

CONSOLES+

Êtes-vous plutôt slip ou bien caleçon ?

Le test complet



METAL GEAR SOLID 2

Il est de retour !

Turok 4 : la chasse aux dinos est ouverte

CONCOURS !
Viens tester
la Xbox
avec
la rédaction
de Consoles+

Bonus !

La soluce complète
de Jak and Daxter

Du grand Capcom

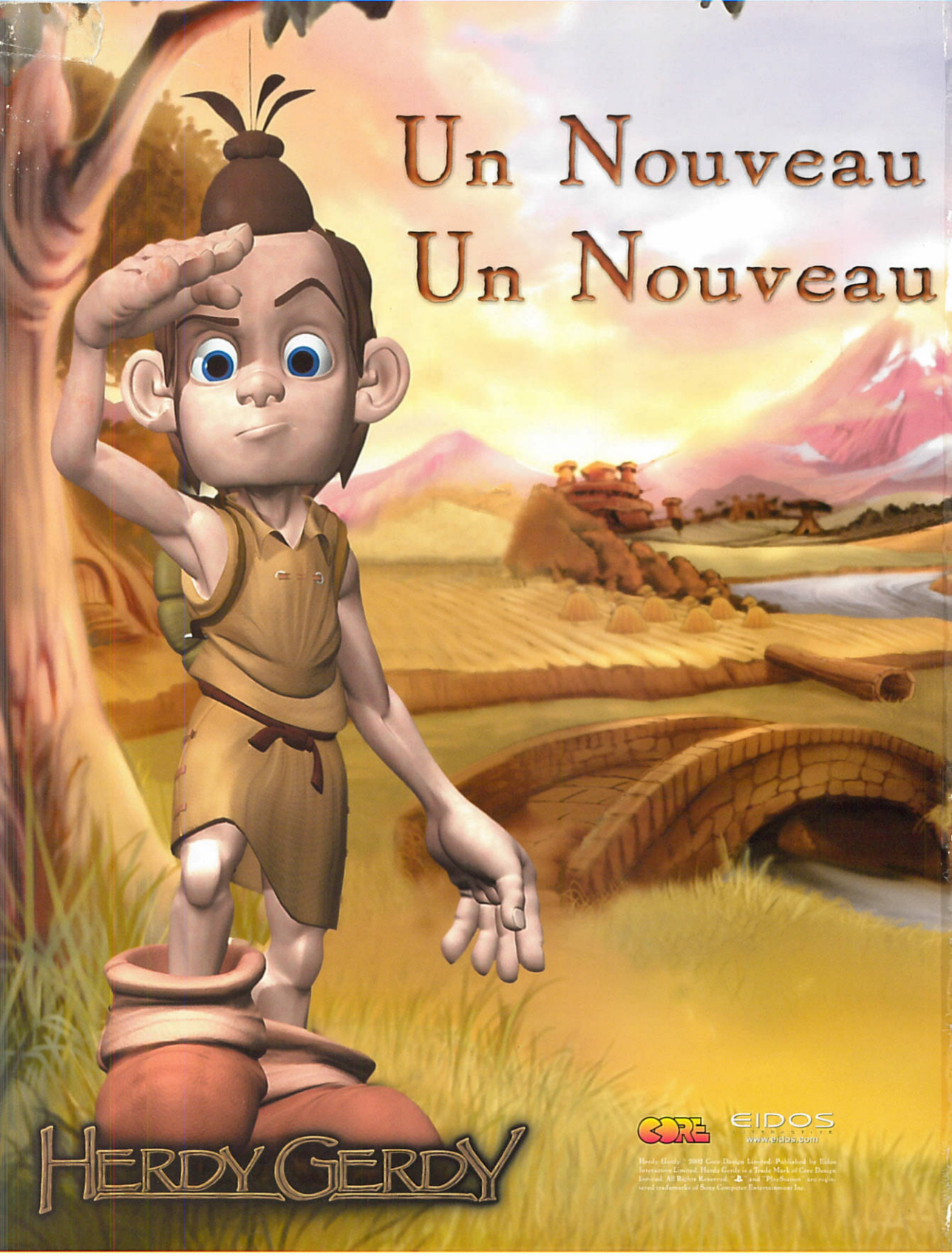
T 06745 - 121 - 5,40 €



Maximo

Jeux à gogo

- Max Payne ■ Parappa the Rapper 2 ■ WipEout Fusion
- Super Smash Bros. ■ Sonic Advance ■ Ace Combat 4
- Final Fantasy XI ■ Tekken 4 ■ Evil Twin ■ Moto GP 2...



Un Nouveau
Un Nouveau

HERDY GERDY



EIDOS
www.eidos.com

Herdy Gerdy © 2003 Core Design Limited. Published by Eidos Interactive Limited. Herdy Gerdy is a Trade Mark of Core Design Limited. All Rights Reserved. "E" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Monde Héros

Respirez !...

Le souffle de l'aventure d'Herdy Gerdy va vous apporter un oxygène rare et infini !

Créative, lyrique et surprenante, découvrez une odyssée totalement novatrice, au gré de décors féeriques.

Herdy Gerdy, un héros hors des sentiers battus.

PlayStation 2



Découvrez en toute liberté un monde fourmillant de vie, composé de paysages riches et variés.



Comprenez et utilisez les comportements des nombreuses créatures aux personnalités spécifiques et aux réactions surprenantes.



Un conte moderne aux mécanismes de jeu inédits ; une expérience véritablement nouvelle sur PlayStation 2.



"Un authentique chef d'œuvre capable de vous scotcher devant l'écran pendant longtemps."

Joypad

www.herdygerdygame.com

Sommaire

japon

9

Ce mois-ci, des nouvelles toutes fraîches de Final Fantasy XI pour rêver de parties en réseau. Retrouvez également Tekken 4, Auto Modellista ou encore Guilty Gear XX. Chaud devant.

news

45

Kessen 2, Guitaroo Man, Dynasty Warrior 3, No One Lives Forever, Space Channel 5, et bien d'autres nouveautés à découvrir. Retrouvez également les sorties mangas et DVD du mois.

wip

66

Ce mois-ci, deux reportages sur deux jeux très attendus par les amateurs de Doom-like : le quatrième épisode de Turok et Deus Ex sur PlayStation 2. Ça va chauffer !

tests

71

Il est enfin là ! Après des années et des années de développement, Metal Gear Solid 2 sort dans le commerce. Attention, il dépeste sévère. Mais février, c'est aussi les tests de Maximo, Sonic Advance, Wipeout Fusion, Max Payne, Ace Combat 4 ou Parappa the Rapper 2.

112 JAK AND DAXTER / PS2

La solution complète de l'un des jeux de plates-formes/aventure les plus réussis de la PS2.

72 METAL GEAR SOLID 2 / PS2

Dire qu'il aura fallu attendre toutes ces années avant de jouer à Metal Gear Solid 2 sur PS2. Un vrai bonheur.

98 ADVANCE WARS / GBA

Les wargames sont aussi populaires sur Game Boy Advance que les caleçons de Kael chez les Norvégiennes. Et quand on tient un chef-d'œuvre comme Advance Wars, on ne le lâche plus !

LES TESTS DU MOIS

ACE COMBAT DISTANT THUNDER.....	PS2.....	96
ADVANCE WARS.....	GBA.....	98
AIR FORCE DELTA STORM.....	XBOX.....	106
BATMAN VENGEANCE.....	GC.....	110
BOXING FEVER.....	GBA.....	109
CRAZY TAXI.....	GC.....	110
DARK ARENA.....	GBA.....	77
DAVID BECKHAM SOCCER.....	GBA.....	109
DRIVEN.....	PS2.....	109
ECKS V SEVER.....	GBA.....	99
ESPN INTERNATIONAL WINTER.....	XBOX.....	103
EVIL TWIN CYPRIEN'S CHRONICLES.....	PS2.....	78
F1 2001.....	XBOX.....	95
F-14 TOMCAT.....	GBA.....	109
FIFA SOCCER 2002.....	GC.....	111
FINAL FANTASY X.....	PS2.....	109
GUILTY GEAR X.....	PS2.....	87
KEEP THE BALANCE.....	GBC.....	108
MAX PAYNE.....	PS2.....	92
MAXIMO - GHOSTS TO GLORY.....	PS2.....	82
MECH PLATOON.....	GBA.....	108
MEGAMAN X5.....	PSONE.....	109
METAL GEAR SOLID 2.....	PS2.....	72
MOTO GP 2.....	PS2.....	100
NASCAR THUNDER.....	XBOX.....	108
NBA LIVE 2002.....	XBOX.....	102
PARAPPA THE RAPPER 2.....	PS2.....	104
PHALANX.....	GBA.....	108
SILENT HILL 2.....	XBOX.....	107
SONIC ADVANCE.....	GBA.....	86
SUPER SMASH BROTHER.....	GC.....	80
TARZAN: UNTAMED.....	GC.....	110
THE NEW ADDAMS FAMILY SERIES.....	GBC.....	108
TONY HAWK'S PRO SKATER 3.....	GC.....	111
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2002.....	PS2.....	91
WIPEOUT FUSION.....	PS2.....	88

MEGAHIT
CONSOLES+ D'OR

66 TUROK / XBOX-GC-PS2



Tout ce qu'il faut savoir sur le plus célèbre chasseur de dinosaures de tous les temps.

10 FINAL FANTASY XI / PS2



Final Fantasy XI tranche enfin avec les autres épisodes de la série : il n'est jouable qu'en ligne. Vous ne vous sentirez plus jamais seuls !

CONCOURS

AHL et tous les testeurs de la rédaction vous invitent à découvrir et à tester en exclusivité tous les jeux Xbox avant leur sortie officielle, le 23 février prochain, dans un appartement parisien de 400 m². Alors, qui c'est les plus gentils, hein ?

Couverture : © Capcom 2002



aipe

soluce

112

Zano s'est plié en quatre et n'a pas fermé l'œil pendant une semaine pour préparer la solution complète de Jak and Daxter sur PlayStation 2. Kro, quand tu nous tiens!

tips

125

Contre toute attente, Kael a laissé sa coiffure au repos ce mois-ci, sans doute pour mieux se décolorer les cheveux dans trois semaines et vous préparer des tips mortels. Sacrées fausses blondes!

freeshop

134

Tous les accessoires, des plus indispensables aux plus tordus, des plus débiles aux plus géniaux, testés et notés de main de maître et de pieds en tongs, par l'honorable Gia.

88 WIPEOUT FUSION / PS2

La série des WipeOut s'agrandit et pour la première fois débarque sur PS2. Attention, ça décoiffe.



C+d'Or

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

Consoles+ d'Or

AMATEURS DE TIPS

Si vous désirez connaître des codes ou des astuces (mais pas de soluce) pour un jeu en particulier, Kael vous invite à poser vos suppliques à l'adresse suivante: Consoles+, Kael roi de la galette 43, rue Pierre-Avia, 75015 Paris ou par email: kael2@wanadoo.fr

Mégahit

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

mégahit

REMERCIEMENTS

À Micromania et Power Games, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci enfin aux deux super héros de Eliotrope, Gilles et Danièle (bonne année les kékés!).

édito



Alain Huyghues-Lacour

Comme d'habitude, nous ne sommes pas submergés par les nouveautés en février. Mais à défaut de quantité, la qualité est au rendez-vous cette année. Maximo, WipeOut Fusion, Max Payne et le tant attendu Metal Gear Solid 2... Ce n'est pas rien! Tous ces jeux tournent bien sûr sur PS2, ce qui n'est sans doute pas un problème dans la mesure où la plupart d'entre vous doivent figurer parmi le million de possesseurs de cette console. Comme le temps passe vite! Sony a atteint son objectif: un parc PS2 de plus d'un million en France fin 2001; bien joué! Nous ne nous étions pas trompés: il est clair que les éditeurs n'ont pas d'autre choix que de développer leurs jeux sur les trois consoles de nouvelle génération. Les titres exclusifs se limitent à ceux développés en interne par Nintendo, Sony et Microsoft, ainsi qu'à quelques rares jeux d'éditeurs tiers dont l'exclusivité est limitée dans le temps. On peut donc estimer que 80 % des prochains titres sortiront sur les trois consoles, ce qui est plutôt une bonne chose pour les joueurs. En revanche, on peut regretter que les différentes versions soient quasiment identiques. On peut comprendre que la logique économique pousse les éditeurs à développer un jeu pour une console, puis à faire de simples conversions sur les autres formats sans chercher à tirer un meilleur parti des capacités spécifiques de chaque machine... Nous avions envisagé de faire des comparatifs entre les différentes versions d'un même jeu afin de vous aider à faire votre choix entre les trois consoles. Nous avons dû abandonner cette idée au vu des premiers titres multi-formats, tant ils se ressemblent. Ce phénomène est encore plus marquant dans le cas de Crazy Taxi dont les versions PS2 et Game Cube ne présentent guère de différences avec la version originale sur Dreamcast. Tu le crois ça!

CONTACTEZ-NOUS : KAEI : kael2@wanadoo.fr ■ NINCO : nicolas.gavel@emmaprancis.com ■ GJA : ghadinh@emmaprancis.com ■ TOXIC : pierre.khoch@emmaprancis.com ■ ZANO : julien.franhul@emmaprancis.com

Les meilleurs jeux PS2 de ce début d'année sont dans votre Micromania !



Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !



PS2

Un univers futuriste riche : 45 circuits dans des environnements variés (jungle, désert, ville, montagne), 32 vaisseaux, 16 pilotes, 8 équipes, des graphismes dignes de la PS2 : jeux de lumière dynamique, décors interactifs, sensations de vitesse incroyable et une large gamme d'effets spéciaux.



PS2

Dans cette création originale de Capcom®, le joueur contrôle la destinée d'un valeureux héros, Maximo, qui s'aperçoit à son retour chez lui qu'Achille, son conseiller, a usurpé son royaume, emprisonné quatre belles princesses et qu'il s'est même marié avec sa promise...



PS2

Jack Wade fait partie de l'Anti-Crime Network, un groupe privé chargé de lutter contre toute forme de délinquance. Mais tout se complique le jour où son riche fondateur est assassiné. Meurtre crapuleux ? Vengeance ? À vous de le découvrir par tous les moyens !



PS2

Harnaché dans votre cockpit, préparez-vous à enchaîner les missions les plus périlleuses ! 24 missions à haut risque (attaques au sol, dogfight, escorte), 20 avions de chasse (F22, A10, Eurofighter 2000), des graphismes photo-réalistes et les voix des autres pilotes...



Déjà plus de 2 millions de Micromanias !

La Mégacarte - C'est la carte de fidélité de Micromania, gratuite avec le 1er achat. Avec elle, tous les 200 € (1312 F) d'achats* de jeux ou d'accessoires, vous recevrez un bon de réduction de 10 € (65,60 F) valable sur tous les produits**, sans date limite de validité, soit toujours 5% de remise différée.

*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 € à partir du 1er janvier 2002. **Remise non applicable sur les Consoles.

PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES**
1, rue des Pirouettes - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES**
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Élysées
75008 Paris - Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA**
Passage des Princes - 5, boulevard des Italiens
75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2**
C. Cical Italie 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA GARE ÉOLE**
Gare Saint-Lazare - 75009 Paris - Tél. 01 44 53 11 15
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE**
Paris Gare Montparnasse - 75015 Paris
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY**
C. Cical Carrefour - 77410 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT**
C. Cical Carrefour - 77410 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**
C. Cical Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys
Tél. 01 64 87 90 33

- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2**
C. Cical Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN**
C. Cical Saint-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR**
C. Cical Grand Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON**
C. Cical Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2**
C. Cical Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2**
C. Cical Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS**
C. Cical Les 4 Temps - Niveau 1 - 92092 Puteaux
Tél. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2**
C. Cical Les 4 Temps - Paris de la Défense
92800 Puteaux - Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST**
C. Cical Bel'Est - 93170 Bagnole - Tél. 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR**
C. Cical Panmor - 93006 Aulnay-ss-Bois - Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2**
C. Cical Rosny 2 - 93117 Rosny-ss-Bois - Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES**
C. Cical Les Arcades - 93160 Noisy-Le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**
C. Cical Carrefour Grand-Ciel - 94200 Ivry Grand-Ciel
Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE**
C. Cical Belle Épine - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL**
C. Cical Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2**
C. Cical Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY**
C. Cical Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES**
C. Cical Les 3 Fontaines - 95000 Cergy
Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

- 06 MICROMANIA ANTIBES**
C. Cical Carrefour Antibes - 06600 Antibes
Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000**
C. Cical Cap 3000 - 06700 Saint-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE**
C. Cical Nice-Etoile - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES**
C. Cical Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles
Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE**
C. Cical Auchan Aubagne - 13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE**
C. Cical Géant La Valentine - 13011 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN**
C. Cical Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2**
C. Cical Mondeville 2 - 14120 Mondeville
Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR**
C. Cical La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE**
C. Cical Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne
Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE**
C. Cical Labège 2 - ZAC La Frande Borde
31670 Labège-Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC**
C. Cical Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac
Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE**
C. Cical La Polygone - 34000 Montpellier
Tél. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAURoux**
C. Cical Auchan - Les Terres Fortes
36330 Le Poinçonnet - Tél. 02 54 27 44 40

bigben
interactive



ACTION REPLAY 2 V2

Pour PlayStation 2

LE 3 en 1!



Déchaîne la puissance !

1 - DES MILLIERS DE CODES

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

2 - LE CINEMA EN ZONE LIBRE

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

3 - SAUVEGARDE, et COMPRESSE

Permet de compresser les données et de gérer le stockage
des fichiers de sauvegarde.

GTA 3 est une marque déposée par TAKE 2
GT3 est une marque déposée par SONY

bigben
interactive

japoon

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

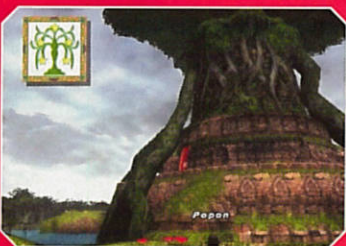
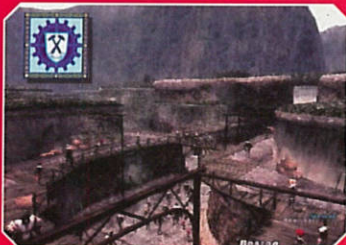
TEKKEN 4

La concurrence voit arriver Tekken 4 d'un mauvais œil... pas nous ! Cette série qui a largement contribué au succès de la PSOne passe à la vitesse supérieure. L'épisode Tekken Tag Tournament, quelque peu décevant, est oublié !

Final Fantasy XI

LES TROIS ROYAUMES

Le monde est divisé en trois grands royaumes aux valeurs et paysages très différents.



Comme nombre de projets ambitieux, le futur Final Fantasy fait couler de l'encre. Les premières impressions des privilégiés qui participent au bêta test sont très mitigées.

Pour commencer, on doit composer son perso : sa patrie (trois royaumes proposés), sa race (cinq pour le moment) et son métier (six). Au début, on a le choix entre combattant, prêtre, magicien blanc, magicien noir, magicien rouge et voleur. Un système, inspiré de FFI et FFV, permettrait de changer de métier par la suite. Au fur et à mesure que l'on acquiert de l'expérience dans sa spécialité, on accède à de nouvelles actions, et on gagne en puissance et en maîtrise. Bien sûr, certains métiers sont incompatibles avec certaines races. Le niveau de personnalisation de son perso est minimaliste : deux coiffures, trois corpulences, homme ou femme. Le jeu tire vers deux orientations. La première présente des missions, différentes pour

chaque royaume. La seconde vous laisse libre d'arpenter le monde du jeu, ce qui se résume alors à tuer du monstre sans fin et à converser avec un maximum de personnes. La communication est, du reste, un aspect important, si ce n'est central, de FFXI. Un clavier a été mis au point avec Logitech. Il ressemble à s'y méprendre à celui de Phantasy Star Online (PSO) sur Game Cube ! Outre réunir des infos, communiquer avec les autres joueurs en ligne permet de former une équipe de six membres maximum. Eh oui, difficile de survivre seul dans FFXI. Dans les cas de mission délicate ou d'adversaires coriaces, on peut former une alliance avec deux autres groupes pour former une armée de 18 persos maxi.

Combats automatiques...

L'interface reste fidèle à la série, et les menus se déroulent de manière familière. Dans FFXI, le perso et les monstres évoluent dans des décors 3D sans limites, au contraire de PSO qui privilégie une succession d'espaces fermés. À l'aide d'une cible, on accroche une créature (il faut être suffisamment proche) et l'on déclenche la bataille. On sélectionne alors son type d'attaque, et ça se castagne jusqu'à ce que mort s'ensuive. Square appelle ce système l'Auto Attack : impossible de se déplacer pendant un affrontement. Ce principe est



Difficile de suivre tous les messages...



Un visuel basique, qui surprend.



Des décors parfois peu lisibles.



La version PC est confirmée.



Protégez votre magicienne.

censé laisser les mains libres pour communiquer avec ses alliés. Le tout est assez monotone à la longue, par manque de saveur...

On peut choisir de se retirer de la mêlée un court instant pour panser ses blessures, laissant ses compagnons continuer le combat. En cas de décès, les spécifications du héros sont remises à zéro. Il serait par ailleurs possible de rejoindre une bataille en cours. Cela vaut aussi pour les ennemis : méfiez-vous de ne pas être complètement débordé.

Le scénario

Derrière l'apparente entente des trois royaumes se cachent des ambitions territoriales. Des aventuriers (comme vous) sont engagés pour éliminer les monstres et s'attirer ainsi la sympathie (leur adhésion en fait) des habitants délivrés de leurs tourmenteurs. Chaque bestiole tuée rapporte un certain nombre de points à votre patrie. Une fois par semaine, les comptes sont faits, et en fonction du montant de points récoltés, un royaume pourra s'agrandir : la carte du monde s'en trouve alors bouleversée. On vous octroie aussi des bonus (argent, prix préférentiels sur des items, etc.).

Ça grogne

Les joueurs, de leur côté, réclament un vrai FF. Ce n'est pas nouveau et le dernier Tokyo Game Show fut une illustration de leur grogne. Ensuite, graphiquement, le résultat est très inégal. Certains paysages sont réussis alors que d'autres sont franchement désertiques. Le design des personnages est décrié, trop occidental pour le goût local, trop PC dans un sens. Limites techniques ou non, le jeu semble manquer de couleurs. PSD reste donc la référence chez les joueurs dans le domaine du RPG online : excellence des systèmes de communication, interfaces évoluées (notamment pour créer son perso), variété et design des persos, etc. Certes, FFXI voit plus grand, mais l'absence de limites réduit paradoxalement son intérêt. Le choix d'un environnement fermé pour PSD n'était pas innocent ? Avec

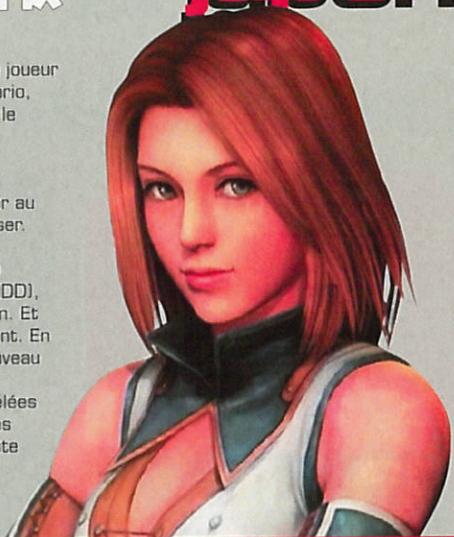
une liberté plus limitée, l'attention du joueur est maintenue sur l'action et le scénario, tout en libérant de la puissance pour le graphisme.

Et nous ?

Pour s'éclater à FFXI, il faudra résider au Japon ou aux États-Unis, et économiser. FFXI s'annonce en effet comme une expérience onéreuse, qui nécessitera d'acquiescer PS2, clavier, disque dur (HDD), abonnement PlayOnline, jeu et modem. Et encore, ce n'est pas gagné pour autant. En effet, le bêta test a mis à jour un nouveau problème de compatibilité hardware : plusieurs séries de HDD se sont révélées incompatibles avec FFXI, alors qu'elles fonctionnent parfaitement avec le reste des jeux compatibles. À n'y rien comprendre...

Un pari risqué

Le pari de Square est osé et contient bien des risques. La compagnie prévoit des comptes dans le rouge pour 2002, et ce n'est pas ce FFXI qui va rassurer les investisseurs. Du coup, une version PC est confirmée. Le monde des amateurs de RPG est tout aussi nerveux et aimerait bien savoir si Square va réussir à lancer le genre RPG en ligne au Japon. Certains se demandent même si la survie de l'éditeur est assurée. Enix a bien su utiliser Square sur PS et PS2, attendant que ce dernier développe le marché du RPG à sa place pour s'imposer ensuite. Un échec de FFXI, succédant aux résultats très mitigés de FFX, placerait Square dans une situation difficile qui pourrait alors pousser



Les combats manquent de rythme.

Enix à retarder l'annonce de Dragon Quest VIII. Si Enix partait sur Game Cube, ce serait alors un coup très dur porté à la PS2 au Japon. Sega s'en souvient encore avec sa Saturn... ■



La caméra suit de derrière.



L'alliance se met en route.

Final Fantasy XI

PLAYONLINE

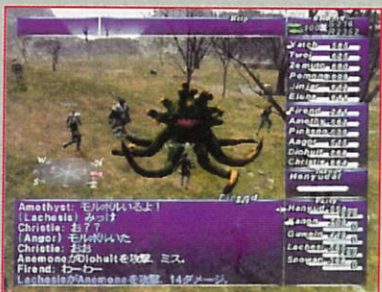
Depuis son introduction au Square Millennium, l'interface ambitieuse de Square pour le jeu en ligne (PlayOnline) s'est allégée, à l'image du projet PC-FX en son temps, au gré des coupes budgétaires. De son côté, Sony va y aller de la sienne, proposant les mêmes services que PlayOnline. Pire, beaucoup d'éditeurs vont aller de leur propre interface en 2002. Ça promet!



Tuer du monstre, votre quotidien.



Le duel avec Phantasy Star Online pourrait être serré.



17 persos contre ce petit monstre



Des décors assez monotones.



Le manque de diversité dans les persos surprend.



Un combat dit automatique qui lasse...

LES CINQ RACES



Tetra Master

Disponible dans la version en test de PlayOnline, l'espace d'amusement en ligne de Square, Tetra Master n'est pas une nouveauté, loin de là.

Tetra Master est directement issu d'un mini jeu, inclus dans FFX : Quad Myst. Ce dernier était limité à deux joueurs maxi. Grâce au jeu en ligne, Tetra Master pousse le nombre à trois. On possède un album où l'on range ses cartes. On en choisit trois, puis on les place une à une sur un plateau quadrillé. Chaque carte possède une classe avec des points d'attaque et de défense. Quand on pose sa carte à côté d'une carte adverse, un combat s'engage. Le vainqueur est déclaré selon le rapport de force. Une carte vaincue prenant la couleur du vainqueur, on peut obtenir un effet de domino. Toute une portion du plateau de jeu peut ainsi basculer d'une couleur à l'autre. On peut acheter de nouvelles cartes en ligne, les échanger entre joueurs ou participer à des enchères. Un classement en ligne est au menu.

Où va Square ?

Au sujet de PlayOnline, l'espace d'amusement en ligne de Square, l'inquiétude monte. Un nouveau déficit record a contraint à la démission le PDG, Hisashi Suzuki. Le nouvel

exécutif, le président Yuichi Wada, a révélé que l'abonnement à PlayOnline coûtera, par mois, 9,15 euros auquel il faut rajouter l'achat du modem, du disque dur, de la souris, du clavier et du programme PlayOnline (qui n'est pas gratuit !), et vous aurez une note salée. Rappelons que Phantasy SO (Sega) coûte seulement 2,75 euros mensuels (gratuit avec un abonnement Internet à ISAO). Selon son nouveau PDG, Square aurait besoin de plus de 200 000 abonnés au Japon pour être rentable. La compagnie prévoit en cas de nouveau déficit une ouverture vers le PC. Alors que la PS2 a du mal à s'ouvrir au jeu en ligne et avec un FFXI dont l'orientation 100 % en ligne est contestée par les joueurs, la situation de Square est plus préoccupante que jamais. Dernier détail, toujours à l'état de rumeur, FFXI ne sortirait pas en Europe... ■



Choisissez 3 cartes de votre album et sélectionnez-en une.



Placez-la judicieusement.



La bataille s'engage.



Votre carte l'emporte.



La carte adverse devient vôtre.



Effet domino !



Vous avez gagné 4 cartes !

Xenosaga Episode 1

Alors que Namco prône la mesure pour chacun de ses projets, Xenosaga fait, en interne, figure de MGS2. Le développement va bon train et son coût semble à la mesure de ses cinématiques : grand.

Dans un cadre résolument SF, Xenosaga se présente comme un RPG mêlant un poil d'horreur et une grosse dose d'animation japonaise. Le public est assez ciblé et l'on retrouve les ingrédients habituels au genre : robots, aliens, héroïne à l'apparence vulnérable, cyborgs, tragédie, personnages féminins aux allures et à la voix enfantines, vie artificielle et libre arbitre, etc. Bref, un concentré de SF nipponne comme on n'en avait pas vu depuis un bon moment.

Trois persos

Le jeu se divise en deux phases. La première est le control free dans laquelle on déplace son personnage librement. Sur certains secteurs de la carte, on croise des créatures (des aliens hostiles). Chacune possède un niveau de réaction plus ou moins important. Si vous passez trop près d'une bestiole, elle réagit et la bataille commence ; c'est la seconde phase. Votre équipe de trois persos fera alors face à ses ennemis, suivant un système de combat classique par tour. Chaque perso possède trois paramètres : HP (vie), EP (magie) et AP (attaque ou action).



Les combats seront assez rythmés.



Les cinématiques sont de véritables films d'animation en 3D temps réel!

On use plus ou moins d'AP suivant les attaques lancées (simples ou spéciales). La marge d'action offensive est souvent liée au nombre d'AP disponible. La magie inclut des sorts de guérison ou de résurrection ; ainsi que certaines actions spéciales. Une fois encore, ce genre d'action utilise plus ou moins d'EP.

Concasser du robot

Si l'apparence des persos ne change pas durant le jeu (dommage), il est possible de les équiper au fil du scénario, souvent avec des pièces mécaniques qui se déploient avec de superbes effets lors des batailles. Par moments, vous devrez monter à bord de robots AGWS pour faire face à une opposition plus imposante. Comme, actuellement, la mode consiste à copier Virtual On, Xenosaga possède son propre mode de combat 3D robotique. Une dizaine d'AGWS différents sont alors proposés. On peut les customiser à l'aide d'éléments trouvés dans le mode scénario. Ce mini-jeu d'action se résume en fait à concasser du robot dans des décors 3D. Côté son, le jeu

devrait offrir de la musique orchestrale en 5.1 ainsi que des dialogues parlés.

Sans saveur ?

On peut craindre qu'une éventuelle traduction des voix originales ôte toute saveur à ce titre 100 % animation SF nipponne, les doublages français étant souvent trop mal interprétés ou inappropriés. Aussi, en plus d'une éventuelle traduction, ce serait cool d'avoir une piste en VO (japonais donc) sous-titrée en français. C'est quand même une des vertus de base du DVD, non ? ■



Un monstre vient vous barrer la route.



Une scène à la Macross!

JAPONAIS

Un changement de niveau de puissance dans le plus pur style cul-cul-la-praline, dont les Japonais sont si friands.



CINÉMATIQUES À GOGO!

Xenosaga, comme tous les gros titres actuels, propose de nombreux et superbes films pour introduire certains lieux ou actions...



Des décors entièrement en 3D.



Des persos au look réussi.



La qualité visuelle est plutôt fine.



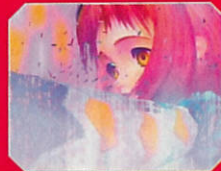
Un vaisseau gigantesque sort de l'hyperspace



La forteresse ennemie se révèle ?



2001, l'Odyssée de l'espace ?



Smash Court Pro Tournament

Namco avait décidé de relancer sa célèbre série de tennis via une version arcade entièrement en 3D sur System 246. La voilà, sans trop de surprise, sur PlayStation 2.

Après le superbe Virtua Tennis (Sega, DC), le jeu de tennis 3D pointe le bout de son nez chez la plupart des éditeurs du Japon.

Namco a remis en service sa série Smash Court avec une version 3D, d'abord en arcade, puis désormais sur PS2. Si la version arcade n'a pas trop fait parler d'elle, Namco est bien décidé à faire mieux sur la console de SCEI (surtout avant que Sega sorte son jeu sur PS2). Au programme, on trouve un groupe de huit joueurs (quatre hommes et quatre femmes), parmi les plus célèbres du plateau du tennis mondial. A ceux-ci, Namco va en ajouter quatre autres, totalement originaux.

Des modes complets

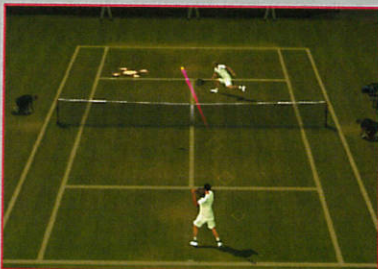
Quatre modes sont disponibles. L'arcade mode est la réplique fidèle de la version originale ;

le pro tournament affiche un côté plus axé simulation (vous allez devoir vous frayer un chemin vers le top du classement mondial) ; le challenge mode, quant à lui, est une sorte d'apprentissage mêlé de mini jeux (histoire de parfaire vos techniques) ; et enfin, l'exhibition mode qui vous propose des matchs amicaux pour mettre en pratique vos connaissances fraîchement acquises en challenge mode. Côté stage, on trouve les quatre principaux tournois du circuit, à savoir Roland Garros, Wimbledon, US Open et Open d'Australie. Le jeu offre la possibilité de jouer à quatre simultanément dans des matchs de double. Techniquement, on se trouve en face d'un jeu qui s'inspire grandement du modèle Sega, sans toutefois parvenir à l'égaliser. Le visuel manque un peu de pêche (couleurs, animations, modèles 3D...). ■

Les décors sont assez ternes.



Il se pourrait qu'il y ait quelques stages surprises...



Jouez sans stresser grâce à l'aide de jeu.



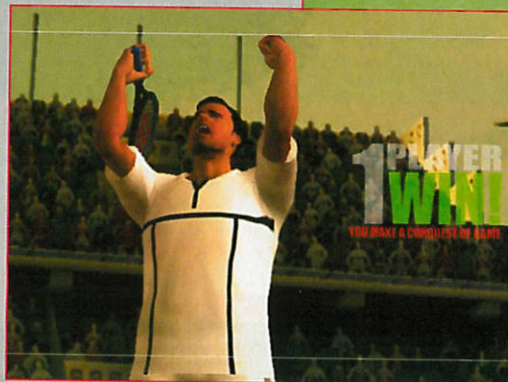
Les couleurs ne sont pas très variées.



Quelques effets pour marquer les coups.



Le mode 4 joueurs est assez réussi.



SMASH COURT TENNIS
PRO TOURNAMENT

Des animations qui ne sont pas du niveau d'un Virtua Tennis.



P
L
A
Y

M
O
R
E

JOUEZ PLUS
WWW.PLAYMORE.COM

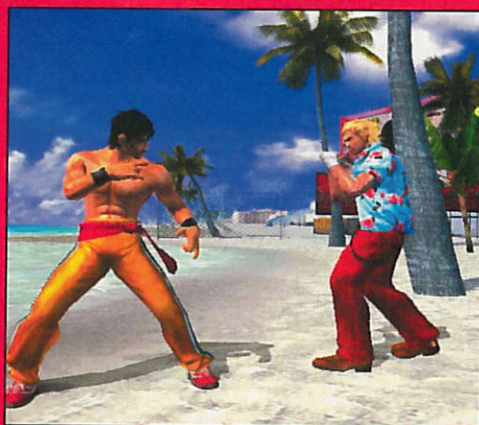
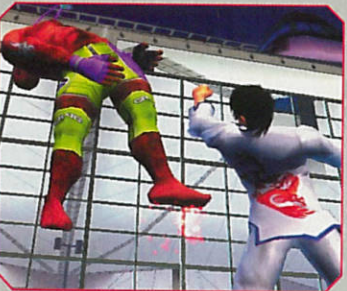
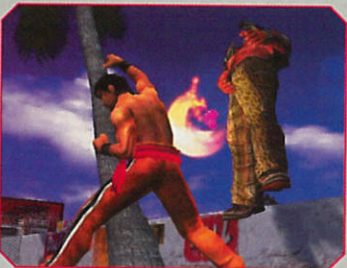
© 2001 MICROSOFT CORPORATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS. XBOX ET LE LOGO XBOX SONT
MARCHÉS DÉPOSÉS PAR MICROSOFT CORPORATION. SOIT DES MARCHÉS
DÉPOSÉS PAR MICROSOFT CORPORATION AUX ÉTATS-UNIS ET/OU DANS D'AUTRES PAYS.



Tekken 4

À L'ABRI!

Dans Tekken 4, les coups pleuvent de tous les côtés et les adversaires volent dans tous les sens!



Depuis DoA3, la plage a du succès!



Dans sa situation, Namco n'a pas droit à l'erreur et se concentre sur ses séries principales, dont Tekken. La réussite de ce quatrième volet est, en effet, vitale pour l'éditeur qui a connu des moments plus confortables.

Avec la concurrence de Virtua Fighter 4 (Sega) sur PS2, Namco ne veut pas revivre l'expérience de l'arcade sur console. Sa conversion de Tekken 4 sur PS2 doit donc réussir là où la version originale en arcade avait failli. À ce défi, il faut aussi ajouter la menace Dead or Alive 3 qui coïncidera avec le lancement de la Xbox. Certes, la console de Microsoft ne devrait pas connaître un succès bouleversant au Japon, mais le jeu de Tecmo séduira à coup sûr nombre de fans du genre, malgré le coût élevé de la machine. Néanmoins, si Tekken reste un label populaire, la concurrence pourrait tout de même lui nuire. En effet, on se souvient comment une trop forte abondance de hits avait fini par coûter cher à Metal Gear Solid 2 ou au dernier Winning Eleven (parmi d'autres exemples). La crainte pour Namco est donc de voir les joueurs acheter VF4 en masse ou de trouver les fans du genre sans le sou après l'acquisition de la Xbox (voir même de VF4 seulement). Ils diffèrent alors leurs achats ou ils attendraient pour se procurer Tekken 4 sur le marché de l'occasion. Un schéma que l'éditeur veut éviter à tout prix. Tekken se doit donc de posséder un pouvoir d'attraction fort, plus important que son seul nom. Aussi la VS Team travaille-t-elle dur pour intégrer tous les éléments vitaux au succès du jeu.

Et après Tekken 3...

La VS Team est spécialiste des conversions réussies en termes de contenu. Elle a maintes fois surpris son monde avec les versions PS mémorables de Tekken 2 et surtout de Tekken 3. Tekken Tag Tournament sur PS2 est un épisode à part que l'équipe préférerait oublier. Yu Suzuki (Sega) disait, à propos de VF4, qu'il est difficile de surprendre le public avec une quatrième version. Depuis le premier VF, Yu Suzuki a gardé le cap du réalisme et du combat technique. Le premier VF avait pour mission d'offrir un modèle humain crédible (l'orientation est toujours valable). Cette direction a poussé le maître à introduire des combos toujours plus évolués, des techniques d'esquive, des murs, du relief, etc. Le tout accompagné par une évolution graphique nécessitant des cartes d'arcade super puissantes, en commençant par la légendaire Model 2 jusqu'à l'actuelle Naomi 2, sans oublier le fer de lance que fut le Model 3.

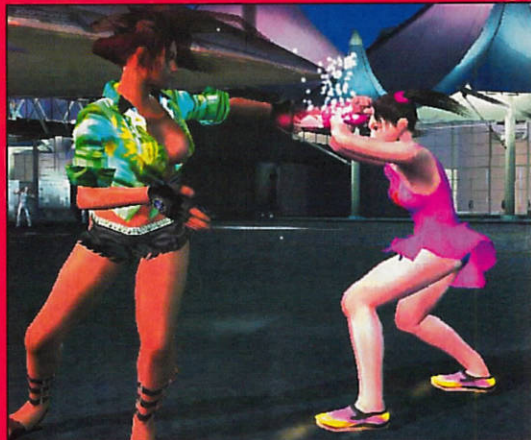
... que faire ?

La VS Team connaît le même problème, mettant du même coup à jour une faiblesse latente de la série. Dès le début du projet

Tekken, Namco avait choisi la voie de la dérision avec des personnages fantaisistes et des combats 100 % action basés sur des combos souvent très spectaculaires, à défaut d'être réalistes. Si en arcade Namco n'avait pas les ressources suffisantes pour suivre la course technologique initiée par Sega, l'éditeur a habilement joué la carte console en liaison avec SCEI. Après les films de synthèse de grande qualité, le Tekken Ball, les persos bonus (etc.), Tekken 4 arrive à un tournant : que faire ? Certes, l'introduction des murs et du relief redonne du punch à la série, mais n'apporte rien de plus au genre, déjà habitué à ce type d'options. Ensuite, l'orientation originale (dérision, fantaisie, etc.) semble trouver ses limites...

Du Tekken !

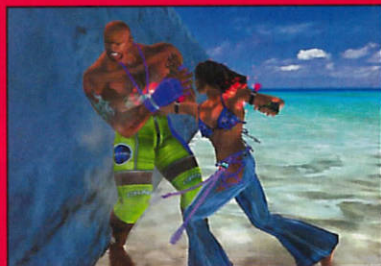
D'abord, la VS Team répond aux critiques de l'arcade avec une interface des menus revue et certains niveaux légèrement réaménagés (taille, place de certains objets, etc.). Ensuite, la balance de la jouabilité a été repensée pour que les combos, difficiles à entrer en arcade, soient à la portée de tous les joueurs. Un mode d'apprentissage a été soigneusement élaboré pour prendre en compte la plupart des problèmes de prise en main. Le visuel est meilleur sur console grâce à la résolution des téléviseurs moins élevée que celle de l'écran en arcade qui s'affichait en 1024 x 768, une précision PC. Un semblant de scénario intervient pour introduire chaque perso via des dessins, un peu à la manière de certains titres SNK. On nous promet des films de fin encore plus longs et soignés que dans Tekken 3 – un exercice dans lequel la VS Team excelle. Ensuite, en plus des 10 persos de base, il y en aurait d'autres, cachés. Ces derniers sont certainement les combattants bonus de l'arcade (Jun, Nina, Lei, Brian, Julia, Kuma, Panda, Lee, Heihachi, Combot et Violet). On ne sait pas s'ils seront débloqués en fin de partie ou s'ils apparaîtront au bout d'un certain temps de jeu. On retrouve les modes versus, team battle, survival, time attack, et un nouveau mini jeu à la Tekken Ball est prévu. Si le relief n'est pas très accentué, et sans trop d'incidence sur le combat, les murs sont la vraie nouveauté en termes d'intérêt de jeu. Ils apportent beaucoup à Tekken, mais, suivant les niveaux, leur impact est plus ou moins important, et parfois leur positionnement paraît injustifié (trop loin ou sans conséquence sur l'action). ■



Namco appelle à la rescousse gros seins et petites culottes !



Les dynamiques des corps sont excellentes.



Un mur dans la mer, sans raison, et sans ombres.



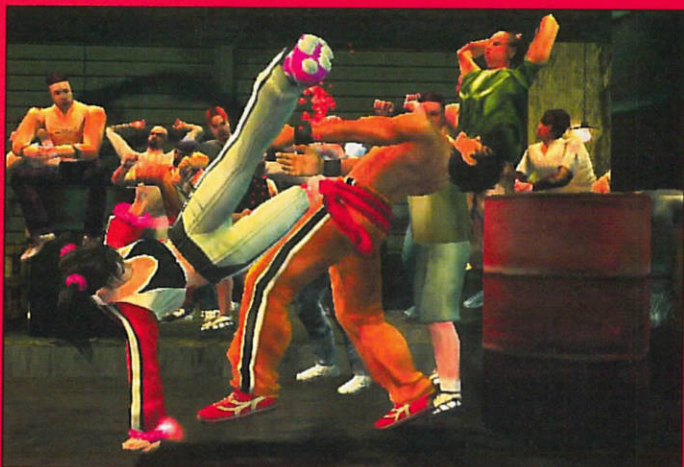
Des stages parfois sans murs.



Tekken 4



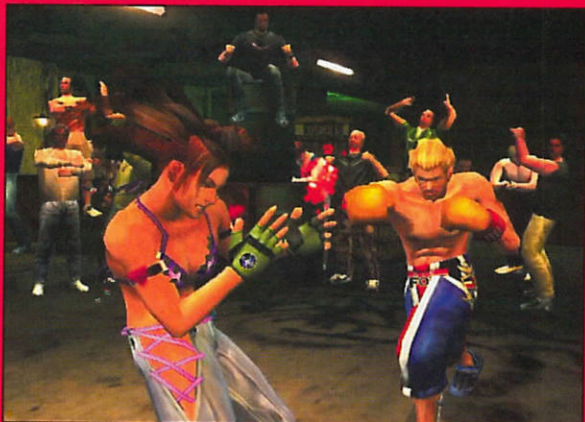
L'aspect bagarre sera plus important.



Tekken 4 s'éloigne de la fantaisie habituelle de la série.



Les nouveaux persos manquent de charme.



Les persos du décor rajoutent à l'ambiance.



Impact!



Ça part dans tous les coins!



Ne pas lâcher le morceau!



Le spectateur en prend pour son grade!



Tiens, va donc chercher ta lentille de contact!

Jikkyo World Soccer 2002

Konami Osaka est habitué aux inaugurations. Après Castlevania sur GBA, c'est au tour de la série Jikkyo World Soccer d'initier l'éditeur à la Game Cube. Champagne !



Ca y est ! Konami se met en marche sur GC. Comme d'habitude, c'est la branche d'Osaka qui ouvre le bal. Pour l'occasion, et en raison de la Coupe du monde qui approche, c'est le millésime 2002 de Jikkyo World Soccer (Jikkyo : en direct) qui est au menu. Le football chez Konami, c'est un peu compliqué. La série basée sur le foot international se nomme Jikkyo World Soccer, alors que celle concernant le championnat national japonais s'appelle Jikkyo Perfect Striker. À cela, il faut ajouter les séries rivales internes de Konami Tokyo : World Soccer Jikkyo Winning Eleven (international) et J-League Jikkyo Winning Eleven (national). Bref, s'y retrouve qui peut !

Partir de zéro

Pour le jeu Game Cube, on trouve 58 pays avec la licence officielle FIFA Pro. Tous les joueurs ont été reproduits conformément à la réalité tout comme les stades. On trouve déjà une poignée de modes : match amical, coupes

régionales, éliminatoires en vue de la Coupe du monde, Coupe du monde, coupes européenne et sud-américaine et Custom League (une coupe réunissant 4 à 8 équipes à sélectionner librement). Ce World Soccer 2002 permet jusqu'à 4 joueurs de prendre part à un même match (au sein de la même équipe s'ils le désirent). Un aspect simulation important est au menu, et on pourra éditer ses joueurs et son équipe sous toutes les coutures. Il devrait être possible de monter une équipe à partir de zéro et d'exporter le tout dans les autres modes de jeu. L'aspect technique sera très poussé avec notamment une gestion des éclairages optimisée. La modélisation des joueurs et des stades apparaît de très bon niveau, en tout cas bien supérieure au dernier Perfect Striker 4 sur PS2 aux dires de Konami. Même chose pour les angles de caméra, les replays, les animations des joueurs... Bref, l'engagement de Konami sur Game Cube semble sérieux ! Du reste, l'éditeur devrait dévoiler son catalogue de titres sur Game Cube avant la fin mars. ■



Formation Soccer 2002

C'est avec une certaine nostalgie que l'on retrouve sur GBA, Formation Soccer. En effet, ce titre avait bercé les plus belles années de la PC Engine...

Sous-titré Mezease Cup of the World (en gros « Allez décrocher la coupe du monde »), Formation Soccer 2002 veut profiter de l'effet Coupe du monde qui approche à grands pas. En plus des quatre modes traditionnels, qui permettent de disputer des matchs amicaux ou une coupe du monde déguisée, on trouve le My Team Mode. Dans ce dernier, on pourra composer sa propre équipe puis la faire évoluer dans les autres modes. On commence par choisir un pays, parmi des nations fictives. Chaque victoire donne le droit d'intégrer des joueurs des formations adverses pour renforcer son équipe. Le nombre de ces joueurs est lié à la différence de buts.

Mercato

Dès qu'on remporte une coupe continentale, on affronte une équipe cachée, la All Star Team. Puis, quand on termine toutes les coupes continentales, on rencontre la World All Star Team, puis la Old Star Team. A chaque fois, on renforce son équipe en récupérant des joueurs adverses. La seconde fois que l'on commence ce mode, on accède dès le début à l'ensemble des équipes affrontées la première fois, ce qui permet d'éditer une équipe plus forte dès le début. Les commandes sont simples et se basent sur trois boutons dont la fonction varie si on est en phase d'attaque ou de défense : A (tir/tacle), B (passe/charge) et R (foncer). On peut également choisir de contrôler un joueur au lieu de toute l'équipe. ■



Le ballon est géré en 3D.



Les noms ne sont pas authentiques.



On dose la puissance de son tir.



Finale de la Coupe du monde 2002. La France mène déjà avant la mi-temps!



La Coupe du monde, dans sa poche!



Mettez de l'ordre à la mi-temps.



Le jeu autorise plein de configurations multijoueur.



Le jeu est entièrement en mode 7!

LARA CROFT TOMB RAIDER



UNE BOMBE EN VHS ET DVD

SUR LE DVD, 3 H DE BONUS EXPLOSIFS !

- Ⓒ Les coulisses du tournage et l'entraînement d'Angelina Jolie
- Ⓒ Le clip de U2 *Elevation*
- Ⓒ 3 niveaux du jeu *Tomb Raider Chronicles*
- Ⓒ Et de nombreuses surprises...

www.tombraider-ledvd.com



MUTUAL FILM
CORPORATION

LEBRANCE GORDON
PRODUCTIONS



A VIACOM COMPANY

Auto Modellista

IL PLEUT BERGÈRE

L'effet de pluie semble tenir du dessin animé ou du film de synthèse. Eh bien non ! c'est bien un jeu en temps réel. On a le même choc que pour la pluie de Metal Gear Solid 2, mais dans un registre différent et tout aussi impressionnant !



Ce mois-ci à nouveau, revenons sur Auto Modellista. Le développement se poursuit, non pas sans heurts. On découvre des scènes encore plus belles. Un régal visuel qu'on espère aussi bon à conduire.

Le petit dernier de maître Funamizu (le père de SF2) dévoile de nouveaux détails graphiques qui montrent combien l'équipe de Capcom se surpasse pour nous livrer un jeu à la hauteur des espérances nées du dernier TGS. Loin de l'austérité de GT, Capcom nous livre ce que Namco n'a pas été capable de faire depuis un certain temps : un nouveau Ridge Racer (de sources internes l'équipe serait partie). Avec sa consonance italienne, le titre lui-même « Auto Modellista » résume parfaitement l'esprit du jeu : il évoque le design italien, si réputé dans le domaine des voitures de sport.

Tous en ligne !

À l'instar d'un Ridge Racer, le jeu sera facile de prise en main. Mais les joueurs plus pointus trouveront aussi leur compte avec la possibilité de customiser leur voiture préférée grâce aux centaines d'éléments disponibles. Ils pourront ainsi grappiller les quelques précieuses secondes les séparant des meilleurs... Les circuits également s'inspirent de Ridge Racer : ville, montagne, etc. L'aspect en ligne du jeu sera très développé et permettra à tout le monde d'y trouver son compte : communiquer, concourir, former une équipe (huit membres maxi), assister aux courses des autres ou échanger des conseils... On pourra même se faire préparateur automobile et monter des caisses pour les autres. Bref, Capcom veut créer une vaste communauté autour du sport automobile où tous les types de joueurs pourront se retrouver.

Ralentir. Danger !

À cela, il faut ajouter la touche graphique qui est renversante. Les nouveaux détails visuels présentés sont affolants : les gaz d'échappement qui balayent le sol quand vous mettez le contact, les effets de pluie, l'ombre des feuillages sur les carrosseries... Tout est bien sûr en temps réel. La PS2 semble avoir des difficultés à manier le tout, et des ralentissements importants sont parfois constatés. Aussi, il se pourrait que certains de ces éléments graphiques soient

supprimés ou allégés. Pour ce qui est de la jouabilité, à l'heure où nous écrivons ces lignes, Capcom devrait proposer une version jouable lors du Tokyo Auto Salon with Auto Asia 2002 (ouf!) du 11 au 13 janvier. On croise les doigts ! (À suivre...) ■



La gestion de la lumière respecte les lois physiques.



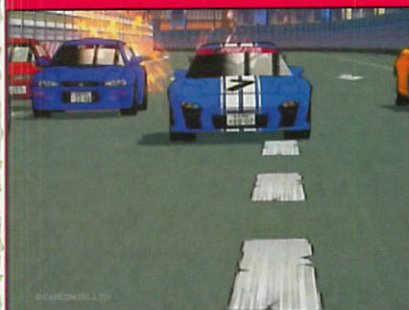
Roue dans roue, le duel est à son paroxysme !



Le dernier arrivé paye la connexion.



Auto Modellista fait dans l'excès!



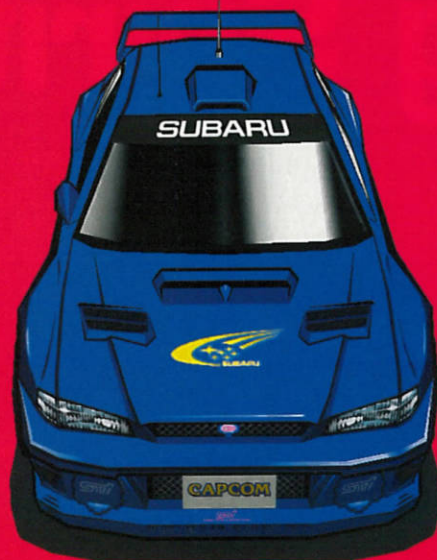
Les flammes jaillissent des pots!



Une vue de côté très originale.



Des décors très soignés, dignes d'un Evangelion.



La qualité graphique est irréprochable!



STRANGER IN THE NIGHT

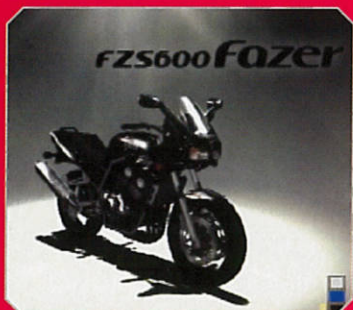
Outre sous la pluie, on pourra également conduire de nuit.



Riding Spirits

MONTEZ EN GRADE!

Vous achèterez de plus grosses cylindrées au fil des victoires et des championnats.



Devenir le Gran Turismo de la moto, voici l'objectif que s'est fixé Spike sur PS2. Un projet ambitieux, qui devra réussir là où Moto GP a plus ou moins échoué.



C'est parti!



Le jeu devrait afficher six motos sur la piste.



La vue subjective est impressionnante.



Certains casques filtrent mieux la lumière que d'autres.

REPLAYS

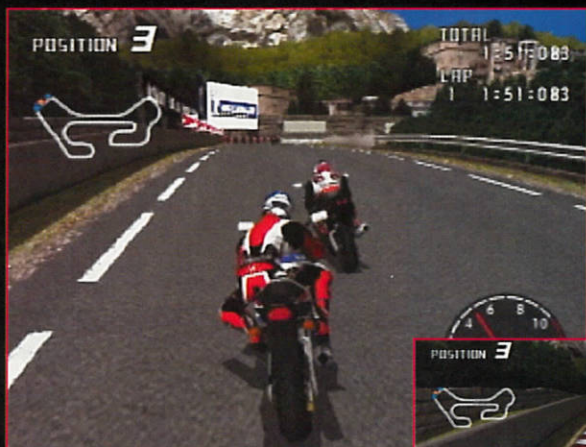
Riding Spirits s'inspire de GT sur pas mal de points, dont les replays.



C'est avec le plein de licences en poche (motos, tenues, équipements...) que Spike travaille à fond à la réalisation de ce jeu de moto sur PS2. S'inspirant de son modèle avoué, le fabuleux Gran Turismo de SCEI, Riding Spirits délaisse les circuits pour proposer des tracés plus naturels à travers les paysages variés des routes de monsieur Tout-le-monde. On retrouve les quatre constructeurs locaux (Yamaha, Honda, Suzuki et Kawasaki). Soit pas moins de 200 motos, dont les derniers modèles du catalogue 2001 ; auxquels on ajoutera 70 tenues et 60 casques. Sans oublier les pneus : Michelin, Bridgestone et Dunlop ! Spike prévoit même quelques bonus pour compléter un catalogue déjà à même de satisfaire tous les fondus de deux-roues. La partie customisation devrait permettre de modifier plus d'une vingtaine de pièces différentes de la moto. Les victoires rapporteront des points qui se transformeront en crédits pour acquérir des machines plus puissantes ainsi que des pièces capables de booster son bolide vers de nouveaux sommets. On peut aussi effectuer des réglages sur nombre de points de sa moto afin d'en tirer le maximum en termes de performances.

Vous verrez du pays

Chaque moto se voit reproduite dans ses moindres détails, dans ses spécifications et bruitages. À la manière de Super Hang On (Sega, Saturn), on gère le poids du motard. On pilote sa bécane avec la croix de direction pour aller à droite ou à gauche. Avec les boutons L et R, on déplace son perso sur les côtés. On peut même le faire se pencher en avant ou en arrière avec les directions avant et arrière de la croix. Tout cela a évidemment son importance sur les performances et le comportement de la moto en course. Les joueurs débutants, ou ceux qui ne veulent pas se casser la tête mais savourer le jeu dans le plus pur style arcade, pourront choisir de laisser l'ordinateur gérer le poids du pilote automatiquement. Les circuits se déroulent à travers huit pays (Japon, USA, Angleterre, France, Allemagne, Italie, Espagne et Grèce). ■



On peut laisser le jeu gérer le poids du pilote à sa place.



Un genre de tracé toujours agréable à emprunter.



Le poids du pilote a son impact !



Les lois physiques habituelles sont prises en compte.



C'est ça, perdez du temps !



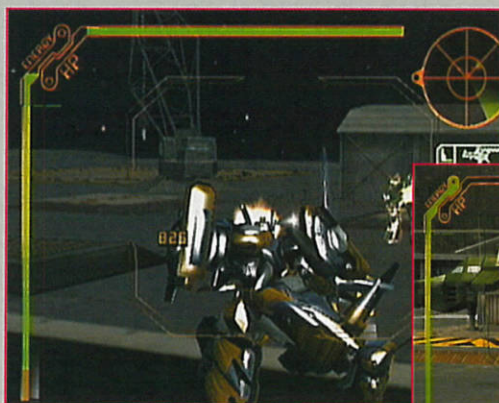
J-Phoenix+

Après une version PS2, Takara remet le couvert sur Xbox. Alors est-ce le signe que les Japonais arrivent enfin sur Xbox? Mmm, pas vraiment...

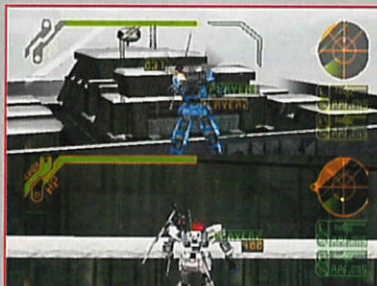
J-Phoenix, sur PS2, est une sorte d'Armored Core (un shoot 3D avec des robots, donc) qui n'a pas trop su trouver son public. Takara veut rattraper le coup avec une conversion Xbox. On retrouve les robots de l'épisode précédent (les Panzer Frame) qu'on pilote et qu'on customise. Ce dernier aspect est, bien sûr, dominant. Le jeu contient pas moins d'une vingtaine d'options aux spécifications et orientation différentes : vitesse, nombre d'armes, transformations, etc. Pour améliorer les performances de votre machine ou sa puissance de feu, vous disposez de 250 éléments à placer sur les 16 points de customisation du robot. Le jeu se déroule dans une configuration de 3 contre 3, dans des stages 3D immenses. En fait, on pilote un robot, pendant que les autres se battent de leur côté. L'action est rapide et se déroule aussi bien dans les airs (les robots peuvent voler), que dans des souterrains, des villes en ruine, etc. Le mode story est le même que sur PS2, mais avec de nouveaux ennemis et des personnages inédits. Le mode battle est une sorte de Virtual On, avec des configurations du style 1 contre 2, ou tout simplement des affrontements de machines contrôlées par l'ordinateur. Comme dans le reste des modes, on peut y importer son robot personnalisé. Un ami peut en faire de même via la carte-mémoire. Cette fois, un mode survival est également au menu. La plus grosse nouveauté est le mode X, qui permet de changer de robot en temps réel suivant la situation, et de customiser les Panzer Frame de ses alliés pour former une équipe plus performante. ■



Des robots aux airs de ménagère.



On combat dans toutes les conditions.



Un mode proche de Virtual On.



Un visuel identique à la version PS2...



Un hélico qui ne va pas prendre l'air...



Infiltration en douceur et profondeur!



On gère trois robots en temps réel.

SI LES SYMPTOMES PERSISTENT...

Impact de projectile à plus de 950 km/h,
Mon Calamari.

Traces de peintures du module de Skywalker,
Tatooine.

Accrochage avec Dud Bolt
dans le Canyon,
Sullust.

Entraînement au tir des pillards Tusken,
Badlands.

...CONSULTEZ VOTRE MECANICIEN !

STAR WARS™ **RACER** **REVENGE™**



Combattez jusqu'au bout à plus de 950 km/h. Affrontez 18 des pilotes de module les plus impitoyables de la galaxie.
De nombreux défis vous attendent au tournant sur 14 circuits et 5 mondes différents. Votre cœur résistera-t-il à la pression?



PlayStation 2

www.racer-revenge.com
Site officiel Star Wars www.starwars.com



Soccer Slam

Par le biais de son studio américain, Visual Concept, Sega apporte un bol d'air frais sur Game Cube, qui sent bon l'époque dynamique de la Megadrive.

Surprise totale de la part de Sega of America. Connu pour l'excellence de ses jeux de sport, Visual Concept a décidé de se lancer dans l'inédit, avec un jeu de foot action sur Game Cube. On voyage de stade en stade dans un tournoi, à trois contre trois (plus les gardiens), qui nous transporte à travers les régions très variées d'un monde fantaisiste. Les footballeurs sont dans le pur style comics à l'américaine, et l'action (un air de Speedball) rappelle l'époque dorée de la Neo Geo et de la Megadrive.

Si les règles restent plus ou moins celles du foot (ah lala, monsieur l'arbitre...), la réalité sur le terrain fait la part belle aux coups de coude et autres brutalités. Les actions spéciales ne sont pas sans rappeler celles de Captain Tsubasa (Olive et Tom). La 3D, sans

atteindre des sommets, est propre, surtout en ce qui concerne les joueurs. On est tout de même un cran en deçà de Virtua Striker 3 par exemple.

Très coloré

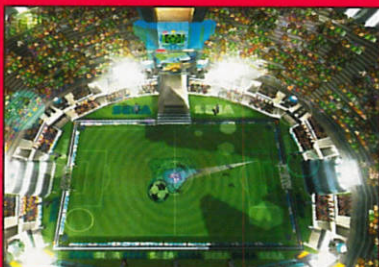
Le jeu est très coloré, ce qui colle bien avec l'esprit de la console. Des bonus pourraient être récupérés sur le terrain et les combos sont d'ores et déjà au menu sans qu'on en connaisse pour l'instant les modalités. Côté commandes, on trouve un bouton pour les passes et pour switcher entre ses joueurs, un deuxième pour tirer, un troisième pour se protéger, un quatrième pour effectuer des tacles et le dernier pour déclencher un turbo. Enfin, quatre joueurs pourraient prendre part au jeu, mais nous n'avons pas plus de détails. ■



Une configuration 3 contre 3.



Le turbo est plein, ça va donner!



Une ambiance différente de Virtua Striker 3.



Super tir en préparation!



Les couleurs sympas respectent l'esprit Game Cube.



Dépaysement garanti!



Il y aura même des filles!

Wangan Midnight



Des cinématiques nouvelles sont au menu.



Votre rival est marqué d'un R!



Les diverses péripéties sont présentées sous forme de mangas.



Votre jauge diminue rapidement.

Wangan Midnight, c'est un manga qui s'est vendu à des millions d'exemplaires au Japon. La licence est alléchante, mais qu'en est-il du jeu vidéo ?

Wangan Midnight est sorti en arcade, sous le label Namco et sur System 246. Basé sur le manga du même nom, il partage de grosses similitudes avec Shutoko Battle (Shutoko : le périphérique interne de Tokyo), un autre titre de Genki. Vous incarnez Akio ; comme nombre de ses amis, c'est un adepte des rodéos nocturnes à bord de sa voiture de sport. Pour affronter en duel des adversaires de plus en plus coriaces sur la Wangan, l'autoroute qui longe la grande baie de Tokyo, vous devrez customiser à fond votre bolide. Votre ultime but est d'affronter l'Akuma no Z, une caisse diabolique invaincue jusqu'à ce jour. En attendant la confrontation finale, vous évoluez sur la route, pleins phares. Quand vous repérez un adversaire, vous pourrez le provoquer en duel en vous approchant de lui.

Jour et nuit

Au cœur de la compétition, on trouve le Spirit Point (ou point de vie). Ces Spirit Points sont contenus dans une jauge qui diminue lors de chocs (décor, voitures...) ou si vous êtes dépassé. Dans ce dernier cas, la jauge fond si vous êtes distancé. Quand la jauge de l'adversaire tombe à zéro, vous avez gagné. Sur PS2, le jeu se voit doté d'un mode scénario en plus des modes originaux arcade, spirit battle (versus) et real time (le temps s'écoule comme dans la réalité, gérant les passages entre le jour et la nuit). Dans le mode scénario, on vous propose une

succession de missions ; vous bénéficierez alors de l'expérience de chaque personnage rencontré pour mettre au point la voiture ultime dans le but de vaincre la Z démoniaque. Des voitures et des concurrents supplémentaires, toujours tirés du manga, feront leur apparition. Le jeu est compatible avec le volant GT Force et autoriserait le jeu en réseau à 2 joueurs via l'iLink. Sans atteindre des sommets, la réalisation est correcte, mais surtout, respecte l'esprit de l'œuvre originale. ■



Une jauge SP par concurrent.



Vous serez conseillé pour customiser votre bolide.



TOUT SUR TON PORTABLE

ENCORE  DE CHOIX SUR LE 3617 MOBIFUN



SONNERIES

LA  GRANDE CASCADE DE SONNERIES QUALITÉ NUMÉRIQUE AU **08 99 701 007**

NOUVEAUTÉS

Paid my dues 6360046
(S. Lawson, D. Sharp, L. Kaf)
Hunter 6360047
(R. Armstrong, R. Armstrong)
Sous le vent 6351027
(Veneruso)
Unité 6351028
(Nuttla)
Les mots 6351031
(Farmer/Boutonnat)
Rue de la paix 6351032
(Zazie)
Le dilemme 6351033
(Guirao/Florence/Obispo)
Trackin 6360056
(Barron/Schellal/Anders/Hassman)
Ensemble 6351034
(J.J. Goldman)
You give me somethings 6360051
(J. Kay, T. Smith)
Come along 6360053
(P. Swenson, J. Berg)
Toutes les femmes de ta vie 6360054
(Steinberg, Alberg, Roessnes)
Can't get out of my head 6360048
(C. Dennis, R. Davis)
8 days of christmas 6360049
(M. Knowles)
Au bout de mon rêve 6351029
(K. Reen)
Ne brisez pas mes rêves 6351030
(Wallen)
I'm real 6360050
(Lorenzo, James)

HITS RAP ET RNB

Cendrillon Du Ghetto 6355019
(T. Moutoussamy, M. Gore)
No Nagging 6355012
(Caubet, Ferencowicz)
U Remind Me (Usher) 6355021
Real Slim Shady 6355013
(M. Mathers, M. Bradford, A. Young)
Things I've Seen 6355017
(Tucker, Davis, Kumariyika, Perez, Dahrouge)
Ain't It Funny (C. Ronney) 6355020
(P. Hamman, Dick, Armstrong, M. Mathers)
Trop Peu De Temps 6355018
(O. Lara, H. Tucker)

HITS DANCE ET POP

Here With Me 6355008
(D. Armstrong, P. Statham, P. Gabriel)
You Rock My World 6360033
(M. Jackson)
So I Begin (Galleon) 6360029
Have a Nice Day 6360035
It's Raining Men 6360025
(Jabara, Shatter)
Blue (Eiffel 65) 6355003
Sexbomb (Jones) 6357005
Little L (Jamiroquai, T. Smith) 6360027
Black or White (M. Jackson) 6360001
Walk of Life (M. Knopfler) 6360002
Zombie (The Cranberries) 6360003
Le Vent Nous Portera 6360026
(Noir Désir)
All For U (J. Jackson) 6360004
Family Affair (M. Blige) 6360037
Music Is The One (E. Gronfor) 6360031
I'm Out of Love (Anastacia) 6360011
Lady (K. Nolan, B. Crewe) 6360012
Sing (F. Healy) 6360034
Survivor (A. Dani) 6360022
What It Feels Like 6360023
(Madonna, G. Sigsworth)

HITS FRANÇAIS

Je n'ai Que Mon Âme .. 6351012
(J. Koolha)
Une Belle Histoire (Legrand) 6351010
Une Seule Vie 6351018
(J.J. Goldman, De Palmas)
Angela (S.S. crew) 6351020
Seul (Flamandon) 6351016
Vivre La Vie 6360036
(P. Mannars, F. de Benedittis)
Lolita .. 6351006
(Boutonnat)

T.V. ET FILMS

Le Filic De Beverly Hills (Storn) 6350015
Beetlejuice (D. Elflann) 6350023
La Boum (V. Cosma) 6350013
Grease (Jacobs) 6350001
Titanic (J. Horner) 6350003
Superman (J. Williams) 6350009
Indiana Jones (J. Williams) 6350011
Albator (E. Charden) 6356011
Chapeau Melon (L. Johnson) 6366004
Ghostbuster (Sheimer) 6350006
Rocky (Sullivan III, Peterik) 6350008
Pretty Woman (Orbison) 6350014
Candy (K. Nakita, T. Wanatabé) 6356001
Goldorak (Delanoe) 6356003
Chapi Chapiro (F. de Roubaix) 6358006
Beverly Hills (John E. Davis) 6366003
Buffy (Gripp) 6366026
Magnum (Silvestri) 6366020
X-Files (M. Snow) 6366012
Dallas (J. Immel) 6366015
Starsky et Hutch (L. Saban) 6366018
Dawson Creek (Cole) 6366023
L'île Aux Enfants (R. Pouly) 6366025
Amicalement Votre (J. Barry) 6366013
K2000 (Larson, Phillips) 6366005

TOPS DU MOMENT

L'Exorcist 6350019
(E. Morricone)
Me Gustas Tu 6351015
(Manu Chao)
Mission Impossible 6366007
(L. Schriffrin, J.E. Davis)
Maya L'Abelle 6356005
(Delanoe)
Le Parrain 6350016
(Nino Rota)
Simpsons 6366010
(D. Elflann)
Rnb 2 Rue 6355014
(M. Gore)
Miss California 6360016
(Rasheem "Kilo" Pugh)
Capitaine Flam 6356002
(J.J. Debout)
Les Bronzés 6350007
(P. Bachelet, S. Gainsbourg)
James Bond 6350012
(J. Barry)
La Panthère Rose 6366008
(H. Mancini)
La Famille Adams 6350002
(M. Shalman)
Friends 6366019
(M. Sklorf)
Inspecteur Gadget 6356004
(S. Levy, H. Saban)
Don't stop 6360052
(T. Browne)
Andygny 6360055
(Garbage)
I'm a slave for U 6360045
(C. Hugo, P. William)

Sonneries compatibles sur Nokia 3210, 3310, 3330, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210 et 9110i, ainsi que sur **Sagem** MC950, MC959, MC 932, MC 936, MC939, MW939 et MC940, **Philips** Azalis, Savvy et Xenium et sur **Motorola** : V100, P250 et V50.












LOGOS GEANTS

AU **08.99.70.05.05**

 6321704	 6321703	 6322313
 6300976	 6359201	 6309992
 6351751	 6300945	 6311638
 6309468	 6309471	 6309468
 6300962	 6300954	 6314184
 6300201	 6371123	 6322309
 6367124	 6310374	 6319266

 **BONNE SAINT VALENTIN**
6318684

ENVOIE LE A TES AMI(E)S...

 6318682	 6318683	 6318691
 6318693	 6318686	 6318688
 6318706	 6318705	 6318690

SMILEY

SMILEY names, characters and all related indicia are licensed by smileyworld.com ©1971-2001 all rights reserved

Logos géants sont compatibles sur Nokia : 3210, 3310, 3330, 5510 (visualisation à l'écran de message image), 6210, 6250, 8210, 8310, 8850 et 8890 (message image uniquement). WWW.SMILEY-WORLD.COM

LOGOS AU 08.99.701.333

 6311010	 6311026	 6310808	 6310018	 6310661
 6311023	 6311331	 6311311	 6310111	 6311030
 6310531	 6311024	 6311011	 6311022	 6311042
 6311617	 6310009	 6311606	 6311313	 6311001

*8,83 Fr/appel soit 1,35 euro + 2,21 Fr/min soit 0,34 euro - Média Consulting - RCS : Nanterre B391068343

Logos compatibles sur Nokia : 3210, 3310, 3330, 5110, 5130, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210 9000i, 9110i, B415.

AVEC MOBIFUN

L'OFFRE LA  COMPLÈTE DU SERVICE N°1 EN FRANCE

REPONDEUR

AU 08 99 701 700

T.V. ET FILMS

Votre mission si vous l'acceptez	6301115
Grazie l d'avoir appelé le parrain	6301138
My name is James	6301168
Message d'horreur	6301120
Votre nouvelle mission	6301176
Axel Foley "ouais mec l"	6301117
Friends	6321802
Mon portable est ailleurs	6301159
Téléportation Mr Spoke	6301119
La guerre des étoiles	6301129
La musique v1	6321808
Hélène et les garçons	6301153
Il était une fois dans l'ouest	6301131
Pop message: piapiapia	6319879
La folie des grands	6301147

Psychose	6301139
Jurassic Park	6301145
Goldorak	6301160
Beverly Hills	6301162
Pokémon	6301306
Sorcière bien aimée	6301127
Chimi, Iono, N.F.S.	6301152
Tarzan	6301108
Mission vocabulaire	6301157
Les envahisseurs	6301177
M.I.B.	6301191
Bronzé	6301116

PUBLICITÉS

Saperlipopette	6301256
Allo, Ah ! j'arrête	6301243
Perdu, essaie encore	6301274
Petite annonce	6301281
Hein ! qu'ça t'énerve	6301301
Chirac marrant	6301417
Canadien	6301265
Et pour monsieur	6301270
Excès de vitesse	6301275
Maitre corbeau	6301293
DJ 2000	6301296
Fou rire	6301267



COMPATIBLE SUR TOUS TELEPHONES

CÉLÉBRITÉS (IMITATIONS)

Elie "Msiur dame"	6301688
D. Boon "Bière ..."	6301684
Thierry et Jean Mimi	6301489
Commandant Sylvestre	6301491
PPDA "A tchao"	6301513
Nanard	6301535
Lorie fait les boutiques	6319351
Renaud: les amoureux qui se bécotent	6301667
Nicolas "séquence émotion"	6301523
"y'en a qu'ont essayé"	6301483
Giscard "Bonsoir"	6301485
Drucker "Fantastique"	6301515
Chirac "putain de putain"	6301526
Cdt Sylvestre "ch'ti message"	6301529
Richard Borhinger : Fête de l'amour	6301538

TOPS DU MOMENT

Votre mission	6301115
Le parrain capisce	6301138
E.Semoun (secrétaire particulier)	6301688
La vérité	6301364
Foley & Roxaaaaaane	6301117
Hein, que ça t'énerve !	6301301
J.Hallyday couché	6301469
Sylvestre Stalone	6301491
Rappel illico	6301585
New mission impossible	6301176
J.Chirac marrant	6301417

Joey Etoile	6301540
Miterrand	6301416
Galinette	6301418
"Mr. Ouille"	6301434
Balladur	6301423
A. Sinclair	6301432
M. Mathieu	6301436
B. Bardot	6301437
M. Robin	6301438
Dorothee	6301447
E. Piaf	6301449
Depardieu	6301456
A. Delon	6301457
Sarkozy	6301459

BLAGUES & HUMOURS

Egoïste, égoïste	6301592
J'ai 8 sec pour vous dire	6301595
Hollywood fraîcheur	6301602
Hits messages Vol. 2	6301616
Petits mais costaud	6301618
Maousse boulot	6301585
On remet ça	6301591
3615 qui n'en veut	6301495
C'est plus fort que toi	6301603
Vous me reconnaissez	6301594

DÉDICACÉS DELIRANTES

REMIXE TA DÉDICACE SUR LA MUSIQUE DE TON CHOIX EN APPELANT LE
08 99 70 71 17

Can't get U out of my head 18996
So I begin.....19480
Clint Eastwood.....19051
You remind me.....19042
Sing.....19041
Le vent nous portera19031
You rock my world.....19026
R&b de rue.....19025
Près de moi.....19017
Le dilemme.....18998
Family affair.....18976
Me gustas tu.....19020
Mad about you.....19380
69 année érotique.....19383
Qu'est-ce que t'es belle 19401
J'aime regarder les filles 19418
Avoir une fille.....19528
Pretty woman.....19609
Il me dit que je suis belle 19615
L'encr de tes yeux.....19798
Laisse -moi t'aimer19799
I want your sex.....19831
I'm slave 4U.....18908

SURPRISES VOCALES

ENVOIE LES A TES AMIS EN APPELANT LE
08 99 70 2000

Mon amour, ma merveille.....6317563
Je t'aime à l'infini.....6317564
Pensée amoureuse.....6317565
Je te kiffe à donf !.....6317572
Horoscope masculin.....6317573
Fou de vous.....6317579
Le détective privée.....6317580
Je t'aime.....6317581
Pas évident à dire.....6317589
C'est le bon moment.....6317595
Je suis bien avec toi.....6317597
Grande gueule.....6317789
Grain de blonde.....6317793
Mère juive.....6317821
Femmes et légos.....6317830
Strap-tease féminin.....6317854
Strap-tease masculin.....6317857
Nouvelles recettes.....6317858

COMPATIBLE TOUT TELEPHONE

DES CENTAINES D'AUTRES ANNONCES AU **08 99 701 707**

TOUJOURS  SUR WWW.MOBIFUN.NET



... T'AS VU CETTE LIGNE DE OUF !!!
Y'A DES CENTAINES DE PORTABLES A GAGNER

SI T'APPELLES VITE LE
08 97 66 00 66

ET POURTANT,
J' SUIS PAS
L' PERE NOEL...



TU LAISSES TON N° DE PORTABLE ET TU RECOIS IMMEDIATEMENT UN MINI-MESSAGE GAGNANT OU PERDANT

0,55 EURO/APPEL (3,68 FIAPPEL)

Battle Hoshin

Hésitant sur le titre à lancer pour ses débuts sur Game Cube, Koei a choisi une voix équilibrée, visant à la fois le public jeune et les fans de jeu vidéo 100 % action.

À la lumière du succès de Koei dans le domaine du jeu d'action 3D, Hoshinengi connaît un renouveau complet. D'abord annoncé sur PS2, Hoshinengi 2 se nommera Battle Hoshin sur Game Cube (plus facile à prononcer pour les jeunes) et inaugure les débuts de l'éditeur sur la nouvelle plateforme Nintendo. Globalement, le jeu reste identique à la version PS2. On a toujours quatre personnages principaux, le système de coquillages magiques et une orientation action pure. On se déplace dans des stages qui font un maximum de 300 m² dans le jeu. Il en existe huit en tout, et chacun est gardé par un boss. Les coquillages sont importants, car ils vous donneront de puissants pouvoirs magiques nécessaires pour arriver à bout de certains adversaires.

Ce qui ne sera pas de trop, ces derniers vous tombent parfois dessus en grand nombre !

Plus on est de fous

Votre perso principal possède trois alliés qui se battent chacun de leur côté ; mais un minimum de travail d'équipe sera nécessaire pour espérer survivre lors des batailles. On trouve les fameux coquillages ou « magic shells » dans des magasins, cachés dans les niveaux ou après avoir vaincu des ennemis. Inutile de préciser que les plus intéressants sont justement ceux récupérés sur la dépouille de vos adversaires, ou mieux, sur celle des boss. Il existe de très rares Magic Shells dissimulés dans la version GBA « Magical Hoshin ». Via le câble GBA-GC, vous pourrez aller les chercher et les

transférer afin de gagner en puissance ou en pouvoirs magiques. À mesure que vous utilisez un sort donné, il gagne en expérience, ce qui se traduit par une plus grande puissance. Voici donc un jeu au design et à l'orientation particulièrement bien adaptés à la machine. Les premiers visuels sont alléchants, il ne manque plus à présent qu'à tester sa jouabilité. Pour ses débuts sur GC, Koei semble très sérieux, autrement plus que sur Xbox ! ■



Les cinématiques sont en temps réel.



Voici votre équipe de héros.



Pourra-t-on changer de perso ?



Le boss est un dragon gigantesque !



La ville tombe en ruine durant la bataille.



Le jeu conserve l'interface de Shin Sangokumusō 2.



Sortez les coups spéciaux pour déblayer la route.



Cinq secondes avant l'impact!



Encerclé, vous avez peu de chances de survivre!



Les combos peuvent atteindre des sommets!

Guilty Gear XX

Guilty Gear X fut une sacrée surprise en arcade, puis sur Dreamcast, supplantant SNK et Capcom dans le cœur des fans de baston 2D arcade. En voici la suite.

Développé par Arc System Works pour le compte de Sammy, Guilty Gear XX est donc la suite logique du premier volet qui fut une belle réussite en son temps. Aussi surprenant que cela puisse paraître, le jeu tourne sur Naomi GD-Rom. La plate-forme arcade de Sega est très bon marché. Le développement en est à ses débuts, mais déjà quelques détails ont filtré. Tout d'abord, on trouvera non pas quatre, mais cinq boutons. C'est le signe qu'Arc System Works a décidé de faire évoluer son système de jeu, mais, soucieux d'en conserver le secret le plus longtemps possible, rien n'a été révélé sur la fonction de ce cinquième bouton. Cette version comportera deux nouveaux héros : Slayer et

Brigit. Le premier est un perso plein de mystère qui manie les sortilèges avec maîtrise. Ce sera le plus âgé du jeu, sans doute histoire de proposer un peu plus de diversité. Le second, Brigit (une fille, comme son nom l'indique), affectionne particulièrement le yoyo...

Plein les yeux !

Enfin, le visuel a évolué de manière remarquable. Les artistes d'Arc System Works ont littéralement fait exploser la 2D sur Naomi à un niveau encore jamais atteint. On ne parle pas de l'animation, qui est encore plus fouillée que dans le premier volet. Bref, un grand spectacle, qui fait chaud au cœur, surtout après la fin tragique de SNK. Cela remettra aussi du baume au cœur de Sammy, qui a connu un accueil mitigé avec la version PS2 de son Guilty Gear X (Guilty Gear X Plus) et ses deux volets WonderSwan Color. ■

Une version DC à l'horizon ?...



Des décors d'une qualité incroyable !



Prends ça dans la tronche !



Les animations sont ultra fluides et détaillées.



Des effets spéciaux toujours très soignés !

XBOX
COMPATIBLE



Adrenalin Wheel
Volant compatible Xbox™
technologie vibration
Microsoft™, pédalier séparé
plus repose talons.

**Adrenalin Wheel
Pedals Free**

Volant compatible Xbox™
technologie vibration
Microsoft™,
sans pédalier.



Adrenalin Pad
Manette compatible Xbox™
technologie vibration
Microsoft™.



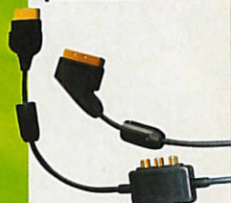
**Câble Optique
pour Xbox™**



**Câble S-Vidéo
pour Xbox™**



**Câble
Audio/Vidéo
pour Xbox™**



**Câble RGB
SCART
pour Xbox™**



**AV sélecteur
pour Xbox™
Système 4 en 1**

www.creations-philippe-toumire.com

**L'univers Xbox™
s'offre à vous !**

Points de vente & infos <http://www.saitek.com> • Tél : 01 39 86 96 30

REMPLEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesse
tran/com s.a. une société du groupe SAITEK

Recevez
GRATUITEMENT
le catalogue

→ Nom (en capital) _____

Prénom (en capital) _____

Adresse _____

CP _____ Ville _____

email : _____

XBox™, Game Cube™ :
volants, manettes, accessoires

CONSOLEUR - 02/02

Saitek

Magical Hoshin



Le style est proche d'un Zelda.



Koei a réalisé un jeu plein de couleurs.

Hoshinengi se mute en jeu d'action avec une image résolument jeune. Fini, donc, la simulation austère du temps de la PS, et bienvenue au RPG 2D sur GBA!

Hoshinengi était un peu rigide sur PS. Sa suite sur PS2 est résolument 100% action. Son nouveau design plus enfantin devrait mieux coller aux plates-formes Nintendo. Du coup, on nous annonce une version GC (Battle Hoshin), épaulée par une version GBA sous forme d'un RPG 2D : Magical Hoshin. Comme pour tout bon RPG, il y a un scénario à rebondissements, des villages à visiter, une tonne de persos à qui parler et des magasins pour s'équiper. Bref, le menu habituel. Vous avez le pouvoir de créer des sortes de coquillages précieux, plus ou moins puissants, à partir d'éléments comme des items, des végétaux et des matières élémentaires. A mesure que vous progressez dans le jeu, il vous faudra en élaborer de meilleurs, car ils servent à se battre. Vous pourrez jouer jusqu'à quatre en même temps. Enfin, ce volet GBA vient en complément de Battle Hoshin sur Game Cube. On relie les deux consoles via le câble, pour accéder à des scénarios cachés sur GBA. ■



Les batailles évoquent Dragon Quest.



Les effets spéciaux exploitent bien le potentiel de la GBA.



Les scènes de combats sont soignées.

On trouve les ingrédients propres à tous les RPG.



Des effets sympas au premier et au dernier plans.

Sangokushi Senki

Le monde de Sangokushi sourit plutôt bien à Koei. L'incroyable succès des séries Shin Sangokumuso et Kessen place l'éditeur parmi l'élite sur PlayStation 2. Il est bien décidé à en tirer davantage.

Sangokushi (une période guerrière de l'histoire chinoise) est une mine d'or qui a fait les beaux jours de Koei sur PC au côté de Nobunaga. Le Japonais veut utiliser cette longue expérience du jeu de simulation historique en rendant le jeu plus dynamique, mieux adapté à l'univers console, loin de l'austérité de ses jeux PC. On se trouve donc face à un bon jeu de simulation classique, avec sa carte et son quadrillage sur lequel on déplace ses troupes tour par tour. Un système de combo a été inclus. Les chefs de chaque unité ont leur propre lot de commandes : en les combinant judicieusement, on peut initier un combo, voire un super combo. Par exemple, vous avancez une unité pour attirer un ennemi, pour le pousser ensuite dans une autre direction. Là, un certain nombre de vos unités va accomplir tour à tour des attaques dévastatrices. Ces attaques s'ajoutent et le résultat est

destructeur. Les performances de vos unités dépendent de leur expérience et de la nature du terrain. La météo pourrait également avoir son mot à dire. Suivant l'angle par lequel vous attaquez ou êtes attaqué, le niveau de dommages varie.

Du grand spectacle

Il existe trois scénarios aux fins multiples, le scénario évoluant en fonction de vos décisions au cours des missions. Koei remet en scène le moteur de Shin Sangokumuso pour nous offrir des scènes de batailles comportant un nombre important de soldats à l'écran, histoire de renforcer l'aspect dramatique des combats de l'époque. Il faut reconnaître que le résultat est assez réussi et le spectacle est bien au rendez-vous, renforcé par une foule de cinématiques de grande qualité. Et ce n'est pas tout, car le son compatible 5.1 Channel devrait mettre une sacrée ambiance. ■

À L'ATTAQUE !

Les batailles sont toutes extrêmement impressionnantes !



Sangokushi, une nouvelle poule aux œufs d'or pour Koei...



En arrière-plan, un film introduit la bataille.



Koei intègre plus de vie dans ses simulations.

Kyojin no Doshin



Nintendo /
15 mars

Sorti sur DD64, Kyojin no Doshin n'a pas pu s'exprimer sur la plate-forme

réinscriptible de Nintendo, à l'audience plus que réduite. Il nous revient aujourd'hui sur Game Cube.



L'effet de l'eau est splendide!



Si plusieurs mises à jour graphiques ont été réalisées, on est un peu triste de voir qu'il reste trop fidèle à l'original.

Dans ce jeu au fort relent de Populous, vous incarnez un géant qui œuvre pour une communauté d'humains en modelant le paysage de l'île où celle-ci évolue. Ce géant peut également protéger les habitants de catastrophes diverses. Les humains auxquels il vient en aide le récompensent alors de ses bonnes actions par des cœurs. En fonction du nombre de ces cœurs, votre gentil géant grandit. Si par malheur il fait

des actions qui nuisent aux habitants de l'île, volontairement ou non (écraser des hommes ou des maisons, etc.), ceux-ci expriment leur haine, et les cœurs se changent en tête de mort! Et le gentil dieu protecteur de se transformer alors en vilain démon! Pour ne rien arranger, plus il grandit et plus les risques d'accidents sont importants! Arghhh... ■



N'écrasez pas les habitants!



Un plan d'urbanisme béton!

Dobutsu Bancho



Nintendo /
22 février

Dobutsu Bancho appartient à la dernière vague de titres N64.

Dévoilé par

Nintendo, son développement est brusquement interrompu pour être adapté à la Game Cube.



L'image d'autres titres de sa génération (Echo Delta par exemple), Dobutsu Bancho constitue une sorte de jeu-

laboratoire pour tester des concepts originaux chez Nintendo. Celui de Dobutsu Bancho consiste à prendre en main une créature primitive afin de la faire évoluer vers des formes supérieures.

Résolument cubique

Le design est résolument cubique, un exercice de style plutôt singulier qu'on pourra aimer ou non. Au départ, un simple cube (tout de même nanti d'une mâchoire sommaire), va manger d'autres créatures, parfois plus évoluées que lui, tout en essayant de ne pas se faire bouffer lui-même par ses concurrents. Eh oui, la nature est cruelle! À mesure qu'il mange, la nature est cruelle! À mesure qu'il mange, il intègre de nouvelles formes, acquiert des mouvements plus fluides et complexes, ou de nouvelles capacités d'action (nager, sauter, etc.). Les journées sont gérées en temps réel et quand la nuit tombe, il faut dormir... sans oublier de garder un œil ouvert sur les environs. On ne sait jamais... ■



Manger ou être mangé. Là est la question.



Votre corps change au fil des festins.



Le soir, dormez, mais d'un seul œil!

ファミコン

プロデューサー	①モリモリ
ディレクター	2人の王
プログラマー	2人
グラフィック	2人の王
サウンド	2人の王
テスト	2人の王
発売日	2000年10月10日
価格	5,980円
ジャンル	シミュレーション
対応機種	ファミコン
開発元	モリモリ
発売元	任天堂

On peut surveiller l'évolution de sa créature.

Initial D - Arcade Stage

Basé sur un manga très populaire traitant des courses de voitures illégales au Japon, Initial D Arcade Stage signe le retour de Sega Rosso (Sega Rally) au premier plan.

Le jeu n'est pas nouveau : il fut dévoilé pour la première fois au Jamma Show 2000. Initial D met en scène des jeunes Japonais adeptes de courses de GT improvisées dans la campagne. Cette discipline interdite est un problème de société, majeur au Japon. Du reste, nombre de jeux traitent de ce sujet, et des éditeurs comme Genki, Atlus ou Taito s'en sont fait spécialistes. Pour ce titre, c'est Sega Rosso qui a la tâche de développer le jeu. Ce studio a une longue expérience dans le domaine de la course automobile 3D. Initial D en bénéficie grandement, proposant une

maniabilité et une réalisation largement au-dessus des titres, assez médiocres, qui polluent les salles d'arcade actuellement.

Initial Dédé

Il est clair que pour les Européens, Initial D a beaucoup moins de signification. Aussi, on sera certainement plus critique, notamment quant à ses graphismes. Certes, sans être la meilleure production de Sega Rosso à ce jour, Initial D se défend bien, respectant parfaitement l'esprit de l'œuvre originale. Une vingtaine de GT nippones seront disponibles, dont certaines cachées. Le mode principal propose des duels sur des circuits qui devraient être au nombre de trois, avec peut-être un quatrième



L'effet de nuit est très bien rendu.

パーツ装着コースを選択してください



On a le choix entre trois voies de customisation.



Ce genre de courses illégales est assez répandu.



On a droit à des écrans 2D tirés du manga.



L'interface se base sur celle de Sega Rally.

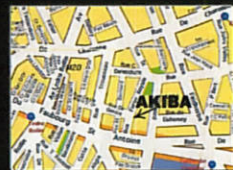


L'intérieur de la voiture apparaît clairement.



"Esprit, Culture & Tradition du jeu vidéo..."

Spécialiste Import JAP & US
News, Occaz, Rachat...
BOUTIQUE - VPC - WEBSITE



AKIBA : C'est aussi au 12 rue de la forge Royale,
Paris 11ème / France

www.AKIBAWEB.com

www.AKIBAWEB.com

www.AKIBAWEB.com

01 44 64 70 18

01 44 64 70 22

www.akibaweb.com

Alors, heuro ?!!

encore plus
pour encore
moins cher!



Auto Plus

MARDI

9,85 frs
€1,50

news

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

BARBARIAN

Encore un mois bien chargé. Quelques surprises, comme Vampire Night ou Monstres et Cie, sans oublier des valeurs sûres, comme Ico et Space Channel 5. Enfin, c'est encore un mois à l'honneur de la PlayStation 2...



Le retour des morts volants

TECHNO

■ **GP32.** Les Sud-Coréens peinent à trouver leur place dans le marché du jeu vidéo. Après avoir racheté les licences SNK, ils nous livrent une copie bâclée de la GBA. Cette portable 32 bits s'appelle GP32. Les spécifications de la machine n'arrivent pas aux chevilles de celles de la Nintendo, et, comme la WonderSwan de Bandai, elle semble promise à un avenir bien terne. En plus, il n'y a pas encore de jeux ! Ces derniers tiendront sur des cartes Smart Media.

■ **WEBCAM.** Au Japon, Bandai a dévoilé une Webcam en couleurs de Gundam. En effet, les emails contenant des vidéos sont devenus très populaires au Japon depuis l'incorporation de caméra haute définition sur les téléphones portables.



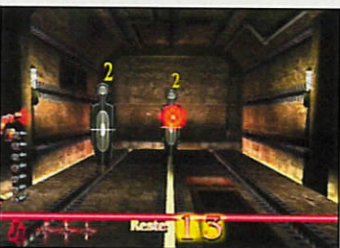
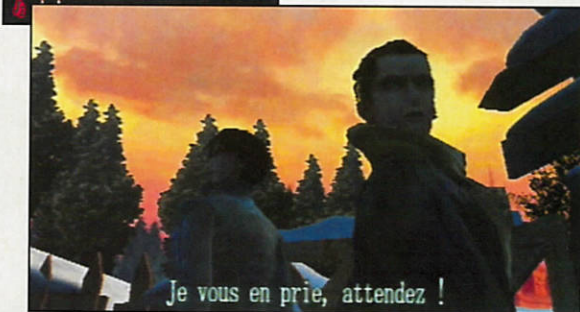
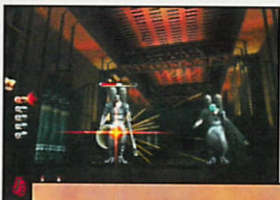
■ **MIKE TYSON.** Le jeu de boxe de Codemasters sortira aussi sur Game Boy Advance. Le jeu est édité par Ubi Soft. La vue sera de 3/4 haut, avec le boxeur de dos. Vous pourrez aligner des coups spéciaux et esquiver avec les boutons L et R. Sortie en mars 2002.



■ **DEADLY.** Deadly Skies, la simulation de combat aérien de Konami arrivera aussi sur Xbox. Le jeu sortira en France en mars, à peu près en même temps que la console.


Mars

Namco déborde d'énergie. Après avoir brillé avec Time Crisis 2 et un Guncon 2 honorable, l'éditeur japonais attaque de nouveau avec un autre jeu de tir au potentiel énorme : Vampire Night. Au menu : zombies, morts-vivants, petits frères de Dracula, rescapés de Resident Evil et autres horreurs du même genre. Vous l'aurez compris : avec ce jeu de tir au charme certain – mais un peu écœurant quand même –, c'est dans une atmosphère gorissime que vous plongerez ! Les connaisseurs remarqueront que le jeu ressemble par bien des points



à la série des House of the Dead. Eh bien, ils n'ont pas tort, car Vampire Night a été fait en collaboration avec Sega. Ce qui explique le système des chemins différents, le reload en tirant hors d'écran (ou en appuyant sur un bouton du gun), les dessins d'inspiration gothique entre les niveaux, etc. C'est du recyclage dans les règles de l'art, mais adapté à la PlayStation 2. La réalisation est particulièrement soignée, et Vampire Night impressionne par son graphisme très fin, malgré des couleurs ternes et sombres dans l'ensemble (ce qui aurait pu donner un jeu fade, voire presque monochrome)...

Pots de colle

Vous incarnez, au choix, un des deux personnages chasseurs de vampire. Le but n'est pas de tirer sur tout ce qui bouge : en effet, il ne faut descendre que les méchants qui veulent vous croquer ou vous sabrer. Vous devez donc faire attention à ne pas blesser les innocents, tout comme dans House of the Dead. À la différence près que certains vous suivront comme des pots de colle pendant un petit bout de chemin. Dans ce cas, ce sera à vous de les protéger en lessivant tous les monstres qui les agressent. En cas de réussite, ils vous



indiqueront un autre chemin à suivre. Vous rencontrerez également des villageois que vous devrez libérer de l'emprise de sales petites bêtes. Blastez ces petits monstres, mais soyez précis ! Si vous touchez un villageois, celui-ci se transformera immédiatement en créature infernale.

Guns pas con

Namco oblige, Vampire Night sera compatible avec les deux Guncon, celui de la PlayStation et celui de la PlayStation 2. Par contre, le jeu ne s'adressera pas aux débutants, car le rythme adopté est vraiment très speed. Le terminer relèvera du challenge, à cause d'une difficulté assez corsée. Mais avouons que le jeu est magnifique, et quand vos doigts auront l'occasion de chatouiller la détente, votre taux

Vampire Night



À VENIR

■ **TONY HAWK.** Le troisième épisode du jeu de Tony Hawk sera également porté sur Game Boy Advance. Le jeu se présentera en 3D isométrique. Votre skateur devra vadrouiller dans les décors pour réussir les missions au programme. Sortie française en mars 2002.

■ **GRAND PRIX.** Le jeu de Formule 1 référence sur PC débarque bientôt dans le monde console. Enfin, plus ou moins, puisque la plate-forme choisie est la Xbox. Prévu pour juin 2002, Grand Prix 4 ne couvrira que la saison 2001. Il sera donc en retard par rapport à ses concurrents déjà en place. Mais comme la qualité du jeu était vraiment époustouflante sur PC, on lui pardonnera ce petit défaut de mise à jour. À condition bien sûr qu'il soit aussi bon que sur micro...

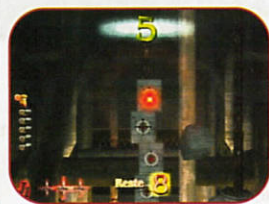
■ **LA NEIGE.** C'est la saison, c'est pour ça qu'on en parle. Microïds a dans ses tiroirs un petit jeu assez original, et pour le moins étonnant: Ski Park Manager est, comme son nom l'indique, un jeu de gestion dans lequel vous vous occuperez d'une station de sports d'hiver! Pas moins! Ce sera donc à vous de construire les pistes, de gérer le parc habitable, de placer les remontées mécaniques, etc. Malheureusement, il n'est prévu pour l'instant que sur PC, mais on espère très fort une version Xbox pour bientôt.



d'adrénaline risque fort d'augmenter. Vampire Night proposera deux modes principaux. Le premier reproduira fidèlement la borne d'arcade, et le second, nommé « spécial », vous donnera l'occasion de remplir des missions précises, comme par exemple, récolter des noisettes pour une jeune fille en tirant sur les arbres pendant les rares temps morts qui vous seront proposés. La jeune fille vous récompensera par de l'argent, que vous pourrez dépenser à la boutique afin d'améliorer votre armement. Vampire Night est donc une collaboration fructueuse entre les deux plus grands développeurs de jeux de tir sur écran (Namco pour les Time Crisis et Sega pour les House of the Dead). C'est donc avec joie et impatience que nous l'accueillerons le mois prochain en test, en espérant voir d'autres coopérations aussi réussies dans un avenir proche. ■

ENTRAÎNEMENT

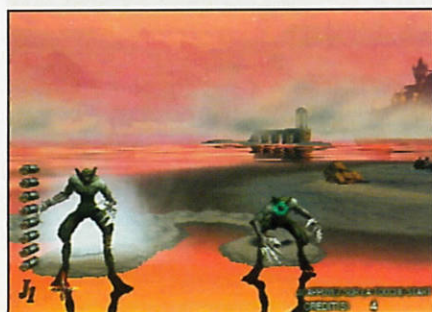
Comme dans tout bon jeu de tir qui se respecte, Vampire Night propose un mode entraînement. Mais attention, il s'agit d'un mode à ne pas prendre à la légère! Il propose en fait une série de petits défis qui aiguiseront votre précision.



Trouvez ma femme! Elle s'est enfuie dans les ruines pour échapper aux monstres mais elle s'est perdue. Je vous en prie, pouvez-vous m'aider à la retrouver?



On dirait que vous partez à la chasse aux vampires! Que désirez-vous?



CAISSES

■ **TEST DRIVE OVERDRIVE.** La série des Test Drive continue son bonhomme de chemin, avec deux prochaines versions sur PS2 et Xbox. Il s'agit toujours de superbes bagnoles, telles des Shelby Cobra, des Aston Martin DB7, des Ford Mustang version légende, et même des Japonaises, comme des Subaru Impreza et des Nissan Skyline. Cette fois-ci, les courses illégales auxquelles vous participerez se dérouleront dans Londres et San Francisco entre autres.



■ **OFF ROAD WIDE OPEN.** Prévu sur Xbox en mars 2002, Off Road Wide Open sera un jeu de courses tout-terrain où les Hummer et les Ford Bronco tiennent la vedette. Ce sont de gros véhicules 4x4 qu'on conduit dans des conditions extrêmes, dans la gadoue ou dans la neige. Dérapages et départs en sucette garantis!



KESSEN II

Chinois ou chez toi ?



Avril 2002

La suite du wargame qui avait fait les premiers jours de la PlayStation 2 sortira aussi en France. Au programme : stratégie et batailles dans l'ambiance de la Chine médiévale. Vous incarnerez des chefs de guerre devant se livrer bataille pour gagner du territoire. À

vos services, vous aurez des fantassins, des cavaliers, des archers et également des magiciens. Les scènes cinématiques qui animent chaque séquence seront bien sûr d'une qualité nettement meilleure que celles le premier volet. De plus, l'interface a été simplifiée. ■



GITAROO MAN

Chauffe Marcel !



Avril 2002

Comme son nom l'indique, Gitaroo Man est un jeu d'action musical, avec pour héros, un garçon armé d'une guitare magique lui procurant des super pouvoirs. Un peu comme dans Space Channel 5 sur Dreamcast, il faudra mener son personnage à travers un univers totalement kitsch et se mesurer à des boss hauts en couleurs, le tout bien sûr en musique. À chaque fois que la lavette que vous contrôlez

attrape sa guitare magique, il se transforme en super héros : Gitaroo Man. Beau, grand, musclé, il combat pour la justice, et sa guitare lance des éclairs. Pour battre les adversaires, il faudra suivre les indications à l'écran, en combinant la commande analogique et les boutons sous la main droite. Votre adversaire prendra plus ou moins de dommages en fonction de votre talent. Il faudra aussi gérer les esquives et les charges de la barre d'énergie. ■



Un petit coup d'épée

AVANTURE 2

Réalisé par Yukes, une compagnie japonaise jusque-là spécialisée dans les jeux de catches pour THQ, Eve of Destruction se présente comme un beat'em all avec des armes, très inspiré de Soul Calibur. Le héros pourra changer d'armes à volonté (sabre, bâton, arbalète et autres grosses haches), armes qu'il gagnera au fur et à mesure. Plus il les utilisera, plus elles gagneront en puissance. Le principal intérêt sera de combiner les attaques différentes de chaque arme. ■

Mars 2002



DYNASTY WARRIOR 3

Bataille de Chinois

AVANTURE 2

Comme pour le précédent épisode, il faudra remporter de grandes batailles, dans la peau d'un héros de guerre. Présenté à la

Fin février 2002

manière d'un jeu d'action en 3D, avec le personnage vu de dos, le jeu proposera une palette de combattants (41 au total, au lieu des 28 de Dynasty Warrior 2). De nouveaux modes feront leur apparition : le challenge et le mode "Trois Royaumes". Pour ceux qui ne le savent pas encore, ces Trois Royaumes

font référence à une époque très ancienne de l'histoire de la Chine, où des guerres ont fait rage pour la conquête du territoire. Cette fois-ci, il sera aussi possible de jouer à deux en écran split. Le jeu sera bien sûr intégralement traduit en français. ■



EXTRÊME

■ **GI JOCKEY.** Développé par Koei, le but de ce jeu sera de devenir le meilleur jockey de la planète. Oui, vous avez bien lu, un jockey, c'est-à-dire un petit bonhomme qui cavale sur un cheval de course. Pour arriver à votre but, il faudra s'entraîner dur et suivre avec assiduité les conseils de votre coach. Par contre, il semble que l'option PMU ne soit pas incluse dans ce titre... Sortie sur PlayStation 2 en mai 2002.



■ **TRANSWORLD SURF.** Cette simulation de surf des mers aura l'immense honneur d'accueillir des champions actuels tels Chris Ward, Taylor Knox et Taj Burrow, par exemple. Ils iront chasser la vague du côté de Huntington Beach en Californie, de Pipeline et de Backdoor à Hawaii, et aussi d'Hossegor en France. Pour terminer le jeu, il ne suffira pas d'être doué sur sa planche, mais aussi gagner un maximum de points de "karma", correspondant à votre cote de popularité auprès des autres surfeurs et du public. Il faut avoir "l'œil du tigre", comme Keanu Reeves dans le film *Point Break*, quoi.



RECYCLAGE



RAYMAN RUSH.

Décidément, Ubi Soft exploite son personnage Rayman à fond la caisse. Le prochain jeu à l'effigie de son héros sans membres sera un jeu de course, qui se disputera dans l'univers coloré de Rayman. Pendant la course, il sera possible d'effectuer les actions du jeu de plates-formes, c'est-à-dire, sauter, faire l'hélicoptère, etc. Ce qui présage des niveaux aux multiples pièges... Sortie sur PSone en avril 2002.

MORTAL KOMBAT.

Le jeu de baston gore de Midway sera porté sur GBA. Décidément, aucune console n'y échappera. On retrouvera donc toute la clique de sales gueules, tels Scorpion ou Motaro, dans ce jeu de baston 2D à la mode des années 90.

Par rapport à Street Fighter II, son grand concurrent de l'époque, Mortal Kombat a assez mal vieilli. Quoi qu'il en soit, cette version GBA aura au moins l'avantage de faire découvrir ce titre aux petits jeunes.



STATE OF EMERGENCY

Vive la révolution !



Fin février

Dans un futur proche, le monde est gouverné par une corporation, qui a supprimé les libertés individuelles et érigé la société de consommation en idéal ultime. Vous faites partie d'un groupe d'anarchistes qui veulent abolir ce régime. La guerre urbaine est déclarée, d'où le titre, State of Emergency, c'est-à-dire « état d'urgence ». Le jeu se présente comme un beat'em all en 3D, à l'image de Spike Out ou Fighting Force. Une fois choisi votre castagneur, vous devrez corriger les

forces de l'ordre, ainsi que les gangs adverses, tout en essayant d'épargner les innocents. La gestion de la foule est certainement le point le plus impressionnant. Des gens sont constamment en train de courir dans tous les sens, sans que le jeu ne ralentisse. L'éditeur nous assure qu'il y a près de deux cents passants, pas un de moins ! Cela dit, State of Emergency ne fait pas dans la dentelle. Pour peu qu'on active l'option full gore, on repeint les murs de la ville en rouge. Après Grand Theft Auto 3 et Max Payne, l'éditeur Take Two reste fidèle à son esprit bad boy. ■



BARBARIAN

Abdos et pectoraux



Avril

Parlez de Barbarian à des vieux de la vieille, rescapés des âges farouches de l'ère Amstrad CPC 6128, et vous verrez leur visage buriné s'éclairer d'un sourire édenté chargé de nostalgie. Il faut dire que ce jeu de baston avec barbares avait fait des ravages chez les joueurs de

l'époque, notamment grâce à ses coups spéciaux, comme la décapitation. Ce titre mythique nous reviendra bientôt, tout en 3D, avec un esprit plus beat'em up. Il faudra choisir son personnage parmi dix combattants, avant d'affronter jusqu'à huit adversaires en même temps. De plus, il sera possible de jouer à quatre simultanément. ■



LISTE DES MAGASINS

- PARIS**
- 01) ST LAZARE (95^e)
 - 8 RUE D'AMSTERDAM
 - 01 93 320 320
 - 02) JUBILEU (95^e)
 - 46 RUE DES FORBES SAINT BERNARD
 - 01 43 39 59 59 / 01 46 33 68 68
 - 03) MICHEL (95^e)
 - 36 BOULEVARD ST MICHEL
 - 01 43 25 85
 - 04) VICTOR HUGO 116^e
 - 137 AVENUE VICTOR HUGO
 - 01 44 05 00 55
 - 05) VAUGIRARD (15^e)
 - 360 RUE DE VAUGIRARD
 - 01 93 688 688
- RÉGION PARISIENNE**
- 17^e) CHELLES
- D. SOCIAL CHELLES 2 - N24
 - 01 34 26 70 10
 - 78) ORVEVAL
 - D. SOCIAL AMY DE VIVRE NIV.1
 - 01 39 08 11 60
 - 78) VERSAILLES
 - 16 RUE DE LA RANDIÈRE
 - 01 39 60 51 51
 - 79) VÉLIZY
 - 371 AVENUE DE L'EUROPE
 - 01 30 700 800
 - 91) CORBEIL
 - D. COMMERCIAL VILLAGE A6
 - 01 60 86 28 28
 - 91) ANTONY
 - 25 AV. DE LA DIVISION LECLERC - N20
 - 01 46 665 200
 - 92) BOULOGNE
 - 60 AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - N10
 - 01 41 31 08 08
 - 92) LA DÉFENSE
 - D. SOCIAL LES QUATRE TEMPS
 - RUE DES ARCADES EST - NIV. 2
 - 01 47 73 00 13
 - 93) AULNAY
 - D. SOCIAL PARINOR - NIV. 1
 - TEL: 01 48 87 39 39
 - 93) MONTREUIL
 - D. SOCIAL LA GRANDE PORTE
 - 01 46 735 730
 - 93) PANTIN
 - 63 AVENUE JEAN LOUVE - N. 3
 - 01 48 41 32 1
 - 93) ST DENIS
 - D. SOCIAL ST DENIS BASILIQUE
 - PASSAGE DES ARBALETRIERS
 - 01 42 42 01 01
 - 93) BRANLY
 - D. SOCIAL BRANLY Avenir
 - 232 RUE DE STALINERAD - N.186
 - 01 43 11 37 36
 - 94) CHENNEVIÈRES
 - D. SOCIAL PINCEVENT N. 4
 - 01 45 939 939
 - 94) CRETEIL VILLAGE
 - 5 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC
 - 01 49 81 93 93
 - 94) CRETEIL BOLEIL
 - D. SOCIAL CRETEIL BOLEIL NIV. 1
 - 01 48 735 730
 - 94) KREMLIN BICÈTRE
 - 30 BIS AV. DE FONTAINEBLEAU NAT. 7
 - 01 42 901 921
 - 94) FONTENAY S BOIS
 - D. SOCIAL VAL DE FONTENAY
 - 01 48 76 6000
 - 95) CERGY
 - D. SOCIAL CERGY 3 FONTAINES
 - 01 34 24 98 98
 - 95) SANDRIEUX
 - D. SOCIAL CARREFOUR
 - 01 30 25 04 03
- PROVINCE**
- 11) MARSEILLE
 - D. SOCIAL BND LYONNAIL
 - 04 91 09 80 80
 - 11) HERCULVILLE ST CLAIR
 - D. SOCIAL CLAIR
 - 02 31 951 952
 - 11) TOULOUSE
 - 14 RUE TEMPOURNER
 - 05 61 216 216
 - 03) RENNES
 - 25 RUE DU MARÉCHAL Joffre
 - 02 99 76 25 25
 - 03) REIMS
 - 44 RUE DE TALLEYRAND
 - 03 26 97 04 04
 - 05) LILLE
 - 53 RUE ESQUERHOUE
 - 03 20 519 599
 - 05) FLERS
 - D. SOCIAL SERPENT DOUAI-FLERS RN 43
 - 03 27 98 05 05
 - 60) COMPIÈGNE
 - 37, 39 COURB BUTHENIER
 - 03 44 20 52 52
 - 60) LEND
 - 9, RUE VICTOR HUGO
 - 04 72 409 405
 - 73) LE MANS
 - 44, 48 AV. DU GÉNÉRAL DE GAULLE
 - 03 42 25 4000
 - 73) ALBERTVILLE
 - D. SOCIAL ÉBANT CASINO
 - 2 AV. DU GÉNÉRAL
 - 04 79 31 20 30
 - 80) ANJERS CORREIL
 - 19 RUE DES JACQUES
 - 03 22 97 88 88
 - 80) ANIERS - PD
 - 1, RUE LAMARCK
 - 03 22 80 06 06
 - 84) AVIGNON
 - D. SOCIAL CAP BUD
 - ROUTE DE MARSEILLE
 - 04 90 87 00 77
 - 85) POITIERS
 - 13 RUE BASTON HULIN
 - 05 49 50 58 58
 - 0) BALLE DE SEU EN NÉREAU
 - 0) COURT LE DIMANCHE

PLAYSTATION 2

GAME BOY ADVANCE

--	--	--	--

OCCASION

Achetez votre PlayStation® d'Occasion

Exclusif

59,99 €

(393,51 €)

L'OFFRE DU MOIS

ELLE ARRIVE!

RESERVER DES AJOURD'HUI CHEZ SCOREGAMES

Sortie 14 Mars

DU 1ER FEVRIER AU 13 MARS PARTICIPEZ AU CONCOURS

ET GAGNEZ 1 AN DE JEUX

XBOX UN SAC X-BOX OFFERT POUR TOUTE RESERVATION

- LA PLUS PUISSANTE DES CONSOLES
- + DE 20 JEUX DISPONIBLES A LA SORTIE

MULTI, DERS et FLIVE 3, PROJECT GOVERNOR, RACING, OCCASION, MUNCHY, DOODLE...
 Jeu gratuit sans obligation d'achat - Sortie à un bulletin par personne
 Concours valable du 01/02/02 au 31/03/02. Règlement disponible dans nos magasins
 et auprès de nos bureaux de 11 rue de Bellevue, 45 (St Germain, 75003) Paris
 ScoreGames ne saurait être tenu responsable dans le cas où Microsoft
 modifierait ou retirerait son console X-Box.
 1 An de Jeux + 10 Jeux Offerts

Et n'oubliez pas que SCOREGAMES rachète vos anciens jeux & consoles que nous pouvons vous offrir au prix de la X-Box

Garantie 6 Mois

COMMANDE SUPÉRIEURE À 50€ FRAIS DE PORT GRATUITS
VENTE PAR CORRESPONDANCE

3 NOUVEAUX MAGASINS !

- AVIGNON (84)
CENTRE COMMERCIAL CAP BUD
- MONTREUIL (93)
CENTRE COMMERCIAL LA GRANDE PORTE
- CRETEIL (94)
CENTRE COMMERCIAL BRETEL BOLEIL NIV. 1



LES PRIX AFFICHÉS SONT VALABLES UNIQUEMENT EN VPC, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VOUS POUVEZ COMMANDER PAR TÉLÉPHONE 01 46 73 5 720 PAR FAX 01 46 73 5 721 PAR MINITEL 36-15 SCOREGAMES® PAR INTERNET SCOREGAMES.COM

Ouh la la !

CHIFFRES

DU 19/11 AU 16/12 AU JAPON. MEILLEURES VENTES.

- 1- Dragon Quest IV (PS) : 630 000
- 2- Metal Gear Solid 2 (PS2) : 450 000
- 3- Smash Brothers DX (GC) : 360 000
- 4- Gundam vs Zion DX (PS2) : 350 000
- 5- Winning Eleven 5 Final Edition (PS2) : 150 000
- 6- Super Mario Advance 2 (GBA) : 120 000
- 7- Momotaro X (PS2) : 100 000
- 8- Dobutsu no Mori Plus (GC) : 93 000
- 9- All Star Pro Wrestling 2 (PS2) : 90 000
- 10- Magical Vacation (GBA) : 57 000

MEILLEURES PROGRESSIONS

- 1- Dragon Quest IV (PS) : 900 000
- 2- Metal Gear Solid 2 (PS2) : 590 000
- 3- Smash Brothers DX (GC) : 550 000
- 4- Gundam vs Zion DX (PS2) : 450 000
- 5- Winning Eleven 5 Final Edition (PS2) : 150 000
- 6- Super Mario Advance (GBA) : 120 000
- 7- All Star Pro Wrestling 2 (PS2) : 110 000
- 8- Momotaro X (PS2) : 100 000
- 9- Dobutsu no Mori (GC) : 93 000
- 10- Magical Vacation (GBA) : 90 000

LES FLOPS.

- 1- Zanac x Zanac (PS) : 5 600
- 2- Gaenger (PS) : 6 120
- 3- Rez (DC) : 6 400
- 4- Harry Potter (GBC) : 7 300
- 5- Prism Heart (DC) : 7 500

LE PARC DE CONSOLES, EN MILLION D'UNITÉS.

- GBC:** 116 (32 Japon / 84 reste du monde);
GBA: 9,6 (3,83 Japon / 5,77 reste du monde);
GC: 0,51 (Japon);
PS: 89 (19 Japon / 70 reste du monde);
PS2: 20 (6,9 Japon / 13,1 reste du monde);
DC: 10 (4 au Japon / 6 reste du monde).


Mars

C'est désormais sur PS2 qu'Ulala, l'animatrice de choc de Space Channel 5, part en guerre contre les aliens. Son principe sort totalement des sentiers battus : il s'agit d'un jeu de musique, de rythme, de mémoire, qui en met plein la vue et plein les oreilles. C'est sur des musiques entraînantes – façon funky,

jazzy, techno – qu'Ulala se trémoussera. Concrètement, quand la bimbo croise sur son chemin des aliens, elle doit suivre leurs mouvements pour les liquider. Par exemple, un alien crie : « up, up, down, shoot ». À votre tour, il faudra entrer : « Haut, Haut, Bas, Croix » sur votre manette, en respectant le tempo et les silences, s'il y en a. Simple, mais efficace ! Délire en perspective. ■

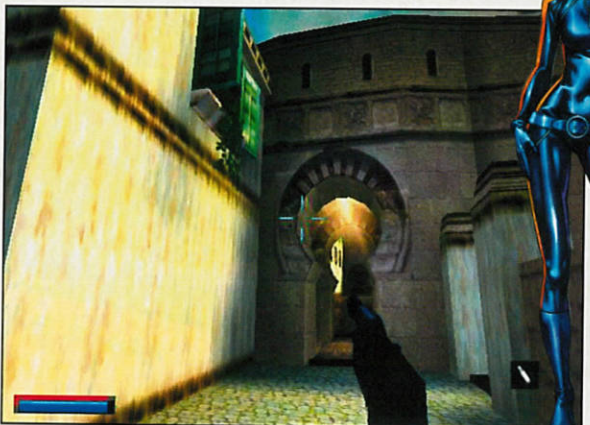

NO ONE LIVES FOREVER

Demain ne suffit pas


Mars

No one lives forever est une parodie de la série des James Bond, avec une femme à la place de 007 ! Cate Archer est une espionne aguerrie, experte en tout ce qu'il faut pour déjouer les plans diaboliques des méchants. Elle a su néanmoins conserver sa féminité, et

l'exprime avec une garde-robe sexy, façon seventies, et des gadgets marrants (comme son rouge à lèvres explosif ou son vaporisateur d'acide). Ce Doom-like avait été acclamé lors de sa sortie sur PC. Cette conversion sur PlayStation 2 sera soignée, et bénéficiera de quelques niveaux supplémentaires. ■



Au secours!



Avril

Monstres et Cie est le prochain dessin animé en images de synthèse de Pixar (les créateurs de Toy Story). Et comme on s'y attendait, une adaptation sur console est prévue. Ce sera un jeu d'action et de plates-formes en 3D libre. Vous incarnerez soit Bob (le petit avec un grand œil), soit Sully (le grand poilu). Le but sera bien sûr de

faire peur aux enfants. Mais, auparavant, il faudra vous entraîner sur des mannequins. Quand vous aurez récolté l'énergie nécessaire, il vous suffira de vous placer à côté de la victime, et d'appuyer sur Rond. Suivez les instructions, et votre monstre fera des grimaces destinées à terroriser les victimes. En fait, les mimiques sont hilarantes, et les bruitages à mourir de rire. Les deux versions reprendront la même aventure. ■



PETER PAN

Vol à vue



Avril

Peter Pan, le petit garçon qui ne voulait pas grandir, va lui aussi se pixeliser, dans des adaptations du dessin animé de Disney. Nous retrouvons bien sûr Peter et ses amis aux prises avec l'affreux capitaine Crochet. La version PlayStation 2, The Legend of Never Land, sera un jeu d'action et de plates-formes en 3D libre, avec des séquences de combat à l'épée. La version PlayStation, Adventures in Never Land, sera plus planante :

Peter utilisera à fond ses pouvoirs pour traverser les tableaux en volant. Ce seront donc deux jeux différents, optimisés pour les capacités de chaque console. ■



ZOO

■ **ANIMAL.** Au Japon, Nintendo a dévoilé sa collection de cartes (Card e) basées sur Animal Forest Plus. Par contre, on ne sait toujours pas quelle incidence elles auront sur le jeu Game Cube. On retrouvera tous les personnages du jeu dans une collection qui devrait proposer plus d'une cinquantaine de cartes en tout.



■ **PIKMIN.** Si Pikmin sur Game Cube a connu un accueil correct au Japon, vu le parc de consoles, la bande originale de la pub du jeu fait un tabac. Le disque caracole dans les hits nippons, et se place même à la deuxième place depuis plus de deux semaines ! Du coup, les ventes du jeu redémarrent. Les Japonais sont fous !



■ **L'ARCADE À LA MAISON.** Au Japon, Sega continue son développement en ligne et annonce, pour avril 2002, la location de jeux via les réseaux câblés. Outre une foule de divers services, on pourra jouer à des titres comme Virtua Cop 2 ou The House of the Dead 2 en payant pour chaque partie (montant encore inconnu). Un abonnement sera aussi disponible. Le service portera le nom de Zaq.

ICO

Papa poule



Avril 2002

Ico (testé dans C+118, 92 %) avait créé la surprise lors de sa sortie américaine. En effet, son concept novateur avait réuni nombre d'adeptes à la rédaction. Vous incarnez un jeune garçon courageux, coiffé d'un élégant chapeau à plumes, dont le but est de délivrer une jeune fille retenue

prisonnière dans un immense château. Il faudra donc trouver des moyens de lui faire escalader des murailles, franchir de nombreux obstacles, et également la défendre contre des spectres noirs qui tentent de la kidnapper, etc. Sous ses airs de jeu d'aventure, Ico se présente plutôt comme un jeu de réflexion redoutable et accrocheur, à la réalisation quasi irréprochable. ■



DOWNFORCE

Asphalte du futur



Avril 2002

Downforce ne sera pas tout à fait un jeu de Formule 1 comme les autres. Les courses se déroulent dans le futur, au volant de bolides au design futuriste, qui ne nécessitent pas de réglages. L'accélération est bien sûr fulgurante, et les performances décoiffent. Quatorze véhicules seront disponibles, dont quatre cachés. Les courses se

dérouleront dans Tokyo, Las Vegas, Sydney, Singapour, Toronto, Genève, et même dans l'aéroport de Hongkong (l'histoire ne dit pas s'il s'agit du nouvel aéroport ultra-moderne, ou de l'ancien, Kai Tak, qui se situait en pleine ville). Les accidents et les crashes seront mis en scène de façon spectaculaire, et il faudra faire attention aux débris laissés sur la piste. ■



FARFOUILLE

■ **DREAMCAST.** Nouvelle baisse de prix pour la Dreamcast. Vous pourrez l'acheter en France, à présent pour 99 euros (soit 650 F environ). Fournie avec une seule manette, et sans aucun jeu.

■ **BZZZ, BZZZ...** Maya et Willie sont restés irremplaçables dans le cœur de nombreux téléspectateurs. On se souvient des aventures de ces abeilles, héroïnes d'un dessin animé des années 70 qui se déroulait au milieu de fleurs et autres insectes tout aussi sympathiques. Eh bien, on pourra bientôt retrouver nos deux lascars dans un titre GBA, qui sortira en mars prochain. Il s'agira d'un jeu de plates-formes en 2D tout ce qu'il y a de plus traditionnel.



DES DENTS BLEUES.

L'américain nReach travaille actuellement sur un adaptateur pour GBA, qui lui ouvrirait les portes du « sans-fil » grâce à la technologie « Bluetooth ». Cette dernière utilise les ondes radio, et deviendra dans les prochaines années, la norme de référence dans le domaine du sans fil. Cet adaptateur permettra donc à la portable de Nintendo de se connecter à des réseaux sans-fil, sur Internet par exemple, par le biais de téléphones portables ou d'autres appareils équipés aussi de la Bluetooth, pour surfer, ou pour jouer à plusieurs en ligne. Cet accessoire est prévu pour juin 2002 aux États-Unis.

achetez aux meilleurs prix vendez



proche de
chez vous

jeux
nouveautés
occasions



REZ

PS2



MAX PAYNE

MAX PAYNE

PS2



KESSEN 2



MOTO GP2



METAL GEAR SOLID 2



HEADHUNTER



DROPSHIP



COMMANDOS 2

PS2



STAR WARS
RACER REVENGE

PS2



WTA TOUR
TENNIS

Vos jeux préférés



GAME BOY ADVANCE



SALT LAKE 2



GOLDEN SUN

VIVEZ VOTRE PASSION :

**Vous êtes un professionnel
rejoignez-nous et vous aurez :**

- Une assistance juridique et commerciale de tous les instants.
- La mise en place de votre étude financière.
- La mise en place de votre action commerciale.
- Une formation personnalisée avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service
Développement au :
05 46 99 81 25

- AVON
C.Cial de la butte Montceau - 77210
Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES
9, rue du pot d'étain - 50300
Tél : 02 33 68 08 01
- BERGERAC
5, rue du Dragon - 24100
Tél : 05 53 24 26 50
- BETHUNE
66, rue Saint Fry - 62400
Tél : 03 21 52 09 15
- CAHORS
6, rue de la Préfecture - 46000
Tél : 05 65 53 16 99
- COUTANCES
5, place de la Poissonnerie - 50200
Tél : 02 33 45 68 95
- ETAMPES
11, av. de la Libération - 91150
Tél : 01 60 80 17 47
- FIGEAC
2 ter, rue Orthabadiat - 46100
Tél : 05 05 90 29 20
- FRANCONVILLE
109, rue du G. Leclerc - RN 14 - 95130
Tél : 01 34 13 59 40
- LA GUERCHE DE BRETAGNE
2, rue Saint Nicolas - 35130
Tél : 02 99 96 06 63
- LA ROCHELLE
24 bis, rue du Minage - 17000
Tél : 05 46 50 56 96
- MARMANDE
8 bis, allée Gambetta - 47200
Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC
129, av. de la Somme - 33700
Tél : 05 57 92 23 93
- MOISSAC
4, rue Malaville - 82200
Tél : 05 63 06 14 61
- MONTBELIARD
43, rue Clémenceau - 25200
Tél : 03 81 94 93 95
- NIMES
8, rue des Fourblissous - 30000
Tél : 04 66 36 99 39
- NOYON
40 bis, rue Saint Eloi - 60400
Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE
26, bd Chandeysson - 26700
Tél : 04 75 96 86 97
- ROCHEFORT
127 bis, rue Thiers - 17300
Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN
15, rue Jules Verne - 17200
Tél : 05 46 38 81 00

SCOR

www.cyner-j.com

STAR WARS OBI-WAN

Ewan au bistrot

À LA BOURRE!

■ **MGS2 REPORTÉ.** Non, Metal Gear Solid 2 ne sortira pas le 22 février 2002 sur PlayStation 2, comme nous vous l'avions annoncé le mois dernier. Sa sortie en France sera retardée de deux semaines. Le jeu le plus attendu de l'année ne sera disponible dans les rayons que le 8 mars 2002. Konami a eu besoin d'un peu plus de temps afin de produire la quantité nécessaire pour répondre à la demande et régler les derniers détails marketing. Allez, encore un peu de patience.



■ **RENTREZ MAISON.** E.T., l'extra-terrestre qui voulait téléphoner chez lui, reviendra bientôt dans une adaptation en jeu vidéo. C'est Ubi Soft qui s'occupe de la chose, et le jeu prévu sur PlayStation, Game Boy Advance et Game Boy Color devrait sortir aux alentours de mars 2002 aux États-Unis. En France, cela devrait coïncider avec la sortie du film dans les salles en édition spéciale (comme *Star Wars* il y a quelques années).

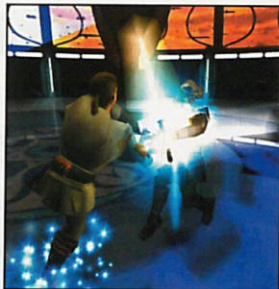
■ **INTEGRAL PACK.** On vous avait déjà présenté le DVD Region-X, qui permettait de dézoner la PlayStation 2, sans la modifier. Il suffisait d'insérer ce CD dans le tiroir de la console, et ensuite choisir la zone de son film, pour faire passer tous les DVD de la planète. Bigben a eu l'idée de pousser le bouchon encore plus loin en proposant un nouveau pack intégralement dédié au DVD sur PlayStation: ce pack contient bien sûr ce fameux DVD Region-X (version sans carte-mémoire), une télécommande à infrarouge et un câble RGB avec sorties audio (pour brancher sur sa chaîne hi-fi). Prix de l'affaire: 45,58 euros (soit 299 F).



Sûr, le beau Ewan McGregor et son costume d'apprenti Jedi dans *l'Episode 1* en a séduit plus d'une...

Le jeune Obi-Wan ne sait pas encore le rôle qu'il jouera dans les épisodes suivants, mais ses pouvoirs sont déjà immenses. Dans ce jeu d'action-baston 3D, vous jouerez donc le rôle-titre. Votre seule arme sera votre sabre-laser

d'un bleu envoûtant et votre seule alliée, la Force. Grâce à cette dernière, Obi-Wan pourra effectuer des actions spectaculaires, comme sauter plus haut, ou repousser les ennemis à distance. Il pourra aussi renvoyer les tirs laser ennemis grâce à son sabre. Le jeu proposera aussi des duels avec d'autres maîtres Jedi, comme Qui-Gon Jinn (joué par Liam Neeson) et Mace Windu (interprété par Samuel L. Jackson). ■



JEDI STARFIGHTER

Gallia Adi a dit



Le premier Starfighter sorti sur PS2 nous avait donné un avant-goût du talent de Lucas Arts, concernant la programmation de la machine. Cette suite exploite encore mieux ses capacités, dans un jeu au principe similaire, c'est-à-dire une simulation de combats aériens et spatiaux. Cette fois-ci, c'est dans la peau d'une Jedi (oui,

une fille!), Adi Gallia, qu'il faudra combattre les méchants. Elle aura recours à la Force pour réussir ses missions. Mais celle-ci ne s'exprimera plus d'une seule façon, comme ce fut le cas dans le premier Starfighter. Elle prendra quatre formes différentes, avec par exemple, des rayons à effets divers (paralysie, ralentissement du temps, etc.). De beaux effets spéciaux en perspective. ■



Hardi le gardien !

Avec un nom aussi bizarre et aussi peu parlant, Herdy Gerdy a gardé une certaine part de mystère jusqu'à aujourd'hui.



Mars

On le savait déjà, il s'agit d'une simulation de « gardien de troupeau ». Berger ou vacher quoi ! le gars qui garde les moutons ou les vaches, tout comme Heidi et Joseph. Mais attention, Gerdy (c'est le prénom du héros) ne vit pas dans notre monde. Dans son univers, les poules sont dodues et sautillent pour se déplacer.

Bâton de berger

On y trouve aussi des petites bêtes mignonnes à croquer, qui ressemblent vaguement à des Gremlins. Et justement, pour les croquer, des méchants prédateurs rôdent. Ce sont de grosses bêtes poilues, toujours affamées, et... roses, comme des bonbons. Habillées d'une couleur aussi sympathique, s'ils effraient les gentils du jeu, aucun risque qu'ils

fassent peur à votre petite sœur. Le but de Gerdy sera donc d'empêcher ces monstres de dévorer ses animaux domestiques, tout en les menant dans leur enclos respectif. Pour ce faire, il pourra utiliser divers objets obtenus au fil du jeu. Grâce à eux, il pourra par exemple nager, attirer son troupeau, ou encore faire diversion et ensuite enfermer les méchants prédateurs pour les immobiliser. Et quand ils le prendront en chasse, Gerdy devra se sauver pour ne pas se prendre une grosse baffe. Fort heureusement, notre gardien de troupeau sera immortel. Dans le pire des cas, il atterrira plus loin, un peu sonné.

Redoutable

Herdy Gerdy n'est donc pas un simple jeu de plates-formes 3D, comme on aurait pu le croire au début. C'est en fait un redoutable jeu de stratégie et de réflexion, qui

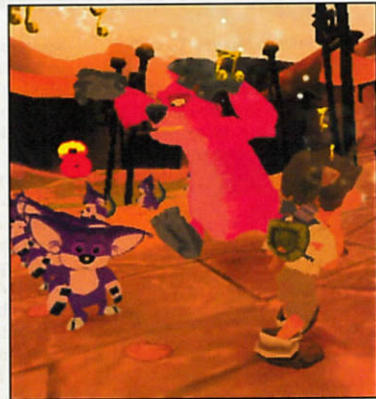
exploite à merveille les dernières innovations en matière de 3D. En effet, le jeu se présente à la manière d'un dessin animé, en utilisant la technique du « cel-shading », c'est-à-dire qu'il présente un rendu assez similaire à un Jet Set Radio



ou un Fear Effect. Ce qui lui confère un petit look cartoon assez réussi. Nous sommes donc en présence d'un jeu dans l'esprit déjanté des Sheep (Ubi Soft), Une faim de loup (Infogrames), ou encore Lemmings (Psygnosis), à la sauce 3D.

Sales bêtes

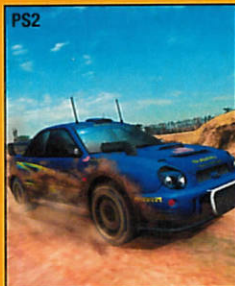
Attendez-vous donc à une bonne dose d'humour simple mais efficace. Et, genre oblige, le spectacle dégénère régulièrement en des scènes de cruauté sans nom dont nos chers petits animaux sans défense sont les victimes (mais qu'est-ce qu'on se marre...). Orgies et festins d'ogres sont donc monnaie courante. Par contre, les repas se déroulent toujours proprement, et sans effusion de sang. Heureusement pour les âmes sensibles ! Alors, si vous sentez en vous celle d'un baby-sitter ou d'un bon Samaritain, ne perdez pas Herdy Gerdy de vue. ■



VIVE LE SPORT

■ **AIRGAMES.** Si vous avez la chance de partir aux sports d'hiver en février, peut-être aurez-vous également celle de participer aux fêtes « PlayStation Airgames 2002 ». Ces événements marient le snowboard, le ski freestyle, le snowscoot et le trampoliner à la musique et aux jeux vidéo. Au programme, de grands surfeurs seront présents pour faire le spectacle, et il sera également possible de mettre ses petits pieds dans la neige, en testant les pistes et le matériel des sponsors. Les huit stations qui accueilleront ces événements sont : Pra-Loup, Vars, Les Gets, Avoriaz, Courchevel, Les Menuires, l'Alpe-d'Huez, et enfin, La Plagne. Pour en savoir plus, rendez-vous sur Internet, sur le site www.playstationairgames.com

■ **V-RALLY 3.** Infogrames annonce enfin la suite de son jeu de rallye sur PlayStation 2. Prêvu pour juin, V-Rally 3 sur PS2 est toujours développé par Eden Studios. Une version Game Boy Advance est aussi sur les starting blocks. Elle devrait sortir à peu près en même temps. Voici les premières images de ces deux versions.



■ **GHOST.** Sam Wheat (Patrick Swayze) est assassiné en sortant du théâtre avec sa femme (Demi Moore). Il devient un fantôme, invisible aux yeux des vivants, et le témoin des dérivés mafieuses de son « ami » et associé Carl Bruner... Une comédie fantastique qui ne peut nous laisser de glace.

Paramount. 125 min.

★★★★★



■ **LES ÂMES PERDUES.** Les histoires d'exorcisme ont souvent inspiré les réalisateurs. *Les Âmes perdues*, conte l'histoire de deux personnes, Maya et Peter Kelson, un auteur à succès. L'un a la foi, l'autre ne croit pas au Diable, et, pourtant, un terrible événement va les réunir...

TF1 Vidéo. 94 min.

★★★★★



■ **LAISSONS LUCIE FAIRE.** Une comédie sentimentale avec Marie Gillain (Lucie) et Emmanuel Mouret (Lucien). C'est l'histoire d'une ravissante vendeuse de maillots de bain amoureuse d'un étudiant, recalé à ses examens. Il ne deviendra pas gendarme, mais agent secret. Sa vie amoureuse va alors s'emmêler...

Éditions Montparnasse.

91 min.

★★★★★

L'INSPECTEUR HARRY

Dirty Harry est un plouc !

San Francisco, années 70. Scorpio, un tueur fou abat au fusil à lunettes des anonymes choisis au hasard dans la foule. Il exige qu'une forte rançon lui soit remise pour qu'il cesse ses crimes. La police cède au chantage. Cependant, l'inspecteur « Dirty » Harry (Clint Eastwood) désapprouve cette décision et va

tenter, à sa manière, de régler cette affaire... L'un des rôles phares de Clint Eastwood, parfait dans le personnage du flic aux méthodes expéditives, proche d'ailleurs de celles de ses nombreux westerns. Il fait plus parler la poudre qu'il ne discute. Ça se passe comme ça, chez Oncle Sam. ■



Éditeur	Warner
Genre	Policier
Réalisateur	Don Siegel
Acteurs	Clint Eastwood...
Audio	5.1 Dolby Digital
Durée	99 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★★

LE RETOUR DE LA MOMIE - ÉDITION COLLECTOR

Emballant !

3000 ans avant le petit Jésus, le roi Scorpion fait un pacte avec le dieu Anubis qui doit le servir pour l'éternité. Quelque 5000 ans plus tard, un couple d'archéologues, Rick O'Connell (Brendan Fraser) et sa femme Evelyn (Rachel Weisz) découvrent le bracelet d'or d'Anubis aux pouvoirs sumatéraux. Imhotep revient alors malencontreusement du Royaume des Morts, bien décidé à s'approprier le fabuleux trésor et régner ainsi sur le monde. Le combat entre les forces du Mal et du Bien peut alors commencer (once again !). *Le Retour de la momie*, édition collector, est un film spectaculaire. À grand renfort d'effets spéciaux, bien plus que dans *la Momie* (également



disponible en DVD en version « ultimate »), on se laisse entraîner dans cette aventure au doux parfum d'Indiana Jones. ■



Éditeur	Gaumont
Genre	Aventure
Réalisateur	Stephen Sommers
Acteurs	Brendan Fraser...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	119 min (+1 DVD bonus)
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★★



LE FABULEUX DESTIN D'AMÉLIE POULAIN

Photos matons

Amélie Poulain (Audrey Tautou), serveuse dans un bar de Montmartre, a connu une enfance malheureuse : sa mère est morte de manière curieuse devant ses yeux,



son poisson rouge a été jeté dans un bassin municipal, et son père porte plus d'intérêt à sa collection de nains de jardin qu'à l'existence de sa fille. À 22 ans, elle décide de changer sa vie en réparant celle des autres. Jean-Pierre Jeunet (*La Cité des enfants perdus*, *Alien 4*), entouré comme à son habitude d'une pléiade d'acteurs, signe là un film magnifique, chargé d'émotions. Deux DVD sont proposés, le film tout d'abord, et un deuxième disque contenant différents bonus : courts métrages, bande annonce, photos, bêtisier, projets d'affiches... ■



Éditeur	TF1 Vidéo
Genre	Comédie
Réalisateur	Jean-Pierre Jeunet
Acteurs	Audrey Tautou, M. Kassovitz
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	120 min (+1 DVD bonus)
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★★

15 MINUTES

Quart d'heure américain

Deux psychopathes venus de l'Europe de l'Est débarquent aux États-Unis pour récupérer et se partager une grosse somme d'argent. Évidemment, l'affaire ne tourne pas comme ils l'avaient espéré. Les meurtres s'enchaînent à grande vitesse et le meilleur flic de New York est à leurs trousses. Les deux fuyards décident alors d'utiliser les médias et la loi américaine (un homme ne peut pas être jugé deux fois pour le même forfait) : en filmant leurs crimes, les images peuvent leur rapporter gros!

Un film bien ficelé, cynique, et tiré vers le haut par un De Niro toujours aussi efficace. ■



Éditeur	Metropolitan Film & Vidéo
Genre	Policier
Réalisateur	John Herzfeld
Acteurs	Robert De Niro, E. Burns...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	116 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★



MORTELLE ST-VALENTIN

Joyeux 14 février

Aux États-Unis, quand on est une jeune femme, qu'on mange de grosses glaces à la vanille et qu'on ne trouve personne pour la soirée de la Saint-Valentin, c'est franchement la honte! C'est pourquoi cinq ravissantes filles décident de tout mettre en œuvre afin de trouver le partenaire idéal pour les accompagner au bal du 14 février. Mais une série

d'événements macabres vient perturber leurs plans... Réalisé par Jamie Blanks, à qui l'on doit *Urban Legends*, *Mortelle St-Valentin* est un thriller classique et assez efficace. On appréciera tout particulièrement la plastique parfaite de l'actrice Denise Richards (*Starship Troopers*, *Le monde ne suffit pas*). Pas facile de la regarder droit dans les yeux, surtout un jour de Saint-Valentin! ■



Éditeur	Warner Home Vidéo
Genre	Policier
Réalisateur	Jamie Blanks
Acteurs	Denise Richards...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	93 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

PEARL HARBOR

Pearl Harbor vs Titanic

États-Unis, 1941. Deux amis d'enfance, passionnés d'aviation, s'engagent dans l'armée de l'air comme pilotes de chasse. Rapidement, Rafe McCawley (Ben Affleck) tombe amoureux d'Evelyn, une infirmière (Kate Beckinsale). La guerre qui sévit en Europe sépare les trois amis. McCawley est envoyé en Angleterre pour renforcer les troupes de la RAF, alors que Danny, son camarade, est muté à

Hawaï. Quelques semaines plus tard, Evelyn apprend la disparition de Rafe... Le 7 décembre, les Japonais attaquent Pearl Harbor, plongeant les États-Unis dans la seconde guerre mondiale. *Pearl Harbor*, comme naguère *Titanic*, est une histoire d'amour sur fond historique. Et comme pour *Titanic*, les effets spéciaux sont là pour nous servir un spectacle incroyable, une reconstitution

Éditeur	Buena Vista Home Entert.
Genre	Mélodrame
Réalisateur	Michael Bay
Acteurs	Ben Affleck, K. Beckinsale...
Audio	Dolby Digital 5.1, THX
Durée	178 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

spectaculaire de l'un des moments les plus douloureux de l'histoire des États-Unis. Pour le reste... c'est plus RAS que RAF! ■



news DVD

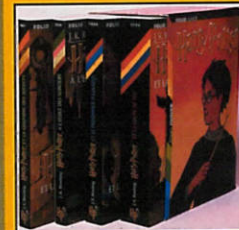
■ 15 AOÛT. Trois hommes, Max (Richard Berry), Vincent (Charles Berling) et Raoul (Jean-Pierre Darroussin), débarquent à La Baule un 15 août pour rejoindre leurs épouses. Mais sur place, leurs douces et tendres se sont fait la belle, en leur laissant enfants, linge sale et frigos vides. Une comédie enlevée et très réussie.

Fox Pathé Europa. 89 min.

★★★★



■ HARRY POTTER. Alors que le DVD *Harry Potter* est attendu dans les semaines à venir aux États-Unis, le film est toujours en tête du box-office américain, avec pas moins de 286 millions de dollars de recette. De quoi s'acheter pas mal de glaces à la vanille transgénique. *La Chambre des secrets*, la suite du film, est bien évidemment en tournage. En France, avec 37 millions d'euros, *Harry Potter à l'école des sorciers* se situe à la troisième place des meilleures fréquentations, juste derrière *Amélie Poulain* et *La vérité si je mens 2*. Le succès d'*Harry* continue également en librairie, où Gallimard Jeunesse propose, en version poche, un coffret des quatre titres pour moins de 30 euros.



■ STAR WARS EXPRESS. Bonne nouvelle pour tous les amateurs de Star Wars! L'épisode II, *L'Attaque des clones*, sort en France le 17 mai prochain... c'est-à-dire le lendemain de la sortie US!

POKÉMON 3 : LE FILM

Le retour du fils de la revanche...

■ **LAIN.** Lain est une œuvre très étrange. Entre rêve et réalité, dans un futur à la fois proche et lointain, vous découvrirez une jeune fille du nom de Lain méditant sur l'existence. Cette œuvre est vraiment très complexe. On adore ou on déteste.

Dynamic vision. 100 min.

★★★★



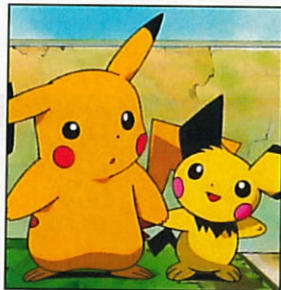
■ **BLUE SUBMARINE N° 6.** Dans un Waterworld futuriste et dévasté, un groupe de survivants tente de résister aux assauts des Hybrides, des créatures mi-humaines mi-animales créées par le professeur Zomdyke. Blue Submarine est aussi envoûtant qu'il est bien réalisé.

Dynamic vision. 100 min.

★★★★



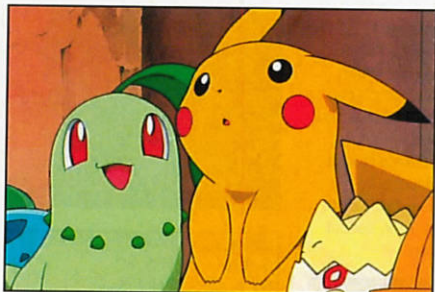
La folie Pokémon continue de plus belle. Voici donc venir le troisième film mettant en scène Pikachu et tous ses amis monstres de poche. Cette fois-ci, Sacha (notre héros) devra affronter des Pokémon bien étranges : les Zarbi. Ces êtres à la forme bizarre ont la particularité de rendre tous les rêves de leur maître réalité. Leur maîtresse, qui vient de perdre son père, enlève la mère de Sasha et l'emprisonne dans sa maison transformée en une immense tour de cristal. Comme d'habitude, cette œuvre s'adresse aux jeunes enfants. L'histoire est simple et possède toujours la même morale : le monde est beau, les gens sont gentils, vive l'amour et l'amitié. Comme ce fut le cas pour



les précédents films, un court métrage mettant en scène les monstres de poche sert de mise en bouche à ce DVD. Pour ce qui est de la réalisation, cette aventure est très colorée avec des personnages

Éditeur	Warner
Genre	Manga
Réalisateur	4Kids
Durée	88 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

bien réalisés. De plus, certains éléments sont en 3D, ce qui donne encore plus de profondeur au tout. Les fans de la série ne seront pas déçus. L'aventure est très rythmée, et les diverses chansons accompagnant le parcours de nos compagnons le sont tout autant. Pour ce qui est des bonus, on retrouve la bande annonce du film, ainsi que les coulisses du tournage du vidéo-clip. Rien de plus, rien de moins... ■



CITY HUNTER : SPECIAL 1

Tokyo by night

Ryo Sarba, alias City Hunter, est contacté par une femme qui souhaite retrouver son frère disparu depuis de nombreuses années. De son côté, la police enquête sur un groupe de mercenaires. Ces deux affaires sont très étroitement liées. City Hunter reste ce qu'il est : un top

de l'animation. Les scènes d'humour et d'action se chevauchent sans aucun temps mort. Impossible de ne pas accrocher. Une animation à voir absolument, d'autant qu'elle fait partie des épisodes dits « spécial » qui n'ont rien à voir avec la série TV. ■



Éditeur	Dynamic Vision
Genre	Manga
Réalisateur	Tsukasa Hojo
Durée	90 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★

Animal Forest Plus

Les Japonais sont fous. Nous en avons encore une belle démonstration avec cette pub télé pour un jeu GC. C'est mignon tout plein, avec des couleurs rose bonbon.



Voix off féminine:
« J'ai commencé ma vie.

Ce n'est pas grand, mais c'est ma maison!



J'ai déjà trouvé des chaises et une table.

Chaque jour comporte son lot de surprises.

Je me suis déjà fait plein d'amis. J'ai des loisirs passionnants. »



Voix off masculine:

« Un autre monde ...

... la forêt des animaux...

... vous attend. »



Voix off féminine: « Pourquoi ne viendriez-vous pas y habiter? »

Voix off masculine: « Game Cube ».

Animal Forest Plus.

Game Cube.

RACER REVENGE

La force dans le vent



Avril

La suite de l'excellent Racer, sorti il y a quelques années, arrive à point. Elle reprendra naturellement la

séquence du film Episode 2 et sa course de pods. Anakin a donc grandi, et ses vieux concurrents sont toujours là, dont, entre autres, Sebulba. Racer Revenge apportera une nouveauté de taille: les dommages infligés aux engins. C'est-à-dire que si vous vous frottez trop aux concurrents, votre pod ne pourra pas finir la course: il explosera en laissant des traînées de fumée dans son sillage. Le

pilotage devra donc être un poil subtil, pour éviter au maximum les contacts avec les concurrents ou les murs. ■



BASTON

■ **TEKKEN OU PAS?** Namco a fixé la date de sortie de Tekken 4 pour le 20 mars au Japon.

■ BOUQUIN.

Au Japon, l'éditeur Aspect a publié un livre nommé *Game Works vol.1*, qui traite du développement des cinq premiers jeux d'arcade majeurs de Yu Suzuki: After Burner 2, Out Run, Hang On, Space Harrier et Power Drift. Le livre est somptueux, avec de nombreuses illustrations originales, dont le design des prototypes de bornes de l'époque. Le livre renferme également un GD-Rom incluant les cinq jeux dans leur version 100 % fidèle à l'arcade et tournant bien évidemment sur Dreamcast. Yu Suzuki, le maître de l'ex-AM2, nous livre aussi quelques confidences sur le développement de jeux plus récents comme Shenmue. Un livre culte! Malheureusement, il n'y a pas de traduction française prévue.

■ **TOUS EN LIGNE.** Au Japon, SCEI n'en finit pas d'annoncer l'arrivée du online sur PS2. La compagnie nous révèle une interface reprenant en gros le contenu de PlayOnline de Square qui se veut compatible avec tous les médias: télé, jeu, musique, DVD, téléphones cellulaires, livres, etc. On nous reparle d'un système de sécurité à la « Big Brother » recourant aux numéros de série des jeux et de la console pour savoir qui joue à quoi et si ce sont des copies ou non. SCEI a aussi annoncé une nouvelle alliance avec Yahoo, le plus gros fournisseur de connexion ADSL au Japon, devant NTT (avec qui SCEI avait conclu une alliance en premier lieu). Sachant que NTT et Yahoo ne peuvent pas se supporter, c'est un sacré bazar à gérer... En attendant, aucun jeu n'est prévu pour le online, si ce n'est FFXI... Il va falloir attendre un peu plus avant que le système de jeu en réseau sur PS2 soit attractif.

La fête à la maison

SILICONE

■ **FAMILY COMPO VOL. 12.**

Tsukasa Hojo, le papa de *City Hunter*, ne change rien à sa recette *F.Compo*. Dans ce volume, Shion entre à l'Université. On ne sait toujours pas s'il s'agit d'une fille ou d'un garçon. Le père est toujours une femme, la mère un homme, le neveu une fille et l'oncle est toujours homo-sexuel. Bref, c'est un sacré bazar, mais ça reste drôle.

Tonkam.



■ **KATSUO VOL. 7.** Dans ce septième livre, Katsuo, notre héros, doit affronter le terrible Ichimura, un homme capable de battre n'importe qui en moins d'une minute. Notre chétif ami va donc suivre un entraînement très sportif en vue de ce combat. Son entraîneuse n'hésitera pas à utiliser ses charmes (très rebondis) pour lui venir en aide.

Glénat.



■ **GTO VOL. 10.** Dans ce volume 10, une seule histoire est racontée. Eikichi Onizuka va

devoir honorer une dette dont il n'est pas responsable. Ses élèves feront tout pour l'aider, mais sa fierté est là pour lui mettre des bâtons dans

les roues. Toujours plus drôle, on espère une très longue vie à GTO.

Pika Édition.



Rumiko Takahashi / Tonkam

Le volume 4 de *Maison Ikkoku* est enfin disponible. Pour ceux à qui ce nom ne dit rien, il s'agit du titre original de la série animée *Juliette, je t'aime* diffusée au milieu des années

80. C'est l'histoire de Godaï (Hugo en France) qui est amoureux de l'adorable Kyoko (Juliette), sa concierge. Ils vivent dans la résidence Ikkoku (La pension des mimosas en France). Leur problème, c'est qu'ils ne sont pas seuls dans cette résidence. Les autres locataires, des alcooliques chevronnés, passent leur temps à taquiner notre héros. Dans ce

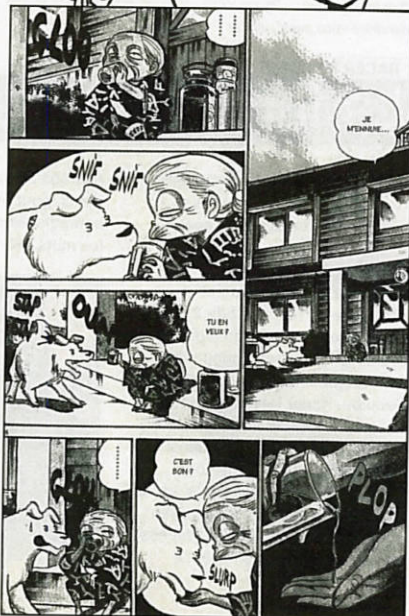
quatrième volet, on assiste à une succession de scènes s'inspirant de la vie de tous les jours. Les sentiments de Godaï sont toujours aussi forts. Cependant, les avances de Mitaka, son rival, se font de plus en plus précises. Quant à Kyoko, son cœur balance, et elle ne sait pas qui a sa préférence.

La belle affaire

Par rapport à la série télévisée, on constate de grosses différences. Tout d'abord, les sentiments de chaque personnage sont dévoilés.

Ce n'est pas le cas de l'animé qui se limitait à ceux du héros. Les scènes deviennent donc beaucoup plus riches, et les quiproquos s'enchaînent à un rythme soutenu. Le graphisme a gagné en clarté et en profondeur. De plus, de nombreux passages inédits ultra comiques ont été ajoutés. Chaque

volume compte 350 pages – ce qui est rare pour un manga – et ne coûte que 8,99 euros (environ 59 francs). Ce serait bête de passer à côté d'un tel bonheur. ■



Les mangas mis en accusation

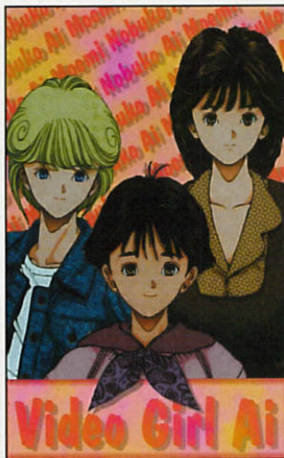
Le 20 décembre dernier s'est clôturé à Yokohama, au Japon, le deuxième congrès contre l'exploitation sexuelle des enfants. Durant cette manifestation, le manga a été vivement critiqué par de nombreux intervenants. Éditeurs et artistes, soutenus par certains chercheurs universitaires, ont défendu leur cause et la liberté de création.

Le congrès a mis le doigt sur un sujet controversé : l'influence du manga sur le comportement de ses lecteurs. Ce qui a provoqué une vive réaction des protagonistes du monde de l'animation. Selon certains participants de l'atelier traitant de ce sujet, « Les mangas même très pornographiques, à relents pédophiles ou violents, ne sont pas de l'exploitation sexuelle et commerciale des enfants ». Une façon radicale d'évacuer la question. M. Go Ito, un éditeur de mangas, en rajoute une louche : « Les mangas, dessins animés et jeux vidéo décrivent des personnages qui ne sont pas créés à partir de personnes réelles. Cela ne peut donc pas être de l'exploitation sexuelle et commerciale d'enfants... », explique-t-il à son tour. Pour de nombreux acteurs du monde du manga, celui-ci n'a rien à faire dans un tel congrès ; d'autant que les thèmes traités par les mangas sont vastes et vont du conte pour enfant tout gentillet à l'érotisme le plus débridé. Jacqueline Berndt, professeur à l'université de Yokohama, met un bémol à cette belle unanimité. Pour elle, « L'une des caractéristiques des mangas des années 90 est qu'il y a beaucoup de parodie dans les dessins et les textes. On ne sait pas toujours si c'est sérieux ou non. »

Enjeu économique

Tamaki Saito, psychiatre spécialiste des otakus et des problèmes sociaux, rappelle lui que « l'âge d'or de la BD américaine s'est terminé avec l'interdiction de toute allusion

sexuelle ». Pour elle, « si l'on appliquait la même loi au Japon, l'industrie du manga fermerait ses portes ». Quand on sait que ce secteur représente 40 % des livres vendus et 20 % du chiffre d'affaires annuel de l'édition au Japon, on mesure mieux l'enjeu économique d'un tel débat... Pour d'autres congressistes, les mangas sont un exutoire aux pulsions et aux fantasmes, et contribuent ainsi à limiter la violence sexuelle au quotidien. Pour preuve, le nombre d'abus sur des enfants recensés au Japon : 5 608 cas, contre 325 000 pour les États-Unis. Alors, le manga est-il criminogène ? Pour vous faire une opinion, reportez-vous aux dix dernières années de débat sur la violence dans les jeux vidéo... ■



RAYON SPORT

■ TALULU LE MAGICIER VOL. 6.

Un an s'est écoulé depuis le lancement de cette série. Dans ce sixième volume, Honmaru, toujours amoureux de Iyona, va tout faire pour l'épater. Talulu, le petit magicien va, bien entendu, l'aider avec tous ses gadgets. Ce manga reste l'objet d'une réalisation acceptable. Les histoires sont courtes, mais bourrées d'humour. **Tonkam.**



■ **ROOKIES VOL. 12.** L'équipe du lycée Futago participe à son premier grand match de base-ball. Grâce à l'entraînement qu'ils ont suivi, les joueurs arrivent à construire un excellent jeu. Mais le comportement de l'équipe adverse, celle du lycée Mérugowa, manque de faire capoter le match. Grâce à un sermon de Koichi (notre héros), la partie peut reprendre. **Tonkam.**



■ CAPTAIN TSUBASA VOL. 28.

L'équipe du Japon dispute son premier match de la Coupe du monde junior de football se déroulant en France. L'Italie, leur premier adversaire, compte sur son gardien de but, Gino Fernandes, pour préserver son invincibilité. Notre héros, Tsubasa, relève le défi de lui marquer suffisamment de buts pour gagner le match. J'ai lu **Manga.**



DOCK GAMES

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

Le 14 mars
2002 >>>>>



DOCK GAMES S'ENGAGE

**A VOUS OFFRIR
LES DERNIÈRES
NOUVEAUTÉS À
PRIX DOCK GAMES**
Référéncement de toutes
les grandes marques
nationales du marché.

**A VOUS FAIRE
BÉNÉFICIER DES
PRIVILÈGES DE LA
CARTE DE FIDÉLITÉ
DOCK GAMES.**
Délivrée gratuitement
dans votre magasin.

**A VOUS RACHETER
CASH** VOS JEUX
ET CONSOLES**
Nos tarifs sont définis par
notre argus remis à jour
régulièrement.

**A VOUS PROPOSER
EN PERMANENCE
UN LARGE CHOIX
DE JEUX ET DE
CONSOLES
D'OCCASION.**



(a) réservez la
vite !

0 826 02 21 21

0,15 € TTC /min
à partir d'un poste fixe



DEMANDEZ VOTRE CARTE
DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE
PROCHAIN ACHAT**

04 32 62 20 62

*Prix public conseillé. **Selon le stock des magasins, l'état du véhicule, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. ***La carte de fidélité vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCKGAMES.COM SONT DES MARQUES DÉPOSÉES. (1) INTERFÈAL 0,34 € /min. (2) Opération valable du 01/02/2002 au 04/03/2002 dans les magasins participants à l'opération et dans la limite des stocks disponibles. Xbox venant avec une seule manette. © 2001 MICROSOFT CORPORATION. Tous droits réservés. Xbox & logo Xbox sont des marques déposées de MICROSOFT CORPORATION et pour le reste du monde.



Les raptos

Turok Evolution

Acclaim lève enfin le voile sur le nouvel épisode de Turok, qui sera porté sur toutes les consoles de nouvelle génération. Le grand retour!

SNIPER

Certaines armes permettent de passer à volonté en mode sniper, c'est-à-dire en vue lunette avec zoom et dézoom à souhait. On apprécie la qualité de ce mode de visualisation, qui permet de se rendre compte du travail fourni par les développeurs en matière de graphisme. Si vous zoomez sur un grand dinosaure, vous pourrez voir la texture de la chair bouger selon ses mouvements!



Turok, c'est comme un vieux compagnon qui vous suit depuis des années. On avait fait la connaissance de ce jeu avec la Nintendo 64, à ses débuts. Le voici de retour, pour la plus grande joie de ses fans. Turok, pour ceux qui ne le connaîtraient pas, est un Doom-like dans lequel on incarne un chasseur de dinosaures en pagne, qui utilise principalement des armes primitives, telles que des flèches et des hachettes, tout du moins au début du jeu. Au fil de l'aventure, viendront s'ajouter des armes plus sophistiquées et plus destructrices. Après trois épisodes et demi (Turok: Rage Wars était destiné au multijoueur), tous sur Nintendo 64, Acclaim s'est enfin décidé à franchir le pas. Du coup on retrouvera Turok sur toutes les nouvelles consoles.

Turok bêta 0.1

Ce quatrième épisode est conforme à l'esprit du premier volet, dont le charme avait tellement su nous séduire. L'histoire de Turok 4 se situe chronologiquement avant celle du premier épisode. On retrouve donc des dinosaures à chasser, à l'allure plutôt réaliste et aux comportements proches de ceux que les scientifiques d'aujourd'hui leur attribuent. On oublie donc les créatures difformes et verdâtres (sans grand rapport avec les bêtes qui peuplaient la Terre pendant la période du crétacé) qui avaient pointé le bout de leur groin à partir du deuxième volet. Les développeurs se sont évertués à imiter la texture de la peau des

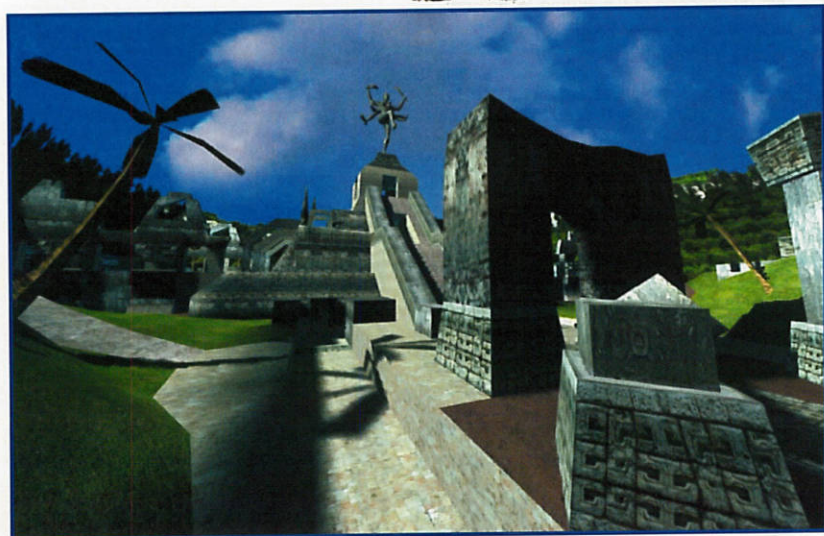
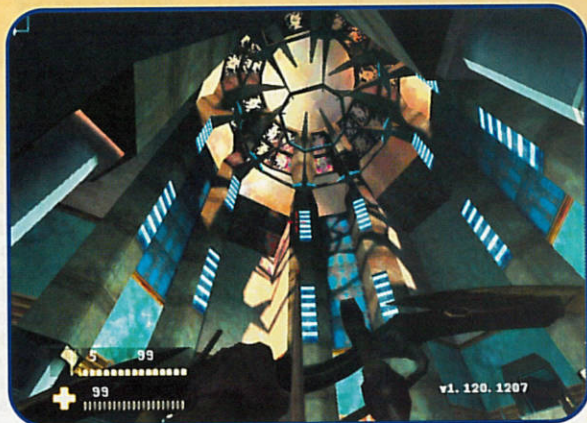
véritables dinosaures et leur façon de bouger. En vrac, on rencontrera des brachiosaures, des vélociraptors, des parasauroplopes ou des tricératops. Chaque espèce développera un comportement plus ou moins agressif. Une belle faune vous attend, et, heureusement, tout le monde ne vous agressera pas.

Tu rock!

L'environnement de Turok 4 sera lui aussi déterminant. L'intelligence artificielle a été développée soigneusement pour en tenir compte. Par exemple, les dinosaures réagiront aux bruits et aux mouvements que vous ferez, si vous vous déplacez à travers des buissons par exemple. De même, si vous laissez des traces de pas dans les marécages, cela pourrait vous desservir... La réalisation de ce Turok 4 aura réuni une équipe de 35 personnes (bien sûr, elles n'étaient pas toutes là dès le début du développement). Cette équipe a travaillé simultanément sur les trois versions prévues, et on nous assure déjà qu'il n'y aura aucune différence entre elles, quelle que soit la console (mêmes capacités de zoom pour le tir à la lunette et autres fantaisies techniques). Certains regretteront ce choix, qui aboutira à brider le jeu sur les consoles les plus puissantes. Cela dit, il reste quand même beaucoup de temps à Acclaim pour peaufiner son bébé, qui nous a déjà impressionnés par la qualité de son moteur 3D et de son graphisme. ■



rs à l'attaque





Un, deus, Deus Ex

Le jeu événement qui avait fait des ravages sur PC arrive enfin sur console, et c'est la PlayStation 2 qui a été élue pour porter le flambeau.

Parlez de Deus Ex à un joueur PC, et vous verrez briller dans ses yeux, une flamme de passion, entretenue par des dizaines d'heures de jeu enthousiastes et jouissives. « Ah, Deus Ex, Deus Ex, que du bon ! » Vous l'entendrez vanter son intérêt, les subtilités de sa maniabilité, toutes les possibilités de choix devant une action, l'intelligence artificielle des ennemis, etc. « Ah, tant que tu n'as pas joué à Deus Ex, tu n'as encore rien vu de la vie. » Oui, il faut le dire, Deus Ex fait partie de ces titres auxquels il faut s'être frotté au moins une fois dans sa vie de joueur PC. Mais, voilà, nous sommes sur console, et en l'occurrence, sur PS2. Et Deus Ex, nous, on connaît pas encore. Donc, avant d'entrer dans le vif du sujet, il s'agit d'expliquer un peu l'esprit de ce Doom-like pas comme les autres.

Rambo ou Snake ?

Vous incarnez JC Denton, un agent antiterroriste, dopé aux nano-machines, et votre mission consiste à mettre à genoux une organisation criminelle, qui détourne des médicaments destinés à soigner une maladie ravageuse. Enfin, voilà pour ce qui est du scénario qui, avouons-le, ne sert que de prétexte pour se défouler. Dès le début de la partie, on lui propose de tirer dans le tas, de se déplacer discrètement, ou de jouer les snipers. En fonction des choix de JC, le comportement des ennemis diffère. De plus, ses compétences augmentent en fonction des capacités qu'il sollicite le plus. Par exemple, si JC choisit de toujours tirer en sniper, il tremblera moins et visera plus vite. S'il est plutôt du

genre fonceur, il gagnera en rapidité de déplacement et ses attaques occasionneront plus de dégâts. En fait, le jeu s'adapte à votre manière de jouer. D'autre part, pour résoudre une énigme, le héros a toujours le choix entre plusieurs options. Par exemple, quand des ennemis le surprennent en pleine discussion avec un indic, il pourra soit massacrer tout ce qui bouge, soit fuir en sautant par la fenêtre, ou bien se cacher sous un bureau.

Le même, mais...

La version PlayStation 2 a été réalisée dans cet esprit. Le jeu sera pratiquement le même que sur PC, tout du moins en ce qui concerne le scénario. Les développeurs nous ont même certifié que le graphisme était plus fin. Pour faire tourner le jeu, c'est le moteur 3D de Unreal Tournament qui a été utilisé, et le résultat est plutôt satisfaisant. L'animation est fluide, mais le graphisme aurait gagné à être moins sombre. Cependant, l'interface assez compliquée de la version PC a été brillamment adaptée à la manette. Les menus de sélection des armes et des

WARREN !

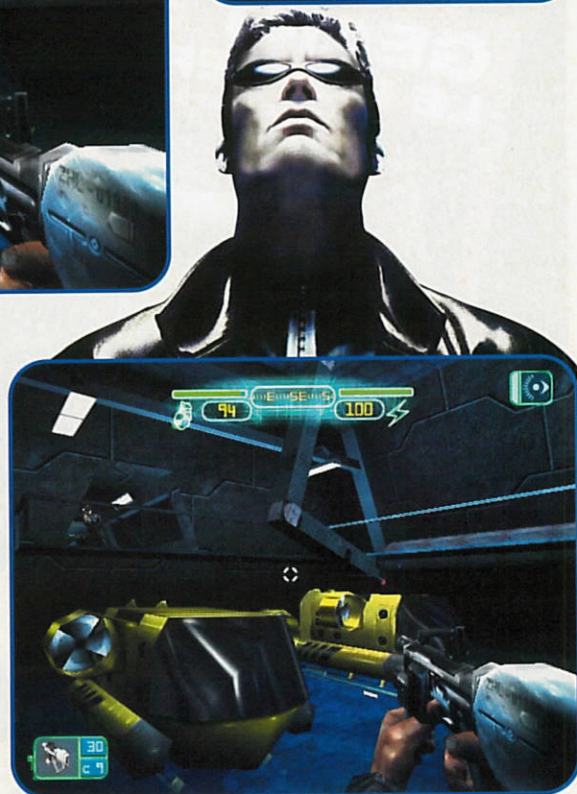
Le créateur de Deus Ex, Warren Spector, n'est pas un inconnu. En effet, on le retrouve derrière des projets mythiques, tels que Ultima VI, Wing Commander 1, Ultima VII (part 2). En fait, Warren a été un pilier des studios Origin, puis de LookingGlass, deux compagnies prestigieuses. Aujourd'hui, il dirige, pour ION Storm, plusieurs projets : Deus Ex sur PlayStation 2, Deus Ex 2 sur PC et Thief 3 sur PC.



tres

objets seront légèrement différents. Les développeurs ont également modifié quelques niveaux, en ajoutant, par exemple, des blocs supplémentaires pour se cacher, ou des sentinelles aux rondes mieux étudiées. Deux Ex sur PlayStation 2

s'annonce donc comme un petit chef-d'œuvre à découvrir. Mais comme la prise en main risque d'être complexe, beaucoup de joueurs n'accrocheront pas. Par contre, ceux qui se laisseront séduire vivront une expérience unique. ■



Vous
êtes
unique,
votre
voiture
aussi !

N°5
4 €

LA TUNING ATTITUDE

ADDX

WWW.ADDXONLINE.COM - FÉVRIER 2002 - 42 - 10 €

ELECTRIK!

GOLF PORSCHE TURBO

TECHNIQUE

Réaliser un caisson
de graves qui tue

407 KM/H !

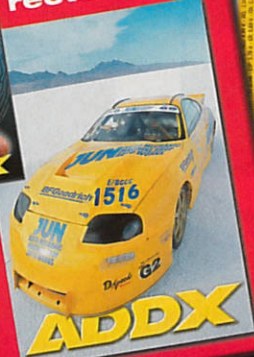
en Supra
de route



CADEAU !

POSTER GÉANT
TITIA

**GÉANT :
LE POSTER**
recto/verso



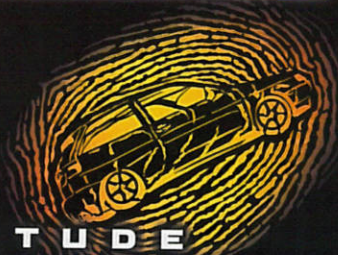
DOSSIER OCCASION PIÈGES À FILLES!

LE GRAND LUXE

■ 30 BELLES AUTOS À PRIX CASSÉS ■ A PARTIR DE 4 000 EUROS!
■ KILOMÉTRAGE, CONSÓ, ENTRETIEN ■ AFFAIRES À SAISIR... OU À FLIR!

LA TUNING ATTITUDE

ADDX



N°5 : SURVOLTÉ !

STAMBEA 01/2002

tests

DC, GBC, GBA, N64, PS, PS2, Xbox... tous les tests du mois



MAXIMO

Retrouver le héros de son enfance est toujours émouvant. Maximo, la suite du célèbre Ghoul's Ghosts, arrive sur PlayStation 2. Il conserve les éléments qui ont fait son succès il y a plus de 10 ans et passe à la 3D avec autant de facilité que l'avait fait en son temps Zelda sur Nintendo 64.



Lorsque l'on se plaque contre un mur, la caméra pivote automatiquement.



Le combat contre le jet est un des plus excitants et impressionnants.



Vamp est hyper rapide et peut vous paralyser. Utilisez des armes très lourdes pour le calmer...

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

Le jeu le plus attendu de la PS2 est enfin là. Annoncé comme un chef-d'œuvre depuis des lustres, le nouveau bébé de Kojima tient toutes ses promesses, et va vous faire passer un grand moment de jeu vidéo... Graphisme somptueux, scénario en béton armé, action soutenue et variée, jouabilité quasi parfaite; on lui cherche encore des défauts...

L'esprit Metal Gear

Dès les premières secondes, on reconnaît immédiatement l'ambiance Metal Gear. La cinématique d'intro déchire littéralement, et la bande-son semble tout droit sortie d'une superproduction hollywoodienne. Terrible. Très rapidement, le pad nous titille méchamment. Une fois la présentation du premier objectif terminée, on se retrouve avec notre bon vieux Snake, pour une petite mission d'infiltration dont il a le secret. Ceux qui ont joué au premier volet ne seront absolument pas dérouterés: l'ensemble des commandes est presque similaire, tout comme les angles de vue, les bruitages... On retrouve également le radar, les inventaires d'armes et d'objets très faciles à utiliser. Bref, on est dans un Metal Gear, et ça fait du bien.

Plus qu'un jeu

Metal Gear Solid 2 est doté d'un scénario complexe et travaillé. Au début, on incarne Snake pour une petite mission de reconnaissance sur fond d'espionnage militaire ultra secret, mais petit à petit on se rend compte que cela va beaucoup plus

loin. Avec Raiden, le second héros que l'on incarne pendant plus des trois quarts du jeu, on se retrouve mêlé à une prise d'otage couplée à une tentative d'attentat nucléaire, dans un véritable imbroglia où interviennent services secrets, armée, services encore plus secrets, ainsi qu'un groupe d'intervention paramilitaire: « les Patriotes ». Bref, c'est compliqué et quelquefois un peu tiré par les cheveux, mais cela a le mérite de nous faire cogiter et de nous donner envie d'aller plus loin pour y voir plus clair. Tout cela est illustré par de nombreuses cinématiques et scènes de dialogues, un peu fréquentes et longues au goût de certains. Quoi qu'il en soit, on est littéralement plongé au cœur d'un véritable film, ce qui n'est

vraiment pas désagréable.

Analyser avant de blaster

Comme dans le précédent volet, on se rend rapidement compte que l'on n'est pas dans un jeu de bourrins. Celui qui avance sans réfléchir et qui shoote à tout bout de champ ne va pas bien loin. Chaque séquence de jeu doit être analysée, pensée, et il est nécessaire d'observer avant d'agir. Les ennemis rôdent, et il est conseillé de se faire discret, de ne pas laisser de traces... Le gun à balles anesthésiantes est donc très utile, et les moindres recoins, caisses et placards doivent être utili-

sés pour se cacher. On peut déplacer le corps des adversaires pour le planquer, détourner l'attention de sentinelles en tapant sur les murs, ou même leur tendre des pièges... Par contre, lorsque l'on avance dans le jeu, et que notre arsenal grossit, il est possible, et même obligatoire parfois, de se livrer à de bonnes séances de tir. Là, on peut s'adonner aux joies de la sulfateuse et du lance-roquettes... Le jeu se découpe en une succession de petits objectifs, comme par exemple prendre des photos, désamorcer des bombes, retrouver un agent, etc. Et de temps à autre un boss vient jouer les trouble-fête et vous défie dans un combat généralement passionnant.

Le souci du détail

Hormis un fond de jeu impressionnant, une jouabilité quasi parfaite, une diversité de phases de jeu idéale, et un savant dosage des moments clefs du scénario, le jeu jouit également d'une réalisation exceptionnelle. Les graphismes sont très fins, détaillés, et tous les lieux visités regorgent de détails. De plus, bon nombre d'éléments sont interactifs: tirez sur un tuyau, de la fumée jaillit; tirez sur les bouteilles, elles éclatent... Il est même possible de shooter les mouettes en vol! Même constat sur le plan sonore, on entend le vent, la mer, la pluie, et les bruits de pas différent selon la surface sur laquelle on marche. Et ne parlons pas du ...



Selon la partie du corps que l'on touche, les ennemis ne réagissent pas de la même manière.

De nombreux pièges sont disposés dans les bâtiments. Mais il y a toujours une solution.



Il est souvent judicieux de cacher le corps des ennemis dans les placards pour que l'alerte ne soit pas donnée.





METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

... bruit des armes, des explosions fracassantes, des cris des gardes, etc. Enfin, soulignons l'incroyable qualité des cinématiques. Dopés au cinéaste américain, les développeurs nous ont concocté de véritables petites merveilles. Certains plans sont hallucinants, mêlant flous, ralentis et effets visuels tout droit sortis d'un *Matrix*. Du grand, très grand art.

Confort total

Au final, ce Metal Gear Solid 2 est bien le grand jeu que l'on attendait. Rares ont été - et sont - les titres aussi aboutis. Très fidèle au premier volet, il exploite la puissance de la PS2 et offre un confort de jeu total.

Avec une bonne télé qui tape et un bon son qui pousse, il vous fait vivre une douzaine d'heures de pur bonheur, à condition d'aimer le genre. Si on doit lui chercher un seul défaut, on peut regretter que les cinématiques soient si nombreuses, et parfois si longues. Certains joueurs trouveront que cela pénalise la continuité de l'action. Mais bon, quoi qu'il en soit, si vous avez aimé le premier volet, jetez-vous dessus... ■

OBJECTIFS VARIÉS

En avançant dans le jeu, les objectifs changent. En fonction des événements, vous serez amené à désamorcer des bombes, retrouver un agent secret, libérer un otage, retrouver une fillette, etc. À chaque fois, il faut bien écouter les consignes de vos alliés et récupérer les armes ou objets adéquats si nécessaire.



Le désamorçage des bombes se fait à l'aide d'un spray.

Pour infiltrer la partie la mieux gardée du complexe, une tenue de soldat ennemi s'impose.



Votre première mission consiste à prendre une photo du nouveau Metal Gear...

La fillette est un peu empoitée, et doit être tenue par la main. Kojima a-t-il aimé Ico?



CINÉMATIQUES DE OUF!

L'arrivée d'un personnage clef est systématiquement ponctuée par une cinématique; chaque moment important aussi. Elles sont toutes exceptionnelles, montées comme un véritable film.



Revolver Ocelot est à nouveau de la partie...



Ne vous fiez pas aux charmes de cette demoiselle, elle ne vous fera pas de cadeau.



Ce bon vieux Snake va encore faire le ménage...



Raiden non plus n'est pas venu là pour plaisanter!



Magique, Grand, Superbe!

ACCESSOIRES INDISPENSABLES

Pas besoin de vous faire un dessin. Pour infiltrer un complexe armé, détruire des êtres surnaturels et exploser les engins de guerre les plus perfectionnés, ce n'est pas d'un cure-dents, ni d'une aiguille à tricoter qu'il va falloir se servir.



Pour shooter l'avion en plein vol, les missiles Stinger s'imposent.



Le socom est efficace sur les gardes, sauf s'ils ont un bouclier pare-balles.



Avec le fusil à lunette, on peut se faire plaisir et viser les ennemis entre les deux yeux...



Un des boss marche sur un jet en plein vol. Kojima a-t-il aimé True Lies?



"Skull Suit" -- c'est bien trouvé, comme nom !

L'utilisation et la fonctionnalité des principaux objets vous sont détaillées et expliquées.



Deux ans que j'attends ce jeu ! Deux ans que je me ronges les ongles avec impatience ! Et à force, j'avais peur d'être déçue. Mais non, Hideo Kojima et son équipe ont vraiment soigné leur bébé, et nous livrent un des meilleurs jeux (à mon sens, le meilleur) sur PlayStation 2 actuellement. Ils ont su garder le mystère autour du scénario, et un conseil : essayez de lire le moins de choses dessus, pour vous préserver l'effet de surprise. Mais, malgré ses qualités, il reste encore quelques menus détails un peu agaçants : les dialogues au codec sont beaucoup trop longs, l'histoire est tirée par les cheveux et la mise en scène ressemble parfois à une parodie de film d'action. Mais qu'est-ce que c'est beau ! Que ces petites réserves ne vous empêchent pas d'apprécier MGS 2 à sa juste valeur, car si vous n'avez qu'un jeu à acheter en ce moment, c'est bien celui-ci.



Dans la salle de projection, il y a près d'une trentaine de soldats. Retenez votre souffle...



Ce n'est pas parce que vous êtes planqué dans un placard que vous êtes hors de danger.



METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY



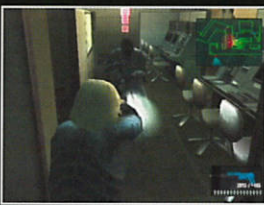
Méfiez-vous de cette charmante demoiselle. Les balles l'évitent...

SURPRENDRE L'ADVERSAIRE

Avant d'intervenir, il est souvent nécessaire d'analyser et de penser son action. Grâce à la vue subjective, et à la possibilité de regarder dans les couloirs sans se montrer, on peut surprendre ses adversaires, et ainsi de pas leur laisser le temps de donner l'alerte. Trop malins ces testeurs de jeux vidéo...



En se plaquant le long d'un mur, et en pressant L2 ou R2, on peut observer ce qui se passe dans le couloir.



Après avoir observé, on peut surgir et mettre en joue son adversaire.



En arrivant discrètement dans le dos d'un ennemi, on peut le mettre en joue. Il lève alors les bras.



Le premier combat contre Olga est plus corsé que dans la démo.



Fatman se déplace sur des rollers. Dès qu'il est à terre, shootez-le en pleine tête.



Une nouveauté : des phases de saut de plate-forme en plate-forme.

LE MAKING-OF

Comme ce fut le cas pour Silent Hill 2, Metal Gear Solid 2 sera vendu avec un DVD-vidéo comprenant des suppléments ô combien intéressants. Parmi eux, on remarquera particulièrement la présence d'un making-of, d'une durée approximative de 45 minutes, sur les coulisses du jeu. Au programme : des révélations de Hideo Kojima, des précisions, des anecdotes, des commentaires de l'équipe et, aussi, une intervention de Harry Gregson-Williams, le compositeur hollywoodien qui a planché sur les musiques. On en apprend des tonnes. Maintenant qu'il n'est plus tenu au silence, Kojima nous livre plein de secrets. Mais, on ne saurait trop vous conseiller d'enfermer ce DVD avant d'avoir terminé le jeu, car il contient beaucoup de révélations qui pourraient vous gâcher le plaisir. Enfin, ajoutons que ce making-of est une initiative française, et qu'il a été réalisé par l'équipe de Fun TV. Même les Américains et les Japonais nous envient ce bonus. Certes, le jeu sort chez nous un peu plus tard, mais attendre un peu en valait la chandelle.



oui!

Zano

Comme vous, j'attendais ce Metal Gear Solid avec beaucoup d'impatience. Et je dois dire que je n'ai franchement pas été déçu. Il est particulièrement beau, bien construit, et réserve toujours bon nombre de surprises dont Kojima a le secret. Avec du gros son, c'est tout simplement divin! Et les cinématiques en 5.1, ça le fait vraiment! Seul regret, le jeu est tellement bon, qu'on le trouve forcément trop court. Et, parfois, les cinématiques cassent un peu le rythme. Mais bon, comme pour le premier volet, on le recommande sans hésiter, en corsant la difficulté...

Pour franchir certaines zones ou ne pas être repéré, on peut s'agripper aux rebords. Attention, le perso ne tient pas longtemps comme ça.

Le codec est toujours là. C'est par lui que s'effectuent toutes vos communications avec les principaux personnages.

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

les plus

- le scénario et l'ambiance
- le graphisme
- le son

les moins

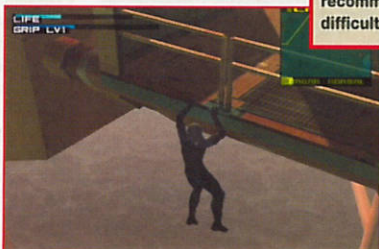
- le léger manque de rythme
- la durée un peu courte

intérêt

97%

Incontestablement, Metal Gear Solid 2 est un très grand jeu. Travaillé jusque dans les moindres détails, il fait passer quelques heures de pur bonheur. Un grand moment!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



Carnage total!

DARK ARENA

Après Doom, l'invasion des jeux de tir en vue subjective continue sur Game Boy Advance. L'histoire se déroule en 2046. L'United Arms Organization a créé un camp d'entraînement pour ses meilleurs soldats. Afin de mettre des bâtons dans les roues aux intrus qui oseraient y pénétrer, ce lieu est protégé par des créatures issues de manipulations génétiques. Malheureusement, tout ne se passe pas pour le mieux : les créatures censées servir les soldats se rebellent et prennent possession des lieux. Héros dans l'âme, il vous faudra donc parcourir cette immense structure et faire un peu de ménage.

C'est du Quake-like!

Ce titre semble s'adresser aux plus bourrins. Ici, votre matière grise ne risque pas de surchauffer. Armé jusqu'aux dents, votre seul mot d'ordre sera de blaster tout ce qui bouge. Dans chacun des 20 niveaux que

compte le jeu, il faudra atteindre la sortie. Pour cela, chaque couloir doit être exploré afin de récupérer munitions et clefs. Au fil de l'aventure, votre arsenal va s'étoffer. Au total, ce sont neuf armes allant du pistolet à la mine antipersonnelle qu'il est possible d'obtenir. Côté modes disponibles, le jeu comporte d'abord une partie aventure (en solo) dans laquelle il est possible de choisir son niveau de diffi-

culté (easy, normal ou hard). Un autre mode, sans conteste le plus intéressant, est le multijoueur : jusqu'à quatre personnes peuvent jouer en même temps via le câble Link (et avec quatre cartouches). Enfin, le dernier mode est un death match pur et dur. Comme dans Quake ou Unreal sur PC, c'est chacun pour sa peau et celui qui arrive à tuer le plus d'adversaires dans un temps limité gagne la partie. ■



Il faut explorer chaque recoin pour trouver les clefs permettant d'ouvrir les portes menant à la suite de l'aventure.



Le lance-grenades est une arme dévastatrice. Par contre, elle est très lente.



Plus vous avancez dans le jeu, plus les robots ennemis sont coriaces. Gare à ce robot mitrailleuse.



Certains niveaux se déroulent en extérieur. Ils sont bien plus clairs, donc plus agréables à jouer.

Dark Arena est graphiquement très réussi. L'effet de 3D est remarquable.



oui!
Kael

Doom sur GBA fut une vraie surprise. Ce Dark Arena l'est tout autant. Ce titre brille par une réalisation fantastique. De plus, tout bouge de manière fluide. Si l'aspect aventure et la diversité ne sont pas ses points forts, Dark Arena a le mérite d'être bourrin à souhait. C'est donc un excellent défouloir. Cependant, l'animation des ennemis n'est pas assez travaillée. Il est dommage de ne se battre que contre des adversaires ayant les bras le long du corps. Cela dit, la GBA nous montre une fois de plus ses immenses capacités. Un excellent Quake-like en « fausse » 3D.

DARK ARENA

les plus

- la réalisation
- les armes
- le mode multijoueur

les moins

- la difficulté
- l'obscurité
- certains décors répétitifs

intérêt

90%

Comme Doom, Dark Arena souffre du manque de luminosité de la GBA. THQ nous offre tout de même un grand jeu d'action.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : MAJESCO
- Éditeur : THQ
- QUAKE-LIKE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

EVIL TWIN CYPRIEN'

UN CYPRIEN EN COLÈRE

En récoltant de petits objets dispersés çà et là, on charge la barre d'énergie du perso. Ainsi, il sera possible de le transformer en Super Cyp et de profiter de ses pouvoirs spéciaux : grands sauts, attaques meurtrières, boules de feu, etc.



Ce sont ces petits objets qui chargent la barre de transformation. Pas besoin de la remplir à fond pour l'activer.



Une fois transformé, il est possible de lâcher de bonnes grosses boules de feu dévastatrices.



En Super Cyp, le perso est plus agile, plus vif, et même plus facile à diriger. Il possède à présent une sorte de double saut.

Dans Evil Twin, on incarne un jeune homme coiffé en pétard doté de pouvoirs surnaturels. Et comme dans la plupart de nos jeux, il est dans une galère totale, et va être confronté à de sérieux problèmes pour sauver tous ses potes détenus par un étrange démon. Riche en phases de plates-formes, parsemé d'énigmes et d'un brin d'aventure, le jeu invite à explorer le monde de Tsoulli. Un univers très étrange, dans lequel il va falloir récupérer la Grande Zipette, un objet tout aussi étrange...

Glaque et malsain

Dès les premières minutes de jeu, on se rend compte que l'univers dans lequel on va évoluer n'est pas franchement gai, et rappelle un peu la Cité des enfants perdus. C'est sombre, étrange, et particulièrement hostile. Les couleurs dominantes sont tristes, la musique déconseillée à ceux qui ont des tendances suicidaires, et le scénario ne vous fera pas mourir de rire. Bref, sur le plan de l'ambiance, si on apprécie le style, c'est du tout bon. De plus, la qualité graphique de l'ensemble est très correcte, même si on a vu mieux. Force est de constater que le tout est agréable pour l'œil.

Riches en relief, les décors sont agréablement détaillés, et le nombre de niveaux différents permet de ne jamais se lasser.

Super héros

Pour progresser, notre jeune aventurier est doté des mouvements propres à tous les persos de jeux de plates-formes. Il saute, s'agrippe, grimpe, gambade et peut lancer des projectiles avec son lance-pierres. Mais il est aussi capable de se transformer, pendant quelques instants, en une merveilleuse créature de combat. Il pourra alors sauter plus haut, courir plus vite, et surtout balancer des boules de feu ou des éclairs dévastateurs sur ses adver-

saies. Même si cette transformation ne dure que quelques secondes, elle sera bien utile pour bastonner toutes les sales bestioles qui rôdent, et franchir certains passages.

Pas très facile

Si l'on aime le genre et ce type d'ambiance, on peut vraiment être tenté par cet Evil Twin. Cependant, et à mon grand regret, la jouabilité ne permet pas de se faire totalement plaisir. Trop imprécis, le perso complique souvent des situations pouvant sembler banales. Et les caméras fréquemment hasardeuses, voire mal choisies, n'arrangent rien. Même si les deux jeux sont vraiment différents, on est loin du confort d'un Jak and Daxter. Mais bon, n'exagérons pas, il est tout de même possible d'avancer et de se faire plaisir. Le scénario, bien ficelé, réserve bon nombre de surprises et de rencontres, et l'humour, le ton, l'atmosphère générale, combleront les amateurs du genre. ■



Ceci vous donne un bon aperçu de l'univers chatoyant dans lequel on évolue.



Avec son lance-pierres, le perso peut shooter des ennemis, mais aussi activer des portes ou des objets.

S CHRONICLES



oui, mais...

Zano

J'attendais plus de cet Evil Twin. Même s'il est travaillé et doté d'une atmosphère que j'apprécie particulièrement, il n'a pas réussi à me scotcher. Le perso prise de tête, les nombreux temps morts, les actions répétitives, et la caméra trop lointaine ou carrément mal placée m'ont tout gâché. Dommage, car globalement le jeu procure beaucoup de plaisir aux yeux et aux oreilles, le scénario tient la route et l'aventure s'annonçait assez longue.



Le design du perso est réussi : salopette crade et cheveux en pétard.



Les phases de plates-formes sont nombreuses mais classiques. Les adeptes ne seront pas déçus.



Cette bestiole sur sa balançoire est votre guide tout au long de l'aventure. Ne zappez pas ses explications...



Les zones bleues sont des portes entre les niveaux.



Chaque transformation occasionne un bel effet de lumière.



les plus

- l'univers réussi
- l'ambiance générale
- la durée de vie

les moins

- la jouabilité délicate
- les caméras hasardeuses
- le principe répétitif

intérêt

86%

Evil Twin plonge littéralement le joueur dans un univers très particulier. Mais le manque d'action et de précision du perso nuit au plaisir.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : IN UTERO
- Editeur : UBI SOFT
- PLATES-FORMES/AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



oui, mais...

Kael

On ne peut pas dire que la PS2 soit en manque de jeux de plates-formes. Face au mastodonte Jak and Dexter, difficile d'accrocher à celui-ci. Par contre, Evil Twin possède une atmosphère vraiment particulière. Les musiques, l'univers dans lequel vous évoluez, les personnages, tout semble sorti d'un rêve. Seul regret, la jouabilité est beaucoup trop délicate pour vraiment s'amuser. Quant aux caméras, elles tournicotent souvent, ce qui n'arrange rien.

**Une ambiance
extraordinairement
malsaine**



SOUVENIR SOUVENIR

Les niveaux que vous allez traverser vous rendront un brin nostalgique. Combien d'heures passées dans le château de la princesse sur Mario 64, dans les niveaux de Zelda 64, ou encore dans Kirby et Pokémon Stadium ? De plus, les thèmes qui accompagnent chaque aire de combat sont tirés des jeux originaux. Le bonheur.



Ce niveau est tiré d'Ocarina of Time sur Nintendo 64. Tout le monde se souvient du voyage à dos de tortue géante.



Voici le château de Peach dans Mario 64. Sur ce toit se trouvait Yoshi. Pour l'atteindre, il fallait obtenir les 120 étoiles.



Voici l'arène Pokémon. Là se déroulent tous les matchs de Pokémon Stadium.



Le vaisseau de Starfox constitue aussi un niveau du jeu. La musique y est fabuleuse ; comme l'effet de profondeur.

SUPER SMASH

Super Smash Bros sur Game Cube est le blockbuster de la nouvelle année sur Game Cube. Nintendo se devait d'offrir un titre supérieur au premier volet sur Nintendo 64. Pour ceux qui ne connaissent pas ce titre, précisons qu'il s'agit d'un jeu de combat permettant à quatre joueurs au maximum de s'affronter sur des arènes s'inspirant de l'univers créé par Miyamoto. Pour vaincre son adversaire, il faut l'éjecter de l'aire de combat. Comme pour le premier opus, une grande partie des personnages made by Nintendo sont jouables : Mario, Yoshi, Zelda, Link, Samus, Pikachu et de nombreux autres encore. Au total, c'est parmi 25 personnages qu'il est possible de choisir son héros.

Profond !

Cette mouture Game Cube propose un nombre incroyable de modes. Si on retrouve les traditionnels versus et solo, la plupart sont inédits et vraiment intéressants. Par exemple, le mode aventure est un savant mélange de combat, réflexion et plates-formes. Une fois sélectionné son combattant, il faut parcourir des niveaux s'inspirant des jeux Nintendo et proposant un gameplay identique à Super Mario Bros : des plates-formes avec un scrolling

horizontal. Dans le mode event, il faut remporter les épreuves proposées de la bonne manière. Par exemple, éjecter les ennemis deux par deux ou empêcher ses adversaires de briser un œuf de Yoshi. Le mode tournoi est conservé. Dans ce dernier, il faut affronter ses adversaires un contre un et accéder à la coupe. Il existe des tas d'autres possibilités à découvrir. Les collectionneurs pourront même participer à une loterie afin de gagner de jolies figurines à l'effigie de leurs héros préférés. Il est même possible de prendre des photos de vos plus beaux coups et de les sauvegarder sur une memory card.

Fun, toujours plus fun

Comme pour le précédent volet, c'est en mode multijoueur que l'on s'amuse le plus. Que vous soyez deux, trois ou quatre, vous allez pouvoir vous frapper en même temps. Les armes, éléments indispensables du premier épisode, ont été conservées. D'autres ont bien entendu été ajoutées. Par exemple, à l'instar de Pokémon, il vous est possible d'envoyer des Pokéball. Un monstre de poche bien connu des fans de la série sortira alors pour attaquer l'adversaire. Pour une prise en main immédiate, les

coups sont simplifiés : seulement deux touches du pad servent à se frapper. Pour diversifier ses attaques, il suffit simplement de coupler la pression d'une touche avec une direction. En les diversifiant, vous pouvez enchaîner des petits combos. Quelles que soient votre dextérité et votre expérience de la baston, il est très facile de maîtriser son combattant. Ce qui rend les affrontements bien plus intéressants et sans réel meneur.

Impeccable

Pour ce qui est de la réalisation, rien à redire. Tout frôle la perfection. Graphiquement, les personnages et les décors sont très détaillés. Avec quatre personnages présents à l'écran, on ne constate aucun ralentissement, même lorsque la caméra zoome et que des explosions surviennent. Les thèmes musicaux sont les musiques des jeux auxquels les héros font référence. Pour cette occasion, elles ont été retravaillées. Au final, les airs sont tous fantastiques. À la fois jeu de combat et jeu de société, Super Smash Bros sur Game Cube est une grande réussite. Il est jouable, fun, et c'est justement ce qu'on lui demande. Une fois de plus, Nintendo nous offre une référence. ■



**Du fun, du fun...
et du fun !**

La loterie permet d'obtenir les figurines des personnages plus facilement. Mais il faut gagner des jetons pour y participer.



Avec le temps, votre collection devient énorme. Vous pouvez tranquillement l'admirer.

BROS MELEE



L'épreuve du lancer de sac est compliquée, car il faut enchaîner un grand nombre de coups pour réaliser un score honorable.



Les Pokéballs renferment toutes sortes de Pokémon. Chaque monstre qui apparaît lance une attaque.



Le mode aventure est un grand jeu de plates-formes classique, découpé en 10 niveaux. Excellent!



Plus votre pourcentage est élevé, plus vous risquez de vous faire éjecter du combat.



Avec le temps, vous pouvez débloquer des personnages cachés.



Certaines aires sont immenses. Ici, le combat commence sur un bateau. Quand il s'échoue, la baston se poursuit sur des plates-formes mobiles.



oui!

Zano

Voilà donc la suite de Super Smash Bros N64. Je trouve que le jeu n'innove pas vraiment. Le principe est identique, les armes à peu près les mêmes, et le gameplay n'a pas changé d'un poil. Ce qui n'est pas plus mal, car c'est justement tout ça qui rendait le premier épisode si agréable. Cette suite propose d'avantage de modes, des personnages supplémentaires et des graphismes supplémentaires, tout comme la musique. À plusieurs, le bonheur est vraiment immense. Un excellent jeu à posséder impérativement.



oui!

Kael

De prime abord, Smash Bros n'a rien d'extraordinaire. Il est beau et jouable, mais le tout semble un peu trop fouillis. Cependant, une fois le paddle entre les mains, difficile de ne pas craquer. Les coups sortent très facilement et les nombreux modes proposés promettent des heures et des heures de jeu. Si, en solo, on s'ennuie au bout d'une dizaine d'heures, les parties s'éternisent en multijoueur. Ma préférence va au mode tournois : 64 combattants, des dizaines de combats, le pied!



les plus

- les nombreux modes
- la prise en main
- la réalisation

les moins

- le mode solo ennuyeux à la longue
- les persos trop semblables

intérêt

90%

Smash Bros Melee est plus proche du jeu de société que de la baston informatique. Le nombre de modes disponibles est son principal atout.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : NINTENDO
- Editeur : NINTENDO
- BASTON 3D
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE

GHOSTS TO GL

ÉPÉE DIS DONC!

À la différence du jeu original, Maximo ne peut pas changer d'arme : il est équipé en permanence d'une épée. En revanche, l'armure qui le protège est dotée de trois niveaux de puissance.



L'armure de base. Légère, elle ne tient pas longtemps, face aux coups des adversaires.



L'armure de deuxième niveau. On la reconnaît grâce au casque que porte Maximo.



L'armure d'or, la plus efficace, vous rend invincible durant 20 secondes.



Quand l'armure de base saute, vous vous retrouvez en caleçon. Pas de quoi faire le malin!

Maximo est l'adaptation de Ghoul's n Ghosts, dernier épisode d'une célèbre série de jeux d'arcade de la fin des années 80. Nouveau millénaire oblige, le jeu est désormais tout en 3D mais conserve cependant tous les atouts qui ont fait son succès il y a plus de 10 ans maintenant.

Recette identique

La musique tout d'abord : elle est identique à l'originale. Le principe ensuite : il s'agit d'un jeu de plates-formes. Enfin, la jouabilité : le personnage conserve son double saut, qui lui permet d'atteindre des plates-formes situées en hauteur. Maximo, le héros que l'on contrôle, est toujours équipé de son armure et porte sous sa protection d'acier, le même caleçon blanc à cœurs rouges qui a fait son succès auprès des filles il y a quelques années. Tout comme autrefois, le sol se déforme parfois, faisant apparaître des plates-formes ou au contraire des précipices dans lesquels il ne fait pas bon chuter. Les coffres sont toujours présents et contiennent argent, potions, clés, boucliers ou diamants. Attention, ils peuvent également renfermer des pièges : tout ce qui brille n'est pas d'or.

Un chevalier en caleçon

Maximo, le chevalier que l'on incarne, est équipé de différentes armures qu'il récupère au fil de son avancée dans le jeu. Elles le protègent plus ou moins efficacement contre ses adversaires. Attention, si l'armure de base venait à disparaître, notre preux chevalier se retrouverait en caleçon!

Cependant, à la différence du jeu d'arcade original, les armures ne procurent pas de pouvoirs spéciaux à Maximo. Autrefois, elles permettaient à notre chevalier d'envoyer des éclairs, de gonfler la puissance de ses armes ou encore de faire apparaître des coffres cachés sous terre. Ici, elles ne servent que de simples protections et rien d'autre. Au vu de la difficulté du jeu, c'est déjà beaucoup! Autre changement important à signaler : les armes n'évoluent pas. On se contente de frapper ses adversaires avec une

épée du début à la fin du jeu. Seule une évolution en épée de feu ou de glace est proposée. On aurait aimé, comme avant, pouvoir se servir de torches, de couteaux ou de carreaux d'arbalète. Dommage...

Objets trouvés

On peut également récupérer, à travers les niveaux, différents objets qui vont vous servir d'armes : coups spéciaux (boules de feu, coups d'épée circulaire...), boucliers, épée de feu ou de glace... Chaque utilisation nécessite une certaine manipulation et ponctionne quelques points de magie à votre jauge initiale. Attention à ne pas en abuser afin de pouvoir user de vos coups spéciaux au moment opportun, c'est-à-dire devant des ennemis plus coriaces que les autres, comme les boss par exemple.

Niveaux à gogo

Les différents mondes que l'on traverse ont tous une configuration identique. On commence chaque nouveau niveau par un petit parcours de mise en jambes avant de parvenir à un grand espace dans lequel on accède à différents sous-niveaux. Une fois tous les sous-niveaux terminés, la salle du boss s'ouvre, et c'est l'affrontement final. Les boss sont de taille conséquente, et il est inutile de foncer dessus comme une brute, tête baissée, épée en avant. C'est le meilleur moyen de perdre rapidement des points de vie. Étudiez la manière dont il se déplace et essayez de trouver son point faible pour mieux l'annihiler ensuite.

Il fait le maximum

Maximo prouve qu'on peut adapter un vieux hit d'arcade pour en faire un produit magnifique. Nous sommes loin des adaptations sans éclat de Namco, de Midway ou même de Square. L'apport de la 3D est excellent et donne, sans mauvais jeu de mot, une toute nouvelle dimension au jeu sans pour autant trahir le titre original. Amateurs de plates-formes et nostalgiques des années 80, Maximo est vraiment pour vous. ■

Certains coffres ne contiennent ni clé, ni trésor : ils sont piégés!



FLASH BACK

Maximo, on vous l'a dit mais c'est toujours utile de vous le répéter, est l'adaptation du jeu d'arcade Ghoul's n Ghosts. Les programmeurs ont su conserver tous les éléments de la version originale pour l'intégrer dans cette nouvelle mouture.



Arthur, en caleçon et avec de la barbe, devant des tours qui crachent des crânes humains.



Le même personnage, 10 ans plus tard, sans barbe mais toujours en caleçon devant le même genre de tourelles.

IMO - ORY

test



Le double saut permet de se sortir de situations difficiles.

Oldies but goodies

Dans le niveau de glace, les ennemis ont le sang chaud.



Le chemin à suivre n'est pas toujours évident. Il faut se montrer habile et bien regarder où l'on pose les pieds.



MAXIMO – GHOSTS TO GLORY



Ces reliques contiennent un certain nombre de boules d'énergie. En collectionner 50 vous offre un continue de plus.



Gare à ce magicien : il vous transforme en quelques secondes en vieillard ou en bébé en couches. Évitez-le !



Les coups spéciaux sont faciles à sortir et permettent d'éliminer facilement vos adversaires.



La première chose qui frappe lorsque l'on joue à ce Maximo, c'est sa difficulté. Si franchir le premier monde est à la portée de tout le monde, l'aventure se corse considérablement après. Les ennemis sont souvent très difficiles à battre car ils se protègent sans arrêt. De plus, la gestion des sauts très douteuse n'arrange rien. Pour venir au bout de ce jeu, chaque niveau doit être parfait. Si vous perdez un continue dans les trois premiers mondes, il vaut mieux recommencer tout depuis le début. Mais tant de difficulté est très motivant. L'univers est fantastique, les musiques sont magnifiques et l'aventure est grandiose.



SOL MOUVANT

Comme autrefois, la surface sur laquelle vous évoluez n'est pas toujours très stable. Si, dans le titre original, des collines faisaient leur apparition, on trouve également dans cette nouvelle version des sols qui s'effondrent. Gare où vous mettez les pieds !



Une surface tout ce qu'il y a de plus normal à première vue. Mais ne vous précipitez pas sur les pièces d'or.



Un pas de plus et certaines parties du décor s'effondrent, laissant place à un profond précipice.

oui!

Niico

De la folie pure! Capcom nous dévoile une fois de plus tout son savoir-faire: adapter un jeu 2D pour en sortir un superbe produit en 3D, beaucoup s'y sont cassé les dents! Et pourtant, le miracle a eu lieu: on retrouve les mêmes sensations qu'autrefois: double saut, armures en tout genre, monstres variés, nombreux niveaux... Rien n'a été oublié: que ce soit le caleçon à cœurs rouges du héros ou la difficulté du jeu, très élevée comme toujours dans la série.

Pour éliminer le troisième boss, faites-le reculer sur les grilles pour que sa jambe de bois soit bloquée. Ensuite, frappez-le!



CHAUD!

Dans le quatrième monde, celui des Ténèbres, on évolue dans un univers où le Mal et le Feu s'associent contre vous. Une fois de plus, la difficulté est au rendez-vous.



Un piège classique des jeux de plates-formes: la masse qui oscille. Un bon timing et on n'en parle plus.



Autre classique du genre: les têtes de dragon qui crachent du feu.



On reste dans le gore: il faut se servir de ces cerveaux pour se projeter en hauteur.



Le boss du premier niveau est immense. Lancez votre bouclier dans ses jambes et frappez-le ensuite au visage.



Attention à ces fantômes: s'ils vous traversent, ils vous retirent des bonus qui servent à gagner des continues.

AU BESTIAIRE LES MONSTRES

La diversité des monstres est très importante. Même s'il s'agit principalement de squelettes, on trouve dans le bestiaire un condensé de sales monstres qui donnent parfois la chair de poule.



Dans les marais, des crocodiles géants ont tendance à apparaître sous vos pieds.



Usez de votre bouclier comme protection contre ces squelettes redoutables.



Ces fleurs magnifiques vous crachent à la gueule du pollen pas vraiment amical.



Ces gros monstres sont dangereux si vous les frappez n'importe quand. Soyez patient.



les plus

- le graphisme
- la variété des niveaux
- la fidélité à l'original
- l'ambiance sonore

les moins

- la difficulté trop importante
- la prise en main parfois hasardeuse

intérêt

92%

Maximo est la meilleure adaptation 3D d'un jeu d'arcade des années 80, et l'un des meilleurs jeux de plates-formes du moment. Attention à la difficulté!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : CAPCOM
- Editeur : E. A.
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : TRÈS ÉLEVÉE



SONIC ADVANCE



Chaque robot ennemi renferme un petit animal.



Collecter les 7 émeraudes vous permet de transformer Sonic en "Super Sonic".



Sonic ne serait pas Sonic sans ses loopings.

Comme toujours, c'est Eggman qui vous accueillera à chaque fin de zone.

Du speed, du fun, de la recherche



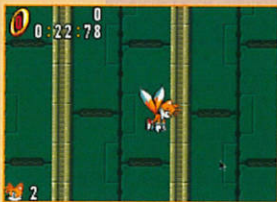
Jamais, même dans les rêves les plus fous, on n'aurait imaginé voir débarquer un Sonic sur une console Nintendo. C'est désormais le cas à la fois sur GC et sur GBA. Sur cette dernière, nous avons affaire à un jeu de plates-formes 2D, à l'image des premiers épisodes sur Megadrive. Le joueur incarne Sonic, le hérisson bleu, à travers six larges zones découpées en deux actes chacune. Le but reste le même : retrouver les émeraudes dérobées par le Dr Eggman (alias Robotnik) et sauver les animaux prisonniers. Cette mouture prend en compte les dernières évolutions de la série. Ainsi, en début de partie, vous avez le choix entre quatre personnages aux capacités différentes. Sonic est expert en roulés-boulés ; Knuckles peut planer et escalader ; Tails se sert de ses deux queues pour voler ; quant à Amy Rose, elle est dotée d'une grande détente et frappe ses adversaires avec son maillet. Les compétences de chacun sont nécessaires pour explorer tous les recoins des niveaux.

Il est beau ! Il est fun !

Cela s'avère même indispensable si vous voulez mettre la main sur les précieuses gemmes. Ça et là sont disséminés des bumpers spéciaux menant aux niveaux bonus. Dans ces derniers, votre personnage se trouve sur une planche de surf et tombe dans un tube. Il faudra alors collecter le maximum d'anneaux avant la fin de la chute.

Graphiquement proche de la version Megadrive, cette cuvée Advance est pourtant très fine. Les différents protagonistes sont très détaillés. Pour ce qui est des couleurs, on retrouve les tons pastel d'antan. Enfin, la jouabilité reste inchangée. Vous vous lancez dans une course folle, effectuez des loopings et rebondissez un peu partout pour arriver à la fin du niveau. Il existe une grande quantité de chemins possibles qui sont autant de raisons de recommencer un même niveau encore et encore.

Enfin, tous les anneaux que vous ramassez vous serviront de monnaie pour acheter de quoi nourrir et élever votre petit Chaos dans le mode prévu à cet effet. Avec de la patience et de la persévérance, il sera assez fort pour investir votre Game Cube que vous aurez connectée à votre GBA... Bref, ce Sonic est une véritable réussite. ■



Tails ne peut pas voler indéfiniment. Au bout de 20 secondes, il est fatigué et tombe.



Les bumpers menant aux niveaux bonus sont bien cachés.



oui!

Kael

Si on m'avait dit il y a dix ans que je jouerais un jour à Sonic sur une console de Nintendo, je ne l'aurais pas cru. Cette version Game Boy Advance possède tout ce qui fit le charme de la série sur Megadrive : du speed, du fun et de la recherche.

Graphiquement, c'est quasi parfait. Les personnages comme les décors sont plus fins, et l'animation est terrible. Par contre, à une telle vitesse, on ne voit pas grand-chose sur un si petit écran. Le rétroéclairage aurait sans doute pu arranger cela...



les plus

- la réalisation
- l'animation
- la durée de vie

les moins

- le mode Chaos répétitif
- la difficulté élevée

intérêt

95%

Sonic sur Game Boy Advance est une pure merveille. Le jeu est fluide, très rapide et superbement réalisé. On en redemande...

- Version : IMPORT JAPON
- Dialogues :
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SONIC TEAM
- Éditeur : SEGA
- PLATES-FORMES 2D
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



Dizzy est le boss de fin du mode arcade (avant les persos cachés). Cette femme-ange est extrêmement rapide.

GUILTY GEAR X

Voici enfin venir sur PS2 le jeu de baston que beaucoup de personnes considèrent comme le "Street Fighter killer". Le principe ne diffère pas des titres du même genre : vous choisissez votre personnage parmi les quatorze de base proposés, et vous partez au combat. Les menus sont très limités. L'arcade est le mode principal : dans celui-ci, vous devez battre vos adversaires l'un après l'autre. En mode survival, vous devez tuer une infinité d'adversaires avec une seule barre d'énergie, le but étant d'atteindre un level supérieur à 100. Enfin, si vous souhaitez apprendre à maîtriser les différents coups et pouvoirs, le mode versus vous propose du "un contre un", soit contre un ami, soit contre l'ordinateur.

Ca slashe

Par rapport à un quelconque Street Fighter, Guilty Gear X gagne en intérêt par son aspect technique beaucoup plus poussé. Avec de la maîtrise, il est

possible de réaliser des combos totalement dingues. La barre de pouvoirs est bien présente et vous permet de réaliser de grosses attaques. Ces dernières s'effectuent avec les boutons de Slash, et il est même possible d'en combiner plusieurs. Par exemple, lorsque votre personnage est en furie (les quatre boutons pressés en même temps), il peut, après une manip particulière, lancer une attaque dite "destroyer" qui envoie directement votre adversaire au tapis.

Les joies du 50 hertz

Ce Guilty Gear sur PS2 propose un design des personnages carrément hallucinant. Et L'animation n'est pas en reste : à voir les protagonistes bouger, on se croirait devant un véritable dessin animé tellement tout est fluide et détaillé. Mais venons-en cependant au gros point noir du titre : Guilty Gear X souffre du syndrome Devil May Cry. Alors que la version japonaise était excellente, le jeu a perdu toute sa pêche dans la

conversion aux normes françaises : merci le 50 Hz ! Le jeu est très lent, ce qui diminue fortement son gameplay. Alors que l'option 50/60 Hz est de plus en plus fréquente, elle a été oubliée ici, comme dans Devil May Cry. C'est dommage, car du hit assuré qu'on attendait, Guilty Gear ne devient qu'un jeu de baston assez commun. ■



Faust est le perso le plus drôle du jeu. Il n'en est pas moins redoutable.

Peu importe la quantité d'énergie de l'adversaire. Avec le "Destroyer", il meurt immédiatement.

Le syndrome Devil May Cry

Terminer un combat avec un super pouvoir rapporte plus de points.

oui... et puis non !



Kael

Il est clair que le titre de Sammy est bien meilleur que le dinosaure Street Fighter (enfin !). Cependant, je me pose quelques questions... L'import est bien souvent critiqué par les éditeurs, mais si c'est pour nous offrir, en guise de versions officielles, des adaptations bâclées, le marché de l'import ne risque pas de diminuer ! Un seul regard sur la version jap, et votre pitoyable jeu français risque de terminer à la poubelle. Choisissez donc la version japonaise de Guilty Gear, si c'est possible, sinon achetez plutôt un bon vieux Street Fighter.



Sangoku présent dans Guilty Gear?... Non ! Mais Chipp s'en inspire énormément.



les plus

- la réalisation
- l'animation
- les musiques

les moins

- la version française en 50 hertz

intérêt

80%

Après Devil May Cry, c'est au tour de Guilty Gear de se faire amputer par le 50 hertz. Cela doit faire partie des joies de l'exception culturelle française.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SAMMY
- Éditeur : VIRGIN
- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

WIPEOUT FUSION

LA BONNE BLASTE

Armes et autres bonus divers agrémentent les courses de ce WipeOut de bonnes petites surprises. Les accélérateurs sur le sol et les bonus vont illuminer vos tours de circuits.



Un bel effet, mais gardez un œil sur la piste.



Les roquettes sont assez imprécises, mais diablement puissantes.



Ce défi demande un peu de sauvagerie. Cartonnez un adversaire pour atteindre le podium et gagner un max de points.



Les missiles atteignent toujours leurs cibles lorsqu'elles sont loquées.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce WipeOut Fusion a su se faire attendre. Il y a déjà de très longs mois que nos grands amis de chez Sony nous livrent au compte-gouttes des images de cette course futuriste annoncée comme révolutionnaire. La version définitive nous est enfin parvenue. Les spécialistes des jeux vidéo ne seront pas surpris par l'agencement des modes sur l'écran de sélection qui suit l'introduction dynamique en images de synthèse. Le mode arcade est réservé aux impatients qui veulent en prendre plein les mirettes le plus rapidement possible. Ils choisiront une équipe parmi les trois proposées en début de partie. Chacune est composée de deux pilotes. Un seul est disponible d'entrée de jeu, le second est disponible par la suite. Par ailleurs, on débloque les circuits en réalisant la pole position sur les premières pistes accessibles. Une course en mode reverse est proposée pour compléter tous les niveaux. Un système de médailles viendra récompenser vos exploits.

Précision et régularité

Le mode ligue AQ est le moment fort du jeu. Vous choisissez une écurie et un type de vaisseaux – il faut savoir que chacun d'eux est doté d'aptitudes particulières. De nouveaux véhicules apparaîtront en cours de compétition. Divisé en petites ligues, ce mode demande de la précision et de la régularité dans les résultats. Une série de trois courses vous est imposée, et seul un bon classement au terme de ces courses vous donne accès à la mini ligue suivante. Des courses appelées "défis" peuvent intervenir si vous réalisez de très bons résultats et vous donnent accès à de nouveaux bolides et à des pilotes chevronnés.

Tout pour l'éclate

Le mode défis vous place dans des situations imposées particulièrement périlleuses, dans lesquelles il faudra gagner des courses en un contre un ou encore détruire des adversaires avec un certain type d'armement. Vos succès vous rapporteront des bonus et des récompenses étonnantes. Le mode multi-joueur, lui, propose aux amis de se

lancer des défis sur les parcours les plus tortueux. Le mode contre-la-montre consiste à boucler les tours le plus vite possible. Une bonne connaissance des tracés est essentielle pour assurer des performances optimales. Les nombreuses options présentes au cours du jeu tendent à augmenter son intérêt et à favoriser sa prise en main. ■



Quelques décors proposent de la verdure. Mais les couleurs manquent un peu d'intensité.



Le soleil peut vous éblouir ! Veillez à bien rester sur la piste.

Effusion de sensations

Il faut réagir au quart de tour pour éviter de se tromper de chemin.



Dans le mode arcade, il va falloir parcourir les circuits dans les deux sens pour récupérer toutes les médailles d'or.



Le démarrage demande de la puissance et beaucoup de technique.

Grâce au boost, vous allez pouvoir laisser vos concurrents directs sur le carreau !



Les boucliers retardent les attaques des vaisseaux ennemis. Attention aux coups en traître.



Les accélérateurs sur le sol de la piste peuvent vous faire rattraper vos concurrents.



oui, mais...

Toxic

WipEout a partiellement réussi son passage sur PlayStation 2. Les érudits ne seront pas surpris par cet épisode, car rien de très original ne vient marquer le changement de console. La ligue AQ est longue et le mode arcade bien dynamique. Réalisation de grande qualité, effets bien réussis... il manque juste un brin de folie pour nous enthousiasmer. Il est facile de prendre du plaisir à jouer, mais, à la longue, le manque d'intérêt peut se faire sentir.



WIPEOUT FUSION

UN BEAU VOYAGE !

Au hasard de votre progression et de vos exploits, vous allez visiter quelques endroits typiques et singuliers. Les paysages parcourus sont un peu uniformes, mais quelques surprises subsistent.



La ligue Océane permet d'accéder à un paysage enneigé du meilleur effet.



Certains parcours vont vous entraîner dans des couloirs obscurs. Les explosions sont impressionnantes.



En ligue Rhéa, les ennemis se font pressants.



On se croirait sur les montagnes russes.

TOURNEZ MANÈGE !

Les circuits sont loin d'être des lignes droites. Voici quelques exemples des topographies les plus marquantes.



Admirez cette belle descente ! Presque aussi vertigineuse que celle de nos amis SR !



Il vaut mieux prendre une trajectoire souple pour ne pas toucher les bords de la piste.



La vitesse est considérablement augmentée dans ce passage bien difficile.



On se croirait à Monte-Carlo ! Les lumières éclatantes et la vitesse sont grisantes.



Les intempéries peuvent changer le déroulement d'une course.



oui, mais...

Zano

Je suis forcé d'admettre que ce WipeOut est une petite merveille. Super beau, super fluide, il offre toujours de bonnes sensations. Cependant, je le trouve un peu moins péchu que les précédents volets. Légèrement moins rapide, les armes occasionnent peu d'effets visuels, et la bande son s'avère nettement moins énergique. Dommage. Globalement, l'ensemble offre moins de sensations, moins de montées d'adrénaline... Mais bon, l'esprit WipeOut est toujours là, les tracés et les vaisseaux sont délirants, et les adeptes vont forcément aimer.

WipeOut Fusion

les plus

- la réalisation
- les sensations extrêmes

les moins

- les circuits un peu répétitifs
- l'aspect rigide

intérêt

91%

Un jeu ultra rapide et très technique qui demande beaucoup de maîtrise. La réalisation est de grande qualité. Manque juste un brin d'innovation.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : LIVERPOOL
- Editeur : SONY
- COURSE FUTURISTE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

test



UEFA CHAMPIONS LEAGUE. SAISON 2001-2002

Les détails sont carrément impressionnants !



Après une introduction qui rappellera de beaux souvenirs aux accros des soirées foot à la télévision, le premier écran de sélection vous présente le menu des réjouissances. Le mode exhibition ne permet pas de voir de beaux joueurs musclés dans le plus simple appareil, mais de disputer un match rapide entre deux équipes prédéterminées. Sans souci de stratégie ni de gestion du banc de touche, vous pourrez jouer un match de très haut niveau dans les conditions les plus simples. Un match amical, dans

lequel on peut sélectionner deux formations parmi la crème des équipes européennes, offre le cadre idéal pour se lancer des défis entre amis. Dans ce mode, seules les conditions de jeu sont paramétrables et il ne faut se soucier que d'aligner sur le terrain les joueurs les plus à même de faire la différence balle au pied.

Les gros morceaux

Le mode UEFA Champions League est la principale attraction de ce soft de football. Vous allez retrouver les grosses pointures de la plus importante compétition de football européen. Les plus grands clubs ont, en effet, dans leur effectif ce qui se fait de mieux sur le plan footballistique. Décomposée en phases éliminatoires puis en matchs décisifs, cette compétition permet d'affronter les plus grosses équipes européennes. Et c'est toujours un plaisir de voir évoluer Zidane ou Figo du Real de Madrid, ou encore Beckham et Veron de Manchester United. Évidemment, comme dans la réalité, il faut réaliser des bonnes prestations à chaque match pour arriver à la finale. Un mode entraînement est là pour vous aider à réaliser de beaux gestes et de beaux enchaînements. ■



Del Piero va décrocher la lunette.

Voici un beau débordement de Claude Makelele.



Une vilaine faute qui interrompt une belle action.



non, mais...

Toxic

UEFA Champions League Saison 2001-2002 n'est pas un bon jeu de foot. C'est le moins que l'on puisse dire ! La jouabilité est sans nuances, et ne propose pas d'évoluer en toute liberté sur le terrain. Pour tout dire, c'est souvent le chaos le plus total ! Il est vraiment dommage qu'un jeu au graphisme intéressant et à la licence prestigieuse soit à ce point desservi par une maniabilité si problématique. Dommage, la plus grande compétition européenne de foot n'est pas dignement représentée.



les plus

- la licence UEFA
- le graphisme fin et détaillé

les moins

- aucune nouveauté dans les modes de jeu
- la jouabilité problématique

intérêt

73%

Très peu divertissant, bancal et finalement sans intérêt, ce foot ne vaut que par la licence et son graphisme.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : TAKE TWO
- Éditeur : TAKE TWO
- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

L'habit ne fait pas le moine

MAX PAYNE

Sorti cet été sur PC, Max Payne a fait couler beaucoup d'encre... et de sang. Il n'aura fallu attendre que quelques mois pour le voir sur PlayStation 2. Amateurs de films de John Woo et fans du film *Matrix*, Max Payne s'adresse à vous. Explications.

Flic ou voyou ?

Flic à New York, Max Payne est un agent infiltré dans la mafia. Sa mission, mettre un terme aux différentes activités de Jack Lupino, le parrain local. Un soir, en rentrant chez lui, il trébuche sur les cadavres de sa femme et de son fils. Sa soif de vengeance le dissuade alors de plonger dans le désespoir, et une course poursuite complètement folle s'engage alors entre notre flic

et la mafia. L'univers dans lequel nous plonge Max Payne évoque celui des séries noires des années 50 : bars à putes, hôtels miteux grouillant de rats et de cafards, junkies à tous les coins de rue... L'ambiance est lourde et palpable. L'action se déroulant essentiellement en intérieurs (hôtels, entrepôts, salle de concert, bars ou parking), on se sent rapidement claustro et mal à l'aise durant toute la partie. C'est simple, ce jeu respire le Maurice G. Dantec et le Chandler à plein nez !

L'effet "Matrix"

Attention, ne vous y trompez pas : si le personnage que vous dirigez est vu de dos, façon Tomb Raider, c'est bien un Doom-like que nous avons sous les yeux. Pour preuve, où que l'on aille, quoi que l'on fasse, on passe le plus clair de son temps à tirer sur tout ce qui bouge. Et c'est sur ce point que repose tout l'intérêt du jeu. En effet, la fonction "bullet time" est pour la première fois intégrée dans un jeu vidéo. Ce qui a fait le succès des films de John Woo ou mieux, de celui des frères Wachowski, *Matrix*, fait désormais partie de l'univers des jeux vidéo. Le bullet time est une fonction qui s'active à tout instant de la partie. Le temps se fige et l'action se déroule alors exclusivement

au ralenti. Le héros plonge vers l'avant, sur le côté, en arrière, tout en titillant la détente de ses nom-

breuses armes. Comme dans *Matrix*, les balles produisent un vortex visible à l'écran. Les caméras virevoltent autour du personnage, les douilles giclent de votre flingue, vos armes crachent tout ce qu'elles ont dans le chargeur, le crépi explose tandis que les balles "conféissent" la peau de vos adversaires. Les sensations sont uniques, indescriptibles, il faut l'essayer pour le croire. Bluffant !

Arthur Rambo

Le jeu est divisé en trois chapitres contenant chacun plusieurs épisodes. Au final, ce ne sont pas moins d'une vingtaine de niveaux, assez courts il faut bien le reconnaître, qui sont proposés. Chaque épisode est ponctué par une séquence cinématique ou par une phase de transition, façon bande dessinée. Au cours du jeu, votre personnage va voir son arsenal s'étoffer rapidement. Soit en trouvant de nouvelles armes dans des caches, soit en ramassant celles sur le corps des adversaires tassés : pistolets automatiques, mitraillette, fusil d'assaut, grenades, lance-grenades, cocktails Molotov et autre carabine à canon scié sont de sortie. Peu d'énigmes sont proposées : s'il faut quand même actionner de temps à autre un interrupteur ou exploser un cadenas pour ouvrir une porte verrouillée, le jeu est basé sur l'action avant tout. On est là pour déchirer ses adversaires, et ça se sent !

Prise en main laborieuse

Le jeu, si agréable à jouer sur PC grâce à la souris, est ici, sur PlayStation 2, difficile à prendre en main. Tout du moins dans un premier temps. Il est vrai que diriger son personnage avec une molette analogique et diriger le viseur de l'autre n'est pas évident. Heureusement, passé une bonne demi-heure de jeu, tout rentre dans l'ordre, et le personnage fait ce que l'on désire. On passe d'ailleurs la plupart du temps à lui faire exécuter n'importe quoi tant la fonction bullet time est impressionnante. Attention cependant à ne pas vous disperser, car si

vous ne tuez pas d'adversaire, votre réserve de fonction bullet time (indiquée dans une jauge en bas de l'écran) diminue et ne se renouvelle pas. Seule fausse note à signaler, la gestion des sauts qui est, comme souvent dans ce genre de jeu, assez mauvaise. Il faut en effet parfois recommencer plusieurs fois la même scène, suite à une chute mortelle causée par à un mal incontrôlé.

Overdose

Max Payne est de loin le jeu d'action 3D le plus impressionnant du moment et donnera naissance, c'est certain, à de nombreux clones. La fonction bullet time, comme au cinéma, risque de faire des émules. L'univers dans lequel on évolue est ultra glauque, la violence se retrouve à tous les coins de rue, et on fait parler la poudre comme on va chercher son pain. Max Payne propose également quelques séquences chocs, histoire de nous rappeler combien l'atmosphère de ce jeu est morbide. Par deux fois, on se fait capturer par la mafia, et on se retrouve tabassé, torturé, drogué et ligoté sur une chaise. Les niveaux proposés sont alors complètement hallucinants, une sorte de voyage dans les souvenirs de notre héros. Tout est confusion, chagrin et haine : couloirs fuyants, cris d'enfant et de femme, mares de sang, particules d'hémoglobine en suspension dans l'air, perspectives tronquées... une overdose de malheur. Notez que, comme GTA3, Max Payne est vendu 45 euros, un peu moins de 300 francs. Et là, ça vaut la peine ! ■



Pas le temps d'ouvrir les fenêtres : passez au travers !



Les boss apparaissent à plusieurs reprises, et ils sont coriaces !



N'hésitez pas à plonger dans les escaliers et à utiliser la fonction bullet time.

Pas la Payne d'en rajouter

Les actions sont vues au ralenti, ce qui permet de réaliser les acrobaties les plus folles tout en utilisant ses armes.

Voici, en images, un exemple de caméra à la Matrix, lors d'une scène où vous affrontez votre double.

test



Les balles font exploser le crépi. Les murs, comme vos victimes, en gardent un mauvais souvenir.



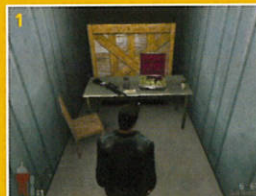
Le patriotisme américain est partout : jusque dans les caleçons des mafieux. Elle est belle l'Amérique!



Max Payne est une réussite incontestable. Développer un tel jeu sur PlayStation 2 était un pari risqué, il est parfaitement rempli. Même si l'on n'atteint pas la qualité visuelle du jeu PC, on s'en rapproche quand même à grands pas. Peu importe l'aspect graphique après tout, car le bonheur n'est pas dans ce pré-là. Non, il est dans la fonction bullet time qui apporte au jeu une dimension incroyable et une énergie inconnue jusqu'alors. Il manquait quelque chose pour renouveler le genre, saturé il faut bien le reconnaître. Max Payne s'en charge de manière admirable. Seul reproche, sa durée de vie un peu trop courte. Quand c'est bon, on en redemande toujours plus. Eh oui, c'est comme les Fingers, ça n'est jamais assez long!

ÇA SNIPE !

En plus d'un arsenal très conséquent, vous allez découvrir dans une cache un fusil à lunette. Il se révèle extrêmement pratique pour loger une balle entre les deux yeux d'un adversaire situé à une centaine de mètres.



1 Dans cette planque, sur la table, un fusil à lunette.



2 Votre adversaire, au loin, ne vous a pas encore vu.



3 Enclenchez le zoom de votre lunette.



4 Rapprochez-vous au maximum.



5 Appuyez sur la détente. La caméra suit alors la balle...



6 ... jusqu'à son impact. Séquence émotion.



L'ennemi attaque rarement seul. N'hésitez pas : bullet time, plongeon et feu à volonté.



Vos adversaires sont parfois embusqués. Pas facile de les repérer et de les abattre quand ils sont loin.

test



MAX PAYNE



La fin du jeu se déroule en partie dans un parking. Les ennemis sont nombreux. Ça pète dans tous les coins, les voitures explosent et les douilles pieuvent.



Une des séquences phares du jeu : la fuite dans un immeuble en flammes. Le graphisme est superbe.

GAG !

Si Max Payne est un jeu très violent, il faut reconnaître qu'il est parfois... amusant ! Tranchant avec l'ambiance glauque du jeu, certaines scènes sont parfois un pied de nez à la rigidité et au sérieux du scénario.



La porte est fermée, impossible de l'ouvrir. Faites sauter l'extincteur sur la droite.



Tournez la poignée lentement et observez.



Ce n'est pas la porte qui s'ouvre, mais le mur qui s'écroule.



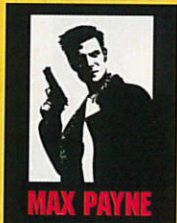
À bord du paquebot, les marins ne vous accueillent pas de manière chaleureuse. Faites parler la poudre.



trop oui!

AHL

Si Max Payne n'est pas vraiment un Doom-like, c'est quand même un jeu bourrin comme je les aime. Ce qui fait la différence avec les autres titres où l'on passe son temps à tirer sur tout ce qui bouge, c'est le bullet time. On appuie sur L1 et l'action passe au ralenti, comme dans un film de John Woo. C'est alors trop épatant de faire une roulade dans un escalier en shootant les gangsters, un gun dans chaque main. Ça ne se raconte pas, ça se vit ! Voilà une idée aussi simple que géniale, qui renouvelle le genre et qui devrait faire des émules. La réalisation est excellente et le scénario rajoute encore au plaisir de l'action. On peut quand même regretter qu'il soit assez court, mais quelle intensité dans l'éclate... Et pour 299 F, comme GTA 3 ! Tu le crois, ça ?...



MAX PAYNE

les plus

- l'ambiance
- la fonction bullet time
- le scénario

les moins

- la courte durée de vie
- la prise en main
- les animations parfois saccadées

intérêt

91%

Max Payne révolutionne le genre grâce au bullet time. Du vrai Matrix ! dommage que la durée de vie ne soit pas plus élevée et les temps de chargement aussi longs.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : 3D REALMS
- Éditeur : TAKE TWO
- DOOM-LIKE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

test



F1 2001



Faites-vous plaisir : retirez tous les affichages et tapez-vous un tour de Spa au taquet.



C'est maintenant monnaie courante, on peut voir les mécanos faire leur boulot dans les stands.



non, mais...

Zano

Je n'avais pas été emballé par la version PS2, et je dois avouer que je n'étais pas très motivé à l'idée de tester ce titre sur Xbox. Certes, il est très abordable, et il n'est pas nécessaire d'être un expert en pilotage pour gagner des courses, mais il est aussi peu exaltant et avare en sensations. Ça va vite, et c'est tout. On ne sent pas la puissance de l'accélération ni le grip en courbe. Bref, je vous conseille d'éviter ce F1 2001 et de prier avec moi pour que le cru 2002 ait plus d'arôme.

Une simple conversion

Pour cette adaptation sur Xbox de son F1 2001, EA s'est contenté d'une conversion, en modifiant quand même un petit détail : le changement d'écurie de Jean Alesi en fin de saison. Bref, aucun ou très peu d'intérêt pour celui qui possède déjà la version PS2 ; et comme le jeu n'a pas bougé d'un pouce, il n'offre pas non plus beaucoup d'intérêt pour celui qui possède la console de Microsoft...

Permis de F1

Comme sur la console de Sony, le jeu propose un mode challenge. Ce dernier aurait pu s'appeler mode permis, car il regroupe plusieurs petites épreuves testant à chaque fois votre aptitude à passer une difficulté particulière : chicanes, freinages, épingles, virages sous la pluie, entrée aux stands, etc. Et lorsque l'on passe ces tests avec succès, on débloque le mode grand

prix dans un premier temps, puis des options de jeu. Ainsi, il ne sera pas possible de disposer de tous les réglages des voitures et de l'ensemble des règles de course tant que vous n'aurez pas réussi certains tests. Un bon concept, entraînant et motivant, permettant à ce titre de se distinguer de ceux qui se contentent de proposer un simple championnat.

Pas excitant

Dès les premiers tours de roue, même constat que sur PS2 : si l'ensemble visuel est détaillé et recherché, il n'en est pas pour autant beau. Peu de couleurs, guère plus de finesse, et d'importants problèmes d'animation freinent rapidement les ardeurs du joueur. Dommage, car la sensation de vitesse et les réactions des F1 sont assez bien retranscrites. Côté pilotage, là aussi c'est une déception.

Si les voitures sont vives et agressives, elles ne sont pas très précises, et le pilotage se révèle un tantinet stérile au bout de quelques courses, même si on sélectionne le mode simulation ; ce dernier faisant juste tirer tout droit la voiture au freinage. Au final, ce F1 2001 ne vaut pas vraiment le détour, que l'on soit adepte de simu ou non, peu d'éléments permettent de se faire vraiment plaisir et de se croire au volant d'une F1. ■



La visibilité est réduite, mais les mouvements sont bien retranscrits.



les plus

- la sensation de vitesse
- la modélisation des F1
- les mini challenges

les moins

- les problèmes d'animation
- le pilotage peu profond
- le visuel décevant

intérêt

80%

Un jeu de F1 tout public. Très rapide, il n'offre cependant pas beaucoup d'autres sensations, et sa partie graphique est trop décevante.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : VISUAL
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- FORMULE 1
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



TOUCHER LES ÉTOILES

Ace Combat Distant Thunder offre quelques beaux moments de combats et de stratégie militaire. Tous les critères et toutes les options sont importants pour mener à bien l'aventure.



À mesure que vous réalisez des cartons dans les défenses des Érusiens, vous gagnerez des points pour vous procurer de beaux avions puissants.



Les missions se font de plus en plus dangereuses et précises. Dégommez cette tour.



La vue intérieure ne facilite pas les trajectoires à travers les montagnes.



Les ralentis sont très impressionnants. Changez l'angle de la caméra pour réaliser votre séquence.

ACE COMBAT

La série des Ace Combat a toujours su régaler les fans de dog fight. Outre les combats aériens dignes des plus impressionnantes productions hollywoodiennes, les scénarios ont toujours su tenir en haleine les joueurs avides de rebondissements et de péripéties passionnantes. Cet Ace Combat Distant Thunder ne faillit pas à la règle. Vous incarnez un jeune pilote surdoué qui va devoir affronter des agresseurs plus qu'hostiles au plus haut des cieux. Sur fond de conflit armé, le début de la partie vous fait partager la passion naissante du jeune pilote pour les avions. Quelques images fixes facilitent la compréhension du scénario. L'action principale se situe en l'année 2004. Un groupe armé, appelé Stonehenge et composé d'Érusiens, s'attaque au pays de notre héroïque roi du manche. À

vous de réussir les missions qui vous sont confiées, pour que la paix et la justice triomphent.

Sauver le monde libre

Pour ce nouvel épisode, Namco a encore peaufiné la jouabilité. Sans être orienté simulation, ce nouvel Ace Combat fait la part belle aux situations réalistes. Les commandes répondent sans problème. Ce qui est super, car vous allez devoir abattre un nombre important d'avions hostiles, protéger des convois ou bombarder des cibles. Le déroulement de la partie est conditionné par vos succès dans les missions imposées. Mais pas d'inquiétude, un mode entraînement vous permettra de vous familiariser avec les commandes. Par ailleurs, un mode 2 joueurs permet de se lancer des défis entre copains. ■



Du dog fight dans la plus pure tradition!

Les chevaliers du ciel!



La réalisation est vraiment soignée.



Matez-moi cette belle bête! (© Recco 2001)

L'angle d'attaque est parfois important. Il faut blaster les cibles sous les abris.



DISTANT THUNDER



Il faut parfois savoir décrocher pour éviter une mort certaine.



CAMERA ANGLE <000000:1>
PRESS START BUTTON TO EXIT REPLAY

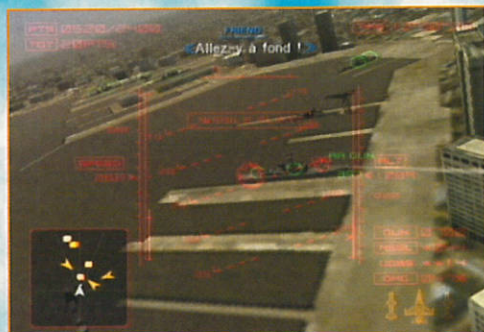
Les missions vous réservent quelques moments de grande beauté.



Désactivez ces plates-formes pétrolières.



CAMERA ANGLE <000000:1>
PRESS START BUTTON TO EXIT REPLAY



Il faut neutraliser les destroyers qui sont dans le port. Attention aux batteries anti-aériennes.



oui!
Toxic

Ce nouveau volet propose quelques grands moments de combat aérien. Les commandes sont instinctives, mais ce qui fait la grande force de ce titre reste l'inventivité des développeurs et la présence de coucous de première classe. Le mode 2 joueurs est dynamique, mais ne bouleverse pas le genre. La réalisation de l'ensemble est parfois impressionnante, et l'on peut juste regretter quelques textures un peu légères. Mais rien qui ne vienne gâcher le plaisir de jouer. Sans être très novateur, ce titre prouve assurément la maîtrise de Namco dans le genre.



oui, mais...
Zano

Cet Ace Combat Distant Thunder est un bon divertissement pour tous les possesseurs de PS2. Le visuel des combats est vraiment travaillé (il suffit de jeter un œil aux ralentis pour s'en rendre compte). Il n'en reste pas moins que je trouve la variété des missions un peu limitée et le déroulement des niveaux trop linéaire. Au final, les combats aériens ont une gueule folle et la réalisation assure un confort de jeu important. Le plaisir est là, même si l'intérêt tombe parfois.

ACECOMBAT
Distant Thunder

les plus

- la belle réalisation
- la prise en main rapide
- le scénario intéressant et varié

les moins

- les quelques textures un peu plates

intérêt

91%

Des beaux moments d'aventure dans les airs vous attendent. La PlayStation 2 est bien servie !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SONY
- COMBAT AÉRIEN
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



ADVANCE WARS

Le principe de Advance Wars est simple. Il faut, pour gagner une partie, soit éliminer l'ensemble des troupes de son adversaire soit capturer sa base. On joue au tour par tour. On déplace chacune de ses troupes sur la carte de jeu, une sorte de damier, d'un certain nombre de cases. Une fois que chacune des unités a été déplacée, on laisse la main à son adversaire qui, à son tour, bouge ses forces. Chaque unité a ses propres caractéristiques. Elles se distinguent par le nombre de cases dont on peut les déplacer et le type de zone qu'elles peuvent franchir.

Pour tous les goûts

Les troupes au sol (armées de mitraillettes ou de bazooka) se déplacent sur n'importe quelle surface alors que les unités transportées à bord de blindés ou de jeeps ne peuvent pas franchir des mon-

tagnes par exemple. Les hélicoptères, avions de chasse ou bombardiers ne connaissent pas de limite et se déplacent librement sur la carte. Attention toutefois à leur carburant qui s'épuise à chaque tour de jeu. Plus de carburant, et c'est la perte de ces unités. Les unités marines, vous l'aurez deviné, ne peuvent se déplacer que sur l'eau. Terre, air et mer, tous les espaces sont utilisés et vous montrent l'étendue des possibilités proposées dans ce jeu. Au total, une trentaine d'unités sont disponibles. Connaître chacune de leurs caractéristiques demande beaucoup d'effort, mais c'est un mal nécessaire pour terminer chacune des missions sans trop de difficulté. ■

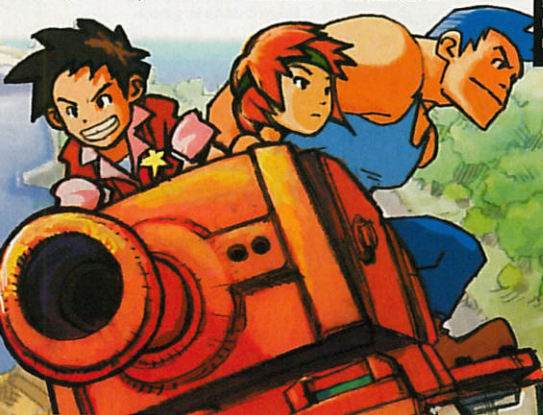
Chaque unité ne peut être déplacée que d'un certain nombre de cases par tour. Établissez la bonne stratégie.



Le terrain a une grande incidence sur les combats. Des troupes situées dans les montagnes subiront moins de pertes qu'en plaine.



À quatre en simultané, tous les joueurs se retrouvent sur le même écran. Un sacré bazar à gérer!



Le climat change parfois au cours de la partie.

oui!

Niico

Advance Wars est un très bon wargame. Non pas qu'il soit le seul jeu de ce type sur GBA, mais surtout parce qu'il propose un gameplay impressionnant. Seul, ou jusqu'à quatre avec une seule cartouche et plusieurs câbles de liaison, on prend un réel plaisir à participer aux différentes missions. La difficulté est au rendez-vous, et seuls les esprits vifs sauront se sortir des scénarios proposés. Pas de victoire sans réelle stratégie!



Sur mer comme sur terre, les déplacements sont limités.

ADVANCE WARS

les plus

- la réalisation
- les parties à quatre avec une seule cartouche
- les textes en français

les moins

- la difficulté très élevée

intérêt

92%

Advance Wars est un très bon jeu de stratégie au tour par tour. Difficile, il comporte assez de niveaux pour vous faire passer de sacrées nuits blanches.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : INTELLIGENT
- Éditeur : NINTENDO
- WARGAME
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



ECKS V SEVER



Le sniper permet d'abattre rapidement et discrètement les gardes éloignés.



Ce sont les ennemis qui transportent les armes. Tuez-les pour les obtenir.



Dans certaines missions, il faut utiliser les lunettes infrarouges. La visibilité est réduite, mais c'est assez drôle.



Tirer sur les barrières d'essence tue tous les ennemis autour. Une bonne manière de faire rapidement le ménage.

En pressant les deux gâchettes de la console en même temps, vous vous accroissez. Il devient alors possible de visiter les conduits d'aération.

Troisième jeu d'action en vue subjective sur GBA, Ecks V Sever donne le ton dès les premières minutes. Il raconte l'histoire de deux êtres, rivaux dans la vie. Le premier, Ecks, est un ancien agent du FBI. Le second Sever, est une belle jeune femme experte dans le meurtre. Du début à la fin de l'aventure, ils n'auront qu'un seul objectif : vaincre l'autre. Selon le personnage que vous choisissez en début de partie, l'aventure ne sera pas la même. En optant pour Ecks, il faudra lutter contre le crime, et en optant pour Sever, le soutenir.

C'est mon choix

Le jeu comporte au total 24 missions : 12 pour chacun des personnages. Ces stages se déroulent aussi bien en intérieur (bâtiment, maison) qu'en extérieur. Contrairement à Doom et Dark Arena, Ecks V Sever est plus stratégique. Les objectifs à accomplir sont diversifiés et non dénués d'intérêt. Il faudra par exemple voler des

documents secrets, ou quitter le plus rapidement possible un immeuble qui risque d'exploser. De temps en temps, vous aurez à affronter votre éternel rival(e). Ici aussi, la réflexion sera de mise. Et ce sera d'ailleurs l'occasion de tester l'une des quelques armes à votre disposition : si elles sont souvent classiques, certaines sortent néanmoins du lot. Le fusil sniper est certainement la plus surprenante. Cette arme accentue encore plus le côté stratégique du jeu : grâce aux gâchettes de la console, vous pouvez zoomer et dézoomer à votre guise et atteindre une cible lointaine sans vous faire repérer. Pour ce

qui est des modes, il en existe trois jouables jusqu'à quatre joueurs (une cartouche par console). Le death match (le moins réussi) est le mode bourrin par excellence : c'est du chacun pour sa peau. Dans le bomb kit, il faut découvrir le plus rapidement des bombes. Enfin, le mode assassin place un des quatre joueurs dans la peau d'un assassin, alors que les autres doivent protéger un VIP menacé. ■

Pour jouer à quatre en même temps, chaque joueur doit posséder sa cartouche. Dommage.



Plus proche de Duke Nukem que de Doom, Ecks V Sever brille par son scénario. La possibilité de choisir entre deux personnages augmente encore plus l'intérêt. Graphiquement, ce titre n'est pas aussi fin que Dark Arena, mais propose une grande variété de décors et des sprites très gros, ce qui offre une meilleure visibilité. Les armes sont très variées mais peu nombreuses. Enfin, l'aventure n'est pas linéaire et répétitive. Les objectifs à accomplir demanderont toujours un peu de réflexion.

ECKS SEVER

les plus

- la diversité
- les images claires
- les armes

les moins

- trop pixelisé
- l'intelligence artificielle
- l'absence de radar

intérêt

90%

Ecks V Sever dispose d'un scénario très accrocheur et d'armes fantastiques. En plus, il est très clair et offre une visibilité admirable.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Developpeur : CRAWFISH
- Editeur : UBI SOFT
- DOOM-LIKE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



ACCROCHEZ-VOUS AUX POIGNÉES

Une moto de course, ça s'incline fortement dans les virages. Fort judicieusement, Namco a gardé les angles de vue délirants du premier volet, pour notre plus grand plaisir. Que celui qui joue à Moto GP en vue subjective sans pencher la tête lève le doigt, il est très fort...



Le but du jeu est d'user vos genoux sur les vibreurs.



En général, on a le mal de mer au bout de cinq tours.



Les plus doués pourront choisir l'angle de vue latéral et s'admirer lorsqu'ils lèvent la roue avant.



Toujours très amusantes, les courbes sans visibilité.

MOTO GP2

Voici le second volet du jeu de bécane de Namco. Pas de gros bouleversements à l'horizon, on y pilote toujours des 250 et 500 cm³ qui disputent le championnat du monde. Et c'est une fois de plus aux côtés des caïds de la discipline qu'il va falloir taquiner le point de corde. Le premier volet était arrivé peu de temps après la nouvelle console de Sony, et, s'il était assez réussi graphiquement, nous espérons tous que le deuxième opus ferait un bond en avant... Sur ce plan, avouons qu'on est déçu.

Prendre de l'angle

Moto GP, pour ceux qui ne connaissent pas, est plutôt orienté simulation. On ne passe donc que très rarement à fond dans une courbe: il faut calculer ses virages et incliner la moto avec soin si l'on veut faire de bons chronos. Si les bécanes étaient précédemment un peu molles et délicates à placer en courbe, là elles ont gagné en vivacité, en nervosité et en précision. Elles gardent quand même leur grosse tendance à se barrer en sucette si l'on essore la poignée un peu top fort en sortie de virage, et elles tirent toujours magnifiquement tout droit si l'on veut se la

jouer « moi je freine beaucoup plus tard que vous les mecs »... Bref, le jeu offre des sensations de pilotage légèrement meilleures, et une impression de vitesse et d'attaque en net progrès. Ça, on aime!

Poser la roue avant

Le fond de jeu n'a pas vraiment beaucoup bougé. On retrouve les nombreux challenges (des mini épreuves) qui débloquent des photos, des bécanes et des pilotes. Seule vraie nouveauté: il sera possible de débloquent un nouveau mode appelé légendes, dans lequel il faudra se bagarrer face aux dieux du deux-roues. Sinon, le mode arcade est toujours là pour se faire plaisir rapidement, et les acharnés retrouveront avec plaisir le long championnat qui se déroule sur tous les tracés officiels de la saison passée. Sur le plan visuel, il n'y a malheureusement pas de révolution. L'ensemble graphique est toujours assez froid, même s'il semble un poil plus lissé qu'auparavant. Et pour ce qui est du son, on retrouve les jolis moulines à café qui prennent 15 000 tours, accompagnés de cette horrible techno que seuls les Japonais et Kael peuvent écouter. Bref, Moto GP 2 est une suite un peu décevante, sans grandes évolutions, mais l'adepte de courses de bécane y trouvera toujours son compte. ■



Lorsque vous allez les doubler, certains motards se retournent pour vous voir.



La pluie fait son apparition sur ce second volet. Là, il faut caresser la poignée...



Comme précédemment, les replays sont d'excellente qualité.





Les motards se relèvent lors des freinages appuyés.



Les challenges consistent généralement à se bagarrer contre le chrono sur une portion de circuit.



Pour se faire plaisir, il est possible d'enlever toutes les indications à l'écran.



En mode simulation, on se paye souvent de bonnes petites gamelles dont les motards ont le secret.



Gaaaazzz!

Gia

Enfin un jeu de moto digne de ce nom sur PS2! Le premier était déjà pas mal, mais j'étais restée sur ma faim. Moto GP2 est graphiquement bien plus beau. Les courses sous la pluie sont très bien faites. Dommage que les trajectoires soient toujours aussi dures à lisser: il faut anticiper longtemps à l'avance, et connaître les tracés par cœur pour espérer finir premier. Bref, ce n'est pas un jeu pour motards du dimanche.



oui!

Zano

J'ai craqué sur ce second volet, comme sur le premier. Le pilotage y est technique et vraiment intéressant, et les sensations arrivent très rapidement. Habituez-vous à la vue subjective: c'est rapide et on y ressent très bien les réactions de la machine. Avec ses 72 challenges à remplir, son championnat complet et son nouveau mode légendes, il va vous occuper un bon moment. Alors si la poignée vous titille, foncez!



En remportant certains challenges, on débloque de jolies images.

MotoGP 2

les plus

- la sensation de vitesse
- le pilotage nerveux
- les angles délirants
- la durée de vie

les moins

- le visuel un peu austère
- le son des moteurs
- le manque d'évolution

intérêt

90%

Comme son prédécesseur, c'est un très bon jeu de motos. Assez réaliste, complet et riche en sensations, il plaira aux adeptes de courses sur deux-roues.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANCAIS
- Développeur: NAMCO
- Editeur: NAMCO
- COURSE DE MOTOS
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté: PROGRESSIVE



Les Blancs ne savent pas sauter !

NBA LIVE 2002

MODE D'EMPLOI

Les règles du un-contre-un sont différentes de celles des vrais matchs.



Les matchs se déroulent sur une moitié de terrain. Seules les grosses fautes sont sifflées.



En cas de prise de balle, il faut sortir de la raquette pour shooter à nouveau.

NBA Live 2002 est la simulation que tous les fans de basket pouvaient espérer. Cette cuvée 2002 reprend toutes les statistiques de la dernière saison. Ainsi, vous retrouvez les joueurs qui nous ont fait frémir lors des play-offs. Les modes, sans être nombreux, offrent un large éventail de possibilités. La saison est la grande compétition qui mène au titre de champion NBA. Dans celle-ci, vous avez la possibilité de choisir de jouer en arcade ou en simulation. En arcade, l'accent est bien sûr porté sur le gameplay: il est inutile de jouer les stratèges et de remplacer vos joueurs fatigués ou blessés. La simulation est bien plus complexe: il faut prendre en compte les qualités et les faiblesses de chacun, choisir des positions, gérer le stress et remplacer les joueurs en cas de fatigue ou de blessure.

Le mode franchise, lui, vous permet de construire votre équipe et de vous lancer dans la compétition. Le un-contre-un est un duel entre deux joueurs dans un playground (terrain

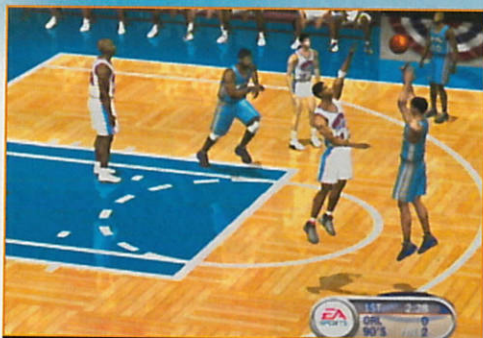
de basket urbain). Cette discipline qui fait appel à ses propres règles est un bon défouloir. Enfin, et c'est la cerise sur le gâteau, Mickael Jordan refait son apparition (un peu en avance sur cette saison) pour notre plus grand bonheur.

Réalisme

C'est le mot d'ordre de ce titre ! Les personnes suivant régulièrement les saisons de la NBA (diffusées sur Canal+ tard dans la nuit) seront bluffées par tant de perfection. Tout d'abord, les différents basketballs sont parfaitement reproduits, et il est très facile de les reconnaître. Leur manière de jeu est également respectée, tout comme leur comportement. Vous retrouverez donc tous leurs dunks et leurs alley hoop. De plus, les terrains sont des copies conformes de ceux des États-Unis. En bref, NBA Live reste ce qu'il a toujours été: un top de la simulation de basket sur console. Dommage que la manette Xbox soit aussi peu ergonomique et nuise ainsi au confort de jeu. ■



J'ai arrêté de suivre la NBA il y a fin des années 90, lorsque Ewing, Barkley et autre Pippen brillent par leurs exploits lors des all star games. Je dois dire que rejouer à un jeu de basket m'a bien fait plaisir. Cette simulation est excellente et très complète, et de plus parfaitement réalisée. Les options, sans être abondantes, s'avèrent suffisantes pour s'éclater un maximum. Nul doute que les joueurs connaissant par cœur les stats actuelles vont prendre leur pied encore plus que moi.



Pour réussir à marquer un tir à 3 points, il faut que le tireur soit bien démarqué.



Jordan est de retour, et ça fait vraiment plaisir.



Le lancer franc ne change pas par rapport aux autres volets: il faut appuyer lorsque les curseurs sont au centre de la croix.



les plus

- l'animation superbe
- l'ambiance
- le mode multijoueur

les moins

- la manette Xbox pas vraiment ergonomique

intérêt

88%

Sans nul doute, la simulation la plus complète à ce jour. Dommage que le mode arcade ne soit pas aussi bien exploité que dans NBA 2K2, la référence sur console.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : EA
- BASKET-BALL
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS

Konami est un des grands spécialistes de simulations de sport sur console. Après avoir régalé les fans de foot et ceux des Jeux olympiques d'été, voici venir sur PS2 de quoi satisfaire les accros des Jeux d'hiver. Au programme des réjouissances, vous allez retrouver toutes les grandes disciplines qui en font le succès. Un mode trial vous facilite l'accès aux différentes épreuves disponibles. Celles-ci sont au nombre de dix, parmi lesquelles le traditionnel slalom, l'étonnant curling ou encore le bobsleigh. Ce même mode permet de battre des records du monde et de participer aux épreuves indépendamment des véritables olym-

piades. Le mode compétition vous oblige à assurer des performances décisives dans l'enchaînement des différentes figures imposées. Choisissez un personnage et sa nationalité pour gagner un max de médailles et régaler les spectateurs de vos exploits. Comme dans la réalité, certaines épreuves vous autorisent plusieurs essais - vous permettant donc d'améliorer vos performances -, alors que d'autres requièrent toute votre concentration sur l'instant.

Le nez dans la poudreuse

Le menu de sélection principal vous permet ensuite de participer, selon votre choix, à une compétition

exclusivement réservée aux hommes ou une autre réservée aux femmes (la parité est respectée!). Il est important de noter que tous les participants disponibles possèdent des aptitudes particulières. Il va falloir apprendre à maîtriser les possibilités de tous les concurrents pour récolter un maximum de médailles d'or. Vos performances vont vous permettre d'obtenir des bonus et ainsi relancer la durée de vie. Avant chaque épreuve, vous aurez accès à un tutorial vous détaillant le déroulement des opérations ainsi que les commandes à maîtriser pour faciliter votre évolution dans l'univers impitoyable de la compétition de haut niveau. ■



oui, mais...

Toxic

Le visuel de cet ESPN International Winter Sports risque fort d'en chambouler plus d'un : ce jeu possède une classe folle ! La décomposition des mouvements des sportifs est vraiment subtile, et les épreuves sont intéressantes et variées. Toutefois, la jouabilité de certaines phases peut paraître un peu imprécise. La possibilité de participer à la compétition avec des athlètes hommes ou femmes offre de nouvelles perspectives intéressantes et demande d'ajuster sa manière de jouer. Une belle simulation de sport qui manque parfois de précision et d'un peu de fun.

Tout shussss pour Konami !



Les ralentis en mettent plein la vue



Le patinage artistique demande un bon timing.



Le half pipe est l'épreuve des flambeurs.



Le bobsleigh va à cent à l'heure !

les plus

- un très beau graphisme
- des épreuves variées

les moins

- quelques imprécisions
- l'ensemble un peu froid (mais, c'est l'hiver...)

intérêt

88%

Les parties à plusieurs vont occasionner de grandes et belles sensations. L'imprécision de certaines épreuves réduit le plaisir de jouer seul.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KCEO
- Editeur : KONAMI
- SPORTS D'HIVER
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



PARAPPA THE

L'AMIE LAMMY

Vous connaissez peut-être Um Jammer Lammy ? C'est une copine de Parappa, à qui un jeu est dédié sur PSone, à la manière d'un "cross-over". Son instrument à elle, c'est la gratte. Pour ce nouvel épisode de Parappa, elle a été invitée et apparaît à plusieurs reprises. On la reconnaît facilement à sa bouille mignonne, ses cheveux rouges et sa guitare furieuse.



Ah, Parappa, Parappa ! qui ne se souvient pas de ce chien rappeur qui avait créé la surprise lors de sa première apparition sur PlayStation, il y a quelques années ? Depuis, Parappa s'était fait discret, en se cloîtrant dans un silence pénible. Aujourd'hui, enfin, il nous revient en super forme, avec exactement le même principe qui avait fait son originalité à l'époque. Il s'agit donc toujours d'un jeu de musique, sur des rythmes hip-hop principalement, mais aussi funky, hard, rock et bien sûr, pop japonaise. Pour ceux qui ne se souviennent pas du but du jeu, rappelons qu'il s'agit d'appuyer au bon moment sur les touches indiquées à l'écran. Si vous avez le rythme dans la peau, et que vous chantonnez les airs en même temps, cela devient beaucoup plus facile.

Nouilles à volonté
Le style graphique n'a pas changé, si ce n'est qu'il est plus beau et plus coloré. Parappa et ses amis sont toujours représentés façon feuille de

papier. Si la caméra pivote, le profil des personnages reste tout plat, un peu comme dans Mario Story 2 sur N64. En ce qui concerne le scénario, c'est toujours aussi débile : Parappa a gagné un concours dont le prix est la possibilité de manger des nouilles pendant cent ans, c'est-à-dire jusqu'à la fin de ses jours. Seulement, on ne lui avait pas précisé qu'il ne mangerait plus que ça ! Et donc, il en trouve partout, dans tous les restos qu'il fréquente, et bientôt, c'est l'overdose. Pour échapper à son destin, il partira en ville, à la rencontre de personnages bizarres, qui l'obligeront à rapper pour s'en sortir. Délire assuré !

Training

Tout l'esprit Parappa se retrouve joyeusement dans ce deuxième épisode, mais on peut regretter le mince filet d'innovations auquel nous avons droit. Il y a bien sûr des musiques inédites et

des nouveaux personnages, mais le principe reste exactement le même, avec le système de curseur qui passe sur les touches à appuyer en haut de l'écran. Entre les niveaux, il sera possible de s'entraîner "pour du beurre", avant de mettre les deux pieds dans le plat (de nouilles). On trouve aussi quelques petites séances de casse façon kung-fu afin de tester ses réflexes et gagner quelques points supplémentaires. Après avoir fini le jeu une fois, on a accès à un mode duel, dans lequel il faut battre le boss de chaque niveau en duel de rap. Enfin, pour frustrer un minimum de joueurs, la difficulté du jeu a été revue à la baisse. Ce qui le rend accessible au plus grand nombre, et particulièrement à ceux qui ne se sont jamais exercés sur le premier épisode. ■



Petite séance de kung-fu pour se dégoûter les pattes.

You've gotta believe !

Dans le mode duel, le but consiste à réaliser un score supérieur à celui de l'adversaire : ici, c'est 513 contre 649.

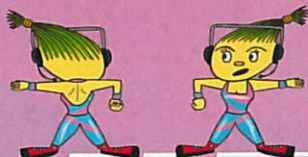
Le retour de Master Onion : un moment d'anthologie !



L'apparence de certains personnages pourrait choquer les âmes sensibles.



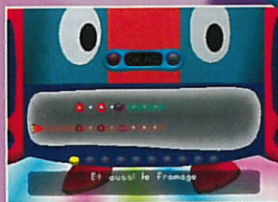
RAPPER 2



Les derniers niveaux se compliquent sérieusement dans les rythmes et les touches à aligner.



Parappa rêve devant une friteuse, mais il ne pourra manger que des nouilles !



Avant de commencer à jouer pour de vrai, on peut s'entraîner avec la chaîne stéréo.



oui, mais...

Kael

J'attendais ce nouveau Parappa the Rapper depuis très longtemps. Le principe est toujours aussi accrocheur. Par contre, je trouve l'ensemble un peu trop facile. Même lorsque l'on fait n'importe quoi, on est pratiquement certain de réussir. Pour ce qui est des musiques, elles sont sympathiques, mais moins "groovy" que celles du premier volet. Cependant, les jeux musicaux ne courent pas les rues en ce moment, et en attendant le merveilleux Gitaro Man, vous vous amusez beaucoup avec cette (vraie) suite de Parappa.



Quand la petite boîte en bas à gauche descend en dessous de "bien", vous aurez droit à une séance de rattrapage.



Le jeu se termine par un énorme concert.



Serez-vous assez doué pour passer les douze niveaux ?



test



Parappa version extrême fait du bicross.



oui!

Gia

Ce qui est bien avec Parappa, c'est qu'il met tout de suite de bonne humeur. Un petit coup de musique, deux ou trois minutes pour se mettre dans le bain, et c'est la fête. On bouge sur les rythmes, on chantonne avec les héros, bref, c'est la joie et la bonne humeur comme peu de jeux savent procurer. Pour ma part, je regrette qu'il soit aussi court. Il ne posera pas de grosses difficultés aux experts en jeux de musique. Certes, la difficulté est réglable, mais cela reste un peu léger pour capter l'intérêt une fois découvert toutes les musiques.



les plus

- le scénario débile
- le graphisme très original
- la bonne humeur

les moins

- les musiques peu réussies
- l'action un peu répétitive
- la courte durée de vie

intérêt

83%

Un excellent jeu de musique qui ravira les fans du genre. Dommage qu'il soit si court... une fois qu'on a compris le principe. Manchots, s'abstenir !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : SCEI
- Éditeur : SCEE
- MUSIQUE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



AIRFORCE DELTA STORM



Voici le genre d'attaque en piqué qu'il faut maîtriser.



Dans de bonnes conditions, les missiles touchent toujours leur cible.

Il faut décrocher le plus vite possible pour ne pas subir les tirs ennemis.



Détruisez les cibles au sol pour libérer cette plage.

Les ralentis permettent d'assister à quelques beaux départs de missiles.

Airforce Delta se présente comme une simulation de pilotage d'avions de combat particulièrement orientée arcade. À partir du premier écran de sélection, vous pouvez accéder aux réjouissances que vous propose ce soft signé Konami. Le mode free mission vous place dans des situations de crise où vous devez accomplir une série d'objectifs prédéterminés. Vous devrez passer les différents niveaux en un minimum de temps pour récupérer quelques bonus et des avions de premier choix. Le principal mode de jeu (new game) vous plonge dans une aventure sur fond de conflit mondial: deux camps s'affrontent pour la domination territoriale et les

combats aériens sont là pour affirmer la suprématie de l'un ou l'autre. Il va falloir enchaîner les missions pour parvenir à la victoire finale. Un système de carte permet de suivre votre évolution dans l'aventure et de choisir les objectifs prioritaires. La nature des objectifs varie en fonction de la difficulté et du parcours choisis. Vous allez devoir attaquer des destroyers en pleine mer, escorter des convois exceptionnels ou encore détruire des cibles au sol prioritaires.

So high in the sky!

Vos performances vous permettent de récupérer des crédits pour vous procurer de nouveaux avions toujours plus perfectionnés. Différents

types de coucous sont accessibles, et il faut ajuster son choix en fonction de la nature de la mission à venir. Vous pourrez, à tout moment, revenir à votre base pour faire vos achats et prendre connaissance d'un briefing clair et précis. Outre l'obligation de correctement maîtriser les réactions des jets, il va falloir élaborer, pour chaque mission, une véritable stratégie de combat pour réaliser les objectifs dans les temps impartis. À mesure que vous progresserez, les divers chemins possibles et la difficulté vont croissant. Un ralentissement entièrement paramétrable est accessible en fin de mission pour assister à vos prouesses sous tous les angles. ■

Vous pourrez acheter de nouveaux jets aux performances toujours plus explosives.



Oui, mais...

Toxic

Les simulations de dog fight signées Konami sont toujours attendues par les fans du genre. La réalisation de ce titre Xbox est très agréable. Cependant, il ne s'agit pas d'une véritable claque visuelle. Les avions sont bien détaillés et l'animation ne souffre d'aucun défaut. De plus, les missions du mode new game sont intéressantes et bien agencées, même si elles ne font pas toutes preuve d'originalité. Depuis la version précédente, Airforce Delta n'a pas changé: il s'agit juste d'une mise à jour visuelle d'un titre arcade qui procure de bonnes sensations.

Les aigles de fer



les plus

- la réalisation
- la jouabilité intuitive

les moins

- pas de vraie nouveauté
- l'intérêt des missions parfois limité

intérêt

89%

Ce titre très dynamique plaira aux amateurs de jeux d'arcade. Malgré une certaine lassitude qui pourra s'installer à la longue, le fun reste bien présent.

- Version: IMPORT US
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS
- Développeur: KONAMI
- Éditeur: KONAMI
- COMBAT AERIEN
- 1 JOUEUR
- Difficulté: ÉLEVÉE



SILENT HILL 2

RESTLESS DREAMS

Gare aux infirmières zombies.

Décidément, de très gros titres arrivent sur Xbox! Après avoir bouleversé les possesseurs de PS2, Konami a décidé de satisfaire également les joueurs Xbox en adaptant son célèbre Silent Hill 2 sur la console de Microsoft, dans une version quelque peu remaniée. Vous incarnez James, un homme tout ce qu'il y a de plus ordinaire, en proie au doute. En effet, il vient de recevoir une lettre de sa femme Mary, morte depuis déjà trois ans. Elle lui donne rendez-vous dans la sombre ville de Silent Hill. Il va donc falloir investir chaque recoin lugubre de cette petite bourgade aux remugles nauséabonds de souffre et de mort. Dans la grande tradition des jeux d'aventure, des objets clefs et des indices vont vous permettre de progresser dans l'intrigue et dénouer

les mystères du scénario. Des armes seront accessibles afin de vous défendre contre les attaques de créatures sordides arpentant les rues de la ville. Le degré de difficulté des phases d'action et des intrigues est paramétrable en début de partie.

Quoi de neuf ?

Cette nouvelle version de Silent Hill 2 propose quelques nouveautés par rapport à la version PS2. Un nouveau scénario, directement accessible à partir de l'écran de

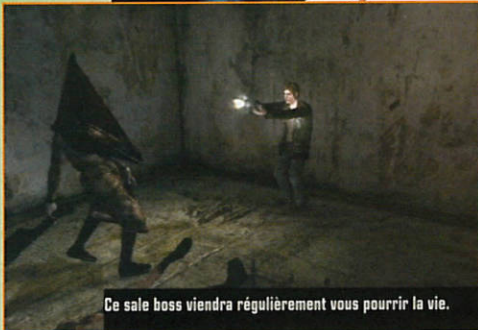
sélection en début de partie, vous permet de partager les aventures de Maria. Cette étrange aventurière va croiser le chemin de James et l'aider dans sa quête. Son parcours offre quelques secrets et rebondissements que seuls les possesseurs de Xbox pourront découvrir. Dans Silent Hill 2, tout tend à nous surprendre: l'horreur la plus gore est omniprésente. Et même les plus endurcis d'entre vous seront pris à contre-pied par l'univers torturé et pervers de ce jeu. ■



Silent Hill 2 est plus fin sur Xbox que sur PS2, mais, outre le scénario supplémentaire, c'est la seule différence notable. Le déroulement de l'aventure de James ne diffère pas du jeu sur PS2. C'est tout de même un superbe cadeau pour les possesseurs de Xbox qui vont pouvoir s'éclater et trembler face aux monstres et autres aberrations génétiques qui peuplent le petit monde de Silent Hill. On pourra trouver les mouvements de James parfois imprécis, mais l'imagination des développeurs de Konami tempère largement les quelques errances de jouabilité.



C'est la salle des horreurs! Blastez les morts du plafond avec votre shot gun.



Ce sale boss viendra régulièrement vous pourrir la vie.



Maria à tout prix!... Cette diablesse a plus d'un tour dans son sac.



Le nouveau scénario propose quelques belles sueurs froides.



James et Mary sont dans l'escalier...

SILENT HILL 2
RESTLESS DREAMS

les plus

- l'ambiance
- le scénario
- les énigmes variées

les moins

- les mouvements imprécis
- les bruitages
- les caméras mal placées

intérêt

92%

C'est une œuvre à part entière que ce Silent Hill 2! Les couleurs, l'ambiance, les intrigues, tout contribue à faire de ce jeu un hit incontournable.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : KONAMI
- Editeur : KONAMI
- AVENTURE / ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE

Des heures de tortures mentales!



Ola amigos !

Les vacances d'hiver arrivent et la neige se dépose en abondance. Une bonne l'occasion pour faire la sieste en haut des pistes. Espérons que les kilos pris avec les chocolats de la nouvelle année auront disparu. Une fois de plus, les portables de Nintendo sont à l'honneur. Et comme les jeux Xbox déboulent en nombre, normal qu'ils investissent cette rubrique. Hasta la vista !

Speedy Gonzatest

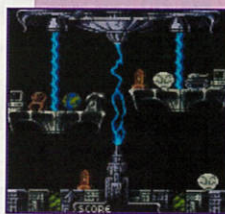
KEEP THE BALANCE

Keep the Balance est en quelque sorte un jeu de calcul mental. Le but est simple : il faut équilibrer les deux plateaux d'une balance. Pour cela il faudra y envoyer des poids. Si l'un des plateaux touche le sol, c'est perdu. Ce

GAME BOY ADVANCE



65%



titre part d'une idée intéressante. Mais le jeu est beaucoup trop répétitif. Après quinze minutes, on n'a qu'une envie : éteindre la console. Un peu plus d'options en aurait accru l'intérêt.

ÉDITEUR : KEMCO NOBILIS.

THE NEW ADDAMS FAMILY SERIES

Après la série TV, le film, la série TV, voici maintenant le jeu vidéo inspiré de la toute nouvelle série télévisée. Ici, vous incarnez les deux enfants de la famille Addams qui devront tout faire pour sauver leur manoir menacé de destruction. Ce titre Game Boy est un jeu d'aventure « clic and point ». Vous circulez librement, et vous cliquez pour interagir avec les éléments qui vous entourent. Sans être une révolution, ce petit jeu propose d'un

GAME BOY ADVANCE



80%



graphisme assez recherché. L'histoire est rigolote et l'aventure s'annonce longue. Ce titre devrait plaire aux fans de la famille la plus morbide de tous les temps.

ÉDITEUR : MICROIDS.

MECH PLATOON

Dans une galaxie lointaine, très lointaine, trois peuples se font la guerre : les Leons, les Minos et les Trampers. Chacun fera le nécessaire pour avoir le dessus sur les autres. On pensait impossible de voir un tel titre sur GBA et pourtant, Mech Platoon est un jeu de stratégie en temps réel à la Red Alert. Vous construisez votre base, récoltez des matières premières et partez à l'attaque avec vos troupes. Graphiquement très réussi, Mech Platoon propose un nombre impressionnant d'armes et de véhicules. Une vraie réussite donc. Par contre, l'écran de la petite portable pose pas mal de problèmes de visibilité.

GAME BOY ADVANCE



85%



PHALANX

Phalanx revient sur Game Boy Advance. Dans ce titre, vous incarnez un jeune pilote qui doit se rendre sur Delia afin de venir en aide à un groupe de scientifiques. Nous avons à faire à un shoot antique, comme les plus vieux d'entre vous adorent. Sur la route, il faudra « blaster » tous les vaisseaux ennemis qui viennent à votre rencontre. À la fin de chaque niveau, un boss (énorme) vient vous défier. Graphiquement, Phalanx est une réussite, et le scrolling horizontal fera couler une larme à tous les nostalgiques de la Terre. Un titre indispensable aux fans du genre.

ÉDITEUR : KEMCO NOBILIS.

GAME BOY ADVANCE



85%



NASCAR THUNDER 2002

Le Nascar est une discipline bien américaine. Il s'agit de courses de bolides surgonflés qui, la plupart du temps, se tirent la bourre sur des anneaux. Pour grappiller les places qui vous séparent de la pole position, l'aspiration et la trajectoire sont les seules possibilités. Mais attention aux carambolages ! Ce Nascar sur Xbox est une simulation pure et dure. On règle sa voiture au micron, et c'est parti. Le problème, c'est qu'une fois

qu'on a disputé une course, on a tout vu. L'intelligence artificielle du soft étant limitée, terminer à la première position, quelle que soit la compétition, est très facile. Bref, on s'ennuie ferme. Pourtant, la licence est bien exploitée et l'on retrouve tous les circuits, les pilotes et les voitures de la dernière saison. Un titre que seul les Ricains peuvent apprécier.

ÉDITEUR : EA SPORTS. IMPORT US.



60%



mégahit

FINAL FANTASY X

Final Fantasy X est enfin disponible en version américaine. Par rapport à la japonaise, aucun changement. Vous incarnez Tidus, une jeune star de blizball qui se trouve propulsée dans le futur. Graphiquement, Square nous comble de bonheur avec des cinématiques grandioses et un jeu entièrement en 3D. Les doublages en anglais sont plus agréables à l'oreille que ceux en japonais. Par contre, il est par moments très répétitif. Pour plus d'infos, reportez-vous au test import japonais (C+ 116/90%). Plus que quelques mois avant la sortie française. Ça va être bon...

ÉDITEUR : SQUARESOFT. IMPORT US.



91%



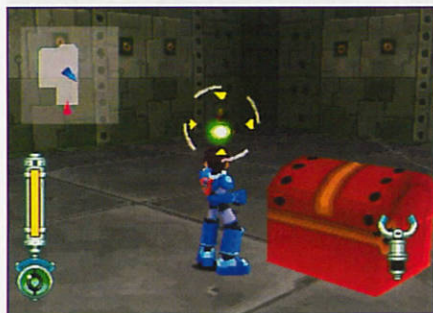
MEGAMAN X 5

Voici donc un nouveau Megaman sur PlayStation. Comme le précédent volet, c'est à un jeu d'aventure action entièrement en 3D que nous avons affaire. La réalisation est malheureusement très mauvaise. Ce n'est pas seulement dû à la faible puissance de cette console. La 3D est très mal gérée et la jouabilité manque de précision. Cependant, l'univers de la mascotte de Capcom est très bien respecté. Les fans s'amuseront sans nul doute, les autres iront voir ailleurs...

ÉDITEUR : VIRGIN.



78%



BOXING FEVER

Boxing Fever est un jeu de boxe délirant. Un peu comme dans un Doom-like, vous voyez le jeu comme si vous étiez vraiment sur le ring. Les fans de la Snes retrouveront donc toutes les sensations qu'offrait le mythique Punch Out à l'époque. Grâce aux deux boutons et aux deux gâchettes de la console, les possibilités sont énormes. Boxing Fever nous offre ce que Ready 2 Rumble GBA n'avait pas réussi à faire : du fun et de la convivialité. Le seul reproche est que ce titre est très technique et demande un long temps d'apprentissage.

ÉDITEUR : THQ.



86%



F-14 TOMCAT

Avec ce premier jeu d'avion sur Game Boy Advance, vous allez devenir pilote de chasse et accomplir une série de vingt missions qui vous demanderont des aptitudes pour le shoot et l'acrobatie. Ce titre est doté d'une réalisation impressionnante, avec un graphisme vraiment divin. De plus, les boutons de la manette sont parfaitement exploités et permettent d'effectuer un maximum de manœuvres. Enfin, on peut y jouer jusqu'à quatre simultanément via le câble Link et avec plusieurs cartouches. THQ nous offre ici un top du genre.

ÉDITEUR : THQ.



88%



DRIVEN

Driven est une simulation automobile inspirée du film du même nom. Graphiquement, ce titre est bien réalisé. Le style des véhicules et des décors ressemble à celui de Jet Set Radio. C'est bien le seul point positif de cette simulation automobile jouable. Ce ne sont pas des monoplaces que vous pilotez, mais des savonnettes. Bien trajecter relève de l'exploit, et les concurrents n'hésiteront pas à vous envoyer balader sur le bas-côté afin de ne pas

s'écarter de leur ligne. Un nouvel exemple de licence mal exploitée. CD vole...

ÉDITEUR : UBI SOFT.



52%

DAVID BECKHAM SOCCER

Comment vendre un mauvais jeu de foot sur GBA ? Tout simplement en collant un nom de footballeur sur la boîte. Cette fois-ci, c'est au tour de David Beckham, de Manchester United. Dans cet ersatz de simulation footballistique, vous avez la possibilité de choisir parmi un large éventail d'équipes aux maillots différents. Une fois la partie lancée, rien ne va plus. Les trajectoires du ballon sont très douteuses. De plus, l'ordinateur ne fait pas preuve d'une once d'agressivité. Résultat, très facile de gagner 17 - 0 avec le Luxembourg face à la France. Une passe, un shoot, direct à la poubelle.

ÉDITEUR : UBI SOFT.



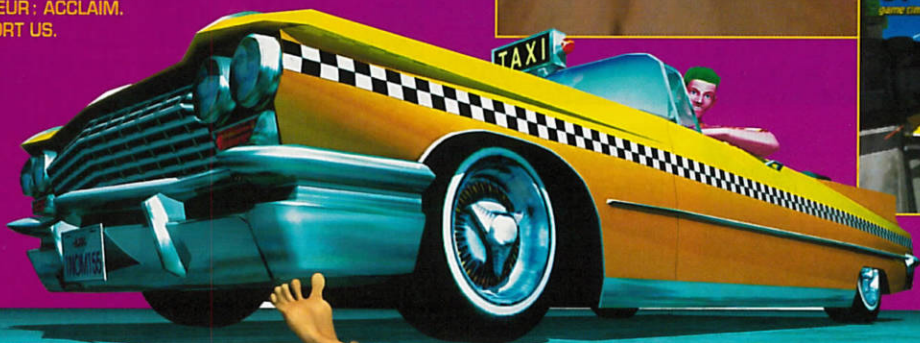
50%



CRAZY TAXI

Après la PlayStation 2, c'est au tour de la Game Cube d'accueillir le premier Crazy Taxi. Cette version est en tout point identique à celles des autres consoles. Vous contrôlez l'un des quatre chauffeurs dans les rues d'une ville calquée sur San Francisco à la recherche de clients. Graphiquement, tous les détails de la version Dreamcast sont présents ; rien de plus, rien de moins. Vous retrouvez également le Crazy Box dans lequel il faut accomplir un certain nombre d'objectifs dans un temps imparti ; le but étant d'apprendre à maîtriser parfaitement son véhicule. Par contre, la jouabilité est bien moins bonne que sur PS2. L'analogique à deux crans des manettes GC n'est apparemment pas optimisée pour ce genre de jeux. Attention aux crampes aux doigts.

ÉDITEUR : ACCLAIM.
IMPORT US.



TARZAN : UNTAMED

Malgré le changement de nom, il s'agit du Tarzan Freeride sorti sur PlayStation 2 un mois avant. Destiné au jeune public et à Kael, ce titre vous permettra d'incarner le roi de la jungle à la rescousse de ses amis primates. Sur Game Cube, le graphisme a gagné en finesse, et les personnages sont bien plus propres. Sinon, si vous avez vu la version PS2, vous avez tout vu.

ÉDITEUR : UBI SOFT.
IMPORT US.



82%



BATMAN VENGEANCE

Ubi Soft compte exploiter ses titres de Noël au maximum. Ainsi, Batman Vengeance, s'inspirant de la série éponyme, sort sur Game Cube. Ce jeu est en tout point identique à la version PS2. Il est tout aussi réussi graphiquement (bien que beaucoup trop sombre) et l'animation des personnages est très fluide et réaliste. Pour ce qui est du jeu en lui-même, les objectifs à accomplir sont les mêmes, et les modes disponibles le sont également.

ÉDITEUR : UBI SOFT.
IMPORT US.



88%



FIFA SOCCER 2002 MAJOR LEAGUE SOCCER

Voici l'une des surprises de ce début d'année vidéo ludique. Fifa arrive sur Game Cube! Vous allez donc retrouver les joueurs les plus décisifs du monde du foot et participer aux éliminatoires de la Coupe du monde 2002. Le nouveau système de jeu développé pour la version PS2 est appliqué à cette version Game Cube. Vous pourrez ainsi réaliser des passes longues ou courtes très précises. Des appels de balles en pointillés sur le terrain vous permettront d'élaborer des attaques variées et inspirées. Dommage que les frappes de balles soient assez uniformes. Toutes les statistiques, qui ont fait la réputation de la série des Fifa, sont présentes. Elles vous permettront

de choisir précisément les orientations offensives et défensives des équipes que vous aurez choisies. Vous pourrez gérer les remplacements et appliquer des stratégies en temps réel pendant les matchs. Si ce nouveau Fifa permet de réaliser de belles actions, elles finissent par apparaître souvent uniformes, et les passes et les tirs manquent de dynamique. Un bon et très beau jeu de foot qui ne rivalise quand même pas avec la profondeur d'un Pro Evolution Soccer.

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS. IMPORT US.

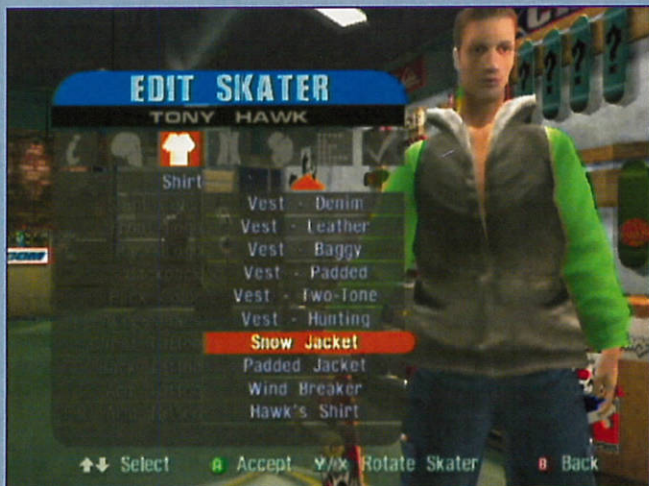


TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Ce mois de février voit déborder une déferlante Tony Hawk. C'est au tour de la Game Cube américaine d'accueillir la troisième version du hit d'Activision. Déjà disponible sur PlayStation 2, ce soft arrive à point nommé pour régaler les dingues de skate sur GC. Tous les modes de jeu désormais classiques se retrouvent dans cette version. Un petit passage par la boutique de skate vous permettra de vous procurer de nouvelles planches et autres accessoires comme des vêtements bien seyants. Hormis Tony Hawk, les plus grands skateurs de la planète, comme Steve Caballero ou Rune Glifberg, vous

attendent. Un éditeur de circuits permet de réaliser les parcours dont vous avez toujours rêvé. Visuellement, cette version est particulièrement soignée, mais sa jouabilité n'égale pas celle de la PlayStation 2. Les figures sortent mollement et le fun s'en trouve considérablement réduit. La précision n'est pas de mise, ce qui risque de fâcher les spécialistes du genre.

ÉDITEUR : ACTIVISION. IMPORT US.





JAK AND DAXTER

THE PRECURSOR LEGACY

Jak and Daxter est incontestablement l'un des gros hits de la PS2. S'il n'est pas vraiment difficile d'aller au bout de l'aventure, afficher 100 % au tableau des statistiques est une autre histoire... Quelques orbes sont bien planqués, et certaines piles d'énergie se révèlent assez délicates à récupérer. Bref, si vous voulez savoir où sont les 2000 orbes, les 101 piles d'énergie et les 112 mécamouches, jetez un coup d'œil aux pages qui suivent...

Zano

LE ROCHER DU GEYSER

Votre aventure commence ici. Idéal pour se familiariser avec les mouvements du personnage, ce niveau assez court va également vous permettre de repérer les trois objets importants: les piles, les orbes et les mécamouches.

▣ Piles: 4 ▣ Mécamouches: 7 ▣ Orbes: 50

PILES



▣ **TROUVE LA PILE SUR LE CHEMIN.**
Avancez sur le chemin et ramassez votre première pile [01].

▣ **OUVRE LA PORTE PRECURSOR.**
Ouvrez la porte Precursor en vous chargeant d'Eco bleue [02], la pile est juste derrière [03].

▣ **MONTÉ SUR LA FALAISE.**
Après avoir ouvert la porte Precursor, avancez sur le chemin et hissez-vous sur les plates-formes les plus hautes, là où se trouve l'Eco verte. La pile est à proximité [04].

▣ **LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.**
Trouvez les sept mécamouches. N° 1: cassez le premier coffre en métal après la première pile pour trouver votre



première mécamouche. N° 2 à 7: cassez les coffres en métal à côté des étranges totems [05].

ORBES



▣ 13 orbes sur le chemin entre le début du jeu et la première pile d'énergie.

▣ 8 orbes entre les caisses rouges des mécamouches et la porte Precursor.

▣ 6 orbes sur la plage située avant les deux premières Eco bleus.

▣ 3 orbes sur le pont proche de la porte Precursor.

▣ 7 orbes sur les plates-formes flottantes après la porte Precursor.

▣ 13 orbes le long du chemin après la porte Precursor.



LE VILLAGE DES SABLES

Quittez le Rocher du geyser grâce téléporteur [06]. Vous arrivez alors à la hutte du Sage vert, au milieu du Village des sables.

☐ Piles: 6 ☐ Mécamouches: 7 ☐ Orbes: 50

PILES

☐ RAMÈNE LES YACOWS DANS LEUR ENCLOSE.

Parlez au fermier [07], puis faites entrer dans leur enclos ses cinq yacows.

☐ RAMÈNE 90 ORBES AU MAIRE.

Apportez 90 orbes au maire.

☐ RAMÈNE 90 ORBES À TON ONCLE.

Apportez 90 orbes à l'oncle de Jak.

☐ RAMÈNE 120 ORBES À L'ORACLE.

Apportez 120 orbes à l'oracle.

☐ RAMÈNE 120 ORBES À L'ORACLE.

Apportez 120 orbes à l'oracle une seconde fois.

☐ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

N° 1: cassez la caisse rouge dans la maison du fermier [08].

N° 2: grimpez sur le pilier face à la maison du fer-



mier, et cassez la boîte rouge.

N° 3: cassez la caisse rouge dans le recoin de la maison du maire.

N° 4: cassez la caisse rouge dans la maison vide, à côté de celle du maire.

N° 5: cassez la caisse rouge située sous le pont près de la maison du maire [09].

N° 6: cassez la caisse posée sur la plage derrière la maison du sculpteur [10].

N° 7: cassez la caisse située près de l'oracle [11]. Pour atteindre cet endroit, vous aurez deux sauts assez délicats à effectuer. Il est préférable d'utiliser la roulade (R1) et le saut (Croix).

ORBES

☐ 6 orbes sur la plage, derrière la maison du sculpteur.

☐ 15 orbes sous le socle à Eco bleue [12].

☐ 9 orbes sur les plates-formes derrière la maison du fermier.

☐ 5 orbes sous le tunnel qui mène à la jungle.

☐ 6 orbes sur la plage après le tunnel qui mène à la jungle.

☐ 9 orbes sur les piliers permettant d'aller du fermier à l'oracle.



LA PLAGE SENTINELLE



Cette plage se trouve à proximité du village, derrière la maison du sculpteur. Faites attention aux nombreuses bombes qui tombent en permanence sur le sable, et ne restez jamais trop longtemps immobile.

☐ Piles: 8 ☐ Mécamouches: 7 ☐ Orbes: 150

PILES

☐ EXPLORE LA PLAGE.

Ramassez la première pile de ce monde dans le recoin, sur la plage [13].

☐ DÉBLOQUE LES MOISSONNEUSES D'ECO.

Trouvez les sept moissonneuses d'Eco, et utilisez votre attaque toupie pour casser les rochers et ainsi les remettre en marche [14].



☐ PRENDS LA PILE D'ÉNERGIE DU PÉLICAN.

En arrivant sur la plage, vous avez dû apercevoir un pélican qui a volé une pile. Plongez dans la mer, et nagez jusqu'à son nid [15]. Là, frappez-le pour qu'il recrache la pile, puis foncez afin de la récupérer avant lui.

☐ ESCALADE LA SENTINELLE.

Repérez les trois monuments en pierre le long de la plage, et montez sur celui du centre.

☐ CHASSE LES MOUETTES.

Chassez les mouettes qui se trouvent sur le monument en pierre [16]. Elles vont s'envoler et se poser trois fois. Ensuite, un tremblement de terre fera

jaillir une pile de la cascade.

☐ Pousse l'œuf de Flut-Flut du haut de la falaise.

Escaladez les plates-formes près de la cascade. Au bout du chemin, tapez plusieurs fois dans l'œuf pour le faire tomber [17]. Descendez ensuite parler avec la jeune femme à côté de l'œuf.



☐ RENDS-TOI À LA TOUR DU CANON.

Après avoir activé la source générale d'Eco bleue dans la jungle interdite, utilisez la source d'Eco bleue et les quatre propulseurs à Eco bleue pour atteindre la tour du canon [18]. En haut, tuez les deux lurkers.

☐ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

N° 1: cassez la caisse rouge cachée par les caisses en bois sur la plage.

N° 2: grimpez sur le monument de pierre à gauche.

N° 3: cassez la caisse sur la plage, non loin du nid du pélican.

N° 4: escaladez les plates-formes à proximité de la cascade.

N° 5: cassez la caisse sur le pilier face à l'endroit où l'œuf a éclos.

N° 6: grimpez sur la plate-forme près du moulin et des moissonneuses d'Eco verte.

N° 7: repérez la caisse sur l'amas de rochers à proximité du moulin, près des trois monuments. Descendez dans l'eau en dessous, et frappez trois fois le pylône [19] en pressant R1, puis Carré.

Remontez et grimpez sur ce pylône pour récupérer la mécamouche.

ORBES



☐ 7 orbes sur la plage, au début du niveau.

☐ 21 orbes dans les caisses en métal sur la plage. Placez-vous dessus [20], et attendez qu'une bombe atterrisse à proximité. C'est le seul moyen de les briser.

☐ 10 orbes sur les plates-formes au bout de la plage.

☐ 5 orbes sur le pont naturel permettant de rejoindre les collecteurs à Eco verte.

☐ 5 orbes dans l'eau, au pied de la cascade.



- 21
- 8 orbes sur les plates-formes permettant d'atteindre l'œuf du Flut-flut.
- 10 orbes sous le socle à Eco bleue, près de l'œuf du Flut-flut.
- 6 orbes sur le pilier, face à l'endroit où l'œuf a éclos.
- 16 orbes sous l'eau, autour du pilier sur lequel le pélican a fait son nid.

lequel le pélican a fait son nid.

- 4 orbes sur le pilier où le pélican a fait son nid.
- 10 orbes dans le passage sous la roche, sur la plage, permettant d'aller vers les monuments en pierre.
- 5 orbes sur le sable, entre deux monuments en pierre.

- 6 orbes sous l'un des trois monuments en pierre [21].
- 5 orbes en haut du monument en pierre de droite.
- 5 orbes sur la plate-forme près du moulin et des moissonneuses d'Eco verte.
- 5 orbes sur l'amas de rocher près du moulin, non loin des monuments en pierre. Procédez comme pour récupérer la mécamouche n° 7.
- 12 orbes, après avoir activé la source générale d'Eco bleue dans la jungle interdite. Utilisez la source d'Eco bleue et les lanceurs à Eco bleue pour atteindre les piliers qui mènent à la tour au canon. Sur deux d'entre eux, vous trouverez 6 orbes.
- 10 orbes, après avoir activé la source générale d'Eco bleue dans la jungle interdite. Utilisez la source d'Eco bleue sur le pilier et allez ouvrir le socle près du nid du pélican.

JUNGLE INTERDITE



Cette jungle se trouve de l'autre côté du village. Passez par le petit tunnel dans la roche, après l'enclos du berger.

- Piles: 8
- Mécamouches: 7
- Orbes: 50

PILES

LIBÈRE LE FAISCEAU D'ECO.

Grimpez sur la machine derrière le bâtiment central [22] et shootez le miroir qui dévie le faisceau [23]. Descendez, et orientez le faisceau en bougeant le pylône [24]. Vous devez l'aligner sur le second miroir. Allez ensuite au second pylône, près de la rivière, et alignez le faisceau sur le troisième miroir. De même, allez au troisième pylône, juste à côté du bâtiment central, et alignez le faisceau sur le quatrième miroir. Allez donc au quatrième pylône, sur la partie haute après le second pont, et alignez le faisceau sur le dernier miroir. Enfin, allez au dernier pylône, sur la plage près de l'entrée du niveau, et alignez-le sur le miroir du Village des sables. À présent, allez voir le maire pour récupérer votre pile d'énergie.

MONTE EN HAUT DU TEMPLE.

Passez le troisième pont et chargez-vous d'Eco bleue. Approchez-vous ensuite du pont pour le faire apparaître, et allez ouvrir le temple. Grimpez ensuite au sommet du temple en utilisant les plates-formes d'Eco. La pile se trouve au sommet [25].

TROUVE L'INTERRUPTEUR D'ECO BLEUE.

Appuyez sur le bouton bleu au sommet du temple, et avancez dans le couloir. Au bout, vous trouverez la troisième pile et vous activerez l'interrupteur qui met en marche toutes les sources d'Eco bleue du monde.

BATS LA PLANTE D'ECO NOIRE.

Ouvrez les portes grâce à l'Eco bleue, à l'intérieur du temple, et combattez la plante d'Eco noire. Vous devez monter sur ses feuilles et la frapper lorsqu'elle penche sa tête en arrière [26].

ATTRAPE 200 KG DE POISSON.

Descendez dans la partie basse de ce monde et aidez le pêcheur. Attrapez 200 kg de poisson [27].

SUIS LE CANYON JUSQU'À LA MER.

Suivez la rivière dans la partie basse de



ce monde, jusqu'à ce que vous trouviez le passage sous la roche [28].

OUVRE LA PORTE FERMÉE DU TEMPLE.

Repérez la porte à Eco bleue du temple, près de la machine et du premier pylône. Allez vous charger en Eco bleue, à la source proche de l'autre entrée, laissez-vous tomber dans la partie basse, et utilisez le trampoline pour remonter. Ouvrez la porte et récupérez votre pile [29].

LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

Trouvez les sept mécamouches de ce niveau.

N° 1: au sommet de la plate-forme à droite de la rivière.

N° 2: dans le recoin, derrière la machine.

N° 3: sur la plate-forme la plus haute, derrière l'arbre, près du quatrième pylône.

N° 4: à l'étage supérieur du temple, près de la source d'Eco bleue.

N° 5: entrez dans le temple et sautez sur le trampoline de droite. Sur la corniche, vous trouverez la caisse.

N° 6: dans la partie basse du monde, dans la crique qui se trouve après celle du pêcheur.

N° 7: dans la partie basse du monde, près du trampoline d'Eco bleue.

ORBES

- 4 orbes sur le pont en arrivant dans cette zone.
- 9 orbes sur les plates-formes au-dessus et de part et d'autre de la rivière.
- 6 orbes sur la bande de terre menant au second pont.
- 2 orbes sur le second pont.
- 5 orbes sur la machine derrière le bâtiment central.
- 17 orbes sur les tam-tams après le deuxième pont. Plusieurs ne peuvent être attrapés, car trop hauts, mais vous les aurez après avoir battu la plante d'Eco noire.
- 4 orbes sur les plates-formes près du quatrième pylône.
- 2 orbes après le troisième pont.
- 2 orbes dans la partie haute du temple, à l'étage supérieur après la source d'Eco bleue.
- 12 orbes dans le temple. Pressez l'interrupteur bleu au sommet du temple, et



droit où vous avez trouvé la troisième pile d'énergie.

- ❑ 2 orbes juste avant la plante d'Eco noire.
- ❑ 5 orbes après le combat contre la plante d'Eco noire. Sautez cinq fois de suite sur sa tête pour faire apparaître les orbes.

- ❑ 10 orbes dans le couloir [30].
- ❑ 5 orbes près de la porte, juste à côté de la troisième pile d'énergie.
- ❑ 7 orbes derrière la porte, juste à côté de la troisième pile d'énergie.
- ❑ 10 orbes dans la cheminée, dans le temple. Vous devez sauter sur le trampoline à Eco bleue, deux portes après l'en-

- ❑ 10 orbes dans une cheminée du temple. Chargez-vous d'Eco bleue et utilisez le trampoline à proximité.
- ❑ 6 orbes dans le temple. Sautez sur le trampoline de droite, puis allez sur la corniche.
- ❑ 4 orbes dans la partie basse du monde, dans la crique qui se trouve après celle du pêcheur.
- ❑ 3 orbes dans la partie basse du monde, sur le chemin qui mène à la caisse de la mécamouche.
- ❑ 20 orbes sous le socle à Eco bleue, dans la partie basse du monde, près de la caisse de la mécamouche.
- ❑ 15 orbes dans l'eau, autour de la pile d'énergie « Suis le canyon jusqu'à la mer ».

ÎLE DE LA BRUME

Pour aller sur l'île de la brume, vous devez avoir réussi le jeu de pêche de la jungle interdite. Le pêcheur mettra alors son bateau à votre disposition; ce dernier est ancré dans le port du Village des sables.

- ❑ Piles: 8
- ❑ Mécamouches: 7
- ❑ Orbes: 150

PILES

❑ ATTRAPE LA MUSE DU SCULPTEUR.

Attrapez la muse qui se balade sur l'île [31]. Attention, elle est rapide et ne se laissera pas approcher facilement. Pour avancer plus vite, utilisez la rouladé avant (courir + L1 + Croix). Ramenez-la ensuite au sculpteur pour avoir votre pile.

❑ RETOURNE À LA MARE D'ECO NOIRE.



Rendez-vous dans l'arène où se trouve la mare d'Eco noire. Pour cela, allez vers la droite après avoir grimpé les plates-formes de la plage par laquelle vous êtes arrivé. Là, tuez tous les ennemis qui vous attaquent, pour faire apparaître des marches menant à la pile d'énergie.

❑ GRIMPE SUR LE NAVIRE DES LURKERS.

Quittez la mare d'Eco noire et suivez le chemin jusqu'au navire des lurkers. Là, grimpez tout en haut.

❑ ARRÊTE LE CANON.

Grimpez le long du chemin d'où dévalent des rondins de bois, à partir du navire des lurkers. En haut, tuez le lurker qui utilise le canon [32].

❑ DÉTRUIS LES BALLONS DES LURKERS.

Prenez le zoomer, près du navire des lurkers, et détruisez les six lurkers qui volent [33].

❑ UTILISE LE ZOOMER POUR ATTEINDRE LA PILE D'ÉNERGIE.

Prenez le zoomer, près du navire des lurkers, et montez sur le pont en bois. Au bout, pressez R1 pour effectuer un saut, et attrapez la pile d'énergie au-dessus de l'eau.

❑ UTILISE L'ECO BLEUE POUR ATTEINDRE LA PILE D'ÉNERGIE.



Dans la zone située avant la porte d'entrée de la mare d'Eco noire, chargez-vous de deux Eco bleues, et allez activer le socle à proximité [34].

❑ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

N° 1: cassez la caisse au sommet du pylône, sur le chemin que prend la muse lorsque vous la poursuivez.

N° 2: sautez sur le trampoline situé

après la seconde porte de la mare d'Eco noire, et montez au sommet des plates-formes.

N° 3: cassez la caisse sur le navire des lurkers.

N° 4: cassez la caisse qui se trouve sur le chemin où tombent des rondins de bois, près du navire des lurkers.

N° 5: prenez le zoomer, et allez casser la caisse qui se trouve sur le pont en bois.

N° 6 et 7: montez sur la partie en haut à gauche de la porte d'entrée de l'arène de la mare d'Eco noire [35], puis montez de quelques plates-formes supplémentaires pour trouver une seconde caisse rouge.

ORBES

- ❑ 10 orbes sur les marches et le trampoline, sur la plage, au début du monde.
- ❑ 14 orbes sur et autour des plates-formes que prend la muse du sculpteur lorsque vous la poursuivez.
- ❑ 6 orbes sur la plate-forme circulaire, proche du gros squelette.
- ❑ 7 orbes entre les plates-formes qui mènent à la mare d'Eco noire.
- ❑ 15 orbes sont accessibles lorsque vous faites tomber l'os pour créer un pont, sur le chemin qui part de la deuxième porte de la mare d'Eco noire. Prenez l'Eco bleue et foncez activer la dalle [36].
- ❑ 4 orbes avant le pont permettant de rejoindre le navire des lurkers.
- ❑ 6 orbes après le pont permettant de rejoindre le navire des lurkers.
- ❑ 5 orbes entre la mare d'Eco noire et la pile d'énergie.
- ❑ 3 orbes derrière la deuxième porte de la mare d'Eco noire.
- ❑ 3 orbes sur la plage, après la deuxième porte de l'arène de la mare d'Eco noire.
- ❑ 11 orbes sur les plates-formes après la mare d'Eco noire.
- ❑ 10 orbes sur le chemin où tombent des rondins de bois, près du navire des lurkers.
- ❑ 14 orbes dans les caisses métalliques de l'arène. Après avoir stoppé le canon, utilisez-le pour briser les caisses.
- ❑ 36 orbes en explorant la zone où l'on utilise le zoomer.
- ❑ 6 orbes en montant sur la partie en haut à gauche de la porte d'entrée de l'arène de la mare d'Eco noire. Vous trouverez 3 orbes à côté de chaque caisse rouge.



CANYON DE FEU

Pour accéder à cette zone, grimpez les plates-formes derrière la maison du berger du Village des sables.

☐ Piles: 2 ☐ Mécamouches: 7 ☐ Orbes: 50

PILES

☐ ARRIVE AU BOUT DU CANYON DE FEU.

Traverse le canyon avec le zoomer, la pile est au bout [37].

☐ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

N° 1: brise la caisse entre le premier et le second ballon bleu.

N° 2: brise la caisse située un peu après le premier pont.

N° 3: prenez l'Eco bleu et cassez la caisse en sautant.

N° 4: brise la caisse sur le deuxième pont [38].

N° 5: brise la caisse située juste après le deuxième pont.

N° 6: brise la caisse à droite après le quatrième pont.

N° 7: brise la caisse située sur le dernier pont.

ORBES

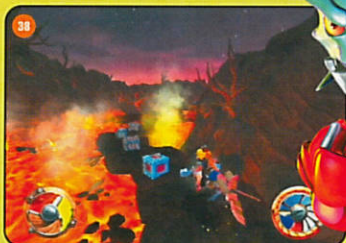
☐ 10 orbes dans la caisse avant le premier ballon bleu.

☐ 10 orbes dans la caisse sur le premier pont.

☐ 10 orbes dans la caisse en bois sur le deuxième pont.

☐ 10 orbes dans la caisse en bois sur le troisième pont.

☐ 10 orbes dans la caisse en bois au bout du canyon.



VILLAGE DE PIERRE

Pour accéder à cette zone, traversez le canyon de feu. N'oubliez pas d'actionner le téléporteur pour pouvoir vous y rendre quand bon vous semble.

☐ Piles: 6 ☐ Mécamouches: 7 ☐ Orbes: 50

PILES



☐ RAMÈNE 90 ORBES AU PARIEUR.

Donnez 90 orbes au parieur [39].

☐ RAMÈNE 90 ORBES À LA GÉOLOGUE.

Donnez 90 orbes à la géologue, qui se trouve près de l'entrée du bassin Precursor.

☐ RAMÈNE 90 ORBES AU GUERRIER.

Donnez 90 orbes au guerrier qui se trouve à côté du parieur.

☐ RAMÈNE 120 ORBES À L'ORACLE.

Apportez 120 orbes à l'oracle qui se trouve le long du chemin, près de la guerrière.

☐ RAMÈNE 120 ORBES À L'ORACLE.

Apportez une seconde fois 120 orbes à l'oracle qui se trouve le long du chemin, près de la guerrière.

☐ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.



N° 1: brise la caisse située derrière la maison dans laquelle se trouve le téléporteur.

N° 2: trouvez la caisse posée entre deux des plates-formes permettant d'aller de l'entrée du niveau à la partie basse du village.

N° 3: cassez la caisse située derrière le rocher, à gauche de la géologue.

N° 4: cassez la caisse cachée derrière le rocher, après le pont, près du guerrier et du parieur [40].

N° 5: cassez la caisse posée sur le pont, à côté de la salle où se trouvent le guerrier et le parieur.

N° 6: cassez la caisse située sur le chemin flottant, à gauche du parieur.

N° 7: cassez la caisse au bout du chemin flottant menant au marécage, accessible par le passage à gauche du parieur.

ORBES

☐ 7 orbes sur les plates-formes qui permettent d'aller de l'entrée du niveau à la partie basse du village [41].

☐ 3 orbes sur le chemin, non loin de la géologue.

☐ 3 orbes sur le chemin qui mène au bassin Precursor, à gauche de la géologue.

☐ 6 orbes au-dessus du pont flottant qui mène à la cité Precursor perdue [42].

☐ 7 orbes au-dessus du pont flottant menant au marécage, par le chemin à gauche du parieur.



☐ 4 orbes sur l'îlot à côté de la cité Precursor perdue.

☐ 20 orbes sous le socle à Eco bleue situé entre l'oracle et la géologue. Chargez-vous d'Eco bleue grâce aux deux boules d'Eco dans les alentours.



CITÉ PRECURSOR PERDUE

Pour accéder à ce niveau, sautez sur les plates-formes flottantes à droite du guerrier, et pressez le bouton bleu.

▣ Piles: 8 ▣ Mécamouches: 7 ▣ Orbes: 200



PILES

▣ ATTEINS LE CENTRE DU COMPLEXE.

Allez jusque dans la troisième grande salle, et descendez au rez-de-chaussée. Là, sautez sur les plates-formes mobiles pour récupérer la pile [43].

▣ TRAVERSE LA MARE INFESTÉE DE LURKERS.

Après avoir récupéré la pile « atteins le centre du temple », allez deux salles plus loin, et effectuez une « attaque saut » sur l'interrupteur bleu. Là, trois plates-formes vont apparaître un court instant, utilisez-les pour atteindre la pile d'énergie.

▣ FAIS MONTER LA SALLE.

Après avoir récupéré la pile « traverse la mare infestée de lurkers », prenez le tunnel glissant. En bas, chargez-vous d'Eco bleue, et activez les cinq interrupteurs pour ouvrir la porte [44]. Pressez ensuite



l'interrupteur bleu pour que la salle remonte à la surface. Enfin, grimpez récupérer la pile, en effectuant un saut plané (Croix + Croix + Rond).

▣ SUIS LES TUBES COLORÉS.

Dans la troisième grande salle, activez l'interrupteur bleu, en face de la pile [45]. Foncez ensuite la récupérer en haut des plates-formes mobiles.

▣ ATTEINS LE FOND DU COMPLEXE.

Allez dans la salle aux cinq interrupteurs bleus, puis passez dans la salle d'à côté. Là, prenez le second tunnel glissant: il vous mène directement à la pile d'énergie. Quittez ensuite cette salle rapidement.

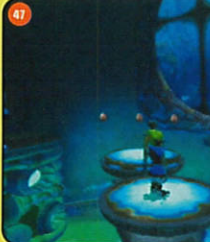
▣ GRIMPE SUR LE TOBOGGAN.



Après avoir récupéré la pile d'énergie « atteins le fond du complexe », le niveau d'Eco noire va monter et vous forcer à quitter la salle rapidement. Suivez le chemin, empruntez les lanceurs à Eco bleue, et vous trouverez au bout du chemin la pile d'énergie.

▣ ASSORTIS LES COULEURS DE LA PLATE-FORME.

Allez dans la salle située entre celle de la pile « atteins le centre du complexe » et celle de la pile « traverse la mare infestée de lurkers ». Là, prenez le passage où il faut effectuer un grand saut, et repérez les dalles. Actionnez d'abord celles de gauche, en longeant le mur. À la quatrième dalle, revenez vers l'entrée de la



salle, puis actionnez les dalles de droite. Vous devez terminer par la dalle située devant le sas [46]. Lorsque toutes les dalles seront bleues, ce dernier s'ouvrira et vous pourrez récupérer la pile.

▣ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

N° 1: sur une des plates-formes du bas, dans la première grande salle.

N° 2: cassez la caisse posée dans la deuxième salle. Servez-vous

des plates-formes rotatives pour l'atteindre [47].

N° 3: dans la troisième grande salle, montez sur les plates-formes en mouvement à gauche des trois tubes pour trouver la caisse rouge.

N° 4: dans la troisième grande salle, pressez l'interrupteur face au tube vert dans lequel est enfermée la mécamouche, puis servez-vous des deux plates-formes mobiles pour aller la chercher au centre de la salle.

N° 5: dans la troisième grande salle, pressez l'interrupteur face au tube bleu dans lequel est enfermée la mécamouche, puis servez-vous des deux plates-formes mobiles pour aller la chercher sur le rebord de droite.

N° 6: dans la troisième grande salle, utilisez les plates-formes mobiles pour atteindre les boules d'Eco bleue, puis foncez à l'étage, dans le coin droit.

N° 7: allez dans la salle à côté de celle où vous avez activé les cinq interrupteurs bleus, et grimpez sur les couvercles mobiles.

ORBES

▣ 4 orbes derrière la porte d'entrée de la cité.

▣ 21 orbes sur les plates-formes de la première grande salle.

▣ 3 orbes dans le couloir qui relie la première grande salle à la deuxième.

▣ 3 orbes dans la deuxième salle. Servez-vous des plates-formes rotatives pour les attraper.

▣ 4 orbes dans le couloir reliant la deuxième salle à la troisième.

▣ 18 orbes dans la troisième grande salle, répartis sur plusieurs plates-formes.

▣ 10 orbes sous le socle à Eco bleue de la troisième grande salle. Utilisez les plates-formes mobiles pour récolter les trois boules d'Eco bleue, puis foncez à l'étage supérieur pour activer le socle.

▣ 8 orbes autour de la pile d'énergie « atteins le centre du complexe ».

▣ 9 orbes dans la salle qui suit celle où vous avez récupéré la pile « atteins le centre du complexe ».

▣ 3 orbes dans la salle où se trouve la pile d'énergie « traverse la mare infestée de lurkers ».

▣ 24 orbes dans le tunnel glissant menant de la salle où vous avez récupéré la pile « traverse la mare infestée de lurkers » à la salle où se trouve la pile « fais monter la salle » [48].

▣ 6 orbes dans la salle aux cinq interrupteurs bleus.

▣ 31 orbes dans le deuxième tunnel glissant qui mène à la salle de la pile d'énergie « atteins le fond du complexe ».

▣ 30 orbes sur les différentes plates-formes en colimaçon sur lesquelles vous allez foncer lorsque le niveau d'Eco noire monte; après avoir récupéré la pile « atteins le fond du complexe ».

▣ 6 orbes dans la salle de la pile « assortis les couleurs de la plate-forme ».

▣ 10 orbes au raz de l'eau, dans la première grande salle. Actionnez le gros interrupteur bleu au centre de la salle pour faire apparaître des dalles, puis foncez récupérer les orbes [49].

▣ 10 orbes au centre de la première grande salle. Actionnez le gros interrupteur bleu, puis allez chercher l'Eco bleue. Ensuite, allez dans le recoin pour activer le socle à Eco bleue.



LE MARÉCAGE

Discutez avec le guerrier du Village de pierre, pour qu'il remette en place les plates-formes permettant d'atteindre le marécage.

▣ Piles: 8 ▣ Mécamouches: 7 ▣ Orbes: 200

PILES



▣ DÉTACHE LES CORDES DU DIRIGEABLE.

Allez au bout du chemin, dans le marais, et lancez deux boules d'Eco jaune sur la pierre qui maintient le dirigeable au sol [50].

▣ DÉTACHE LES CORDES DU DIRIGEABLE.

Comme précédemment, tirez une boule de feu sur la deuxième amarre du dirigeable.

▣ COMBATS L'EMBUSCADE LURKER.

Après avoir détaché la deuxième amarre du dirigeable, chargez-vous d'Eco jaune et faites sauter le rocher et les caisses piégées dans le petit tunnel.

Prenez ensuite l'Eco bleu et le lanceur à proximité [51] pour arriver dans une petite arène. Là, tuez tous les ennemis.



▣ DÉTACHE LES CORDES DU DIRIGEABLE.

Après l'embuscade lurker, prenez l'Eco bleu, puis le lanceur, et lancez une boule de feu sur la troisième amarre du dirigeable.

▣ MONTE SUR LE FLUT-FLUT.

Prenez le Flut-flut, et grimpez sur les plates-formes en bois [52].

▣ PROTÈGE LA NOURRITURE DE FARTHY.

Trouvez Farthy [53] et acceptez de jouer au jeu de tir qu'il vous propose. Shootez tous les rats pour gagner la pile d'énergie.



▣ DÉTACHE LES CORDES DU DIRIGEABLE.

Chargez-vous d'Eco jaune, montez sur les champignons, et tirez sur la quatrième amarre du dirigeable.

▣ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

N° 1: brisez la caisse qui se trouve sur le tronc d'arbre, un peu après le début du niveau.

N° 2: utilisez le lanceur à Eco

bleu près de la mare d'Eco noire, puis cassez la caisse.

N° 3: explosez la tanière des rats avec vos boules de feu pour faire apparaître une source d'Eco bleu, à la sortie du petit tunnel. Prenez ensuite le lanceur pour trouver la caisse.

N° 4: avancez au bout du chemin, après la deuxième attache du dirigeable.

N° 5: grimpez sur le Flut-flut et montez sur les plates-formes en bois qui mènent à la pile d'énergie [54].

N° 6: grimpez sur le Flut-flut, et montez sur les autres plates-formes en bois.

N° 7: après avoir joué au jeu de tir de Farthy, passez la barrière en bois, chargez-vous d'Eco jaune, et explosez les caisses. La rouge contient la mécamouche.

ORBES

▣ 5 orbes sur la plate-forme en bois, à l'entrée du niveau.

▣ 18 orbes dans les caisses en métal, à l'entrée du niveau. Utilisez votre Eco jaune pour lancer des boules de feu et casser les caisses [55].



▣ 4 orbes au-dessus de la mare d'Eco noire, utilisez l'Eco bleu pour les attirer.

▣ 4 orbes sur le chemin, après la mare d'Eco noire.

▣ 6 orbes au-dessus des deux champignons, près de la première corde du dirigeable. Utilisez votre « saut plané » pour les attraper.

▣ 8 orbes dans les caisses en métal. Brisez-les avec vos boules de feu, puis utilisez l'Eco bleu pour attirer les orbes vers vous [56].

▣ 20 orbes dans le passage de plates-formes, au-dessus de la grande mare d'Eco noire. Chargez-vous d'Eco bleu pour les attraper facilement.

▣ 10 orbes dans les caisses en métal situées un peu plus loin que la deuxième attache du dirigeable. Brisez-les avec vos boules de feu.

▣ 5 orbes sur le chemin, dans le deuxième petit tunnel.

▣ 12 orbes dans les caisses en métal. Brisez-les

avec vos boules de feu, puis utilisez l'Eco bleu pour attirer les orbes vers vous.

▣ 9 orbes après l'embuscade lurker.

Rechargez-vous en Eco bleu et prenez le lanceur.

▣ 23 orbes grâce au Flut-flut. Montez sur les plates-formes en bois.

▣ 33 orbes dans les caisses en métal situées dans la zone où se trouve le Flut-flut. Cassez-les, soit avec l'oiseau, soit avec vos boules de feu.

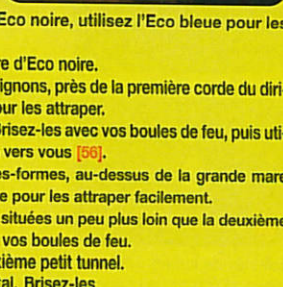
▣ 10 orbes dans les caisses en métal sur la plage, après la zone du Flut-flut.

▣ 10 orbes après avoir joué au jeu de tir de Farthy. Passez la barrière en bois, chargez-vous d'Eco jaune, et explosez les caisses sur la plage.

▣ 12 orbes avant d'arriver à la quatrième amarre du dirigeable. Explosez les caisses avec votre Eco jaune, puis prenez l'Eco bleu sur la plate-forme en bois pour attirer les orbes.

▣ 5 orbes sur le plus grand champignon, juste à côté de la quatrième amarre du dirigeable.

▣ 6 orbes dans des caisses en métal, dans le tunnel situé après l'endroit où vous avez décroché la dernière amarre du dirigeable.



BASSIN PRECURSOR



Pour atteindre ce niveau, allez vers la droite de l'endroit où se trouve la géologue du Village de pierre, puis montez sur le zoomer.

- Piles : 8
- Mécamouches : 7
- Orbes : 200

PILES

□ RAMÈNE LES TAUPEES DANS LEUR TROU.

Poursuivez les quatre taupes une par une pour les forcer à rentrer dans leur trou [57]. Ensuite, allez demander votre pile à la géologue.

□ ATTRAPE LES LURKERS VOLANTS.

Repérez les quatre lurkers volants, étudiez leur trajet, puis attrapez-les [58].

□ BATS LE TEMPS RECORD DE LA GORGE.

Repérez la ligne de départ de cette course, non loin de l'entrée du niveau, puis battez le temps record. Ensuite, retournez voir le parieur au Village de pierre pour obtenir votre pile d'énergie.

□ ATTRAPE LA PILE D'ÉNERGIE AU-DESSUS DU LAC.

Repérez la pile au-dessus du lac dans la seconde partie du niveau, puis trouvez le chemin permettant d'atteindre le trampoline. Là, prenez un maximum d'élan [59], et pressez R1 au moment du saut pour donner une impulsion.

□ GUÉRIS LES PLANTES INFECTÉES PAR L'ÉCO NOIRE.

Chargez-vous en Eco verte et survolez les plantes violettes à proximité. Effectuez des allers-retours fréquents de manière à éliminer toutes ces plantes.

□ TRAVERSE LES ANNEAUX PRECURSOR VIOLETS.

Montez sur le talus de la première partie du niveau et repérez l'anneau violet. Franchissez-le pour démarrer la course. Vous devez



ensuite suivre le tracé le plus rapidement possible [60].

□ TRAVERSE LES ANNEAUX PRECURSOR BLEUS.

Repérez l'anneau bleu, non loin de la pile au-dessus du lac et, comme précédemment, effectuez le circuit le plus rapidement possible pour gagner la pile. N'hésitez pas à donner des impulsions avec la touche R1 lorsque les anneaux vous semblent hauts...

□ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

N° 1 : brisez la caisse près du trou des taupes.

N° 2 : suivez le premier lurker volant, la caisse est sur le trajet qu'il emprunte.

N° 3 : suivez le deuxième lurker volant, la caisse est sur le trajet qu'il emprunte.

N° 4 : suivez le troisième lurker volant, la caisse est sur le trajet qu'il emprunte, avant qu'il ne plonge dans le trou.

N° 5 : repérez le chemin permettant de monter sur le talus, dans la première partie du niveau : vous y verrez la caisse [61].

N° 6 : elle est visible sur le trajet à emprunter pour attraper la pile au-dessus du lac.

N° 7 : repérez l'anneau Precursor bleu, non loin de la pile au-dessus du lac, et prenez le chemin qui y monte. Juste avant, vous trouverez la caisse.

ORBES

□ 32 orbes sur le trajet du premier lurker volant (dans des caisses, ou à même le sol).

□ 12 orbes sur le trajet du deuxième lurker volant (dans des caisses, ou à même le sol).

□ 24 orbes sous le petit tunnel menant à la seconde grande partie du niveau.

□ 24 orbes sur le trajet du premier lurker volant (dans des caisses, ou à même le sol).

□ 8 orbes au-dessus du bassin, dans la seconde partie du niveau [62].

□ 24 orbes proches du tracé de la course aux anneaux Precursor violets, puis repassez lentement pour récupérer les orbes.

□ 12 orbes dans les caisses en métal de part et d'autre de la pile d'énergie gagnée lors de la course aux anneaux violets.

□ 64 orbes sur le chemin ascendant à prendre, pour attraper la pile d'énergie au-dessus du lac (dans des caisses, ou à même le sol).



COL DE LA MONTAGNE



Il vous faut maintenant plus de 45 piles d'énergie pour continuer. Si c'est le cas, allez retrouver Kiera près de son canon [63], non loin du parieur. Lorsqu'elle soulève le rocher, escaladez la montagne.

- ▣ Piles: 4
- ▣ Mécamouches: 7
- ▣ Orbes: 50

PILES

▣ BATS KLAWW.

Ce deuxième boss n'est pas très difficile. Évitez, dans un premier temps, ses jets de pierre en sautant sur les trois plates-formes [64], puis prenez l'Eco bleue et traversez le pont qui apparaît [65]. Au bout, prenez l'Eco jaune, et tirez-lui dessus lorsqu'il met un rocher au-dessus de sa tête [66]. Lorsqu'il s'assomme, revenez sur les trois plates-formes. Trois séries d'attaques suffisent à l'éliminer.

▣ ATTEINS LE BOUT DU COL DE LA MONTAGNE.

Prenez le zoomer et forcez dans le canyon. Vous devez arriver avant les lurkers et détruire le détonateur pour gagner la pile.

▣ TROUVE LA PILE D'ÉNERGIE CACHÉE.

Après avoir activé le bouton d'Eco jaune dans la montagne enneigée, revenez et cassez le rocher de couleur claire [67].

▣ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

N° 1: en bas du deuxième tremplin.



N° 2: avant le troisième tremplin.

N° 3: après le quatrième tremplin [68].

N° 4: après le super gros tremplin. La mécamouche est posée devant des caisses.

N° 5: côté gauche, dans la première partie du tunnel.

N° 6: côté droit, dans le tunnel qui suit les sources d'Eco bleues.

N° 7: au milieu, dans le tunnel, dans la partie fortement minée.

ORBES

- ▣ 50 orbes sur le trajet, à même le sol, ou dans des caisses en métal [69].



CRATÈRE VOLCANIQUE

Pour accéder à ce nouveau lieu, traversez le col de la montagne, laissez votre zoomer, et avancez de quelque pas.

- ▣ Piles: 8
- ▣ Mécamouches: 7
- ▣ Orbes: 50

PILES

▣ RAMÈNE 90 ORBES AUX MINEURS (X4).

Allez trouver les mineurs au fond de la grotte bleue, à proximité de la hutte du sage, et échangez-leur vos orbes contre des piles d'énergie. Ils en ont quatre à vous donner, ce qui vous coûtera donc 360 orbes [70].

▣ RAMÈNE 120 ORBES À L'ORACLE (X2).

En échange de 120 orbes, l'oracle vous donnera une pile d'énergie, et cela deux fois. Pour le trouver, prenez le chemin à gauche de l'entrée de la mine.

▣ TROUVE LA PILE D'ÉNERGIE CACHÉE.

Avoir cette pile est assez délicat. Vous devez vous aventurer dans la Grotte aux araignées afin de vous charger en Eco jaune. Ensuite, remontez à l'entrée du cratère pour shooter la caisse posée sur le rocher, en hauteur [71].



▣ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

N° 1: dans un recoin, à droite en entrant dans le cratère, au tout début du niveau.

N° 2: dans la grotte bleue où se trouvent les deux mineurs.

N° 3: le long du chemin qui mène à l'oracle [72].

N° 4: sur un pilier, prenez le chemin à droite de la grotte bleue, et allez près des wagonnets.

N° 5: près du tracé du wagonnet qui mène au canal lavique.

N° 6: près du tracé du wagonnet qui mène à la Grotte aux araignées.

N° 7: près de l'entrée la Grotte aux araignées.

ORBES

- ▣ 6 orbes dans la grotte bleue où se trouvent les deux mineurs.

- ▣ 10 orbes le long du chemin qui mène à l'oracle.

- ▣ 30 orbes au-dessus des rails. Utilisez les wagonnets.

- ▣ 4 orbes sur le chemin qui mène à la Grotte aux araignées.



LA MONTAGNE ENNEIGÉE

Pour atteindre le sommet de la montagne, prenez le téléphérique près de la hutte du sage, dans la Grotte aux araignées.

☐ Piles: 8 ☐ Mécamouches: 7 ☐ Orbes: 200

PILES

☐ **DÉSACTIVE LES BLOQUEURS PRECURSOR.**

Il y a treize bloqueurs Precursor dans ce monde. Pour les désactiver, vous devez sauter dessus. Le champ magnétique qui les entoure vous empêche de les approcher, mais si vous faites un grand saut (R1 + Croix + Rond), vous pourrez passer par-dessus [73].

Le premier est juste à côté du téléphérique. Le deuxième et le troisième se trouvent dans la pente sur laquelle dévalent des boules de neige. Le quatrième et le cinquième sont sur le côté gauche de la forteresse. Les sixième, septième et huitième sont au bout du pont, à gauche de la forteresse. Le neuvième est sur le côté droit de la forteresse. Les dixième, onzième, douzième et treizième sont en haut du plan incliné gelé [74].

☐ **ARRÊTE LES DEUX TROUPES DES GLACIERS LURKERS.**
Il y a trois gardiens utilisant une sorte de catapulte dans ce niveau. À chaque fois, vous devez vous charger d'Eco rouge pour casser leur bouclier et les tuer. Le premier est dans la zone à gauche de l'endroit d'où sortent les boules de

neige [75]. Le deuxième est dans la zone située après les quatre bloqueurs Precursor. Le dernier est dans un recoin situé en dessous de l'entrée du fort. Repérez la source d'Eco rouge, il n'est pas bien loin.

☐ **TROUVE L'INTERRUPTEUR D'ECO JAUNE.**

Sur la droite de la forteresse, près du bloqueur Precursor, vous pourrez apercevoir des arbres [76]. Faufilez-vous entre eux pour pénétrer

dans la grotte où se trouve l'interrupteur à Eco jaune. Montez en prenant garde de ne pas trop glisser, et pressez l'interrupteur pour récupérer la pile [77].

☐ **OUVRE LA CAISSE CONGELÉE.**

Maintenant que l'interrupteur à Eco jaune est activé, plusieurs sources ont été ouvertes. Allez dans le passage gelé, face à l'entrée de ce monde, prenez de l'Eco jaune, et shootez la caisse gelée en l'air [78].

☐ **OUVRE LA PORTE DU FORT.**

Allez chercher le Flut-flut qui se trouve au bout du petit pont, près de la seconde catapulte, et traversez le précipice en volant de plate-forme en plate-forme. Attention, elles n'apparaissent que quelques secondes. Au bout, vous trouverez la pile et vous ouvrez le fort [79].

☐ **TRAVERSE LE FORT LURKER.**

Escaladez les plates-formes du fort en partant du grand bâtiment: la pile se trouve sur le bâtiment à gauche en entrant.

☐ **SURVIVS À LA GROTTTE INFESTÉE DE LURKERS.**

Allez à gauche du fort et passez les deux ponts. Dans la petite caverne, dans un recoin, vous verrez une plate-forme mobile. Prenez-la, et préparez-vous à la baston [80].



Frappez les lurkers et frayez-vous un chemin jusqu'à la pile, un peu plus haut.

☐ **LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.**

N° 1: dans le creux, près du premier bloqueur Precursor.

N° 2: à droite des arbres dissimulant l'entrée de la grotte où se trouve l'interrupteur à Eco jaune.

N° 3: sur une plate-forme, près de la seconde

catapulte [81].

N° 4: sur une plate-forme, en haut du passage qui monte de l'entrée du niveau à la zone aux quatre bloqueurs Precursor [82].

N° 5: montez sur les plates-formes face à vous en entrant dans le fort.

N° 6: escaladez le grand bâtiment au fond du fort en utilisant votre grand saut.

N° 7: lorsque vous êtes dos au fort, descendez dans la partie inférieure de la zone.

La caisse est au bord du vide.



ORBES

☐ 3 orbes sur le premier bloqueur Precursor.

☐ 5 orbes près du premier bloqueur Precursor (utilisez Avant + R1 + Croix).

☐ 13 orbes sur la pente où dévalent les boules de neige.

☐ 3 orbes sur le deuxième bloqueur Precursor.

☐ 2 orbes sur le troisième bloqueur Precursor.

☐ 6 orbes dans la zone à gauche de l'endroit d'où sortent les boules de neige.

☐ 4 orbes sur le chemin qui descend à la forteresse.

☐ 5 orbes sur le pont qui va à la forteresse.

☐ 5 orbes sur le côté gauche de la forteresse.

☐ 5 orbes sur le côté droit de la forteresse.

☐ 7 orbes sur le pilier à gauche de la forteresse, autour des bloqueurs Precursor.

☐ 4 orbes juste avant l'interrupteur à Eco jaune.

☐ 6 orbes sur le plan incliné gelé, près de la forteresse [83].

☐ 9 orbes autour des quatre bloqueurs Precursor.

☐ 5 orbes près du second lurkers gardien de catapulte.

☐ 20 orbes dans le passage qui va du début du niveau à la zone où se trouvent les quatre bloqueurs Precursor (12 çà et là, et 4 dans chacune des caisses. Cassez-les avec de l'Eco jaune lorsque vous aurez activé l'interrupteur).

☐ 15 orbes dans la zone que vous devez parcourir à dos de Flut-flut.

☐ 27 orbes sur les différentes plates-formes du fort.

☐ 45 orbes sous les trois trappes à Eco bleue, face à l'entrée du fort. La boule d'Eco bleue se trouve en haut de la structure à proximité.

☐ 5 orbes dans la partie inférieure, face à l'entrée du fort.

☐ 3 orbes à l'entrée de la grotte infestée de lurkers.

☐ 3 orbes à la sortie de la grotte infestée de lurkers.



GROTTE AUX ARAIGNÉES

Pour atteindre cette grotte, allez près de la hutte du sage dans le cratère volcanique, et prenez les trois wagonnets.

☐ Piles: 8 ☐ Mécamouches: 7 ☐ Orbes: 200

PILES

☐ **UTILISE TES LUNETTES POUR TIRER SUR LES LURKERS RONGEURS.**

Chargez-vous en Eco jaune, et utilisez la vue subjective pour shooter les insectes qui rongent les piliers [84]. Lorsque vous les aurez tous anéantis, la pile apparaîtra au pied d'un pilier.



☐ **DÉTRUIS LES CRISTAUX D'ECO NOIRE.**

Il y a cinq cristaux d'Eco noire. Le premier est visible depuis le bas de la grande salle principale. Tirez dessus. Grimpez ensuite dans la partie haute opposée à l'entrée du niveau. Face à vous, vous apercevrez le deuxième. Passez les plates-formes pour aller vers la caisse à mécamouches, puis plongez dans l'eau. Au fond, vous trouverez le troisième cristal [85]. Revenez ensuite vers l'entrée du niveau, et prenez le chemin qui descend. Sur la droite, vous trouverez le quatrième cristal [86]. Le dernier est dans la grotte noire, sous l'eau lui aussi, à gauche après le troisième cristal lumineux.

☐ **EXPLORE LA GROTTE NOIRE.**

L'entrée de la grotte noire se trouve dans la partie haute de la grande salle. Frappez les cristaux pour éclairer les environs. Attention, ils ne restent allumés que quelques secondes. Frayez-vous un chemin jusqu'en haut.

☐ **GRIMPE SUR LE ROBOT GÉANT.**

Allez dans la partie basse du niveau, et continuez jusqu'à ce que vous aperceviez le robot. Escaladez les plates-formes en bois jusqu'au sommet [87].

☐ **LANCE-TOI VERS LES PERCHES.**

Repérez les perches vertes sur le côté du robot. Prenez l'Eco bleue et utilisez le lanceur un peu plus bas pour vous propulser dans les airs. Ensuite, enchaînez les sauts jusqu'à ce que vous atteigniez la pile.

☐ **NAVIGUE DANS LE TUNNEL À ARAIGNÉES.**

Allez dans le tunnel infesté d'araignées, à proximité du grand robot. La pile est au fond du tunnel.

☐ **MONTÉ SUR LES PLATES-FORMES PRECURSOR.**

Grimpez sur les plates-formes mobiles dans la grande salle. En haut, vous trouverez la pile d'énergie [88].



☐ **LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.**

N° 1: grimpez sur les plates-formes de gauche en entrant dans la grande salle.

N° 2: escaladez les plates-formes à l'opposé de l'entrée du niveau pour atteindre la caisse [89].

N° 3: grimpez dans la partie haute, face à l'entrée du niveau, non loin du cristal d'Eco noire immergé et de l'entrée de la grotte noire.

N° 4: dans la grande salle principale, au bout du pont passant au-dessus du chemin qui descend dans la mine.

N° 5: sur le chemin, dans la grotte noire.

N° 6: dans la mine, sur une des plates-formes les plus basses.

N° 7: dans la mine, sur une des plates-formes les plus hautes, face à la tête du robot.

ORBES

☐ 44 orbes dans la caverne principale: plates-formes, contour des piliers, ainsi que ceux laissés par les insectes que vous tuez.

☐ 9 orbes dans la partie haute, face à l'entrée du niveau. Trois sont sur le chemin, et six dans des caisses métalliques. Servez-vous de l'Eco jaune.

☐ 6 orbes sur le chemin qui descend vers la salle basse du niveau. Ils se trouvent dans des caisses métalliques.

☐ 116 orbes sur les plates-formes qui permettent d'atteindre le haut du robot.

☐ 16 orbes dans le tunnel aux araignées.

Utilisez l'Eco jaune pour casser les caisses (vous devez avoir activé l'interrupteur dans la Montagne enneigée au préalable).

☐ 4 orbes en prenant le lanceur à proximité de la pile d'énergie, dans le tunnel aux araignées.

☐ 5 orbes sur le chemin, dans la grotte noire.



CANAL LAVIQUE

Pour atteindre ce lieu, utilisez les wagonnets près de la hutte du sage, dans le cratère volcanique. L'entrée est à l'opposé de celle de la Grotte des araignées.

☐ Piles: 2 ☐ Mécamouches: 7 ☐ Orbes: 50

PILES



☐ **ATTEINS LE BOUT DU CANAL LAVIQUE.**
Traversez tout le canal avec votre zoomer, la pile est au bout du chemin.

☐ **LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.**

N° 1: un peu après le premier pont.

N° 2: au milieu du second pont.

N° 3: à gauche après la porte Precursor.

N° 4 à 7: le long du chemin [90].

ORBES

☐ 7 orbes sur le premier pont.

☐ 5 orbes sur le côté gauche après le pont.

☐ 4 orbes sur le côté droit après le pont [91].

☐ 21 orbes dans des coffres métalliques, sur le chemin.

☐ 13 orbes sur le chemin, entre le second pont et la porte Precursor.



GROTTE AUX ARAIGNÉES

Après avoir laissé votre zoomer, activez le sas de téléportation et passez les deux portes pour entrer dans la citadelle.

☐ Piles: 5 ☐ Mécamouches: 7 ☐ Orbes: 200



PILES

☐ LIBÈRE LE SAGE JAUNE.

En entrant dans la citadelle, allez sur les plates-formes de gauche et passez la porte. Dans la salle suivante, enchaînez les sauts sur les propulseurs à Eco bleue, et passez la porte suivante. Là, donnez un coup de pied dans la machine pour libérer le sage [92].



☐ LIBÈRE LE SAGE BLEU.

Depuis l'entrée du niveau, passez la porte au fond à gauche, celle où vous devez franchir un pont de dalles colorées qui s'effondrent sous vos pas. Dans la salle suivante, sautez de plate-forme en plate-forme, en vous méfiant de certaines un peu plus éloignées, qui nécessitent un saut plané

(Croix + Croix + Rond). Au bout, cassez la machine qui retient le sage [93].

☐ LIBÈRE LE SAGE ROUGE.

Depuis l'entrée du niveau, allez vers le côté gauche et escaladez les plates-formes mobiles. Passez les dalles colorées qui se dérobent sous vos pas, et blastez la troupe de lurkers dans le couloir. Au bout, frappez la machine pour libérer le sage [94].



☐ LIBÈRE LE SAGE VERT.

Lorsque vous avez libéré les sages, un escalier va apparaître. Prenez-le et montez au sommet de la citadelle. En haut, cassez la machine qui détient le dernier sage prisonnier [95].

☐ LIBÈRE SEPT MÉCAMOUCHES.

N° 1: dans la salle aux propulseurs à Eco bleue, juste après la porte d'entrée.

N° 2: dans la salle où sont retenus prisonniers les sages.

N° 3: dans la salle où sont retenus prisonniers les sages [96].

N° 4: après avoir libéré le sage jaune, longez le mur sur les plates-formes rotatives. Dans le recoin, vous trouverez la caisse.

N° 5: sur le chemin, dans la salle aux gros cubes qui tournent.

N° 6: sur le chemin qui mène au sage rouge.

N° 7: au sommet de la citadelle, avant d'arriver à la machine qui retient le sage vert.



ORBES

☐ 30 orbes sous le socle à Eco bleue, à l'entrée de la salle aux propulseurs à Eco bleue.

☐ 28 orbes dans la salle aux propulseurs à Eco bleue.

☐ 30 orbes sous le socle à la sortie de la salle aux propulseurs à Eco bleue.

☐ 3 orbes dans la salle où sont retenus prisonniers les sages, au-dessus des dalles de couleur.

☐ 5 orbes dans la salle où sont retenus prisonniers les sages, au-dessus des dalles de couleur [97].

☐ 9 orbes au-dessus des plates-formes qui montent progressivement, dans la salle aux gros cubes qui tournent.

☐ 30 orbes sous le socle à Eco bleue, près de la porte de sortie de la salle aux gros cubes qui tournent.

☐ 5 orbes au-dessus des dalles de couleur qui mènent au sage rouge, avant le couloir infesté de lurkers.

☐ 37 orbes dans les caisses métalliques situées dans le couloir infesté de lurkers.

☐ 3 orbes au-dessus des dalles de couleur qui se dérobent sous vos pas. Elles ne sont accessibles qu'après avoir libéré le sage rouge.

☐ 20 orbes en haut de la citadelle, avant la machine qui retient le sage vert.



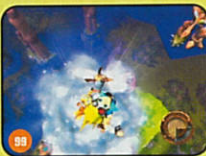
LE BOSS FINAL



Ce boss n'est pas aussi difficile qu'il en a l'air. Dans un premier temps, cassez les caisses pour récupérer de l'Eco bleue, et prenez la plate-forme. Lorsque vous êtes près du robot, prenez de l'Eco jaune et tirez-lui plusieurs coups sur l'œil [98].

Ensuite, prenez de l'Eco bleue et utilisez le lanceur pour éviter l'explosion [99]. Lorsqu'il vous envoie ses bestioles, prenez de l'Eco jaune et tuez-les toutes [100]. Enfin, lorsqu'il vous envoie ses mines à déflagration, évitez l'onde de choc

avec un double saut et tirez-lui plusieurs coups dans le bras [101]. Pour finir, lorsque l'Eco blanche apparaît, ramassez-en, et le combat sera terminé.



UNE FIN ÉTRANGE



Après le générique, il ne vous reste plus qu'à regarder la cinématique de fin. Si vous avez récupéré au moins 100 piles d'énergie, Jak ouvrira une

porte étrange [102], derrière laquelle il y a quelque chose d'apparemment très beau... du moins selon les héros. Mais vous n'en saurez pas plus, même si votre compteur affiche 100 %. La suite au prochain épisode?...

Qui veut gratter et gagner

320 000 €
mis en jeu
PAR
SEMAINE

en découvrant le **NOUVEAU
TÉLÉ POCHE ?**



+ pratique

+ malin

**+ de jeux
et de BD**

**TÉLÉ
POCHE**

Le **seul** magazine TV
avec une chance au **grattage !**

tips

Action Replay, cheat codes, astuces...

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Et en plus, ce mois-ci, Opération Winback (PS2), Doom (GBA), Soul Reaver 2 (PS2), sans oublier les tips des lecteurs...





OPÉRATION WINBACK



Très moyen sur Nintendo 64, Opération Winback s'avère catastrophique sur PlayStation 2. Il est graphiquement bien fait, mais est injouable. Vous avez cependant été très nombreux à vous le procurer. Les codes qui suivent vous permettront de vous en sortir un peu plus facilement et de tout débloquer.

TRIAL MODE

À l'écran « Press Start », effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Haut, Bas, Bas, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche. Puis maintenez Triangle enfoncé et pressez Start.

MODE PUISSANCE MAXIMALE

À l'écran « Press Start », effectuez très rapidement les manipulations suivantes : L1, R2, L2, R2, L2, Triangle, Rond, Triangle, Rond. Puis maintenez L1 enfoncé et pressez Start.

MODE MORT SUBITE

À l'écran « Press Start », effectuez très rapidement les manipulations suivantes : L2, R2, L2, R2, Rond, Triangle, Rond, Triangle. Puis maintenez L1 enfoncé et pressez Start.

TOUS LES PERSONNAGES EN MODE MULTIJOUEUR

À l'écran « Press Start », effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Haut, Bas, Bas, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche. Puis maintenez Rond enfoncé et pressez Start.



Un nouveau mode s'offre à vous.



Vous commencez le jeu avec le maximum de puissance.



En un coup, vos ennemis meurent. Même les Boss de fin de niveau n'y échappent pas. Par contre, cette règle fonctionne également sur vous.



Tous les personnages du jeu sont accessibles.

JACKIE CHAN : STUNTMASTER



Beat them all délirant, Jackie Chan Stuntmaster vous permet d'incarner l'acteur préféré de Gia. Dans ce titre, tous les moyens sont bons pour battre l'adversaire, y compris les ustensiles de cuisine. Les codes qui suivent vous permettront, entre autres, de passer le niveau qui vous poserait des problèmes.

AVOIR TOUS LES DRAGONS

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : L1, R2, L2, R2, Carré, Croix et Croix.

CHOISIR SON NIVEAU

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : L2, Carré, Triangle, Rond, Croix, R2 et R2.

VOIR LES CINÉMATIQUES

À l'écran titre, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Droite, R1, Rond, Carré, Triangle et Triangle.



C'est ici qu'il faut entrer les codes.



Tous les niveaux sont désormais accessibles.



Toutes les scènes sont disponibles.



DOOM

Coup de cœur de la rédaction, Doom est le shoot ultime sur GBA. Il dispose d'une réalisation excellente et identique au vieux titre sur PC. Un bonheur pour les dinosaures (comme AHL) ou les petits jeunes (comme Kael). Doom est d'une difficulté assez élevée ; les codes qui suivent s'avèrent donc bien utiles.



MODE GOD

Voici ce qu'il faut faire pour augmenter la difficulté. Pendant le jeu, appuyez sur Start, maintenez L + R enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : A, A, B, A, A, A, A et A.

AFFICHER LA CARTE

Pendant le jeu, appuyez sur Start, maintenez L + R enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : B, A, A, A, A, A et A.

COSTUME ANTIRADIATION

Ce code vous permet d'avoir le costume antiradiation. Pendant le jeu, appuyez sur Start, maintenez L + R enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : B, B, A, A, A, A, A et A.

NIVEAU ADVANCE

Pendant le jeu, appuyez sur Start, maintenez L + R enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : A, B, A, A, B, B, A et A.

DEVENIR INVINCIBLE

Avec ce qui suit, vous deviendrez invincible. Pendant le jeu, appuyez sur Start, maintenez L + R enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : B, B, B, A, A, A, A et A.

MODE BERSERK

Avec cette astuce, vous augmenterez votre puissance et votre cadence de tir. Pendant le jeu, appuyez sur Start, maintenez L + R enfoncés, et effectuez

les manipulations suivantes : B, A, B, A, A, A, A et A.

POSSÉDER TOUTES LES ARMES, LES CLÉS ET TOUS LES OBJETS

Pour choisir l'arme désirée, maintenez Select enfoncé et pressez Haut ou Bas. Pendant le jeu, appuyez sur Start, maintenez L + R enfoncés, et effectuez les manipulations suivantes : A, B, B, A, A, A, A et A.

SOUL REAVER 2

Raziel est de retour sur PlayStation 2. Graphiquement extraordinaire, l'aventure est longue et intéressante. Voici le premier code pour ce titre. D'autres viendront prochainement.

DÉBLOQUER TOUS LES BONUS

Dans le menu principal, effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Triangle, Droite, Triangle, Bas, Rond et Croix.



C'est à cet écran qu'il faut entrer le code.



F14 TOMCAT

F14, édité par THQ, est une simulation d'avion impressionnante. La visibilité est excellente et l'action est toujours au rendez-vous. Cependant, la difficulté est élevée. Voici donc les codes des niveaux du jeu.



C'est à cet écran qu'il faut entrer les passwords.



NIVEAU	PASSWORD	NIVEAU	PASSWORD
02	DHGJKLFF	12	JDZFLKPV
03	GSDFBFPT	13	SPNGDRRG
04	RRHCFDVM	14	SFGJJDH
05	BPSNFDNF	15	LPFHPRFZ
06	LDFSDTKQ	16	TKZKSHK
07	PKSBSZJ	17	DGBVMNB
08	DKXZGZQK	18	KJHGRJCB
09	GKQBGHCT	19	VBMGRWTP
10	DTRHRPFJ	20	LKFDSPBV
11	WZPKJYZK	21	NHDCPKPM



THE SIMPSONS : ROAD RAGE



Les Simpsons débarquent sur PlayStation 2 dans un ersatz de Crazy Taxi. M. Burns, fidèle à lui-même, vient d'acquérir tous les bus de Springfield. Résultat : chacun doit utiliser sa voiture et jouer les chauffeurs contre de l'argent. Ce titre est aussi speed que fun, et les épreuves y sont nombreuses et diversifiées. Les astuces qui suivent vous permettront d'obtenir de nouveaux costumes pour vos personnages préférés.

MODE HALLOWEEN

Lancez le jeu et rendez-vous dans les paramètres afin de modifier la date : entrez « 31 octobre ». Pendant le jeu, choisissez Bart comme personnage.

MODE NOUVELLE ANNÉE

Lancez le jeu et rendez-vous dans les paramètres afin de modifier la date : entrez « 1^{er} janvier ». Pendant le jeu, choisissez Krusty comme personnage.

MODE THANKSGIVING

Lancez le jeu et rendez-vous dans les paramètres afin de modifier la date : entrez le troisième jeudi de l'année en cours. Pendant le jeu, choisissez Marge comme personnage.

MODE NOËL

Lancez le jeu et rendez-vous dans les paramètres afin de modifier la date : entrez « 25 décembre ». Puis, pendant le jeu, choisissez Apu comme personnage.



Bart est déguisé en Frankenstein.



Krusty a un beau costume.



Marge porte une belle robe. Ses cheveux et sa voiture ont changé de couleur.



Le Père Noël est parmi nous.

TOUJOURS COOL, MÊME EN HIVER

L'année débute, et il fait toujours aussi froid. Par chance, le nombre impressionnant de demandes d'astuces arrivant chaque jour à la rédaction réchauffe le cœur. Cependant, certaines personnes n'ont toujours pas compris comment fonctionnait cette rubrique. Ici, on ne fait que du tips et pas de soluce. Inutile de me demander comment récupérer tous les chocographes dans Final Fantasy IX. Pour FF VII, beaucoup de personnes me demandent comment battre Sephiroth : un niveau de 50 est recommandé (60 c'est mieux). Par contre, il est conseillé de faire grimper ses matériels dans le Cratère des Anciens (tout au nord de la carte), et d'avoir les meilleurs équipements. Il est enfin recommandé de s'équiper d'attaque finale et de Phoenix. Pour revenir aux tips, sachez que je n'envoie pas de codes à domicile. Pas la peine de me fournir une enveloppe timbrée. À part ça, continuez à écrire.

Julien Bourlon, un petit gars du 59, souhaiterait connaître quelques codes pour son jeu Dave Mirra Freestyle BMX 2 sur PlayStation 2. Sois heureux mon ami ; voici l'intégralité des codes disponibles pour ce titre que j'aime beaucoup. Merci qui ?... Par contre, vu qu'il y en a énormément, vous trouverez la moitié ce mois-ci et le reste le mois prochain.



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

★ MASTER CODE

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : Haut, Droite, Bas, Gauche, Droite, Droite,

Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Droite, Droite, Bas et Carré.

★ MIKE DIAZ

À l'écran principal, effectuez les

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

COINCÉ
J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU
AÏË, UN MOT DE PASSE
'RAME CETTE CAISSE
AÏË, LE BOSS
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ
TROP DUR CE PERMIS
PLUS DE MUNITIONS
DUR À BATTRE, LUI
2 CIRCUITS, C'EST TOUT?
ETC...

avec astuces

DÉCOINCÉ
OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AH MAIS JE LE CONNAIS!
TIENS? UN TURBO!
EXPLOSÉ, LE BOSS
LA PORTE EST OUVERTE
ÇA ALORS, 'EU SANS FORCER!
AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DÉSINTÉGRÉ, LUI
YES! 5 CIRCUITS SHADOW
SUPER ETC...

3615 astuces®

 0892 70 41 41

NOUVEAU! PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE:
LOGO ET SONNERIES JEUX VIDEO!

0899 707 303

www.mobiles.fr 3617 MON MOBILE

**ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE**

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®** est à votre service 7j/7, 24h/24: par minitel -3615 astuces- ou téléphone -0892 70 41 41.



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 (SUITE)

manipulations suivantes :

Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite, Gauche, Haut, Bas, Haut, Droite et Carré.

★ AMISH GUY

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Gauche, Bas, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Gauche et Carré.

★ TOUS LES VÉLOS

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, Bas, Gauche et Carré.

★ CHOIX DU NIVEAU

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Bas et Carré.

★ TOUS LES ÉLÉMENTS DE L'ÉDITEUR DE PARCS

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, Bas, Droite, Gauche, Gauche et Carré.

★ TOUS LES OBJETS DE L'ÉDITEUR DE PARCS

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Haut, Haut, Bas, Droite, Droite et Carré.

★ TOUTES LES SCÈNES CINÉMATIQUES

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Gauche, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Haut, Bas et Carré.

★ LES MOUVEMENTS D'AMISH GUY

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Gauche, Droite, Haut, Haut, Droite, Bas, Droite, Droite et Carré.

★ LE VÉLO DE COLIN MACKAY

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Bas, Bas, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Haut et Carré.

★ LE NIVEAU DE COLIN MACKAY

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Haut, Droite, Gauche, Haut, Droite, Droite, Haut et Carré.

★ LES MOUVEMENTS DE COLIN MACKAY

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Gauche, Droite, Droite, Haut, Gauche, Droite, Droite, Haut, et Carré.

★ LA SCÈNE DE FIN DE COLIN MACKAY

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas, Droite, Haut et Carré.

★ LES VÊTEMENTS DE COLIN MACKAY

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Bas, Droite, Bas, Haut, Droite, Droite, Haut et Carré.

★ LE VÉLO DE DAVE MIRRA

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Bas, Bas, Haut, Droite, Haut, Droite, Haut, Haut et Carré.

★ LE NIVEAU DE DAVE MIRRA

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Haut, Haut, Droite, Haut, Gauche, Haut, Haut et Carré.

★ LES MOUVEMENTS DE DAVE MIRRA

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Gauche, Droite, Haut, Haut, Gauche, Droite, Haut, Haut et Carré.

★ LES VÊTEMENTS DE COMPÉTITION DE DAVE MIRRA

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Bas, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut et Carré.

★ LA SCÈNE DE FIN DE DAVE MIRRA

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut, Gauche, Haut, Haut et Carré.

★ LE VÉLO DE JOEY GARCIA

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Bas, Bas, Haut, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Droite et Carré.

★ LA SCÈNE DE FIN DE JOEY GARCIA

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Gauche, Gauche, Haut, Haut, Bas, Droite, Bas et Carré.

★ LE NIVEAU JOEY GARCIA

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Droite et Carré.

★ LES MOUVEMENTS DE JOEY GARCIA

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Gauche, Droite, Haut, Droite, Bas, Haut, Bas, Droite et Carré.

★ LES VÊTEMENTS DE COMPÉTITION DE JOEY GARCIA

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite et Carré.

★ LE VÉLO DE JOHN ENGLEBERT

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Bas, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Haut, Gauche, Gauche et Carré.

★ LE NIVEAU DE JOHN ENGLEBERT

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas, Gauche, Gauche et Carré.

★ LES MOUVEMENTS DE JOHN ENGLEBERT

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Gauche et Carré.

★ LE VÉLO DE KENAN HARKIN

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Bas, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite, Bas, Bas et Carré.

★ LA SCÈNE DE FIN DE KENAN HARKIN

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Droite, Droite, Bas, Bas et Carré.

★ LE NIVEAU DE KENAN HARKIN

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Haut, Gauche, Bas, Haut, Bas, Bas, et Carré.

★ LES MOUVEMENTS DE KENAN HARKIN

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Bas, Bas, Bas et Carré.

★ LES VÊTEMENTS DE COMPÉTITION DE KENAN HARKIN

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Haut, Bas, Haut et Carré.

★ LE VÉLO DE LEIGH RAMSDELL

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Bas, Bas, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Gauche et Carré.

★ LA SCÈNE DE FIN DE LEIGH RAMSDELL

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Gauche, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Droite, Bas, Gauche et Carré.

★ LE NIVEAU DE LEIGH RAMSDELL

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Haut, Haut, Bas, Haut, Gauche, Bas, Bas, Gauche et Carré.

★ LES MOUVEMENTS DE LEIGH RAMSDELL

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

Gauche, Droite, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Gauche et Carré.

★ LES VÊTEMENTS DE COMPÉTITION DE LEIGH RAMSDELL

À l'écran principal, effectuez les

manipulations suivantes :

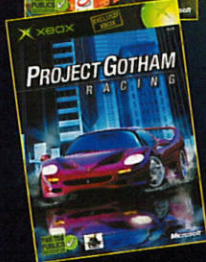
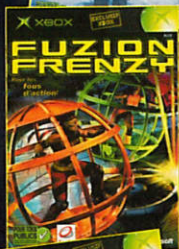
Haut, Bas, Bas, Gauche, Bas, Bas, Bas, Gauche et Carré.

CONCOULAS

50 GAGNANTS !



**Testez les jeux Xbox
avant leur sortie officielle le 14 mars !**



**AHL et les testeurs de Consoles +
vous invitent le 23 février
dans un appartement parisien de 400m²
entièrement dédié à la Xbox !**



CONSOLES+

**Pour participer, jouez au
0 892 687 387*
jusqu'au 10 février 2002 minuit.**

*0892 : 0,34€/min (2,21 FTTC)

© 2001 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Amped, Project Gotham Racing, Dead or Alive 3, Fuzion Frenzy, Halo, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées ou marques de Microsoft Corporation aux Etats Unis et pour le reste du monde. Les noms de produits et sociétés mentionnés dans ce document peuvent être des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

Extrait du règlement : Consoles + organise un concours du 25/01/02 au 10/02/02 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0892.687.387*. Les gagnants seront déterminés d'après les 50 meilleurs scores obtenus. Ils seront contactés par téléphone par Consoles + les 14 et 15 février 2002. Il sera demandé aux participants de déposer un numéro de téléphone auquel ils seront joignables à ces dates précises. Dans le cas contraire, leur place serait attribuée à un autre gagnant. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & le Marec, 54 rue Talboubert, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Xbox, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.



Thierry, un lecteur super sympa, m'envoie une grande lettre et souhaiterait des codes Action Replay pour certains de ses RPG PlayStation. Comme c'est le genre de jeu ultime et que je ne joue qu'à ça, je lui en communique quelques-uns. Ressors tes jeux mon ami ! Tu vas enfin pouvoir les terminer.



VAGRANT STORY (FR)

★ ÉNERGIE INFINIE

8011FA58 03E7
301F6274 0011
8011FA5A 03E7

★ MAGIE INFINIE

8011FA5C 03E7
8011FA5E 03E7

★ FORCE AU MAXIMUM

8011FAG2 03E7
8011FAG4 03E7

★ INTELLIGENCE AU MAX

8011FAG6 03E7
8011FAG8 03E7

★ AGILITÉ AU MAX

8011FAGA 03E7
8011FAGC 03E7

VALKYRIE PROFILE (US)

★ SAUVEGARDER

N'IMPORTE OÙ
301F6274 0011

★ STOPPER LE TEMPS

801F5F84 0000
801F5F86 0000

★ ITEMS AU MAXIMUM

5000FF01 0000
301F676A 0063

5000FF01 0000

301F6869 0063

★ AVOIR TOUS LES ITEMS

5000FF02 0001
801F62A2 0001

5000FF02 0001

801F64A0 0100

★ MATERIALIZE POINTS AU MAXIMUM

801F5F80 E0FF
801F5F82 05F5

★ EVOLUTION POINTS AU MAXIMUM

801F6264 270F

STAR OCEAN : THE SECOND STORY (US)

Note : les codes changeant selon la position des personnages, il n'est pas possible de les publier. Voici donc ceux à entrer pour le perso en première position. Une fois que les changements ont été effectués, changez les persos de place et sauvegardez. Recommencez à entrer le code.

★ AVOIR LE LEVEL AU MAX APRÈS LE 1^{er} COMBAT

8009A900 C9FF
8009A9D2 389A

★ ÉNERGIE INFINIE

8009A9DC 270F

★ MP INFINIS

8009A9E4 270F

★ AVOIR 99 EN LEVEL

3009A9E8 0063

★ AVOIR LA FORCE AU MAXIMUM

8009A9EA 270F

★ AVOIR LA CONDITION AU MAXIMUM

8009A9F0 270F

★ AVOIR L'AGILITÉ AU MAX

8009A9F6 270F

★ AVOIR LA DEXTÉRITÉ AU MAXIMUM

8009A9FC 270F

8009A9FC 270F

★ AVOIR L'INTELLIGENCE AU MAXIMUM

8009AA02 270F

★ AVOIR LA CHANCE AU MAXIMUM

8009B908 00FF

★ AVOIR L'ENDURANCE AU MAXIMUM

8009B90E 270F

Daniel un fidèle lecteur de Consoles+ qui habite à Firminy (42) a du mal avec Klonoa et Tombi 2 sur PS. Voici de quoi les terminer, mon ami.



KLONOA : DOOR TO PHANTOMILE

★ MASTER CODE

90000000 0000

Uniquement pour les Action Replay dont la version est antérieure à la 2.0.

★ DÉBLOQUER TOUS LES NIVEAUX

800CAA9E 0001

Commencez une nouvelle partie, sauvegardez et quittez. Continuez de nouveau cette partie pour avoir accès à tous les niveaux.

★ ÉNERGIE INFINIE

D010E440 0004

8010E440 0006

★ VIES INFINIES

D010E43A 0003

8010E43A 0063

★ OBTENIR LE SUPER-SAUT

D00BEA88 1000

801065CC 2DC9

Maintenez et relâchez Triangle pour effectuer un super-saut.

TOMBI 2

★ CHEAT MODE

À l'écran « New Game/Load Game », maintenez les touches L1 + R1 enfoncées et effectuez les manipulations suivantes : Rond, Triangle, Carré et Croix. Vous accéderez alors au choix du niveau et à toutes les armes.

Validez votre niveau avec Croix. Pour les armes, allez dans l'option qui vient d'apparaître et pressez Triangle pour accéder au livre. Là, choisissez votre équipement.



abonnement

48,60 €*

12 NUMÉROS POUR LE PRIX DE 9 !

Les 5 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- être informé en avant-première des futurs **jeux** et **machines**
- avoir les **tests, soluces, tips** des meilleurs jeux
- faire des économies : recevoir **12 numéros** pour le prix de **9**
- recevoir à domicile son magazine



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

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

Je joins mon règlement de 48,60 €* au lieu de 64,80 €

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : _____

Nom Prénom

Adresse

Code Postal [] [] [] [] Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature obligatoire :

C122

* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 70,35 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 66,25 €. Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,40 €.

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

EyeTrek FMD-20P

PS2

Ce nouveau modèle de lunettes multimédia équipé d'écrans à cristaux liquides n'est compatible qu'avec la PS2. Il vous déconnectera du monde extérieur, grâce à ses caches et à ses écouteurs. Vous pourrez ainsi jouer ou regarder un film sans déranger les autres. Malgré les progrès effectués en matière de cristaux liquides, le résultat reste très fatigant pour les yeux. À apprécier et consommer, donc, avec modération. Enfin, on peut aussi regretter que l'EyeTrek

soit aussi cher, et qu'il ne puisse pas être utilisé avec d'autres consoles, car il lui faut absolument une prise USB pour l'alimentation. **Prix : 562,58 euros (3690 F), par Olympus.**
Intérêt : ★★★★★



Action Replay GBX

GBA

Voici enfin la version GBA de notre accessoire préféré, l'Action Replay ! Pour ceux qui ne sauraient pas encore à quoi sert ce bijou, précisons qu'il permet de tricher dans les jeux en entrant des codes informatiques. On peut ainsi bénéficier de vies infinies ou de bonus cachés, sans avoir à terminer le jeu. Ce nouveau modèle a de quoi épatar. Composée d'une cartouche qui s'insère dans le port jeu, d'un mini CD-Rom PC et d'un câble de liaison, cette Action Replay GBX pourra se connecter à un ordinateur, pour des utilisations bien pratiques : télécharger de



nouveaux codes via le site internet www.codejunkies.com, entrer ses codes avec le clavier plus simple d'emploi, importer des codes depuis un fichier texte et aussi gérer ses codes et même ses sauvegardes ! L'ensemble marche bien, mais la liaison est un peu lente avec le PC. À chaque fois que l'on revient à la page de gestion de la cartouche, il faut recharger toute sa mémoire. Ce qui demande un peu de patience. Enfin, il reste une fonction que l'Action Replay GBX ne fait pas : on ne peut pas chercher ses codes soi-même, malgré cette liaison au PC. **Prix : 45,58 euros (299 F), par Bigben.**
Intérêt : ★★★★★



BON DE COMMANDE (remplir en majuscules SVP) à retourner ou à recopier sur papier libre à GAME PARTNER. 94 avenue de Clichy 75017 PARIS

Nom..... Code postal.....
Prénom..... Ville.....
Adresse..... Tél.....
Signature.....

REF.	TITRE DU FILM	PRIX
Toutes nos expéditions s'effectuent sous 24/48H (dans la limite des stocks disponibles)		
TARIF LUXEMBOURG + BELGIQUE + SUISSE : 13€ de frais de port FORFAITAIRE		
Frais de port (1 à 4 KT : 5,40€ / + de 4 KT : 7,60€)		
Total à payer + port		

MODE DE PAIEMENT CHÈQUE MANDAT CASH Contre remboursement. Expire le :

(N°Tél. Fixe Obligatoire) (+6,30€ frais Sup) France uniquement

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Pour plus de renseignements, contactez-nous.

GAME MANGA PARTNER

TÉL : 01.42.63.41.08

Atin de vous faciliter le passage à l'EURO, nos prix sont arrondis à l'EURO INTERIEUR.

EXCELLENT La série des héros en combat ! 7 KT, 26 eps. (V.F.) Durée 11h env. (Ref. 2328) Colleté à 76€	ESCALONNÉ The Perfect Collection ! 7 KT, 26 eps. (V.F.) Durée 11h env. (Ref. 2322) Colleté à 68€	NEW 2 Le premier anime KEN 2 ! 7 KT, 21 eps. (V.O.S.T. Japonais) Durée 9h env. (Ref. 009) Colleté à 76€	7-7 La 1 ^{ère} partie de la série 01 ! 8 KT, 32 eps. (V.F.) Durée 11h 30 env. (Ref. 2311) Colleté à 76€
LES CHEVALIERS DU ZODIAC Le Collier tant attendu ! 8 KT, 35 eps. (V.F.) (Ref. 1486, 1487, 1471, 1472) Colleté à 68€	LES CHEVALIERS DU ZODIAC Série remastérisée 4 KT, 7 eps. (V.F.) (Ref. 006) Colleté à 36€	LES CHEVALIERS DU ZODIAC Série remastérisée 8 KT, 21 eps. (V.F.) Durée 3h30 env. (Ref. 1491) Colleté à 45€	DRAGON BALL Z 11 films inédits 8 KT, 11 films (V.F.) Durée 9h env. (Ref. 1369) Colleté à 45€
DRAGON BALL Z La série 1016 ! 8 KT, 32 eps. (V.F.) (Ref. 1470, 1471, 1472) Colleté à 68€	DRAGON BALL Z La série 1016 ! 8 KT, 32 eps. (V.F.) (Ref. 1470, 1471, 1472) Colleté à 76€	DRAGON BALL La série 1016 ! 8 KT, 32 eps. (V.F.) (Ref. 1470, 1471, 1472) Colleté à 76€	GEORGE D'après le dessinateur de Candy ! 8 KT, 32 eps. (V.F.) Durée 11h30 env. (Ref. 2310) Colleté à 76€
OLIVE ET TOM La 1 ^{ère} saison de la série ! 8 KT, 32 eps. (V.F.) Durée 11h30 env. (Ref. 1332, 1333) Colleté à 76€	L'ÉCOLE DES CHAMPIONS La 1 ^{ère} saison de la série ! 8 KT, 32 eps. (V.F.) Durée 11h30 env. (Ref. 1332, 1333) Colleté à 76€	NADIA Par le réalisateur d'Excalibur ! 8 KT, 26 eps. (V.F.) Durée 11h30 env. (Ref. 003) Colleté à 76€	LE COLLÈGE FOU FOU FOU !! La série 1016 ! 8 KT, 32 eps. (V.F.) (Ref. 1470, 1471, 1472) Colleté à 76€
CITY HUNTER Le film (V.F.) Durée 90 min env. Colleté à 19€	CITY HUNTER Le film (V.F.) Durée 90 min env. Colleté à 19€	CITY HUNTER Le film (V.F.) Durée 90 min env. Colleté à 19€	DRAGON BALL ET 4 épisodes 8 KT, 32 eps. (V.F.) (Ref. 1369) Colleté à 76€
DRAGON BALL Z 100 min / DVD env. Colleté à 26€	LES CHEVALIERS DU ZODIAC Les Films 1 (V.F.) 90 min / DVD env. Colleté à 26€	LES CHEVALIERS DU ZODIAC La Série 1 (V.F.) 120 min / DVD env. Colleté à 26€	GATCHAMAN 01 La 1 ^{ère} partie de la série 1 Vol 1 à 3 (V.F.) 130 min / DVD env. Colleté à 26€
KEN 2 Vol 1 à 2 (V.O.S.T.) 110 min / DVD env. Colleté à 28€	KEN Vol 1 (V.F.) 100 min / DVD env. Colleté à 25€	SHUNGO Vol 1 à 2 (V.O.S.T. Japonais) 110 min / DVD env. Colleté à 27€	CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LOGGOS Vol 1 à 2 (V.F.) 110 min / DVD env. Colleté à 23€
INTERDITS AUX MOINS DE 18 ANS Vol 1 et 2 (V.F.) 70 min / DVD env. Colleté à 19€	DOMINATION NAHITA Film érotique (V.F.) Durée 70 min env. Colleté à 19€	SAILOR GUERRIÈRES Film érotique (V.F.) Durée 90 min env. Colleté à 19€	DRAGON PINK Film érotique (V.F.) Durée 95 min env. Colleté à 19€
LA PUPPE DU VICE Film érotique (V.F.) Durée 80 min env. Colleté à 19€	MISSION EXTREME Film érotique (V.F.) Durée 80 min env. Colleté à 19€	SHIN ANGEL Film érotique (V.F.) Durée 80 min env. Colleté à 19€	JINNA YOJO Film érotique (V.F.) Durée 60 min env. Colleté à 19€
MISSION EXTREME Film érotique (V.F.) Durée 80 min env. Colleté à 19€	SHIN ANGEL Film érotique (V.F.) Durée 80 min env. Colleté à 19€	JINNA YOJO Film érotique (V.F.) Durée 60 min env. Colleté à 19€	JINNA YOJO Film érotique (V.F.) Durée 60 min env. Colleté à 19€

Ping Pong interactif

Ce Ping Pong interactif se branche sur votre téléviseur, directement, sans avoir besoin d'aucune console. Le pack est composé d'un récepteur et de deux raquettes équipées de voyants infrarouge. Le jeu fourni se charge automatiquement une fois tous les câbles branchés correctement. Vous y verrez une table de ping-pong en vue subjective, avec votre adversaire en face. Le but du jeu est donc de renvoyer la balle quand elle arrive sur vous à coups de raquette. Si vous êtes deux, l'écran se splitte horizontalement. Décrit comme ça, le jeu peut paraître nul. Mais en fait, on est rapidement séduit. Même si les coups ne sont pas très précis, on s'amuse bien, surtout entre potes. Attention tout de même à ne pas frapper

Téléviseur

vos voisins quand vous disputez un match ! Nécessite deux piles LR6 par raquette (fournies). ■
Prix : 91,32 euros (599 F), par Radica.
Intérêt : ★★★★★



Multrem

Cet accessoire propose trois fonctions : la télécommande pour le DVD, un multitap (quatre prises manettes et une pour la carte-mémoire) et un socle pour tenir la PS2 à la verticale. Ce qui en fait un accessoire très économique, qui remplit parfaitement ses fonctions. La télécommande

PS2

nécessite deux piles LR6 (fournies), et elle est aussi rétro-éclairée. Bref, un gadget qui fait plaisir, mais dommage qu'il soit aussi massif. Le socle est en effet assez énorme, mais il faut bien ça pour stabiliser la console en position debout. ■
Prix : 50,16 euros (329 F), par Bigben.
Intérêt : ★★★★★



OUVERT du lundi au samedi de 10h à 19h
31 rue de Reuilly
75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

POWER GAMES

REPRISE DE VOS JEUX CASH
REPARATIONS
SYSTEME D' ECHANGE
VENTE PAR CORRESPONDANCE
JEUX OCCAZ A PARTIR DE 7,47 € (49F)

3645 POWER GAMES

SCM @ DAL GILLESME.COM

CONSOLE PlayStation 2

303,38 €
1990 F

CONFLICT ZONE

HEADHUNTER

DRIVEN

VIRTUA FIGHTER 4

GUILTY GEAR X

REZ

ACE COMBAT 4

MAX PAYNE

GIANTS

MOTO GP 2

SHADOWMAN 2

MAXIMO

HERDY GERDY

COMMANDOS 2

WIPE OUT FUSION

DROPSHIP

DEUS X

NO ONE LIVES...

PARAPPA 2

ECCO

PlayStation 2

120,44 €

GTA 3

GOLDEN SUN

SONIC

WANTED

PREHISTORIC MAN ASTERIX ET OBELIX

S. FIGHTER UPPER

WARIOLAND 4

GAME BOY ADVANCE

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
POWER GAMES - 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	Console	Qté	Prix
<p>Total +6,10 € (40F) (+1,50 € (10F) par article suppl.)</p>			

Nom : Prénom :
 Adresse :
 CP : Ville : Tél. :
 Je joins impérativement mon règlement de € par :
 Chèque bancaire Mandat lettre Carte Bleue N° Expire



www.FL-GAMES.com
Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

Passer commande par téléphone,
et faites vous livrer directement
chez vous ! 01.60.16.42.32



JEUX IMPORT :

Tarifs imbattables alors
Contactez Nous !!!

DREAMCAST :

- Cable de liaison
- NeoGeo POCKET-Dreamcast 45,60 €
- DC Gun..... 45,60 €
- Cartes Mémoires
- 1mo/2mo/4mo..... 10,5/12/15 €
- Nexus 2mo/4mo/16mo
- avec cable ! 22,5/30/345,6 €
- Modem 56K avec navigateur 53,20 €
- Gachettes de remplacement 7,50 €
- Carte mémoire vibrante 4Mo 30,30 €
- DC Pistol 37,90 €
- Coque console translucide 21,20 €
- Coque VMS translucide 15 €
- Cable S-Video 9 €
- Rallonge manette 5,90 €
- Gun sans fil 53,20 €

PLAYSTATION / PS One / PS2 :

- Cable RGB PS1/PS2 5,90 €
- PS Hacker ou Puce + cable RGB 7,50 €
- Falcon Light Gun + pointeur laser ... 45,60 €
- Adaptateur Allume-Cigare PS One 22,50 €
- Memory Card 120 Blocks PS1 22,50 €
- Link Cable PS1 5,90 €
- Rallonge manette 5,90 €
- Manette PS2 Turbo+Ralent 22,50 €
- Télécommande PS2 19,60 €
- Guitare PSX 37,90 €
- Bloc Alim PS1 Auto-voltage 19,60 €
- Bloc Alim PS2 Jap Auto-Voltage 50,00 €

Sur Gamecube tout les accessoires sont déjà là !



Sonic 2 GC
Jap : Tél.

**REVENDEURS
CONTACTEZ
NOUS !!!**



GunCon2 PS2 : 59,30 €



PS-X-Change 2 : 22 €



GBA Vire de Recharge
15 €



GBA Film Protection
+ Filtre UV : 15 €



Tapis de Danse PSX
25,70 €



Pad PS2 sur NGC : 29 €



Cartouche vierge GBA
128 Moits : 167 €
256 Moits : 213 €



FA Linker 228Moits : 109 €
FA Linker 256Moits : 266 €



VGA Box NGC : 66,48 €



Advance TV : 137 €



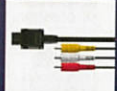
Kit de modification
GameCube : 45,60 €



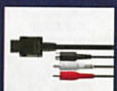
Cable GBA - Gamecube
30,30 €



Carte Mémoire GC : 37,90 €



Cable AV GameCube : 12 €



Cable S-Video NGC : 15 €



Manette NGC : 53,28 €

Accessoires

Manette PX5000

PS2

Gâce à cette manette sophistiquée, avec encore plus de boutons et un bel écran, les novices en jeux vidéo vont en baver ! Cette PX5000 a de quoi intriguer par son apparence, mais, rassurez-vous, son utilisation est assez simple. L'écran au centre de la manette permet de programmer les touches de façon plus «réfléchie». On ne programme plus aveuglément, au petit bonheur la chance. Ici, toutes les opérations sont affichées, et on ne peut plus se tromper. Cette manette dispose aussi d'une fonction turbo et d'un câble de trois

mètres (!); elle est également compatible Dual Shock. Enfin, l'ensemble reste tout de même un peu mastard, et il faudra un petit temps d'adaptation pour s'y habituer. ■

Prix : 37,96 euros (249 F), par Saitek.

Intérêt : ★★★★★



Direction Key

GBA

Les grosses pognes ne sont pas bien loties avec la Game Boy Advance.

Conçu pour les petites mimines japonaises, les grosses paluches vikings ont beaucoup de mal à s'adapter à la petite taille de la console. C'est pour remédier à ce problème que le Direction Key a été créé. Il se fixe sur la partie gauche de la Game Boy Advance emboitant le pavé de direction. C'est assez maniable, et surtout, la

précision n'est pas trop altérée par cette prothèse. En même temps, cela donne à la Game Boy Advance un petit côté cyborg assez sympa. Et puis, surtout, ça ne coûte pas trop cher pour un petit confort supplémentaire. ■

Prix : 4,49 euros (29,45 F), par Bigben.

Intérêt : ★★★★★



Livraison sous 24h/48h
Pour toutes questions,
n'hésitez pas à nous contacter !

Tous nos prix sont TTC, hors frais de port.
Cetax dans la limite des stocks disponibles.
Photos non contractuelles.

Passer commande par CB par téléphone ou par chèques / mandats
par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Tel : 01.60.16.42.32
Fax : 01.60.16.19.77
Ouvert du Lundi au Samedi
de 9h00 à 19h00 Non-Stop!

WWW.FL-GAMES.COM

Nom, Prénom : _____ Téléphone : _____
Adresse : _____
Code Postal, Ville : _____

+30Fr de frais de port
Offrez nous votre commande +42Fr

Adrenalin Wheel

Voici le premier volant pour la Xbox. Avec un design aux couleurs de la console, impossible de se tromper. Ce modèle n'est pas équipé de pédales. Toutes les commandes sont réunies sur le volant, ce qui permet de jouer partout, sans avoir besoin de quelques choses pour caler les pieds. Il ne gère pas le retour de force, mais il transmet les vibrations des jeux. Enfin, son contact est assez agréable grâce aux matières grips. En ce qui concerne la précision, elle est

Xbox

tout à fait honorable. Par contre, le pivotage reste un peu trop mou. ■
Prix : 52 euros (340 F), par Radica.
Intérêt : ★★★★★



Le marché aux puces

Accessoires pour consoles de jeux
Playstation™ - Dreamcast™ - Game Boy™

Manette pour Dreamcast™ **Promo !** Mémoire 4 Mo pour Dreamcast™ **Promo !** VGA Box pour Dreamcast™ **Promo !**

Télécommande pour Playstation2™ **Promo !** + de 100 REFERENCES

Puces pour modification de console

achetez en toute liberté sur internet

OMINFO

OMINFO.COM - BP 207 - 52006 CHARENTAIS CROIX
 TEL. 03 25 31 47 28 - Fax. 03 25 31 69 79

www.ominfo.com

Pour toute publicité
 "free shop"
 appelez Sophie au
01 41 86 16 32

TRIBUNAL DE GRANDE INSTANCE DE PARIS EXTRAIT DES MINUTES DU GREFFE

Par jugement contradictoire, rendu par le Tribunal Correctionnel – 31ème chambre correctionnelle – le 05 juin 2001.

BENEDETTI François
 Né(e) le 19 décembre 1965 à ROUBAIX 59512

A été condamné(e) à

10 mois d'emprisonnement avec sursis
 Confiscation des objets saisis

Pour :

CONTREFAÇON PAR EDITION OU REPRODUCTION D'UNE ŒUVRE DE L'ESPRIT AU MEPRIS DES DROITS DE L'AUTEUR – du 1er juin 1998 au 25 mai 2000 – à PARIS, LA BASSEE (59) et sur le territoire français, faits prévus par ART.L.335-2 AL.1, AL.2, ART.L.335-3, ART.L.112-2, ART.L.121-8 AL.1, ART.L.122-3, ART.L.122-4, ART.L.122-6 C. PROPR.INT. et réprimés par ART.L.335-2 AL.2, ART.L.335-5 AL.1, ART.L.335-6, ART.L.335-7 C. PROPR.INT.

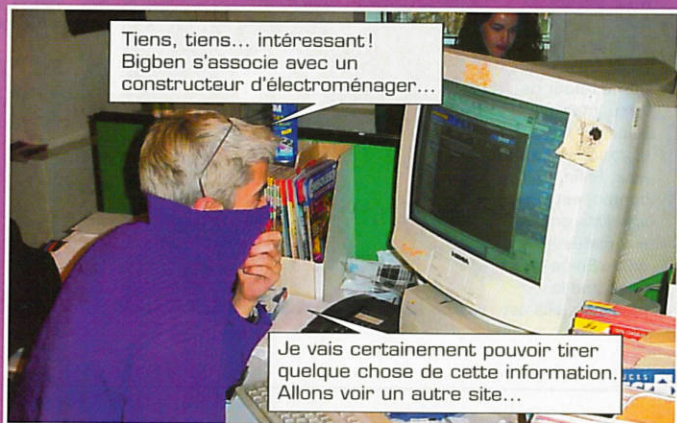
CONTREFAÇON PAR DIFFUSION OU REPRESENTATION D'ŒUVRE DE L'ESPRIT AU MEPRIS DES DROITS DE L'AUTEUR – du 1er juin 1998 au 25 mai 2000 – à PARIS, LA BASSEE (59) et sur le territoire français, faits prévus par ART.L.335-3, ART.L.335-2 AL.2, ART.L.112-2, ART.L.121-2 AL.1, ART.L.122-2, ART.L.122-4, ART.L.122-6 C. PROPR.INT. et réprimés par ART.L.335-2 AL.2, ART.L.335-5 AL.1, ART.L.335-6, ART.L.335-7 C. PROPR.INT.

Le Tribunal a ordonné la publication du jugement par extrait, dans CONSOLES +.
 Pour extrait conforme, n'y ayant appel,
 Le Greffier en Chef.

Comment avoir la cote auprès de ses collègues de travail ou de ses camarades de classe pour bien vivre le passage à l'euro?... En se goinfrant de galette des rois? En lisant « Harry Potter » sous sa couette avant de s'endormir? En regardant le Big Deal sur TF1 tous les soirs? En poussant mémé dans les escaliers?...

Non, non, non et non! En racontant une bonne blague pardi! L'équipe de Consoles+ s'est mise au travail pour vous proposer LA blague de l'année.

La bonne blague



Tiens, tiens... intéressant! Bigben s'associe avec un constructeur d'électroménager...

Je vais certainement pouvoir tirer quelque chose de cette information. Allons voir un autre site...

Rédaction de Consoles+. 11 h 25. Kael cherche sur Internet la blague ultime. Pour rester incognito, il se cache le visage avec son col roulé.

Virginie, notre jolie maquettiste, cherche elle aussi une bonne blague. Elle vient de recevoir un e-mail de Mireille, une spécialiste en la matière.



Voyons voir. Non, trop de poils, pas drôle.

Non, trop vulgaire, pas drôle.

Non, trop courte, pas bon.

Seghira, notre autre jolie maquettiste, cherche également une blague de marque à raconter.

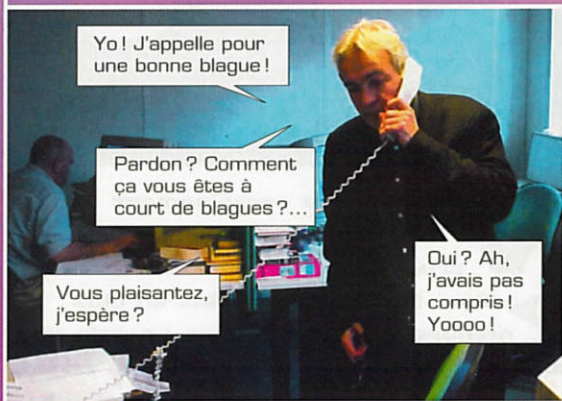


Bon, mon vernis Diorissimo est sec. Je peux me connecter sur Carambar.fr. Je devrais trouver mon affaire. Après, un petit café...

Hummm. J'comprends rien à leurs blagues.

Pas une seule histoire avec du sexe ou des tondeuses à gazon. Rien. Décevant. Trop décevant... Beaucoup trop décevant...

AHL se sent également concerné. Il compose sur son téléphone le 08-00-12-12, le numéro des bonnes blagues.



Kael est enfin parvenu à trouver le précieux renseignement qu'il cherchait...



Niico se plonge dans la lecture de « Toto Illustré ». Il est sûr d'y trouver la bonne blague, accessible au plus grand nombre.

L'honorable Gio demande l'aide d'Ivan le Terrible, notre secrétaire de rédaction, mais néanmoins ami. A eux deux, ils vont certainement trouver la blague qui tue.



Toxic est également plongé dans une saine lecture: le « Petit livre rouge des blagues à Mao ».



Certain de déclencher le fou rire chez Seghira, Kael se lance dans la blague qu'il a passée la journée à peaufiner.



COULOIR

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du C



le vainqueur

Ce mois-ci, c'est Julien Coulon, un petit gars qui habite Crehen (pas loin de Saint-Malo et de Dinan, dans les Côtes d'Armor) qui remporte un abonnement gratos à Consoles+. Ce fan de Sega - ils sont encore nombreux -, s'est inspiré de Panzer Dragoon pour me faire un superbe dessin tout aux crayons de couleur. Les ombres portées sont super chouettes, et le clin d'œil à Edmond le démon m'a fait grand plaisir ! Bien joué mon ami.

Vous l'aurez certainement remarqué, les jeux vidéo qui proposent des scènes à la Metal Gear Solid sont de plus en plus nombreux. Planqué dans un coin de couloir, comme Niico derrière son écran, on attend que l'ennemi nous tourne le dos, et on en profite pour lui sauter dessus et lui couper la carotide. C'est propre, ça ne fait pas de bruit et c'est sans danger. Mais voilà ! Ce qui fait aujourd'hui fureur dans un jeu vidéo n'est pas né de l'imagination d'un programmeur, mais de votre aimable serviteur : Bomboy. Croyez-moi ou non, c'est la stricte vérité. Croix de bois, croix de fer, si je mens de vais pisser en enfer.

Bomboy, nain furtif



FF X semble vous avoir inspiré ce mois-ci. Se ferait-il attendre ?

rrrier

olonel Pierre-Avia. 75754 Paris Cedex 15

KÉKÉ RAYNAUD

Q Mister Raynaud (raynaudji@aol.com) ne souhaite pas que je l'appelle kéké. Voici ces questions (de kéké, il faut bien le reconnaître): « 1/ La Xbox vaut-elle le coup d'être achetée plutôt que la PlayStation 2? 2/ Y aura-t-il une autre console après la Xbox? Si oui, laquelle? 3/ La PlayStation 2 peut durer encore combien de temps? 4/ J'ai revendu ma Game Boy Advance pour m'acheter une Dreamcast. Ai-je bien fait? 5/ À quand le site de Consoles+? ».

■ Salut kéké quand même. 1/ Vous êtes des centaines de milliers, tous les mois, à me poser la même question. Il m'est impossible de dire qu'une console constitue un meilleur achat qu'une autre. Je crois avant tout que le problème n'est pas de savoir si telle ou telle console est meilleure que sa copine (on arrive aujourd'hui à des machines pratiquement identiques en termes de puissance). Les

critères de choix s'établissent d'après le prix de vente et les jeux proposés. La réponse est en toi coco! Regarde le nombre de jeux dans les genres que tu aimes sur PlayStation 2 et ceux qui le seront sur Xbox; regarde combien coûte actuellement la PlayStation 2 et combien coûtera la Xbox, et tu feras ton choix tout seul. 2/ Tu veux parler de manière officielle? Dans ce cas, après la Xbox, la Nintendo Game Cube va faire son arrivée officielle en France. Par la suite, on sait que Sony travaille sur une PlayStation 3, qui ne devrait pas arriver avant quelques années. 3/ L'espérance de vie de la PlayStation 2 est, à mon avis, encore très longue. Pour preuve, le nombre de jeux qui sortent en ce moment, c'est de la folie. 4/ Je ne sais pas. La Dreamcast est une excellente console, mais qui n'est plus fabriquée, hélas! Cela signifie que les nouveautés vont se faire aussi rares que les cheveux sur la tête à Niiico, et qu'il va devenir très difficile de trouver des jeux pour cette

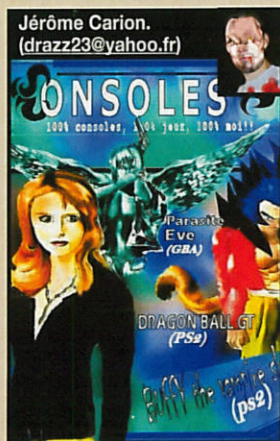
console. Il va falloir te rabattre sur l'occasion. La Game Boy Advance, par contre, dispose d'un catalogue de jeux en pleine expansion, et les nouveautés sont nombreuses chaque mois. Ce qui est dommage, c'est que tu n'aies pas pu garder ta GBA... 5/ Créer un site Internet Consoles+ n'est pas encore au menu. On ne sait d'ailleurs pas s'il le sera un jour!

LOPEZ-MOI ÇA

Q Nicolas Lopez (lopezvectra@hotmail.com) se pose des tas de questions: « 1/ J'ai entendu parler de la sortie de Grandia 2 sur PlayStation 2. Est-ce vrai? 2/ Si oui, sera-t-il traduit en français? 3/ Un pote m'a dit qu'un Medal of Honor allait sortir sur PlayStation 2. Est-ce vrai? 4/ Tu ne trouves pas qu'il n'y a rien de mieux que Devil May Cry pour se débrouiller? 5/ Sans vouloir dire du mal de vous, vous êtes les seuls à ne pas avoir précisé que 007 - Espion pour cible avait une faible durée de vie. 6/ Tu ne trouves pas que les jeux PlayStation 2

sont super chers? Une baisse des prix est-elle prévue? 7/ Ça sort d'où kéké? ».

■ Salut kékos. 1/ Oui, effectivement, Grandia 2 arrive très prochainement sur PlayStation 2. Il doit sortir le mois prochain, si tout va bien. 2/ Je n'ai pas eu l'occasion de voir le jeu tourner, et je ne peux donc pas te répondre. 3/ Oui, c'est vrai. Le jeu s'appelle Medal of Honor: en première ligne. Il est prévu sur PlayStation 2 pour mars prochain. 4/ Devil May Cry est effectivement un excellent défouloir. Le jeu a une super pêche, mais je trouve sa durée de vie un peu courte, même si quelques missions secrètes sont disponibles en fin de partie. 5/ Le mode solo comporte à peine une douzaine de missions que l'on peut terminer effectivement rapidement. Maintenant, terminer les missions avec la plus haute récompense est un autre challenge! As-tu réussi à débloquent tous les secrets du jeu? Il faut également savoir si tu inclus dans la durée de vie le mode multijoueur. Les parties solo sont très sympas, non? Et les parties à quatre, avec tous les modes de jeux multijoueur qui existent, ça confère une durée de vie plutôt intéressante, non? 6/ Il n'y a pas que les jeux PS2 qui soient chers! À part quelques rares exceptions comme GTA 3 ou Max Payne qui sont vendus 300 francs, les jeux vidéo sont vendus trop chers. De même, les



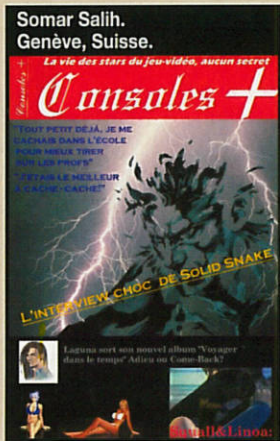
Jérôme Carion. (drazz23@yahoo.fr)
Parasite Eve, Dragon Ball... Ça ne nous rajeunit pas!



Pascal Porhel (iamgouki@yahoo.fr)
Et un numéro spécial import Japon, un!



Angelo Lagalla (lagalla.a@mls.nc)
Un Consoles+ au singulier bien singulier.



Somar Salih. Genève, Suisse.
Le secret de Solid Snake: il était le meilleur à cache-cache.

CD audio sont hors de prix : 145 francs pour un album de musique, tu le crois, ça ? 7/ De ma bouche, pourquoi ?

CORENTIN TAMARE

Corentin (corentinhamel@aol.com) se pose des questions : « 1/ Pouvez-vous me dire si Golden Sun et Magical Vacation sortiront sur Game Boy Advance en version officielle ? Si oui, quand ? 2/ La Nintendo Game Cube pourra-t-elle rivaliser en termes de puissance avec la PlayStation 2 ? Y aura-t-il des bons jeux sur cette console ? ».

signifie pas pour autant qu'elle soit mauvaise. Les jeux PlayStation 2 qui sont sortis pour Noël sont, pour la plupart, magnifiques. Il y aura, comme sur toutes les consoles Nintendo, d'excellents jeux. Rassure-toi, Miyamoto va encore faire parler de lui !

DE PEYRAN FILS

Emmanuel Peyran utilise le mail de sa mère

(fpeyran@club-internet.fr) pour m'envoyer ses questions. Il est chié lui ! Voici ce qu'il me demande : « Salut kéké ! Je m'appelle Emmanuel Peyran, je suis fan de ton magazine, et j'aimerais te poser quelques questions qui, je l'espère, seront publiées. 1/ Après le récent succès des RPG en Europe, crois-tu que Tactics Ogre Gaiden et Fire Emblem Advance sortiront en Europe ? 2/ Golden Sun et Magical Vacation seront-ils traduits en français ? 3/ Une rumeur du net dit que la Game Cube sortira en France le 12 avril 2002. Est-ce que ça te semble possible ? 4/ Et à la rédaction, ça va ? ».

■ Salut kéké. 1/ Difficile de te répondre. Si cela ne tenait qu'à moi, il est évident que des jeux comme Tactics Ogre Battle et Fire Emblem Advance seraient distribués en France. Mais voilà, ce n'est pas moi qui décide... malheureusement. 2/ Oui, pour au

moins l'un d'entre eux : regarde la réponse que j'ai faite à ce kéké de Corentin. 3/ Les rumeurs, faut-il les croire ou non ? On ne sait pas encore de manière certaine quand sortira la Nintendo Game Cube en France. Tu parles du 12 avril prochain, j'en doute. D'après mes rumeurs, la console ne sortirait pas avant l'été prochain, voire même (et c'est plus probable) à la rentrée 2002. 4/ À la rédaction, ça roule. Et chez toi ?

LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace est attribué ce mois-ci à Djennane Sofiane, un lecteur de Genevilliers. Une chose est certaine, il maîtrise les calques de Photoshop comme personne : son dessin est un montage de la plupart des personnages et héros de jeux vidéo. On trouve, entre autres, Link, Mario, des persos de FFX et même de Crazy Taxi. Il recevra le prochain numéro de Consoles+ dédié à par toute l'équipe.



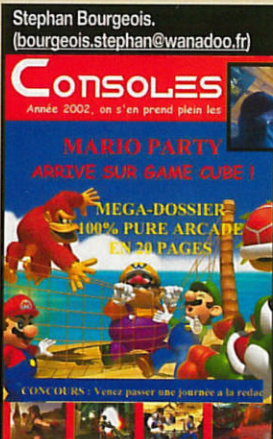
■ Salut et merci mon kéké d'amour. 1/ Je crois que ce n'est pas un problème de télé NTSC ou pas. À l'époque, nous avions acheté une PS2 japonaise et nous avions testé un film DVD Zone 2 Pal sur cette console. Le film n'a jamais été reconnu par la console japonaise. Le problème est le

téléviseur est compatible. 2/ Pourquoi ne jamais avoir parlé de Radical Dreamers sur Super Famicom qui est en fait le véritable second opus de Chrono Trigger ? 3/ À ce propos, pourquoi ne pas avoir parlé, ne serait-ce que dans un encart, du satellivideo ? Mais si, vous savez, le système permettant de télécharger des jeux sur sa Snes. 4/ Pourquoi avoir noté Final Fantasy X aussi durement sous prétexte qu'il n'est pas dans l'esprit de la série sachant que Final Fantasy VIII a eu 95 % avec une atmosphère beaucoup moins colorée que la série ? Moi, Final Fantasy VIII, je lui aurais donné 90 % et Final Fantasy X, 95 %. M'enfin, les jeux vidéo c'est comme le cinéma et la musique : c'est subjectif. 5/ A-t-on une chance de voir débarquer un Chrono en France ? ».

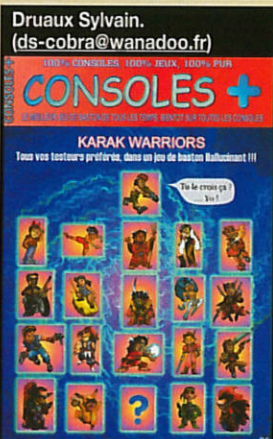
VIVIMAN POUR LES INTIMES

Viviman, Vivi pour les intimes, (viviman@wanadoo.fr) m'envoie un long courriel (ça veut dire email en français) : « Salut à toute l'équipe. Je vous envoie un email pour vous dire que votre mag est super. Mais le principal, c'est que j'ai plein de questions à vous poser. Les voici : 1/ Est-ce que les DVD zone 2 NTSC peuvent passer sur une PlayStation 2 sachant que mon

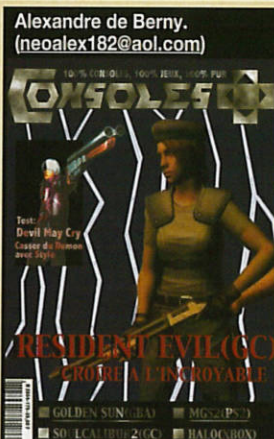
■ Salut et merci mon kéké d'amour. 1/ Je crois que ce n'est pas un problème de télé NTSC ou pas. À l'époque, nous avions acheté une PS2 japonaise et nous avions testé un film DVD Zone 2 Pal sur cette console. Le film n'a jamais été reconnu par la console japonaise. Le problème est le



Ah, le soleil, la plage, le sable chaud... vivement l'été !



C'est plus une couverture, c'est un jeu de cartes en kit !



Resident Evil arrive sur Game Cube, et ça se sent !



Quand je vous disais que FFX était à la mode en ce moment, hein !

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

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**



61500
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel



les nouveautés
les anciens jeux

tout pour
vous débloquent

3615 ASTU
3615 SOLU

NUDGE Interactive 2,21 F/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

même avec une console PlayStation 2 PAL et un DVD vidéo NTSC : impossible de lire un film de Zone 2 NTSC ou de Zone 1 sur une console PlayStation 2 PAL. Il te faut un petit accessoire de Datal qui s'appelle le DVD Region X. Il coûte 249 francs environ et te permet de dézoner ta console PlayStation 2 sans l'ouvrir et sans perdre la garantie. Pour avoir l'image en couleur sur ta télévision, il faudra une prise péritel RVB. Et voilà. 2/ Ben oui, on est cons nous ! Pourquoi ne pas avoir parlé non plus de Super Mario Bros 3 sur Nes ou de Ikari Warrior sur Amstrad CPC 464 ? Je ne sais pas pourquoi le test de Combat sur Atari 2600 nous a échappé. Pfff, on est à côté de nos pompes ou quoi ? 3/ Nous en avons parlé dans de vieux numéros de Consoles+, il y a longtemps, fort longtemps quand les 16 bits régnaient en maître sur l'univers des consoles de jeux vidéo. 4/ Tu as raison, c'est subjectif. Kael, qui a testé le jeu et qui connaît parfaitement la série, me glisse à l'oreille : « parce qu'il est effectivement trop éloigné de la série, qu'il n'innove pas et qu'il est beaucoup trop répétitif ». Je peux aussi ajouter que les cinématiques, bien que somptueuses, occupent une place bien trop importante dans le jeu et, qu'au final, ça gonfle énormément ! Heureux ? 5/ Je n'en sais rien. Il se pourrait qu'un jour une compilation des Chrono Trigger et autres jeux de Square sortent sur PlayStation 2... ça me ferait en tout cas grand plaisir !

BJORN BORG

Q Thomas Borg, un lecteur de Montpellier, joue aux jeux vidéo depuis 1996. Il a possédé une Megadrive, une Nintendo 64, une PSone, une Dreamcast et une Game Boy. Il compte s'acheter prochainement une Game Boy Advance. Voici ses questions : 1/ Que penses-tu de mon parcours ? 2/ Quand sortira Sonic Adventure 2 sur Game Boy Advance en version officielle ? 3/ Quel est le prix d'un jeu Game Cube ? 4/ Pourquoi la X-21 ne sera pas vendue en France ? 5/ Mes parents ne veulent pas que j'achète une Game Cube parce qu'ils disent qu'elle est trop chère. Comment les convaincre ? »

■ Salut kéké. 1/ Ton parcours est

pas mal. Mais il te manque une Atari 2600, une Colecovision, une Mattel Intellivision et quelques autres vieilleries du genre. 2/ La version officielle devrait sortir durant le premier trimestre 2002. C'est un peu vague, mais je n'ai pas beaucoup d'informations sur ce jeu. 3/ Le même que celui d'un jeu Nintendo 64. Disons entre 60 et 70 euros (environ 400 et 460 francs). 4/ Je n'en sais rien. C'est un produit exclusivement japonais, c'est peut-être ça la raison, non ? Qui sait, peut-être verrons-nous cette superbe console arriver en France quand la Game Cube sera en vente officiellement ? On croise les doigts ! 5/ Dis-leur que ce n'est pas une raison valable. C'est d'ailleurs la moins bonne des raisons, car c'est complètement faux ! La Nintendo Game Cube sera la moins chère des consoles de nouvelle génération. Vas-y, insiste un peu, je crois que tu vas l'avoir ta console !

L'AN PAYET

Q Patrick Payet (one-t.06@caramail.com) lit Consoles+ depuis plusieurs années et en profite pour m'envoyer quelques questions : 1/ Avez-vous des nouvelles des anciens testeurs du magazine. Que deviennent-ils ? 2/ Je me suis laissé tenter par la PS2 avec bien sûr GT3. Je m'intéresse maintenant à un volant à retour de force. Lequel me conseillez-vous ? 3/ C'est la remarque qui fâche, mais je trouve le look du magazine plutôt réussi sauf pour les notations des détails des jeux qui manquent à l'appel. Je trouve qu'avoir un avis sur l'animation, les graphismes, la maniabilité... était fort utile. Mais bon, faut vivre avec son temps. 4/ Dans l'une des lettres du numéro de janvier, une question est posée à propos du son 5.1. Tu lui as répondu que les scènes cinématiques de Metal Gear Solid 2 sont en 5.1, mais qu'en est-il des phases de jeu à proprement parler ? 5/ Pourquoi ne testez-vous pas certains jeux, par exemple Macross M3 sur Dreamcast en japonais. Y a-t-il une sélection des jeux avant de les tester s'ils sont trop mauvais ? »

■ Salut mon kéké. 1/ La plupart des anciens testeurs de Consoles+ sont partis travailler

dans d'autres magazines... D'autres, comme Marc par exemple, ont choisi d'aller bosser carrément pour des éditeurs de jeux vidéo. Il travaille chez Kalisto comme chef de projet, et prépare un jeu depuis plusieurs années maintenant. 2/ Qui possède une PS2 sans GT3, hein ? C'est un excellent jeu ! Le meilleur volant à retour de force est très certainement celui de Logitech. Il répond super bien et la prise en main est très agréable. 3/ Tu n'es pas le seul à faire cette remarque. Nous avons mis pas mal de temps avant de nous décider à supprimer le cartouche avec toutes les informations concernant les graphismes, les musiques, les bruitages... D'une part cela prenait trop de place, d'autre part certaines informations étaient sans aucune importance : des musiques normales sans plus, des bruitages corrects, par exemple. Désormais, avec notre système de « plus » et de « moins », on vous dit ce qu'il faut retenir principalement dans le jeu. On ne s'étend pas des heures sur un sujet qui ne le mérite pas. Je ne sais pas si c'est mieux comme ça, mais comme tu le dis, il faut évoluer et vivre avec son temps. 4/ Seules les phases cinématiques de Metal Gear Solid 2 disposent de son 5.1. Le reste du jeu se déroule de manière classique, en stéréo. 5/ Les jeux d'import proviennent des boutiques qui, gentiment, nous les prêtent quelques jours. Or les boutiques ne reçoivent pas tous les jeux japonais ou américains. Et si elles ne les reçoivent pas, elles ne peuvent pas nous les envoyer. Logique non ? Pour répondre à ta dernière question, oui, il y a bien sûr une sélection des jeux ! On ne va pas faire 3 pages sur un jeu bido !

ALLO OU À L'HUILE ?

Q Kim Lesieur (lesieurk@yahoo.fr), un lecteur de 12 ans, me demande : « 1/ Dans le numéro 119, vous nous avez montré des images de Metal Gear Solid 2. Quand sera-t-il disponible en version officielle ? 2/ Quand sera-t-il testé dans le magazine ? 3/ J'ai une PS2. Je vais acheter Oni. Est-ce un bon jeu ou non ? Quelle note lui avez-vous donnée ? 4/ Si

je dois avoir trois jeux sur PlayStation 2, lesquels seraient-ils ? ».

■ Salut kéké de vinaigrette ! 1/ Le jeu Metal Gear Solid sort en France en février prochain. 2/ Pas plus tard que maintenant. 3/ Oni n'est pas un très bon jeu. Il a été noté 73 %... et mériterait aujourd'hui une note encore plus faible. Un conseil, oublie-le et achète-toi autre chose ! 4/ Trois jeux ? Disons, Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 3 et Half-Life. Tu peux aussi rajouter GTA 3, 007 - Espion pour cible, Pro Evolution Soccer ou Devil May Cry. La liste est encore longue.

MAUVAIS JOUEUR

Q Laurent Alboreo galère depuis des mois, voire des années maintenant, sur de vieux jeux Super Nintendo. Il cherche les solutions d'Illusion of Time, Secret of Mana, Secret of Evermore et Super Metroid. Il me demande de l'aide.

■ Salut kéké. Je ne peux pas t'aider, même si j'ai terminé la plupart des jeux dont tu me parles. Je te conseille donc une chose, aller sur Internet et visiter le site suivant : www.gamefags.com, tu trouveras la solution à chacun de ces jeux. Attention, les solutions sont en anglais. À ton dico, donc.

SÉBASTIEN SUPPO

Q Sébastien Nuss (arf ! arf ! arf !), un lecteur de Strasbourg, me pose des tas de questions. Il est fou lui ou quoi ? Voici ce qu'il me demande : « 1/ Je voudrais savoir si l'achat d'une Game Cube vaut le coup et le coût ? 2/ Je voudrais aussi savoir si vous ne pourriez pas mettre un tableau avec les sorties de jeux ? 3/ Est-ce que la Xbox a des jeux intéressants ? Pour l'instant, je trouve qu'il n'y a pas grand-chose de bien à part Dead or Alive 3. 4/ Est-ce qu'il suffit d'adorer les jeux vidéo pour devenir testeur ? 5/ Quel âge as-tu ? 6/ À la sortie de la Game Cube y aura-t-il plusieurs coloris de console ? 7/ Au Japon, il y aura un coffret Metal Gear Solid 2. Est-ce qu'en France on aura droit au même traitement ? ».

■ Salut kéké. 1/ C'est bien la première fois qu'on me pose ce

100% soluces

NUMÉRO 114
+ SON SUPPLÉMENT 64 pages
 Onimusha - Banjo-Tooie
 Alone in the Dark 4



HORS SERIE N°13

- TOUT ZELDA EN 95 PAGES
- POKEMON SNAP
- PERFECT DARK
- DONKEY KONG COUNTRY



CONSOLES + N°110

- LA SOLUCE COMPLÈTE DE FINAL FANTASY IX



CONSOLES SOLUCES N°2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme



HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

CONSOLES SOLUCES N°1

- SOUL REAVER • DRIVER
- MISSION : IMPOSSIBLE
- SYPHON FILTER • SILENT HILL
- X-FILES • JADE COCOON

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

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS13 / 450022	8,55 €	x	
HS12 / 450016	7,80 €	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	7,80 €	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	7,80 €	x	
C+ n° 110 / 451110	7,80 €	x	
C+ n° 114 / 451114	7,80 €	x	
	Total		

Ci-joint mon règlement de :euros
 à l'ordre de Consoles + Chèque bancaire ou postal
 Carte bancaire dont voici le numéro : _____
 Date d'expiration de ma carte : _____ CB montant minimum de 15,60 € (* port inclus)

Nom Prénom
 Adresse
 Code Postal [] [] [] Ville
 Date de Naissance (facultatif)
 Signature : _____

NB : LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

* Offre valable jusqu'au 28/02/2002. Je recevrai ma commande dans un délai de 4 semaines après enregistrement de mon règlement

genre de question, tiens ! Oui, la Game Cube est une bonne console, et oui, elle vaut le coût : certaines rumeurs l'annoncent à moins de 300 euros (environ 1 900 francs). Mais rien n'est officiel. 2/ Non ! Nous l'avons déjà fait, et on s'est rapidement rendu compte que le planning des sorties n'était jamais, ou presque, respecté : les éditeurs avaient tendance à repousser la sortie de leurs produits. Alors plutôt que de donner de fausses indications, nous avons préféré arrêter le massacre. 3/ Pour l'instant, il y a quelques bons jeux. Dead or Alive 3 en fait partie, tu as raison. Munch's Oddysee est pal mal, Halo également. Dans les mois à venir, sa ludothèque va s'étoffer de quelques merveilles, comme le très attendu Max Payne. 4/ Non, il faut aussi coucher avec eux. 5/ On ne demande pas l'âge d'un vieux monsieur, ce n'est pas poli mon garçon. 6/ Pas dans l'immédiat. Par la suite, oui. 7/ Oui, Metal Gear Solid 2 sera vendu en France dans un magnifique coffret. Même traitement donc. Pour une fois...

VAS-Y FRANCO

Q Franco, un type franc, me pose quelques questions : « 1/ Mon jeu préféré toutes consoles confondues est Metal Gear Solid. Et toi ? 2/ Quand sort Spiderman au cinéma ? 3/ Entre MX 2002 et MX Rider, quel est le meilleur ? 4/ Project Gotham Racing sur Xbox me semble moins beau graphiquement que Gran Turismo 3. Qu'en penses-tu ? 5/ Harry Potter sur PSone vaut-il le coup ? 6/ Silent Scope 2 est-il vraiment jouable avec la manette ? ».

■ Salut franc kéké. 1/ Joli choix. Moi je reste très attaché à Zelda sur Super Nintendo : l'épisode 3. 2/ Le film sort le 8 mai prochain (pour info, le prochain Star Wars, l'épisode 2, sort le 17 mai. Joli mois de mai non ?). 3/ J'ai une préférence pour MX Rider, mais ne le répète surtout pas. 4/ Pour être honnête, je n'ai pas vu ce jeu. Je ne peux donc pas te dire s'il est plus beau ou pas que Gran Turismo 3. Mais je vais aussi te dire autre chose : ce n'est pas parce qu'un jeu est plus beau qu'un autre qu'il est meilleur pour autant. 5/ Harry Potter est un très

bon jeu de plates-formes et d'action pour ceux qui aiment le bouquin. Il est à réserver aux plus jeunes. 6/ Il est très difficile à jouer avec la manette. Pas injouable, mais très délicat à prendre en main en tout cas. Avec une souris, il est impeccable !

CAROTTE FOLLE

Q Guillaume Dehodencq (carrotcrazy2000@hotmail.com) me demande : « 1/ Je voudrais te demander pourquoi le prochain Zelda sur Game Cube a-t-il un look aussi louche ? 2/ Je pense acheter prochainement Zelda 3 - A link to the past dont on m'a dit le plus grand bien. Vaut-il toujours le coup ? 3/ Quand sortent SoulCalibur 2 et Tekken 4 sur PlayStation 2 ? ».

■ Salut kéké. 1/ Comme je l'ai souvent dit dans cette rubrique, je n'en sais rien. Miyamoto en a décidé ainsi et c'est tout. Comme toi, j'ai été très surpris de cette décision, mais je suis certain qu'avec le temps on va se faire à ce nouveau look de Link. 2/ Tu as été très bien renseigné. Zelda 3 - A link to the past est l'épisode de Zelda avec lequel je me suis le plus amusé. C'est une aventure fantastique et merveilleuse dont je garde d'excellents souvenirs.

Aujourd'hui encore, s'il fallait le tester, il mériterait un Consoles+ d'or. 3/ SoulCalibur 2 n'est pas prévu sur PlayStation 2, mais sur Nintendo Game Cube. Quant à Tekken 4, il sort prochainement au Japon... c'est-à-dire pas avant quelques mois ! Tu parles d'une réponse ! Arf !

FUSO HORAIRE

Q Niluje Boccanfuso (niluje-aime-les-taupes@caraimail.com) m'écrit pour me poser quelques questions : « 1/ Ne m'appelle pas kéké, merci. 2/ Quand sort Head Hunter sur Dreamcast ? 3/ Shenmue 2 sera-t-il en français ou en anglais ? 4/ Doom sur Game Boy Advance, c'est pour quand ? 5/ Est-ce que Switch va mieux ? A-t-il à nouveau goûté au Poy ? 6/ Peux-tu publier mon adresse email s'il te plaît ? 7/ Oui, je sais, elle est longue ! ».

■ Salut... heu, koko ?... ou kuku, peut-être ?... 1/ C'est fait. 2/ Head Hunter est disponible depuis quelques semaines, maintenant. 3/ Shenmue 2, comme le premier épisode, est en anglais. C'est déjà mieux que du japonais intégral, non ? 4/ Comme Head Hunter, Doom est disponible. 5/ Pas vraiment. Il lui arrive encore d'avoir quelques vertiges et des hallucinations. D'ailleurs, pour se reposer, il est parti se mettre au vert à la montagne. Se mettre au vert dans le grand blanc, y a que lui pour faire ça ! 6/ Ai-je le choix ? 7/ De quoi parles-tu ?...

N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo ; elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Niico. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur grande sœur à la plage. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands, passés qu'après c'est trop pas possible de les scanner !
- Vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette ou par e-mail à l'adresse suivante : nicolas.gavet@emapfrance.com
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format Jpeg est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niico (l'ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par e-mail à l'adresse sus-mentionnée.
- Si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème : envoyez vos coordonnées à Niico.

REDACTION • PUBLICITE

43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 65 16 00
Fax rédaction : 01 41 65 17 67
Fax pub. : 01 41 65 16 95

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

REDACTION

Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghe-Lacour (AHL)
Secrétaire
Juliette van Passchen (216 72)
Chefs de rubrique
Ge Dinih To (Gal)
Nicolas Gavet (Nico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier SFR)
Maquette
Virginie Auvertin
Olivier Murgon (premier maquetiste)

Un collaborateur à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy,
Pierre Koch (Toxic), Karim Lazzi (Kael),
Julien Frenaud (Zan), Saghira Maouche (maquetiste),
Babeth Le (SFR), Danièle Starzheva (SFR), Cynlle Baudin (SFR).

PUBLICITE

Directrice commerciale
Lara Witochytsky (16 24)
Directeur de publicité
Nicolas Boulange (118 39)
Directrice de clientèle
Sophie Bazin (16 32)
Fax : 01 41 65 16 92
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING

Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 43)
Assistante marketing
Anne Perbal (17 55)
Maquette marketing
Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication
Roger Grosjean (29 17)

SERVICE ABOUONEMENTS

Tél. : 01 64 61 20 23
France : 1 an (12 numéros) :
345 F (TVA incluse)

Europe et étranger (tarif économique) :
1 an (12 numéros) : 457 F
(tarifs avion nous consulter)

Belgique : 1 fois un an (12 numéros) : 3333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque
bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 71932 Perthes Cedex.

Éditeur-localitaire gérant : EMAP ALPHA
Siège social : 19 21 rue Emile Ducloux, 92150 Suresnes.
Société anonyme. P.46 : Arnaud Roy de Polyfontaine.
Principaux actionnaires : EMAP FRANCE, Propriétaires : EM-IMAGES.
P.46 et directeur de la publication : Arnaud Roy de Polyfontaine.
Directeur délégué : Marc Adurbin.
Directeur d'édition pôle : Vincent Cousin.
Responsable administratif et financier : Patricia Faggiaro.
N° de commission paritaire : 045 873201
Dépôt légal : à parution. Photographes : Ray Graphic, PFDL.
Imprimeur : Torcy Gibboux.
72000 Marne-la-Vallée.

Distribution : Transpress Press.
EMAP DIFFUSION, Directeur de département : Jean-Charles Guibault.
Directeur adjoint : Dominique Radon.
Responsable diffusion : Marc Picot.
Réservez aux distributeurs de presse
modifications de service et réservations :
19 21, rue Emile Ducloux 92200
Suresnes Cedex. Tél. : 01 43 93 54 29.

La reproduction, même partielle, de tous les articles
parus dans la publication 10 Consoles+ est interdite.
Les informations rédactionnelles publiées dans
Consoles+ sont libres de base publique. Les articles
numéros de Consoles+ sont disponibles à
Consoles+ Service Abonnements 9933, 71932
Perthes Cedex. ISSN 1102 6093.



OUBLIEZ TOUTES VOS RÉFÉRENCES...



- EXPLOREZ 47 NIVEAUX GIGANTESQUES
- PLUS DE 70 HEURES DE JEU
- INÉDIT ! JOUEZ EN SOLO OU EN DUO EN MODE COOPÉRATIF
- VOIX ET TEXTES EN FRANÇAIS

"C'est juste super impressionnant."
8/10 PlayStation 2

"Une pure réussite."
91% **mégahit**

"Trop beau pour être vrai. On ne peut plus s'arrêter."
8/10



3 héros pour finir l'aventure de 3 manières différentes



Gagnez de l'expérience, augmentez vos compétences



Plus de 35 monstres impitoyables



developed by
snowblind
studios



Baldur's Gate™, Dark Alliance™ © 2001 Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Baldur's Gate™, Dark Alliance™, Forgotten Realms™, the Forgotten Realms logo, Dungeons and Dragons™, the D&D logo, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Interplay under license. All rights reserved. Snowblind Studios and the Snowblind Studios logo are trademarks of Snowblind Studios. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. and registered trademarks of Sims Computer Entertainment Inc.

CASPER

SPIRIT DIMENSIONS™



FINI LE TEMPS DU GENTIL FANTÔME.

www.tdk-mediactive.com



PlayStation 2

TDK
mediactive

© 2001 Harvey Entertainment, Inc. "Casper", its logo, all related characters, names and related indicia are trademarks of Harvey Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Casper Spirit Dimensions™ & © 2001 Harvey Entertainment, Inc. Source code © 2001 TDK Mediactive, Inc. All Rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.