light Dragon qui a assisté impuissant à l'enlèvement

de sa sœur Sara et qui compte bien la sauver, quitte à intervenir dans les plans machiavéliques des Dark Dragons. Le joueur découvre également au fil de son périple Nina, une frêle jeune fille dotée d'un aigle qui deviendra un personnage récurrent de la série. Classique en ce qui concerne le scénario, *Breath Of Fire* l'était également du côté des graphismes et de la bande-son qui restaient dans la moyenne des jeux Super Famicom. Pourtant le succès se trouve au rendez-vous et, détail amusant, Squaresoft America se chargera de l'adaptation du soft aux Etats-Unis. Il faudra attendre deux ans pour que Capcom sorte *Breath Of Fire II* sur la 16 bits de Nintendo. Outre une réalisation peaufinée, le second volet offre les quelques innovations qui allaient conférer à la série ses lettres de noblesse.

Tout d'abord, l'histoire est davantage travaillée et vous confronte à une sombre religion aux mœurs bien hypocrites. Ensuite, c'est la première fois dans un RPG qu'il est envisageable de recruter à travers le monde des habitants afin de créer son propre village et ses propres commerces. Pour finir, chacun de vos équipiers possède une spécialité qu'il a le loisir d'exécuter dans les villages, les donjons et sur la carte du monde. La queue de Stan (un petit singe) lui donne le moyen de franchir les ravins, Katt peut chasser, Ryu pêcher et Nina se transformer en aigle pour se déplacer librement sur la carte. Il était même possible de récupérer en tant que personnage caché Bleu, une magicienne au corps de serpent déjà présente dans le premier opus. Le jeu connaîtra un accueil plus chaleureux aux Etats-Unis qu'au Japon ce qui n'empêche pas Capcom d'engager le développement de *Breath Of Fire III* sur PlayStation. La suite le mois prochain puisque la rubrique Retro, cela ne vous aura pas échappé, se voit désormais réduite à une malheureuse petite page. A suivre...



Zebeuyek



En collaboration avec BestDVD.COM



Les dix plus vendus



- 01 - Le Pacte Des Loups
Edition Collector
- 02 - Forrest Gump - Edition Collector
- 03 - Kuzco - L'Empereur Megalo
Edition Collector
- 04 - Jinroh - Edition Spéciale
- 05 - Strange Days
- 06 - Buffy Contre Les Vampires
Saison 3
- 07 - X-Files - Saison 3
- 08 - Le Prince D'Egypte
- 09 - Dinosaur - Edition Collector
- 10 - Docteur Jivago

Les dix plus attendus :



- 01 - Le Fabuleux Destin
D'Amélie Poulain
- 02 - Le Journal De Bridget Jones
- 03 - Chevalier
- 04 - Stargate
- 05 - Traffic
- 06 - Le Mexicain
- 07 - Un Jour Sans Fin - Edition
Collector
- 08 - Fast And Furious
- 09 - Retour Vers Le Futur 1 à 3
- 10 - Shrek

Incassable - Edition Collector

Zone 2 | 105 mn | 16/9 Anamorphique | Dolby Digital 5.1

Après le succès de *Sixième Sens*, M. Night Shyamalan signe une nouvelle production très attendue du public, *Incassable*. Il faut dire que l'histoire de David Dunn, interprété par Bruce Willis, laisse déjà présager d'un grand mystère. Cet ancien footballeur, star de son université, représente en effet le seul survivant d'une catastrophe ferroviaire gigantesque. Ne souffrant d'aucune blessure, il essaie de comprendre la raison de ce miracle, et se refuse à écouter Elijah Price, un homme malade et

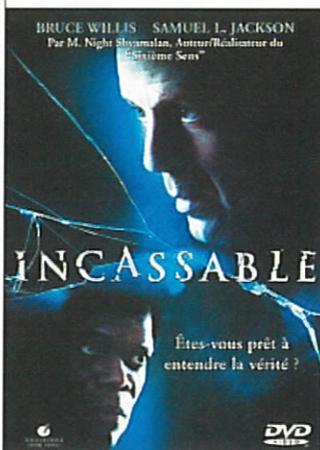


étrange incarné par Samuel L. Jackson, qui souhaite lui exposer sa théorie... une conception qui bouleversera sa vie à jamais. Doté d'une réalisation proche de celle du *Sixième Sens* et qui fait parfois référence à la symbolique des couleurs, *Incassable* ne parvient toutefois pas à accrocher le spectateur au même point. L'histoire revêt cependant un caractère plaisant, qui vous étonnera par ses bouleversements. Pour des raisons esthétiques, la couverture de DVD ici exposée correspond à celle de la version non Collector.

Langues : français - anglais - italien - hongrois - tchèque

Sous-titres : français - anglais

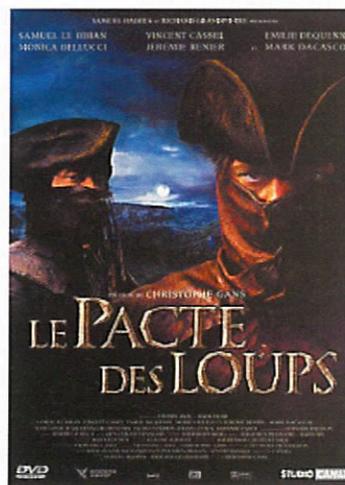
Suppléments : 7 scènes coupées - coulisses du tournage - les super héros de BD - séquence de la gare en multiangle - première réalisation de M. Night Shyamalan.



Le Pacte Des Loups Edition Collector

Zone 2 | 144 mn | 16/9 Anamorphique | Dolby Digital 5.1/DTS

Voici l'un des films français les plus réclamés en vidéo ! Ceux qui n'auront pas eu la chance d'acquiescer le coffret cuir de 3 DVD pourront toutefois profiter de la version Collector qui dispose d'un disque en moins. Sous ordre du roi, le chevalier Grégoire de Fronsac et son acolyte indien Mohawk partent au Gévaudan. Là, leur tâche consistera à percer le mystère de la bête, cette créature assassine et indescriptible qui dévaste la région. Mais au-delà de cette traque, de nombreuses informations restent cachées, les envoyés royaux ne doivent pas percer le secret du monstre. Filmé sous l'œil de Christophe Gans, réalisateur de *Crying Freeman*, *Le Pacte Des Loups* laisse autour de lui des avis mitigés. Grand film pour certains, il laissera un goût amer à d'autres, par une première partie qui met en place les éléments fondateurs de l'histoire de manière plutôt longue. Nul doute cependant qu'il prendra une place de choix dans la plupart des vidéothèques personnelles.



Langue : français

Sous-titres : aucun

Suppléments : commentaire audio - making of de 80 minutes - scènes coupées - clip de plans non utilisés - interview de l'historien Michel Louis - bandes-annonces - DVD-ROM avec dossier de presse et lien Internet - livret de 24 pages.



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

3615 PC TEAM*



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



*2,23 francs/minute

Tout l'univers du PC

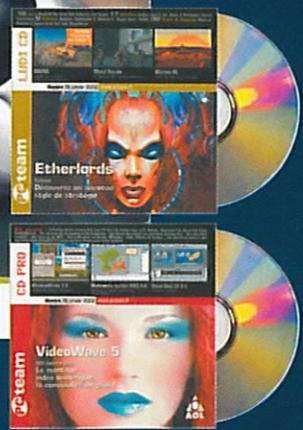
www.pcteam.fr

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

NOUVELLE FORMULE !



Exclusif !
LA DÉMO EXCLUSIVE DE SWINE EN FRANÇAIS



En Kiosque tous les mois 6,40 euros/42 francs avec 2 CD

Posse Press recherche !

Devenez journaliste !

Journalistes pigistes spécialisés

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

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

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

Stagiaires

Nous recherchons des stagiaires dans les domaines suivants :

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

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

Par email : rcanonge@posse-press.com

Par courrier : Posse/Press Recrutement,
47 avenue Paul Vaillant Couturier,

94 250 Gentilly Cédex

Par fax : 01 49 69 88 10



De par le monde



A partir de ce moi-ci, vous retrouverez, outre les tests, deux pages de news sur les prochaines sorties japonaises et américaines. Chocolate Kiss, Zettai Zetsumeito, autant de jeux aux noms étranges qui n'auront bientôt plus aucun secret pour vous. De quoi laisser bouche-bée le plus érudit de vos copains. La classe en somme ! L'actualité n'est pas délaissée pour autant, avec le passage au crible de titres comme Guilty Gear X Plus et Dragon Quest IV qui nous rappellent à quel point il est bon de posséder une console japonaise. Il n'y a pas à dire : l'année commence vraiment bien !

Par Zebeuyek

Justice et collants bleus

● Réputée pour des adaptations consoles toutes plus mauvaises les unes que les autres, la série de *Ultraman* devrait sévir dans le courant du mois prochain sur PlayStation. *Cosmos* de son petit nom, cet ultime opus mélange avec grâce phases de quizz et pseudo scènes de combats sous fond de musique ringarde. Serti de graphismes digitalisés ressemblant à s'y méprendre à ceux du premier *Ultraman* sur Super Nintendo, il va sans dire que le jeu est avant tout destiné à ceux qui n'ont pas évolué depuis les années 70 et qui continuent à vibrer aux aventures d'un justicier qui se déguise avec du carton recyclé. Le plus marrant, c'est que Bandai essaie de faire passer son jeu pour éducatif... On croit rêver.

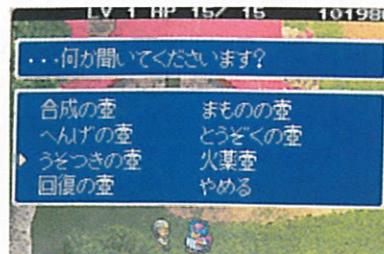


DraQue sur GBA

● Juste avant Noël (le 20 décembre pour être plus précis), Enix devrait sortir chez nos amis japonais une version Game Boy Advance de son *Torneko No Daiboken*. Donjon-RPG fondé sur l'univers de *Dragon Quest*, *Torneko No Daiboken 2 Advance* vous met dans la peau d'une jeune magicienne nommée



Remi. Comme dans les autres jeux du genre, vous devrez faire des aller-retour entre votre village et le seul donjon du jeu pour récupérer de précieux objets disséminés de façon aléatoire et accéder au rang d'expert magicien. Le titre s'appuyant avant tout sur la renommée du jeu de rôles d'Enix, les graphismes sont dépouillés et l'aventure répétitive. Une adaptation US serait d'ores et déjà prévue pour fin 2002.



Poney de poche

● Grands amateurs de gadgets plus ou moins ridicules, les Japonais peuvent compter cette année avec le redoutable Pocket Horse de Tomy. En effet, pour la modique

somme de 2480 yens (à peu près 17 euros), le fabricant vous propose d'acquiescer rien de moins que le must du poney en plastique. Douze coloris au choix, dix centimètres de long pour sept de hauteur, la bête intègre une sorte de dérivé du Tamagochi de Bandai pour un résultat détonnant. Ainsi, vous avez la possibilité de nourrir, caresser ou bien encore laver virtuellement l'animal et l'entraîner pour le faire concourir avec d'autres. Sportif, votre poney n'en demeure pas moins sensible et aime qu'on lui arrange des rendez-vous galants avec d'autres de ses congénères. Un must !



Sony et le cacao

● Si, comme chaque année, vous ne savez pas quoi offrir à votre copine (ou votre copain), la solution pourrait bien se trouver sur PlayStation du côté de chez Daisy Cube. Mieux qu'une boîte de friandises, *Chocolate Kiss* est un jeu



de drague comme il en sort par dizaines tous les mois au Japon. Aucune animation superflue, que de jolies images pastel mettant en situation neuf jeunes filles mignonnes comme tout que vous devrez draguer à grand renfort de phrases à l'eau de rose genre : "moi aussi j'aime bien les couchems de soleil", "comme tes yeux sont beaux", et j'en passe de plus mielleuses encore. Prêvu pour le 14 février, *Chocolate Kiss* est, bien entendu, entièrement en japonais.



Sans prétention

● Dessin animé à succès, *Rave* fait une petite excursion sur PlayStation dans un petit Action-RPG sans prétention prévu pour la fin du mois de janvier. Développé par Konami, *Groove Adventure Rave* est un jeu tout ce qu'il y a de plus sympathique avec des graphismes mignons et des personnages en SD (Super Deformed). Au nombre de deux, vos compagnons de route sont spécialisés dans un type de magie et jouables à tout moment en appuyant sur la touche "Select". Malgré son système de réponse à choix



multiple qui permet de rompre avec la monotonie du scénario, le titre n'a quasiment aucune chance d'être traduit outre-archipel.

Vous écrivez ça comment ?!

● *Zettai Zetsumeito*, ça veut dire à peu de choses près "mort absolue" mais c'est surtout le nom de la prochaine bombe d'Irem prévue pour mars prochain sur la 128 bits de Sony. Se voulant le digne héritier des *Resident Evil* et autres *Silent Hill*, le soft se distingue avant tout par une mise en scène efficace et une ambiance rendue malsaine par des bruitages angoissants et des bâtiments qu'un redoutable tremblement de terre aura laissés en

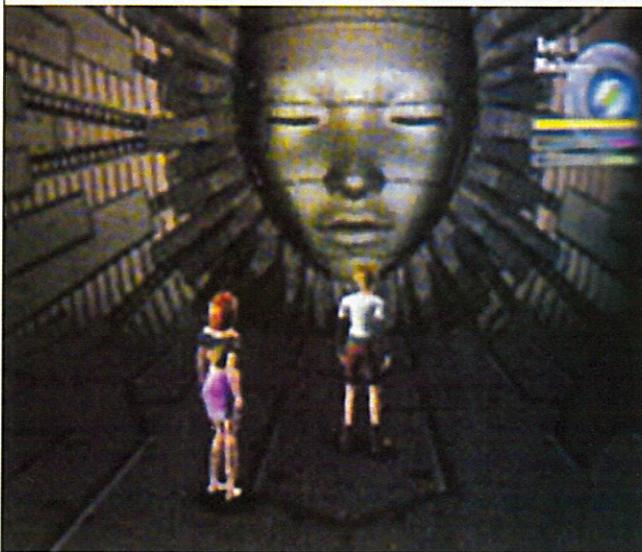


ruines. Intégralement en 3D, *Zettai Zetsumeito* ne semble en revanche pas supporter la comparaison avec les titres de Capcom et de Konami, en n'exploitant qu'une infime partie des capacités graphiques de la PlayStation2.

Galérien mais pas oisif



● Annoncé sur PlayStation2 au Japon pour le courant du mois d'avril, *Galerians : Ash* est la suite de *Galerians*, un jeu qui n'a connu aucun succès chez nous à cause de la barrière de la langue et d'une interactivité réduite



avec les décors. Toute l'intrigue du jeu repose sur la création et la véritable utilité du super ordinateur Dorothy qui, chose surprenante, semble constituer la clé des phénomènes étranges dont vous êtes témoin ces derniers temps. Comme dans le premier volet on incarne tantôt Cain, tantôt Rion, chaque personnage disposant d'attaques psychiques particulières. PlayStation2 aidant, les décors s'affichent désormais en temps réel mais ressemblent encore trop à ceux de la précédente mouture.

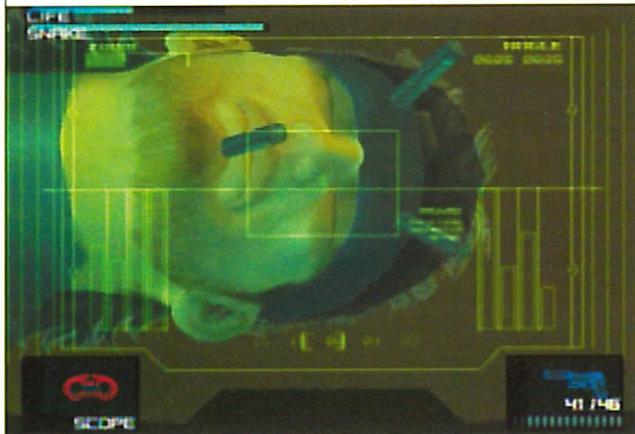




Metal Gear Solid 2

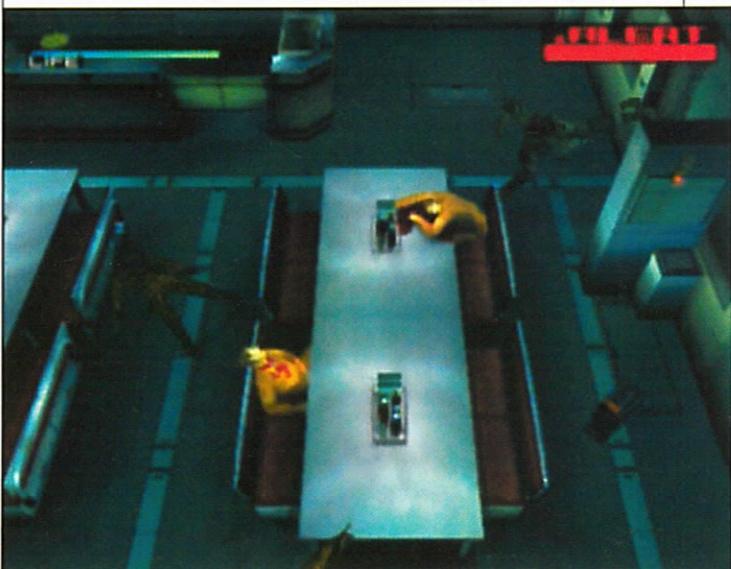
Konami | Version américaine

Pour ne rien vous cacher la version américaine de *Metal Gear Solid 2* tombe au mauvais moment. Le jeu étant prévu pour le 22 février prochain en version française, il semble en effet peu judicieux de l'examiner en détail d'où le choix de ne traiter ce titre que sur une seule page. Que les bougons du fond se rassurent, ils auront droit à un vrai test dans deux mois avec plein de photos, un historique et tout ce qui s'ensuit. Car le titre de Konami mérite que l'on parle de lui. Avec son ambiance unique qui le



Lorsque Snake se met à l'acupuncture.

situé dans un juste milieu entre film et jeu vidéo et son intrigue alambiquée, il est vrai que *MGS2* se révèle terriblement prenant et que le pauvre joueur qui a eu le malheur de s'y frotter d'un peu trop près se trouve condamné à ne plus pouvoir lâcher sa manette qu'après épuisement ou assèchement total des yeux. Entièrement en 3D, les graphismes célèbrent une ère nouvelle pour la PlayStation2 avec des textures riches et un souci du détail qui n'a peut-être d'équivalent que dans *Shen Mue*, lequel, dans un tout autre registre, reste un modèle à tous égards. Toutefois, Konami frappe un grand coup du côté des réactions des personnages. Des nombreux mouvements de Snake et Jack à l'intelligence artificielle des enne-



mis, ce nouveau volet offre un réalisme des plus saisissants. Faire danser un ennemi en braquant ses parties génitales, enfermer un garde dans une armoire pour ne laisser aucune trace, faire des pompes pour gagner en force, toute une flopée de détails que vous ne pourrez prétendre connaître qu'après avoir fini plusieurs fois le jeu. Sans vous révéler le scénario, sachez que vous incarnez Snake seulement lors des premières heures de jeu. Vous effectuerez le reste de l'aventure avec Jack, une nouvelle recrue au passé mystérieux qui a réussi l'exploit de battre le record de Solid Snake aux missions d'entraînement de Fox Hound. Cela ne l'empêche pas d'être un peu naïf, voire immature à certains moments du jeu, mais son efficacité au combat le rend très vite attachant. Dans tous les cas, il faudra vous y habituer alors autant en faire votre parti. Un jeu que vous devez posséder dans votre logithèque.

Metal Gear Solid 2

Console : PS2

Accessibilité : dou lou spik inglische ?

Notre avis



Guilty Gear X Plus

Sammy | Version japonaise



● Génial sur la 128 bits de Sega, *Guilty Gear X Plus* s'avère parfaitement démoniaque sur PlayStation2. Le nombre de personnages n'est pas encore mirobolant mais Sammy a tout de même eu la bonne idée de rajouter deux personnages qui manquaient cruellement à la version Dreamcast : Kliff le nain guerrier à l'épée deux fois plus grosse que lui et Justice, le boss de fin du premier volet qui revient avec des nouveaux coups encore plus destructeurs. Tant qu'on en est à énumérer les innovations, rajoutons que le jeu est compatible avec *Guilty Gear Puchi 2* sur WonderSwan Color grâce à un système de mot de passe. Excepté pour les graphismes qui gagnent légèrement en beauté compte tenu des effets de lumières que la console de Sony a la capacité de gérer, *Guilty Gear X Plus* ressemble à s'y méprendre à son homologue Dreamcast. Même rapidité, même timing du côté des enchaînements, aucun nouveau coup, la déception est légère. Moindre dans la mesure où il s'agit du meilleur jeu de baston 2D derrière *Capcom vs SNK 2*, mais tout de même suffisamment présente pour faire hésiter ceux qui attendaient une suite digne

de ce nom. Le titre parle de lui-même de toute façon... Faute de représenter le meilleur titre de sa catégorie, cette version Plus peut au moins se targuer d'être la plus belle et d'offrir des combats visuellement proches d'un dessin-animé. Simples à réaliser, les coups s'enchaînent rapidement et



permettent aux débutants de s'amuser immédiatement. Ces derniers privilégieront sans doute des personnages comme Sol Badguy ou Justice qui sont les protagonistes les plus puissants du jeu. Il s'avère d'ailleurs dommage que l'éditeur n'ait pas pris la peine de rééquilibrer les caractéristiques des combattants, certains étant vraiment moyens alors que d'autres se montrent tout simplement excellents. En solo, le joueur

gagne de jolies images mettant en scène les héros du jeu ce qui rallonge une durée de vie déjà conséquente grâce au mode versus. Un remarquable palliatif pour tous ceux qui en ont marre des *Akuma*, *Devil Akuma* et autres *Shin Akuma* signés Capcom.

Guilty Gear X Plus

Console : PlayStation2

Accessibilité : aucun problème

Notre avis



DE PAR LE MONDE



Dragon Quest IV

Enix | Version japonaise



● Pour tous les paresseux qui ne lisent pas la fabuleuse rubrique Rétro, *Dragon Quest IV* est sorti au Japon en 1990 puis aux Etats-Unis en 1992. Simple adaptation de la version Super Famicom, le titre laisse penser au premier abord qu'Enix cherche à rentabiliser le développement long (environ cinq ans) et coûteux de *Dragon Quest VII*. D'ailleurs, cette impression ne vous lâchera que si vous parvenez à accrocher à la trame d'un scénario assez complexe. Morcelée en cinq chapitres, l'histoire se développe dans



quatre directions radicalement différentes qui finissent par se rejoindre en un même et unique point de chute. Chaque chapitre est l'occasion d'incarner un personnage différent, guidé par des objectifs qui lui sont propres mais tôt ou tard rattrapé par son destin de



sauveur de l'humanité. Ainsi, Ragnar le chevalier royal part à la recherche des enfants portés disparus dans son royaume tandis que les sœurs Nara et Mara sont en quête d'indices leur permettant d'élucider le meurtre de leur père. A l'instar des autres volets, les temps morts sont rares et les rebondissements nombreux vous garantissent de grands moments d'émotion et des nuits de sommeil de courte durée. En outre, les mini-jeux comme le tournoi, la récolte de médailles et le casino offrent l'occasion de se changer les idées lorsqu'il devient trop laborieux d'effectuer du level. Principe qui a fait ses preuves dans *Dragon Quest III*, les lieux à visiter ainsi que leurs habitants dépendent de l'alternance jour/nuit, ce qui pousse à explorer un même endroit à plusieurs reprises pour être certain de ne rien oublier. En ce qui concerne la bande-son, le titre d'Enix offre quelques thèmes émouvants mais se révèle dans l'ensemble plutôt passable. Toujours aussi laids, les combats sont cependant rapides et moins nombreux que dans la version originale. Si vous comprenez le japonais et qu'une durée de vie d'une quarantaine d'heures ne vous fait pas peur, vous pouvez craquer en toute confiance. Ceux qui ne jurent que par la langue Hume attendront patiemment la version américaine prévue pour la prochaine rentrée scolaire.

Dragon Quest IV

Console : PS One

Accessibilité : japonais recommandé

Notre avis



Golden Sun

Camelot | Version américaine

● Attendu depuis les débuts de la portable de Nintendo par tous les amateurs de RPG, *Golden Sun* débarque en version américaine et devient enfin accessible au joueur moyen. Non pas que les dialogues étaient nécessaires pour progresser, mais disons qu'il fait toujours bon de comprendre ce que l'on vous raconte (demandez à Manu ce qu'il en pense !). Dignes d'un grand jeu Super Nintendo, les graphismes constituent un régal pour les yeux. Les villages sont fouillés, les sprites



des personnages détaillés et les combats représentent une succession de magies toutes plus



belles les unes que les autres. Moins bluffantes, les musiques sont dans l'ensemble assez répétitives et ont pour seul mérite de ne pas vous lasser. En fait, le vrai problème du titre de Camelot réside dans sa durée de vie qui n'excède pas la quinzaine d'heures de jeu, facteur tout de même fort fâcheux lorsqu'il concerne un RPG. Du coup, nous ne saurions que trop vous conseiller d'y réfléchir à deux fois avant de vous laisser tenter. Car si votre portefeuille fait grise-mine, mieux vaut attendre *Lunar* et *Lufia* dont la sortie ne devrait plus trop tarder.

Golden Sun

Console : Game Boy Advance
Accessibilité : anglais utile

Notre avis



Rockman X 6

PS One | Version japonaise

● Il y a plus beau, mieux animé, plus travaillé du côté de la bande-son, pourtant *Rockman X 6* constitue une franche réussite qui mérite toute votre attention. Jeu de plates-formes 2D dans la digne lignée de ses prédécesseurs, ce nouveau volet ne regorge pourtant pas d'innovations et s'avère assez rapide à terminer. L'amateur de 3D criera d'ailleurs certainement au scandale, Capcom s'étant juste contenté de nous sortir un *Rockman X 5* amélioré. Les huit boss de fin de niveaux sont toujours inspirés d'animaux comme l'aigle, l'ornithorynque ou l'orque. Du temple en ruine perdu au milieu de la forêt dense à l'usine de robots de combat, les stages sont également très classiques et ne surprendront que les plus jeunes d'entre vous. Megaman a toujours le moyen de glisser, s'accrocher aux murs et charger son tir pour le rendre plus puissant et peut désormais utiliser le Z saber de son ami Zero. Autre point intéressant, notre héros peut revêtir deux



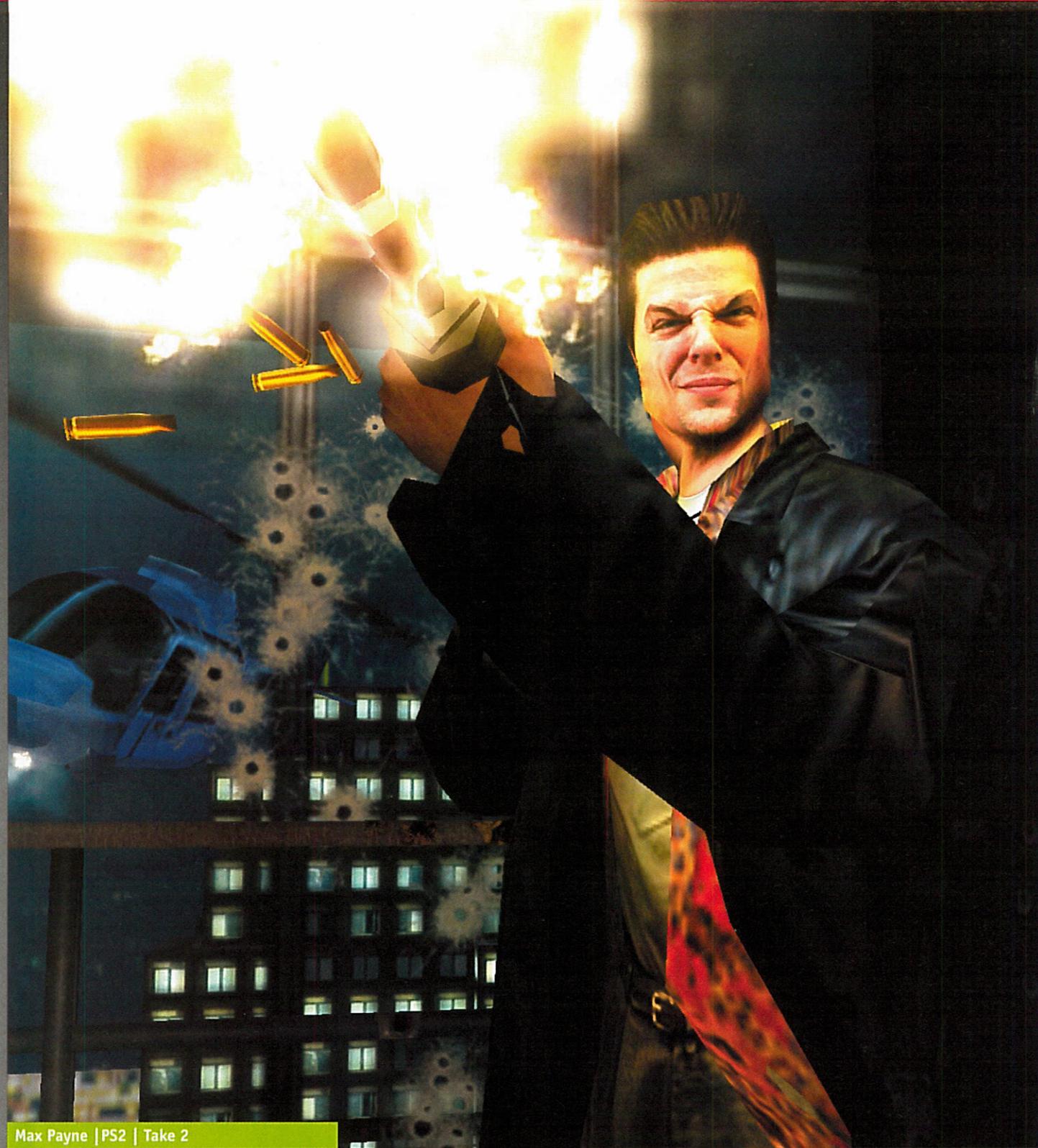
armures (blade et shadow) qui lui donnent des pouvoirs différents. En revanche, eu égard au prix des jeux en imports, il vaut mieux être un adepte de l'androïde aux collants bleus pour ne pas regretter l'investissement.

Rockman X 6

Console : PS One
Accessibilité : japonais en option

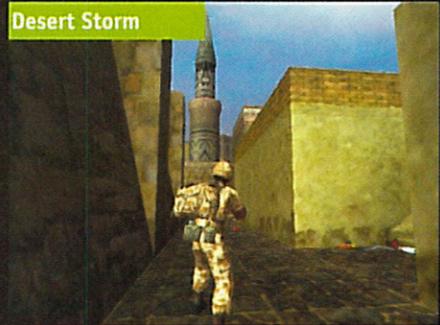
Notre avis





Max Payne | PS2 | Take 2

PS2 | Codemasters



Desert Storm

PS2 | Electronic Arts



Maximo

PS2 | Acclaim



Shadow Man 2

Max Payne

Take 2 | PS2 | Février 2002



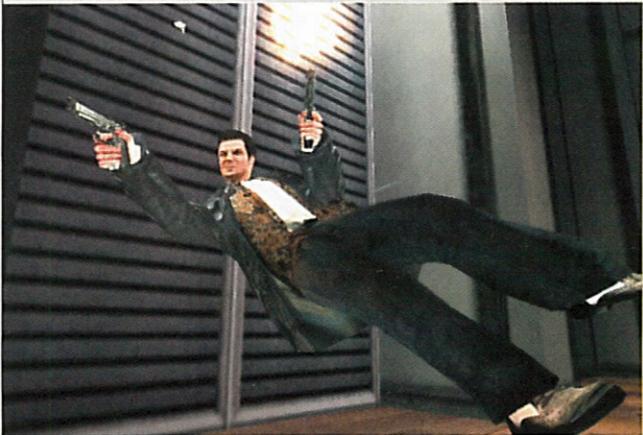
De près comme de loin, l'action se veut sanglante et brutale.

● Décidément, Take 2 mise sur un public qui ne porte plus de culottes courtes depuis longtemps. Après *GTA 3* et ses guerres de gangs, voici *Max Payne* et ses échanges de coups de feu au ralenti. Le jeu désigne un shoot à la troisième personne dans lequel vous jouez un policier désabusé, désireux de venger sa famille lâchement assassinée par des gangsters. Il parcourt donc des rues sales, des hôtels de passe minables, des immeubles en démolition et des bouches de métro en éradiquant méthodiquement tous les bandits qu'il croise.

L'innovation du moteur graphique vient du fait qu'à l'aide d'une touche, vous avez la possibilité de ralentir l'action pendant une courte période, de sorte que Max puisse plonger en



La caméra est inclinable pour accentuer l'effet "plongée".



L'imper qui flotte, la coupe de cheveux impeccable, les berettas au vent... tout un style.

avant, en arrière ou sur les côtés tout en ajustant ses cibles avec soin. Le procédé s'avère fort crédible et confère aux scènes de combat un rendu très cinématographique emprunté aux meilleurs films de John Woo. L'intérêt de ce "bullet time" inspiré de *Matrix* est donc de pouvoir tuer



Bien qu'il ait les bras un peu raides, l'animation du personnage est fort bien traduite.

sans trop de mal un groupe d'individus armés jusqu'aux dents, tout en réalisant un vol plané des plus stylisés. Pour le reste, l'ensemble du jeu en lui-même comporte tous les atouts d'un excellent shoot-em-up : les graphismes sont suffisamment jolis pour assurer une immersion efficace, les sons et la cadence des armes sont excellemment rendus et pour clore le tout, des dialogues parlés ou illustrés sous forme de bande dessinée contribuent à nous impliquer dans un scénario violent et sombre. Vous

dirigez votre personnage à l'aide des deux sticks analogiques, comme à l'accoutumée dans le genre, et utilisez les touches "L" et "R" pour tirer et sauter. L'inventaire des armes récupérées se



Il a l'air un peu crispé.

en temps réel par le biais du pavé directionnel et vous donne l'occasion de recourir à des ustensiles aussi sympathiques qu'une paire de berettas, un desert eagle, un uzi, un fusil à pompe ou à canon scié, un fusil à lunette voire quelques cocktails molotov. Chaque arme est soutenue d'une animation des plus efficaces, comprenant la dose d'explosions et d'impacts qui convient. Les adversaires rencontrés crient, gambadent, lancent des grenades et se dissimulent derrière les meubles comme de bons petits soldats énervés. Le gameplay se veut rapide et nerveux mais risque peut-être de lasser au bout d'un moment. Le scénario, en lui-même, ne réclamera que peu d'astuces de votre part et vous n'aurez pas à tergiverser longtemps avant de trouver le chemin à suivre. La durée de vie risque donc d'être limitée – une dizaine d'heures – mais devrait en faire transpirer plus d'un, d'autant que les développeurs sont susceptibles d'inclure quelques modes bonus à leur version PS2.

Grenouille



Shadowman 2

Acclâim | PS2 | mars 2002

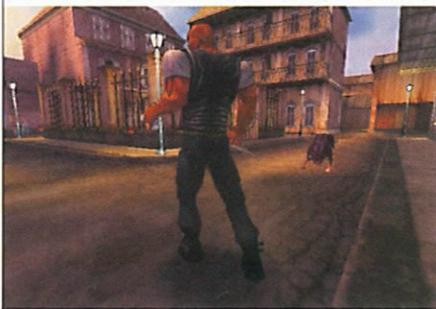
Depuis les bayous de Louisiane jusqu'au fin fond de l'enfer, Mike Leroy nous a manqué... sa démarche dégingandée, sa voix ténébreuse, son style de pistolero désespéré. Le voici donc de retour, armé d'une panoplie vaudoue des plus agressives, contre des démons cette fois. Ces derniers sont



Vous aurez de vastes environnements gothiques ou baroques à visiter.

cornus, mal lunés et s'apprêtent une fois de plus à dominer le monde terrestre grâce au livre de sorcellerie adéquat. Mike est donc "réveillé" pour lutter contre la vermine infernale, secondé par Nettie, la prêtresse, et Jauntie, son acolyte de toujours. La première chose qui frappe devant *Shadowman 2* concerne le lifting visuel subi par les modèles de personnage. Cette fois, point d'acteurs américains qui prêtent leurs voix aux

protagonistes, en revanche, Nettie est devenue beaucoup plus sexy et Mike a pris un peu de brioche ; non, sans rire, les différences d'aspect physique sont nettement plus accentuées selon qu'il soit Shadowman ou Mike, lui conférant parfois un faux air de gorille maladroit. Il est toujours capable de manier deux outils à la fois, de passer d'un endroit à l'autre à l'aide de son ours à épingles et d'employer la magie, comme le lâcher d'abeilles tueuses,



La Louisiane et ses rottweillers agressifs se devait d'être présente.



Les effets de transparence et de luminosité sont d'ores et déjà superbes.

la combustion à distance ou l'épée incandescente. En revanche, il est désormais soumis au déroulement du temps, qui l'oblige à être Mike Leroy le jour – avec mitraillette et lunettes noires – et



Shadowman la nuit – avec shadowgun et magie vaudoue. Au fil du jeu, vous trouverez une montre à gousset magique bien pratique pour passer du jour à la nuit selon les actions que vous devez effectuer. Pour le reste, *Shadowman 2* est plus axé action que son prédécesseur et contient de nombreuses phases de plates-formes. Les lieux visités respireront la joie de vivre à travers cinq environnements différents (parmi lesquels la Louisiane et la Russie) et distingués autant par les décors que par l'ambiance sonore. Le passage du jour à la nuit (et vice-versa) devrait lui-même contribuer grandement à l'immersion dans un univers vivant et captivant, soutenu par une violence omniprésente, que ce soit dans l'éclat des effets lumineux, dans la fréquence élevée des combats ou dans la représentation de la mort. *Shadowman 2* associe le charme sulfureux d'*Angel Heart* au rythme saccadé d'un John Woo de Hong Kong. Cette fois, le scénario se veut autrement plus linéaire que dans *Shadowman*, premier du nom, ne vous obligeant pas à revisiter des lieux déjà connus et à effectuer des

allers-retours d'une dimension à l'autre. L'arsenal que vous aurez à votre disposition excèdera de loin la charge supportable d'un rhinocéros adulte, comprenant plusieurs types d'armes à feu reproduites fidèlement (mp5, uzi, fusil à canon scié, etc.) et doté d'un bruitage excellent. La plupart de ces outils seront fournis en double (un pour chaque main) et auront leur version de nuit, sans oublier les armes magiques et quelques sortilèges de défense ou d'attaque. Les créatures ennemies elles-mêmes seront pourvues d'instruments de chasse dévastateurs et devraient vous donner du fil à retordre. Doté de graphismes prometteurs, d'une bande sonore et musicale particulièrement soignée et d'une ambiance stimu-

lante, *Shadowman 2* devrait occuper beaucoup de nos soirées.

Grenouille



Le lâcher de nuage bourdonnant doit certainement être une expérience désagréable.

Mad Trix Johnny Moseley

3DO | PS2 | Février 2002



Les câbles électriques offrent d'excellentes possibilités de grinds.

● Les jeux de ski sont suffisamment étouffés par les titres de snowboard pour les signaler au moindre écho ! 3DO a rangé ses petits soldats en plastique et nous propose un programme pour les amateurs de pistes enneigées. En collaboration avec un champion de freestyle nommé Johnny Moseley, les développeurs ont mis au point un soft axé sur l'arcade dans lequel les figures sont à l'honneur. Nos nouveaux héros ont la capacité de réaliser tous les tricks du snowboard et en plus de croiser leurs skis ! A l'instar des derniers softs de glisse, les manipulations se montrent relativement simples mais les enchaînements sont rapides mettant les doigts à rude épreuve. Une piste pour les débutants permettra à chacun de découvrir les joies du ski et les différents items présents dans le jeu, tandis que le freeride leur permettra de s'adonner à la glisse en toute liberté. Les championnats de Slopestyle et ceux des "big mountain" offriront l'occasion de débloquer les niveaux suivants, ainsi que du matériel. Les pistes se trouvent dans différents endroits du globe subitement recouvert par une épaisse couche de neige, certainement dû à un cataclysme



Il faut battre un record de points dans chaque niveau du mode "big mountain".

apocalyptique des plus glacés. Ainsi, on aura l'opportunité de grincer le Golden Gate Bridge de San Francisco, le Colisée de Rome, les statues du Machu Pichu, les casinos de Las Vegas et les toits de Washington DC. Les grosses descentes s'effectueront sur de vraies montagnes comme celles de Tahoe, d'Alaska, du Népal ou du Kilimandjaro. Les pistes sont constellées d'éléments donnant le moyen de réaliser les figures et la plupart d'entre eux sont disposés de façon à faciliter les enchaînements. Les bifurcations et passages dissimulés sont fréquents et il n'est pas rare de passer à côté d'un rail semblant sans intérêt mais qui débouche souvent sur une partie cachée de la piste. Avec quelques améliorations, *Mad Trix* serait susceptible de devenir un jeu très intéressant pour les fans de glisse. Décortiquez les images en attendant le test...

MHZ



Les Incas devaient s'éclater pendant les sports d'hiver.



Ces items rouges multiplient le score d'un trick par trois.



PREMIERS



Maximo

Capcom/Electronic Arts | PS2 | Mars 2002

● Les nostalgiques de la série *Ghost'n Goblins* seront ravis de l'arrivée de *Maximo*, ce qui n'empêchera pas les autres de s'y intéresser vivement, tant le titre de Capcom nous fournit là une bonne vieille confiture dans un pot tout neuf. Le titre vous mettra dans la peau d'un jeune héros qui, dans la tradition du hack'n slash à scrolling horizontal, se munira d'armes et armures de plus en plus puissantes afin de venir à bout des multiples squelettes animés, gobelins énervés et autres spectres démoniaques qui lui barrant la route. Sur un fond scénaristique des plus classiques, qui n'échappe pas au second



Vous aurez droit à des attaques spectaculaires.

pour clore le tout, il se promènera en caleçon (à pois rouges) pendant un petit moment. Si *Maximo* peut sembler enfantin par quelques aspects, il n'en demeure pas moins un jeu à la finition des plus étudiées. Les textures sont d'ores et déjà d'excellente facture, soutenant habilement l'architecture des décors, ces derniers étant parcourus de changements en temps réel, telles que les intempéries, les orientations de la lumière ou quelques animations de détail ici et là. Les niveaux parcourus sont donc plutôt fournis en termes visuels et si certains pans de murs manquent encore d'un lissage complet pour être impeccables, les graphismes s'annoncent déjà comme une peinture du genre, contribuant largement à nous immerger dans cet univers 3D temps réel. Concernant la manipulation du personnage, on regrettera encore certaines imprécisions de gameplay qui devraient être revues d'ici la version finale mais dans l'ensemble, *Maximo* se dirige d'une façon très dynamique et plutôt intuitive, que ce soit en promenade ou pendant un combat. Il semblerait donc que Capcom ait habilement adapté le jeu qui a fait son succès il y a une quinzaine d'années de cela car au vu de cette pré-version de *Maximo*, il y a fort à parier que le genre du beat'em all compte un nouveau maître.

Grenouille



Il ne doit pas faire très chaud, heureusement que son épée est chauffée.

degré tant les clins d'œil au genre sont présents – de jolies magiciennes emprisonnées, des morts-vivants qui prennent le royaume d'assaut, la promesse de Maximo mariée de force au méchant de garde, etc – notre jeune héros mènera sa quête pour le bien à travers des environnements très variés et, force est de le constater, très crédibles. La modélisation du personnage principal se montre un peu naïve, rappelant un Link au mieux de sa forme, les armes qu'il utilise sont comme ramenées à son échelle et



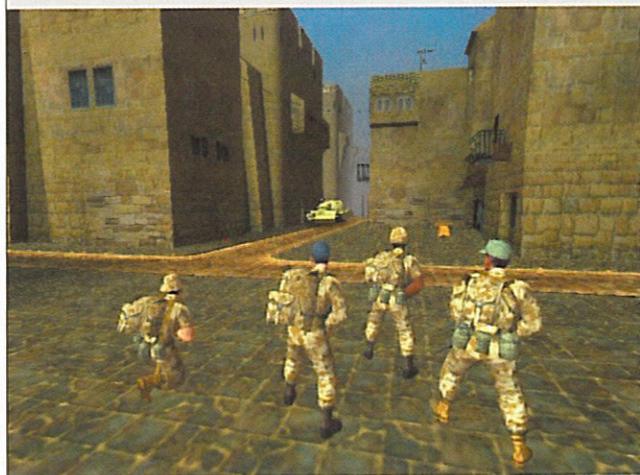
L'héritage de la bonne vieille plate-forme se fait sentir.



Les décors alterneront de la moiteur tropicale à la fraîcheur hivernale.

Conflict : Desert Storm

Codemasters | PS2/Xbox | Mai 2002



Il ne vaut mieux pas rester groupé face à ce genre d'ennemi.

● Au matin du 2 août 1990, 300 000 soldats irakiens envahissaient le Koweït. Après quelques essais diplomatiques infructueux, les forces de la coalition ont organisé une opération offensive nommée "Desert Storm". Les petites équipes des forces spéciales d'élite ont largement contribué à la victoire en s'infiltrant et en neutralisant les cibles clés. C'est ici que le jeu commence en vous donnant la possibilité de gérer (en vue à la troisième personne) un commando de SAS anglais ou un commando des Delta Force américains composé des soldats les plus expérimentés. Chaque équipe comprendra un leader, un expert en démolition et en arme lourde, un spécialiste de l'infiltration et de l'électronique et enfin un sniper aux nerfs d'acier. Chacun aura l'occasion d'exécuter toutes les tâches mais les spécialistes seront bien meilleurs dans leur domaine de prédilection et pourront améliorer leurs performances au fil du jeu. Plus les membres de l'équipe resteront en vie plus les points d'expérience s'accumuleront, les rendant plus difficiles à tuer. Apparemment, au début du jeu, on risque de n'avoir qu'un seul personnage à diriger mais on récupérera les autres tout au long de la progression. Le système encouragera le joueur à préserver ses soldats vétérans car s'ils meurent, ils seront remplacés par des débutants. De nouvelles armes et de nouveaux équipements seront disponibles au fur et à mesure de l'avancée



On pourra rapidement passer d'un personnage à l'autre.

dans les missions. On aura l'opportunité d'utiliser l'artillerie lourde et même demander le support d'hélicoptères ou faire appel à des frappes aériennes. Il sera possible d'exploiter le matériel ennemi ainsi que leurs véhicules. Il faudra faire preuve de beaucoup de prudence et de stratégie pour remplir



Le réalisme sera certainement à l'honneur.

chaque objectif. S'appuyant sur les événements réels de la guerre du Golfe, *Conflict : Desert Storm* vous place dans des environnements hostiles et désertiques en 3D dans lesquels seules vos compétences en camouflage, les tactiques employées et la puissance de feu seront garantes de votre succès et de la survie de votre escadron. Il faudra aussi se méfier des bergers et peut-être même de leurs chèvres. Tous les aspects du combat seront représentés. Des rues de Bagdad aux dunes du désert, il faudra attaquer mais aussi défendre, délivrer, assassiner, ralentir les ennemis et plus largement repousser l'invasion irakienne. On peut s'attendre à un savant mélange de lente progression tactique et d'action intense et rapide dans de grands environnements réalistes. Tous les



guerriers en herbe se devront de faire la peau à Saddam mais ils auront également la possibilité de s'entretuer en multijoueur grâce à *Conflict : Desert Storm* de Codemasters.

MHZ



Un petit missile qui fait peur.





NBA 2K2

Sega Sports | Dreamcast | Février 2002

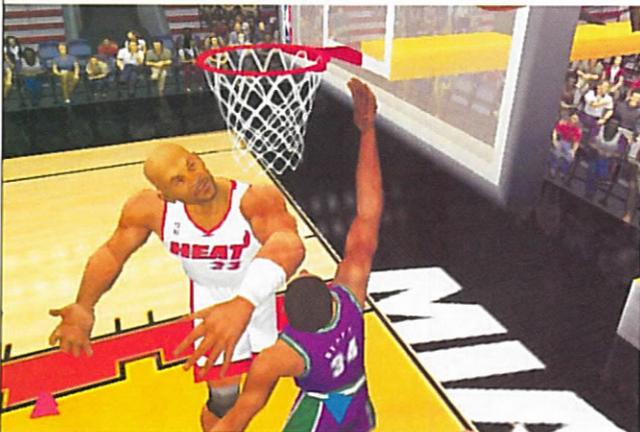
● Développé par Visual Concept, NBA 2K2 est le dernier jeu de sport prévu sur la 128 bits de Sega. Juste après *Shen Mue II* et *Virtua Tennis 2*, on a bien du mal à croire que la Dreamcast soit sur le déclin... Jouable à quatre simultanément ce nouveau volet se montre très prometteur et s'annonce encore plus abouti que son prédécesseur. On retrouve le traditionnel mode Season qui vous offre l'opportunité de concourir contre les vingt-huit plus grandes



équipes de la NBA et dans lequel vous pouvez paramétrer le nombre de matchs à disputer. Histoire d'octroyer aux débutants la possibilité de s'y retrouver sans trop de difficulté, les caractéristiques offensives et défensives des équipes sont clairement affichées. En Exhibition, le joueur participe à des matchs contre l'ordinateur ou des amis qui lui seraient tombés sous la main. Aucun titre à remporter, juste la joie d'infliger une bonne correction à son adversaire. Si même votre tamagochi ne veut plus se mesurer à vous, vous avez toujours le moyen de vous connecter sur le Net pour de folles parties à huit simultanément. Mais avant cela, pourquoi ne pas apprendre à maîtriser votre basketteur grâce à un mode training bien conçu ? Moins accessible que dans *Virtua Tennis 2*, la maniabilité demande en effet un petit temps d'adaptation pour se familiariser avec toutes les techniques du jeu, de la simple



passer longue aux feintes de tir. Rien à voir avec le mode training, mais il est possible de jongler entre cinq angles de caméra distincts (profil, vue de trois quarts...) plus ou moins bien choisis. Très proche de celle du



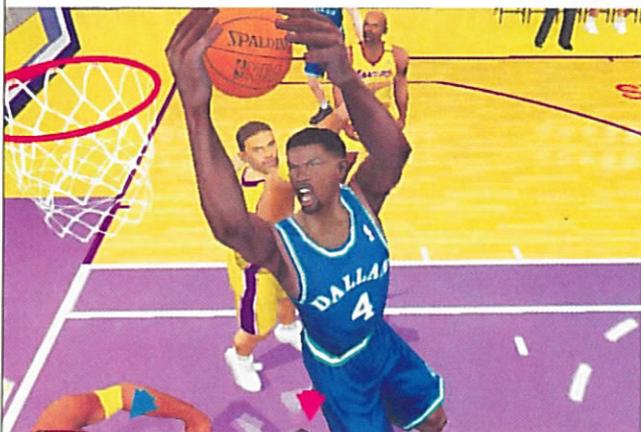
Le contre qui fâche.



Une excellente modélisation des joueurs.

dernier volet, l'animation semble avoir gardé toute sa fluidité et retranscrit la force et la dextérité propres aux mouvements du basket. De même, la modélisation des stars de la NBA est plus fine que jamais et promet un réalisme encore plus grand. O'Neil, Snow, et même Jordan qui fait son grand retour dans le monde du basket sont fidèlement texturés. G.Raroltz y reviendra certainement plus longuement dans son test le mois prochain, mais ce petit *NBA 2K2* semble bien regrouper toutes les conditions nécessaires à la naissance peut-être pas d'un hit, mais au moins d'un très bon jeu.

Zebeuyek



Le dunk qui calme.

GTC Africa

Rage Software | PS2 | Mars 2002



La neige n'imprime pas encore les traces de pneus, espérons que la version finale le fera.

● *GTC Africa* désignera un jeu de rallye qui se déroulera en... Afrique, oui.

En fait de rallye, il s'agira plutôt de course d'arcade avec des voitures de rallye. Il sera ainsi possible de piloter la Mitsubishi Lancer, la Subaru Impreza ou la Ford Escort sur des pistes du continent africain. Bien loin de nous proposer une succession de courses uniforme, *GTC Africa* nous fera voir pas mal de paysages, allant du Zimbabwe au Kilimandjaro. Des pistes enneigées seront donc présentes à travers trois championnats des plus classiques caractérisés pas un trajet différent d'un bout du



D'une manière générale, la puissance de la voiture est plus importante que son adhérence.



Le rendu du ciel est quant à lui plutôt réussi.



Quelques circuits offrent des dénivelés intéressants.

Comparaisons effectuées en course simple, il y a des chances que vous gardiez la même voiture du début à la fin du jeu puisque les différences entre les véhicules sont plutôt accentuées, de sorte qu'une voiture poussive le restera, sans possibilité de la régler en adéquation avec le terrain pratiqué. D'autre part, vous serez obligés de débloquer les circuits en mode championnat pour pouvoir rouler dessus en mode course simple, ce qui risque de gâcher un peu le plaisir du joueur impatient. La version que nous avons reçue en pré-test comportait encore beaucoup de bugs de collision et était dépourvu de certains effets de particules et de lumière. Le titre possède donc pour le moment des graphismes un peu fades, desservis par un clignotement lumineux des plus agaçants. Les véhicules eux-mêmes sont assez

anguleux et se déplacent sur la route d'une manière un peu surfaite. La maniabilité n'est pas désagréable pour autant mais manque singulièrement de dynamisme, rendant les tours de piste un peu répétitifs au bout d'un moment. En fait, il ne manque pas énormément d'arguments à *GTC Africa* pour convaincre car il inspire un sentiment de fun indéniable. Les circuits sont nombreux et variés, les courses s'enchaînent avec aisance, les voitures se pilotent sans accroc et la fluidité de l'ensemble est très satisfaisante. Il lui manque encore la finition graphique et l'étincelle de punch qui le hisseraient au rang des bons titres.

Grenouille



La poussière dégagée sur les pistes sablonneuses est parfois aveuglante.



Rally Championship

Codemasters | PS2 | Avril 2002

Plus de vingt-cinq véritables bolides de rallye (Ford Puma, Peugeot 206 WRC, Renault Megane, Mitsubishi Lancer Evo VI...) figurent dans cette nouvelle édition de *Rally Championship*. Vous aurez l'opportunité de les piloter sur trente-six parcours pour des courses de style arcade ou simulation. Les véhicules sont domageables et les chocs affectent la maniabilité ainsi que leurs performances. Vous pourrez prendre part à plusieurs rallyes (USA, Arctique, Safari...) mais

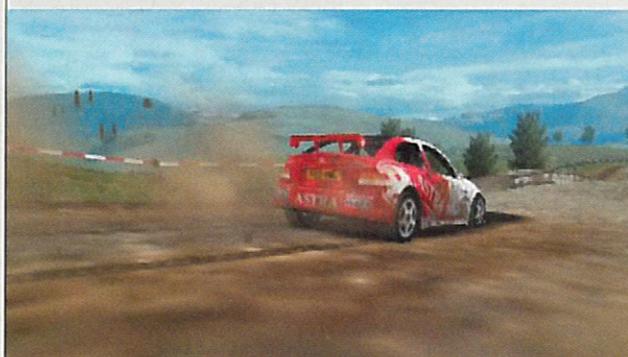


Une bonne conduite rapide et sportive.

aussi participer à titre privé avec un budget et progresser dans les rangs pour gagner de nouvelles bolides. Les réglages devraient s'avérer suffisamment nombreux en mode simulation pour satisfaire tous les amateurs de paramé-

trage personnalisé. Le mode multijoueur offrira l'option écran partagé mais aussi l'option link pour ceux qui auraient déjà deux PlayStation2.

MHZ



Les différents effets semblent réalistes.

Gumball 3000

Codemasters | PS2 | Juin 2002

Ce jeu reprend le principe d'une véritable course totalement illégale, organisée par de riches célébrités. Ces propriétaires de somptueuses voitures (qu'ils achètent comme des tickets de métro et crashent sans scrupule) roulent à tombeau ouvert sur 3000 miles à travers l'Europe. La prochaine aura d'ailleurs lieu entre New York et Los Angeles du 25 au 30 avril et disposera d'une large couverture médiatique. *Gumball 3000* propose quatorze longs trajets à checkpoints et embranchements dans sept environnements



Même pas mal !



Des bolides de luxe.



différents. Plus d'une vingtaine de voitures de luxe qui se déformeront au fil des chocs seront disponibles. Il faudra aussi éviter la police et ses barrages ou l'incarner en mode multijoueur.

MHZ

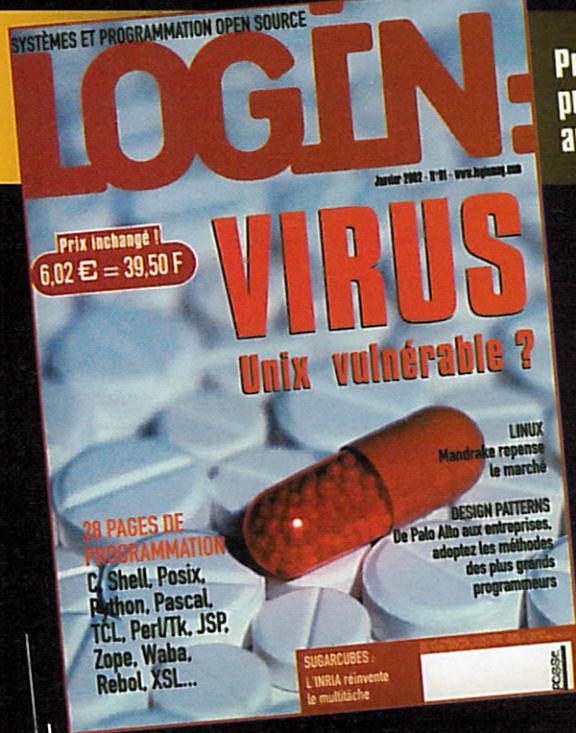
LOGIN

Fatigué de Windows ?

Découvrez Login,
le magazine
des systèmes
et programmation
Open Source



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



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

www.loginmag.com

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

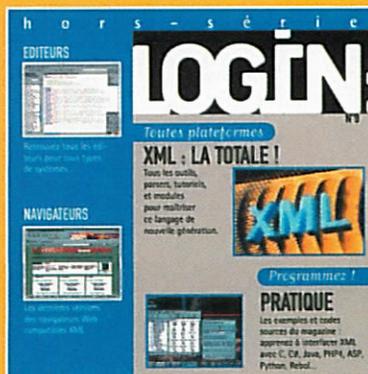
Hors-série

LOGIN

Découvrez
tous les secrets
de la programmation
XML

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

www.horsserielogin.com



Hors-série

LOGIN

Décembre 2001 - N° 9 - www.horsserielogin.com

La programmation XML de A à Z

40 PAGES PRATIQUES
pour interfacer XML avec : PHP4, Java, Python, Rebol, C, C#, ASP...

DOSSIER
Pourquoi XML va encore révolutionner Internet

APPRENEZ À :

- Maîtriser la syntaxe
- Manipuler les outils indispensables
- Utiliser les API essentielles
- Faire dialoguer XML avec des bases de données

Programmez !
PRATIQUE
Les exemples et codes sources du magazine apprennent à interfacier XML avec C, C#, Java, PHP4, ASP, Python, Rebol...

SPÉCIAL DÉVELOPPEURS WEB !

Saccadé comme un bon rythme de Drum'n Bass, le courrier du mois de janvier alterne missives de mécontentement, compliments et questions diverses. Même si le froid hivernal semble avoir gelé les mains de certains d'entre vous, les plus courageux ont su se saisir de leur plus beau stylo jetable pour nous faire partager leurs impressions pré-festives. Ne soyez pas frieux les amis ! Prenez de bonnes résolutions du genre : je mets des mouffes et j'écris à Playbox. Et peu importe si c'est pour nous porter au pinacle ou pour nous descendre, le principal étant avant tout de faire valoir votre opinion... Et puis d'avoir de bonnes mouffes aussi, mais là c'est un tout autre problème... Il va sans dire que vous connaissez l'adresse de Playbox par cœur, alors je vous la glisse discrètement : Playbox, Zebeuyek le ninja du courrier, 47 avenue Paul Vaillant Couturier 94250 Gentilly.

Aigri comme un Père Noël imberbe

● Salut Zebeuyek, l'Abricot loutre ! Je dois avoir oublié un ou deux pseudos vu que tu passes ton temps à en trouver de plus débiles tous les mois mais on fera avec. Ne t'attends pas à des compliments genre "le mag' est bien écrit ou l'équipe est géniale" car ma lettre, tu vas vite t'en rendre compte, n'est pas vraiment un hymne à votre journal. Je ne sais pas si vous êtes au courant, mais vous sortez à la bourre par rapport à vos concurrents. Et quand je dis à la bourre, je ne parle pas d'un petit jour ou deux. Non, là, je parle en semaines. Rien qu'en ce

moment (le 5 décembre), je suis toujours en train d'attendre mon Playbox numéro 12. Ceci dit, j'ai toujours pu acheter Joyp...tuut (ndZ : censure discrète) et Console P...tuut. Je vous lis depuis les premiers numéros (ceux avec les VCD) et je trouve vraiment dommage que vous vous handicapiez de la sorte. Deuxième point, pourquoi intégrez-vous une rubrique DVD dans votre magazine ? Si vous disposiez de plus de pages, je n'émettrais pas cette critique, mais on ne peut pas dire que ce soit le cas. Et puis, sans être méchant, il existe déjà des magazines spécialisés. Alors avec vos quelques articles... Dernier point, on ne voit pas les photos des

rédacteurs dans le magazine.

Depuis le temps, je me demande bien à quoi vous ressemblez. Ca y est, me voilà plus calme. Bon courage si tu publies ma lettre ! Bonne continuation aussi ! Je vous aime bien dans le fond.

Melchior

Enchanté Melchior, Aujourd'hui, nous allons apprendre ensemble une nouvelle expression : l'imparable "je n'y peux rien". Il est certain que ce n'est pas très réjouissant de recevoir son magazine en retard. Mais mets-toi un moment à notre place. A la rédaction, nous ne pouvons pas faire grand-chose d'autre que rendre nos articles à temps (et nous y arrivons presque !) et tu penses bien que ça fait trop plaisir de se dire que tout ce que l'on a écrit le mois dernier est condamné à passer pour périmé. C'est vrai que le numéro de décembre s'est fait attendre, mais il s'agit tout de même d'un retard exceptionnel. De toute façon, j'ai cru comprendre que les choses devraient changer dans les mois qui viennent. Pour la rubrique DVD, je suis plutôt de ton avis, mais on ne doit pas être beaucoup plus alors... Nos têtes dans le magazine ?! Tu ne sais pas de quoi tu parles. MHZ et Manu sont encore à peu près présentables, mais Grenouille, G.Raroltz et moi ! Non là vraiment, tu ne te rends pas compte.

A plus Melchior !

Pour passer le temps

Oyez braves gens de Playbox ! Je n'ai rien d'autre à faire alors je me décide à vous écrire pour passer le temps. J'apprécie énormément votre magazine, vous êtes les meilleurs, etc., etc. En clair, je suis un lecteur heureux. Mais j'ai quelques questions qui me traversent l'esprit et auxquelles j'aimerais bien trouver réponse.

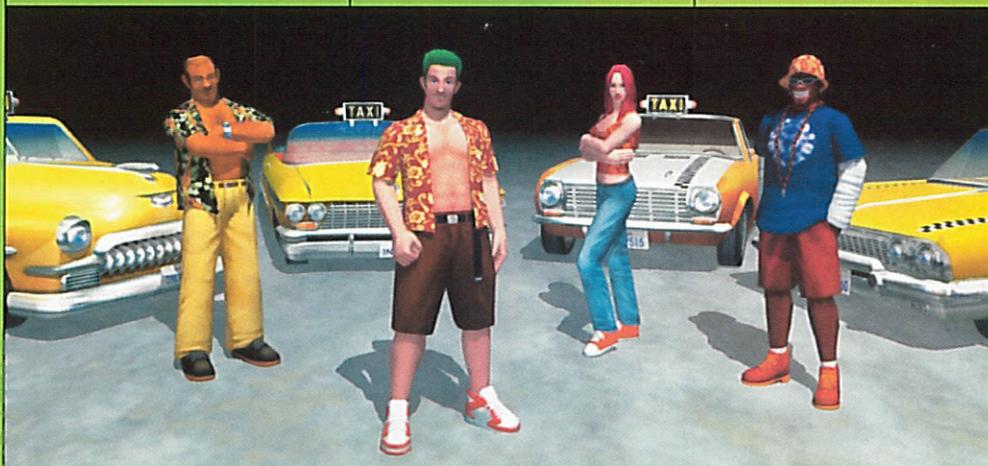
- 1) Capcom vs SNK 2 verra-t-il le jour sur Dreamcast en France ?
- 2) A quand un poster au centre du magazine ?
- 3) Pourquoi n'insérez-vous pas une page de petites annonces dans laquelle nous pourrions vendre et échanger nos jeux et nos consoles ?
- 4) Et des concours de hi-scores sur des jeux de votre choix ?

C'est tout pour les questions. Merci de me répondre Ô grand Zebeuyek !
Johan

Hello Johan, Trop sympa de t'ennuyer en pensant à nous. Voici quelques réponses pour t'occuper un peu :

- 1) Aux dernières nouvelles, le titre de Capcom devrait être disponible en mars.
- 2) Dès que la maquette accepte de poser en petite tenue, on voit ce que l'on peut faire...roooôh, ne m'en voulez pas les filles. Aïe !
- 3) Avec les histoires de consoles tombées du camion et de jeux gravés, cela risque de nous retomber dessus à un moment ou à un autre.
- 4) On y réfléchit de plus en plus sérieusement.

Bye johan !



Le plein de questions

Salut tout le monde et surtout à toi, Zebeuyek !

Compte tenu du fait que vous avez l'air d'apprécier les surnoms douteux, je m'empresse de vous donner le mien qui n'est autre que Forbantès ! Pourquoi ? Parce que d'après mes copains je ressemble aux Forbans. Tu sais, ceux qui chantaient "Viens, mets tes baskets, c'est sympa tu verras...". Enfin bon, changeons de sujet avant d'ennuyer tout le monde. Je me vois mal vous écrire sans vous faire de compliments. Je félicite donc toute l'équipe... C'est tout ?! Eh oui ! Je ne vais pas non plus répéter ce que disent les autres. Il est temps de passer aux questions :

- 1) Quelle console dois-je acheter, la PS2, la NGC ou la Xbox ? Nan ! Je rigole, j'ai bien remarqué que cette question commençait à t'énerver.
- 2) Je considère que les rubriques Rétro, De par le monde et Courrier sont inutiles et mal rédigées, n'es-tu pas de cet avis Zebeuyek ?
- 3) Le nom Playbox est-il en rapport avec le magazine Playboy (j'imagine que oui) ? Et si oui, êtes-vous fans de ce mensuel ?

Place aux vraies questions à présent :

- 4) Est-il possible que le Sony Fish Playcast existe un jour, même s'il s'agit apparemment d'une blague ?
- 5) A-t-on prévu l'adaptation d'un des Jet Set Radio sur PlayStation 2 ?
- 6) Est-ce qu'un nouveau Crazy Taxi sera adapté sur PlayStation2 ?
- 7) A quand la mort de la Dreamcast et de la PS One ?
- 8) D'après toi et tous les autres testeurs, Crash Bandicoot 4 et Air Blade ont-ils une bonne durée de vie (au moins quinze heures) ?

Après toutes ces questions, je voulais juste ajouter que c'est la deuxième fois que j'écris à Playbox. J'ai été publié sous le doux nom d'Adrien dans Playbox 8. D'ailleurs, je n'ai pas trop apprécié que l'on se moque de moi pour le Sony Fish Playcast. Toutefois, je ne vous en veux pas trop. J'espère encore être publié, mais ça ne marche peut-être pas à tous les coups. De même, je vous souhaite une bonne continuation en rêvant à un plus grand nombre de pages à lire.

A la prochaine, si jamais je réécris !

Forbantès

PS : pour les dessins, il ne faut pas compter sur moi, je dessine comme une ...

Salut Forbantès,

Ce ne doit pas être facile tous les jours de ressembler à un Forban. Toute l'équipe de Playbox se joint à moi pour t'offrir nos sincères condoléances. Devant tant de cruauté à ton égard, nous ne pouvions rester insensibles à tes nombreuses questions et allons, de ce pas, alléger ton existence de leur terrible poids.

- 1) Aucun problème. C'est vrai que la question revient tous les mois et que je ne sais plus trop quoi répondre à force, mais eu égard au prix des nouvelles consoles, je peux comprendre que les gens ne sachent pas laquelle choisir.
- 2) Tout à fait. Dans la rubrique Rétro, ce gars bizarre va t'expliquer sur deux pages pourquoi Megaman porte des collants bleus. De façon tout aussi suspecte, il récidive un peu plus loin en te parlant de jeux en japonais pas toujours faciles à se procurer et il pousse le vice à son paroxysme en s'incrétant dans le courrier des lecteurs à parler de mouffes et de jolis dessins. Sans parler des blagues bien grasses et des jeux de mots poilants...
- 3) Une fois encore, ta perspicacité te fait honneur. On travaille d'ailleurs



actuellement avec Grenouille et MHZ sur un calendrier assez particulier.

G.Raroldz en Monsieur février, on en rêve déjà.

4) Forbantès, il faut que tu sois fort car la réponse est non.

5) Pour l'instant, le jeu est prévu exclusivement sur Xbox mais sait-on jamais...

6) Encore une fois tu vas être déçu car rien n'a été annoncé à ce sujet pour le moment. Ceci dit, Hitmakers est un éditeur assez prolix alors il y a de fortes chances que ton souhait se réalise dans le courant de l'année.

7) Pas pour tout de suite en tout cas. On se rapproche de l'échéance mais des titres comme Megaman X6 (PS One) et Capcom vs SNK 2 (Dreamcast) prévus aux alentours du printemps prochain laissent une marge d'environ cinq à six mois.

8) Oui pour Crash Bandicoot qui, si tu veux le terminer à 100 % te demandera plus d'une vingtaine d'heures de jeux. Air Blade nécessitera également de longues heures d'entraînement puisque le mode challenge ne se débloque qu'après avoir achevé le mode scénario et ce dernier devient très difficile sur la fin.

Nous sommes désolés de nous être moqués de toi. A l'époque je ne savais pas que tes proches t'appelaient Forbantès. Hihhi !

Belle vocation

Bonjour Zebeuyek,

J'ai découvert Playbox cet été et je vous achète régulièrement depuis. Pour parler un peu de moi, je suis en terminale L et je voudrais devenir testeur de jeu. Mon problème, c'est que je ne sais pas trop quelles études suivre... Ecole de journalisme ? Fac ? En outre, j'ai cru comprendre qu'il y avait une différence entre "pigiste" et "rédacteur". Le cursus est-il le même ? Quelle est la différence entre ces deux statuts ? Je ne sais pas si ça compte, mais j'écris des articles dans le journal du lycée. Ça fait beaucoup de questions d'un coup, mais je suis un petit peu perdu alors si tu pouvais prendre le temps de me répondre, cela me rendrait bien service.

Nausicaä

Bonjour amie de Miyazaki (si je ne me suis pas trompé ?),
Pour devenir testeur de jeux, il ne faut pas avoir de diplômes en particulier. C'est toujours mieux d'avoir de bons bagages pour se distinguer des nombreuses candidatures comme parler japonais ou avoir fait une école de journalisme, mais ce n'est pas indispensable non plus. Le pigiste est payé à la page tandis que le rédacteur a un salaire mensuel fixe et fait ses 35 heures (façon de parler) par semaine. Le principal est avant tout d'être passionné, d'avoir une bonne culture vidéoludique, et de pouvoir partager avec des mots ce que l'on ressent devant un jeu.

Au revoir petite Nausicäa.

playbox

Le mois prochain dans Playbox n° 14...

Les giboulées de cette année seront très chargées, un peu comme de gros glaçons gelés qui vous tomberont sur le coin du nez. On se tirera dessus avec des armes de poing, en rythme et avec style s'il vous plaît ; on réveillera les morts en psalmodiant des poèmes haïtiens, en gardant un œil sur le commutateur quand même ; et il est possible que l'on fasse plus ample connaissance avec deux nouveaux objets dont les noms commencent respectivement par "X" et "Game" (pour vous donner un indice, leurs noms se terminent respectivement par "box" et "Cube"). Voilà, si avec ça vous n'avez pas l'eau à la bouche, mettez-y un bout de bois, Pavlov faisait ça avec son chien et ça marchait très bien.

Bedaine Faible



Réagissez !

Prenez position, écrivez vos critiques ou offrez des fleurs. Que ça fasse mal ou plaisir, ça peut toujours servir. Envoyez donc vos missives en papier, carton ou plastique à : Zebeuyek, courrier lecteur, 47, avenue Paul Vaillant-Couturier 94250 Gentilly. Envoyez vos e-mails à : Playbox@posse-press.com. Envoyez vos chèques à l'ordre de Manu pour des pigistes mieux payés. Et n'oubliez pas de visiter notre site : www.playbox.fr



POSSE
PRESS

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

Directeur de publication
Romain Canonge (88 23)
rcanonge@posse-press.com
Directrice d'édition
Christine Lancrey (88 24)
Christinelancrey@posse-press.com
Directeur des rédactions
Yann Serra (88 28)
yserra@posse-press.com
Responsable des partenariats éditoriaux
Pascal Pambrun (88 27)

Rédaction
Responsable de la rédaction
Christophe Rollier (88 19)
mhz@posse-press.com
Rédacteur
Baptiste Layec (88 34)
grenouille@posse-press.com

Secrétaires de rédaction
Aude Didi Omar, Nadia Yahiaoui (88 36)
Ont également collaboré : Eric Narbo, Emmanuel Bastide, Samuel Cuneo, Mathieu Gossart.

Sites Web
Responsable sites Web
Florent Klougé (88 07)
webmaster@posse-press.com
Stagiaire : Frédéric Deffit (88 07)
pretorball@posse-press.com

Création
Responsables service création
Julie Charvet (88 14)
jcharvet@posse-press.com
Audrey Simon (88 14)
crea@posse-press.com
Rédactrice graphiste senior
Francine Lambert (88 13)
francine@posse-press.com
Premières rédactrices graphistes
Laetitia Leroy (88 13)
leroytitia@posse-press.com
Anne-Sophie Boucher (88 13)
aso@posse-press.com

Publicité
Directrice de publicité
Virginie Pomponne (88 05)
vpomponne@posse-press.com

Chef de publicité senior
Sandra Martigue (88 04)
smartigue@posse-press.com
Chef de publicité
Magali Bordessoule (88 15)
magali@posse-press.com
Chef de publicité junior
Samuel Consel (88 03)
Sconsel@posse-press.com
Assistante de publicité
Caroline Urviez (88 06)
caroline@posse-press.com

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

Abonnements et VPC
Responsable administration et logistique
Delphine Carrara (88 02)
dcarrara@posse-press.com

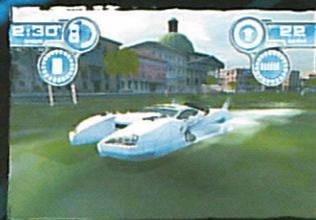
Fabrication
Illustration couverture : WipEout Fusion (SCEE)
Photogravure : FIPE (Paris)
Impression : Léonce Deprez (Barlin)

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

Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : 0306-K-80465
ISSN : En cours

Copyright 2002 - Posse Press
Toute représentation ou toute reproduction intégrale ou partielle du magazine et toute utilisation du logo de Playbox ne peuvent se faire sans l'accord de l'éditeur. L'envoi de textes, photos, logiciels à l'éditeur implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication. Sauf accord spécial, les documents ne sont jamais restitués. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Leur citation est faite sans aucun but publicitaire et ne signifie en aucun cas que les procédés soient tombés dans le domaine public. Le Groupe Posse édite également Team Palmtops, PC Team, Login, Studio Multimédia, Netbug.

SPY HUNTER®



Devenez agent secret et combattez le Crime Organisé !

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



PlayStation 2



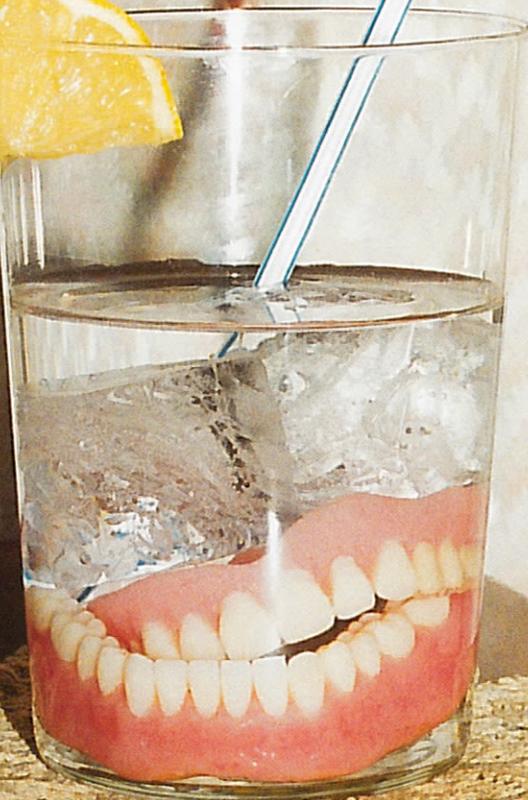
www.midway.com

www.ubisoft.fr

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



P
L
A
Y
M
O
R
E



* JOUEZ PLUS

WWW.PLAYMORE.COM

© 2001 MICROSOFT CORPORATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS. XBOX ET LOGO XBOX SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DU GROUPE MICROSOFT AUX ÉTATS-UNIS ET POUR LE RESTE DU MONDE

