

Tous les mois, un Vidéo CD offert !

n°4 mars 2001

PLAYBOX

# PLAYBOX

PS2 - PS One - Dreamcast - N64 - Game Cube - Xbox - DVD - Portables...

## ONI

Une héroïne qui a du punch !

### Tests de jeux

Skies Of Arcadia, Darkstone, Kiss Psycho Circus, NBA Live 2001, Grandia II...  
Toutes les nouveautés passées au crible

### Previews

Shadows Of Memory, MDK 2, Z.O.E, Kengo...  
Enfin des bons jeux sur PlayStation 2 !

### TECH ZONE

- Comment fonctionnent les manettes à retour de force
- Action Replay : à quoi ça sert ? Comment ça marche ?
- Accessoires : branchez jusqu'à huit manettes sur une PlayStation 2

+ toute l'actualité arcade, DVD, Internet, consoles de poche...

Nouveau "Graphic Synthesizer" de Sony !  
La puce graphique de la PlayStation 3 ?

L 8631 - 4 - 39,50 F

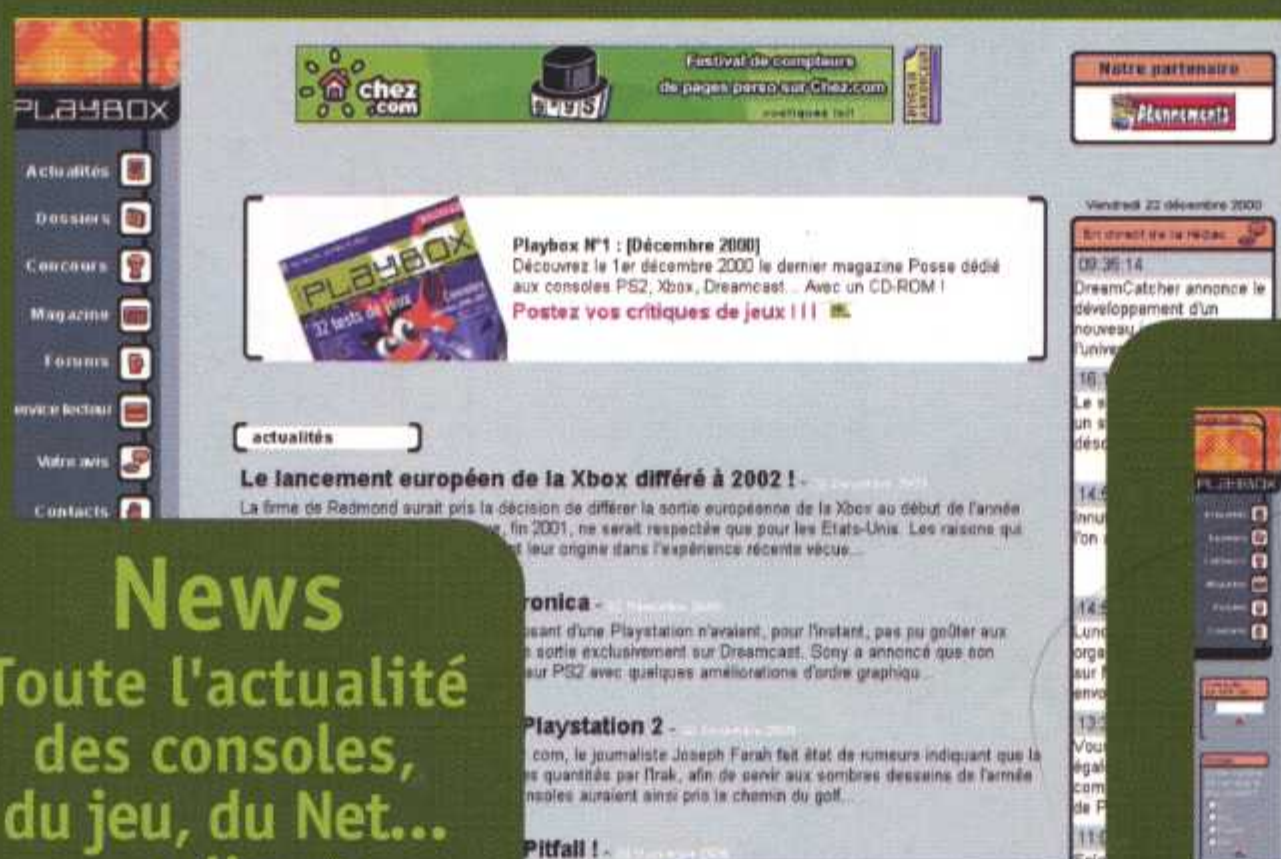


posse.  
PRESS



# Découvrez les sites de **PLAYBOX** !

**Dossiers**  
Les meilleurs  
articles  
de Playbox  
accessibles  
sur le Web



**News**  
Toute l'actualité  
des consoles,  
du jeu, du Net...  
en direct  
de la rédaction.  
Commentez en  
temps réel  
les dépêches  
quotidiennes



**Concours**  
Gagnez des abonnements, des logiciels,  
des bouquins...

<http://playbox.presse.com>

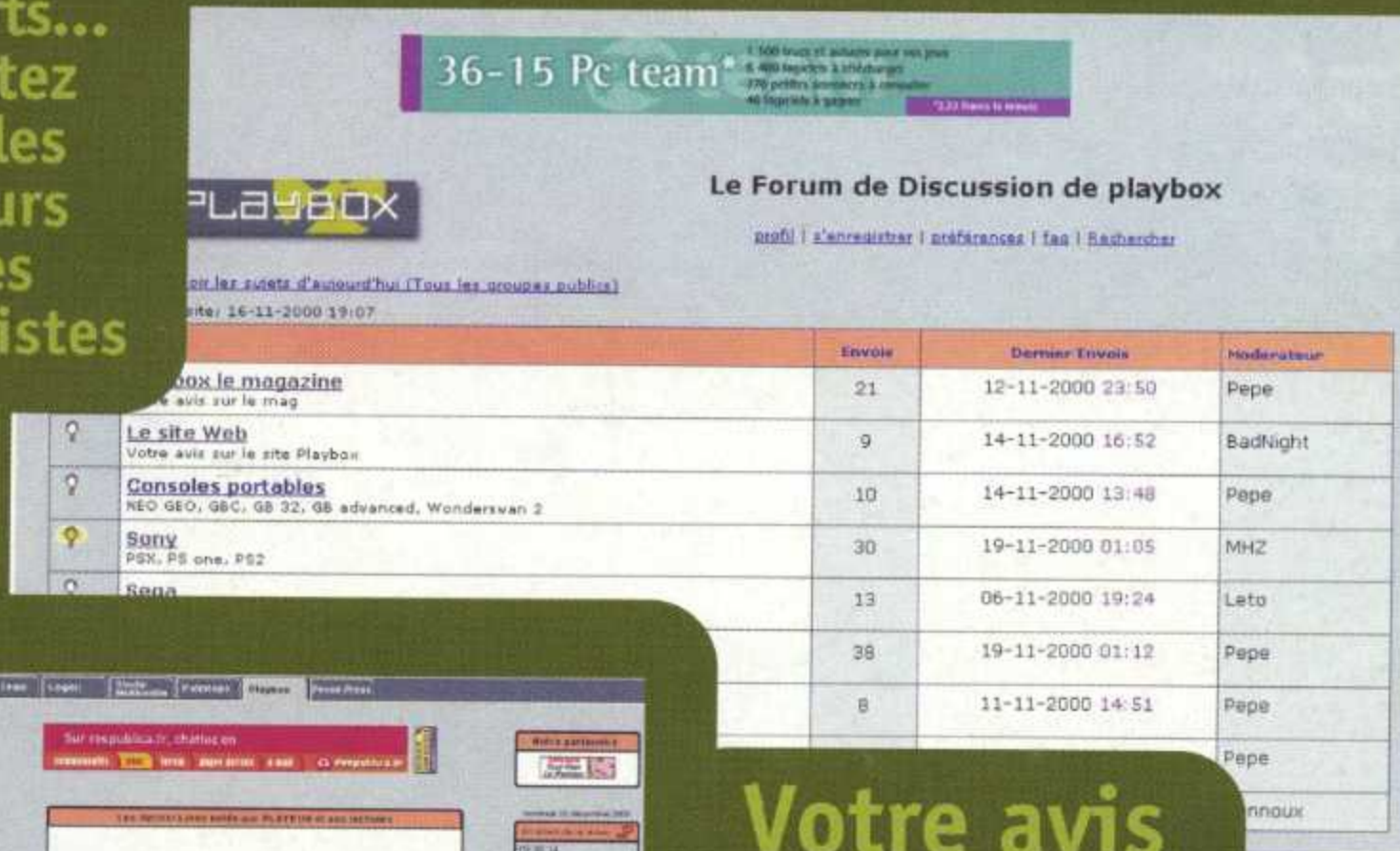
**Magazine**  
Découvrez en avant-première le sommaire  
du prochain numéro



# PLAYBOX

Le nouveau magazine console

**Forums**  
Questions techniques, avis d'experts...  
Discutez avec les lecteurs et les journalistes



36-15 Pc team\*  
1 500 livres et autres pour vos jeux  
6 400 livres à télécharger  
770 petits bonnaires à consulter  
46 livres à gagner

Le Forum de Discussion de playbox  
profil | s'enregistrer | préférences | faq | Rechercher

pour les sujets d'aujourd'hui (Tous les groupes publics)  
Date: 16-11-2000 19:07

	Envois	Dernier Envoi	Moderateur
Playbox le magazine Vos avis sur le mag	21	12-11-2000 23:50	Pepe
Le site Web Votre avis sur le site Playbox	9	14-11-2000 16:52	BadNight
Consoles portables NEO GEO, GBC, GB 32, GB advanced, Wonderswan 2	10	14-11-2000 13:48	Pepe
Sony PSX, PS one, PS2	30	19-11-2000 01:05	MHZ
Sega	13	06-11-2000 19:24	Leto
	36	19-11-2000 01:12	Pepe
	8	11-11-2000 14:51	Pepe
			Pepe
			nnoux



Sur republica.fr, chattez en

Les Jeux de mois

Les Jeux de mois	Notes PLAYBOX	Notes lecteurs	Nombre d'avis
Diabolik Day (Dreamcast)	88 %	88 %	1
Dead or Alive 2 (PS 2)	81 %	74 %	1
One Piece 2 (PS One)	30 %	37 %	1
F1 Racing	25 %	34 %	1
FFA 2001 (PS 2)	88 %	81 %	1
Street Outings 2001 (PS One)	21 %	20 %	1
Carade d'Elbrado (PS One)	70 %	78 %	1
NHL 2001 (PS 2)	35 %	30 %	1

**Votre avis**  
Notez les jeux du mois, comparez vos impressions à celles des journalistes, rédigez vos propres critiques de jeux

<http://playbox.posse-press.com>

## Service lecteur

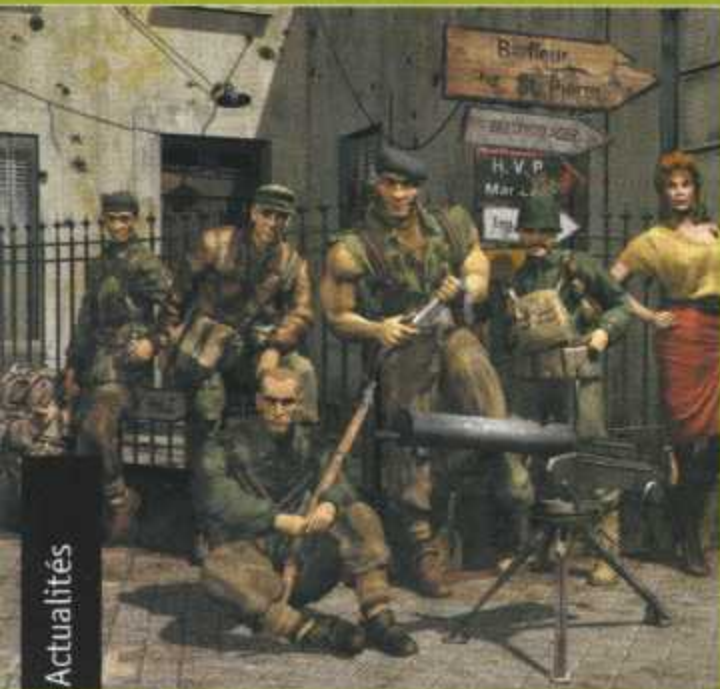
Une publicité ou un produit a attiré votre attention dans le magazine ?  
Commandez d'un clic de souris de la documentation



# Edito n° 4

La guerre des consoles de nouvelle génération a déjà fait une victime ! Bien que cet affrontement n'ait pas encore réellement commencé (la Xbox et la Game Cube ne sont pas disponibles) Sega jette l'éponge et se concentrera désormais sur l'édition de jeux. C'est d'autant plus dommage puisque, aujourd'hui, la Dreamcast est une console bénéficiant d'une belle logithèque et offrant le meilleur rapport qualité/prix. A ce propos, vous trouverez désormais des Dreamcast à moins de 1000 francs et dans les mois à venir, on peut s'attendre à une baisse conséquente du prix des jeux Dreamcast. Les consoles Xbox et Game Cube ne sortiront en Europe qu'en 2002, Sony, avec sa PS2 sera donc le seul à proposer une console à Noël 2001 ! Les gens vont-ils l'acheter ou attendre les challengers ? Tout dépendra des scores réalisés par Nintendo et Microsoft au Japon et aux Etats-Unis... On a hâte d'y être...

Pascal Pambrun



## ACTUALITÉS

page 4

Toute l'actualité des consoles, les adaptations, les nouveautés, les annonces, etc.

## TESTS

page 22

- 23 : Supercross 2001 - PS One
- 24 : Oni - PS2
- 28 : Grandia 2 - DC
- 30 : Empereur New Groove - PS One
- 31 : F1 Racing - PS2
- 32 : Kiss Psycho Circus - DC
- 34 : Vanishing Point - DC
- 36 : Rainbow 6 - DC
- 37 : Darkstone - PS One
- 38 : 102 Dalmatiens - DC
- 39 : Dracula 2 - PS One
- 40 : Sonic Shuffle - DC
- 42 : Skies Of Arcadia - DC
- 46 : Project Justice - DC
- 48 : NBA Live 2001 - PS2
- 49 : Ducati World Grand Prix - PS One
- 50 : Pool Master - PS2
- 51 : Motocross - PS One

## TESTS EXPRESS

- 52 : Kasparov - PS One

- 52 : Driving Emotion S - PS2
- 52 : Libero Grande - PS One
- 52 : Fisherman Baits - PS One

## TRUCS ET ASTUCES

page 54

Toutes les dernières astuces indispensables pour tricher sans vergogne.

## ACCESSOIRES

page 58

Manette Joytech Analog Jolt Controller 2, Manette Joytech Analog Controller Plus 2, ManetteThrustmaster Shock2 Ultra Analog Controller, Sony Multitap PS2 ; sans oublier le goodie du mois.

## TECHNIK

page 60

Comment fonctionne le retour de force ? Pourquoi ce système n'est pas très utilisé sur console ? Toutes les réponses sont dans la rubrique "Teknik".

## PRATIK

page 62

L'Action Replay est un accessoire très connu des bidouilleurs. Nous profitons de la sortie d'une version Dreamcast pour vous expliquer son fonctionnement et comment trouver vous-même les codes.





## NET-BOX

page 66

Un petit panorama des endroits où il fait bon surfer...

## POCKET

page 68

Actualités, tests, tendances... Tout ce qui concerne les consoles portables.

## RETRO

page 72

La saga du hérisson bleu.

## ARCADE

page 78

Si vous avez toujours rêvé d'en découdre avec les aliens, la nouvelle borne de Sega, Alien Front Online, devrait vous intéresser.

## ARCADE

page 74

Pour ce mois-ci, une fois n'est pas coutume, nous allons parler d'un soft qui n'est pas encore sorti en arcade : Planet Harrier, la suite de Space Harrier, ce hit qui avait laissé un souvenir impérissable aux joueurs en 1985.

## DVD

page 76

Toute l'actualité DVD et notre sélection du mois : Jurassic Park Collector, Fantasia 2000, Fight Club, Le Diner De Cons...

## TOP RÉDACTION

page 82

Notre classement des cinq meilleurs jeux par console ainsi que notre "top ridicule" que le monde entier nous envie !

## PREVIEWS

page 74

85 : Shadow Of Memory - PS2

86 : Formula One 2001 - PS2

87 : Point Blanck III- PS One

87 : Rainbow Six : Rogue Spear - PS One

88 : Z.O.E - PS2

89 : Kengo - PS2

89 : 4 x 4 Evolution - PS2

90 : Fear Effect 2 - PS2

91 : ISS Pro 2 - PS One

91 : Toy Story Racer - PS One

92 : MDK 2 Armageddon - PS2

93 : ESPN NBA 2 Night - PS2

93 : Extreme Roller - PS One

94 : Duke Nukem Land Of The Babes - PS One

94 : Stupid Invaders - DC

## ABONNEMENT

page 27

## COURRIER DES LECTEURS

page 96



DVD



Pocket



Accessoires



## Contenu du CD Playbox n°4

## Vidéos de Jeux :

Banjo-tooie - N64

Duke Nukem Land Of The babes - PS One

MDK2 - PS2

ONI - PS2

Shenmue 2 - Dreamcast

Sonic Shuffle - Dreamcast

Tom And Jerry Fist Of Fury - N64

Demos technologiques Xbox

## Mode d'emploi

Notre Vidéo CD est lisible sur platine DVD de salon compatible avec le format VCD et sur PC ou Mac équipés ou non d'un lecteur DVD. Pour lancer les vidéos présentes sur notre VCD, si vous disposez d'un player de DVD, le format Vidéo CD sera automatiquement reconnu et



l'interface vous proposera un choix de vidéos à visionner. Au cas où vous ne posséderiez pas de player DVD sur Mac, il vous faudra assigner le format .DAT (les fichiers vidéo qui se trouvent dans le répertoire \MPEGAV) avec Quicktime

PLAYBOX  
playbox.presse-press.com

● PS ONE - PS2  
● DREAMCAST  
● N64 - GB - G CUB  
● X BOX



d'Apple. Sur PC, un programme exécutable se trouvant à la racine du CD se charge de lancer l'interface, vous pouvez aussi utiliser le Media Player (6.3 ou 7) de Microsoft pour assigner les fichiers .DAT.

## Avertissement

Attention, les vidéos de jeu incluses sur le CD sont au format MPEG-1. La qualité graphique de ce format ne reflète pas la qualité réelle des jeux. Vous pouvez néanmoins vous faire une idée précise de tel ou tel titre avant de l'acheter puisqu'une vidéo est beaucoup plus "parlante" qu'un simple test accompagné de quelques captures.





# Sega change de stratégie

● Sega Europe a annoncé la restructuration de sa société afin de se concentrer uniquement sur le contenu de jeux vidéo. Sega dévoilera une approche sur deux fronts : devenir un éditeur tiers de jeux vidéo sur plusieurs plates-formes et fournir la technologie puissante de la Dreamcast sous la forme d'une puce à plusieurs appareils dont notamment les set-top-boxes de PACE Micro Technologies. En incluant des technologies tel que Java, Sega pourra également profiter des différents supports d'édition et fournira des jeux Sega à des ordinateurs portables et aux téléphones portables Motorola. Avec cette nouvelle stratégie, Sega élargira considérablement son marché de consommateurs, agrandissant parallèlement ses opportunités. Les premiers jeux Sega disponibles sur d'autres consoles cette année comprendront *Space Channel 5* sur PlayStation 2 et *Sonic The Hedgehog Advance* sur Gameboy Advance. Actuellement, Sega examine également la possibilité de développer sur d'autres consoles de jeux et fera très bientôt d'autres déclarations au sujet de ses partenariats. Sega prévoit de mettre sur le marché plus de cent nouveaux jeux Dreamcast dans le monde, trente pour d'autres consoles de jeux et plusieurs autres pour des appareils connectés à Internet, d'ici à mars 2002. Les jeux Dreamcast arrivant en Europe incluront de grands titres tels que *Sonic Adventure 2* et *Crazy Taxi 2* mais les joueurs peuvent toujours profiter de la bibliothèque actuelle, composée de plus de deux cents jeux. Sega prévoit d'améliorer encore sa technologie Dreamcast et les autres technologies (comme Java), afin de répandre virtuellement les jeux Sega partout sur la planète. Dans cette perspective, Sega a annoncé un partenariat stratégique avec Palm, pionnier dans le domaine des agendas électroniques et des solutions Internet sans-fil, ainsi qu'un des plus grands fournisseurs d'ordinateurs portables. Grâce à son partenariat avec Palm, Sega fournira des jeux en ligne ou non pour Palm et ses appareils sans-fil. Sega a également conclu un accord avec Pace, une entreprise britannique spécialisée dans les set-top boxes. Sega a accordé la licence Dreamcast à Pace, qui crée actuellement des set-top boxes qui seront compatibles avec les jeux Dreamcast.

Cette set-top box se verra dotée d'un disque dur et d'une

connexion Internet. En outre, Sega a également annoncé à la fin de l'année dernière qu'il fournirait des jeux Java aux téléphones mobiles Motorola au cours de l'année 2001. Ça dérape...



## PS2 World Rally Championship 2001



Le réalisme est à l'honneur.

● Développé par Evolution Studios sur PlayStation 2, *World Rally Championship 2001* dispose de la licence officielle de la FIA World Rally Championship. Il propose ainsi de vrais véhicules, pilotes, tracés et de véritables sponsors de la saison 2001, pour un titre définitivement réaliste. Les joueurs auront le plaisir de rouler sur les quatorze parcours finement modélisés (Monte Carlo, Suède, Portugal, Espagne, Argentine, Chypre, Grèce, Kenya, Finlande, Nouvelle-Zélande, Italie, France, Australie et Grande-Bretagne), grâce aux nombreuses données satellites et aux centaines de photos prises sur le terrain. Les joueurs prendront le volant des monstres mécaniques habituels : Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza, Ford Focus, Peugeot 206... L'esprit de simulation est renforcé par la possibilité de modifier une centaine de paramètres sur les bolides, sans oublier leur dégradation au fil des chocs ou la boue et la poussière qui s'accumulent sur la carrosserie. Les pilotes sont animés et les commentaires des copilotes nous immergeront un peu plus dans l'action. *WRC 2001* s'annonce comme un futur gros titre de la PlayStation 2, ce qui tombe plutôt bien car on a tendance à les attendre depuis un moment...







## SK8 Hawk number one



● Implantée à Santa Monica en Californie, la société Activision (Nasdaq : ATVI) est l'un des premiers développeurs, éditeurs et distributeurs mondiaux de produits de divertissement et de loisirs interactifs. Créée en 1979, Activision a réalisé un chiffre d'affaires de 572 millions de dollars sur l'exercice clos le 31 mars 2000. Ces derniers ont annoncé que *Tony Hawk's Pro Skater 2* était la meilleure vente de jeux vidéo sur PlayStation aux Etats-Unis pour l'année 2000 (par rapport aux données de NPD's TRSTS). *Tony Hawk's Pro skater 2* était numéro un seulement cinq jours après sa sortie en septembre et a terminé l'année à la deuxième place du palmarès des ventes. De plus, selon NPD, le jeu original *Tony Hawk's Pro Skater* a été le deuxième jeu le plus vendu sur PlayStation pour l'année 2000. Ron Doornink, Président Directeur Général d'Activision a observé : "Les deux versions *Tony Hawk's Pro Skater* et *Tony Hawk's Pro Skater 2* sur PlayStation se sont vendues à plus de 7,5 millions d'unités dans le monde à cette date (Activision est présente aux Etats-Unis, au Canada, au Royaume-Uni, en France, en Allemagne, au Japon, en Australie et aux Pays-Bas). *Tony Hawk's Pro Skater* s'est imposé comme une marque dominante dans la catégorie sport/action et comme le choix incontesté des joueurs dans le monde entier. Le succès de cette marque positionne Activision comme leader du genre et propose des perspectives pour d'autres titres de sports tels que *Mat Hoffman's Pro BMX*, *Kelly Slater Pro Surfer* ou *Shaun Palmer*". Cela promet pour les fans de sports extrêmes !



## N64 Mario aux urgences

● Clone de Tetris sauce Nintendo, *Dr Mario* est un jeu de réflexion sorti sur NES en 1991. Très amusant, il consistait à éliminer un nombre déterminé de microbes en alignant plusieurs gélules de la même couleur. Très amusant seul, le jeu ne prenait sa véritable dimension



Un Tetris médical.

qu'en mode deux joueurs grâce à un mode versus terriblement prenant. Après avoir fait un passage sur Gameboy et Super Nintendo, le plombier remet sa blouse blanche et s'apprête à reprendre du service sur Nintendo 64. Très proche graphiquement de la version 16 bits, cette nouvelle mouture offre néanmoins

des modes de jeux inédits, de nouveaux personnages, mais surtout un mode multijoueur permettant des parties à quatre simultanément. C'est peu... mais histoire de mieux faire passer la pilule, Nintendo prévoit de vendre sa cartouche à un prix très compétitif.



## PS2 Chien méchant

● Sony Computer Entertainment America Incorporation vient d'annoncer l'acquisition des studios de développement Naughty Dog, basés à Santa Monica en Californie. Ceux-ci sont les créateurs de la série des *Crash Bandicoot* sur PlayStation. Désormais, les trente personnes de Naughty Dog travailleront directement pour Sony mais la marque restera inchangée et les différentes opérations continueront à être dirigées par Andrew Gavin et Jason Rubin mais sous la direction de Shuhei Yoshida, vice-président du développement des produits chez Sony. Le géant nippon en avait certainement assez de voir ses développeurs tiers se tourner (ou carrément rejoindre) vers les concurrents... et conserve ainsi l'exclusivité du *Bandicoot* sur PS2 !





## PS2 Lotus Extreme

La licence Lotus a permis aux développeurs de Kuju Entertainment (*Eagle One*, *Tank Racer*, *Xenocracy...*) d'utiliser tous les modèles créés jusqu'à aujourd'hui par la firme automobile (exactement comme Electronic Arts pour *Need For Speed Porsche Unleashed*). Les modes de jeu sont un peu similaires puisque les joueurs trouveront un mode carrière dans le même style de celui de *NFS Porsche*. On commencera avec la moins puissante des Lotus et les victoires rapporteront de l'argent ce qui servira certainement à modifier sa voiture ou à en acheter d'autres. L'argent perçu permettra aussi de monter une équipe de cascadeurs automobiles pour participer à un mode de jeu spécial. Après avoir remporté



quelques courses, les producteurs de longs métrages s'intéresseront à vous et vous proposeront de réaliser les cascades de leurs films pour des cachets encore plus intéressants. Le mode championnat reste plus classique et se rapproche de celui de *Gran Turismo* dans



J'ai rayé la Lotus.

lequel les voitures de même catégorie courent ensemble (les victoires étant récompensées par de nouveaux modèles). Pas moins de quarante bolides seront disponibles pour prendre part aux courses sur les dix-sept circuits (Londres, la Floride, Tokyo...) à débloquer au fil de la progression. Il est prévu que les Lotus subissent des dommages, en fonction des chocs reçus (grâce à la bonne volonté du constructeur), ce qui devrait aussi affecter la conduite. Le développement est encore en cours, on ne tiendra donc pas compte des gros bugs plus ou moins visibles sur les images et de la qualité passable de modélisation des véhicules qui demande à être optimisée. *Lotus Extreme Challenge* est prévu cette année sur PlayStation 2.



Une modélisation impressionnante.

## Chérie, j'ai rétréci Star Wars

Les fans de *Star Wars* et les passionnés de vitesse se souviennent certainement de *Star Wars Episode 1 Racer* sur N64 et Dreamcast. Les studios de Lucas Arts remettent le couvert avec un nouveau titre de course mais cette fois dans un nouveau genre à la mode : le Mario kart-like. Le principe est simple. Il suffit de prendre des circuits de folie avec des virages impossibles, beaucoup de vitesse, des sauts défiant la gravité, les héros principaux de *Star Wars* et de saupoudrer le tout de gadgets délirants (plus de

vingt-cinq items : des propulseurs, des champs de force et des armes déconcertantes) pour plonger les joueurs dans des courses effrénées. Il est possible d'incarner l'un des huit héros de *Star Wars* à la grosse tête (Yoda, Dark Maul, Sebulba, Anakin Skywalker, La reine Amidala, Obi-Wan Kenobi, Boss Nass et Jar Jar Binks), chacun ayant sa propre personnalité, son véhicule et son style de conduite. Neuf circuits incroyablement détaillés, remplis de créatures venant d'une galaxie lointaine sont disponibles pour les courses mais aussi quatre arènes pour livrer des combats sans merci. *Superbomberman Racing*, car tel est le titre du jeu, devrait satisfaire les aficionados du genre et peut-être même faire rire les autres !





3615 **astuces**<sup>®</sup>

 **08 36 68 32 64**

## **BLOQUÉ SUR UN JEU VIDÉO ?**

**MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'astuces<sup>®</sup> VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE 1 500 JEUX VIDÉO CONSOLES OU PC.**

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces<sup>®</sup>** est à votre service **7j/7, 24h/24** : par minitel (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).



**NOUVEAU: ASTUCES A SON ENVOYÉ SPÉCIAL PERMANENT AU JAPON!**  
Retrouvez ses chroniques sur le **3615 astuces** ou le **08 36 68 32 64**.

Gagnez une

**PLAYSTATION 2**

par semaine: 3615 ASTUCES - 08 36 68 32 64.





# Eidos/Pyro Studios Commandos par Gonzo



● Eidos annonce l'édition prochaine des versions PlayStation 2 et Dreamcast de *Commandos 2*, prévu jusqu'alors sur PC CD-Rom uniquement. *Commandos 2* est la suite du célèbre *Commandos*, *Derrière Les Lignes Ennemies*, vendu à plus d'un million d'exemplaires à travers le monde depuis sa sortie en juin 1998. Le jeu, développé en Espagne par la talentueuse équipe de Pyro Studios, est attendu pour le printemps prochain. *Commandos 2* constitue un jeu de stratégie tactique qui se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale. Le joueur prend le contrôle

Les actions en intérieur sont innombrables et vous ne trouverez pas deux fois la même pièce !

d'un groupe d'élite de commandos et doit s'infiltrer en territoire ennemi avec pour objectif d'accomplir une série de missions. Depuis les bunkers et postes d'artillerie les plus retirés du IIIème Reich et l'infâme prison de Colditz, jusqu'à une installation sous-marine dans les vastes étendues gelées de l'Europe du Nord, en passant par un porte-avions en mer et un QG japonais, vous dirigez une équipe de soldats d'élite derrière les lignes ennemies. Vous utiliserez toutes les aptitudes de chaque protagoniste pour mener à bien les missions. Les commandos partagent leurs capacités, cependant, chacun d'entre eux possède une qualité inégalée par les

autres. Un voleur, une séductrice et un chien ont rejoint Tiny et son équipe pour offrir encore plus de possibilités. Les membres de l'équipe sont aussi capables de porter et d'échanger des objets et des armes. *Commandos 2* propose encore plus d'action. Le rythme est plus soutenu mais le jeu nécessite une bonne organisation et des investigations sur les possibilités d'exécution d'une mission car elles s'avèrent très nombreuses et variées. Toute une gamme de nouveaux véhicules (jeeps, tanks, camions, bateaux, embarcations et voitures) se voit utilisée. Ils sont tous fondés sur de véritables modèles datant de la Seconde Guerre mondiale : une jeep "Willys", un tank "Panzer III" et un camion "Mercedes L3000", pour n'en citer que quelques-uns. Le jeu comprend de nombreuses caractéristiques inédites et utilise un nouveau moteur graphique permettant, entre autres, de situer l'action en intérieur ou en extérieur et de faire pivoter les décors. Les possesseurs de consoles vont enfin pouvoir expérimenter les graphismes exceptionnels de *Commandos 2*. La qualité de ces derniers et le soin apporté aux détails sont incroyables. Quelques nouvelles caractéristiques ont été ajoutées comme la possibilité de viser une cible à l'intérieur d'une maison, sauter



Le personnage regarde par la fenêtre et l'on aperçoit l'intérieur en haut à gauche.

au-dessus des clôtures, passer par les fenêtres, grimper aux murs pour regarder par les fenêtres, monter aux poteaux télégraphiques pour ensuite s'accrocher aux fils, et de nombreuses autres surprises...

D'après les développeurs, *Commandos* constitue un jeu idéal pour la technologie des nouvelles générations de consoles et ils sont particulièrement satisfaits du hardware de Sony. C'est bien la première fois que nous entendons un discours élogieux au sujet de la programmation de la PlayStation 2 ! En attendant le test de cet excellent soft, régalez-vous de ces quelques images...







## PS 2 24 heures de suite !

Déjà disponible sur PC, PlayStation, Gameboy Color et Dreamcast, Infogrames nous présente de nouvelles images du titre *Le Mans 24 Hours* sur PlayStation 2. Ce prochain jeu de course proposera cinq modes de jeu : Le



Mans (la vraie course d'endurance contre vingt-trois concurrents pendant vingt-quatre heures ou moins), un championnat, des courses rapides, des courses contre la montre et un mode deux joueurs (avec 0, 4 ou 8 concurrents contrôlés par l'ordinateur). Le Mans (le jeu) renferme soixante-dix monstres mécaniques (soit

trente de plus que dans la version Dreamcast), divisés en trois catégories : GT, Open Proto (LMP) et Closed Proto (LMGTP). On retrouvera en vrac des Audi R8, Cadillac LMP, Panoz Spyder LMP, Courage C52, Toyota GT One, Nissan R390 GT1, GTC Competition, Panoz Esperante GTR1, Lister Storm GTL, BMW V12 LMR, Nissan R391, Riley & Scott MKIII S2, Chrysler Viper GTS-R, Marcos... plus quatre voitures "bonus" à découvrir. Douze circuits y figurent : Bugatti, Donington National, Donington Grand prix, Catalunya National, Catalunya Grand Prix, Suzuka National, Suzuka Medium, Suzuka Grand Prix et l'incontournable circuit des 24 heures du Mans, plus Road Atlanta (Petit Le Mans) et Road Atlanta Grand Prix. Les développeurs ont apporté des détails offrant un maximum de réalisme aux courses : un pilote animé, des mécaniciens modélisés en 3D dans les pits, des pannes et des erreurs



possibles chez les concurrents, une intelligence artificielle très interactive, des conditions climatiques aléatoires (soleil, pluie, brouillard) et des effets graphiques à foison (fumée, poussière, étincelles, retour de flammes, ombres, halo, flares...). *Le Mans 24 Hours* est prévu pour fouler le bitume dès le 22 juin 2001. Un site dédié devrait être au point au moment où vous lirez ces lignes (<http://www.lemans-game.com>).



## Monte le son !

*MTV Music Generator* est développé par Jester Interactive, qui a créé les titres précédents *Music* et *Music 2000*. Le programme en soi garde toutes les caractéristiques principales de la série des *Music* de Codemasters. Le gros problème des versions précédentes résidait uniquement dans la faiblesse de mémoire de la PlayStation. Les fans attendaient depuis longtemps une console capable de supporter un peu plus de riffs et de samples pour créer de véritables morceaux. C'est désormais chose faite car les performances du soft sont décuplées grâce à l'utilisation des

capacités impressionnantes de programmation et de traitement audio de la PlayStation 2. La librairie de sons devrait être encore plus complète et nous proposer des samples de techno (house, trance, drum'n bass...) mais aussi de rock. Pour le troisième opus, les éditeurs ont formé un partenariat avec MTV. En tant que licence, elle incarne le divertissement musical et a permis au jeu de connaître un succès retentissant aux Etats-Unis. *MTV Music Generator 2001* marquera l'entrée de Codemasters sur le marché de la PlayStation 2 dans les mois à venir.



## SEGA ET PALM

Sega continue de renforcer son objectif consistant à mettre ses jeux à disposition de divers appareils connectés à Internet. Sega Corporation et Palm, Inc. ont fait part aujourd'hui de leur partenariat, grâce auquel Sega fournira aux agendas électroniques Palm ses jeux vidéo légendaires. Des titres jouables en ligne ou non seront disponibles sur Palm V et Palm VII au cours de cette année. Des informations supplémentaires à ce sujet seront communiquées ultérieurement... Nous ne manquerons donc pas de vous tenir au courant de l'évolution du partenariat. (Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à l'excellent magazine *Team Palmtops* !)

## SQUARE DANS LE ROUGE ?

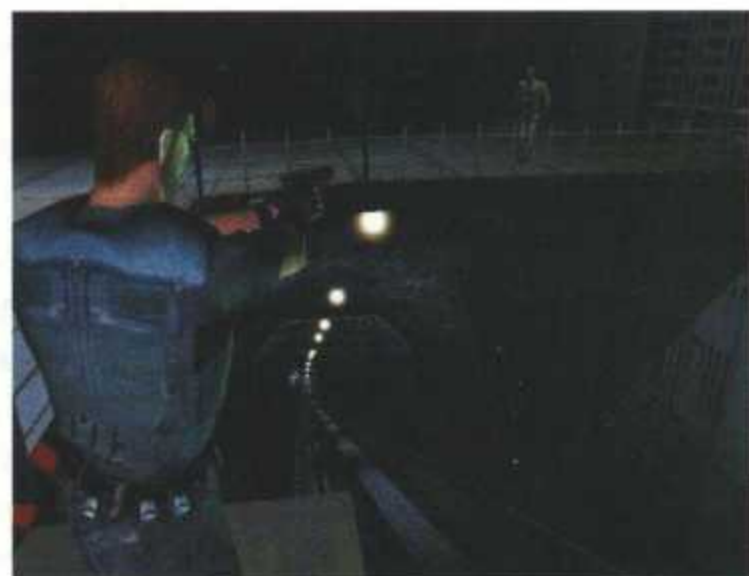
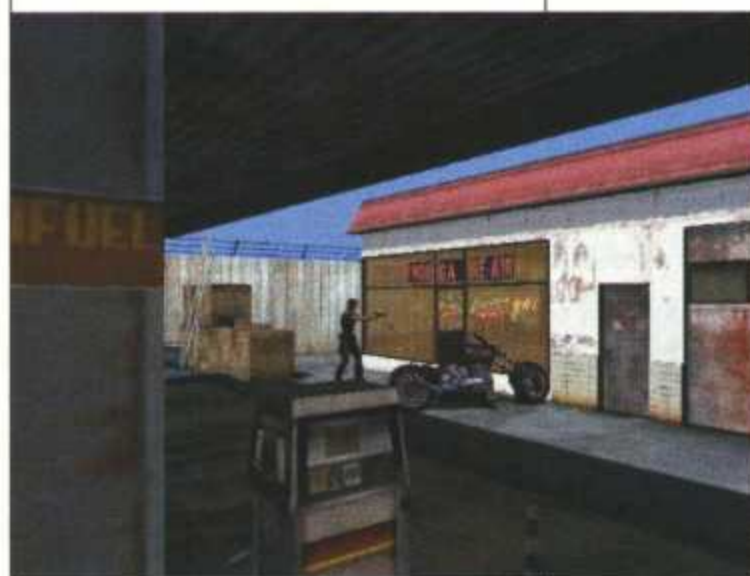
Trois filiales de Square ont accepté de porter le blâme pour le déficit de Square du premier quart de cette année. Selon un rapport de Famitsu, Square a été dans le rouge pour la première fois depuis sa création à cause de ses investissements sur Playonline.com et dans le film *Final Fantasy*. De plus, pour la première fois, la compagnie n'offrira pas les dividendes qu'elle possède en stock. Suite à cela, et selon la manière japonaise d'opérer en milieu d'entreprise, les trois filiales ont revu leur position et ont accepté des perspectives plus limitées dans leur travail avec la compagnie. Tomoyuki Takeichi, l'ancien directeur du management (entre autres) est devenu un conseiller à titre contractuel. Le directeur Masatsugu Hiramatsu continuera en tant qu'exécutif officiel. Le dernier, Hironobu Sakaguchi, un directeur du management et vice-président, restera chez Square en tant que producteur exécutif des jeux. Dans ce rôle, il pourra continuer à développer les *Final Fantasy*.



## Dreamcast La chasse est ouverte

● *Headhunter* est le premier titre des studios de développement Amuze, basés à Stockholm en Suède. Le rapide aperçu du soft (qui nous a été gentiment autorisé) montre déjà un futur hit.

*Headhunter*, c'est avant tout de l'action. L'histoire se déroule en Californie dans un futur proche, alors que le régime politique est de tendance fascisante et mesure toute chose et tout être humain par



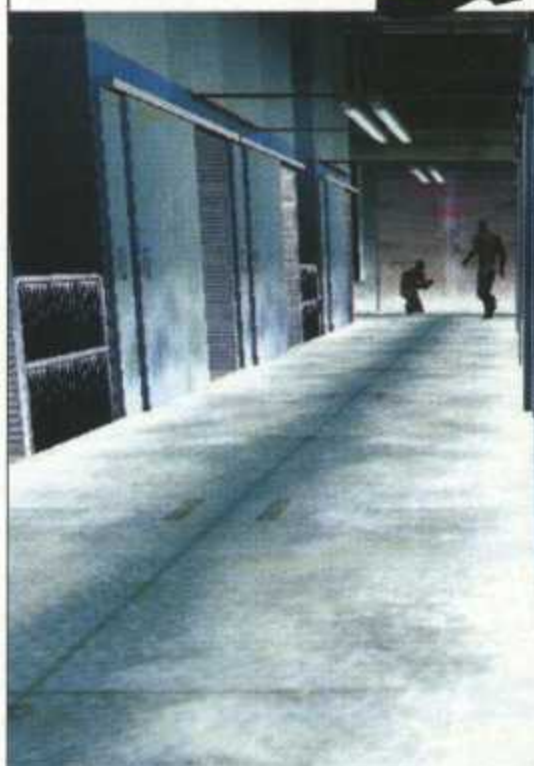
rapport à ce qu'il peut rapporter. Le crime et les gangs sont toujours présents mais il existe une force d'élite privée, nommée Anti-Crime Network, capable de traquer les brigands. Ces mercenaires se nomment les "headhunters". Ils combinent la maîtrise des sports de combat et des armes technologiques. On apprend que le fondateur d'ACN est assassiné pour d'obscures raisons qu'il nous faudra élucider. Le joueur est placé dans la peau d'un des headhunters : Jack Wade. Ce dernier a peu d'amis et surtout un passé très flou qu'il n'arrive pas à se rappeler à cause d'une étrange amnésie. Angela Stern, la



Il faudra aussi maîtriser sa moto.

filie du boss assassiné, l'engage pour connaître la vérité sur le meurtre et il en profitera pour découvrir sa propre histoire...

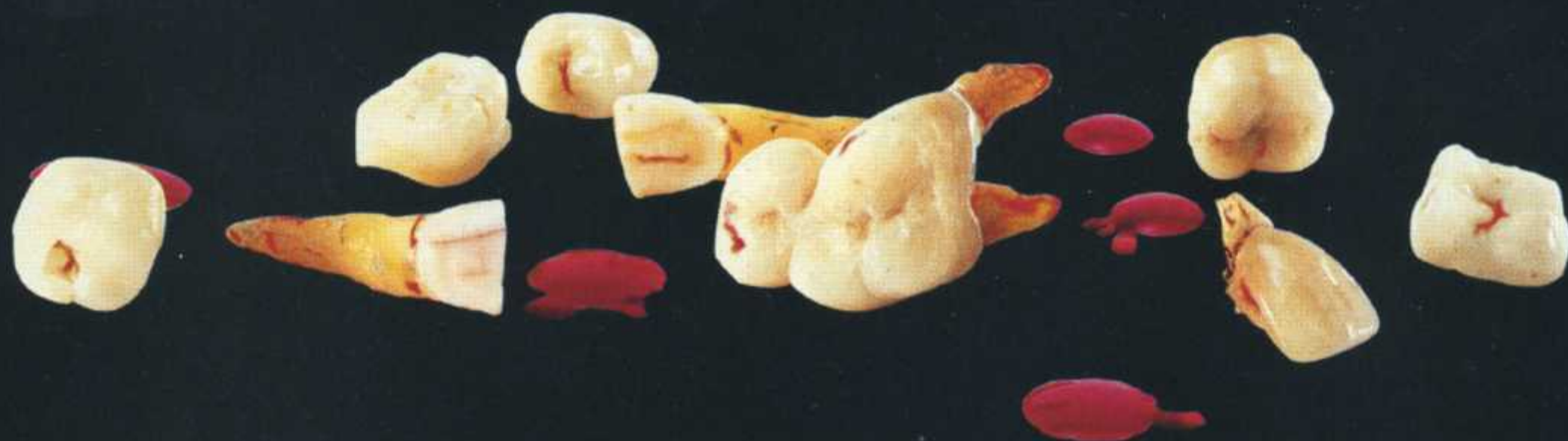
Dès les premières images, on sent les différentes influences qui ont marqué l'équipe d'Amuze (*Metal Gear Solid*, *Resident Evil*, *Shenmue*, *Matrix*...). Le jeu se divise en deux phases principales qui s'entrecroisent. L'une se déroule en vue à la troisième personne comme dans tous les jeux d'aventure (c'est là que l'on retrouve du *Solid Snake* et du *Claire Redfield*) mais notre héros se déplace aussi en moto. Les promenades en ville et les courses poursuites interminables dans d'immenses environnements urbains interactifs au trafic intense seront donc aussi de la partie (une foule de documents et de photos prises à Los Angeles et San Francisco ont été utilisés pour modéliser les villes). Un mode multijoueur (en réseau ou non) est prévu pour des courses trépidantes et des captures de drapeaux intenses. *Headhunter* s'annonce véritablement comme un des futurs bons softs de la Dreamcast. Sa sortie est annoncée pour la fin de l'année.



Un peu de MGS pour l'attitude.



# PROBLEMES DENTAIRES ?

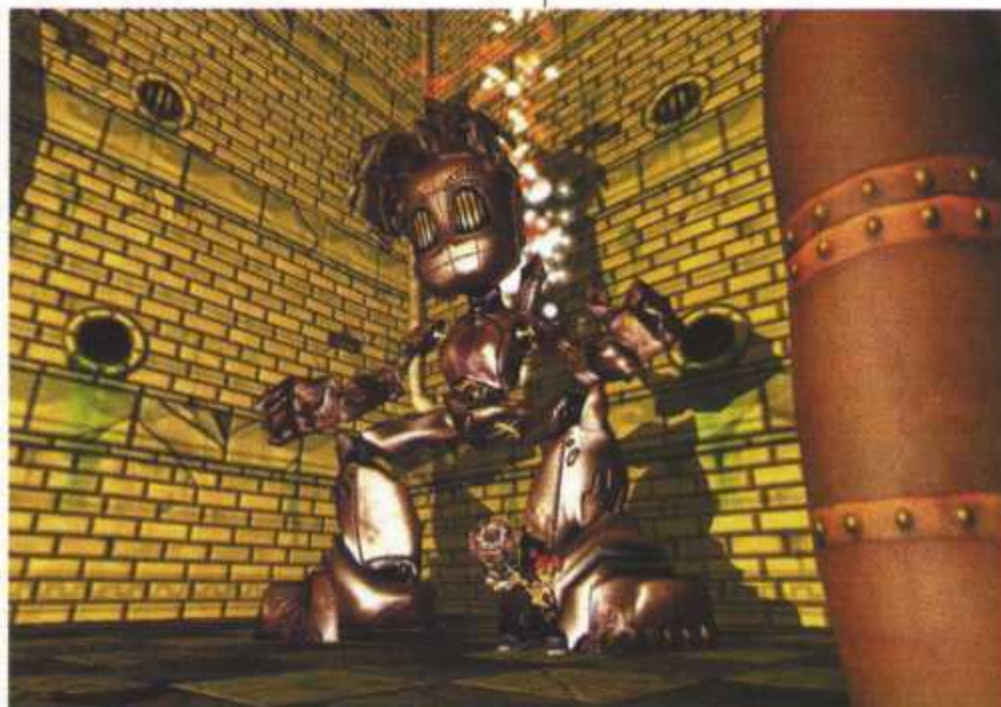






## Technologie La puce graphique de la PlayStation 3 ?

Roi de l'annonce fracassante, Sony remet le couvert avec un circuit "Graphic Synthetiser" renversant. Ainsi, nous voilà partis, une nouvelle fois, pour énoncer une myriade de chiffres tous plus impressionnants les uns que les autres... On commence avec la taille de la bête : 462 mm !!! A titre indicatif, la puce du Pentium4 mesure 217 mm, ce qui est déjà énorme, et qui occasionne un dégagement de chaleur plus que conséquent, tandis qu'un Pentium III ne mesure que 120 mm... Voilà qui laisse présager deux choses : une quantité de mémoire embarquée impressionnante et, en conséquence, un nombre de transistors absolument incroyable. Et nous ne croyons pas si bien dire... Pas moins de 32 Mo de mémoire vive DRAM seront présents au sein de ce Graphic Synthetiser (huit fois plus que dans la PlayStation 2) ! Quant aux transistors, s'il vous prenait un jour l'envie de les compter, sachez que vous trouverez pas moins de 287,5 millions de ces minuscules portes logiques... Afin de mesurer l'ampleur de tels chiffres, imaginez que cela représente l'équivalent de deux Pentium 4 (42 millions de transistors chacun), deux Athlon Tbird (37 millions chacun), deux Pentium III (28 millions chacun) et deux Graphic Synthetiser de PlayStation 2 (42,7 millions chacun). Toutefois, ne nous leurrons pas : la grande majorité de ce silicium est occupée par la mémoire vive. Afin de répondre au problème de dégagement de chaleur, Sony envisage de graver ce circuit en 0,18 microns ; mais cela sera-t-il suffisant ?



Malice sur Xbox : graphiquement déjà dépassé ?

### Démesure

Venons-en aux performances. Ce circuit pourra produire jusqu'à 75 millions de polygones par seconde (contre 40 millions pour le NV20, successeur du GeForce2) et de 1200 à 2600 millions de points par seconde (contre 800 millions pour le GeForce2). Voilà qui est certes renversant, mais qui laisse également songeur. Pourquoi annoncer une fourchette de valeurs pour le fillrate, dont l'écart s'élève à 1,4 Go/Pixels ??? On imagine aisément que le taux de remplissage effectif dépendra étroitement de la scène considérée. Avec un tel

### JUSQU'À ÉPUISEMENT DES STOCKS ?

Un communiqué de presse officiel de Sega France daté du 12 février 2001 annonçant une nouvelle époustouflante vient de tomber. Le nouveau prix de la Dreamcast à dater du 16 février 2001 sera de 999 francs ; ceci afin de dynamiser les ventes de consoles. Sega confirme également son projet de se concentrer davantage sur le contenu (le software) au détriment du hardware. Par ailleurs, Sega prévoit de mettre sur le marché plus de cent jeux cette année (ce chiffre comprend les éditeurs tiers) et invite les joueurs à se procurer les deux cents jeux de sa logithèque en attendant les nouveaux titres. Parmi ceux-ci : *Phantasy Star Online* (sortie le 23 février), *Fighting Vipers 2* (le 2 mars), *Sonic Shuffle* (le 9 mars), *Skies Of Arcadia* (le 13 avril) et *Daytona USA* (le 27 avril). Plus tard, les jeux suivants sortiront durant la seconde moitié de l'année en version officielle : *18 Wheeler*, *Sonic Adventure 2*, *Crazy Taxi 2*, *Outrigger*, *Black And White*, *Propeller Head*, *Head Hunter*, *Jet Set Radio 2*, *Virtua Golf*, *K-Project*, *Virtua Tennis 2*, *House Of The Dead 3*, *Beach Volley Ball*, *Sega Worldwide Soccer*, *Space Channel 5 2* et *Shenmue 2*.



## Et la Xbox ?

Beaucoup de rumeurs courent sur le futur circuit de Nvidia, le NV20, dont une déclinaison améliorée équipera la Xbox. Nous devrions être fixés dans le courant du mois, mais en attendant voici ce que nous savons.

Gravure : 0,15 microns

Fréquence : 200 MHz

Fréquence mémoire : 250 MHz DDR



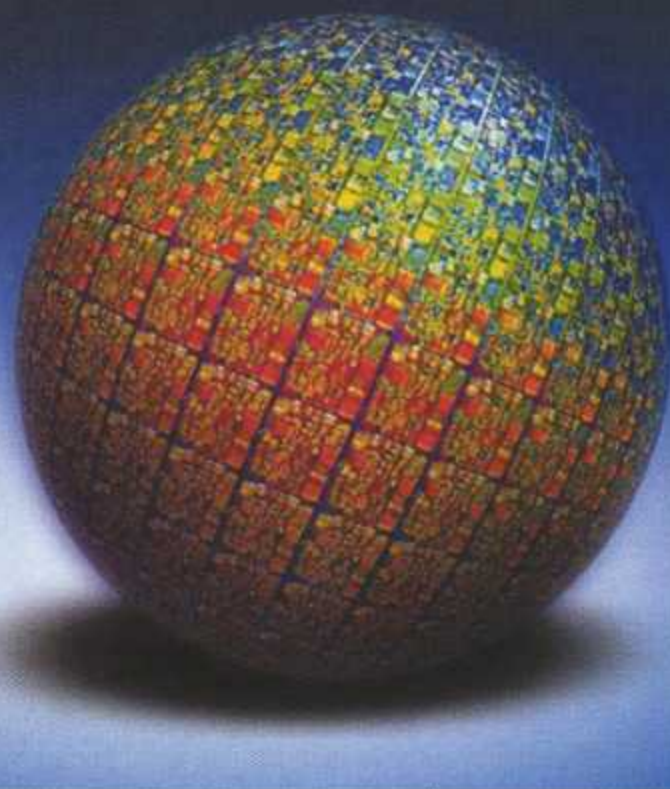
Interface mémoire : 128 bits

Pixels/cycle d'horloge : 4

Texels/cycle d'horloge : 8

Moteur T&L : 40 millions de triangles/s

A cela s'ajoute le support complet de *DirectX 8*. Les vertex shaders désignent le T&L programmable, et donc la capacité de confier, en hardware, n'importe quelle opération au circuit (morphing de formes, géométrie dynamique...). Les pixels shaders, quant à eux, permettent de réaliser en hardware toute combinaison de texture : bump mapping, réflexion, etc. Vivement la version finale !



Le Graphic Synthetiser mesure 462 mm, soit plus du double du Pentium 4 .





nombre de polygones, le circuit se doit de disposer de solides algorithmes d'optimisation afin de limiter les problèmes dits "d'overflow".

Ces derniers surviennent lorsque des points sont dessinés plusieurs fois : par exemple, le circuit graphique dessine d'abord le mur, dont une partie est ensuite remplacée par un personnage, dont une partie est encore remplacée par un véhicule, etc. Plus la scène est complexe, c'est-à-dire plus le nombre de polygones est important, plus le travail accompli par la puce graphique est sujet à la redondance. L'alimentation du frame buffer (zone mémoire contenant l'image avant affichage) devient alors un goulet d'étranglement problématique, si la bande passante vers la mémoire vive n'est pas assez importante. Toutefois, Sony semble vouloir contourner le problème par la manière brute, en offrant à sa DRAM embarquée une bande passante de 48 Go/s !!! Incroyable ! Le Pentium 4 1,4 GHz, qui est le processeur grand public disposant du sous-système mémoire le plus avancé à ce jour (bien que cela ne soit pas évident en termes de performances) ne dispose que d'une bande passante maximale de 41 Go/s. Et cela ne concerne que le cache de second niveau, d'une taille "miserable" de 256 Ko... Dans le meilleur des cas, avec deux barrettes Rambus PC800, la bande passante vers celles-ci s'élève à... 2,98 Go/s. Toutefois, comparons ce qui est comparable et restons dans le domaine des circuits graphiques ; ainsi, une GeForce2 Ultra est équipée de mémoire DDR fonctionnant à 460 MHz effectifs.

Celle-ci offre une bande passante sept fois inférieure à celle du futur Graphic Synthesizer, soit 6,8 Go... Néanmoins, la question de savoir comment cette bande passante de 48 Go/s est, de manière pratique, atteinte, reste un mystère...

#### Monstrueux ?

Bref, une nouvelle fois, Sony vient d'annoncer un véritable monstre de puissance. Toutefois, avant de crier au produit révolutionnaire, il convient de nuancer notre propos. Il faudra, notamment, démêler puissance théorique et effective résultant des chiffres précédents, et constater la capacité de Sony, en termes de production, à répondre à ce véritable challenge technologique. Primordial, ce dernier point permettra à Sony de fixer le prix, encore non annoncé, de son circuit. Dernière question, et non des moindres : les développeurs de jeux sauront-ils exploiter toute cette puissance ?



Un circuit qui ridiculise le Pentium 4.



A côté de ce nouveau circuit, la PlayStation 2 fera pâle figure...



## PS One Du RPG comme s'il en pleuvait

La série des *Tales Of* vient de s'agrandir. Le troisième volet sort tout juste au Japon. Certains d'entre vous se l'ont d'ailleurs probablement procuré récemment. Rappelons juste l'historique de la saga : *Tales Of Phantasia*, le premier, était sorti sur



*Super Nintendo*. Il fut ensuite retravaillé puis porté sur PlayStation (toujours en japonais). Le second, *Tales Of Destiny*, après s'être correctement vendu au Japon, fut traduit en anglais. Il n'est donc pas impossible que *Tales Of Eternia*, le troisième, arrive jusqu'en Europe. Le système de combats est toujours le même. A l'instar de *Star Ocean 2*, tout se joue en temps réel. Vous conjuguez donc le plus naturellement du monde déplacements, coups spéciaux et magies en un seul mouvement. Attention toutefois à ne pas se laisser dépasser par les événements ! Patience donc...

## PS One Le retour !



La saga des *Super Robo Taisen* est un véritable monument au Japon. Chaque nouvel épisode de cette série est plébiscité lorsqu'il sort et s'arrache comme des petits pains. Pourquoi ? C'est très simple, le génie de cette série est de proposer un tactical-RPG (T-RPG pour les intimes) permettant de jouer les méchas (robots) fétiches de notre enfance ! *Goldorak & Co* seront donc de la partie dans le nouvel épisode de la série des *Super Robo Taisen* : *Super Robo Taisen Alpha Gaiden* !! Après tout, l'avant-dernier se nommait bien *Super Robo Taisen Alpha*. Vous suivez toujours ? Dans celui-ci, malheureusement, il n'était pas possible de jouer Grendizer (*Goldorak*). Cela devrait être réparé dans le nouvel opus. Vous pourrez, comme beaucoup de fans, lancer vos Eva (d'Evangelion), Grendizer, Mazinger et autres méchas en SD à l'assaut des troupes ennemis et vous faire votre propre épisode manga comme lorsque vous en rêviez enfant. Au fait, pour info SD signifie Super Deformed, donc rapetissés de manière à paraître plus mignons. Guettez donc la sortie de *Super Robo Taisen Alpha Gaiden* courant 2001 car, qui sait, cela vous donnera peut-être envie de vous mettre au japonais...





## PS2 Blood : The Last Vampire

Basé sur le court-métrage d'animation (japonais) de Hiroyuki Kitabuko, lui-même aidé de l'équipe responsable de Jin Rôh qui est en cours de finition, le jeu PS2 devrait sortir peu de temps après. Rappelons tout de même rapidement la trame pour ceux qui ne connaissent pas : Saya, fausse étudiante et vraie espionne employée par les Américains, a la capacité de détecter une race de vampires



difformes et surpuissants nommés Téroptérides. Elle peut "voir" qu'ils ont plus de sang que les gens normaux. Le jeu, tout comme le court-métrage, devrait comporter son lot d'émotions fortes et d'hémoglobine vu la teneur fantastique de l'enquête. En effet, le peu qui a filtré du DA était savamment orchestré, d'une beauté sans pareille et étrangement envoûtant. Il ne reste plus qu'à espérer que le jeu PS2 soit à la hauteur de ce qui apparaît déjà être une valeur sûre de l'animation japonaise de l'année à venir.



## PS2 Une puce pour PS2

N'allez pas croire qu'on vous incite à utiliser des jeux gravés ou à investir dans une PlayStation 2, mais l'info vient de tomber et nous vous la donnons à titre purement informatif. En effet, saviez-vous que l'Action Replay 2 combiné avec la puce universelle Neo permettait de lire les jeux import ainsi que les CDR PlayStation 2 ? Rappelons au passage qu'il s'agit ici d'une pratique purement illégale faisant sauter la



C'est si simple de nos jours de devenir pirate.

garantie de votre console, mais c'est peut-être l'argument qui manquait à la 128 bits de Sony pour décoller en termes de chiffres de vente. Un peu comme la Dreamcast qui, depuis une sombre histoire d'images ISO disponibles sur le Net, se vend comme des petits pains.

## Dreamcast Hundred Swords

Les p'tits gars de chez Smilebit savent se faire désirer... Pour tous ceux à qui ce nom ne dit rien, rappelons que ce sont juste les programmeurs talentueux de *Jet Set Radio* (!). Ils n'ont pas encore sorti leur nouveau jeu que tout le monde attendait pour Noël :

*Hundred Swords* ! Qu'y a-t-il d'extraordinaire ? Rien, si on n'aime pas *Starcraft*. Quoi ? ! Un *Starcraft* console, et bien réalisé ? Oui, ils ont osé. Que dire de plus, si ce n'est que le soft sera jouable à la manette ou au clavier et à la souris. De plus, les joueurs du monde



Le combat fait rage.

entier pourront s'affronter sur Sega.net. Malheureusement, pour l'instant, *Hundred Swords*, originellement annoncé uniquement pour le Japon, devrait faire l'objet d'un portage U.S. Espérons juste que l'Europe ne sera pas oubliée car les quatre races que l'on pourra incarner ont toutes des unités d'une très grande beauté alors il serait vraiment dommage que les joueurs européens ne puissent pas en profiter. Un comble lorsque



l'on sait qu'à la dernière LAN Arena (la n° 5), *Starcraft* était l'un des trois jeux à être le plus joué. Le terrain est donc prêt pour *Hundred Swords* et ses graphismes magnifiques. Maintenant, il ne vous reste plus que des photos et un peu d'espoir. Il paraît qu'une pétition serait en train de circuler sur le Net...



## Dark Cloud

*Dark Cloud*, le RPG où l'on peut créer sa ville comme à *Sim City*, vient de sortir au Japon et est tout juste disponible à l'import. Heureusement, cette fois-ci pas de souci à se faire, on sait qu'il sortira en version européenne. Dans celui-ci, on a affaire à un mix entre *Sim City*, un RPG console classique mais en 3D et il semblerait même que le héros principal puisse se constituer un groupe de personnages l'aidant dans sa mission ainsi que silloner les cieux grâce à un tapis volant... Quelle que soit la véracité de ces informations, celles-ci seront vérifiées lors du test en version officielle d'un des tout premiers véritables RPG PS2.

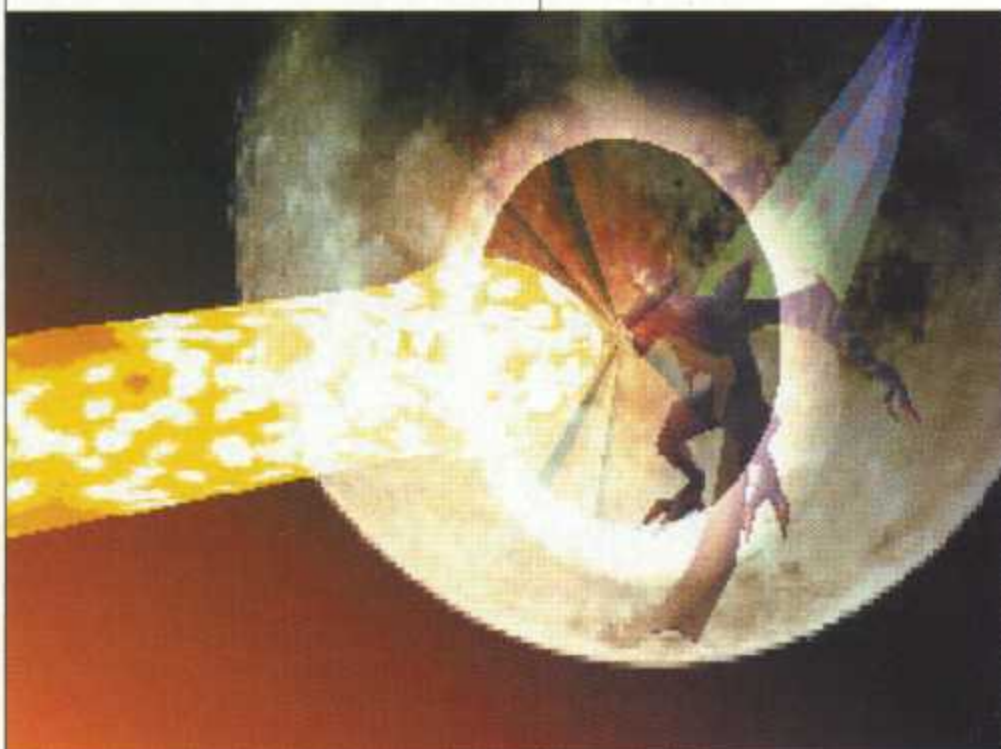




MANQUE  
DE FER ?







### PS One Hop ! Du dragounet !

● La firme Capcom, de moins en moins inquiétée dans sa position de leader du marché des jeux de combats de par la qualité des titres qu'elle propose, revient sur ses projets parallèles. Un de ceux-ci est sa série de RPG : les *Breath Of Fire*. Le numéro quatre, déjà sorti en version japonaise et US, ne saurait tarder en version française. On y dirige Ryu, un jeune garçon ayant l'incroyable capacité de se métamorphoser en dragon lorsque que les conditions nécessaires sont remplies. Comme d'habitude dans cette fantastique saga et malgré la déception qu'a été le numéro précédent (PlayStation, dispo



en version euro), l'intérêt principal sera de connaître la vérité se cachant derrière l'apparition d'un tel être et ses implications... Pour ceux désireux de reprendre la saga du début, sachez que vous trouverez les deux premiers épisodes en version japonaise et US sur Super Nintendo et que les deux suivants répondent présents sur PlayStation.



Une belle saga.

### Manga Qui a mis de la crème sur le divan ?

● En fait, il s'agit plutôt de parler d'un énième titre *Ken Le Survivant*. De son vrai nom *Hokuto No Ken*, ce nouveau soft sur les aventures de ce baroudeur du Club Dorothee fait figure de curiosité. Dans celui-ci, vous incarnerez les différents héros de cette série (Ken, Ray, etc.) et revivrez la plupart des événements du manga comme des OAV (épisodes de la série télé). En fait, la trame est pratiquement la même ; ainsi, de longues scènes cinématiques intégralement en japonais vous narreront l'histoire et vous dirigerez ensuite un des héros durant de bien trop brefs intermèdes. Tout cela aurait pu être bien sympathique si le moteur du jeu avait été convaincant. Malheureusement, ni lui ni la maniabilité ne sauraient vous persuader de vous nantir de ce titre en import à un prix exorbitant. Même si vous êtes le fan ultime, allez plutôt vous procurer les K7 chez Manga Distributions ou les mangas chez Junku ou Bunkado.



Ken et les musclés ?



### Fou de Foot

Codemasters a signé un contrat de licence exclusif avec l'entraîneur le plus adulé des Français : Roger Lemerre. Un jeu de management de football est donc tout naturellement en gestation chez l'éditeur lyonnais : *Roger Lemerre : La Sélection Des Champions 2001*. Ce programme est en fait la suite de *LMA Manager*, un logiciel qui a fait un carton outre-Manche. Ce titre devrait être disponible dès le mois prochain sur PS One.



Avec Rger, gagnez la coupe du monde !





## PlayStation 2 7 Blades



Femme ou...

... homme ?

Konami nous prépare un titre qui risque de se retrouver dans le tiroir de beaucoup de PS2. En effet, le produit que nous proposera l'éditeur aura, avant tout, trait à de l'action. Vous aurez le choix entre deux personnages, un garçon et une fille ; chacun possédant son arme propre. Pour la demoiselle, ce sera le pistolet et pour le monsieur, le sabre se révélera plus noble. Pour notre part, nous nous sommes plutôt attardés sur le héros qui bénéficie d'une animation intéressante et d'un important panel de coups. Dans le Japon traditionnel, vous vivrez une aventure palpitante dans laquelle l'action pure règne en maîtresse absolue. Vous vous retrouverez dans des situations périlleuses seul contre tous et il vous faudra manier votre arme à la perfection pour en venir à bout. Plusieurs techniques figurent au tableau, de la myriade de combos aux mouvements de feinte en passant par des passages en force l'épaule en avant. Le moteur graphique se présente plutôt bien, mélangeant à la fois fluidité et beauté.

En effet, l'esthétique semble très aboutie avec des personnages détaillés et des décors joliment réalisés et colorés. La complexité de certaines structures témoigne d'une réussite en termes de performance de la part des développeurs mais ce que nous avons pu voir était loin d'être achevé. L'ensemble se montre plutôt séduisant, nous en reparlerons dans une preview lors d'un prochain numéro...



De belles séquences comme Konami sait le faire.

## QUAND LA PS2 FAIT DE LA MUSIQUE...

Codemasters se fait une joie de développer une nouvelle version de MTV Music Generator 2 pour le plus grand plaisir des amateurs de musique sur console. Cette version possédera une banque de sons inédite et un panel de huit styles différents. Les gens qui adorent la série des eJay sur PC ne seront pas dépaysés puisque l'interface et les étapes se ressemblent beaucoup. Le logiciel vous donnera aussi la possibilité d'effectuer vos propres clips vidéo. Idéal pour ceux qui aiment la simplicité et la création...

## L'OMBRE DU DÉMON

Les amateurs de RPG ne le savent que trop, la première année d'existence d'une console est souvent synonyme de période de misère et de grande sécheresse pendant laquelle les éditeurs sortent des produits plus ou moins bâclés, obligeant ainsi le passionné à se rabattre sur des jeux de seconde catégorie. SCEI pourrait bien inverser la tendance avec la sortie prochaine de Boku To Maoh (que l'on pourrait traduire par "Le démon et moi") sur PlayStation 2. Vous y découvrirez l'histoire de Stan, un démon réduit à l'état d'ombre par sept démons rivaux. Devenu ombre du héros du jeu, le voilà parti à la recherche de ses bourreaux afin de recouvrer un aspect un peu plus normal. Mélangeant décors 3D et éléments 2D, le titre de Sony reprend un principe que l'on retrouve dans Chrono Cross à savoir celui des attaques combinées. D'autant plus prometteur que les amateurs doivent pour le moment se contenter du médiocre Eternal Ring, Boku To Maoh pourrait bien être le premier RPG valable à voir le jour sur PlayStation 2.

## Dreamcast Bien dans ses baskets

Après Sega et son excellent Virtua Tennis, c'est au tour de Konami de s'essayer au genre avec WTA Tour Tennis sur Dreamcast.



Il sera possible de réaliser des coups spéciaux.



Un bon retour de service peut facilement désorienter votre adversaire.

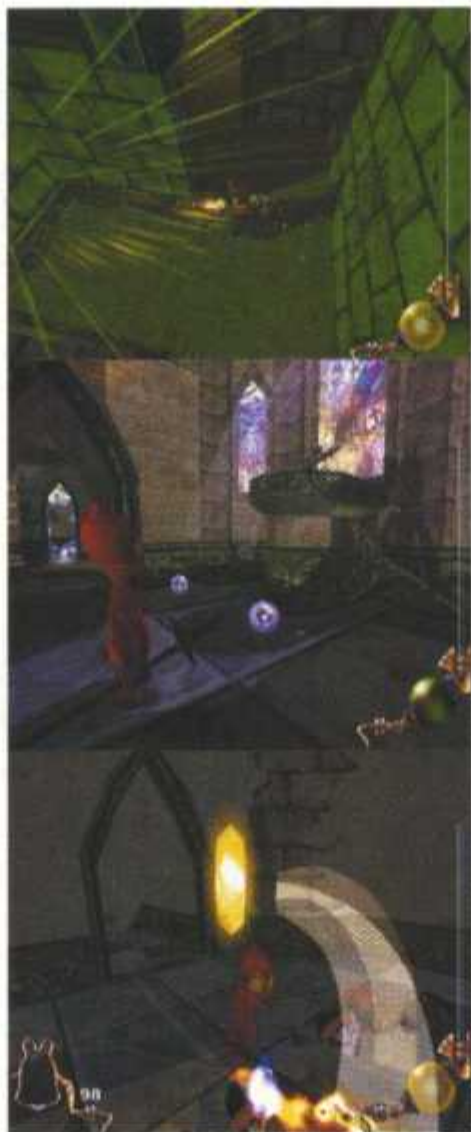
Première simulation de tennis féminin sur console, le titre regroupe toutes les stars du moment : Jennifer Capriati, Martina Hingis, Lindsay Davenport, Ai Sugiyama, Serena Williams, Monica Seles... seule Anna Kournikova manque à l'appel. Plus sobre graphiquement que Virtua Tennis, WTAIT offre cependant des sportives modélisées de façon très réaliste et des mouvements incroyablement fluides. Jouable jusqu'à quatre simultanément, le jeu ne devrait pas tarder à sortir en Europe. Détail amusant, aucune version US n'a été annoncée pour le moment... vous êtes Américain ? Oh, pardon !





## PS2 Loisel sur PS2

● *Gift* est né de l'imagination débridée de Régis Loisel, auteur de *La Quête De L'Oiseau Du Temps* et de Philippe Ulrich, directeur de la création de Cryo. L'action se passe dans une usine de jeux vidéo, quelque part dans la Game Valley. Au service test, un nouveau jeu épuise tous les héros chargés de délivrer la sculpturale princesse Lolita Globo. Gift, un petit personnage rondouillard et malicieux, est désigné d'office. C'est un anti-héros, il est paresseux, drôle et ne ferait aucun effort s'il n'était pas autant attiré par Lolita Globo. Armé de son bâton, il doit affronter l'Ombre Noire et Profonde des Sombres Obscurités de la Nuit. Il doit ramener sept nains de jardin à Lolita (la pauvre se prend pour Blanche-Neige), dans sept mondes insensés où se télescopent les parodies de jeux, de contes et de films célèbres (Tipanic, Star Stress, Draculand...). Sa seule arme : un bâton aux multiples pouvoirs... *Gift* est un jeu d'arcade qui mêle plate-forme et réflexion, avec des puzzles en 3D temps réel. Il propose un gameplay original grâce au moteur développé par Eko permettant d'utiliser l'ombre et la lumière comme des éléments à part entière du jeu. Ils agissent directement sur le comportement des personnages (certains ne peuvent vivre que dans l'ombre, d'autres dans la lumière...). *Gift* est déjà disponible sur PC et Gameboy Color, la version PS2 sortira en mai 2000, enrichie par des couleurs plus vives et quinze salles supplémentaires,



soit un niveau complet. Les amateurs du genre seront heureux d'apprendre qu'une série d'animations en images de synthèse est actuellement en cours de développement avec Les Armateurs et Ex Machina.

## Web GameCenter.com ferme ses portes

● Ce site de référence annonce la fermeture de ses portes en ce mois de février après quatre ans et demi de loyaux services en ce qui concerne les jeux (news, previews, tests...). Appartenant au patrimoine du groupe Cnet, la politique a changé et certains sites vont disparaître du monde si vaste du Web. Le directeur, Michaël Brown, explique les raisons de cette décision sur ce qui servait de page d'accueil. Vraisemblablement, les technologies utilisées, devenues un peu obsolètes donnaient une esthétique assez ancienne au site. Il se peut que le groupe en remonte un nouveau qui exploiterait le Flash ou d'autres techniques d'affichage des pages sur Internet. En tout cas, en ce qui concerne [www.GameCenter.com](http://www.GameCenter.com), il n'y a pas d'alternative et il est condamné au néant et à l'oubli total...



La page d'accueil annonce la fermeture du site.

## PS2 Herdy Gerdy

● Ce jeu au titre étrange est en développement chez Core Design depuis près de deux ans. D'abord prévu sur Nintendo 64, il fut ensuite destiné à la Dreamcast pour finir sur PlayStation 2 (il reste toujours la Xbox...). La puissance de la dernière machine de Sony devrait pouvoir accueillir le monde complexe, rempli de créatures cartooniques, inventé par les graphistes et les programmeurs. Les joueurs visiteront une trentaine d'endroits aux décors magiques avec une foule d'animations (petits animaux, papillons virevoltants, rivières, chutes d'eau...) donnant l'impression d'un dessin animé en 3D. Une vingtaine d'espèces différentes devraient peupler ces zones pour près de trois cents personnages modélisés au final. En ce qui concerne l'animation, il faut s'attendre à l'exagération d'un Disney autant du côté du comportement que des mimiques du visage. Il faudra guider et manipuler le héros à travers une foule d'énigmes en ayant recours à des objets magiques et en observant les particularités de chaque type d'autochtones (il existe une grande interaction entre les espèces) pour terminer le challenge. On peut s'attendre à de nombreuses cinématiques entrecoupant les phases de jeu. Ce titre ambitieux est encore loin de sortir sur le marché mais nous l'attendons déjà tous avec impatience... (Désolé, les images manquent !)

## Arc en fiel

Premier T-RPG à avoir vu le jour sur PlayStation, *Arc The Lad* fait partie de ces jeux coup de cœur qui vous donnent envie d'apprendre le japonais rien que pour comprendre le scénario. En effet, contrairement aux *Final Fantasy* et autres *Star Ocean*, le titre de Sony n'a jamais été traduit outre-archipel ; lacune d'autant plus dommageable que la série en est aujourd'hui à son troisième



Arc The Lad premier du nom dans toute sa splendeur.

volet. Alors qu'une simple rumeur concernant une éventuelle sortie US circulait sur le Net depuis plus d'un an, voilà que Sony America vient de confirmer la sortie en juin prochain de *Arc The Lad Collection*. Ainsi, les amateurs apprécieront de retrouver dans un coffret collector les trois volets de la série



Une carte du monde bien sobre.

accompagnés d'un CD de musique et d'un making of à l'instar des Lunar distribués par Game Design. Aucune sortie française n'a été annoncée pour le moment... Vu la qualité de la série, les boutiques d'import peuvent déjà se frotter les mains.



# ON VA VOUS SOIGNER !

BUNGIE

# ONI

ET C'EST TOUT DE SUITE.



COMPILATION ELECTRONICULTURE DISPONIBLE DANS LE RAYON TECHNO



PC CD ROM

PlayStation 2

Mac



Take 2 Interactive et le logo Take 2 Interactive sont des marques déposées de Take 2 Interactive software • Rockstar et le logo Rockstar sont des marques déposées de Take 2 Interactive software Bungie et le logo Bungie sont des marques déposées de Bungie software • PlayStation 2 et la famille de logo "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Apple, le logo Apple, Mac et Macintosh sont des marques déposées d'Apple computer, Inc • Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Date susceptible d'être modifiée sans préavis.



# PLAYBOX TESTS

P23 - PS One  
Supercross 2001

P24 - PS2  
Oni

P28 - Dreamcast  
Grandia 2

P30 - PS One  
Cuzco Empereur Mégalo

P31 - PS2  
F1 Racing Championship

P32 - Dreamcast  
Kiss Psycho Circus

P34 - Dreamcast  
Vanishing Point

P36 - Dreamcast  
Rainbow Six

P37 - PS One  
Darkstone

P38 - Dreamcast  
Les 102 Dalmatiens

P39 - PS One  
Dracula

P40 - Dreamcast  
Sonic Shuffle

P42 - Dreamcast  
Skies Of Arcadia

P46 - Dreamcast  
Project Justice

P48 - PS2  
NBA Live 2001

P49 - PS One  
Ducati

P50 - PS2  
Pool Master

P51 - PS One  
Motocross

PS One | Sony

Darkstone



PS2 | Sony

Oni



Dreamcast | Sega

Skies Of Arcadia



Dreamcast | Sega

Vanishing Point



jeu à posséder  
absolument !



Super



Bon



Peut mieux faire



Nul

## TESTS EXPRESS

P52 - PS One  
Virtual Kasparov

P52 - PS2  
Driving Emotion Type S

P52 - PS One  
Libero Grande

P52 - PS One  
Fisherman's Bait 3





PS One

# Supercross

On recense assez peu de titres de motocross sur PlayStation, les joueurs préférant sans doute les simulations de vitesse aux sauts de cabri affolé. Si la boue et les bosses ont également leur mot à dire, EA Sports tente de nous le prouver avec un soft qui, hélas, ne tient pas toutes ses promesses.

● *Supercross* vous propose deux types d'épreuves dans un style de jeu résolument arcade : le supercross sur circuits couverts ou

campagnards et les figures de style dans des pistes fermées prévues à cet effet. Pour cela, vous avez le loisir de disputer des courses sim-

ples ou des championnats sur seize pistes de supercross et quatre arènes de freestyle. Vous

ne choisissez pas votre monture mais l'un des vingt-sept pilotes professionnels dont la biographie est sommairement illustrée dans le menu. On reprochera d'emblée une mauvaise gestion des collisions, quelques textures légèrement criardes et des saccades pénibles au milieu du peloton de motos. Si vous avez le choix entre plusieurs caméras (poursuite, vue du casque, etc.), cela ne vous empêchera pas de ressentir une certaine confusion pendant les épreuves à plusieurs. L'animation est pour le moins confuse et illogique : votre

moto se heurte parfois au bord de la piste sur une barrière invisible et se replace artificiellement dans la bonne direction, alors qu'une autre courbe vous laissera sortir du terrain sans vous donner le moyen d'y revenir facilement. D'autre part, si la moto se manie relativement bien durant les épreuves de vitesse, effectuer des figures en plein saut se révèle autrement plus hasardeux. L'exécution de certaines d'entre elles vous demandera beaucoup de pratique. On regrettera également que les vibrations de la manette soient si mal traduites puisqu'elles ne surviennent que lors d'un choc entre deux motards, comme si



Poussez la manette analogique vers l'avant afin de mieux retomber après un bond.



**Supercross**

Electronic Arts

Motocross  
Environ 350 francs  
Un ou deux joueurs sur écran partagé

**Plus:** Grand nombre de circuits, musique

**Moins:** Animation, maniabilité

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

70%

Les motos se manient très facilement mais méfiez-vous des bords de piste.

Grenouille





PS2

# ONI

2032. Le monde a beaucoup changé. Un seul gouvernement a remplacé tous les autres (le World Coalition Government).

Il observe les gens et suit le moindre de leurs faits et gestes mais c'est pour le bien de la collectivité...



Seules les villes sont viables grâce à des processeurs atmosphériques car l'air est totalement vicié dès que l'on s'en écarte. De temps en temps, quelqu'un essaie de sensibiliser le public quant à la gravité du désastre écologique mais le WCG contrôle les médias et les réduit au silence avant que l'opinion ne réagisse. Malgré cette répression, les gens sont de plus en plus inquiets et sentent qu'il faut agir. Quelque chose va céder. Ce n'est qu'une question de temps. Une des excuses utilisées par le WCG pour s'emparer des rênes était

l'utilisation d'armes biologiques par quelques-uns des pays engagés en conflits frontaliers. La biotechnologie terrifie les ignorants (tout le monde était épouvanté à l'idée de voir un super virus créé par manipulation génétique se répandre plus loin que prévu). D'horribles histoires aveuglèrent le public qui ne perçut pas la menace d'un gouvernement totalitaire. Le WCG expliqua que l'abus des technologies était l'ennemi et la Technology Crimes Task Force le gardien. Dès lors, la TCTF pouvait enquêter où et comme elle le voulait. Elle empêche effectivement la prolifération des "cyberdrogues" et des armes illégales dans les rues mais ce rôle de policier n'est qu'un leurre masquant son réel objectif. La WCG utilise la TCTF pour contrôler l'évolution et la distribution de nouvelles technologies.

Elle supprime ainsi tout ce qui pourrait la gêner et permet de violer les droits de toute personne considérée comme dangereuse... La TCTF est en guerre contre le Syndicat depuis des années. Ce dernier remplace la mafia et prospère en fournissant aux



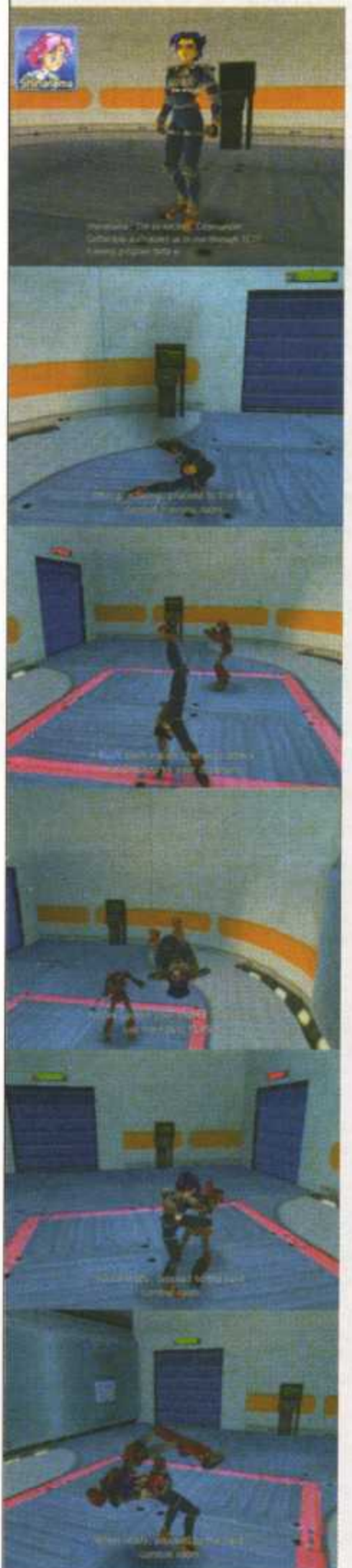
Konoko en plein vol plané. La légende explique qu'il est possible de récupérer un peu de vie en utilisant un hypo spray.



Il ne faut surtout pas essayer de nager dans ce liquide étrange.

## Une palette incroyable

L'entraînement permet de se familiariser avec les innombrables mouvements de Konoko : blocage, esquive, salto, glissade, projections, coups spéciaux (talon-masque, brise-nuque...) et les nombreux combos (de nouveaux mouvements se découvrent au fil de la progression).



### Oni

Konami

Action  
Environ 400 francs  
1 joueur  
**Plus** : Les phases de combats  
**Moins** : Les décors trop sobres

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



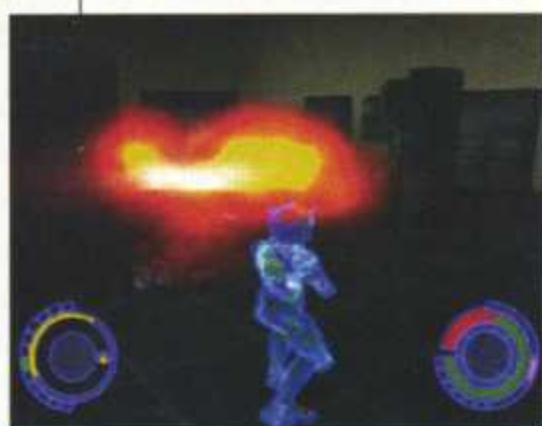
92%





désespérés les drogues et les armes dont ils ont besoin. Certains prétendent qu'il existe un lien entre le Syndicat et le WCG...

*Oni* est avant tout un jeu d'action sous influence manga. Les joueurs qui n'aiment pas les combats armés ou au corps à corps n'apprécieront pas le titre de Rockstar édité par Take 2. Il faut parfois faire appel à son cerveau mais les premiers niveaux se réduisent souvent à trouver des bornes pour ouvrir des portes et tuer tous les ennemis qui s'interposent. L'intro est en dessins animés et nous met directement dans le bain. Le joueur incarne Konoko, un agent très spécial de la TCTF. Après un entraînement indispensable (le contrôle parfait de Konoko demande un peu d'investissement), en



**Certains ennemis portent des gilets bourrés d'explosifs. Il vaut mieux s'en éloigner à la vue du décompte...**

guise de premier niveau, on accède à la première mission dont l'objectif est d'infiltrer le milieu du Syndicat. Konoko dispose d'une assistante : Shinatama. C'est un mannequin à vie simulée (SLD) imitant la biologie humaine qui résulte des premières tentatives de création d'androïdes. Il existe un lien spécial (à la fois neural et émotionnel) entre Konoko et Shinatama qui leur permet, entre autres, d'échanger des informations à distance.



Les civils donnent souvent divers items à Konoko comme ce champ de force.

Shinatama guide (plus ou moins) le joueur tout au long de son parcours.

Les environnements sont vastes mais relativement sobres et sombres, ce qui donne un ensemble assez froid sans grande atmosphère. Les objets sont rares mais au moins on ne risque pas de se retrouver coincé dans un pot de fleurs pendant les combats... Heureusement, le scénario est complexe et pallie un peu le manque d'ambiance. *Oni* se veut réaliste, ainsi Konoko ne peut porter qu'une seule arme à la fois. Certaines se trouvent simplement sur le sol, d'autres s'échappent des mains des ennemis lorsqu'on les frappe (à vous de les ramasser plus vite qu'eux...). Dès les premiers niveaux, on récupère une palette d'armes très diversifiées



## Blast à tout va

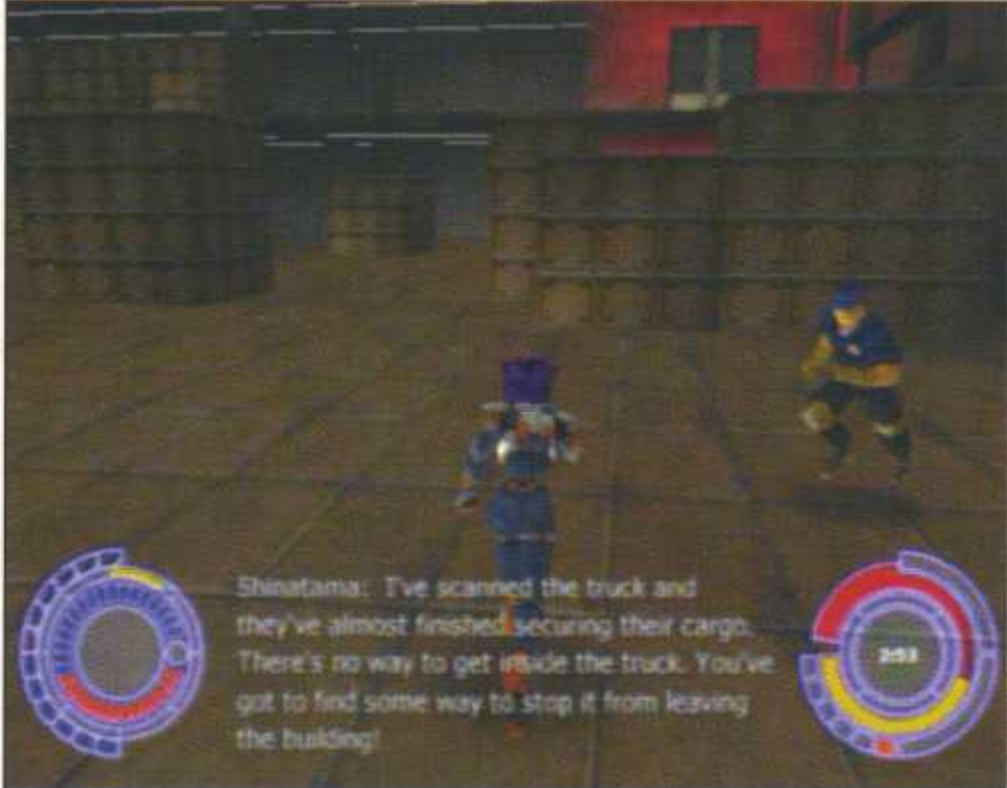
Dans *Oni*, on ne peut transporter qu'une seule arme à la fois. Il faut réfléchir un peu et faire attention aux munitions. Il est possible de désarmer son adversaire et d'utiliser son gun, sa mitrailleuse, son fusil à plasma, son électropulseur, son mortier individuel, son canon Lasener, son Arc Mercure, son canon hurlant, son canon à onde...







Konoko dispose d'une puissance accrue lorsque la jauge de vie est à son maximum (la zone rouge qui prolonge le cercle vert en bas à droite). Un halo violet se forme alors autour d'elle.



Il arrive à Shinatama de donner des informations en cours de jeu.

donnant à chacun la possibilité de trouver son bonheur. Les munitions sont distribuées avec parcimonie, il faut donc gérer stratégiquement ses armes. Konoko est capable de se défendre aux poings et aux pieds, c'est aussi ce qui fait son charme. Elle est très puissante (il est possible de se débarrasser de trois ou quatre adversaires simultanément) et dispose d'un large éventail de coups et de projections. Chaque coup porté et chaque utilisation d'arme offre son lot d'effets spéciaux. C'est d'ailleurs ce qui tranche avec les décors très froids. De nombreuses séquences animées ponctuent le jeu au fil des niveaux et des checkpoints. Se découvre alors une histoire trépidante aux multiples rebondissements. *Oni* fait partie des bons titres à découvrir sur PlayStation 2. Les rares possesseurs de la dernière machine de Sony aimant se battre dans de vastes environnements futuristes seront conquis. Les autres peuvent toujours regarder.

Christophz



### un feu d'artifice

Les effets spéciaux se rencontrent surtout lors des combats mais on notera quelques lasers défensifs de-ci delà. La couleur de chaque coup porté change en fonction de l'état de l'adversaire : bleu lorsqu'il est paré, vert lorsqu'il est en forme, puis jaune et enfin rouge lorsqu'il est bien abimé. Chaque arme dispense aussi son lot de lumières et les combats contre les boss sont souvent très impressionnants...



### Des vertes et des pas mûres

Une pléthore d'ennemis est présente dans *Oni*. On trouve des adversaires de plus en plus énervés et coriaces aux divers coloris : Strikers (verts, bleu rouge), Ninjas (verts, bleu rouge), Furies (verts, bleu rouge), Strikers d'élite (verts, bleu rouge), Tankers (verts, bleu rouge) mais aussi des soldats radios, des snipers et des bombes humaines.











Dreamcast

# Grandia II

Après des années de préparation, les fanatiques en manque de RPG vont pouvoir déguster tranquillement ce qui se fait de mieux dans le genre. D'une jouabilité à toute épreuve, Grandia II peut se targuer d'être le concurrent direct du désormais mythique Final Fantasy IX.

● Quel dommage... Quelle perte affreuse ! Deux des meilleurs RPG jamais vus débarquent sur une console qui arrête sa production. Quelle triste ironie. De nombreux fans attendaient avec impatience Grandia II et Skies Of Arcadia,

notamment les défenseurs de la Saturn, qui en son temps était la Rolls du jeu de rôle. Grandia (premier du nom) était d'ailleurs sorti en import sur cette fabuleuse machine avant de déferler sur PlayStation. Et déjà l'évidence



s'imposait. Révolutionnaire et passionnant, il utilisait déjà un moteur 3D, avec des personnages en 2D. Certes, ce n'était pas fabuleux, mais à l'époque, c'était le

seul jeu de qualité proposant ce genre de système. La déception aurait pu être terrible, mais ce second opus nous prouve qu'une suite peut aussi être un



renouveau. Conservant tous les aspects qui ont fait le succès de son nom, Grandia II s'impose comme le RPG que les possesseurs de Dreamcast attendaient. Comme d'habitude, notre héros sans peur et sans reproche démarre son chemin seul. Ryudo est un mercenaire qui gagne sa vie au fil de son épée. Il est accompagné par Skies, sorte de rapace (à qui il ne manque que de se taire), qui lui sert d'ami et de conscience. Sa prochaine mission a l'air d'une promenade pour enfant : escorter Elena, une prêtresse de Granas, dieu du Bien, faisant en sorte qu'il ne lui arrive rien de plus fâcheux qu'une piqûre de moustique. Ce sera évidemment beaucoup plus compliqué, puisque Elena est possédée par les Ailes de Valmar, manifestation physique du dieu du Mal. De temps à autre et rarement au bon moment, Elena devient alors Millenia, insolente, rousse, et vulgaire. Les deux femmes ont le même corps, mais c'est la seule chose qu'elles partagent. la couleur des cheveux change, ainsi que les vêtements,

## Décor interactifs

Lorsque vous avez la possibilité d'agir sur le décor, un symbole lumineux apparaît. Gravier une échelle, pousser une caisse, actionner un interrupteur, ces actions sont bien sûr indispensables à la progression de l'aventure. Cependant, il y a des endroits où ce symbole est absent, et ce malgré le fait qu'une action y soit possible. Ce sont en général des passages secrets, négligeables dans la continuité du scénario. Toutefois, cela permet d'être toujours à l'affût de tel ou tel objet magique, caché derrière un mur. "Tenseiken Slash !!"



## Grandia II

Ubi Soft/Game Arts

RPG  
Environ 400 francs  
1 joueur  
Plus : système de combat génial  
Moins : la 3D apporte quelques confusions  
Observations : manette standard, VMS obligatoire (5 blocs)

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



92%



Quand Millenia s'énerve, mieux vaut ne pas être sur sa route, au risque de se voir griller comme une sauterelle dans un four à micro-ondes.





Les sauvegardes permettent de recharger votre équipe, en une fraction de seconde. Cela permet d'économiser de précieuses fioles de soin.



et les attaques spéciales de Millenia sont vraiment "spéciales". Cette double identité est l'un des aspects majeurs de l'histoire, et

entraînera bien des catastrophes... Deux autres voyageurs se mêleront à l'expédition, Roan et Mareg. Le premier est, à l'insu de tous, un jeune prince, et le second un guerrier mi-homme, mi-lion. Chaque personnage a ses raisons propres de participer à l'aventure. Ils seront ainsi amenés à livrer un combat des plus audacieux : faire pencher la balance du côté du bien, dans la lutte qui oppose Granas et Valmar.

Concernant les graphismes, le soft propose une richesse de détails assez impressionnante, surtout dans les intérieurs, auberges ou maisons. Les décors sont très concrets, et l'aspect "lisse" qui peut gêner au début disparaît très vite, ne laissant qu'une clarté irréprochable. Les personnages se montrent assez simples, mais très bien animés. Vous pouvez faire tourner la caméra à volonté, et un compas indique de façon très précise les endroits principaux du lieu que vous occupez. Les ennemis sont visibles (pas de combats aléatoires, ouf), et vous aurez l'initiative de l'attaque si vous les prenez par surprise. L'inverse se vérifie également, méfiance.



Skies, l'oiseau de Ryudo, participe exceptionnellement au combat si son maître l'appelle.



Ryudo prend connaissance de sa prochaine mission : servir de chien de garde pour une prêtresse de Granas.



Pour les combats, c'est la fête ! Les personnages se déplacent en permanence et le timing en fonction des distances prend une place prépondérante. Les attaques spéciales se révèlent originales et spectaculaires, et l'aspect "temps réel" dynamise le tout. C'est vraiment du grand art. Après chaque victoire, votre équipe gagne de précieux points de magie ainsi que des points de compétence. Les premiers servent à apprendre des sortilèges, et les seconds développent les coup spéciaux. Au final, *Grandia II* se présente comme un must de la Dreamcast, si tant est que le mot RPG ait une quelconque signification pour vous.

Michaël Bellion

## Devine qui vient dîner ?



Les joueurs invétérés se souviennent sûrement des diners. Quand votre équipe campe ou s'arrête dans une auberge, vous assistez la plupart du temps aux collations de vos héros. Un curseur apparaît alors au-dessus des personnages et vous pouvez choisir de donner la parole à celui de votre choix. Cela donne des discussions uniques, puisque les combinaisons sont très nombreuses.



LES TESTS







PS One

# L'Empereur Mégalo

Un empereur transformé en lama, une méchante sorcière et quelques araignées géantes... Un cocktail surprenant et bien dosé, s'adressant particulièrement aux jeunes joueurs puisqu'il reprend le scénario de la dernière production des studios Disney.

L'Empereur Mégalo vous met dans la fourrure d'un roi changé en lama ! Plein de "désar-roi" et assoiffé de reconnaissance, il s'empresse de partir à la reconquête de son trône. Votre lama

dispose de la palette usuelle de mouvements des logiciels de plate-forme : sauts, courses, roulades, etc. plus quelques mouvements spéciaux selon votre récolte de bonus réparateurs et de grains



Des points de contrôle jalonnent le chemin jusqu'à la fin du niveau. de raisin. Reste à apprendre le coup de sabot sauté, la ruade infernale ou la traction de charges lourdes. Vous maniez votre bête au pad analogique vibreur non sans quelques difficultés, car les mouvements de caméras sont parfois impropres à la bonne réalisation d'une action précise ; prenez donc l'habitude des touches R2 et L2 afin de la repositionner proprement. Le programme se révèle certes très jouable mais les plus jeunes devront s'habituer à quelques phases de jeu délicates. Notons enfin une vue subjective pas forcément utile mais permettant de cracher des grains de raisin sur les

adversaires récalcitrants. Kuzco - ainsi se nomme votre lama - est d'un naturel fier et bagarreur, noblesse déchue oblige ; aussi marque-t-il sa différence en cassant les noisettes des écureuils, en désobéissant à son bon gardien ou en mettant les araignées sur le dos. C'est d'ailleurs la plus grande qualité de L'Empereur Mégalo. Si les graphismes et la maniabilité sont corrects, les situations, les phases de jeu et les dialogues sont, quant à eux, pleins d'humour et "formateurs" pour le jeune joueur qui apprendra à diriger son lama petit à petit tout en exécutant des actions très diverses (disputer une

## L'Empereur Mégalo

Disney/Virgin

Plate-forme/aventure  
Environ 350 francs  
Un joueur  
**Plus :** Scénario et dialogues, variété des phases de jeu  
**Moins :** Caméra parfois gênante, graphismes légèrement dénudés  
**Observation :** Carte mémoire recommandée

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



88%



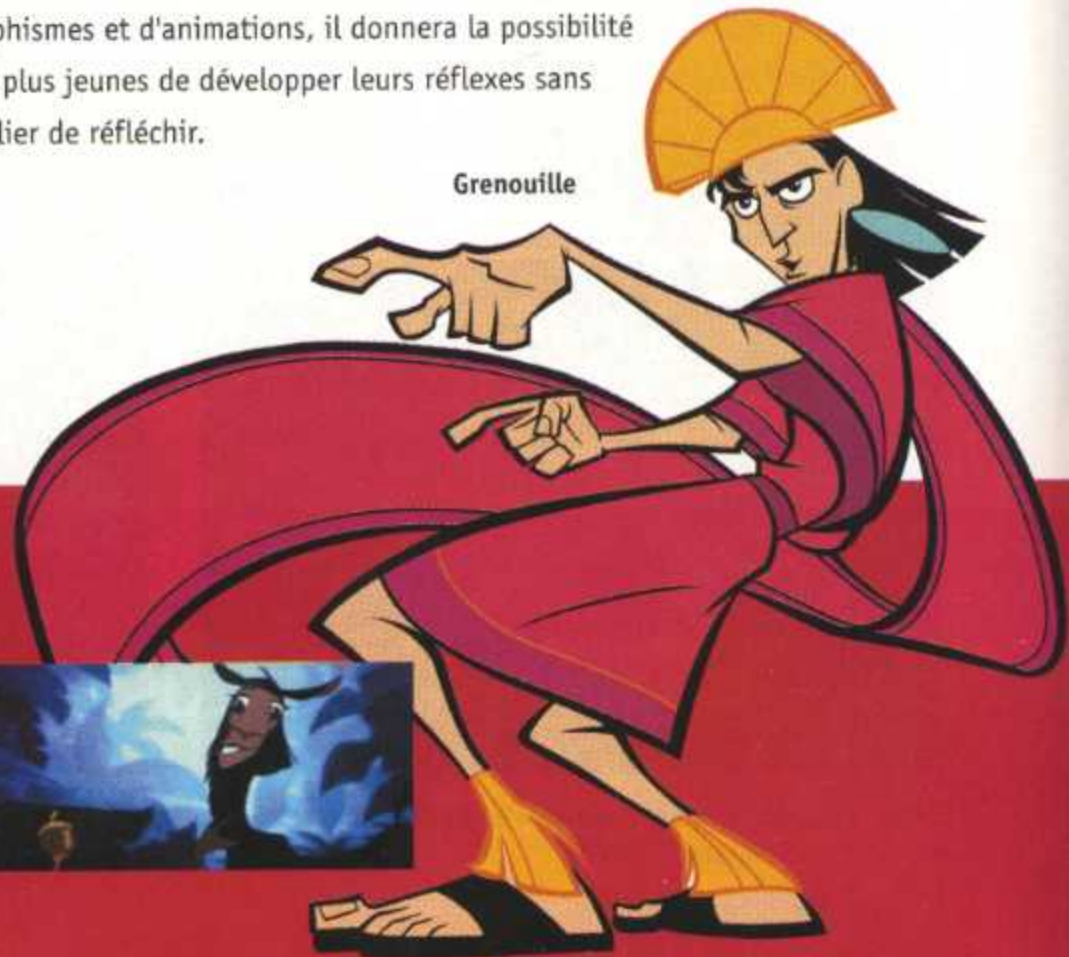
La course de l'athlète et de la tortue, cocasse et initiatique.



Il faudra parfois interagir avec le décor.

course à pied dans la peau d'une tortue retournée, éviter les grenades d'une sorcière énervée, suivre un gardien en toute discrétion...). En résumé, si L'Empereur Mégalo ne saurait rivaliser avec un Crash Bandicoot en matière de graphismes et d'animations, il donnera la possibilité aux plus jeunes de développer leurs réflexes sans oublier de réfléchir.

Grenouille



## KUZCO, le film

Les scènes cinématiques transitoires sont en fait des séquences de dessin animé dans lesquelles votre héros trouvera matière à alimenter son mauvais caractère.





# F1 Racing Championship

De Melbourne à Magny-Cours, de Monza à Suzuka, les gomme chauffent et les esprits s'échauffent dans le vrombissement des moteurs. Les circuits aux courbes traîtresses n'attendent que vous et votre bolide.

F1 Racing Championship alterne course d'arcade et simulation de Formule 1 à travers six modes de jeu, allant de la simple course au championnat du monde à l'école de conduite. Si le mode arcade vous permet de vous familiariser avec les

## F1 Racing Championship

Ubi Soft

Course F1  
Environ 400 francs  
Un ou deux joueurs  
**Plus** réaliste  
**Moins** maniabilité  
**Observation** délicate

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



83%



En mode arcade, vous pouvez foncer rageusement sur vos concurrents.

circuits officiels entièrement modélisés pour l'occasion, les modes championnat et grand prix mettent l'accent sur la simulation, faisant coïncider d'innombrables paramètres réalistes, comme la gestion des dégâts mécaniques ou la prise en compte



Votre champ de vision est suffisamment profond pour apprécier les courbes du terrain.



Cette vue interne est certainement la plus agréable pour jouer en gardant un maximum de visibilité.



Les décors et les ombres sont retranscrits avec soin.



Il est interdit de pousser ses camarades !

des conditions météorologiques. A vous de choisir si vous souhaitez effectuer trois tours de piste en dépassant sauvagement vos concurrents ou participer à une simulation plus poussée. Pour cela, vous avez le choix parmi les modèles originaux de chaque écurie comme la Mercedes-Benz FO 110 H de Mc Laren, la Supertec FB01 de Williams ou la Peugeot A 18 de Prost. F1 Racing Championship comporte tous les réglages d'une simulation mais il n'en conserve pas moins la maniabilité d'un jeu d'arcade, car la voiture gardera une trajectoire droite et freinera à temps pour peu que vous gardiez les yeux ouverts. Les graphismes bénéficient de textures soignées et d'un grand nombre de détails mais sont desservis par la malencontreuse impression que la voiture est "posée" sur la piste - comme superposée - d'autant que les roues ne tournent quasiment pas. D'autre part, la sensation de vitesse n'est pas toujours présente et quelques saccades apparaissent de temps à autre. En résumé, malgré un grand nombre d'épreuves, seize circuits originaux et onze écuries officielles, F1 Racing Championship souffre d'une maniabilité et d'une animation perfectibles.

Grenouille



## Préparations

Lors d'un championnat, les circuits sont présentés sous forme de reportage, et les mécaniciens s'affairent autour de votre véhicule ; autant de détails qui contribuent à vous mettre dans l'ambiance...







Dreamcast

# Kiss Psycho Circus : The Nightmare Child

Le groupe Kiss, connu principalement pour son look excentrique plus que pour sa musique, a fait l'objet d'une adaptation en bande dessinée. Peu de temps après l'arrêt de celle-ci, voilà qu'ils font leur come-back.

● *Kiss Psycho Circus : The Nightmare Child* est en réalité un portage Dreamcast de la version PC. Le style

## Kiss Psycho Circus : The Nightmare Child

Take 2/Third Law Interactive

FPS

Moins de 400 francs  
1 joueur

**Plus :** Uniquement pour les fans de Kiss

**Moins :** Un peu trop austère pour être fun, décidément vraiment uniquement pour les fans de Kiss...

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



78%



L'atmosphère du jeu est sombre.

de celui-ci est bien connu des PCistes qui voient un de leur genre de prédilection littéralement envahir les consoles. *Kiss* est de ceux-là. Malheureusement, on ne peut pas dire qu'il possède tous les moyens nécessaires à sa réussite. Premier détail marquant : il n'y a pas d'introduction ! Même *Quake 3 Arena* avait été repensé spécialement pour plaire aux fans de console, ses menus ayant été refondus. Le résultat faisait plaisir à voir. Ici, c'est presque le néant. Une fois les maigres options paramétrées, on lance une partie. Un long travelling vous



La finition graphique est très moyenne.



Les effets lumineux sont très discrets.

présente le décor d'introduction du jeu tout en vous expliquant votre mission : si vous voulez prouver que vous êtes digne d'être fan de Kiss, trouvez des morceaux d'armure et partez à la chasse au monstre. On a connu plus complexe, même pour un FPS (notez qu'il est impossible de passer cette longue séquence). Ensuite, on fouille une grande pièce lugubre et on finit par tomber sur une paire de jambières. Une fois celles-ci enfilées, vous avez enfin la possibilité de sortir un grand sabre pour trancher du cafard géant. C'est là que les choses se corsent : la maniabilité pêche un peu. Soyons honnêtes : seuls les joueurs ayant pris la peine de finir *Rainbow Six*, *Rogue Spear* ou *Quake 3 Arena*



## Vous en reprendrez ?

De la mitrailleuse, du couteau emprunté à *Crocodile Dundee*, de la grosse pétoire piquée à *Quake* et à *Unreal*... Qui en veut ? Peut-être pas vous, si vous avez déjà mieux dans le genre.





sur DC seront à l'aise. Les manœuvres au paddle demandent un LONG temps d'adaptation. Les boutons servent à avancer, reculer, strafes à gauche ou à droite (!). La croix directionnelle, quant à elle, suivant la direction, ouvre des portes ou s'utilise afin de changer d'arme (!!). De plus, le malheureux stick analogique doit être obligatoirement recalibré pour pouvoir viser correctement. Attention cependant, dans un souci d'objectivité et afin de ne pas effrayer le fan potentiel, toutes ces difficultés, certes énervantes, finissent par s'atténuer, voire s'estomper complètement. Ainsi, après une bonne demi-heure de gesticulations inutiles, vous arriverez à maîtriser la bête, ce qui nous permet de rentrer dans le vif du sujet : le fun. *Kiss Psycho Circus* sait se laisser apprécier tout doucement. Le premier niveau ne servant en fait qu'à vous échauffer, c'est véritablement durant l'exploration du deuxième que vous vous amuserez. Une fois la mitrailleuse laser récupérée, à vous le carnage. Quel que soit le type de monstre assoiffé de sang qui se jettera sur vous, vous le truciderez, le couperez, l'explosez encore et toujours pour la bonne cause. Vous arpentez de sombres allées en renforçant progressivement votre équipement en nettoyant les rues de tous ces personnages venus tout droit de l'enfer. Au lieu de médailles, vous récupérez de nouvelles pièces d'armure qui vous rapprocheront sans cesse du statut tant convoité de drag-queen vengeresse, de preux chevalier grimé pour Halloween ou encore de quaker enragé. Afin de ne pas vous laisser dépasser par les événements, vous devrez localiser et détruire un certain type de créatures en invoquant d'autres. En procédant ainsi, vous serez maître de la situation. Ensuite, ce sera à vous de vous



L'ultimate fan de Kiss en pleine action.

### Austère...

Voilà la malheureuse constatation qui s'impose au vu de la pauvreté graphique du titre. La Dreamcast nous a habitués à bien mieux.



montrer assez malin pour dénicher tous les secrets de *Kiss Psycho Circus* afin d'affronter les boss à armes égales. Ceux-ci sont bien plus résistants que vous, alors un peu de jugeote et un zeste de dextérité vous seront nécessaires. Pour conclure, *Kiss* n'est pas très beau, n'est pas fluide et n'est pas non plus transcendant en ce qui concerne la bande-son. A vrai dire, seul son thème nous a paru intéressant : *Quake 3 Arena* est plus beau et *Rainbow Six* plus passionnant. Seuls les inconditionnels de ce genre de jeu y trouveront peut-être leur compte. C'est tant pis pour ceux qui pensaient avoir un bon FPS à se mettre sous la dent.

Pimousse



## Antisocial, tu perds ton sang-froid

Que les nerveux du stick se calment tout de suite, ce ne sera pas ici qu'ils en auront pour leur argent. Entre le temps passé au maniement de la manette et la platitude de certains passages, les sang chauds vont vite se refroidir ; surtout lorsqu'ils s'apercevront que le jeu rame de temps à autre. Jugez plutôt.



LES





Dreamcast

# Vanishing Point

Le soleil se couche sur les montagnes rocheuses, la Dodge Viper soulève la poussière de la piste en un vrombissement de moteur et dépasse un bus scolaire sans l'effleurer. Règle numéro un : rouler vite. Règle numéro deux : rouler vite. Règle numéro trois : ne pas avoir d'accident.

● Ce programme de course, résolument orienté arcade, vous propose de lutter contre plusieurs dizaines

de concurrents sur des circuits urbains ou sauvages au trafic intense. Votre classement ne s'effectue pas en fonction du nombre d'adversaires que vous dépassez mais par rapport au temps effectué entre chaque point de contrôle. Le mode un joueur propose les épreuves habituelles (tournoi, course simple et contre-la-montre), plus des épreuves de cascades et de rallye, accessibles en fonction des résultats en championnat. Chaque victoire enregistrée en tournoi donne droit à un autre véhicule, avec lequel vous devrez remporter le circuit suivant, et ainsi de suite... De prime abord, cela peut sembler frustrant de devoir remporter une épreuve avec une voiture imposée, mais le challenge se révèle motivant en raison des caractéristiques physiques de chaque véhicule, car slalomer entre des promeneurs à bord d'un 4 x 4

## Vanishing Point

Acclaim

Course d'arcade  
Environ 350 francs  
Un ou deux joueurs et plus via Internet  
**Plus :** Belles voitures, beaux circuits  
**Moins :** Petit nombre de circuits, maniabilité délicate

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



81%



## Restons précis

Voilà ce qui arrive lorsque vous maîtrisez mal votre engin. Tel un rhinocéros ivre, votre véhicule se cabrera dans tous les sens ; dommage que les dégâts ne soient ni apparents, ni pris en compte.



L'écran de sélection des véhicules vous donne l'eau à la bouche en mentionnant ceux auxquels vous ne pouvez pas encore accéder.



Les circuits vous laissent en général un champ de vision assez vaste.



Les huit circuits sont très différents les uns des autres et dégagent une ambiance chaque fois différente.

n'offre pas les mêmes difficultés qu'à bord d'une traction avant. Seize voitures de rêve vous attendent, parmi lesquelles l'Aston Martin DB7, la Jaguar XKR ou la Lotus Esprit, sans compter les seize véhicules cachés. On pourrait craindre que le petit nombre de circuits proposés par *Vanishing Point* - huit - compromette sa durée de vie, mais ceux-ci deviennent accessibles par la suite en sens inverse et en mode miroir ; d'autre part, les épreuves de cascade, comprenant des phases de slalom et de saut, renouvellent agréablement le genre. Cependant, la jouabilité se révèle pour le moins "pointilleuse" et réclamera beaucoup de doigté de votre part car le stick analogique répond au moindre coup de pouce et enverra dangereusement voltiger votre voiture si vous ne faites pas preuve d'une grande précision. La première demi-heure de jeu ressemblera certainement à une course de savonnettes énervées mais *Vanishing Point* saura se faire pardonner en vous offrant de belles voitures parcourant avidement des circuits joliment texturés et très détaillés.

Grenouille



DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

**08 926 88 926**

**LA  
PLUS**



**GROSSE**

**BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES**



**3615 ASTU**  
**3615 SOLU**





Dreamcast

# Rainbow Six

Le métier de contre-terroriste n'est pas de tout repos !

Il réclame une discipline de fer, un emploi du temps souple et des nerfs à toute épreuve. Que ce soit pour libérer un ambassadeur ou désamorcer une bombe en plein site touristique, on fera toujours appel à vous.

**Rainbow Six** vous propose de diriger une équipe d'intervention antiterroriste à travers plus de seize missions aussi variées que dangereuses. Inspiré du

## Rainbow Six

Red Storm/Swing

Action tactique  
Environ 350 francs  
Un joueur  
**Plus :** Finesse des phases d'action, graphismes très réussis  
**Moins :** Maniabilité un peu délicate, on ne voit pas ses armes !  
**Observation :** Compatible visual memory et kit vibrations

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



91%

best-seller de Tom Clancy déjà adapté sur PC et PlayStation, il combine vue à la première personne et simulation tactique où la discrétion et l'infiltration sont plus importantes que le nombre de morts. Passée la trentaine de niveaux d'entraînement incluant le tir de précision et le nettoyage méthodique de pièces dangereuses, le désamorçage d'une bombe en plein site touristique rempli d'otages n'aura plus de secret pour vous. Les lieux que vous visiterez sont variés, bien pensés et joliment modélisés ; citons en vrac : une base de lancement de fusée, une ambassade, le Taj Mahal, etc... un véritable voyage d'affaire du MI6. D'emblée, on regrettera que le programme ne soit pas compatible avec le clavier et la souris Dreamcast, comme c'est le cas pour *Hidden And Dangerous*, car la maniabilité de *Rainbow Six* réclame un grand nombre de touches.



Les niveaux d'entraînement retracent toutes les actions délicates que vous aurez à mener.

La manette analogique servira donc à observer votre environnement, les touches de droite à vous déplacer et la croix numérique combinée avec d'autres touches vous permettra d'effectuer des actions plus précises, telles que donner des ordres à vos coéquipiers, changer de munitions ou utiliser une grenade éblouissante. Un minimum de pratique vous sera certainement nécessaire avant de mener à bien vos premières missions car, comme nous l'évoquions plus haut, il ne s'agit pas d'un "simple" jeu d'action, mais d'une simulation de combat réel où une seule balle peut vous coûter la vie. Pénétrer une salle en mitraillant tout ce qui bouge ne constituera donc pas une solution efficace puisque vous serez responsable de civils innocents et de la survie de votre équipe, aussi devrez-vous agir avec discrétion et donner les ordres opportuns au bon moment.

Grenouille



L'environnement visuel n'est hélas pas très riche en détails.



## Briefing

La préparation d'une mission n'est pas une mince affaire. Outre le choix de vos hommes et de leur équipement, vous devrez leur assigner un itinéraire de mission ; à moins que vous ne laissiez le programme choisir pour vous.





# Darkstone

Dragons et magie sont au rendez-vous, et viennent compléter un genre dans lequel un bon nombre de titres ont déjà fait leurs preuves... Était-ce bien nécessaire ?

Les temps sont durs... Un infâme sorcier, Draak, veut s'assurer le contrôle total de Uma, votre paisible monde. Il est susceptible de se transformer en dragon grâce à un objet mystérieux, appelé "Main Astrale", qui lui donnera les pouvoirs d'un dieu si toutefois il en perce les secrets. Mais il ne peut évidemment pas en être ainsi,

puisqu'une personne va se faire fort de déjouer la mégalomanie de cet odieux malotru : vous. Et hop ! Créons un personnage ! Vous devez choisir entre quatre catégories de héros : guerrier, magicien, assassin, et moine. Pour chacune de ces classes, les concepteurs ont eu la bienveillance de laisser le choix du sexe, ce qui porte le total à huit personnages distincts. Lorsque vous avez trouvé celui qui vous convient, en fonction de ses aptitudes, vous



Comme dans Diablo, le portail magique vous permet de revenir en ville à tout instant.

vous lancez dans l'aventure. Votre point de départ est la ville, où vous reviendrez régulièrement vous approvisionner en potions, soins et équipement divers. Il vous faudra ensuite enchaîner les donjons pour réunir les sept fragments de l'Orbe du Temps. Orcs, trolls, et autres squelettes n'ont qu'à bien se tenir...

Graphiquement, la version PlayStation est assez correcte. Le jeu est entièrement en 3D, et vous contrôlez en permanence l'orientation de la caméra. Des effets de lumière sympathiques viennent, de temps en temps, égayer les donjons (magies, torches), mais il n'y a franchement pas de quoi s'extasier.

Les monstres ont souvent bonne allure, et certaines animations sont réussies, mais on ne peut au final qu'être déçus si on compare cette version à son homologue sur PC. D'accord, le fonctionnement de *Darkstone* est exactement celui de *Diablo*, c'est flagrant. Mais c'est beaucoup plus qu'une simple copie. De nombreux détails donnent son originalité au soft, ce qui ravira les amateurs du genre, ceux qui commençaient justement à se lasser de *Diablo*. Mais que l'on ne s'y trompe pas : *Darkstone* est à réserver aux fanatiques qui n'ont plus rien à se mettre sous la dent.

Michaël Bellion

## Darkstone

Delphine Software

Action/RPG  
Moins de 400 francs  
1 joueur  
Plus : Diablo en 3D !  
Moins : Pâle copie de la version PC  
Observation : compatible DualShock, carte mémoire

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON

79%



Il faut réfléchir à deux fois avant de déranger un squelette royal sur son trône...



L'expérience : il n'y a que ça de vrai !

A l'instar de son sosie *Diablo*, *Darkstone* reprend le principe d'évolution du personnage par l'expérience. Chaque victoire augmente le total des points d'exp. du héros, lui permettant d'accroître ses aptitudes (force, magie, vitesse et vigueur). La plupart des armes et protections, ainsi que les sortilèges, nécessitent des aptitudes précises. Il faut donc sans cesse s'entraîner pour devenir plus puissant. C'est en tout cas un très bon moyen d'augmenter la durée de vie du soft !







Dreamcast

# LES 102 DALMATIENS A LA RESCOUSSE

Pinceau et sa compagne sont fiers de vous présenter leur cent-deuxième descendant, courageux mais tout aussi imprudent.

## Les 102 Dalmatiens A La Rescoussse

Eidos/Disney

Plate-forme  
Environ 350 francs  
Un joueur et jusqu'à huit pour les mini-jeux  
**Plus :** Décors jolis et variés, un chien sympathique et bien animé  
**Moins :** Caméra parfois très gênante, difficulté légèrement mal dosée  
**Observation :** Compatible kit vibratoire

GRAPHISMES

ANIMATION

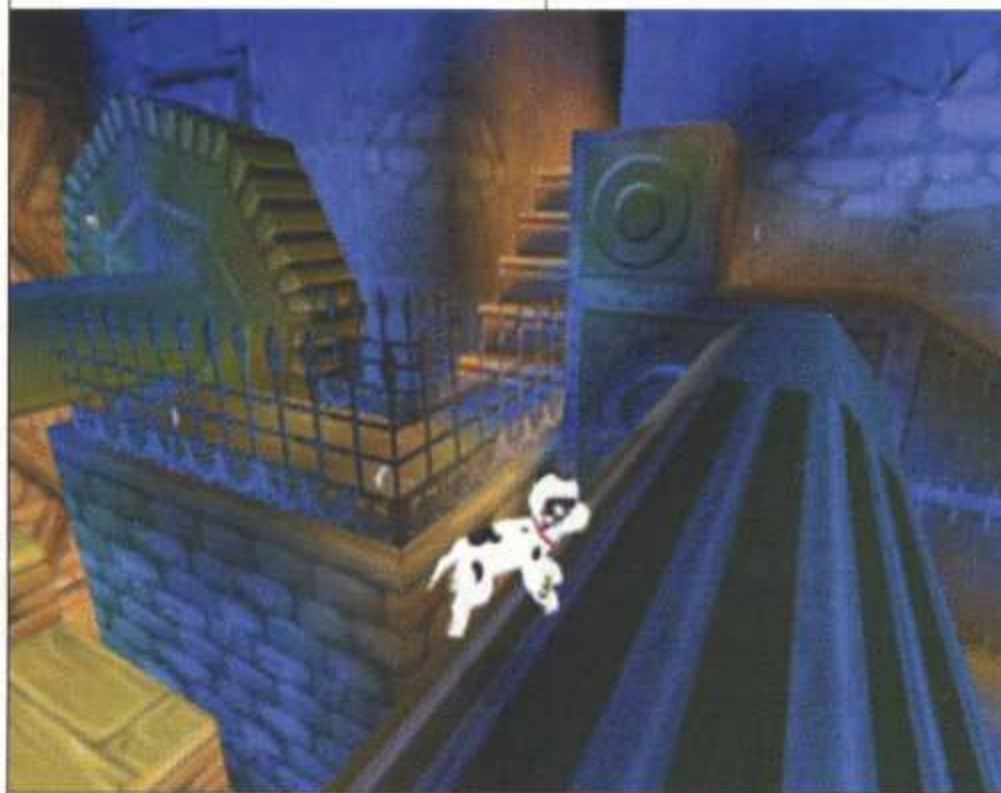
JOUABILITÉ

SON



74%

La dernière production cinématographique de Disney voit ici son adaptation en logiciel de plate-forme. L'histoire est sans surprise : l'adorable Cruella n'en finit pas d'élargir sa garde-robe et son stock



Méfiez-vous du mécanisme rotatif de Big Ben.

de chiens kidnappés. Prunelle et Domino, deux chiots désobéissants, partent donc à l'aventure afin de libérer leurs frères et sœurs dalmatiens. Pas moins de vingt niveaux vous attendent, du musée au repaire de Cruella, en passant par Big Ben.

L'environnement visuel des *102 Dalmatiens* bénéficie de couleurs

chaleureuses, de décors à l'architecture bien pensée et d'une modélisation canine très satisfaisante. En revanche, les personnages humains ne sont pas d'excellente facture. Cruella est desservie par des traits sommaires et une voix ridicule. En supplément du scénario principal, vous avez la possibilité de jouer à des jeux bonus, tels un mini-golf ou un flipper simplifié. Votre héros dispose de tous les atouts d'un chien intrépide, il peut sauter, aboyer (pour écarter les ennemis de petite taille), effectuer des roulades et même renifler le sol en quête d'un os. Tout cela est joliment réalisé mais le gros point noir du programme concerne la caméra (utilisable à l'aide des touches L et R). Elle ne reste pas derrière le chiot et oblige le joueur à la

repositionner régulièrement, sous peine de manquer une action délicate. C'est d'autant plus dommage que vous ne disposez pas d'une vue subjective, propre à l'examen des alentours. De même, certains sauts nécessitent une observation minutieuse avant d'être tentés car la rotation de la caméra ne permet pas d'appréhender clairement l'environnement. Cette maniabilité défectueuse nuit grandement à l'originalité et à la variété des niveaux visités.

Grenouille



L'hélicoptère lance-tomates sera le premier engin que Cruella utilisera contre vous.



## Utilise ton cerveau

Outre le scénario principal, le titre propose des jeux bonus très bien réalisés qui permettent aux plus jeunes de cultiver leur mémoire ou leurs réflexes.





# Dracula 2

Une porte qui grince, un volet qui claque, un hurlement de loup au loin... Le comte Dracula est de retour !



Ne tombez pas dans les griffes de cette succube, vous perdriez votre sang-froid.

● Bram Stoker reste une source d'inspiration inépuisable pour les scénaristes de logiciels d'aventure. *Dracula 2 : Le Dernier Sanctuaire* constitue la suite de *Dracula : La Résurrection* dans lequel vous incarniez Jonathan Harker parti sauver sa belle Mina des griffes du monstre. Il s'est donc échappé du château transylvanien avec sa

promise mais celle-ci demeure sous l'emprise mentale du vampire, obligeant Jonathan à repartir à la chasse.

### La jugulaire qui démange

*Dracula 2 : Le Dernier Sanctuaire* emploie le même moteur graphique que son prédécesseur, de même que l'interface et la maniabilité. Aucune surprise ne vous sera donc offerte, et si vous êtes coutumier du genre, vous prendrez le logiciel en main très aisément, de

### Morphologie

Les visages des protagonistes bénéficient d'une modélisation exemplaire qui sait exprimer, le cas échéant, tout le tragique de la situation.



préférence à l'aide d'une souris.

Seuls deux boutons sont requis pour exécuter le programme : le premier vous permet de sélectionner un objet, de l'associer avec un autre et d'observer les environs, le second d'accéder à l'inventaire de votre personnage. L'environnement visuel est composé de tableaux en deux dimensions posés les uns à côté des autres, comme une grande fresque que vous parcourez sur 360°. Lorsqu'une interaction est possible, le curseur change de forme, vous indiquant un élément à observer, un objet à saisir ou un mécanisme à déclencher. Il vous faudra également ramasser tous les outils disponibles et les utiliser ensuite au bon moment, en combinant parfois plusieurs d'entre eux.

### Un parfum d'ail

Le premier défaut du programme se rapporte à une sorte de déformation que subit l'écran lorsque vous déplacez le curseur de tableau en tableau, comme si vous regardiez à travers un fond de bouteille. Cet effet de déchirement nuit grandement à la sérénité de votre rétine, d'autant que l'absence totale d'animations et la monotonie des couleurs renforcent l'aspect artificiel du programme. En revanche, les scènes cinématiques qui en ponctuent le déroulement sont de très belle facture, notamment

grâce à la superbe modélisation des visages.

Malheureusement, ces jolies transitions ne sauveront pas le joueur d'une léthargie inévitable, causée par des temps de chargement trop longs, un scénario dirigiste aux énigmes poussives ou encore un inventaire dépourvu de toute description utile.

Grenouille

## Dracula 2

Canal+ Multimédia

Jeu d'aventure  
Environ 350 francs  
Un joueur  
**Plus :** Les cinématiques  
**Moins :** Les mouvements du curseur, l'interface, le scénario  
**Observation :** Souris PlayStation conseillée

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



60%



L'inventaire n'octroie pas de description des objets possédés.







Dreamcast

# Sonic Shuffle

Les fans de Sonic seront ravis de retrouver tout le petit monde du hérisson bleu : Tail, Amy et Knuckles. Les quatre héros sont emportés par des forces magiques vers un monde inconnu où ils devront trouver des pierres précieuses. C'est là que les ennuis commencent...



Les plateaux de jeu sont grandioses.

Sonic a été créé pour constituer un contrepoids à la popularité de Mario, la mascotte de Nintendo. Si celui-ci a apporté sa pierre à l'édifice du jeu vidéo avec des

## Sonic Shuffle

Sega

Jeu de société  
Quatre joueurs

**Plus :** L'ambiance Sonic, certains mini-jeux vraiment prenants, un jeu de société à quatre

**Moins :** Traduction calamiteuse, ralentissements, mauvais dosage du hasard

**Observation :** Néant

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



72%



### Sonic Shuffle vous emmènera loin !

scrollings multi-directionnels d'une fluidité étonnante, il reste l'éternel concurrent du petit plombier. Ainsi, quelques mois après la sortie de *Mario Party 2*, *Sonic Shuffle* vient offrir aux possesseurs de Dreamcast un jeu de société, jouable lui aussi à quatre, dans un décor féerique et parsemé d'embûches.

Dès l'introduction, on est impressionné par la qualité des images de synthèse mettant en scène les quatre personnages du jeu. Le mélange d'images 3D et de dessin animé vous ouvre l'appétit. La Sonic Team emploie la technique

de modélisation éprouvée avec *Jet Set Radio*. Le rendu n'en est que meilleur. On peut choisir sa langue dans le menu principal, on apprécie de trouver le jeu traduit contrairement à certains éditeurs qui laissent les dialogues en anglais sans même un sous-titre.

La principale originalité de *Sonic Shuffle* repose exclusivement sur des règles à base de cartes à jouer. Alors que *Mario Party* utilisait pour déterminer le nombre de cases ou les différents tours des jets de dés, on a ici des cartes. On en choisit une, et celui qui obtient le nombre

le plus élevé peut commencer en premier. Sonic, Amy, Tail et Knuckles sont envoyés sur un plateau fait de cases colorées dans un décor thématique. On a le choix entre plusieurs aires de jeu. Cela doit, à terme, prolonger la durée de vie de façon significative.

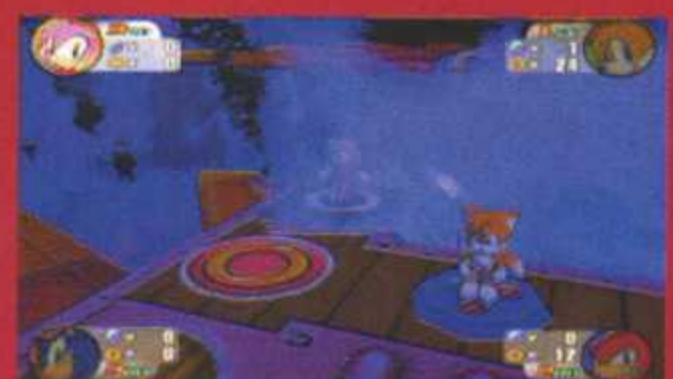
A chaque tour, on tire une carte, le nombre indiqué dessus vous faisant avancer d'un même nombre de cases comme au jeu de l'oie. Le but est de récupérer de une à cinq pierres précieuses, réparties sur l'ensemble du plateau. Celui-ci est représenté en trois dimensions. Dans certains cas, ce pseudo relief offre des situations intéressantes comme le fait de se trouver sous l'eau et de devoir en sortir en un minimum de tours. On passe de case en case jusqu'à ce qu'un événement survienne... Des monstres sont cachés au détour du chemin et vous devrez les affronter en tirant des cartes.



## Un jeu pour les fans

On retrouve tous les personnages du petit monde de Sonic. Chacun possède des caractéristiques propres dont il use par la suite. Les bonus sont des

anneaux comme dans l'original. Enfin, les attitudes du hérisson bleu ont été respectées comme un clin d'œil aux fans.





Le principe mélange la bataille et la roulette russe. Les numéros de cartes défilent à l'écran et il vous faudra appuyer au bon moment pour tirer le bon. S'il est plus élevé, vous l'emportez, sinon vous perdez vos anneaux. La perte intégrale des anneaux peut faire perdre un tour. A contrario, si vous gagnez, ce sont vos adversaires sur le plateau qui en pâtissent ! Leurs anneaux peuvent être pris ou bien ils perdent un ou plusieurs tours. A l'instar de son concurrent, *Sonic Shuffle* est parsemé de petites épreuves ou mini-jeux. On peut dire que ce n'est qu'à ce moment-là que le jeu prend toute son envergure. Le tour par tour se révèle assez frustrant pour un jeu à quatre, c'est pour cela que l'on attend patiemment de se retrouver les uns contre les autres.

Certaines cases vous envoient donc sur le terrain d'affrontement. Les règles sont précisées auparavant, il faut passer un peu de temps pour les assimiler si l'on veut vraiment profiter de *Sonic Shuffle*. Ensuite,

les chiens sont lâchés ! Certaines épreuves exigeront de vous entraider par équipe de deux ou à quatre contre l'ennemi. D'autres tiennent davantage du chacun pour soi. Enfin, certaines ne vous donneront que le rôle mineur de parasite pour perturber un autre joueur. Dans l'ensemble, les mini-jeux sont variés et les situations, cocasses. En revanche, beaucoup d'épreuves sont répétitives quand elles ne mettent en scène qu'un joueur. On aurait préféré trouver systématiquement la participation des autres joueurs. De ce fait *Sonic Shuffle* perd en cohésion. Il n'est pas laid à regarder et les personnages sont sympathiques mais la réalisation globale laisse un arrière-goût d'inachevé. A commencer par la traduction du jeu. Elle s'avère tout bonnement désastreuse ! Certaines phrases sont à peine intelligibles tant les mots sont mal orthographiés, certains sont même coupés au mauvais endroit. A croire que la localisation a été faite avec un programme de traduction automatique mot à mot. C'est gênant dans la mesure où la compréhension des règles, qui préside à la réussite à certaines épreuves, en pâtit. Nous en sommes arrivés à remettre *Sonic Shuffle* en anglais... C'est aberrant pour un jeu destiné à des enfants. En jouant, on perçoit également des ralentissements lors des différents tours sur le



Vos adversaires peuvent jeter le mauvais œil sur vous.

plateau. Curieux puisque la mise en place graphique n'est pas de la 3D en temps réel et qu'elle ne gère pas les quatre

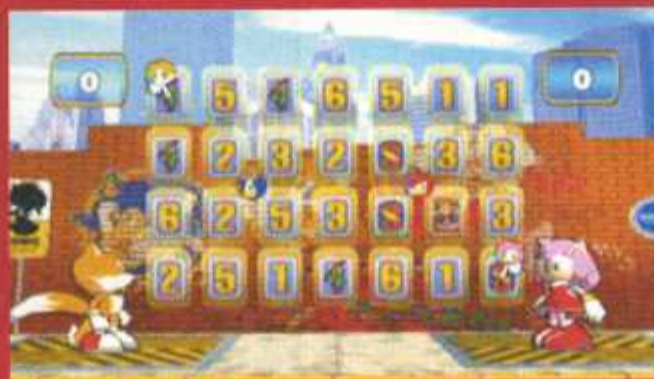
joueurs simultanément... On peut se demander si tout cela n'a pas été réalisé de façon un peu précipitée. Pour terminer, les graphismes, si prometteurs en introduction, se révèlent peu fouillés. En fin de compte, *Sonic Shuffle* constitue un titre peu convaincant car il souffre de certaines incohérences comme si la Sonic Team avait cherché à tout prix à réaliser un concurrent au *Mario Party* de Nintendo sans réfléchir plus avant. Restent les quarante-neuf mini-jeux, l'ambiance Sonic bien rendue et les longues parties à quatre. Le jeu solo se montre des plus inintéressant.

Samuel Cuneo



## Un rival pour Mario Party ?

C'est la fonction première de *Sonic Shuffle* : proposer un *Mario Party* made in Sega. Malheureusement, on a perdu au change car le titre de Nintendo est bien plus amusant et surtout mieux expliqué. Le souci du détail est ce qui sépare Sega de son concurrent sur ce point.







Dreamcast

# Skies Of Arcadia



La console de Sega excelle dans le domaine des jeux d'arcade, ce qui, on peut le dire, en fait sa notoriété. Néanmoins, les joueurs se sont toujours plaints d'un cruel manque de RPG. Heureusement, en import, Grandia 2 et Eternal Arcadia vinrent combler ce vide il y a quelques mois. C'est donc avec un plaisir non dissimulé que nous avons testé cette version officielle...

Suite à des sorties japonaises et américaines espacées d'un mois et demi, *Skies Of Arcadia* finit par enfin arriver en version européenne après une courte attente. La version française est en tout similaire à l'américaine : tout y est en anglais (excepté la notice). Rentrons maintenant dans le vif du sujet : *Skies Of Arcadia* constitue l'archétype même du soft à acheter et à garder. Quelle

que soit la taille de votre collection de RPG, celui-ci y détient d'office sa place. La raison ? C'est simple, il y en a trois : une capacité à faire rêver, un univers vaste et cohérent ainsi qu'une réalisation et un scénario incroyablement prenants. Pour vous le prouver, voici une explication en détail de tout ce qui fait le charme de ce soft incontournable.

## La trame scénaristique

Une jeune femme traversant les cieux d'Arcadia dans un étrange vaisseau se fait attaquer par un navire de l'armée de Valua. Au même moment, Vyse et Aika, deux jeunes pirates appartenant aux Blue Rogues assiègent avec leur troupe le vaisseau de Valua, pillent celui-ci et décident de libérer la jeune prisonnière. C'est ainsi que le destin de ces trois jeunes gens fut scellé et que leur amitié démarra... Ce sont sur ces événements que commence ce RPG peu commun. *Skies Of Arcadia* relate l'histoire du monde d'Arcadia, un univers où chacun vit sur des îles de diverses tailles perchées dans les cieux. Personne ne sait ce qu'il est advenu du sol, d'ailleurs, nul n'est muni de vais-



Les armes changent lorsque vous les équipez.

seau capable de traverser l'épaisse couche de nuages. Des tourbillons s'offrent également à la vue de tous, quelques kilomètres en dessous du ciel paisible où vit l'humanité. Dans ce monde où pour se déplacer il faut impérativement disposer d'un moyen de transport pouvant voguer dans les airs, les pirates aériens fourmillent. C'est ainsi que deux ligues de pirates coexistent difficilement. Les Blue Rogues ne volent que les riches ainsi que les milices armées et les Black Pirates ; les Blue Rogues sont en fait des sortes de Robin des Bois volants, qui ne tuent pas ni n'agressent leurs victimes de manière aveugle. Les Black Pirates, quant à eux, s'affirment comme de vraies terreurs des cieux : ils détoussent sans vergogne et tuent à loisir. Les deux ligues sont donc perpétuellement opposées et s'affrontent dès qu'elles se rencontrent. Nos trois héros, Vyse, Aika et Fina, ont déjà choisi leur camp. Vyse et Aika ont quasiment été élevés ensemble et tout leur village ne constitue en fait qu'un repaire de Blue Rogues. Fina, elle, ne semble appartenir à



Que faire, que dire devant tant de beauté ?

## Skies Of Arcadia

Sega/Sega

RPG

Moins de 400 francs

1 joueur

**Plus :** Certainement un des meilleurs RPG que l'on ait jamais vu

**Moins :** A quand la suite ?!

**Observation :** Mini-jeu VMU vPinta's Quest

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



93%





Regardez bien ce marchand, il vous vendra de puissants objets.

aucune région connue, porte d'étranges habits et ne sait que très peu de choses sur les us et les coutumes de la contrée d'où viennent ses amis. Le tout forme un cocktail détonant car, comme vous pouvez vous en douter, rien ne sera plus jamais pareil pour Vyse et Aika bien décidés à aider leur nouvelles amies à accomplir la tâche qu'elle est venue effectuer. Bien évidemment, ceci vous permettra également d'explorer le vaste monde enchanteur d'Arcadia et



Les personnages ont un certain charme.

décidé d'offrir aux joueurs un monde complet à visiter en bateau volant. Pour ce faire, ils ont utilisé un procédé ingénieux mais simple : la carte est le monde à explorer. Ainsi, à bord de votre navire, vous déciderez de votre destination et ferez par là même des découvertes. Eh oui, une guilde de chercheurs de nouveaux sites existe dans *Skies Of Arcadia* et vous invite à venir compléter sa connaissance d'Arcadia. En discutant avec ceux qui y appartiennent et moyennant finance, vous obtiendrez des informations ou aurez vent de rumeurs concernant les ruines, de mystérieuses cités perdues, des aberrations de la nature ou encore sur des monstres que des marchands auraient soi-disant entrevus au loin... Comme qui dirait, tout cela est extrêmement intéressant et ne donne qu'une envie : jouer immédiatement à *Skies Of Arcadia*. Lorsque vos héros auront leur propre navire, vous pourrez améliorer celui-ci et recruter des membres d'équipage. Votre bateau, ainsi customisé et disposant de plus de main-d'œuvre, aura alors la capacité de vous porter vers de nouveaux endroits. Tout un programme ! D'autant que durant vos

d'en découvrir les diverses contrées et peuplades y habitant. Ce qui nous amène au gameplay...

#### Le gameplay

Il faut avouer que les programmeurs de *Skies Of Arcadia* n'avaient pas froid aux yeux lorsqu'ils ont



Imaginez un peu la sensation de liberté.



Le niveau de détail est stupéfiant.

pérégrinations, vous devrez très souvent vous défendre. Sachez que les combats sont aléatoires et que la manière dont ils se déroulent s'avère des plus plaisantes. Les armes de vos personnages sont forgées à partir de Moon Stones, des météorites tombant des six lunes flottant dans le ciel d'Arcadia. A vous de toutes les collecter afin d'avoir la possibilité de changer d'attribut à tout moment. Ainsi, vous devrez changer l'affiliation de votre arme suivant l'élément qui prédomine chez vos ennemis.



## "Allez viens, je t'emmène au vent..."

*Skies Of Arcadia* est beau, enchanteur et propose une liberté sans pareille. A vous maintenant de faire le choix d'arpenter les cieux de celui-ci (ou non). Pour vous aider à prendre votre décision en toute connaissance de cause, voici de quoi vous faire un avis..







Le point véritablement génial repose sur le fait que la couleur et la forme de vos armes changent à l'écran ; mais ce n'est pas tout ! Vos héros, parfois accompagnés par des amis, pourront effectuer des furies, utiliser de la magie et appeler de temps à autre l'équipage à la rescousse. Du côté des furies, votre groupe de personnages partage une même barre de SP qui grimpe à chaque tour. A vous de gérer pour savoir qui s'en sert. Une fonction Focus permet même de faire concentrer les persos afin que les SP s'accumulent plus vite. Cependant, *Skies Of Arcadia* innove et impressionne le plus lors du déroulement des combats de vaisseaux. Vous définissez vos actions pour le tour à venir puis vous regardez ce qui se passe. Le résultat s'avère plus qu'intéressant et l'on se surprend à craindre pour son bateau et à pousser des exclamations de temps en temps suivant ce qui se déroule sous nos yeux. Bien entendu, quel que soit le résultat, l'ambiance et l'intérêt sont toujours entiers...

### Les graphismes

*Skies Of Arcadia*, en sa qualité de RPG 128 bits, se devait d'être d'une beauté indiscutable. Pari tenu car les couleurs sont attrayantes, les personnages attachants et les différents lieux visités beaux et enchanteurs. Pour constater ceci, vous n'avez qu'à jeter un œil aux photos qui accompagnent cette critique ; elles parlent d'elles-mêmes. Que dire si ce n'est que les programmeurs et les graphistes ont su enfin exprimer en images ce qui nous faisait rêver lorsque nous étions enfants. De vastes étendues ne demandant qu'à être arpentées, l'horizon à perte de vue, une brise soufflant de temps à autre et de merveilleuses mélodies tantôt épiques tantôt discrètes (mais toujours enchanteuses et appropriées). Eh oui, *Skies Of Arcadia*, outre des graphismes en avance sur la production actuelle se voit accompagné d'une musique de qualité constamment adaptée au contexte.

### Le son

Amis puristes du RPG et joueurs occasionnels, lisez bien ceci : il vous faut vous munir d'une installation comprenant votre chaîne hi-fi, votre télévision et votre Dreamcast afin de pouvoir pleinement profiter de toutes les subtiles sonorités offertes par les mélodies de *Skies Of Arcadia*. On aura rarement entendu aussi enchanteur (excepté certains titres de Squaresoft et Enix). Sur ce coup-là, encore un bon point pour celui qui, décidément, semble être le RPG du moment.

### Quelques points de détail...

Mais alors, *Skies Of Arcadia* serait-il le RPG ultime ? A vrai dire, il en a l'odeur et la saveur. La seule véritable ombre à ce tableau est la fréquence des

combats. Bien souvent, vous vous verrez attaqué toutes les 10-30 secondes. C'est trop ; cela limite l'exploration et casse bien souvent le rythme tranquille de votre vaisseau voguant paisiblement dans les cieux d'Arcadia (ça rappelle quelque chose...). Heureusement, cela s'arrange par la suite ; ainsi, vous vivrez une longue période de tranquillité. Suivez plutôt ce conseil avisé : si votre esprit se languit et désire vagabonder en rêvant, si vous avez un besoin d'un moment d'évasion, courez vite vous procurer *Skies Of Arcadia*, un véritable petit condensé de rêve ne demandant qu'à être éparpillé au vent de votre esprit...

Pimousse



### Magies et furies, les ingrédients du succès

*C'est bien connu, tout RPG qui se respecte comporte son lot d'éléments fantastiques tous plus extravagants les uns que les autres. Surtout lorsque ce sont des RPG japonais. Skies Of Arcadia ne déroge pas à la règle et s'acquitte de cette tâche avec brio. Maestro, musique !*



## A l'assaut !!

La vie de pirate n'est pas de tout repos alors ce n'est pas parce qu'on est dans un RPG qu'il faut que la vie soit "cool". Au contraire. Allez, avouons-le, une bonne bataille épique de temps à autre, pour le côté "romantique" de la guerre, est difficile à refuser ; surtout lorsque c'est d'une telle beauté. Après tout, plus les graphistes se lâchent, plus c'est magnifique et poétique !





# Découvrez Le magazine de la création numérique...

**En cadeau :**  
un logiciel de 3D !

<http://studio.posse-press.com>



**TOUS LES MOIS EN KIOSQUE 42 FRANCS AVEC UN CD-ROM OFFERT !**

team  **PALMTOPS**



**Le premier mensuel  
dédié à l'informatique  
miniature !**

<http://palmtops.posse-press.com>



**En kiosque avec un CD-Rom 39 francs**





Dreamcast

# Project Justice

**Moero ! Justice Gakkuen de son vrai nom (en version japonaise), le nouveau volet de la saga des Rival Schools arrive enfin sur la console la plus arcade du moment. Que les fans lisent attentivement ce qui va suivre car ceci est de la plus haute importance...**

Il y a quelques années de cela, Capcom avait décidé de varier ses activités. Ainsi naquit, entre autres, la série des Rival Schools. Les connaisseurs ne s'y étaient pas trompés, car malgré une laideur relative et une approche technique 2D/3D déconcertante de prime



**Le savoir-faire Capcom en action.** abord, ces softs étaient de qualité. Malheureusement, seuls les acharnés parlant le japonais purent apprécier toute la profondeur de la série. En effet, un mode de création de personnage vous donnait la possibilité de jouer un belligérant, de l'entraîner en choisissant son style et ses coups spéciaux et de le faire discuter avec les autres persos. S'il (ou elle) s'avérait satisfaisant, on pouvait le sauvegarder afin de le réutiliser par la suite. Intéressant, non ? Eh bien horreur ! Une fois de plus, les joueurs européens (et américains, tant pis pour eux aussi) seront privés de ce plaisir. Le proverbe dit "Jamais deux sans trois" ; ce qui

s'avère vrai ici. Que reste-t-il aux pauvres gamers amputés d'une partie conséquente de leur *Project Justice* ? Un bon nombre de modes, heureusement. Dans le mode arcade, on a l'opportunité de suivre l'itinéraire d'un trio de lycéens appartenant à un lycée défini au préalable durant un mode Story entrecoupé de scènes fortement mangas, ou composer sa propre équipe inter lycéenne et attaquer son adversaire. Des modes Versus, Training, Tournament et League Battle viennent compléter ce tableau. Pour les options, on a droit à l'habituelle panoplie Capcom, le tout agrémenté d'un mode Omake (galerie, bonus) bien fourni. Rappelons donc maintenant le principe de *Project Justice*. Des lycéens de différentes écoles se liguent pour lutter contre une menace dirigée contre le Japon tout entier et décident alors de régler ce problème à leur manière : en se battant à grand renfort de coups de pied. Le moins que l'on puisse dire, c'est que cela se révèle efficace. Nos gaillards s'affrontent par équipes de trois en y mettant toute leur énergie : même les profs participent !

## L'avis de Mumbly : une prise en main diabolique !

*N'étant pas un incondicional du premier volet, c'est avec scepticisme que j'ai daigné jeter un œil sur le second. Je dois dire que je n'ai pas été déçu. Outre l'immense richesse des coups disponibles, j'ai particulièrement apprécié qu'on atteigne rapidement à un niveau très honorable, pour peu que l'on soit un habitué des jeux de baston. Contrairement à certains jeux où l'entraînement prime, la tactique et le timing sont prépondérants dans Rival School. Dès lors, les parties deviennent vite spectaculaires et passionnantes, surtout en Versus Mode où il est possible d'affronter sans aucun complexe même les meilleurs spécialistes.*

## Project Justice

Virgin/Capcom

Baston 2D délire  
Moins de 400 francs  
1 à 2 joueurs

**Plus :** Attaques à deux ou trois, fun et délire omniprésents

**Moins :** Création de personnages zappée sans raison, graphismes moyens

GRAPHISMES

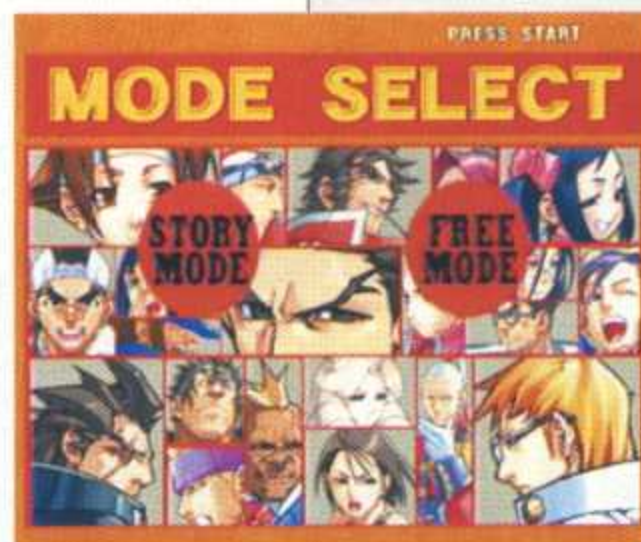
ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



90%



Plus manga tu meurs !



## Hiiyyaaa !!

Sous ce titre un peu barbare se cache un encadré visant à vous montrer un lot d'images jubilatoires non censurées vous permettant de vous délecter de *Project Justice*. La rédaction tient à préciser qu'elle décline toute responsabilité quant aux réactions de joie engendrées chez le joueur à la vision des images qui vont suivre.







secondes, déterminant par la même occasion si le coup passe ou non. Ce contre s'applique également pour l'attaque à trois, il faut juste avoir plus de furies de côté. Si tout cela peut paraître un peu confus,

#### Les couleurs sont très gaies.

Le principe est simple : on joue à la manière d'un *Street Fighter* (en 2D) avec en plus la possibilité de se décaler sur le côté. On a également la capacité d'effectuer des sauts impressionnants (*Marvel vs Capcom 2...*), faire des furies et attaquer à deux ou à trois simultanément moyennant la dépense de quelques jauges de furie. Le cocktail fonctionne à merveille car malgré l'aspect cheap du titre au premier abord, on se prend vite à rire au vu de certains coups spéciaux à plusieurs particulièrement comiques. Le fun est également omniprésent, tout sort très facilement et après quelques minutes, on maîtrise bien l'esquive et la contre-attaque. Un système de contre à plusieurs se trouve même présent : pour déclencher celui-ci, il faut disposer d'au moins une barre de furie puis faire la même manipulation que l'adversaire. Vos deux coéquipiers débarquent alors à toute vitesse sur le champ de bataille durant trois



#### La mise en scène est irréprochable.

rassurez-vous, au combat, il n'en est rien. C'est juste déstabilisant la première fois. Cela n'empêche cependant en aucun cas de remarquer le dynamisme qui émane du jeu lorsque l'on a le soft bien en main. On n'a alors de cesse de finir le jeu pour en connaître tous les aspects. Le mode Story ainsi que les personnages cachés attisent d'autant plus la curiosité. Capcom ne se refait pas (pour le plus grand plaisir des joueurs, toujours avides de nouvelles sensations). Les personnages se montrent très attachants (bel effort !) et passent la plupart de leur temps à s'encourager ou à crier des horreurs en japo-

nais. Voyez plutôt : les élèves de Taiyo High School sont un mix réussi de bons élèves et de *Street Fighter*. Ceux de l'école sportive vous lancent des ballons de football, de volley ou vous frappent avec des raquettes de tennis et de battes de base-ball (aïe). Les Américains de Pacific High School vous boxent afin de ne pas être en reste. Les voyous sont là et ne s'en laissent pas compter : vous vous prendrez des coups de couteau et ferez l'objet de douloureuses expérimentations douteuses quant à l'art des sumos. Les profs ne seront pas là uniquement pour remettre de l'ordre et l'école des filles comporte son lot de combattantes accomplies. Enfin, les vilains, les boss et les solitaires ne comptent pas rester sur le banc de touche et viennent vous botter les fesses pour vous le prouver (Ouf !). Après une telle débauche de détails sur l'univers



#### On ne dirait pas mais c'est du Street.

délinquant de *Project Justice*, il est probable que vous désirez en apprendre encore un peu plus sur nos joyeux drilles. Sachez que la mise en scène, irréprochable, est un véritable régal pour les fans de films d'action. Les musiques s'intègrent parfaitement à l'ambiance survoltée de l'ensemble. Une ultime technique de cassage de garde visant à vous permettre de pouvoir contre-attaquer à tout moment est même présente. Que pourrait-on demander de plus ? QU'ON NOUS RENDE LE MODE DE CREATION DE PERSONNAGE !!! A part ça, rien à redire. Courez dans la boutique la plus proche !

Pimousse School



Notez le fort charisme des personnages.



## Un pour tous...



Et tous pour un. Tel semble être le leitmotiv de nos amis lycéens japonais. De quoi donner peur à ceux qui ont pour projet d'aller poser le pied au pays du Soleil-Levant...







PS2

# NBA Live 2001

Chaque nouveau jeu de sport de EA Sports est attendu comme une révélation. NBA Live 2001 ne déroge pas à la règle et s'offre le luxe de surprendre tout le monde par sa qualité globale. Malheureusement, quelques points négatifs viennent noircir ce tableau idyllique.

NBA Live 2001 est le nouveau titre d'EA Sports, véritable pilier dans le domaine des simulations sportives vidéo-ludiques. Dès les premières minutes, on note certaines ressemblances avec la série des NBA

## NBA Live 2001

EA Sports/EA Sports

Simu de basket-ball  
Moins de 400 francs  
1 à 8 joueurs

**Plus :** Quelques nouveautés intéressantes

**Moins :** Certaines options absentes, une franchise qui aurait gagné à être davantage exploitée

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



90%



Quelques passes et ça repart !



Les corps sont détaillés, les visages un peu moins.



Graphiquement, l'ensemble est très convaincant.



Une danse entre hommes, ça ne se refuse pas...

Challenges sur PlayStation.

Commençons par les graphismes : ceux-ci sont légèrement plus fins que ceux de NBA2K (de Sega). A vrai dire, NBA Live 2001 est le jeu le plus impressionnant de basket que vous pourrez voir à l'heure actuelle. Les proportions s'avèrent plus réalistes

que dans les autres softs et accentuent l'impression (fugace) d'assister à un match. Il est néanmoins dommage que ce bon point soit terni par des visages ne ressemblant que très peu à leurs homologues réels. L'animation, bien que bonne dans l'ensemble, s'avère poussive durant la phase où les joueurs se préparent à passer de la marche à la course. C'est d'ailleurs ce qui casse le rendu de vrai match que l'on a de temps en temps. Dernier détail, où sont passés les arbitres et les coachs ? En ce qui concerne le son, le rappeur Montell Jordan ouvre le jeu puis une sélection de divers morceaux Hip Hop d'excellente facture viendront rythmer vos parties tout en leur donnant du peps. Les commentaires, quant à eux, s'adaptent parfaitement à la situation et ne sont que rarement redondants. Ainsi, il est aisé de dire que si les autres jeux de sports suivaient l'exemple de NBA Live 2001 dans ce domaine, les joueurs y seraient largement gagnants. Ce qui nous amène bien évidemment à commenter le gameplay, l'élément essentiel du jeu. Tout d'abord, tout bon soft de sport qui se respecte se doit d'afficher une licence riche et totalement exploitée : foisonnement de joueurs, modèles ressemblants autant que possible, multitude de détails à leur sujet, leurs statistiques, points forts et faibles des équipes et beaucoup de modes permettant d'éprouver tout cela. Eh bien, de ce côté-là, NBA Live 2001 est plutôt réussi. Ce n'est donc pas là que le bât blesse. Le problème est qu'il manque certaines options importantes : ajustement de la vitesse et réglage de l'intelligence artificielle des joueurs. C'est le moment où tout le monde se dit : bon ou mauvais ? Pour statuer sur ce point, considérez plutôt ceci : malgré une foule de possibilités pour se déplacer et lancer la balle ou tenter de marquer, on a parfois l'impression de n'être qu'un simple spectateur. Ainsi, vos coéquipiers seront bien souvent patauds et laisseront votre adversaire disposer de rebonds offensifs. Cela dit, durant les duels, le problème ne se pose pas. Quoi qu'il en soit et au vu de la concurrence existante, NBA Live 2001, malgré certains défauts qu'il aurait été opportun de corriger, est et demeurera un très bon jeu de basket-ball et ce pour un bon moment.

Pimousse



## TETRIS NBA 2001

A cause de vos chers et tendres coéquipiers peu éveillés et d'une action particulièrement soutenue par moment, vous aurez parfois l'impression de ne plus savoir où vous habitez. Ce n'est pas grave, si vous jouez avec un ami cela ne se verra pas et vous aurez ainsi peut-être le temps de vous faire aux seize mouvements de base et de devenir un pro à NBA Live 2001 ; ce qui vous permettra d'arrêter de penser que la maniabilité a été conçue pour des martiens aux mains à seize doigts. Y'a pas à dire, les jeux de sports, c'est du sport !





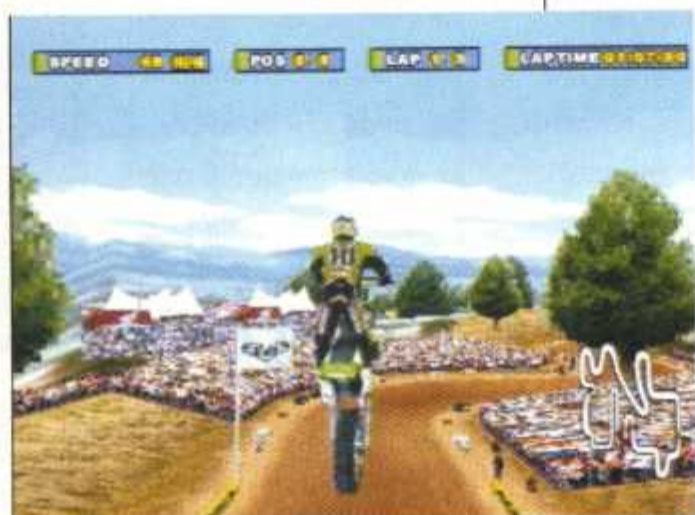


PS One

# Championship Motocross 2001

**Championship Motocross 2001 fut une très bonne surprise. Loin de se complaire dans un style d'arcade facile et rapidement réalisé, il nous propose d'agréables moments de vitesse, de glisse et de figures de style.**

Dès le lancement du disque, vous avez le choix entre les modes course rapide, championnat, carrière, entraînement, contre-la-montre et freestyle, plus deux modes de jeux en un contre un. Les épreuves de vitesse vous opposent à sept concurrents sur seize circuits répartis en deux types d'épreuve : les courses de supercross en salle ou dans la campagne et les épreuves amateurs sur quatre circuits extérieurs. On regrettera d'emblée que seuls quatre terrains de freestyle - figures aériennes après un saut sur



Les bosses provoqueront parfois des sauts vertigineux.

rampe - soient disponibles et aucun championnat pour ce type de jeu. D'autre part, il est regrettable que ces pistes ne soient pas plus longues et plus "fantaisistes" comme c'est le cas pour les pistes de Supercross (testé ce mois-ci dans nos pages), d'autant que les figures sont aisées à réaliser et agréables à regarder, permettant au joueur de varier un peu les plaisirs entre deux courses de championnat. Ces dernières vous donneront en effet plus de fil à retordre car vos concurrents ne vous feront aucun cadeau et gagner la première place

vous demandera un minimum d'attention et de réflexes. Si les courses se révèlent relativement difficiles à remporter, la moto se manie aisément, et les dérapages incessants que réclament les courbes des circuits deviendront rapidement intuitifs. Remporter un championnat vous permet de révéler des pistes jusque-là indisponibles et surtout de disputer d'autres épreuves en pilotant des 250 cm cubes au lieu des 125 de départ.

L'environnement visuel est d'excellente facture eu égard aux possibi-

lités graphiques de la PS One, les textures sont soignées, les décors d'arrière-plan bien fournis et quelques effets graphiques correctement détaillés, tels les reflets du soleil dans la caméra (lens flare) ou les gerbes de terre que soulève

la roue arrière de la moto. L'animation se montre sans faille, bénéficiant d'une caméra très fluide et toujours centrée sur votre moto, évitant ainsi de la "perdre" des yeux au milieu d'une nuée de concurrents. On regrettera cependant l'absence d'une vue subjective pendant la course et une sensation de vitesse légèrement aseptisée. Mais ces quelques défauts ne sauraient amoindrir véritablement la qualité du gameplay de Championship Motocross 2001 et sa durée de vie très satisfaisante.

Grenouille



Vous disputerez même des épreuves nocturnes.

## Gameplay

Doté d'une maniabilité très facile d'accès, Championship Motocross 2001 n'est pas pour autant un jeu facile, car les pistes offrent des bosses piégeuses et des courbes inattendues, augmentant d'autant plus la durée de vie du programme.



## Championship Motocross 2001

THQ

Course de motocross d'arcade

Environ 350 francs

Un ou deux joueurs

**Plus :** Maniabilité, nombre de circuits de vitesse, musique

**Moins :** Trop peu de circuits de freestyle

**Observations :** L'emploi d'une manette vibrante donne de meilleures sensations

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



88%





PS One

# DUCATI WORLD

Après les pistes de Rollcage, ATD se lance dans un tout autre genre... Des années cinquante à nos jours, Ducati World fait le pari de donner à la Play une simulation de moto réaliste.

Mais est-ce bien une simulation ?

Ducati est probablement l'un des noms qui a le plus fait rêver les fanatiques de gros cubes à deux roues. S'appuyant sur cette



La vue cockpit est certainement celle qui offre le plus de sensations.

## Ducati World

Acclaim/Attention To Detail

Course de moto  
Moins de 400 francs  
1-2 joueurs  
**Plus :** Jolis décors, musiques agréables  
**Moins :** L'IA n'est pas au point.  
**Observation :** compatible DualShock, carte mémoire

GRAPHISMES

ANIMATION

JOUABILITÉ

SON



78%

fabuleuse réputation, Acclaim et ATD se font fort de coller le mieux possible à la réalité du sport mécanique. S'ensuivent donc une collection impressionnante de bolides, d'accessoires en tout genre, et des circuits assez réalistes. Le principe rappelle énormément celui de *Gran Turismo*, pour ne pas dire étrangement... Pour avoir accès à telle ou telle course, il faut d'abord passer quelques permis. Ici, il y en a quatre, chacun étant divisé en cinq épreuves... Mais le bon permis ne suffit pas toujours. Comme pour *GT*, la plupart des courses ne sont ouvertes qu'à un certain type de moto. Cela vous oblige à collectionner les



Faites chauffer les moteurs, il n'y aura pas de demi-mesure.

engins. Si vos finances ne sont pas au mieux de leur forme, tapez dans les modèles d'occasion. Le graphisme des circuits est assez réussi, mais les motos et les coureurs

auraient pu bénéficier d'un peu plus de détails. Le replay donne souvent d'assez belles images. Le moteur 3D n'est pas sans rappeler celui de *Rollcage*, nous gratifiant ainsi d'une bonne impression de vitesse. La conduite est très agréable, donnant une sensation de flottement très proche d'un *WipEout*. Bref, inutile de jouer des heures pour enfin commencer à se faire plaisir. Problème : ce n'est pas une simulation, mais plutôt un jeu d'arcade un peu complexe. En effet, même si certaines chutes sont réalistes, on a tout de



Collectionner les bolides d'époque fera sûrement plaisir aux amateurs.

même l'impression de conduire un engin spatial.

Nous finirons sur l'intelligence artificielle, qui est à proprement parler le principal défaut du jeu. Pendant les premières parties, les adversaires sont presque inexistantes. Par la suite, leur acharnement est trop aléatoire pour que l'on éprouve de la satisfaction à réussir tel ou tel challenge. En résumé, si *Ducati World* n'est pas LA simulation de moto annoncée, il reste un jeu agréable et sympa, mais sans pour autant révolutionner le monde des jeux vidéo.

Mickaël Bellion



## Nouveautés au rayon cuir

Outres les bécanes, vous pouvez également acheter des accessoires. Plus précisément, des casques et des combinaisons (de cuir, cela va de soi). Ces protections ne sont pas là uniquement pour le look, puisqu'elles offrent une fois portées une plus grande stabilité. Dans une course, cela se traduit par une meilleure résistance aux chocs, et donc par une diminution des chutes.





# Poolmaster

Si vous rêvez de taper des boules dans une salle obscure sans pouvoir le faire, Poolmaster devrait vous convenir, puisqu'il propose les déclinaisons du billard américain.

Vous aurez tout loisir de disputer des matchs, d'effectuer des bandes ou de réussir des effets par le biais des quatre modes de



Chaque début de partie bénéficie d'une mise en scène soignée.



Une fonction "replay" vous offre l'opportunité de re-visionner et d'enregistrer une scène particulière de votre jeu.

jeu : billard libre, leçons de billard, duel contre un autre joueur ou contre l'ordinateur et "frozen game" (une succession d'épreuves particulières où vous devez réussir un coup unique). Parmi les jeux jouables en duel, on compte le billard à huit et neuf boules (américain et international), le billard de rotation et le poolstraight. Heureusement, pour les novices



En maintenant la touche adéquate enfoncée, vous pouvez incliner la queue autour de la boule.

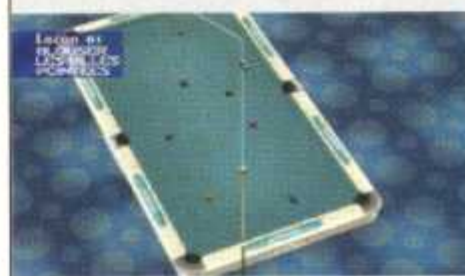
d'écran, les graphismes de Poolmaster sont très joliment réalisés, affichant un grand nombre de détails sans aucun défaut d'animation. Une demi-douzaine de vues sont disponibles durant le jeu et un zoom permet d'examiner tous les angles de frappe possibles. La queue se manie très vite et très bien à l'aide de la manette analogique gauche, celle de droite donnant la possibilité d'ajuster la force de votre frappe. Deux autres touches ont pour fonction de déterminer l'angle de la queue par rapport à la boule et l'endroit où celle-ci est touchée. Avec un peu de pratique, ces manipulations deviendront très vite instinctives. Une maniabilité exemplaire soutenue par des

visuels d'excellente facture, voilà de quoi réjouir les amateurs du tapis vert.

Grenouille

## L'apprentissage

Le tutorial du programme se révèle particulièrement formateur et familiarisera en douceur les novices au billard américain.



Une ligne imaginaire vous permet d'apprécier la justesse de votre frappe.



L'interface du programme est simple et claire d'utilisation.

## Poolmaster

Take 2 Interactive

Simulation de billard  
Environ 400 francs  
Un ou deux joueurs  
**Plus :** L'entraînement, les graphismes, la maniabilité  
**Moins :** La manette se révèle parfois trop rapide au moment d'orienter la queue

GRAPHISMES



ANIMATION



JOUABILITÉ



SON



86%

qui se sentiraient perdus parmi tous ces termes barbares, la section d'entraînement, fort bien réalisée, leur donnera des leçons précises sur chaque type de coup et sur chaque type d'effet. Vous trouverez aussi un glossaire exposant les termes et les règles de chaque jeu. Lors d'un entraînement, le programme vous montre la marche à suivre et vous propose d'essayer en direct. Les adversaires que vous affronterez en mode solo n'étant pas tous du même niveau, les leçons de billard se voient immédiatement appliquées dans la pratique. Comme vous pouvez le constater sur les captures



# Virtual Kasparov

Virgin | PS One

● Vos neurones seront mis à rude épreuve dans cette simulation d'échecs parrainée par le fier et colérique Gary Kasparov. Doté d'un tutorial assez bien réalisé, le programme vous propose aussi de compiler la bibliothèque de coups et bottes secrètes du champion. L'échiquier, en 3D, est joliment modélisé, mais



64 cases pour faire la guerre.



Une vue 3 D pour le style...

comme à l'accoutumée dans les programmes d'échecs, les puristes préféreront la visualisation en 2D, beaucoup plus claire et pratique. Une interview vidéo de Kasparov est également disponible, ainsi que des commentaires de parties historiques de grands champions. Bien réalisé mais manquant légèrement de clarté, *Virtual Kasparov* s'adresse avant tout aux fans du célèbre joueur, qui trouveront dans ce programme de quoi alimenter leur idolâtrie.

Grenouille

80%

# Libero Grande International

Namco | PS One

● Un jeu de football, quelle que soit la plate-forme utilisée, se doit d'apporter un minimum d'innovations par rapport aux produits de la concurrence. Malheureusement, *Libero Grande* n'offre aucune nouveauté particulière. De plus, il semble prendre un malin plaisir à essayer de nous dérouter et cela fait beaucoup pour un jeu sans licence... En effet, les graphismes et les animations n'ont visiblement pas été la principale occupation des développeurs (même si certains mouvements sont réussis, comme le déhanchement). On a l'impression que les développeurs n'ont jamais vu de matchs de football car l'angle de la caméra est trop bas, ce qui provoque vite le tournis. En outre, la caméra ne suit pas le ballon



Zinedine... Zidane ?

mais un joueur défini à l'avance, ce qui donne très peu d'intérêt au match quand on n'a pas la balle ! A oublier très vite !

Stéphane

51%

# Driving Emotion Type S

Squaresoft | PlayStation 2

● Squaresoft, vous en avez certainement déjà entendu parlé. Ces développeurs, généralement connus pour leurs jeux de rôle, sont responsables de productions telles que *Alcahest*, *Tobal 1 et 2*, *Seiken Denetsu 1 à 4* ou *Final Fantasy I à IX* et bientôt *X* et *XI*. Imaginez un instant ces mêmes personnes créant un jeu de course... c'est difficile, pour eux aussi ! Le moins que l'on puisse dire c'est que *Driving Emotion Type S* ne fera pas date dans les annales des jeux de course. Pourtant, il est graphiquement assez satisfaisant (on notera de constants scintillements perturbateurs) et les bolides proposés s'avèrent relativement bien modélisés (quoique un peu bâclés) mais la conduite est délicate et le plaisir en est trop diminué. On sent une volonté de la part des développeurs de créer un titre de simulation (différentes divisions de puissance, des réglages mécaniques, un large choix de couleurs et



Une vue du tableau de bord est proposée mais ce n'est pas la plus pratique...

de jantes...), malheureusement le comportement des véhicules reste étrange (ils semblent trop légers). C'est dommage car la durée de vie semble importante, seuls les acharnés sauront en venir à bout.

Christophz

69%

# Fisherman's Bait 3

Konami | PS One

● Les jeux de pêche paraissent avoir la cote au Japon. D'ailleurs, il semblerait bien que cette mode ait traversé les océans pour atterrir jusqu'ici.

*Fisherman's Bait 3* est donc un énième jeu de pêche comme nous en avons beaucoup vu ces derniers mois et comme nous en verrons beaucoup d'autres d'ici la fin de la PlayStation. Similaire par de multiples points à *Sega Bass Fishing* sur



Parfois, vous attraperez un véritable monstre.

Dreamcast, *Fisherman's Bait 3* n'a malheureusement pour lui ni l'innovation, ni les graphismes qui lui auraient été nécessaires pour être remarqué. Il ne restera donc pas dans les mémoires car, en général, les jeux de pêche ne sont pas très prisés des Européens. Quoi qu'il en soit, *Fisherman's Bait* n'a aucune des qualités requises pour constituer un hit ; ni même pour être un bon petit jeu. C'est bien dommage...

Pimousse

50%



# PLAYBOX

## Découvrez le nouveau site de Playbox !



## 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 !

<http://playbox.posse-press.com>

### 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

### Quizz

Testez vos connaissances  
en jeux vidéo : plus de  
700 questions graphiques !

### Sondage

Qui êtes-vous  
réellement ?







## Dreamcast Speed Devils



- En cours de partie, appuyez sur les séries de touches suivantes pour activer les cheat codes correspondants :

Toutes les voitures et circuits : B, →, B, →, ↑, B, ↑.

100 000 dollars en mode championnat : A, →, A, →, ↑, B, A.

Nitro infinie : ↓, ↑, ↓, ↑, A, X, A.

Pour passer à une classe supérieure en mode championnat : ↓, →, ↓, →, A, X, A.



## DVD PlayStation 2, il fallait le savoir !

Il existe un seul modèle de console PlayStation II au format Pal dans le monde, les consoles européennes sont donc identiques à celles vendues en Australie, en Nouvelle-Zélande, en Polynésie, en Amérique du Sud et en Amérique Centrale. Le consortium s'occupant de définir les caractéristiques des DVD avait découpé le monde en six zones sans se préoccuper des standards Pal, Secam ou NTSC. Résultat, toutes les PlayStation II au format Pal sont capables de lire les zones 2 et 4. Si vous allez en vacances dans ces régions, n'hésitez pas à acquérir des DVD ;-)



## PS One Looney Tunes Racing



- Pour débloquer certains circuits, vous devrez effectuer les enchaînements de touches suivants dans le menu principal :

Planet Croix Speedway : R1, ■, ●, L2, ▲, select

Planet Y : →, ←, ▲, L2, L1, select

Wackyland : L1, ●, ■, R2, ▲, select

Duck Dodgers : L2, ■, ■, ▲, ●, select

Duck Dodgers Speedway : ●, ←, ■, ■, R2, select

Forest Speedway : ▲, R2, ←, ▲, L1, select

Garden Speedway : R1, →, ←, L1, ■, select

Pour jouer avec des personnages particuliers, vous devrez effectuer les enchaînements de touches suivants dans le menu principal :

Evil Scientist : ■, ●, L2, R2, ▲, select

Foghorn Leghorn : →, →, L2, ■, ■, select

Genie : ■, L1, R1, ▲, ●, select  
Pepe The Pew : ←, →, R1, ●, ■, select

Rocky : ▲, ←, R2, ●, ●, select

Sylvester : ←, ←, L1, ▲, ●, select

Yosemite Sam : ←, →, R2, ■, ●, select

Hector : ▲, L2, L1, ▲, ■, select

Gossamer : ▲, ●, R2, R1, ■, select

Granny : ▲, ●, ●, L1, R1, select







## Dreamcast Marvel Vs Capcom

● Pour jouer avec des personnages spéciaux, faites les manipulations suivantes dans l'écran de sélection des personnages :

Jouer avec Iron Man :

Placez le curseur sur Zangief et faites ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑.

Jouer avec Carnage :

Placez le curseur sur Chun-Li et faites →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↑.

Jouer avec Lilith :

Placez le curseur sur Zangief et faites ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓, →, ↓.

Jouer avec Roll :

Placez le curseur sur Zangief et faites ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↑, →, →.

Jouer avec Shadow Lady :

Placez le curseur sur Morrigan et faites ↑, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, ←, ←, ↓, ↓, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ↓.

Jouer avec Hulk orange :

Placez le curseur sur Chun-Li et faites →, →, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑.



## PS One Medal Of Honor Resistance



● Attention, pour utiliser les codes suivants, vous devez avoir fini le jeu au moins une fois afin d'accéder aux mots de passe (dans l'écran des options) où vous entrerez les mots suivants :

PUISSANCE : invincibilité.

BALLEVITE : vos tirs sont plus précis.

RICOCHET : vos balles rebondissent.

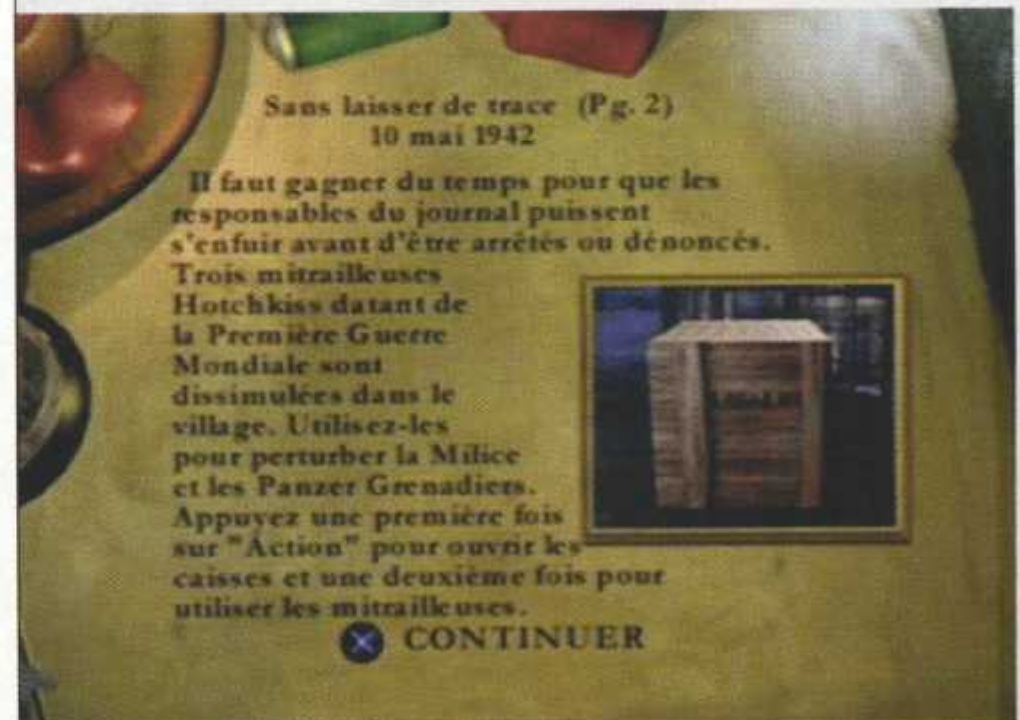
DWIECRANS : affiche les photos du personnel de Dreamworks.

MOHUEQUIPE : affiche les photos des développeurs.

MOHDESSINS : affiche des dessins.

Pour obtenir toutes les missions, tous les secrets et tous les persos, procédez comme suit :

Entrez le code "ENTREZVOUS" dans la section mot de passe, l'écran flashera et l'écran des menus s'affichera. Retournez dans les mots de passe pour inscrire le code "PORTECLEFS"







PS One  
Tenchu 2



● Pour choisir le niveau :

Sur l'écran "carte", appuyez sur <START> et choisissez le menu de sauvegarde. Maintenez la touche R1 enfoncée et faites la séquence suivante : ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ■, ↓, ↑, X.

Pour afficher la carte complète :

Pendant une partie, maintenez la touche <SELECT> enfoncée, baissez-vous et appuyez

sur ●, ●, ●, ●, ●.

Pour regagner facilement des points de vie :

Mettez le jeu en pause, maintenez la touche ● enfoncée et faites ←, →, ↑, ↓.

Pour avoir tous les objets de Ninja :

Dans l'écran de sélection des objets,



appuyez sur ■, ■, ■, ●, ■, ●, ●, ←, ↑, ↓, →, R2, R2.

Pour jouer avec Kagami :

Dans l'écran de sélection des personnages, appuyez sur les

touches <R1> et <R2> puis faites ↑, ↓, ←, →, ■, ▲.

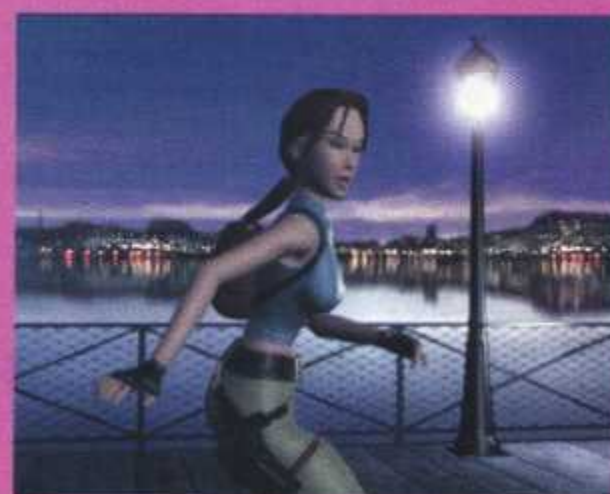
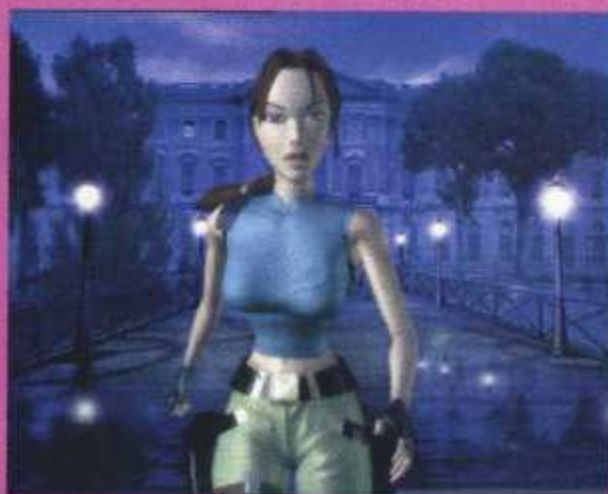
Changer les missions :

Dans l'éditeur de missions, maintenez les touches <R2> + ● enfoncées et faites ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.



Tomb Raider Chronicles, il fallait le savoir !

Dans la version PS One du jeu d'Eidos, il est possible de voir une vidéo de *Tomb Raider Next Gen*. En cours de partie, mettez le jeu en pause puis choisissez la montre Timex. Maintenant pressez les boutons suivants sur la manette, dans l'ordre et sans les relâcher ! bas + R1 + R2 + L1 + R2 + rond, finissez par la touche triangle, puis relâchez tous les boutons. Dans l'écran principal du jeu, une section "bonus" est maintenant disponible. Celle-ci vous propose de voir des story-boards, des dessins et la fameuse vidéo.





# PC Team



Matériel, internet, jeu, multimédia, programmation, électronique, création...  
Un autre regard sur le PC !

Ne manquez pas le numéro de Mars !

En cadeau

• le jeu complet  
Redneck Rampage Ride Again

Le magazine + 2 CD-Rom

1



2



Plus d'informations sur  
<http://pcteam.posse-press.com>

Disponible chez votre marchand de journaux

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

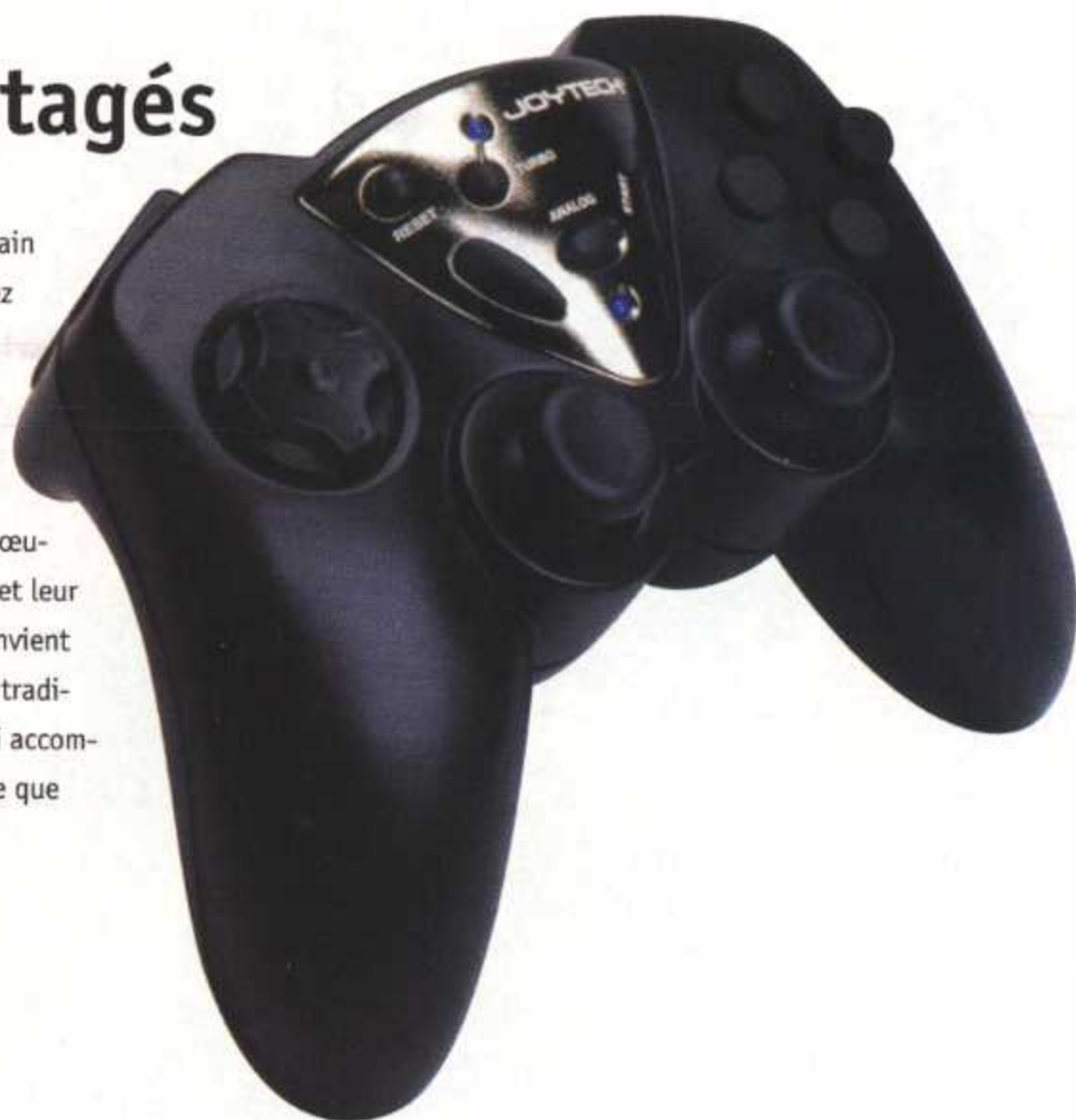
PC team ■ ■ ■



## Joytech Analog Jolt Controller 2

# Un produit aux avis partagés

● Ce joypad se présente comme une grosse manette de PC dont la prise en main et l'accessibilité des boutons se montrent très ergonomiques. Son gabarit assez imposant attirera les joueurs aux grandes mains qui considèrent que le contrôleur original se révèle trop petit pour eux. Au sein de notre rédaction, les avis sont plutôt partagés : MHZ la trouve énorme et dit que rien ne vaut la bonne vieille manette traditionnelle. D'autres affirment le contraire ; par exemple, le fait qu'elle possède un aspect robuste aide à la réalisation de manœuvres précises demandant habileté et adresse. La position des boutons de base et leur toucher sont de grande qualité ainsi que l'accessibilité de L1, R1, L2, R2. Il convient aussi de constater la petitesse du câble qui était déjà reprochée au contrôleur traditionnel et celui-ci l'est encore plus... Vous pourrez enfin noter le petit plus qui accompagne notre objet : la touche Reset. En guise de conclusion, nous pouvons dire que notre produit constitue un bon élément et ce pour moins de 200 francs.



Manette pour consoles Sony

PRISE EN MAIN



QUALITÉ/PRIX



## Joytech Analog Controller Plus 2

# Le plastique c'est fantastique...



Manette pour consoles Sony

PRISE EN MAIN



QUALITÉ/PRIX



● Dans la gamme des contrôleurs de jeu assez chers, voici le Joytech Analog Controller Plus 2 qui pour un prix de 250 francs environ ne possède pas assez d'atouts composant le joypad ultime pour console Sony. En effet, celui-ci ne présente aucun "plus" apparent qui justifierait un tel prix. En testant le produit, vous constaterez que ses caractéristiques s'avèrent étonnantes en ce qui concerne la prise en main et les vibrations. Nous l'avons essayé sur deux jeux : *Wipeout 3* et *Souledge* de manière à vérifier si la manette tenait le choc sur les vieux titres. du côté des performances, nous préférons la croix du pad qui se montre très ergonomique aux sticks analogiques se révélant un peu mous. Le design ne se montre pas très original mais le produit reste néanmoins de qualité. Dommage qu'il soit un peu cher.



Thrustmaster Shock2 Ultra Analog Controller

## Une manette pour les grosses paluches

● Voici un contrôleur qui paraît sortir du monde du PC ressemblant beaucoup au Dual Analog Gamepad et à toute la gamme de ces produits. Pour les fans de ce genre de manettes, vous ne serez pas déçus par l'ergonomie exemplaire d'un tel objet. En effet, vous avez pu remarquer que le constructeur déployait une suite de gamepads adaptés aux consoles Sony et Sega et chacun d'eux se révélait d'une qualité digne du nom. Chez Guillemot, on ne plaisante pas avec ce type de produits. Le paddle que nous avons testé se montre très prometteur en ce qui concerne la prise en main et l'accessibilité des boutons.



Les enfants préféreront sans doute la manette traditionnelle mais pour les adultes aux grandes mains, celui-ci se trouvera plus approprié. Vous constaterez plusieurs modes de compatibilité comme les systèmes Negcon et Dual Shock. Le seul point véritablement négatif se situerait au niveau des boutons qui, une fois enfoncés, se font très faiblement sentir au toucher. Nous ne savons pas si le contrôleur que nous avons testé avait des défauts apparents mais le moteur vibrant de celui-ci émettait beaucoup de bruit. Affaire à suivre...

Manette pour consoles Sony

PRISE EN MAIN



QUALITÉ/PRIX



SONY MultiTap

## L'accouplement des manettes

● Le concept du multitap est simple : brancher plusieurs manettes de jeu sur un seul port de la console. Celui que nous vous présentons arbore une forme proche du design de la PlayStation 2 et vous permettra ainsi de jouer à quatre sur la même prise d'un des contrôleurs de la machine. Il faut aussi préciser qu'il vous sera possible de brancher une carte mémoire pour chaque joyypad présent sur l'objet en question.



## Le goodie du mois

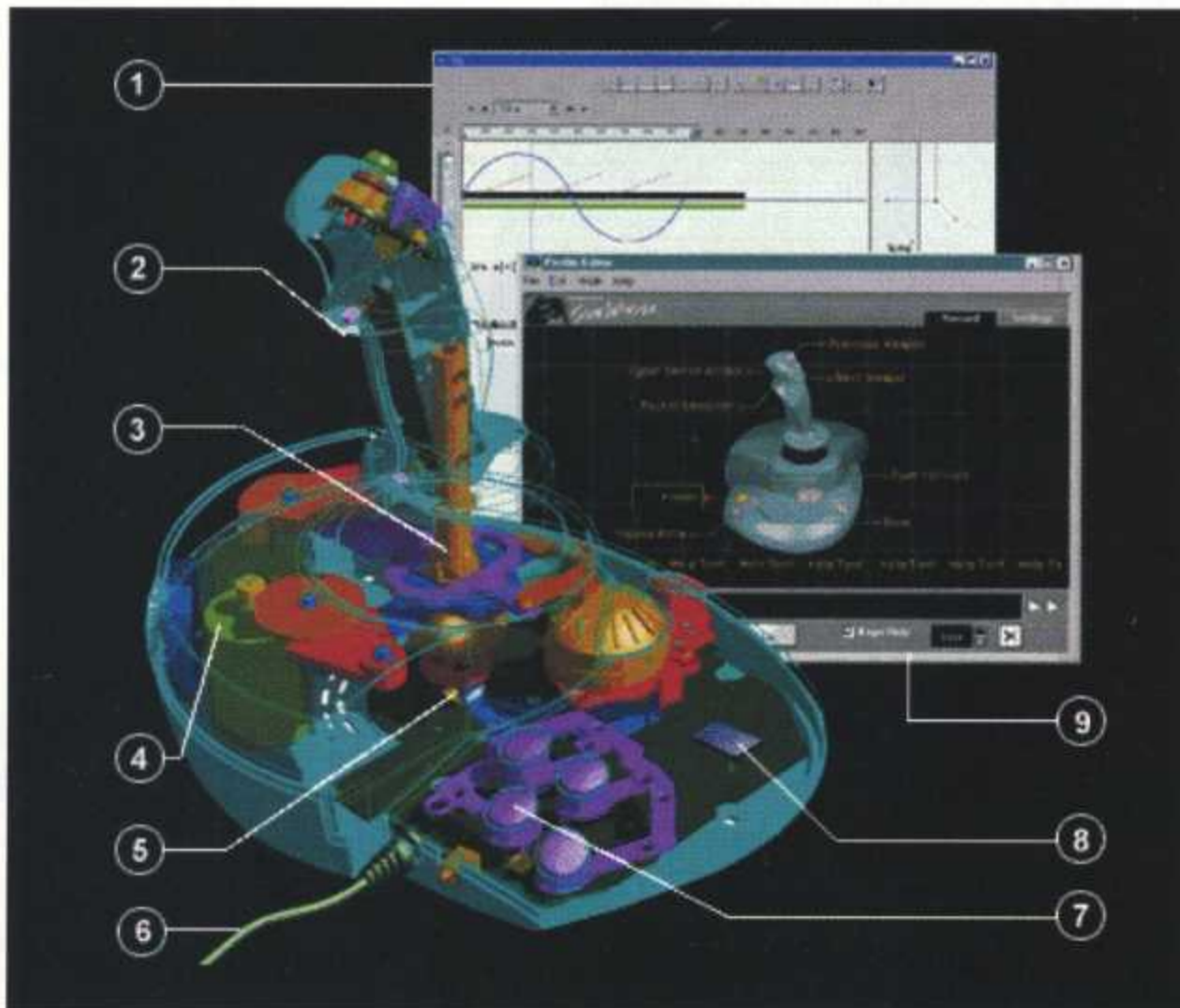
L'éditeur Take 2 distribue depuis peu des petits jeux à cristaux liquides dont la forme ressemble étrangement à une Gameboy. Après *Super Mario Bros*, *Donkey Kong Jr* ou *Zelda*, c'est au tour de *Tetris* de se voir porté au format "mini classic". A noter que ces petits jeux font aussi fonction d'horloge, de réveil et de porte-clés. Pour moins de 50 francs, vous auriez tort de vous en priver.





# Les joysticks à retour de force

Essentiellement réservés au monde des ordinateurs, les joysticks à retour de force pourraient bien fourmiller dans les prochains mois sur nos nouvelles consoles. Attardons-nous sur la technologie de ces ustensiles et sur les raisons de cette imminente invasion.



Ce joystick démonté témoigne de la complexité des périphériques à retour de force.



Voici l'un des joysticks à retour de force utilisé par la NASA pour ses astronautes.

Les idées les plus ambitieuses ont parfois des applications dans les domaines les moins attendus. L'Université de Stanford (Californie) pensait-elle que son dispositif à retour de force, fraîchement inventé, allait offrir aux joueurs du monde entier l'opportunité de s'immerger dans les jeux vidéo ? A l'origine, le client principal de cette technologie était la NASA. Les astronautes s'en servaient pour simuler le maniement d'engins lunaires. Plus frappant encore : le concept de "simulation des sensations du toucher" date de plusieurs siècles. Le joystick à retour de force n'est finalement que le digne héritier d'une panoplie d'outils haptiques (de haptain en grec,

qui signifie toucher), qui laissaient présager un avenir radieux pour la réalité virtuelle. Finalement, à l'heure actuelle, peu d'objets peuvent se prévaloir de restituer de véritables sensations physiques. Au début des années 90, on prédisait l'intronisation des lunettes de réalité virtuelle dans tous les foyers. Une décennie plus tard, on se contente encore de simples joysticks. Simples ? Vérifions.

## Le fonctionnement d'un joystick à retour de force

L'aspect extérieur d'un tel joystick ne constitue pas une révolution. En pratique, l'utilisateur doit toujours s'emparer du même manche, et l'incliner de la même manière. Cependant, l'intérieur du joystick abonde en électronique de pointe. Le vulgaire manche, par exemple, est équipé d'un dispositif optique. Celui-ci permet de représenter très précisément l'emplacement du stick dans l'espace. Un microprocesseur vient se loger dans l'habitacle. La plupart des modèles intègrent dorénavant des processeurs 16 bits cadencés à 25 MHz. Mine de rien, c'est cinq fois plus puissant qu'une Super Nintendo en termes de calcul brut ! Lorsque l'action présente à l'écran exige le mouvement du joystick (force centrifuge, crash d'un bolide, etc.), des impulsions électriques sont envoyées jusqu'à ce processeur. Celui-ci les traite en actionnant deux moteurs qui font bouger des engrenages. Ceux-là font alors vaciller l'une des quatre tiges qui entraînent le stick dans une direction particulière. L'effet peut être accentué en faisant tourner les engrenages plus rapidement, et en concevant un manche particulièrement léger.

## Gérer les effets

Mais on le comprend bien : le joystick se contente d'exécuter des ordres transmis par le jeu en lui-même. Le véritable challenge n'est pas seulement technique ; il faut également que le software prévoie l'ensemble

des réactions du joystick. Chaque constructeur opte alors pour son propre système de pilotes, donnant aux programmeurs le moyen d'élaborer

Figure 5 DirectX Effect Types

GUID	Description	Usage Notes
GUID_ConstantForce	A constant pull in a given direction at a set strength.	Use the DICONSTANT force structure as the type-specific portion of the DIEFFECT structure to implement a constant force.
GUID_CustomForce	An array of constant forces downloaded to the device, to be played in sequence.	The DICUSTOMFORCE structure is used for custom forces.
GUID_Damper	A condition effect that increases with the movement along an axis.	Type-specific structure required to implement this effect is the DICONDITION structure. Condition effects don't usually support envelopes.
GUID_Friction	A condition effect that describes resistance to movement along an axis.	Type-specific structure required to implement this effect is the DICONDITION structure. Condition effects don't usually support envelopes.
GUID_Inertia	A condition effect that increases with the acceleration of movement along an axis.	Type-specific structure required to implement this effect is the DICONDITION structure. Condition effects don't usually support envelopes.
GUID_RampForce	A pull in a given direction that increases or decreases in magnitude linearly.	The DIRAMPFORCE structure is used for the type-specific portion of the DIEFFECT structure.
GUID_SawtoothDown	A periodic effect that goes full force instantaneously, and then linearly decreases to minimum force.	Type-specific structure required is the DIPERIODIC structure.
GUID_SawtoothUp	A periodic effect that goes from	Type-specific structure required is the

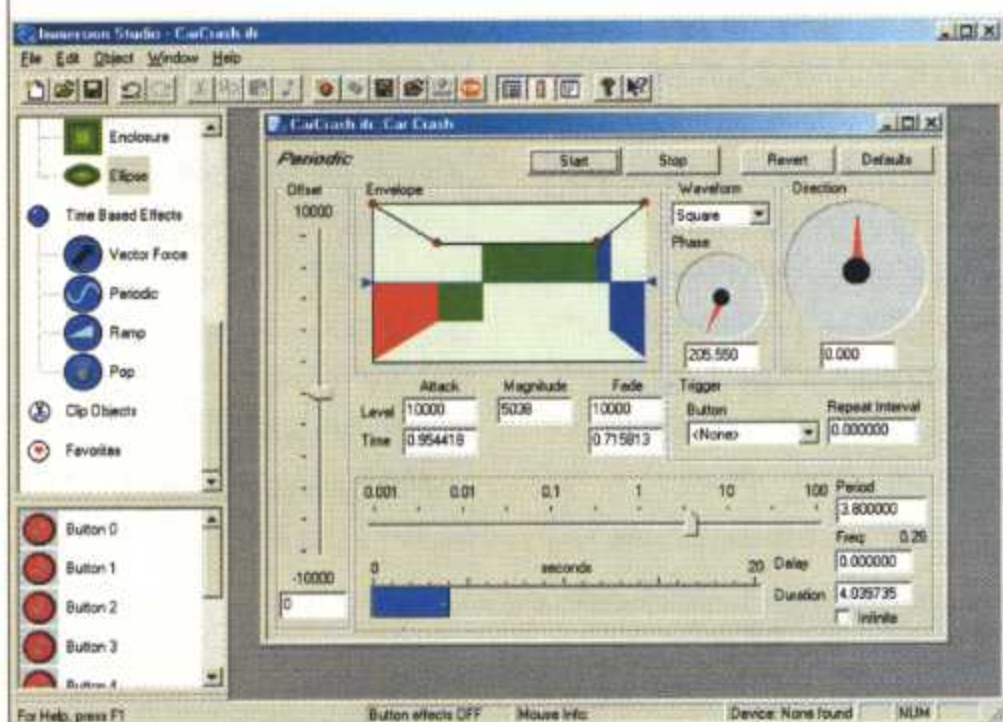
La liste des effets inclus dans le DirectX du DirectX est assez exhaustive.



Les effets. A l'heure actuelle, deux écoles se distinguent : le DirectX de Microsoft, et l'I-Force, d'Immersion Corporation. Ces deux constructeurs réalisent également les processeurs nécessaires au traitement des informations. Toutefois, les intérêts balayés par cette technologie ne sont pas les mêmes dans les deux cas : Microsoft privilégie le divertissement, le jeu vidéo, alors qu'Immersion s'intéresse aussi aux applications médicales de tels dispositifs. Dans un cas comme dans l'autre, les constructeurs proposent des API (Application Program Interface) destinées aux programmeurs. Sans entrer dans des considérations techniques, sachez que tout est fait pour leur simplifier la vie : le DirectInput, par exemple, est l'un des composants du DirectX. Il offre la possibilité de gérer l'ensemble des effets d'un joystick à retour de force, avec des effets prédéfinis. En appelant certaines fonctions, le jeu peut appliquer au joystick un mouvement constant dans une direction



Immersion propose sur son site Web de nombreux jeux mettant en scène les procédés haptiques.



L'I-Force, d'Immersion, permet de simuler des événements de manière très réaliste. Et de les configurer !

particulière, ou bien une accélération du mouvement suivant la fonction sinus, etc. Les possibilités se montrent très étendues.

#### Les applications disponibles

En dehors des joysticks à proprement parler, les dispositifs à retour de force ont également fait une incursion parmi les volants ou les joy pads. Ce sont peut-être ces deux derniers qui auront le plus d'applications dans le monde des consoles. Il s'agit de périphériques plus proches des affinités des joueurs sur cette plate-forme. La prolifération du retour de force sur console se fera sans doute au prix d'une phase d'adaptation.

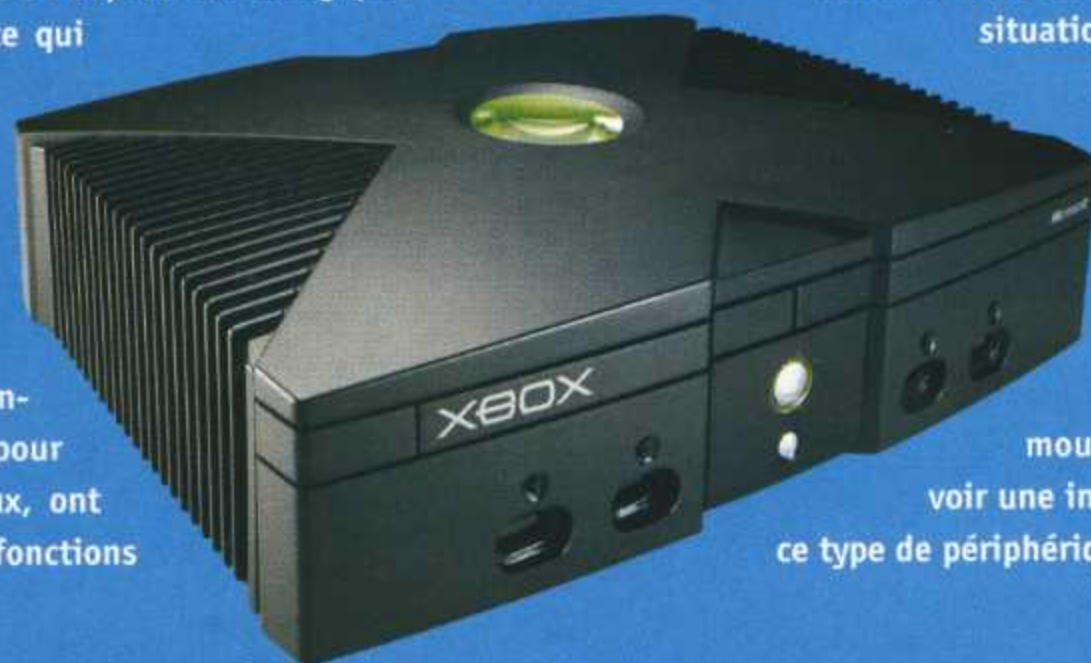
Toutefois sera-t-elle plus longue pour les joueurs ou... pour les constructeurs ? La question reste ouverte.

Jean-Marc Delprado



## Et les consoles, alors ?

Les joysticks à retour de force se sont faits plutôt discrets sur consoles pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il s'agit de périphériques assez sensibles, avec un aspect technologique indéniable. Ils sont onéreux, ce qui les détache du microcosme des consoles. Par ailleurs, comme nous l'avons vu, ils nécessitent une programmation particulière : le processeur doit être capable de traiter les données qui lui parviennent. Et les programmeurs, pour éviter de s'arracher les cheveux, ont besoin d'une bibliothèque de fonctions



prédéfinies. Ces périphériques s'avérant relativement nouveaux, peu de constructeurs ont réellement pris la peine d'inclure des routines dans leurs machines respectives. Cette situation devrait toutefois évoluer : la

Xbox, par exemple, sera basée sur DirectX. Les programmeurs évolueront alors en terrain connu. Microsoft a d'ailleurs racheté la firme EXOS, spécialisée dans les exo-squelettes restituant les mouvements humains. Doit-on y

voir une indéniable envie de démocratiser ce type de périphériques ?





# Comment marche l'Action Replay ?

Lors de la sortie de ces ustensiles, voilà près de dix ans, on les a immédiatement décrits comme les outils destinés aux tricheurs. Qu'ils s'appellent Game Genie, ou encore Action Replay, ces appareils fomentent le crime parfait : sans laisser de trace, et sans le moindre effort, ils modifient les jeux et vous permettent de gagner. Mais comment ça marche ?



L'Action Replay pour la PlayStation 2 est fin prêt. Va-t-on se battre pour l'avoir ?

## Le PC et l'Action Replay font bon ménage

Qui l'eût cru ? Il n'aura pas fallu grand-chose pour rapprocher définitivement les microcosmes du PC et des consoles. A l'aide d'un câble bidirectionnel, vous pouvez connecter la PlayStation sur votre PC. C'est ce "cordon ombilical" qui va servir de transition pour les multiples tâches remplies par l'Action Replay. Le logiciel PSXutils est nécessaire pour assurer l'opération. Il va scanner l'ensemble de la mémoire vive de la PSX et rechercher les adresses des valeurs que vous lui soumettez.

Généralement, les valeurs acceptées par l'Action Replay sont composées de douze chiffres : les huit premiers concernent l'adresse mémoire et les quatre derniers représentent la nouvelle valeur, en hexadécimal, à stocker à cet endroit. Recherchez vos valeurs comme dans l'exemple indiqué, et validez-les sur le PC. Les modifications seront alors apportées à la PlayStation.

● Fin des années 80, révolution dans le monde des jeux vidéo.

### Pokemon Stadium (Nintendo 64)

GameShark and Pro Action Replay Codes

Note: A GameShark or Pro Action Replay cartridge is required to use

#### North American (NTSC) version

Official codes from InterAct.  
Codes from The Game Shark Code Creator's Club.

#### European and Australian (PAL) versions

Master code:  
DE000400 0000  
F100B7B0 0000  
F100B7B2 0000

unlimited continues:  
800AFB03 000A

Poke Cup - Player 1 all Pokemon unlimited health:  
810AE632 03E7  
812851C8 03E7

Poke Cup - CPU Pokemon faint immediately:  
810AE84E 0000  
81285E2B 0000

Petit Cup - Player 1 all Pokemon unlimited health:  
810AE632 03E7  
81286AF8 03E7

Alors que la N.E.S. ou la Megadrive tiennent le haut de l'affiche, plusieurs outils d'un nouveau genre apparaissent sur le marché. Ils permettent de modifier les données d'une partie, comme le nombre de vies, ou encore l'énergie d'un personnage. Le joueur sur console va enfin pouvoir s'adonner à un sport réservé aux passionnés d'ordinateurs : modifier temporairement les "valeurs" d'un jeu, pour les tourner à son avantage. Certes, les appareils sont bien livrés avec un recueil de codes pour les jeux les plus populaires, mais c'est la phase de "découverte" des

astuces qui séduira le plus les joueurs. Comme le principe général demeure inchangé d'un jeu à l'autre, l'Action Replay parvient à suivre une console tout au long de sa durée de vie. A l'occasion de la sortie de l'Action Replay pour Dreamcast, penchons-nous sur le fonctionnement de ces appareils.

### La pêche aux bonnes valeurs

Les consoles possèdent deux types de mémoire. La ROM (Read Only Memory) est une mémoire figée, contenant des informations immuables. Même lorsque la console est éteinte, les informations

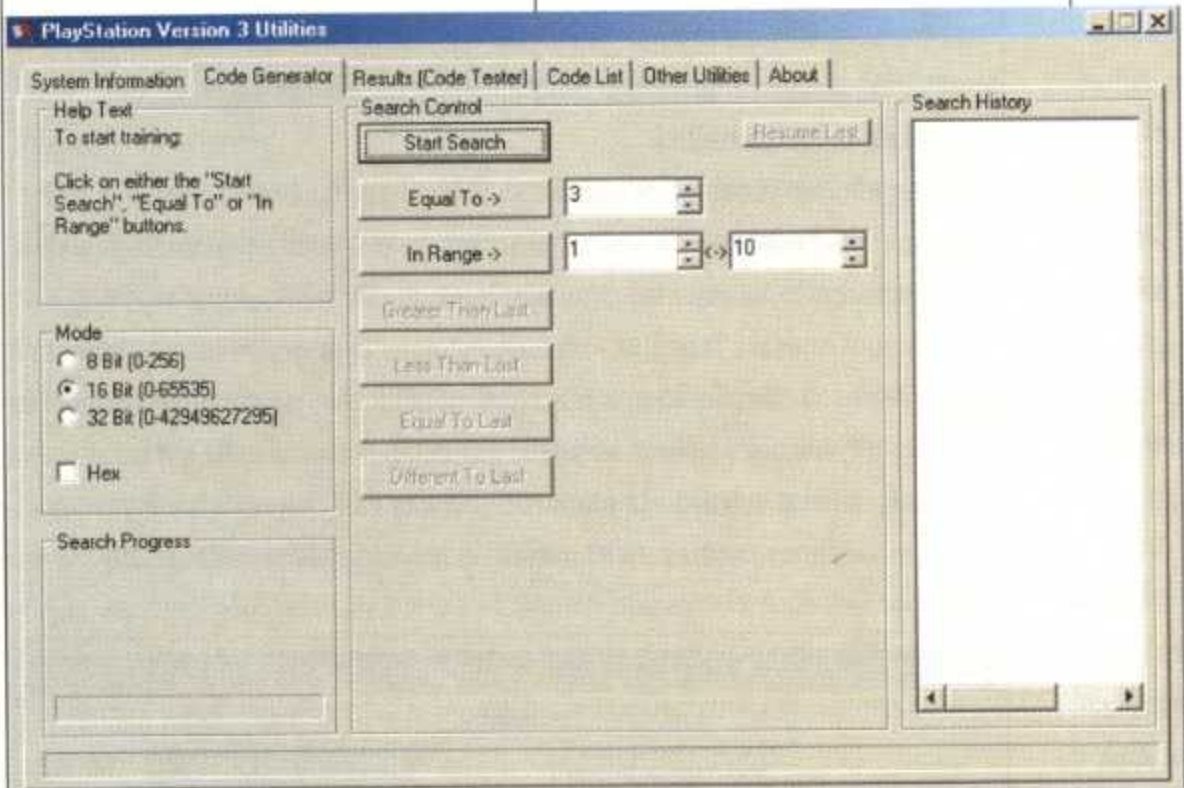


## La modification d'une valeur en action ... replay

Pour illustrer le principe général du bidouillage dans la mémoire vive de la console, nous nous sommes servis ... d'un émulateur. Pour l'occasion, le plombier moustachu le plus célèbre de la planète a repris du service. A la première image, nous avons six vies à notre disposition. Après quelques péripéties en compagnie de Yoshi, nous récoltons une septième vie. C'est le moment de lancer une recherche parmi les adresses mémoire. Nous trouvons une adresse (7E0F17) dont la valeur vient d'être modifiée : de 6, elle vient de passer à 7. Le compteur de vies ne se cacherait-il pas là ? Nous changeons la valeur. Immédiatement, nous avons des vies infinies. On avait vu juste.







Un utilitaire pour PC est fourni avec l'Action Replay. Il permet de faire toutes les modifications nécessaires.

restent fixées dans cet espace mémoire. Par ailleurs, la console possède de la RAM (Random Access Memory), un espace sollicité en permanence et qui permet d'accélérer les temps de chargement. La console va continuellement y écrire des informations relatives à la partie en cours (score, nombre de vies, etc.). Comme on peut l'imaginer, les valeurs changent tout le temps et disparaissent en l'absence de

courant électrique. Pour s'y retrouver, la console assigne à chaque donnée une adresse mémoire fixe. Le processeur de la console fonctionne alors à la manière d'un centre de tri postal : lorsque le jeu lui adresse une requête (changer le nombre de vies, par exemple), le processeur va modifier la valeur actuelle de cette donnée, en sachant précisément où elle se trouve. L'Action Replay fait office de "grand mani-

tu" dans ce schéma : il peut, en permanence, épier les valeurs de chaque adresse mémoire. Et c'est à partir de l'analyse des changements de ces valeurs,

jeux importés sans avoir besoin d'une puce. Sony n'a pas vu d'un très bon œil la prolifération de ces appareils au champ d'action de plus en plus grand. Les dernières PlayStation, par exemple, sont dépourvues du port d'entrée/sortie sur lequel se ratta-



chait jusqu'à présent l'Action Replay. Qu'à cela ne tienne : Datel commercialise dorénavant des Action Replay sous forme de CD. Autre nouveauté : les consoles et les PC font très bon ménage. Ces derniers sont même

qu'il peut deviner le type de données concernées (cf. encadré).

**Un outil polyvalent**

A l'origine, les utilisateurs devaient se contenter de cette seule possibilité. Mais aujourd'hui, l'Action Replay est devenu un outil bien plus polyvalent : il permet de regarder les scènes cinématiques d'un jeu, d'en extraire les pistes sonores, de sauvegarder des parties, ou encore de jouer avec des

devenus les compagnons idéaux de tout tricheur sur console. Par l'intermédiaire de l'Action Replay, connectez votre console à un ordinateur. Un logiciel va faire office de "tunnel" entre les deux machines. Il peut envoyer de nouvelles données vers la console, ou au contraire scanner l'ensemble des valeurs contenues dans la RAM. Petit supplément non négligeable : le logiciel propose entre autres de faire des photos d'écran d'un jeu et de les stocker directement sur l'ordinateur. Celui-ci fait alors office "d'unité de sauvegarde" pour le joueur, qui peut également enregistrer ses différentes parties.

**Une pérennité record**

Datel vient de sortir un Action Replay pour Dreamcast et s'apprête déjà à le faire pour PlayStation 2. Mine de rien, l'outil est parti d'une idée simple, dès l'ancestrale N.E.S. Ce concept fait, aujourd'hui encore, recette. Quoi qu'en pensent les constructeurs, on tient là un appareil à la durée de vie exemplaire. Alors qu'aujourd'hui, les générations de consoles se succèdent sans sourciller, une telle pérennité est un gage de qualité.



La communauté internautes se mobilise pour publier en permanence des codes pour vos différents jeux.

Jean-Marc Delprato



# L'Action Replay

**Le nouvel Action Replay CDX pour Dreamcast vient de sortir il y a un peu plus d'un mois de cela. C'est donc le moment idéal pour présenter un large panorama qui fait des accessoires Action Replay de véritables outils incontournables pour les joueurs, les fans d'import et les tricheurs en tout genre...**

## Petit historique

Les différents accessoires Pro Action Replay et GameShark permettent d'activer (ou de désactiver) des cheat codes durant une partie de jeu vidéo sur diverses consoles. Il faut avant tout savoir que la firme est responsable de la création de la technologie utilisée par ces deux marques : Datel Design and Development, Ltd. En fait, pour clarifier ce fait, disons que cette technologie est connue sous le nom de Pro Action Replay en Europe et qu'elle est distribuée sous le nom de GameShark par InterAct Accessories en Amérique du Nord. Pour la petite histoire, sachez qu'une version améliorée de la version européenne du Pro Action Replay pour la Nintendo 64 est apparue sous le pseudonyme de Equalizer par Datel.

Rappel des systèmes sur lesquels cette technologie est disponible. Utilisons les abréviations suivantes : GS pour GameShark et PAR pour Pro Action Replay. Des cartouches

GS/PAR sont sorties pour les anciens modèles de PlayStation, la PlayStation 2, la Nintendo 64 et la Gameboy. Bien entendu, chaque système dispose de sa propre version de cette technologie (question de compatibilité). Pour donner un exemple, citons les versions N64 et Sega Saturn qui se connectaient par le port cartouche du haut de ces consoles. Pour la PlayStation, il fallait les connecter par le port parallèle haute vitesse à l'arrière de la console. Attention néanmoins, ceci n'était valable que pour les versions 1000, 1002, 7002 et 7502 de la console sachant que les versions 9002 de celle-ci ne comportaient plus ce fameux port parallèle. Même chose pour la PS One. Pour la Gameboy Color, des GameShark peuvent être utilisés si le software employé équivaut à la

version 2.1 ou à une supérieure. Enfin, les derniers modèles PlayStation (séries



9002 et PS One) ainsi que la Dreamcast de Sega utilisent des GS/PAR CDX : ce sont des

combinaisons de hardware et de software avec une carte mémoire spéciale ainsi qu'un disque contenant le programme et un échantillon de codes.

## Du côté de la compatibilité...

Globalement, les codes GS peuvent être utilisés sur les PAR et inversement. Néanmoins, il faut impérativement pour cela que la même version régionale du jeu soit employée pour les deux systèmes. Ceci s'explique par le fait que les jeux sont souvent modifiés - "localisés" dans le jargon - suivant leur sortie en Europe, au Japon ou aux Etats-Unis. Cela inclut les variations possibles entre les différentes versions européennes existant parfois. Ce qui nous amène au constat suivant : la plupart des codes PAR correspondent aux versions européennes tandis que les codes GS correspondent aux versions

Rayman 2		
Credits		
	Post at our Message Board View Printable Version	Uploadable AR Codelist Format Uploadable XP Codelist Format
1	Full Speed Ahead	D368815E 00000001
2	Full Speed Ahead	D368815E 00000001
3	Infinite Energy	37E117CB 00001FFF
4	Infinite Energy	37E117CB 00001FFF
5	No Textures on map	7625D183 00000001
6	No Textures on map	7625D183 00000001
7	Slow Motion	CE48E579

nord-américaines et japonaises. De plus, prenons par exemple le cas de *Final Fantasy 7* (en version euro) sur PlayStation, la plupart des codes PAR peuvent être exploités sur n'importe quelle version PAR ou GS si cette version du jeu est mise dans le PlayStation ; cependant, et c'est là que les choses se compliquent, ces mêmes codes qui fonctionnaient si bien ne marcheront pas avec la version U.S. de *FF7*. Argh !! Bien entendu, sinon ce n'est pas drôle, les versions GS/PAR n'ont pas la capacité de faire booter (démarrer) les jeux imports. L'installation d'une puce au préalable s'avère indispensable. Heureusement, la plupart du temps, les différents GS et PAR peuvent effectuer cette opération, ce qui évite d'avoir à bidouiller sa console ; mais nous y reviendrons plus tard... rentrons plutôt dans le vif du sujet.

## De la fonction de ces merveilleux petits accessoires...

Rappelons le principe pour ceux n'ayant pas joué sur consoles 8 ou 16 bits : alors que le jeu tourne sur votre système (Dreamcast, PS2), des blocs spécifiques de la mémoire RAM de votre console sont utilisés pour retenir les informations importantes telles que le nombre de vies restantes, le niveau où vous vous trouvez dans le jeu, vos munitions, ce que vous avez débloqué etc. La principale fonction des accessoires GS/PAR est de contourner ces valeurs et de les modifier dans ces fameux blocs mémoire, vous permettant ainsi d'avoir des vies infinies, un temps illimité, de devenir invulnérable, de choisir votre niveau, de débloquent des personnages cachés ou encore de pouvoir visionner toutes les cinématiques. Cette incroyable capacité peut augmenter le plaisir de jeu tout comme le faire diminuer considérablement ; cela dépend de la manière dont ils sont employés. Pour trouver les codes en question, il suffit de consulter des magazines spécialisés, de regarder dans la liste de codes déjà inclus dans l'accessoire ou encore d'aller sur des sites Internet spécialement dédiés quand il n'est pas possible de les rechercher soi-même si l'accessoire l'autorise (exemple : le PAR pour Super Nintendo).

## En ce qui concerne les particularités...

- Les Keycodes : certains jeux N64 récents (*Diddy Kong Racing*,...) peuvent bloquer les codes GS standards. Il est donc nécessaire d'avoir recours





à des codes spéciaux qui ont été ajoutés aux versions GS1.08. Pour en savoir plus ou pour se faire upgrader votre vieux GameShark, contactez InterAct Accessories.

- Les Joker Commands : ce sont des codes GS/PAR découverts et recensés par le site The Joker Game Homepage. Pour résumer, appuyez sur un bouton ou entrez une combinaison de plusieurs touches pour activer momentanément ces codes.
- Le bouton magique : ces fameux Joker Commands existaient déjà auparavant sous la forme d'un bouton sur certains modèles GS/PAR que vous montiez ou baissiez suivant le moment où vous vouliez que les codes soient activés (exemple : PAR Super Nintendo).
- Les versions GS/PAR PlayStation et Saturn peuvent être connectées à un PC afin d'être chargées de nouveaux codes (un peu comme les VM Dreamcast ; voir *Playbox* n° 2). Un package Comms Link est néanmoins nécessaire pour la connexion PC.
- Le Comms Link : ce bundle hardware/software permet de connecter un accessoire GS/PAR à un PC par le biais d'un câble et une carte ISA de demi-taille. Une fois connecté, le PC peut servir pour rechercher de nouveaux codes, upgrader le software interne de l'accessoire ou pour transférer le contenu d'une carte mémoire sur un support de stockage (a priori, plutôt le disque dur). La configuration minimale requise pour cela est d'avoir un PC ou un IBM compatible PC avec un 80286 ou n'importe quel processeur supérieur et un slot ISA de libre. Pour ceux que cela intéresse, le package Comms Link n'est disponible qu'en contactant Datel pour les

Européens. Une version de celui-ci est néanmoins disponible pour le marché nord-américain sous le nom de The Shark Link. Il est distribué par Rocket Games Product.

#### Les clones

Comme d'habitude, toute technologie efficace est copiée et les GS/PAR n'ont pas échappé à la règle. Citons simplement les Allemands de Dataflash avec leur Gamebuster, le Xplorer de Future Console Designs, Ltd, le Xploder, qui n'est autre que le Xplorer distribué par X-Gear et le Game Wizard de MicroSmarts Innovative Business Solutions Inc. Ouf !

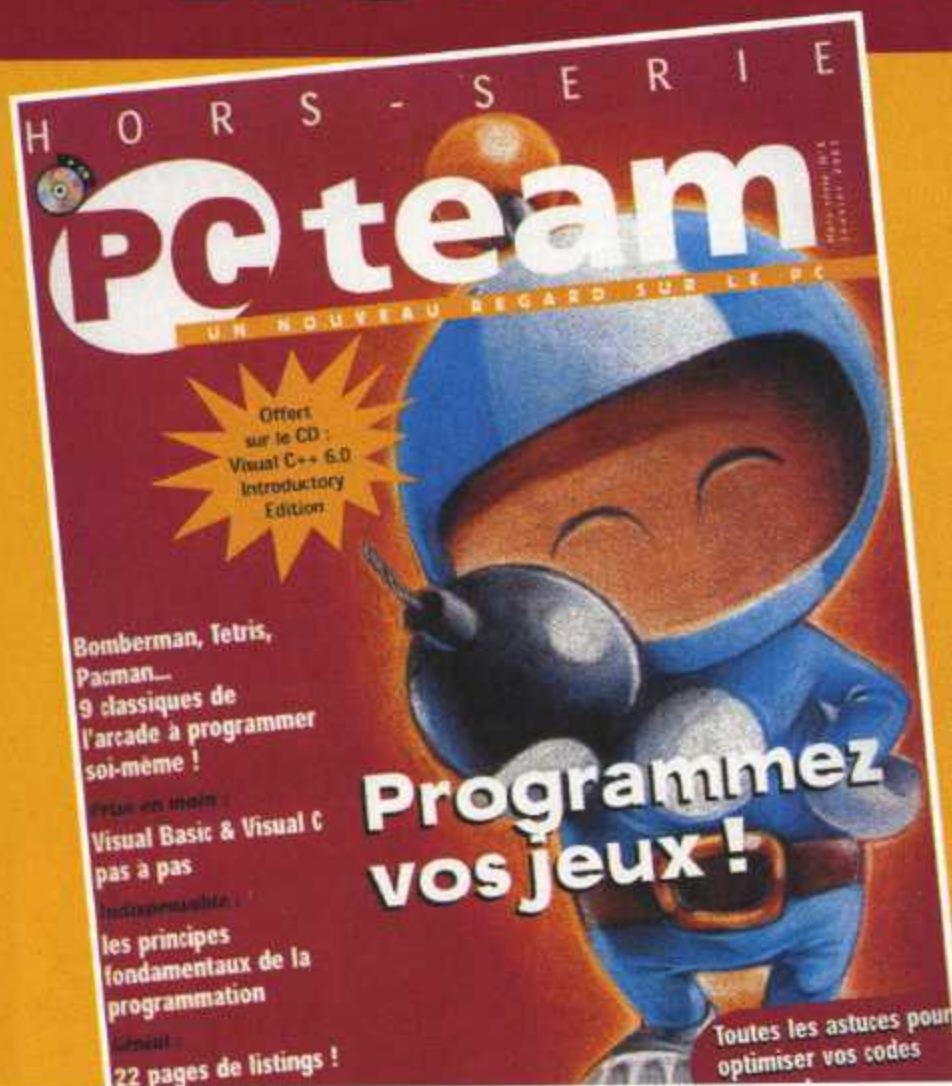
#### Le test de l'Action Replay CDX Dreamcast :

Une valeur sûre. Il comporte une solide boîte, une notice, une cassette explicative, un VM spécial et un GD-Rom. La cassette explique très clairement comment le tout fonctionne et l'Action Replay CDX ne s'en avère ensuite que plus simple à utiliser après la vision de celle-ci. L'AR CDX est particulier : il donne tout d'abord l'opportunité de faire passer les jeux d'import (testé et approuvé). On peut ensuite, comme d'habitude, entrer de nouveaux codes disponibles sur le site Web dont l'adresse est fournie avec l'AR CDX (de toute façon, on le voit partout dans les menus de celui-ci). Pour finir, on peut choisir de jouer les titres en 50H ou en 60 hz. Cette fonction marche d'ailleurs très bien. Alors, accessoire miracle ? A vrai dire, il semble bien que ce soit le cas.

Dr. Pimousse



# Hors Série PC Team



## Spécial programmation de jeux



<http://pcteam.posse-press.com>

Sur le CD :  
Microsoft Visual C++ 6.0

Disponible chez votre marchand de journaux





Bienvenu dans la rubrique des touristes du Web. Ce mois-ci nous vous proposons d'écouter la radio, de regarder la télévision, d'aller au cinéma et de vous battre par l'intermédiaire du réseau mondial. Amateur de belles images, vous trouverez certainement votre bonheur dans ces quelques pages. Pensez à faire un tour sur les sites de Posse Press et plus précisément sur le site de *Playbox* : <http://playbox.posse-press.com>



## Guerre et mail

[http://www.battlemail.com/asp/b\\_mail.as](http://www.battlemail.com/asp/b_mail.as)

● Ceux qui passent du temps sur leur ordinateur, qui possèdent une connexion Internet, qui ont un ou plusieurs amis et qui aiment les jeux de baston idiots ne devront manquer sous aucun prétexte ce merveilleux site. Outre des news, des FAQ, une boutique et divers liens, Battlemail, comme son nom l'indique, propose des combats par mail. Après avoir choisi son personnage et ses combinaisons d'attaque et de défense, il suffit d'entrer l'adresse de l'adversaire pour que le serveur compile les données et lance le combat. C'est nul mais c'est bien réalisé et ça fait rire toute la rédaction ! Tip : les victoires permettent d'augmenter la puissance des personnages.

## La radio par Internet

<http://www.mediaradiotv.com>

● Le site de mediaradiotv vous donne la possibilité d'écouter les radio en ligne, de regarder les télévisions et les livecams en ligne, de consulter les journaux et les magazines en ligne mais aussi de visiter les sites des radios, des télévisions, des journaux et des magazines du monde entier, ainsi que de consulter les sites consacrés au cinéma, aux webcams, aux séries et aux programmes télévisés. Près de 8000 (!) médias disponibles en ligne, c'est tout bonnement ahurissant. Vous trouverez des textes et des rapports officiels qui régissent l'univers des médias et de la communication, ainsi que quelques informations sur divers organismes (presse, audiovisuel...), des formations et des sondages.



DOSSIER

### LES RIVIERES POURPRES

Interviews

Sébastien Castellani - Jean-Christophe Grangé

**Synopsis**  
**Auteur**  
**Personnages**  
**Interviews**  
**Influences**  
**Critique**  
**Fiche technique**

Liens :

- [Site officiel](#)
- [Sassovitzweb](#)

(C)Écran Noir 1998-2000  
 GPN: PETS&S&C  
 TXT: John NADA

**Écran Noir: Comment êtes-vous tombé sur le livre de Jean-Christophe Grangé, Les Rivières pourpres?**  
 Mathieu Kassovitz: Ce sont d'abord des amis qui me l'ont conseillé. Je l'avais donc chez moi, lorsque j'étais à Los Angeles, et pendant longtemps, je n'ai pas eu le temps de le lire. Lorsque j'ai commencé à réaliser que j'étais capable d'adapter ce roman - Alain Goldman n'avait alors appelé pour me demander de le lire - j'étais très enthousiaste. C'était déjà super efficace: on y trouvait des décors incroyables, de l'action et un pufan de mystère. Il y avait une espèce d'énergie qui disait que pour adapter quelque chose comme ça au cinéma, il fallait faire en sorte que ça cartonne. D'autant plus que moi, en tant que spectateur, j'ai envie qu'on m'en mette plein la gueule quand je vais voir un film.

7.703 médias en ligne

Recherchez et découvrez les Médias en ligne et consultez les sites des Médias en ligne.

Recherchez et découvrez les Médias en ligne et consultez les sites des Médias en ligne.

Consultez les journaux

L'empereur & l'assassin

17000 | Suite France le 17 janvier 2003

**Fiche technique**

**Bluz**

Photo: une belle personne en costume de film. Photo: une belle personne en costume de film. Photo: une belle personne en costume de film.





## Ça tourne

<http://www.ecrannoir.fr/sommaire.htm>

Le site propose quelques news, plus les box-office américain et français mais le gros morceau réside bien sûr dans l'actualité des films et des acteurs. On trouve aussi des interviews, des événements, des dossiers et des articles d'opinion. Une galerie de photos est disponible en fonction du film choisi et, en règle générale, le site officiel du long-métrage, ainsi que la filmographie du réalisateur, sont accessibles par le biais de liens dissimulés dans un petit recoin. On ne peut pas dire qu'il fasse figure de référence mais "écran noir" renferme des informations intéressantes et surtout agréables à lire... ce qui n'est pas le cas de tous les sites.

## Jap'anim

<http://www.animedreams.net>

Animedreams est ce que l'on peut appeler une bonne base de données en matière de mangas. Les fans de jap'anims retrouveront leurs séries favorites, leurs films préférés et tous leurs personnages fétiches. Au programme : 3x3 Eyes, Akira, Blue Seed, Dragonball, Evangelion, Ghost In The Shell, Gundam Wing, Project A-ko, Record Of The Lodoss War, Sailor Moon, Saint Seiya, Slayers, Vampire Hunter D et j'en passe... anime dreams propose, en fonction du titre choisi, des images, des GIF, des movies, des musiques (midis, wavs...), des reviews et même des skins pour winamp !

## Carnet d'adresses

Voici quelques sites ayant trait aux mangas et jap'anims :

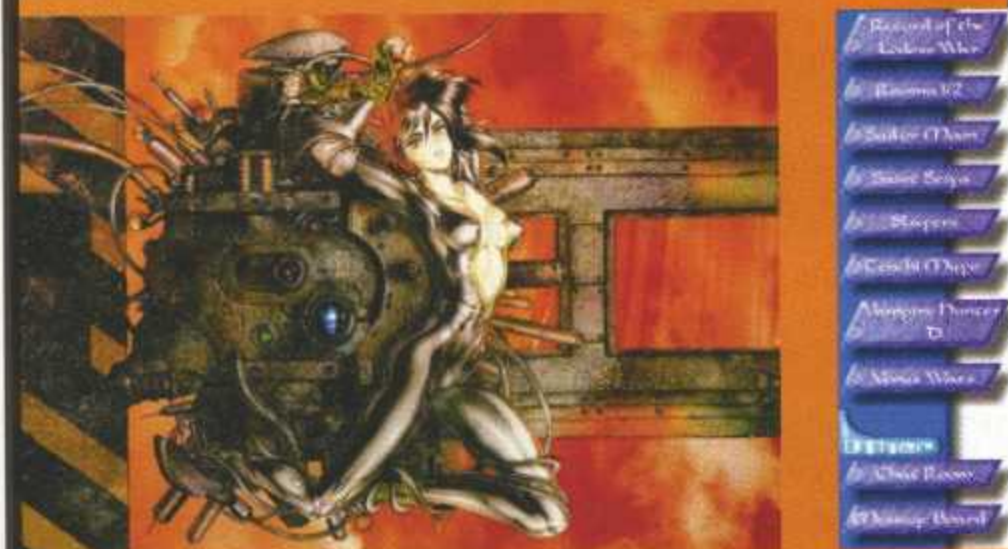
- <http://www.topmanga.com/>
- <http://www.ex.org/>
- <http://www.mangastore.com/>
- <http://animint.uru.org/>
- <http://www.comicsone.com/>
- <http://kyodai.com/namida>
- <http://www.mangaclub.ch/>

Les passionnés du grand écran pourront faire un détour par le petit écran (17"), pour se faire une idée des sorties grâce à ces quelques adresses :

- <http://www.allocine.fr/>
- <http://www.premiere.fr/>
- <http://www.monsieurcinema.com/>
- <http://www.pariscope.fr/>
- <http://www.cinextreme.com/>
- <http://www.mk2.fr/>
- <http://www.gaumont.fr/>
- <http://www.pathe.fr/>
- <http://www.ugc.fr/>
- <http://allmovie.com/>

Les fans de "Battlemail" sont déjà très nombreux et certains d'entre eux ont créé des sites persos :

- <http://www.7bcorp.com/battlebazar/index.asp> (site français)
- <http://www.battlemailers.com>
- [http://www.geocities.com/battlemail\\_uk/](http://www.geocities.com/battlemail_uk/)







Chiffres

# Les chiffres qui font peur

● Lors de l'année 2000, les ventes de Gameboy ont représenté 47 % des ventes hardware toutes consoles confondues aux Etats-Unis, en valeur, ce qui constitue 23 % des revenus de l'industrie du jeu vidéo ! En ce qui concerne les jeux, le constat est clair, dans le top 10, les quatre premières places sont occupées par des jeux *Pokémon* et l'on retrouve sept titres Nintendo dans les dix premières places. Au total, ce sont 14 millions de car-

touches de jeux *Pokémon* qui ont trouvé preneur aux Etats-Unis (12 % de la totalité des ventes de jeux !) Rappelons que les cartouches Gold & Silver (Or & Argent) débarqueront en France prochainement.



Santa : Le Père Noël serait-il corrompu par Nintendo ?

Place	Console	Titre du jeu	Edition
1	Gameboy	Pokémon Silver	Nintendo Of America
2	Gameboy	Pokémon Gold	Nintendo Of America
3	Gameboy	Pokémon Yellow	Nintendo Of America
4	Gameboy	Pokémon Stadium	Nintendo Of America
5	PS One	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision
6	Nintendo 64	Legend Of Zelda Majora's Mask	Nintendo Of America
7	PS One	Tony Hawk's Pro Skater	Activision
8	PS One	Gran Turismo 2	Sony Computer Entertainment
9	Gameboy	Pokémon Blue	Nintendo Of America
10	Gameboy	Pokémon Red	Nintendo Of America

## Gameboy Advance

# Les hits de Sega sur la Gameboy Advance

● Sega ayant décidé de se concentrer exclusivement sur l'activité software, de nombreuses consoles devraient se voir gratifiées des hits de la firme japonaise. On avait bien vu quelques collaborations auparavant comme *Sonic* sur la défunte Neo Geo Pocket, mais dès à présent on passe à la vitesse supérieure. *Chu Chu Rocket* sera le premier à voir le jour. Encore mieux, le célèbre jeu de réflexion on-line de la Dreamcast devrait être disponible dès le lancement de la GBA au Japon. On devrait par la suite avoir un *Sonic The Hedgehog Advance* ainsi qu'un *Puyo Puyo*. Pour l'heure, Sega n'annonce pas d'autres jeux, néanmoins l'éditeur phare possède dans ses tiroirs une liste de licences prestigieuses, qui, sait-on jamais, pourraient faire l'objet d'adaptations à long terme. On pense à feu la Nomad, une console portable 16 bits empruntant au hardware de la Megadrive et permettant de lire les cartouches de cette console à succès. *Shinobi*, *Golden Axe* ou *Streets Of Rage* sont autant de titres aptes à illuminer l'écran de la 32 bits de Nintendo. En attendant, la Gameboy Advance présentera une ludothèque des plus diversifiées.



Voici le type de jeu qui fera un tabac sur la GBA !

## Contrefaçons

# Pikachu le pirate

Les licences *Pokémon* représentent pour Nintendo un filon inestimable au point de renflouer le géant du jeu vidéo en difficulté financière. Le succès sans partage des petites bêtes a attisé de longue date la convoitise de toutes sortes de manufactures : des fausses peluches, des contrefaçons plus ou moins grossières d'accessoires, en bref, tout le monde veut sa part. On savait aussi, que le jeu sur Gameboy avait été piraté en Chine mais on ne se doutait pas que Pikachu deviendrait la vedette illégale d'autres titres... Ainsi retrouve-t-on la souris électrique dans des jeux de plate-forme ; mélange de *Mario* et de *Sonic*, ou encore dans une aventure des plus étranges sous les noms de *Pocket Monsters Adventures* ou *Pocket Monsters Go* ! Les graphismes grossiers montrent bien le peu de moyens consacrés au développement de tels jeux. On peut néanmoins imaginer que ces versions alternatives de Pikachu feront le bonheur des collectionneurs ou des fans insatiables.

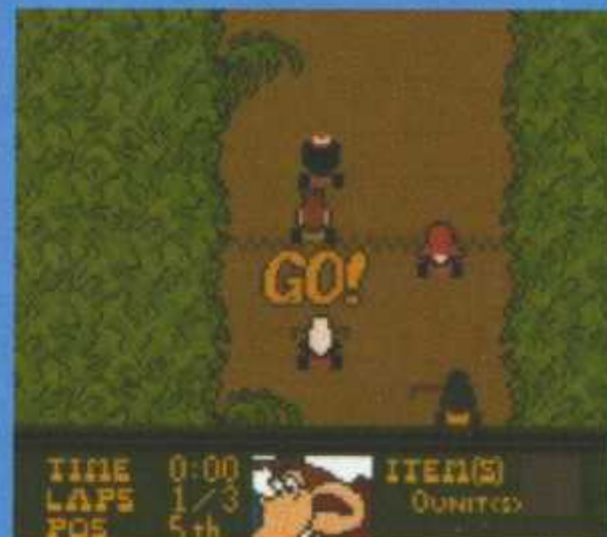
## TEST EXPRESS

### Gameboy Color Woody Woodpecker Racing

Cette course de voitures vue de dessus ne bénéficie pas d'une réalisation soignée, les voitures ainsi que les circuits sont laids et très peu colorés. La maniabilité est en revanche assez bonne et vous pourrez vous débarrasser de vos concurrents de toutes sortes de manières. La vitesse du jeu est quant à elle "escargotique !", au départ on se demande même si les concurrents ne sont pas bloqués sur le mode ralenti. Vous l'aurez compris, cette course ne ravira que les amoureux

40%

du pic-vert, les autres se replongeront dans *Micromachine V3*.







## Gameboy Color Des nouveautés à la pelle chez Cryo

● L'éditeur français Cryo à qui l'on doit le très bon *Gift* (voir test) annonce plusieurs titres Gameboy qui sortiront avant l'été. *Dracula : Universal Monsters* est un jeu d'aventure/plate-forme dans lequel vous dirigez le comte aux dents pointues. *Zidane Génération* est un jeu de football rappelant le mythique jeu *Kick Off*. *Woody Woodpecker* sera un jeu de



Dracula version Gameboy.

plate-forme où le célèbre pic-vert devra retrouver sa famille qui a été enlevée par l'infâme Buzzard... *The Mask*, sera l'adaptation du film avec Jim Carrey, ce jeu de plate-forme bénéficiera de graphismes très cartoon.



Zidane Génération.



Jim Carrey en synthèse...



...et en pixels.

## Atari Lynx's not dead

● Non la Lynx n'est pas morte. Bien que sa production se soit arrêtée en 1993, la 16 bits d'Atari possède encore une communauté active de fans et Songbird, un éditeur de jeux qui lui est dédié. Sur son site [songbird.atari.net](http://songbird.atari.net), on peut acheter



On dirait ce bon vieux Elite !

les classiques du catalogue, à des prix peu intéressants mais également des nouveautés. Au programme, trois nouveaux titres qui ne dépareilleraient pas sur une console dernière génération : *Remnant Planar Wars 3D*, *Rally Championship* et *Distant Lands* un RPG à la Zelda. Ces programmes prouvent en premier lieu, que l'on peut développer sur des plates-formes obsolètes sur le plan commercial sans pour autant faire un flop. *Remnant* se situe entre le shoot spatial et la simulation tout en 3D, tandis que *Rally Championship* est un jeu de course vue du dessus. Le troisième met en scène un barbare dans un univers violent où les combats se déroulent en temps réel comme dans n'importe quel action-RPG. Si la qualité globale de ces titres n'est pas avérée par des tests en règle, on peut saluer un mode de fonctionnement à contre-courant des pratiques actuelles qui consistent en une surenchère de promotion financière et de technique parfois mal maîtrisée. Quoi qu'il en soit, ce ne sont pas les possesseurs de Lynx qui s'en plaindront...



Enfin un vrai jeu de course sur Lynx.



## TEST EXPRESS

### Gameboy Color Gift

La vie d'un personnage de jeu vidéo n'est pas de tout repos. Gift, un petit diabolin trouillard se voit confier la mission de secourir la princesse Lolita Globo. Celle-ci se prend subitement pour Blanche-Neige, et demeure prisonnière dans un monde parallèle. Pour la délivrer, Gift doit récupérer sept nains de jardin dispersés dans autant de régions hostiles. Ne disposant que d'un bâton et de



85%

toute sa ruse pour se défendre, le petit diable rouge traverse des salles où monstres et indices se cachent. Mais attention, tous vos ennemis ne réagissent pas de la même manière. Certains craignent la lumière, d'autres la pénombre. Enfin la plupart sont peu malins. Entre le jeu d'exploration et les diverses énigmes, vous aurez du fil à retordre. Les graphismes se montrent joliment colorés, mais la difficulté est rebutante si on ne persévère pas. En somme, *Gift* est un titre intelligemment composé et bien réalisé. Ni moyen ni excellent, il mérite néanmoins un coup d'œil.





## Gameboy Advance

### Il n'y en aura pas pour tout le monde !

Le 21 mars au Japon, Nintendo mettra en vente sa nouvelle console portable. Il y a quelques mois, ils espéraient vendre près de vingt-cinq millions de consoles dans le monde la première année. Cette déclaration avait fait sourire



bon nombre de personnes, celles-ci doivent même commencer à se demander si 25 millions n'était pas un chiffre trop petit ! En effet, pour le jour du lancement de la console, Nintendo mettra 2,7 millions de consoles dans les rayons, malheureusement, il n'y en aura pas pour tout le monde puisque les réservations de GBA dépassent déjà les 8 millions de pièces ! Que va faire Nintendo ?

Trois options s'offrent à eux :

- respecter son planning et lancer la console en juin aux Etats-Unis et cet été en Europe quitte à livrer les magasins au compte-gouttes
  - réserver toute la production de consoles afin de faire face à la demande asiatique
  - sortir la console aux Etats-Unis (c'est un gros marché) à la date prévue en utilisant le "stock" prévu pour l'Europe (ce qui repousserait la date de sortie)
- Connaissant Nintendo, vous pouvez d'ores et déjà vous dire que vous n'aurez pas votre Gameboy Advance cet été (sic)

## Gameboy Advance

### Mettez un moteur 3D dans votre GBA !



La simili-3D est confondante.

à s'y faire prendre ! Le fameux mode 7 qui fit la popularité de certains jeux sur la Super Nintendo est plus souple qu'on ne l'imagine, aussi on peut espérer sous peu des titres dans le style de *Doom*. Après tout, celui-ci avait été porté sur la 16 bits de Nintendo. Le nom de cet outil est AME, on parle d'un moteur A3D puisqu'il opère la transition entre la vraie 3D et la 2D. Les premières vidéos de démonstration sont fort engageantes et on se prend à imaginer les jeux qui pourraient être faits. La première évoque un *Quake* tandis que les deux suivantes font respectivement penser à *Hard Drivin'* de Tengen et à *Starfox*. Décidément la GBA n'est pas déjà sortie que l'on tente d'exploiter au mieux ses possibilités.

C'est ce que propose Graphic State, un studio anglais. Cette petite société est en train de mettre au point des outils de conversion d'images et moteurs 3D pour la Gameboy Advance. Le principe est simple : obtenir sur une 32 bits incapable de 3D classique un rendu

## TEST EXPRESS

90%

### Gameboy Color Croc 2

Croc est de retour dans un jeu d'aventure qui lui fera parcourir douze niveaux gigantesques (quatre villages découpés en trois zones). Le docteur Dante, son ennemi de toujours a enlevé ses parents, Croc devra résoudre bien des énigmes avant de retrouver sa famille. Les villages que Croc devra fouiller de fond en comble proposent une multitude d'énigmes et renferment des dizaines de créatures à la solde de Dante. Heureusement, Croc peut compter sur sa



queue pour mettre à terre ses ennemis, il pourra aussi les piétiner ou les renverser en se mettant en boule. Les graphismes de ce jeu sont très détaillés et certaines animations de notre héros sont à mourir de rire. Bref un jeu doté d'une bonne durée de vie avec lequel on ne s'ennuie pas.

### Gameboy Color International Karaté 2000

50%

Ce titre mythique des années 80 revient sur le devant de la scène par l'intermédiaire de la Gameboy. Si à l'époque *International Karaté* avait marqué son temps, il ne faut pas oublier que beaucoup d'autres jeux sont sortis depuis. En lançant le programme, on remarque que Virgin a retouché les graphismes et les animations, malheureusement, la jouabilité et l'intérêt du jeu ont, eux, complètement disparu. Les combats sont fades et sans surprises, les coups disponibles se comptent sur les doigts d'une seule main et les sons ne sont pas plus audibles que ceux de l'époque.



Une cartouche à réserver aux nostalgiques et autres collectionneurs.



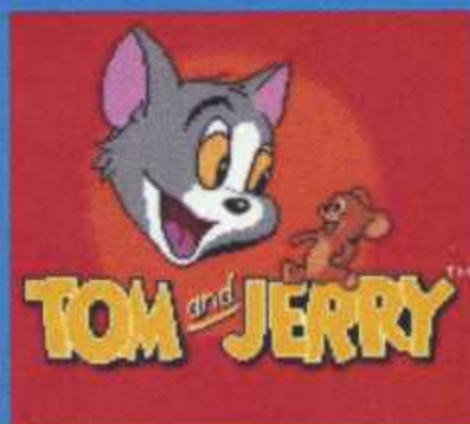




72%

## Gameboy Color Tom & Jerry : Chasse A La Souris

Ce pur jeu de plate-forme mettant en scène le célèbre duo vous donne la possibilité d'incarner soit Tom le chat, soit Jerry la souris. Ce sont donc deux jeux différents qui sont proposés. En choisissant Tom, vous devrez capturer les membres de la famille de Jerry avant que ceux-ci ne se goinfrent de votre réserve de fromage. En optant pour Jerry, vous devrez protéger les rongeurs en assenant des coups de massue au chat. Les graphismes et les animations sont de bonne facture, on reconnaît sans mal les différents protagonistes et seules quelques saccades lors des changements d'écrans viendront ternir le tableau. Ce nouvel opus des aventures de Tom & Jerry est donc de bonne qualité et possède une durée de vie plus que raisonnable.



## Gameboy Color The Mummy

Contrairement aux autres versions consoles sorties récemment, *Mummy Gameboy* est un jeu de réflexion/action qui se déroule dans un labyrinthe. Pour progresser dans le jeu, vous devrez utiliser les caractéristiques spécifiques des trois personnages principaux : Evelyn est douée pour la course et le saut, Rick tire et pousse les objets, tandis que Jonathan est le bagarreur du groupe et un expert dans le maniement des bâtons de dynamite. Vous passerez le plus clair de votre temps à récupérer des objets, à faire sauter des murs ou à vous débarrasser des ennemis qui réapparaissent constamment. Les décors sont superbement dessinés et la taille des personnages est, pour une fois, assez grosse. Bien que le jeu soit assez répétitif, vous aurez toujours envie de voir



les tableaux suivants. En revanche à chaque faux pas, vous reviendrez au début de niveau ce qui a tendance à agacer, surtout après être sorti vainqueur d'un passage difficile. *The Mummy* est un bon jeu de puzzle qui aurait pu être incontournable si la durée de vie et l'ergonomie avaient été plus travaillées.

77%



## Gameboy Color Le Roi Lion : La Formidable Aventure De Simba

Cette cartouche vous propose d'aider le jeune lionceau Simba à devenir le roi des lions. Vous débutez le jeu avec un Simba maladroit et au fil des neuf niveaux, le héros deviendra plus fort et pourra prétendre au titre de roi.

Chaque tableau recèle de bonus cachés et le passage d'un niveau à l'autre est illustré par un extrait des dessins animés *Le Roi Lion 1 & 2*. Les graphismes et animations sont, comme toutes les adaptations d'un jeu Disney, parfaitement reproduits sur la console Gameboy. Chaque niveau du jeu possède un objectif bien précis que Simba devra atteindre pour passer à l'étape suivante : dans "la ruée", le but est d'éviter un troupeau de gnous au galop, dans "le retour du roi", il devra trouver Scar afin de lui reprendre sa couronne, dans "les lionnes de la terre des ombres", il devra sortir vivant d'une embuscade, etc. La variété des niveaux et des missions évite la lassitude comme c'est souvent le cas dans les jeux de ce genre. En revanche, la durée de vie du jeu est en dessous de la moyenne et il faut à peine quatre heures pour le terminer. Cette cartouche est de très bonne qualité, à condition de la réserver à un utilisateur ne dépassant pas la douzaine d'années.



84%

## Gameboy Color Les Razmoket A Paris : le film

Sorti pratiquement en même temps que le film dans l'Hexagone, le jeu nous conte l'histoire du voyage des Razmoket dans notre capitale, plus précisément dans un parc d'attractions situé près de Paris et nommé Euroreptarland. Tous les héros du dessin animé sont présents ; Casse-Bonbon, Charles Edouard, Couette Couette, les grumeaux...

Quelques personnages tout aussi loufoques font leur apparition, comme Sophie, Jules et Kimi. Le jeu propose plusieurs niveaux très colorés ainsi qu'une bonne demi-douzaine de mini-jeux inspirés des fêtes foraines (taper les taupes, lancer de grenouilles, coup de marteau...). Chaque niveau dispose de décors différents et surtout d'énigmes diverses. Dans le vaisseau spatial, il faudra jouer avec des interrupteurs pour mettre l'engin sur la bonne trajectoire, dans le monde gluant, il s'agira de retrouver ses amis en utilisant des trampolines tandis que dans le train fantôme, il faudra jouer avec les lanternes et changer continuellement de voie pour éviter les fantômes. La diversité de ces niveaux fait que l'on ne s'ennuie jamais, de plus, les héros sont différents. *Les Razmoket A Paris* est une cartouche divertissante, autant que le film que nous vous conseillons de voir.



86%





# Sonic

A l'opposé des moustachus ringards et autres *Bandicoot* sans âme, il existe une mascotte qui a su s'imposer comme la digne représentante de la "cool attitude" version console. Plus que le rouge de ses bottines ou son petit sourire narquois, c'est véritablement son charisme qui a permis à Sonic de devenir en dix ans l'emblème de l'un des acteurs les plus créatifs du monde du jeu vidéo.



Sonic Adventure est certainement l'épisode le plus rythmé de la saga avec la version Néo Géo Pocket.

● Au début des années 90, Nintendo détenait le monopole des ventes de jeux vidéo et jouissait d'une réputation internationale grâce à l'un de ses plus grands ambassadeurs : Mario. A l'époque presque aussi populaire que Mickey Mouse, celui-ci représentait la référence en matière de jeu vidéo et ce au détriment des mascottes des autres éditeurs. Bien décidés à inverser cette tendance, les dirigeants



de Sega confient à Yuji Naka et Naoto Ohshima la charge de créer une nouvelle mascotte capable de rivaliser avec le plombier italien. C'est ainsi que naquit en 1991 Sonic : un hérisson bleu au regard agressif et à la rapidité exceptionnelle qui allait redonner une nouvelle jeunesse à l'éditeur et augmenter les ventes de Mega Drive. Notre petit hérisson fit sa première apparition dans *Sonic The Hedgehog*, un jeu de plate-forme qui allait révolutionner le genre par une impression de vitesse encore jamais atteinte sur console. Sonic devait sauver ses amis animaux transformés en monstres mécaniques par l'un de ses anciens amis devenus fous : le docteur Kintobor. Très clas-



sique, ce scénario servira de leit-motiv pour toute la série. Beau, maniable et terriblement prenant, ce premier opus montrait aux joueurs du monde entier les capacités de la 16 bits de Sega. Six mois plus tard, une adaptation voyait le jour sur Master System et Game Gear. Véritable prouesse

technique, cette version se rapprochait de celle de la Mega Drive, scrolling en parallaxe et son stéréo en moins. De même, les émeraudes ne se récupéraient plus dans les stages bonus mais étaient disséminées à travers les niveaux du jeu. Fin 92, Sonic est de retour sur Mega Drive dans un jeu encore plus beau et fluide. Outre les considérations d'ordre esthétique, ce deuxième opus offre quelques innovations de taille comme la possibilité de jouer à deux simultanément en écran splitté. On y fait également la connaissance de Tails, un renard à deux queues qui deviendra votre plus fidèle compagnon dans les prochains opus. Détail amusant, le jeu est sorti dans le monde entier le mardi 24 novembre 1992 avec pour slogan "It's the Sonic 2's day", jeu de mot qui n'a bien sûr connu aucun retentissement en France... Peu de temps après, une version 8 bits fut mise sur le marché. Utilisant les mêmes routines de programmation que *Sonic* premier du nom sur Master System, cette version ne devait pas connaître le succès escompté, la console arrivant à la fin de sa



## Le super guerrier de la légende

Clin d'œil à Son Goku de *Dragon Ball Z*, Sonic a la possibilité de se transformer en super guerrier et de se déplacer en lévitation à une vitesse faramineuse. En récupérant les sept émeraudes légendaires plus la bagatelle de cinquante anneaux, vous pouviez ainsi visiter des zones inaccessibles autrement et débloquer la vraie fin du jeu. Entouré d'un







Chaos et Knuckles en pleine action.

carrière. En 1993, notre petite boule de piquants fait une apparition en arcade dans *SegaSonic*, un titre rigolo dans lequel on découvre deux nouveaux personnages (Ray l'écureuil et Mighty le tatou). Jouable avec une boule à la place du joystick habituel, la borne ne sera distribuée qu'à très peu d'exemplaires. Afin d'accompagner la sortie de son Mega CD, Sega sort en juillet de la même année *Sonic CD*. Résultat, une aventure plus rapide que jamais entrecoupée de magnifiques séquences animées, et des stages bonus en mode 7. Trois mois plus tard, une nouvelle version *Game Gear* voyait le jour sous le nom de *Sonic Chaos*. Particulièrement réussie en ce qui concerne la réalisation, elle permettait d'incarner Tails et Sonic à tour de rôle. Fatigué de toutes ces aventures, Sonic allait prendre quelques vacances en devenant le héros de *Sonic Spinball*, un jeu de flipper sur Mega Drive, amusant mais vite lassant. Suivirent une version *Game Gear* tout aussi moyenne et un clone de *Mario Kart* à l'intérêt des plus douteux. Heureusement, l'année 94 devait annoncer le grand retour du hérisson dans *Sonic 3*, plus beau, plus rapide et bénéficiant d'un système de sauvegarde interne donnant la possibilité (et c'est une première) d'enregistrer jusqu'à six parties différentes. Huit mois plus tard, Sonic revient dans *Sonic And Knuckles*, un jeu dans la lignée de son

halo de lumière jaune à l'instar du personnage d'Akira Toriyama, ce super Sonic (rires gras...) décuplait sa force et pouvait sauter plus haut et se déplacer plus vite. Sorte de tradition qui se perpétue dans la majorité des volets de la série, ce clin d'œil a fait le bonheur de nombreux animé-fans.



### La rançon du succès

Comme toute bonne mascotte qui se respecte, notre petit hérisson a fait son apparition dans plusieurs jeux Sega. Simple fresque murale sur le premier circuit de *Daytona USA*, on rencontre également Sonic et ses amis dans deux jeux de course délirants sur *Game Gear* (console portable couleur de Sega) et *Saturn*. Plus surprenant, on le retrouve en arcade dans un jeu de combat en 3D à l'intérêt très limité qui n'a jamais été distribué outre-archipel. Pour la petite info, on a également la possibilité de voir Sonic dans *Monaco GP* sur *Master System* où il affiche la page des hi-scores.



prédécesseur et qui offrait l'opportunité, grâce à une cartouche spéciale qu'il fallait insérer dans sa console, de jouer aux trois premiers épisodes Mega Drive avec Knuckles, un personnage capable de planer et de s'accrocher aux parois, ce qui donna le loisir de redécouvrir les précédents volets sous un jour nouveau. L'année 95 sera plus calme avec juste quelques titres *Game Gear* comme *Sonic Drift 2* ou *Sonic Labyrinth*. En 97, c'est au tour de la Saturn d'accueillir la mascotte dans *Sonic 3D Blast* (jeu de plate-forme en 3D isométrique) et *Sonic R*, jeu de kart raté qui ne mérite vraiment aucune attention. Cependant, le passage à la 3D s'effectuera sur Dreamcast avec un *Sonic Adventure* mêlant plates-formes et aventure. Certains lui reprocheront sa maniabilité parfois hasardeuse, mais il s'agit du meilleur épisode de la série. D'ailleurs, *Sonic Adventure 2* ne devrait pas tarder à voir le jour sur Dreamcast alors qu'une version *Gameboy Advance* est en cours de développement. Preuve que la mascotte de Sega a encore de beaux jours devant elle.

Zebeuyek







## Du côté de l'arcade...

Pour ce mois-ci, une fois n'est pas coutume, nous allons parler d'un soft qui n'est pas encore sorti en arcade. Lorsque ce sera le cas, il sera probablement très remarqué. Son nom ? Planet Harrier, la suite de Space Harrier, ce hit qui avait laissé un souvenir impérissable aux joueurs en 1985.



Star Shop, The Chad is great ?

Tout le monde connaît *Shenmue*, ce merveilleux jeu Dreamcast créé par Yu Suzuki. On pouvait jouer à *Hang On* et *Space Harrier* dans la salle d'arcade de celui-ci, en hommage. Comme de juste, il paraît raisonnable de penser que le maître contrôlera la qualité de la séquelle. *Planet Harrier*, pour ceux qui ne situent toujours pas le style du jeu, sera un shoot'em'up en 3D (pas comme son prédécesseur). Quatre personnages seront sélectionnables : Nick, Glenn, Cory et l'énigmatique X. Les armes de Nick



Vu par l'Harrier.

et Glenn seront d'énormes fusils surdimensionnés à l'ambiance manga. Cory et X préféreront des flingues de taille normale pour débiter puis passeront gentiment à la vitesse supérieure en choisissant respectivement une seringue hypodermique géante et une guitare électrique d'un genre un peu spécial. Heureusement, les personnages auront la possibilité de sélectionner leurs autres armes parmi un vaste choix comportant des lance-missiles à tête chercheuse, des canons vulcans, etc. De



Rien à dire, c'est plus que beau.

Space Harrier ayant subi un lifting intégral. De petits nouveaux pointeront également le bout de leurs grandes mâchoires et n'auront de cesse de tenter de vous faire des misères. Qu'à cela ne tienne, vous pouvez jouer à deux ! Ainsi, si un deuxième joueur en arcade souhaite rejoindre la partie en cours, il appuiera sur un bouton. Si le premier joueur accepte sa requête, ils seront alors enveloppés dans un champ de force protecteur le temps que le second joueur rejoigne la partie. Les deux joueurs auront l'opportunité d'enclencher des coups spéciaux propres à chaque combinaison de deux personnages. Par la suite, entre les dix stages proposés par *Planet Harrier*, les deux joueurs pourront aller dans les Star Shop(s). A l'intérieur, les joueurs auront le loisir de s'acheter des power-up, des nouvelles armes,... bref tout ce qu'un joueur de shoot'em'up doit posséder dans sa panoplie. Notons aussi ce détail important : les joueurs ont le moyen de se passer de l'argent afin d'être préparés à la suite des événements. Voilà, il ne vous reste plus qu'à admirer les magnifiques photos couchées sur ces pages et espérer que *Planet Harrier*, comme beaucoup de jeux d'arcade, finisse sa carrière sur Dreamcast. A propos, des rumeurs courent déjà à ce sujet...

Space Pimousse



## Du Harrier en veux-tu en voilà !

Etant donné que les shoot'em'up délirants se font plus rares depuis la NEC et la NEO-GEO, voici quelques photos pour vous remonter le moral. Si par le plus grand des hasards, elles ont un autre effet (vous donner envie de partir au Japon, etc.), nous nierons toute responsabilité.









# DVDZONE 2

1<sup>er</sup> Superstore DVD en Europe

<http://www.dvdzone2.com>

Rubrique réalisée en collaboration avec DVDZONE2.COM, le spécialiste européen du DVD Vidéo.

## Incompatible PS2 ?

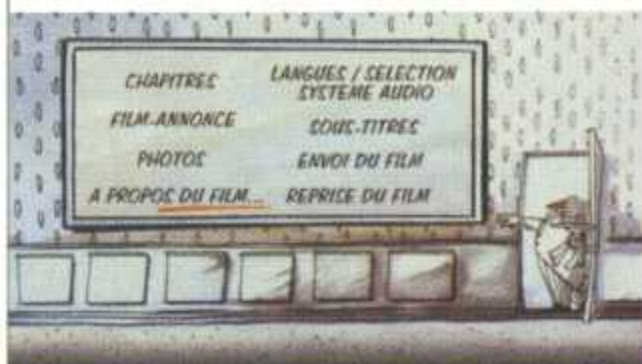
Nous vous parlions le mois dernier de la mise en place d'un système de repérage indiquant la compatibilité des DVD avec la console de Sony. Nous nous moquions un peu de cette idée, puisqu'en théorie la PS2 lit tous les DVD. Cela reste en effet théorique puisque nous avons trouvé un DVD non reconnu par la console : *Fantasia 2000* dont nous avons fait la chronique dans ce numéro de *Playbox*. Alors, va-t-on vers un sticker "ne fonctionne pas sur PS2" ? Ou est-ce juste une erreur de passage de la part de Disney ?



## Le Dîner De Cons

Zone 2 - 77 mn - 2.35 :1 - Dolby Surround & 5.1.

● Pierre Brochant est un riche et célèbre éditeur qui, pour tuer le temps, participe tous les mercredis à des soirées assez spéciales appelées "dîners de cons". La "règle" est simple, chaque invité doit venir non pas avec un bouquet de fleurs ou une bonne bouteille, mais avec un con ! Le but étant de venir avec le con le plus spectaculaire. Pierre Brochant (Thierry Lhermite) a dégotté un con "champion du monde" en la personne de François Pignon (Jacques Villeret). Malheureusement pour lui, il est victime d'un violent tour de reins qui l'oblige à rester chez lui avec "son con" du jour ! Il apprendra ensuite que sa femme le quitte, fera la connaissance d'un inspecteur des impôts pointilleux, bref cette soirée se transformera en véritable cauchemar.



Cette comédie franchouillarde mérite son succès et il faut bien avouer que Jacques Villeret joue son rôle à la perfection. Même si le DVD n'apporte pas grand chose de plus que le film, vous seriez impardonnable de passer à côté de cette comédie familiale qui vous fera réfléchir la prochaine fois que vous serez invité à dîner...

Sous titres : anglais, français

Suppléments : bandes-annonces, photos du film

## Fight Club

Zone 2 - 133 minutes - 2.35:1 - Dolby Digital 5.1.



● *Fight Club* est l'adaptation du roman de Chuck Palahniuk. Ce film montre les dégâts que la société moderne inflige aux jeunes adultes : un jeune cadre dynamique souhaite s'évader de son quotidien monotone. Très vite, il rencontre Tyler Durden, un vendeur de savons charismatique et ils décident ensemble de créer un club de combat clandestin dont les règles sont très simples : Règle numéro 1 : tu ne parleras pas du Fight Club, règle numéro 2 : tu ne parleras pas du Fight Club... Pour la version DVD Zone 2 de ce film, la Fox a eu la bonne idée de conserver le packaging américain. Le doublage français en Dolby Digital 5.1 Surround EX s'avère excellent et les menus sont joliment habillés par des fonds dans l'esprit du film. Le second DVD est bien rempli et permet de connaître pratiquement tout ce qu'il faut savoir sur le film, la section "coulisse" est particulièrement intéressante puisqu'elle contient un making of des scènes et les effets les plus importants du film. En conclusion, *Fight Club* mérite le détour.

Sous-titres : français, anglais, grec, hollandais.

Suppléments : le deuxième DVD est entièrement consacré aux bonus - coulisses du tournage - bandes-annonces et interviews - album photos - clip Video - story Board - dix-sept séquences multilingues - etc.





## AC/DC, No Bull

Multizone - 144 mn - Pal 4:3 - PCM Stéréo, Dolby Digital

● Comment évoquer AC/DC, le plus grand groupe de Rock de tous les temps, les Australiens les plus géniaux de la planète, l'un des - pour ne pas dire - le groupe favori de votre serviteur... Qu'importe ! On ne présente plus depuis bien longtemps les frères Young et leurs acolytes Jonhson, Williams et Rudd... Ce DVD constitue en réalité l'enregistrement du



concert donné le 10 juillet 1996 à Madrid.

Outre la très bonne qualité vidéo (le master est au format Super 16 mm) et sonore (Stéréo ou Dolby Digital), on notera que l'essentiel d'AC/DC est présent. De *Back In Black* à *You Shook Me All Night Long*, en passant par les inévitables *Thunderstruck* et *Highway To Hell*, c'est avec une joie et un plaisir non dissimulés que j'ai visionné cette galette, tout en gratouillant ma SG dans mon canapé... *AC/DC, No Bull* est un excellent DVD, à conseiller à tous les amateurs du groupe !

Sous titres : anglais

Suppléments : 22 minutes de bonus viennent s'ajouter à la béatitude engendrée par le concert...



## Rambo

Zone 2 - 90 mn - 2.35 - 16/9 compatible 4/3 - Dolby

● John Rambo, vétéran médaillé du Vietnam est arrêté pour vagabondage dans une petite ville. Les autorités font preuve d'un peu trop de zèle à l'égard de cet ancien béret vert qui, inévitablement, finit par "péter un câble". Notre héros devra se réfugier dans la forêt où il deviendra une cible pour toutes les polices du comté. Ce film nous montre comment ceux qui sont partis au Vietnam sont considérés par leurs compatriotes à leur retour au pays.

La version DVD a été remasterisée, l'image est donc plus nette, en revanche la partie sonore n'est qu'en stéréo, dommage car les scènes se déroulant dans les sous-bois auraient mérité du DD 5.1 pour renforcer



l'ambiance. Un film à voir pour se rendre

compte de la bêtise des hommes de pouvoir.

Sous titres : français/néerlandais

Suppléments : bandes-annonces, affiches, filmographies.



Y a-t-il un pilote dans mon lecteur DVD ?



Les deux films comiques *Y A-T-IL Un Pilote Dans L'Avion 1 & 2* seront disponibles à la vente lorsque vous lirez ces lignes. Ces DVD seront en deux langues (anglais et français), malheureusement la piste audio française sera en mono alors que la V.O bénéficie du son DTS 5.1. Le format des films est en 1.78 16/9 et les suppléments comprennent des commentaires et des bandes-annonces cinéma. Même en mono, ces deux DVD se montrent incontournables aux fans de films loufoques.

### Les prochaines sorties DVD d'Universal

- Les Acteurs
- Saint Cyr
- Salsa
- Amistad
- Fourmiz
- Le Pacificateur
- Prémonitions



Deux mois de retard



Initialement prévu pour le mois de février, *Tueurs Nés*, le film polémique d'Oliver Stone ne sortira qu'au début du mois de mai. D'après la Warner, un défaut de mastering serait responsable de ce retard. Rien à voir donc avec les associations qui avaient manifesté leur mécontentement lors de la sortie du film.

### Fox Pathé Europa, un géant de la distribution vidéo est né

Les sociétés Twentieth Century Fox, Pathé et le studio Europa se sont associés pour créer Fox Pathé Europa. Cette nouvelle entité distribuera en vidéo les films des trois sociétés précitées, ainsi que les films de la MGM et de Citel. Les deux premiers titres DVD distribués seront *X-Men* et *Chicken Run*. A noter que le catalogue cumulé de ces trois sociétés comprend près de 5000 films dont une majeure partie sera rééditée au format DVD.

## Sixième Sens

Zone 2 - 102 minutes - 1.85 - Dolby Digital 5.1.

● Malcom Crowe (Bruce Willis) est un psychiatre pour enfants qui a perdu le goût de son métier, jusqu'au jour où Cole entre dans sa vie. Cet enfant surdoué désespère son entourage par son attitude et son silence. Mis en confiance par Malcom, il avoue avoir des hallucinations qui troublent son existence. Ce film est un des plus gros succès de ces dernières années. Pourtant, rien ne laissait présager un tel engouement du public puisque le film n'innove en rien et ce n'est que le jeu des acteurs qui tire le film vers le haut. La version DVD bénéficie d'une image de haute qualité et d'une bande sonore particulièrement travaillée : musique angoissante, bruits étranges et bruissements lugubres prendront toute leur ampleur si vous êtes équipé d'un caisson de basses et des cinq enceintes que l'on trouve actuellement dans les installations de Home cinéma. Ce DVD aurait pu être parfait si les menus avaient été plus travaillés. En effet, le *Sixième Sens* n'offre "que" des menus fixes, sans son ni animation. Un film réservé aux adorateurs de thrillers fantastiques ou à ceux qui l'ont raté au cinéma.

Sous-titres : anglais & français



Suppléments : bandes-annonces - musiques - scènes supprimées - photos du film - interviews, filmographies et biographies des acteurs et des membres de l'équipe technique.

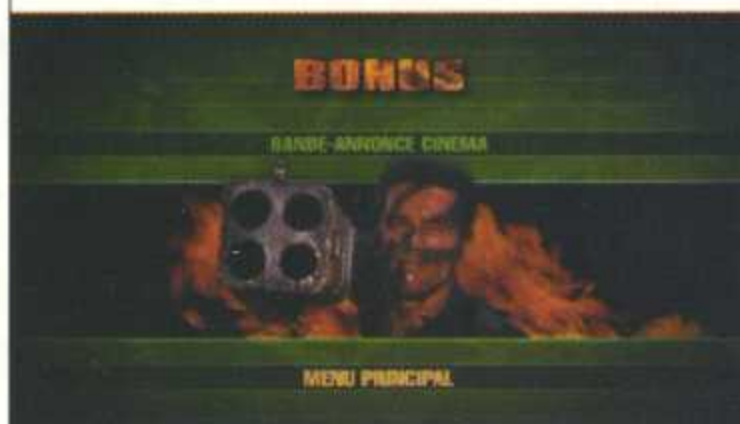
## Commando

Zone 2 - 87 mn - 1.85:1, 16/9 - Dolby Surround - DD 2.0

● John Matrix (Arnold Schwarzenegger) coule des jours heureux depuis qu'il est à la retraite. Cet ancien colonel de l'armée américaine va disposer d'une dizaine d'heures pour sauver sa fille des griffes d'une bande de terroristes. Ce film est une avalanche de scènes d'action mises bout à bout et qui se terminera dans un bain de sang spectaculaire. Tout au long du film, on pourra admirer les muscles de Schwarzy et s'amuser à compter le nombre de cadavres que le héros laisse derrière lui ! Vous l'aurez compris, ce DVD s'adresse uniquement aux fans de monsieur univers d'autant que la qualité d'image n'est pas ce qui se fait de mieux sur ce support et que les sons ne sont qu'en Dolby Surround. Les menus sont assez communs et le DVD n'offre en supplément qu'une bande-annonce. Bref, autant s'acheter la version VHS !

Sous titres : anglais, français, italien, grec, néerlandais

Supplément : bandes-annonces







# La Plage

Zone 2 - 114 mn - 2.35 :1 - DD 5.1.

Richard est un jeune routard qui se rend en Asie dans l'espoir d'y vivre des aventures fortes et exaltantes. Dans un hôtel miteux des environs de Bangkok, il fera la connaissance d'un jeune couple de Français avant de rencontrer Daffy, un personnage bizarre qui leur parlera d'une île secrète... Ce film à gros budget qui réunit Leonardo Di Caprio et Virginie Ledoyen se montre totalement dépayçant. Il s'agit d'un grand film d'aventure comme on n'en fait plus (un peu long à se mettre en route) qui a le mérite de nous faire réfléchir sur le comportement humain. Le DVD permet d'obtenir des images de toute beauté ; que l'on apprécie ou non le film, on reste ébahi par les paysages magnifiques au style très "carte postale". Les menus s'avèrent graphiquement très réussis et les transitions entre chacun d'entre eux sont impeccables. La qualité générale de ce DVD est donc excel-



lente, maintenant, si vous ne supportez pas Leonardo, nous n'y pouvons rien !

Sous titres : français, anglais, grec, néerlandais

Suppléments : bandes-annonces, photos du film, neuf scènes inédites, storyboards, clip vidéo des All Saints, filmographies

# Rambo II : La Mission

Zone 2 - 91 mn - 2.35 :1 - Dolby Stéréo

John Rambo, dans ce deuxième opus est recruté pour retrouver des soldats américains portés disparus au Vietnam. Il n'a pas le droit d'intervenir et doit se contenter de prendre des photos... Un béret vert qui doit se contenter de prendre des clichés, c'est comme si l'on demandait à Nintendo d'arrêter les *Pokémon* ! Ce n'est pas possible ! Rambo libérera des otages, sera abandonné par ses supérieurs, se fera capturer, s'échappera, se vengera, etc. Bref, un pur film d'action qui plaira aux amateurs du genre. Comme le premier *Rambo*, l'image remasterisée est plus contrastée, malgré le scénario au ras des pâquerettes, il faut bien avouer que les scènes d'action sont très bien faites, et encore une fois, elles auraient mérité un son plus "hémisphérique" que le Dolby Stéréo. Cette mission au Vietnam ravira les férus d'action ainsi que les membres du fan club de Stallone.



Sous titres : français

Suppléments : making of, spots télé, bande-annonce, affiches, filmographies



## Trois nouveaux DVD chez Seven 7/ Metropolitan Film & Vidéo



*Friday*, une comédie mettant en scène le rappeur Ice Cube et l'exubérant Chris Tucker

*Next Friday* : dans cette suite de *Friday*, on retrouve Ice Cube aux prises avec le caïd qu'il avait rencontré dans le premier film. Ce film a eu un énorme succès aux Etats-Unis, qu'en sera-t-il en France ?



*Première Sortie* : cette comédie nous conte l'histoire d'un enfant qui a vécu sa jeunesse cloîtré dans un abri anti-atomique. Elevé à la mode des sixties, c'est dans les années 90 qu'il voit pour la première fois la lumière du soleil et qu'il rencontre quelqu'un ! Ce quelqu'un est incarné par Alicia Silverstone qui se fera une joie de tout lui apprendre...



## Du manga à la pelle



Les amateurs de mangas vont être comblés puisque Pathé a récemment décidé de sortir en mars et en avril une collection impressionnante de titres :

- A.D. Police volume 1
- Angel Cop volume 1
- Gall Force
- Giant Robo volume 1
- La Blue Girl volume 1
- Midnight Eye Goku
- Project A-KO - volume 1
- Space Adventure Cobra
- Urotsukidoji volume 1
- Urotsukidoji volume 2
- 3 x 3 Eyes volume 1
- 3 x 3 Eyes volume 2
- Akira
- Amon Saga
- Appleseed
- Armageddon
- Gunnm

# Braveheart

2 DVD - Zone 2 - 171 mn - 1.85 :1, 16/9 - DD 5.1.

Le deuxième film réalisé par Mel Gibson nous conte l'aventure de William Wallace qui revient en Ecosse pour y fonder une famille. L'envahisseur anglais, omniprésent sur les terres écossaises, terrorise la population et la femme de William est exécutée en représailles envers son peuple. William lèvera une armée de braves et fera douter l'occupant jusqu'à ce que ce dernier prenne le peuple écossais au sérieux. Les scènes de combats sont parfaitement réalisées et photographiées et font de ce film une grande



fresque historique. La qualité générale du DVD est bonne, les musiques en DTS 5.1 sont un régal dans un équipement home cinéma. Les menus sont assez simples (pas d'animations) mais la navigation se révèle aisée, on ne peut pas tout avoir !

Sous titres : anglais, français, grec, néerlandais  
Suppléments : bandes-annonces - photos du film, documentaire sur l'Ecosse, commentaires de Mel Gibson, making of de 28 minutes.



# Fantasia 2000

Zone 2 - 74 mn - 1.85 - DD 5.1

Soixante ans après la sortie de *Fantasia*,

Disney nous propose une version 2000 où les ordinateurs sont mis à contribution pour remplacer les dessinateurs. Force est de constater que les images sont de toute beauté, les puristes diront que la "magie Disney" n'est plus présente, les autres s'émerveilleront devant les effets spéciaux. *Fantasia 2000* se décompose en huit séquences articulées autour de huit thèmes musicaux : *La Cinquième Symphonie* de Beethoven, *Les Pins De Rome* d'Ottorino Respighi, *Rhapsody In Blue* de George Gershwin, *Le Concerto pour piano n°2, allegro, opus 102* de Dmitri Chostakovitch, *Le Carnaval Des Animaux* de Camille Saint-Saëns, *L'Apprenti Sorcier* de Paul Dukas, *Pomp and Circumstances - marches n°1, 2, 3 et 4* - de Sir Edward Elgar et *L'Oiseau De Feu - version 1919*, d'Igor Stravinsky. Inutile de vous dire que le son est impeccable... Le DVD commence par un discours de Roy Disney et non pas par un menu, de ce fait, le DVD est illisible sur une console PlayStation 2 ! A qui la faute ? Sony ou Disney ?



Sous titres : anglais-français  
Suppléments : commentaires audio, making of, bandes-annonces, deux dessins animés inédits.

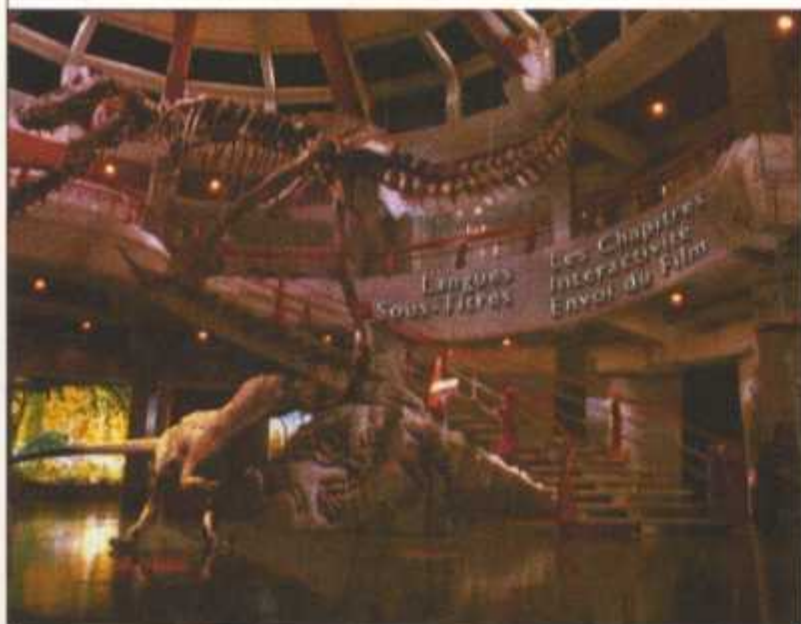




# Jurassic Park Collector

Zone 2 - 77 mn - 2.35 :1 - Dolby Surround & 5.1.

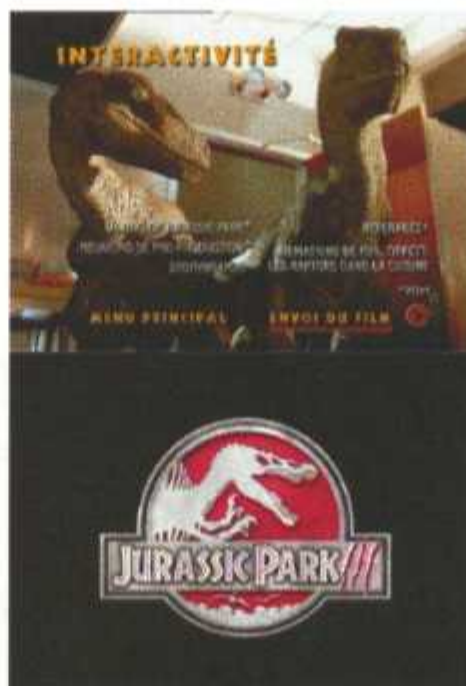
● Steven Spielberg a l'habitude de créer des événements cinématographiques à chaque fois qu'il produit un nouveau film (pour les suites, en revanche...). Avec *Jurassic Park*, il arrive à faire revivre des dinosaures de façon crédible. Comme c'est souvent le cas, la société d'effets spéciaux de Georges Lucas s'est chargée de créer des dinosaures générés par ordinateur. Le résultat s'avère spectaculaire et on y croit. Le support DVD se prête parfaitement à ce genre de film, les menus de navigation sont animés de fort belle manière (des vélociraptors passent dans les différents écrans), le son DD5.1 en met plein les oreilles (surtout



en VO) et l'encodage vidéo est de grande qualité et respecte le format cinéma du film. Vous l'aurez compris, *Jurassic Park Collector* est un titre qu'il vous faut absolument posséder, ne serait-ce que pour tirer parti de votre installation home cinéma.

Sous titres : français, anglais

Suppléments : accès Web, bandes-annonces, teaser de *Jurassic Park 3*, documentaire, filmographies, notes de production, story-board, 72 photos. making of de 50 minutes, mini-encyclopédie sur les dinosaures pour ceux qui possèdent un PC.



# Rambo III

Zone 2 - 97 minutes - 2.35 :1 - Dolby Stéréo



● Le colonel Trautman tente de convaincre Rambo d'accepter une mission se déroulant en Afghanistan, celui-ci la refuse (il est nul en géographie et ne sait pas où se trouve ce pays !) car "ce n'est pas sa guerre" ! C'est donc le colonel qui partira à sa place (sic.) Bien évidemment, il se fera capturer et John rehaussera ses rangers pour aller le récupérer. Il s'alliera avec la résistance afghane pour localiser le colonel, libérera celui-ci et affrontera l'Armée Rouge ! Ce dernier DVD qui conclut la trilogie des Rambo (ouf !) offre une qualité d'image comparable aux deux premiers opus, le son stéréo s'avère cette fois-ci de meilleure facture tandis que les menus donnant accès aux différentes sections du DVD sont de bonne qualité. Les fans d'action seront comblés par les combats entre les chars russes et les cavaliers afghans tandis que les anti-Rambo se montreront ravis d'apprendre qu'il n'y aura pas de *Rambo IV* en Irak...

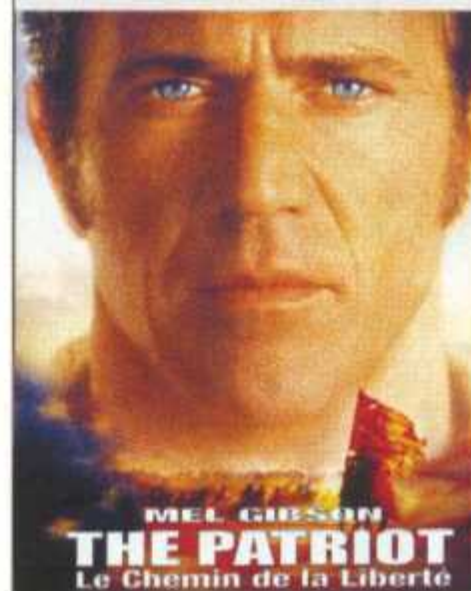
Sous titres : français, néerlandais

Suppléments : filmographie, bandes-annonces, affiches du film, spot TV, making of



**DVDZONE** 2  
1<sup>er</sup> Superstore DVD en Europe  
<http://www.dvdzone2.com>

Les dix plus vendus :



1. Le Patriote
2. 60 Secondes Chrono
3. La Plage
4. Moonraker
5. Deep Impact
6. Rien Que Pour Vos Yeux
7. Commando
8. Les Dix Commandements
9. Double Jeu
10. Stargate Vol.8

Les dix plus attendus :



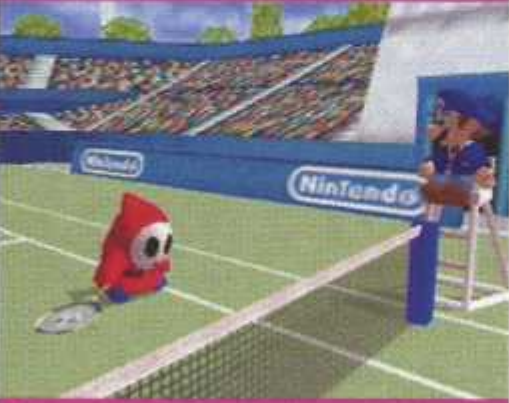
1. Scream 3
2. Man On The Moon
3. Event Horizon : Le Vaisseau De L'Au-delà
4. Gladiator
5. Small Soldiers
6. L'Homme Sans Ombre
7. Destination Finale
8. Harry - Un Ami Qui Vous Veut Du Bien
9. Baise-moi
10. Professeur Foldingue 2



Dead Or Alive 2 Hardcore



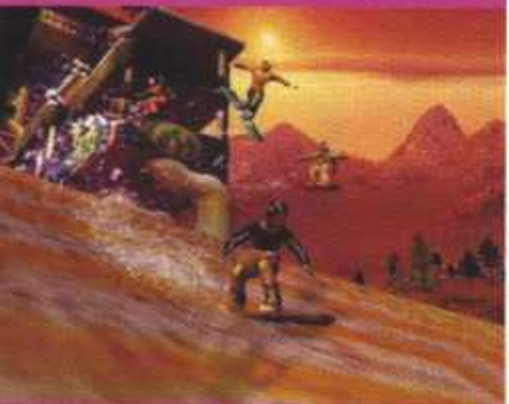
Mario Tennis 64



Phantasy Star Online



SSX



Shenmue



TOP 5 Nintendo 64



Place	Nom du jeu	Editeur	Genre	
1	La série des Zelda	Nintendo	Aventure/Rôle	-
2	Perfect Dark	Rare	Doom-Like	-
3	Donkey Kong Country	Rare	Plate-forme	-
4	Mario Tennis	Nintendo	Sport	-
5	Golden Eye	Rare	Doom-like	-

TOP 5 PS One



Place	Nom du jeu	Editeur	Genre	
1	La série des Crash Bandicoot	Sony	Plate-forme	-
2	La série des Final Fantasy	Squaresoft	RPG	-
3	Metal Gear Solid	Konami	Infiltration	-
4	Colin Mc Rae 2	Codemasters	Course	↑
5	La Légende Des Dragoon	Sony	RPG	-

TOP 5 Dreamcast



Place	Nom du jeu	Editeur	Genre	
1	Phantasy Star Online	Sega	RPG	-
2	Shenmue chapitre 1	Sega	Simulateur de vie	-
3	Soul Calibur	Namco	Beat-em-up	-
4	Skies Of Arcadia	Sega	RPG	↑
5	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Sport	↓



# TOP 5

PlayStation 2



Place	Nom du jeu	Editeur	Genre	
1	SSX	EA Sport Big	Sport de glisse	-
2	Oni	Take 2	Action/aventure	↑
3	Dead Or Alive 2	Tecmo	Beat-em-up	↓
4	Rayman Revolution	Ubi Soft	Arcade	↓
5	Fifa 2001	EA Sport	Sport	↓

Skies Of Arcadia



Oni



Zelda Majora Mask



Rayman Revolution



La Légende Des Dragoon



# TOP 5

Gameboy Color



Place	Nom	Editeur	Genre	
1	Mario Tennis	Nintendo	Tennis	↑
2	Pokémon Trading Card	Nintendo	Jeu de cartes	↑
3	Zelda DX	Nintendo	RPG	↓
4	Perfect Dark	THQ/Eidos	Action/stratégie	↓
5	Pokémon Jaune	Nintendo	Indéfini ;-)	↓

# TOP 5

Le top ridicule

Nom	Nom
Orphen (PlayStation 2)	Sega GT (Dreamcast)
The Mission (PS One)	Surfing H30 (PlayStation 2)
The Mummy (PS One)	Fighting Vipers 2 (Dreamcast)
Fantavision (PlayStation 2)	Batman Of The Future (PS One)





# PLAYBOX PREMIERS

P85 - PS2  
Shadow Of Memory

P86 - PS2  
Formula One 2001

P87 - PS One  
Point Blank 3

P87 - PS One  
Rainbow Six : Rogue Spear

P88 - PS2  
Zone Of The Enders

P89 - PS2  
Kengos

P89 - PS2  
4X4 Evolution

P90 - PS One  
Fear Effect 2

P91 - PS One  
ISS Pro Evolution 2

P91 - PS One  
Toy Story Racer

P92 - PS2  
MDK2

P93 - Dreamcast  
ESPN NBA 2 Night

P93 - PS One  
Extreme Roller

P94 - PS One  
Duke Nukem : Land Of The Babes

P94 - Dreamcast  
Stupid Invaders

PS One | Eidos  
Fear Effect 2



PS2 | Virgin  
MDK2



Dreamcast | Ubi Soft  
Stupid Invaders



PS2 | Konami  
Z.O.E.



## LES JEUX QUE NOUS ATTENDONS LE PLUS

PS2  
WipEout Fusion

Dreamcast  
Shenmue 2

Gameboy Color  
Pokémon Silver & Gold

Game Cube  
Luigi's Mansion

PS2  
Metal Gear Solid 2

Xbox  
Munch Of Malice

PS One  
Alone In The Dark 4



# Shadow Of Memory

PS2 | Konami | Avril 2001



Une bien étrange autochtone.

● Le titre en dit beaucoup sur l'histoire... *L'Ombre De La Mémoire* demeure un nom de jeu bien mystérieux et laisse présager d'une ambiance particulière que certains affectionnent particulièrement. En effet, vous passerez une bonne partie de votre temps à déterminer le destin qui vous fut prédit à la naissance. La très jolie cinématique du début vous projetera dans la peau d'un personnage aux allures de bel homme bien portant se promenant dans la rue sans but apparent. Soudain, une caméra au ralenti s'avance vers vous en vous poignardant dans le dos. Vous sombrerez peu à peu dans la torpeur



L'artefact magique.



Des intérieurs réussis.

vers une mort probable. Un court instant se passe et vous vous réveillez dans une salle étrange où le temps semble s'être arrêté. Vous vous rendez vite compte que vous ne faites plus partie du monde des vivants mais que vous vous situez dans l'antichambre du paradis... Sans que vous ne compreniez quoi que ce soit, une voix retentit dans la pièce et vous informe de votre propre mort. Vous demandez la résurrection et votre vœu se voit exaucé, mais à quel prix. Votre but premier sera de retrouver votre assassin. La voix du monde des morts vous donnera un artefact qui vous aidera dans votre quête. Alors, vous vous réveillerez soudain dans la salle d'un café en constatant

que vous êtes vivant. C'est là que votre aventure commence réellement. Ainsi, vous traverserez les rues d'une ville à la recherche de celui qui a voulu votre perte. Esthétiquement, le titre s'annonce très bien avec des textures riches et des décors fouillés. Les personnages, dans un style particulier, séduiront les amateurs de manga et même les autres car le genre ne s'affirme pas autant que *Oni* qui est totalement influencé par la culture du dessin animé japonais. Nous n'avons pas remarqué de bugs notoires comme des collisions ou du clipping. D'un point de vue sonore, notre titre augure de bien belles musiques mélangeant à la fois du classique et de l'ambiance à la manière d'un *Resident Evil*. Du côté de la maniabilité, notre version ne rencontre aucun problème. Il vous sera aisé de vous promener partout où bon vous semble en inspectant les moindres recoins afin de trouver un indi-

ce qui pourrait devenir utile dans le but de comprendre l'histoire et d'avancer toujours plus loin. Vous rencontrerez une voyante prédisant des choses étranges à votre insu mais l'incompréhension règne surtout... Un test à ne pas manquer dans un prochain numéro de *Playbox*.

Patateman



Celle-ci semble vouloir vous aider.



Les rues sont vastes et variées.



De belles perspectives.







# Formula One 2001

PS2 | Sony | Mars 2001

● Depuis le début de l'histoire des jeux vidéo, les joueurs se divisent en deux catégories : ceux qui veulent un maximum de réalisme et ceux qui ne pensent qu'au fun. Dans un souci d'équilibre, les éditeurs donnent aux uns des simulations et aux autres des jeux d'arcade. Il semble que *Formula One 2001* soit un bon compromis. En effet, tout en proposant un challenge équilibré et relativement complet en ce qui concerne les options paramétrables, il reste abordable pour les joueurs occasionnels de F1. *Formula One 2001* est intéressant car il procure de temps à autre de bonnes sensations arcade. D'ailleurs, il faut bien avouer que sans celles-ci, ce programme n'aurait rien de nouveau à proposer. Le carcan imposé par le style de la simulation réduit ce genre de softs à proposer les mêmes circuits d'année en année et d'un titre à l'autre. Malgré tout (et dans un souci d'objectivité), nous allons tenter de



## Et sur PS One...

Sur PS One, *Formula One 2001* s'en sort avec les honneurs. Malgré des graphismes inférieurs et des menus d'un goût discutable, il dispose d'une maniabilité sans faille. D'ailleurs, c'est à un point tel que le fun est bien plus présent dans la version PS One que dans la version PS2. De plus, l'impression de vitesse est plus grande sur PS One.



Et une magnifique vue arrière ! (dangereux...).

préciser ce qui différencie ce soft de ses homologues. Tout d'abord, ses menus sont simples et agréables et les différents paramètres modifiables sont présentés de manière claire. Lorsque la course commence, la voiture démarre au quart de tour et réagit très bien lorsqu'il s'agit de freiner ou de rétrograder. La conduite est intuitive. En revanche, il faut de la précision et bien connaître les tracés pour arriver à la première place. Les autres concurrents ne font pas beaucoup d'erreurs et n'hésitent pas à vous dépasser à la moindre inattention. Devenir un pro



Sélectionner son pilote est chose aisée.



Les monoplaces sont bien modélisées.

à *Formula One 2001* n'est donc pas une mince affaire. C'est d'ailleurs le seul reproche que l'on pourrait formuler... Les jeux orientés arcade comme la série des *Ridge Racer* proposent une conduite beaucoup moins délicate et il est plus simple de s'y adapter rapidement. Cependant, il faut bien reconnaître que *Formula One* constitue, au final, une bonne simulation sportive qui plaira très certainement aux fans du genre.

Pimousse



# Point Blank 3

PS One | Namco | Mars 2001

Voici le dernier épisode d'une série de trois shoot'em' up totalement délirants. Vous incarnerez les deux personnages aux allures d'aventuriers présents dans les versions précédentes. Ils partent pour l'inconnu, dans la jungle des défis au pistolet. En effet, ce programme s'avère prévu pour être joué



avec un gun mais vous aurez quand même la possibilité de le pratiquer au joystick. Cela se révèle difficile compte tenu de la rapidité des cibles que vous devez atteindre. Graphiquement, les choses ne changent pas vraiment par rapport aux volets précédents mais le



Réveillez de bons vieux souvenirs...

Le gameplay reste toujours aussi excellent. L'intérêt de ce logiciel réside dans le mode multijoueur qui augure des soirées d'amusement total. Il vous sera possible de vous mesurer entre amis et le meilleur score gagnera la partie (elle était facile celle-là...). Les défis que l'on vous lance sont tous aussi tordus les uns que les autres et attireront l'attention des petits comme des grands. Notre diagnostic dans le test à venir...

Patateman

# Rainbow Six : Rogue Spear

PS One | Ubi Soft | Avril 2001

Vous souvenez-vous de la version PC ? Si vous ne la connaissez pas, le concept se révélait très intéressant et original puisqu'il s'agissait de gérer une équipe de soldats snipers accomplissant des missions de discrétion pour la protection de votre patrie. Le jeu se pratique comme un FPS avec une vue à la première personne accompagnée d'un viseur au milieu de l'écran. Ce type de logiciel ludique se voit de plus en plus développé sur console alors qu'auparavant, il était réservé à des machines possédant un clavier et une souris. Vous ne serez pas surpris de constater qu'il s'avère assez difficile de se déplacer au paddle. Après un certain temps d'entraînement, on finit par s'y habituer et apprécier le genre... Après une introduction de qualité plutôt médiocre, vous pouvez vous lancer dans une aventure passionnante. Vous



Un commando bien camouflé.

Vous avez la possibilité de choisir vos collaborateurs et votre équipe. Une fois votre plan établi, vous vous retrouvez devant un bâtiment qui s'apparente à l'ambassade d'Egypte où vous devrez vous introduire en toute discrétion afin d'éliminer les éléments qui pourraient vous nuire. Du côté des graphismes, le titre se révèle assez moyen mais reste acceptable. Nous constatons, par ailleurs, que les modèles des personnages sont bien travaillés et demeurent fidèles à la version PC qui fait figure de référence. En ce qui concerne la version PS One, nous attendrons le test pour donner notre verdict.

Patateman



L'interface permettant de choisir vos hommes et vos armes.



Boum ! Fait la grenade !



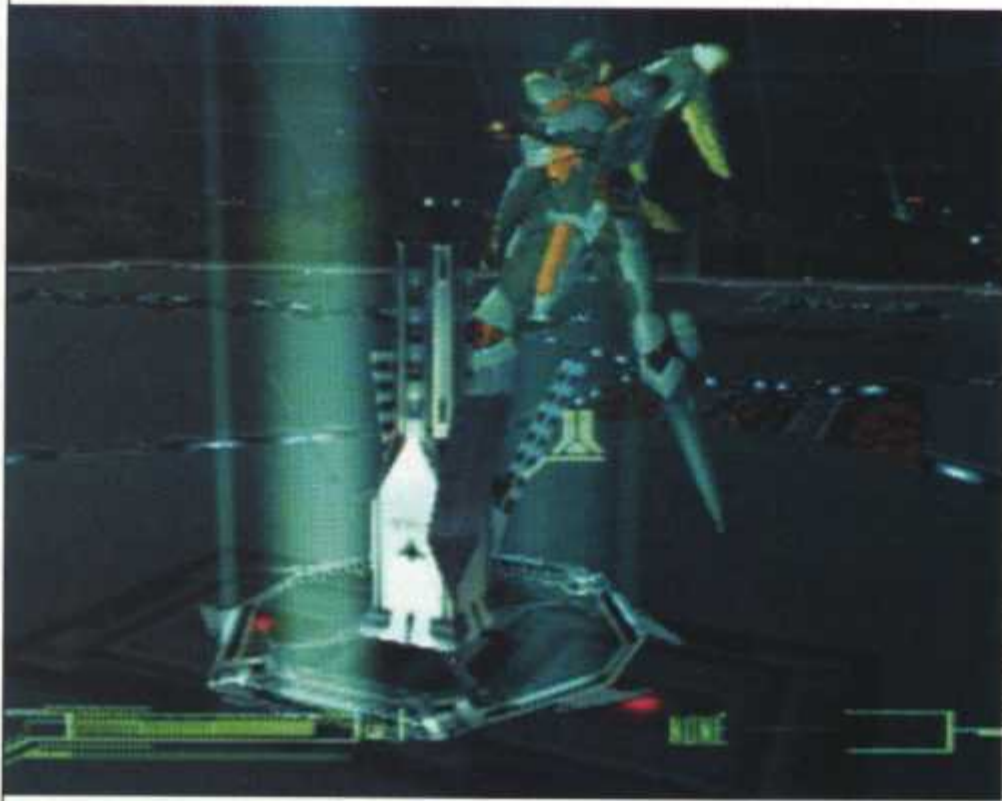
PREMIERS





# Z.O.E.

PS2 | Konami | Mars 2001



Se régénérer ne prend que quelques instants.

● Outre le fascinant *Metal Gear Solid 2*, Konami a réservé pour les joueurs un divertissement d'une rare intensité : *Z.O.E.* L'histoire se déroule dans un futur proche et dès le début, le ton est donné. Arrivant de l'espace, un mystérieux groupe de combattants, voyageant dans de sublimes méchas, se

prépare à donner l'assaut sur une colonie. A leur tête, une femme semble prendre ses ordres d'une voix désincarnée, sommant de récupérer deux méchas importants et ce, quel qu'en soit le prix.

Durant cette scène d'introduction, une musique envoûtante ne cesse de bercer le joueur tiraillé entre le désir de jouer immédiatement et le plaisir qu'il tire de l'intro du jeu. Une fois celle-ci terminée, on se voit alors offrir le choix de la langue lors du commencement d'une nouvelle partie. Sitôt celle-ci entamée, c'est reparti pour une nouvelle cinématique nous dévoilant les événements qui ont conduit le héros, un jeune



Notre héros, jeune et déterminé.

garçon, à prendre le contrôle d'un prototype de mécha intelligent. C'est d'ailleurs sur ce point que *Z.O.E.* se différencie des autres jeux de méchas : votre robot réagit en fonction de son environnement et une fois la partie bien entamée, celui-ci verra son comportement et son système de valeur modifiés par vos actes. Ainsi, si vous prenez par malheur l'habitude de détruire des habitations avec des gens à l'intérieur, votre mécha vous en tiendra rigueur. Si vous persistez dans cette voie, il en déduira que cela est normal et vous



Son Nemesis, une jeune femme sans scrupule.

exhortera à devenir plus hargneux et sauvage durant les affrontements... De quoi vous donner froid dans le dos. Avec une version que nous n'avons pu garder qu'un après-midi, le robot avait rapidement commencé à changer d'attitude. Reste à savoir ce que cela pourrait avoir comme incidence sur la suite du récit. Par ailleurs, quelle que soit la durée de vie qu'il proposera et les possibilités que l'on découvrira à son mécha, *Z.O.E.* s'annonce véritablement comme un grand jeu. Tout y est magnifique : musiques envoûtantes, graphismes de qualité, animation fluide... Bien sûr, un léger scintillement se laisse entrevoir du coin de l'œil mais, comme tout le monde le sait, on est sur PlayStation 2. Tout ce qu'il faut retenir de *Z.O.E.* est la possibilité de foncer sur son adversaire, lui tirer dessus et le frapper à toute vitesse pour repartir aussi vite que l'on est arrivé. Bref, c'est du *Macross* (Robotech) ; un pur concentré de bonheur...

Pimousse



Un exemple de l'artillerie disponible : un tir groupé.



# Kengo

PS2 | Ubi Soft | Avril 2001



A l'entraînement, on ne rigole pas.

● Vous souvenez-vous d'un jeu sorti sur PS One, il y a quelques années, et qui arborait le doux sobriquet de *Bushido Blade*. *Kengo* reprend un peu le même concept tout en abondant en détails, surtout en ce qui concerne le mode quête et l'évolution du personnage. De nombreux modes de jeu sont disponibles, allant du plus arcade au plus complexe et dans lesquels le joueur doit suivre une formation dans un Dojo auprès du maître qui saura vous enseigner les techniques pour devenir un bon combattant. Pour expli-



Une magnifique cinématique d'introduction.



Le mode versus.

compétences différentes, afin d'améliorer vos aptitudes physiques. D'un point de vue graphique, *Kengo* s'en tire plutôt bien avec des personnages fins et détaillés. L'animation se montre assez fluide et vous aurez peu de mal à vous habituer à la maniabilité de votre héros. Nous espérons que la version test aura autant d'impact que celle-ci car elle s'avère très alléchante en reprenant le principe d'un titre exceptionnel sur PS One.

Patateman

# 4 x 4 Evolution

PS2 | Virgin | Avril 2001



Bientôt l'arrivée...

● Après la version PC, Virgin décide de sortir une nouvelle mouture sur la dernière machine de Sony. Après une introduction intéressante, annonçant ce que nous serions susceptibles de voir, nous voici bien à l'aise pour prendre les commandes d'un bolide tout terrain. *4 x 4 Evolution* propose plusieurs modes de jeu, dont une "carrière"

permettant de débloquer des véhicules de plus en plus performants pour participer aux nombreuses courses. Vous aurez aussi tout le loisir de jouer entre amis en écran splitté (limité à deux joueurs) qui donnera une dimension assez intéressante à l'ensemble. Graphiquement, vous serez étonné des efforts fournis par les développeurs quant au nombre de polygones à gérer par la machine, notamment en constatant les projections de terre des opposants se trouvant devant vous. Nous remarquons aussi des éléments de décors destructibles, tels des barils qui barreront le passage. Malgré peu de variété dans les décors, ceux-ci restent corrects. La bande-son se révèle de bonne qualité et promet d'être très dynamique, accompagnant le jeu à merveille. Nous attendons une version test pour donner notre verdict qui paraît pour l'instant assez positif dans l'ensemble. A suivre.

Patateman

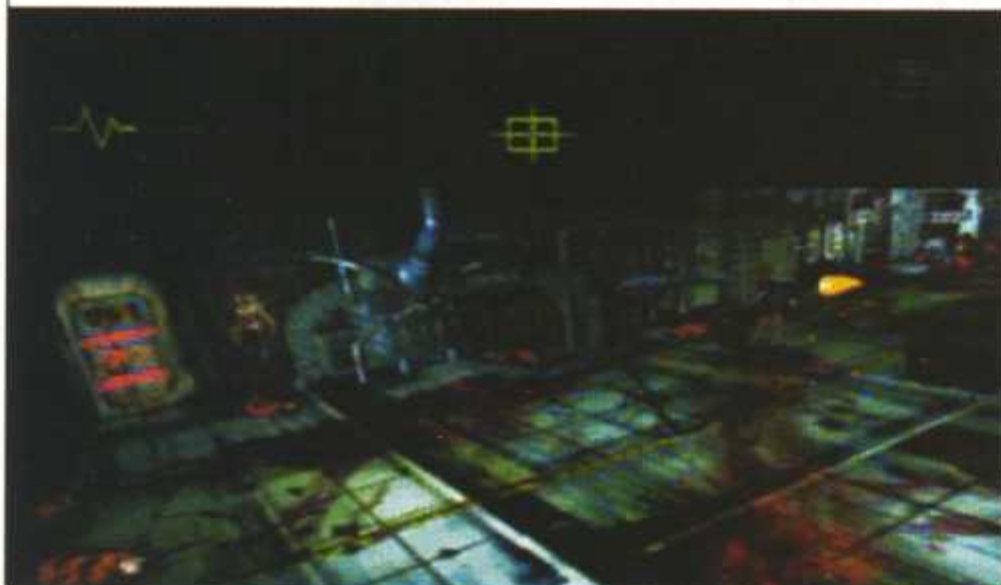






# Fear Effect 2

PS One | Eidos | Sortie prévue en avril



Quel endroit accueillant !

Les espionnes de choc et de charme sont de retour dans un scénario qui devrait vous tenir en haleine durant plusieurs dizaines d'heures.

*Fear Effect 2* reprend les thèmes chers au premier épisode : de la violence, des espionnes sexy et des armes lourdes, le tout saupoudré de génétique futuriste. Le jeu repose sur le même principe que la série des *Resident Evil*, faisant évoluer ses personnages en 3D dans des décors en 2D animée, constitués en fait de séquences vidéos tournant en boucle. L'interaction avec l'environnement semble plus



Une action réussie vous donne droit à une mini-scène cinématique.

selon les actions respectives qu'elles auront à réaliser, et en utilisant tout leur savoir-faire : utilisation d'explosifs, infiltration d'endroits très surveillés ou désamorçage de pièges. Les personnages adopteront le même style manga que dans l'épisode précédent et l'histoire devrait être à nouveau remplie de rebondissements et d'action tactique. Il s'agira d'utiliser ses uzis autant que ses neurones, car outre les gardes à éliminer, les mutants à soigner ou les caméras de surveillance à neutraliser, vous devrez résoudre un grand nombre d'énigmes plus ou moins complexes, parfois dans un temps imposé. On prévoit plusieurs fins différentes selon le déroulement de votre aventure et une durée de vie encore augmentée



Il vous faudra également avoir des réflexes devant certains pièges.

grâce à l'apparition de modes de jeu bonus en fin de partie. Heureusement que vous pourrez sauvegarder votre progression au rythme des points de contrôle qui jalonnent la partie, car la difficulté s'annonce élevée tant du côté des énigmes que des adversaires. Mêlant habilement *Resident Evil* et *Metal Gear Solid*, *Fear Effect 2* s'annonce comme l'un des meilleurs titres de l'année 2001 sur PlayStation.

Grenouille



Un air de famille avec Lara Croft.

importante que dans le titre de Capcom et la maniabilité des héroïnes plus consistante : roulade, inventaire accessible en temps réel, etc. *Fear Effect 2* vous met aux commandes de deux mercenaires féminines chargées dans un premier temps de dérober quatre précieux codes génétiques hautement gardés dans un building fortifié. Vous dirigerez les deux espionnes à tour de rôle



Le système de visée vous permet d'ajuster automatiquement les ennemis.



Du sang et du sexe, voilà de quoi est composé *Fear Effect 2*.



# ISS Pro Evolution 2

PS One | Konami

Konami revient dans l'univers des jeux de foot sur PS One avec *ISS Pro Evolution 2*. Celui-ci constitue tout simplement la suite du premier épisode sorti il y a environ un an et qui, à l'époque, avait conquis bon nombre d'acharnés du ballon rond sur console, notamment grâce à une jouabilité fort appréciable. Ici, sauver le monde sera le cadet de vos soucis puisque le but est de



La tension est à son paroxysme.

# Toy Story Racer

PS One | Disney

*Toy Story Racer* emprunte son nom au superbe film d'animation de Disney. Le fier Woody, l'impétueux Buzz ou le sage Patate disputent donc ici des courses effrénées dans des endroits domestiques semés d'embûches et de bonus : la chambre d'enfant mal rangée, la cuisine inondée, le grenier poussiéreux, etc. Les épreuves ne se constituent pas seulement de courses sur circuit mais aussi de "deathmatches" dans des arènes pittoresques telle cette salle de jeux d'arcade dotée de rampes vertigineuses. Bénéficiant de graphismes agréables et d'une animation fluide,



Les arènes vous obligent à éliminer les adversaires à coups d'items offensifs.

diriger une des équipes de football les plus prestigieuses du monde en battant l'élite mondiale. Pas moins de soixante-dix-huit équipes s'avèrent disponibles, dont vingt-quatre des meilleurs clubs européens et cinquante-quatre sélections nationales. Tous les plus grands noms sont présents : Zidane, Battistuta, Kluyvert, Ronaldo... Personne ne manque à l'appel. Il semble que l'éditeur japonais ait fait des efforts en ce qui concerne les gra-



Quelle belle action !



phismes et l'animation. On notera les mouvements de certains éléments du décor comme les filets des buts ou la modélisation des visages des joueurs qu'on reconnaît facilement. Les modes de jeux n'ont apparemment pas changé, même si on constate quelques modifications comme l'apparition d'un mode Coupe d'Europe conforme à la réalité. Toutefois la plus grande qualité du jeu, comme son prédécesseur, reste tout de même sa maniabilité qui, combinée à une bonne animation des joueurs, annonce un jeu très fluide et plaisant pour des rencontres rythmées par le son des percussions et les cris des supporters en délire.

G. Raroldz

ce sympathique programme de course souffre cependant d'une maniabilité parfois confuse, obligeant le joueur à pratiquer, un minimum, les compétitions avant de les remporter en championnat, mais cela ne lui enlève que peu d'intérêt au vu du grand nombre de pistes et de challenges différents.

Grenouille



La chambre d'Andy est l'endroit rêvé pour une petite course.



Il est possible de jouer à deux sur un écran partagé.



PREMIERS





# MDK 2 Armageddon

PlayStation 2 | Interplay/Bioware/Virgin | Sortie prévue en avril

Après une réalisation perfectible sur Dreamcast et une adaptation superbe sur PC, *MDK 2* est enfin développé sur la dernière console de Sony. Forte de sa puissance matérielle, celle-ci saura assurément tirer parti des effets visuels et de la bande sonore du programme d'Interplay. Vous y incarnerez Kurt, l'homme au casque conique qui trucidé les aliens à l'aide de son bras-mitraillette, le docteur Hawkins, responsable de cette malformation physique et Max, le chien à quatre bras. Les trois héros fêtent à peine leur précédente victoire sur les méchants envahisseurs que ceux-ci reviennent à la charge, obligeant les redresseurs de tort à reprendre du service. En ce qui concerne le



Les boss de fin de niveau seront de plus en plus coriaces au fil de votre progression.



Le parachute vous permettra également de vous laisser porter sur des courants d'air ascendants.

scénario, ne vous attendez pas à de grandes innovations puisqu'il s'agira plus de grenades lourdes et de tirs de précision que de choix tactiques mûrement réfléchis. Cet esprit très "comics" semble présent tout au long de l'aventure composée d'une trentaine de niveaux aux décors très high-tech. Vous dirigerez successivement les trois sauveurs en exploitant au mieux leurs capacités, tels le parachute dorsal de Kurt qui facilitera bien des sauts ou les quatre bras de Max qui lui permettront de tuer quatre fois plus vite. Les développeurs affirment avoir repensé le gameplay de *MDK 2* par rapport aux versions Dreamcast et PC, et plutôt que d'effectuer une simple adaptation, ils ont souhaité réaliser une version spécifique à la PlayStation 2, intégrant des niveaux aux structures retravaillées et des ennemis disposés différemment. Quoiqu'il en soit, les graphismes du jeu s'annoncent très beaux et très spectaculaires, exploitant une multitude de courbes et



Oui, quatre mains, c'est bien. Avec ça, je peux faire deux fois plus de choses.

d'effets lumineux. *MDK 2* sera définitivement un programme de shoot à la troisième personne, incluant une vue subjective très précise pour le mode sniper et une caméra orientable dans toutes les directions, même si pour le moment, elle souffre d'un angle de vue assez

réduit. La maniabilité s'annonce à la hauteur de la console 128 bits et exploitera les deux manettes



Le programme inclut un système de visée automatique.

analogiques de manière très intuitive. L'univers sombre et futuriste de *MDK 2* promet d'être joliment adapté sur la PlayStation 2 et devrait ravir les fans de la série.

Grenouille



Chaque personnage disposera de ses propres armes à la mesure de ses compétences.



# ESPN NBA 2 Night

PlayStation 2 | Konami | Avril 2001

● Konami fait très fort en ce moment puisqu'il annonce de nombreux jeux qui devraient se vendre comme des petits pains. En effet, les joueurs attendent pour la plupart *Metal Gear Solid 2* prévu pour ridiculiser les autres titres du genre. L'éditeur nous propose donc un jeu de basket paraissant tout à fait honorable. Nous avons constaté une belle réalisation en ce qui concerne les graphismes et la fluidité des mouvements des basketteurs. Pour l'esthétisme, Konami exploite de mieux en mieux les technologies de la console. Il est vrai qu'elle se révèle assez difficile à programmer mais les développeurs s'habituent de plus en plus et finissent par obtenir des résultats convaincants. L'esthétisme et le gameplay demeurent les atouts principaux de *ESPN NBA 2 Night* qui risque de combler fortement les amateurs du genre. La maniabilité se révèle pour le moment de grande qualité et fera de ce titre sans doute un des meilleurs de sa catégorie. Nous attendons d'une console qu'elle possède une bonne logithèque et la PS2 en manque cruellement mais il faut parfois être patient... *ESPN NBA 2 Night* viendra certainement combler un vide.

Patateman



Un peu court le contre.



Le public est presque réaliste.



Le dunk qui fait mal.

# Extreme rollers

PS One | Microïds | Prévu en avril

● Un nouveau jeu de glisse fait son apparition sur PlayStation grâce à Microïds et Neko. L'action d'*Extreme Roller* se passe dans différents mondes aux décors futuristes (sur une trentaine de "niveaux") et mélange la course, le style et le combat. Huit personnages au look et aux caractéristiques particuliers (vitesse, poids, agilité, équilibre...) se découvrent au fil de la progression (seuls deux sont disponibles au début) pour prendre part au mode carrière ou aux tournois (courses, figures...). Apparemment, seules douze



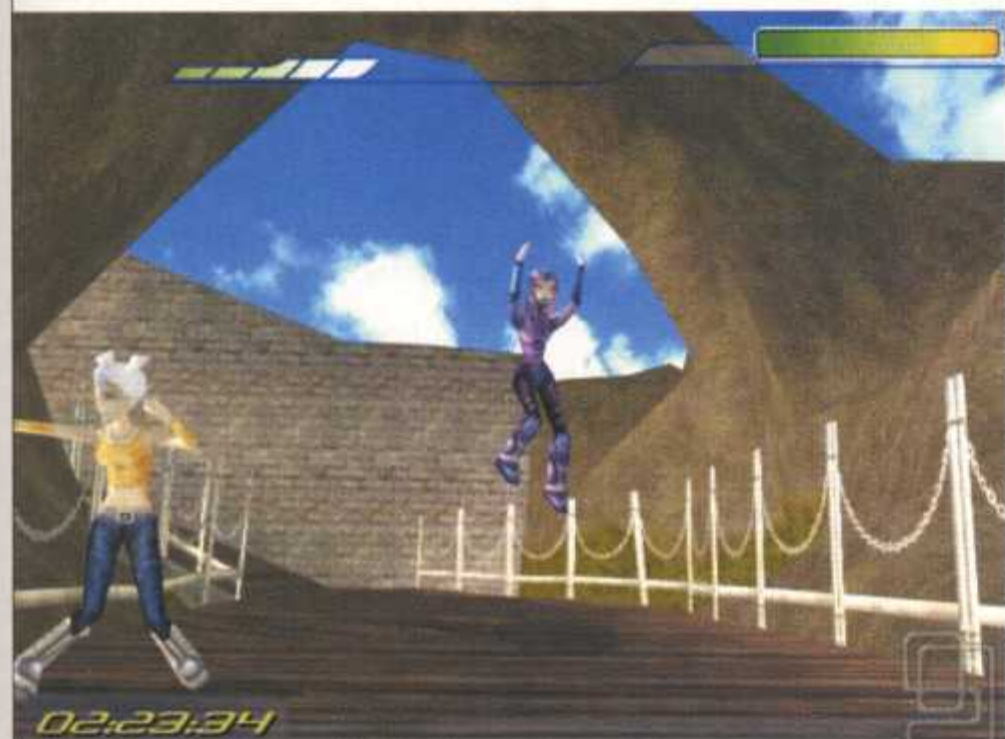
Des décors étranges pour un jeu de roller.



Les guards même en roller.

figures sont prévues pour l'instant mais il existe aussi des armes (champ électrique, aimants répulsifs, glu...) pour ralentir les adversaires. Il faudra s'attendre à des comportements différents de la part des autres concurrents. Une boutique offre la possibilité d'acheter du matériel et d'améliorer ses rollers. Les joueurs qui pourront agir sur certains éléments du décor gagneront des upgrades, ainsi que des bonus. *Extreme Roller* est prévu pour sortir le 19 avril 2001.

Christophz



Les tournois pourraient apporter un peu de renouveau.







# Duke Nukem Land Of The Babes

PS One | Infogrames/3D Realms | Sortie prévue en avril

● Suite au mémorable *Time To Kill*, le grand blond à bretelles est de retour sur la PS One dans une aventure pleine de poudre et de strip-teaseuses.

La résistance humaine s'est organisée face à l'invasion alien, sous la forme d'un commando de filles armées jusqu'aux dents. Duke, toujours prêt à sauver une demoiselle en détresse (surtout si elle fait du 95 D), brandit son colt et son cigare afin de leur prêter main forte à grands ren-



Voici les bimbos que Duke vient secourir.

fort d'explosions et d'injures du type : "Lézard, viens là que je me fasse une sacoche !". On retrouvera avec plaisir les porcoflics, les lézards-troopers et autres cerveaux flottants, à travers bon nombre de niveaux futuristes aux graphismes soignés. Quelques améliorations ont été apportées à l'arsenal de Duke, tels un système de visée automatique ou un fusil de sniper, et des cheat codes se débloqueront selon vos résultats, vous permettant, entre autres, de jouer en vue subjective. Fidèle à l'esprit et à la



Enchaîné par un rayon laser !!!

qualité de ce dernier, *Land Of Babes* s'annonce comme le digne successeur des aventures du plus sympathique des machos, en attendant une suite véritable au *Duke Nukem 3D*.

Grenouille



Les ennemis sont plus nombreux et plus variés.

# Stupid Invaders

Dreamcast | Xilam/Ubi Soft | Sortie prévue bientôt

Après une adaptation remarquable et remarquée en série télévisée, Les Zinzins De L'Espace atterrissent sur la console de Sega après un passage réussi sur PC. Candy, Gorgious et leurs camarades, cinq extraterrestres débarqués sur Terre par erreur, ont trouvé refuge dans une maison abandonnée. Ayant pris leurs habitudes sur cette dangereuse planète, ils sont parvenus à tromper la vigilance de la population



Chaque interaction utile avec le décor est illustrée par une scène cinématique de bon goût.

humaine grâce à leur machine à transmutations, appareil capable de leur donner l'apparence de leur choix. Au moment où leur soucoupe est enfin réparée et qu'ils projettent de rentrer à la maison, un milliardaire mégalo, en mal de technologie avancée, leur envoie un mercenaire afin de s'approprier leur navette. Seul un des cinq zinzins parvient à éviter la congélation, à vous de le mener vers la liberté. *Stupid Invaders* est un jeu d'aventure, il emprunte la maniabilité, mais les "énigmes" que vous aurez à résoudre



De l'acide sulfurique est suffisant pour réveiller un mort.



Non, non, vos compagnons ne sont pas moins stupides que vous.

ne constituent pas la matière habituelle des titres du genre : visite des toilettes, décomposition du Père Noël dans une cheminée et autres plaisanteries du meilleur goût agrémenteront l'escapade de votre vaillant extraterrestre. Les graphismes en 2D sont très finement réalisés et respectent le style du dessin animé original. Si celui-ci s'adressait plutôt aux enfants, le soft de Xilam possède un langage particulier et présente des situations plus scabreuses, plus "adultes"...bref plus drôles. On attend avec impatience la version finale...

Grenouille



# LOGIN

# Programmez en C !



COMPILATEURS, ENVIRONNEMENTS  
DE DÉVELOPPEMENT, ÉDITEURS...

<http://login.posse-press.com>

Découvrez sur le CD  
la totale pour programmer  
en C sur toutes les plates-  
formes.

En kiosque 42 francs,  
avec un CD-Rom offert

## Posse Press recrute pour l'ensemble de ses magazines

### Chef de publicité junior - Ref Pub

Vente d'espace publicitaire magazine et Web.  
Intérêt pour l'univers informatique  
et les nouvelles technologies.

Maîtrise de l'anglais et des outils de bureautique.

Première expérience ou stage dans la vente.

### Webmaster - Ref Web

Passionné jeux vidéo et nouvelles technologies.

Maîtrise PHP/MY SQL indispensable.

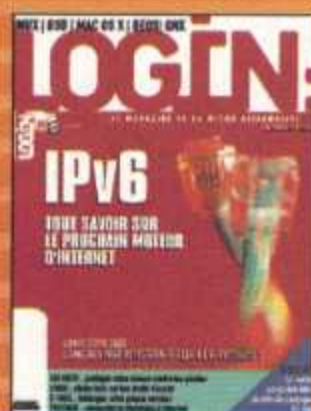
Première expérience ou stage poste similaire

### Envoyer candidatures et CV à

[rcanonge@posse-press.com](mailto:rcanonge@posse-press.com) ou par courrier à  
Posse Press/Recrutement

47 avenue Paul Vaillant Couturier - 94 257 Gentilly Cédex

Tél 01 49 69 88 00 - Fax 01 49 69 88 10





Chers lecteurs,

Que d'émotion en ouvrant votre courrier, notamment cette longue lettre en provenance de Cabourg (que nous avons dû raccourcir un peu sinon elle remplissait la rubrique). A la fois touchés et

amusés par vos récits, nous sommes heureux de constater que Playbox vous satisfait même s'il reste toujours de nombreuses choses

perfectibles. Nous essayons d'ailleurs de tenir compte de toutes les remarques

mais il est souvent difficile de concilier les problèmes techniques et

les goûts de chacun. Afin de nous rapprocher de vous, nous vous invitons à prendre tous exemple sur ce charmant monsieur et à nous envoyer du courrier postal ou électronique... En attendant le mois prochain, nous vous souhaitons une bonne lecture.

### A lire

Chers amis, bien poli, hein ? J'aime beaucoup votre magazine car c'est le meilleur,

le plus beau et bla bla bla...

M'étant mis sur le tard au monde des jeux vidéo (j'ai 43 ans), mon fils me cassait les pieds depuis 18 ans avec ses jingles à la noix qui prennent bien la tête, ses "ouais p'pa j'arrive !", "faut que je sauvegarde !", "j'ai pas fini le niveau !", "j'suis sur un boss !", etc.

Au bord de l'infanticide, alors que j'errais désœuvré dans une galerie marchande, un habile colporteur me colla une manette dans les mains. Au bout du fil (de la manette), *Resident Evil III : Nemesis*. Le vendeur, sans doute plus pédagogue que mon fils, me corrigea rapidement, remplaçant mes doigts par des terminaisons nerveuses. Bref, en cinq minutes j'étais scotché et amoureux de Jill. J'ai acheté le jeu

en douce et devins le roi du ruban encreur...

Voilà comment tout a commencé, c'était il y a deux ans et depuis c'est terrible. Avec mon fiston, nous arpentons les brocantes et les videgreniers pour remplir notre salle dédiée de Master System, Nes, Mega Drive, Atari, Sony, 32X, Mega CD, PlayStation, jeux en pagaille, accessoires... C'est bien cool, nos yeux sont gonflés, nos joues creuses mais bon sang quel pied ! Nous nous sommes mis au PC aussi pour que ce soit bien complet (je vous rassure, je n'ai pas de femme à la maison). Quelle prise de tête d'ailleurs : trois heures de bidouillage, cliquetant à l'Effergan pour 15 minutes de qualif et la bécane qui plante dans le premier tour du Grand Prix. [...] Add-on par-ci, patches par-là, on arrive vite à 2000 balles pour un seul titre, car ça reste un jeu, évolué, certes mais un jeu quand même. [...]

Tout ça pour dire que les consoles ont encore de beaux jours devant

### A voir

Salut à l'équipe de *Playbox*,

Je prends plaisir à saluer la nouvelle écurie du tout nouveau, tout beau, *Playbox*. Nouvelle bombe lancée avec un VCD offert ! Comme j'aime ce nouveau mensuel de console à qui je souhaite une longue vie dans le rude monde de la presse car il faut toujours être au top... Ce n'est pas toujours facile car il n'y a pas que des bons jeux et les news s'en ressentent. Heureusement, l'année 2001 s'annonce pleine de surprises...

Je ne sais pas quoi reprocher à votre magazine, sauf peut-être le CD qui aurait dû être un DVD. La qualité des vidéos n'est pas très bonne (ralentissements, manque de netteté et pixellisation encore élevée) mais je n'ai vu que le premier... wait and see ! Sinon, ça va, le magazine est cool, surtout la rubrique technique ! Pensez à faire des concours.

Je souhaite une bonne lecture à tous les lecteurs de *Playbox* en espérant être publié.

JB (51)

*Merci à toi de dire tant de bien. Les problèmes liés au DVD ont été expliqués dans les numéros précédents et nous pensons que le VCD est un bon compromis. Yannoux, notre spécialiste du VCD fait de gros progrès à chaque nouveau numéro. Le matériel qu'il utilise est de plus en plus sophistiqué et les vidéos sont de meilleure qualité à chaque fois. Vous verrez d'ici peu on croira lire un DVD ! En ce qui concerne les concours, on va voir ce que l'on peut faire...*



### Du Manga

Après une rapide lecture "sélective" de *Playbox*, j'aimerais vous donner mes impressions et mes remarques que j'espère constructives :

- je trouve le mag un peu froid, faire un magazine mature n'empêche pas d'y mettre quelques touches d'humour !
- les petits smileys pour indiquer le niveau du graphisme, du son, etc. dans les tests ne sont pas très significatifs (du moins c'est ce que je pense...)
- une rubrique manga/animation serait la bienvenue !
- et pitié si vous ne mettez pas de tests imports, mettez au moins des gros plans sur les jeux jap' (moins gros qu'un test mais quand même !) et mettez les sorties US dans les news ! Mais il y a aussi des points positifs. En effet, j'ai trouvé le dossier sur les différentes consoles excellent !!!



elles. J'imagine un *F355 VII*, un *GT 10*, un *Fear Effect XII*, etc. J'ai encore un peu de mal avec les jeux de baston mais depuis *Dead Or Alive 2*, ce n'est plus pareil ! Je préfère quand même *Shenmue* ou *Code Veronica*. Ah, quelle machine la Dreamcast ! C'est bien dommage si les rumeurs sont fondées mais quand il n'y a plus de sous... Nous conservons tout notre amour pour la PS One mais dédaignons la PS2. Trop chère pour pas grand-chose de plus, voire de moins qu'une DC (5 Mo de RAM pour les graphismes en 2001 !) et puis les consoles qui font tout, ce n'est pas bon. A quand la console grille-pain ? ...

Mais revenons à votre magazine. Après tout, c'est pour cela que je vous écris. Bons tests (bien l'icône en haut, ça situe tout de suite), je suis presque toujours d'accord avec vous. Bonne rubrique "matériel", petite partie DVD bien cool et surtout une revue lisible, sans effets spéciaux dans les polices de caractère et ça c'est bien, comparé à certaines revues dans lesquelles on a l'impression de se trouver dans un clip d'Annie Cordy mis en scène par David Lynch (à vouloir trop en faire, finalement dans les textes il n'y a rien que de la pub maquillée comme un vieux camion). Pas trop d'astuces mais un peu quand même, très bonne rubrique technique, l'article sur les différents formats de CD, parfait, court, clair, complet, l'essentiel. Très bien, très très bien. Ce magazine ressemble à un magazine adulte et c'est bien car cela manquait cruellement. Les pages sont bien remplies avec d'excellents morceaux de fruits dedans, un régal ! Et puis quelle bonne idée le CD lisible sur lecteur DVD de salon. C'est top, pas d'installation, pas de bidouille, pas de truc que l'on ne peut plus jamais enlever... Facile, pratique, bien cool ! Celui qui a eu cette idée

mérite un simulateur d'or ! Soignez bien ce produit car c'est indéniablement un plus pour votre magazine. Que dire d'autre ? Lors de mes premiers pas, j'ai acheté toutes les revues consoles et PC pendant six mois. Aujourd'hui, je ne conserve que *Joystick*, *Jeux Vidéo Mag* et *Playbox*.

Merci pour tout, bon courage, travaillez bien et longue vie !

*Cher ami,  
Que répondre à tant de passion, sinon que votre lettre est une réelle récompense pour d'humbles rédacteurs se demandant à chaque instant s'ils font les bons choix et surtout du bon travail. Tant de joie exprimée. Ah, si tous les pères de gamers pouvaient réagir de la même manière !*



*En revanche, nous sommes étonnés de ne voir aucune critique négative mais de toute façon d'autres lecteurs s'en chargent un peu plus loin... Toute la rédaction de Playbox apprécie énormément l'effort que vous avez consenti à faire pour nous écrire et espérons que cela donnera envie aux autres parents d'écrire à leur tour. N'hésitez pas à nous tenir au courant de vos futures activités vidéo-ludiques.*

## Encore du Manga

J'ai enfin réussi à le trouver chez un marchand de journaux, je l'ai un peu feuilleté et voilà mes impressions : c'est suffisamment clair et aéré, le dossier s'avère passionnant et ne se borne pas seulement aux consoles les plus en vue comme la plupart des autres mags (Nuon,

Et puis de voir un mag de console qui parle de hardware ça fait du bien ! Pour conclure, je dirai que ce premier numéro m'a un peu déçu (mais je devais me faire trop d'illusions, *PC Team* ne s'est pas fait en un jour et ce n'est que le n° 1) mais je sens qu'en améliorant quelques petites choses, on obtiendra un *PC Team* version console ! A+ et bonne continuation.

*Ta lecture devait certainement être trop "rapide et sélective" pour relever les nombreux traits d'humour (pas toujours au premier degré) habilement disséminés dans les textes... Nous avons fait le nécessaire en ce qui concerne les smileys, j'espère qu'ils sont plus parlants. Les hautes sphères de Playbox n'envisagent pas de rubrique manga et encore moins de rubrique import. Pourtant ce n'est pas faute de les harceler régulièrement... Effectivement, Playbox ne se fera pas en un jour et nous avons besoin de vos remarques pour l'améliorer de numéro en numéro. On note déjà de réels changements depuis le premier.*



Indrema...), le côté plus technique des articles sur le hardware ainsi que la rubrique pratique sont aussi intéressants et font que *Playbox* se démarque des autres mags en s'adressant à un public plus adulte (quand je lis *Console + & co*, j'ai l'impression qu'ils me prennent pour un gamin de 10 ans), le VCD est une très bonne idée et permet de savoir ce qui se fait sur les autres consoles qu'on ne possède pas forcément. Maintenant, passons aux points négatifs : il manque un peu d'humour (c'est encore loin de *PC Team* dans ce domaine). Je suis aussi pour une rubrique manga et pour l'import ! Pour la rubrique arcade, je pense qu'une double page serait un minimum. Autre suggestion : pourquoi ne pas faire une rubrique tournois dans laquelle vous mettez l'actualité des tournois (je pense notamment aux tournois *Street Fighter*, *KOF*, *Tekken*...), il s'en déroule des dizaines chaque mois (très rarement en Europe mais bon...). J'ai aussi relevé deux petites coquilles pas bien graves mais bon :

- page 14 : l'info sur *Resident Evil Zero* est répétée deux fois de suite
- euh, j'arrive plus à retrouver la deuxième...

*On notera que les doléances contenues dans cette lettre ressemblent étrangement à celles de la précédente... On va faire notre maximum mais pour l'import, cela risque d'être difficile. En ce qui concerne les tournois, on va étudier la question. Pour les coquilles, nous ferons en sorte que cela ne se reproduise plus à l'avenir.*



# PLAYBOX

## Le mois prochain dans Playbox n° 5...

Ce mois-ci, aucun jeu Nintendo 64 n'a été testé. En revanche, au cours du mois prochain pas moins de six nouveautés (Banjo, Pokémon Puzzle League, etc.) seront au rendez-vous. Autre événement majeur très attendu par les Pokémon maniaques : la sortie des versions or et argent sur Gameboy Color. Toutefois, prenez garde : en dépit de cette actualité, Playbox ne sera pas entièrement consacré à Nintendo (manquerait plus que ça !) puisqu'une bonne trentaine de jeux (PS1-PS2-DC) sont attendus par la rédaction.

Nous en profiterons pour faire le point sur la PlayStation 2 avec Monsieur Georges Fornay (Directeur de Sony C.E France) et recueillerons ses impressions sur l'arrêt de la Dreamcast et sur la bataille qui pointe à l'horizon entre Sony, Nintendo et Microsoft...



## Réagissez !

Si vous voulez donner votre avis sur Playbox, n'hésitez pas à nous écrire :

Par mail : [Playbox@possepress.com](mailto:Playbox@possepress.com)

Par courrier : Playbox/courrier lecteur.

47, avenue Paul Vaillant-Couturier 94250 Gentilly

Vous pouvez également réagir sur notre site Web qui se trouve à l'adresse suivante : <http://playbox.possepress.com>

Ceux qui n'ont pas de stylo, pas de papier et pas d'accès à Internet peuvent toujours nous faire part de leurs remarques par signaux de fumée tous les mardis (on a changé de jour !) de 14h27 à 14h33. C'est en effet dans ce créneau horaire que notre satellite de surveillance (Playbox One) passe au-dessus de la France !



## Ours

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 : [playbox.possepress.com](http://playbox.possepress.com)  
Minitel : 3615 PCTEAM  
E-mail : [playbox@possepress.com](mailto:playbox@possepress.com)  
**Directeur de publication**  
Romain Canonge (88 23)  
[rcanonge@possepress.com](mailto:rcanonge@possepress.com)  
**Directrice d'édition**  
Christine Robert-Lancrey (88 24)  
[crobert@possepress.com](mailto:crobert@possepress.com)  
**Directeur des rédactions**  
Yann Serra (88 28)  
[yserra@possepress.com](mailto:yserra@possepress.com)  
**Rédaction**  
Rédacteur en chef  
Pascal Pambrun (88 27)  
[ppascal@possepress.com](mailto:ppascal@possepress.com)  
Chef de rubrique Jeux  
Christophe Rollier (88 34)  
[mhz@possepress.com](mailto:mhz@possepress.com)  
Secrétaires de rédaction  
Aude Didi Omar, Nadia Yahiaoui,  
Isabelle Zyserman (88 36)  
Ont également collaboré :  
Pierre-Arnaud Bouyer, Eric Narbo,

Bruno Mathieu, Baptiste Layec,  
Michaël Bellion, Jean-Marc  
Delprado, Samuel Cuneo.  
**Sites Web et multimédia**  
Rédacteur en chef adjoint CD-Rom  
Florian Polak (88 31)  
[leto@possepress.com](mailto:leto@possepress.com)  
Chef de Rubrique CD-Rom  
Yann Puloch (88 32)  
[yannoux@possepress.com](mailto:yannoux@possepress.com)  
Responsable sites Web  
Stephane Hemmer (88 07)  
[webmaster@possepress.com](mailto:webmaster@possepress.com)  
Assistant sites Web  
Florent Klougé (88 07)  
**Création**  
Responsables service création  
Julie Charvet (88 14)  
[jcharvet@possepress.com](mailto:jcharvet@possepress.com)  
Audrey Simon (88 14)  
[crea@possepress.com](mailto:crea@possepress.com)  
Première rédactrice graphiste  
Francine Lambert (88 13)  
[francine@possepress.com](mailto:francine@possepress.com)  
Rédactrices graphistes  
Laetitia Leroy (88 13)  
[leroytitia@possepress.com](mailto:leroytitia@possepress.com)  
Anne-Sophie Boucher (88 13)  
[aso@possepress.com](mailto:aso@possepress.com)  
**Publicité**  
Responsable service publicité  
Virginie Pomponne (88 05)  
[vpomponne@possepress.com](mailto:vpomponne@possepress.com)  
Chef de publicité senior  
Dimitri Kyriazis (88 06)

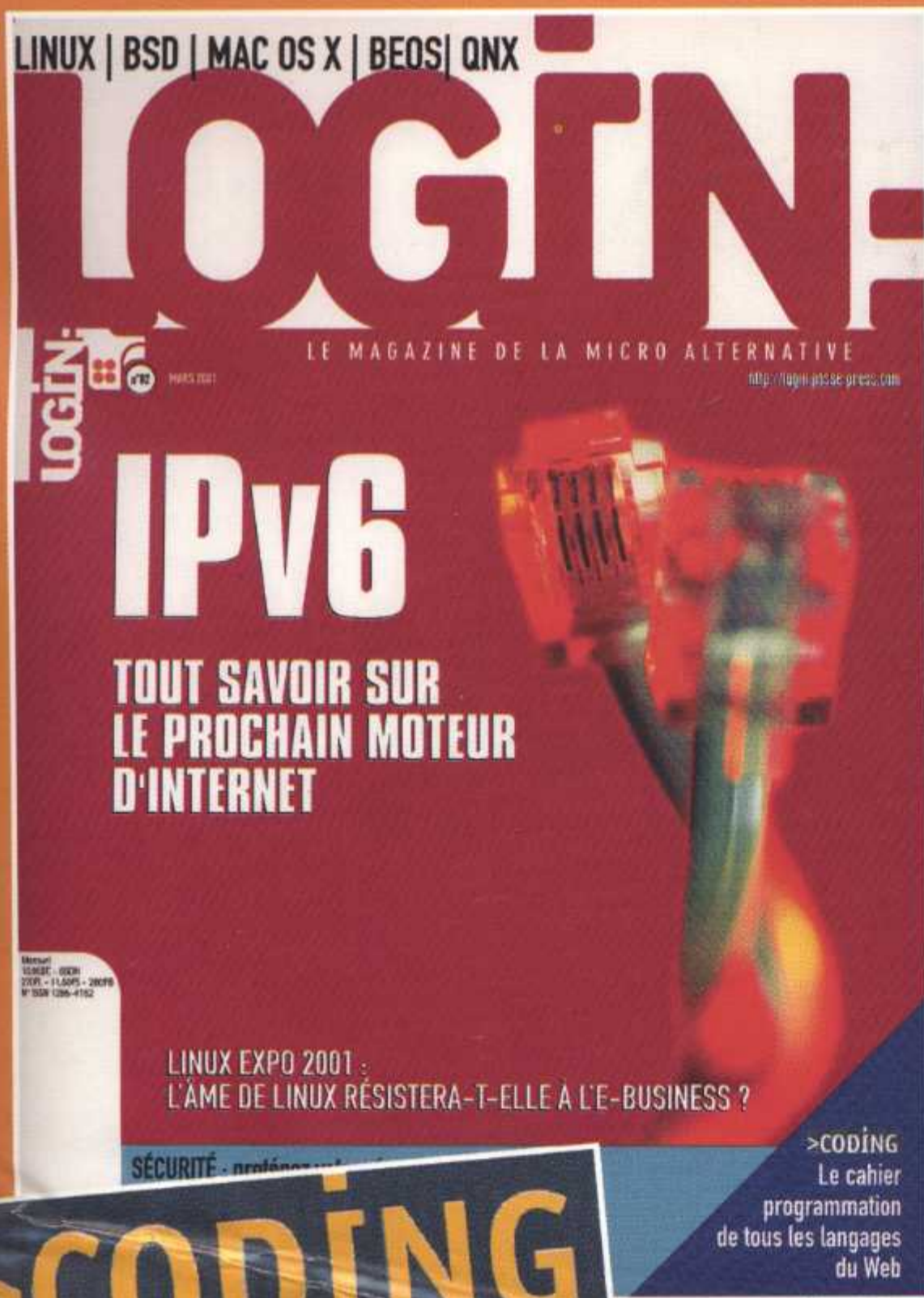
[dimitri@possepress.com](mailto:dimitri@possepress.com)  
Chefs de publicité junior  
Sandra Martigue (88 04)  
[smartigue@possepress.com](mailto:smartigue@possepress.com)  
Magali Bordessoule (88 15)  
[magali@possepress.com](mailto:magali@possepress.com)  
**Comptabilité**  
Directrice comptable et  
administrative  
Angelina Parmentier (88 22)  
Comptable  
Sandrine Chatenet (88 21)  
Assistante comptable  
Valérie Bougra (88 20)  
**Abonnements et VPC**  
Responsable administration et  
logistique  
Thibault Béchet (88 02)  
[tbechet@possepress.com](mailto:tbechet@possepress.com)  
Responsable abonnements et VPC  
Anna Vincent-Ramassamy (88 00)  
[admin@possepress.com](mailto:admin@possepress.com)  
**Fabrication**  
Illustration couverture : Oni/Take 2  
Illustration couverture CD :  
MDK 2/Virgin Interactive  
Photogravure : Fipe (Paris)  
Impression : Léonce Deprez  
(Barlin)  
Duplication CD-Rom : Digital  
Illusion (Monaco)  
**Distribution - ventes**  
Diffusion : MLP  
Réglages et modifications : Denis  
Rozes/Distrimédias 05 61 43 49 53

(uniquement réservé aux marchands de journaux)  
Dépôt légal : à parution  
Commission paritaire : En cours  
ISSN : En cours

Copyright 2001 - Posse Press  
Ce numéro de Playbox est accompagné d'un Vidéo CD gratuit posé en une de couverture. 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: et Studio Multimédia.



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



**Le CD-Rom**  
Une sélection commentée,  
d'utilitaires, et d'archives  
pour tous les systèmes alternatifs

Tous les mois,  
chez votre marchand  
de journaux

<http://login.posse-press.com>

Le supplément indispensable  
de la programmation (Java, PHP, Perl...)



# Pas facile de dire Maman quand on n'a plus de dents !

## ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP™



Version Dreamcast



Le premier jeu de combat ultra-réaliste  
où tous les coups sont permis.



Nintendo® and Gameboy are trademarks of Nintendo Co. Ltd. ® and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Dreamcast are registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Co-published by Ubi Soft Entertainment under license from Crave Entertainment, Inc.