

**Ace Combat 4 vous emmène au septième ciel**

**100%  
consoles**



# 100% consoles

**HARRY POTTER,  
débarque sur consoles**

## **SILENT HILL 2**

**La soluce complète  
avec toutes les fins**

## **TOUS LES JEUX XBOX EN TEST**

Halo, Project Gotham,  
DOA 3, Max Payne, Oddworld...

**La Game Cube décolle  
avec Star Wars et  
Super Smash. Bros**

**FINAL FANTASY XI :  
le futur de la PS2 !**

**Wipeout Fusion  
repousse  
les limites de la PS2**

N°10 FÉVRIER 2002- MARS 2002  
France métro : 5,35 € - DOM : 6,40 €  
- Belgique : 5,95 € - Suisse : 9,5 FS  
- Luxembourg : 5,95 €  
- Maroc : 30 MAD - PORT CONT: 6,45 €

L 18972 - 10 - F: 5,35 € - RD





**Le 1<sup>er</sup> volant  
à retour de force compatible  
Playstation 2™ / PS One™  
Playstation™**

Speedforce 2 est une marque déposée par Bigben Interactive - Playstation 2, PS one et Playstation sont des marques déposées par SONY.

**SPEEDFORCE II**

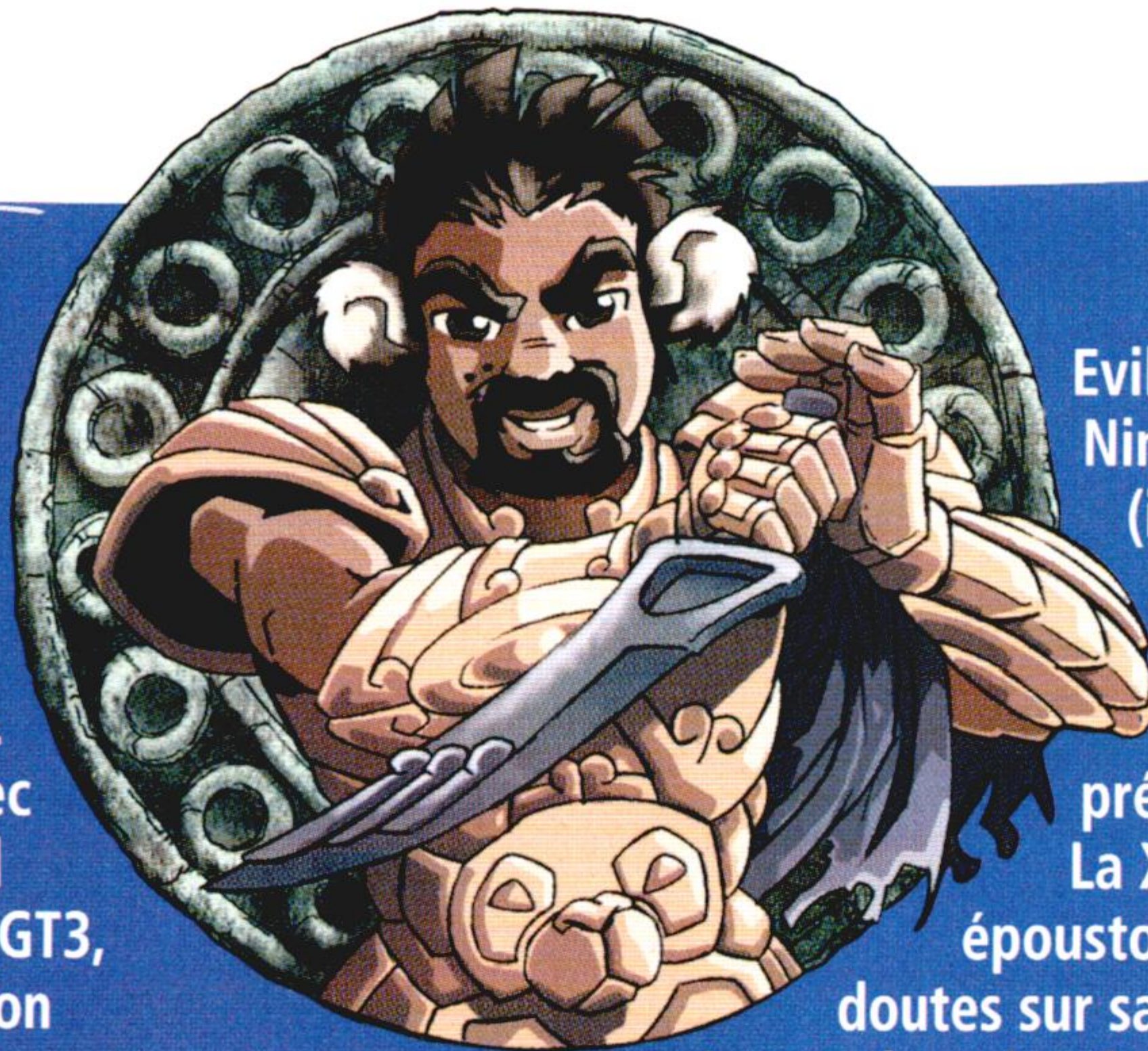
F o r c e F e e d b a c k

Bigben Interactive S.A

Rue de la Voyette C.R.T. 2 - 59818 Lesquin Cedex France - Fax : 03 20 90 72 34



Début d'année paradoxal : beaucoup d'actualité mais peu de nouveaux jeux. La PS2, avec sa très bonne logithèque, s'impose comme maître incontesté du paysage français. Il est vrai qu'à 2 000 francs, avec des jeux comme Wipeout, Devil May Cry, Silent Hill 2, Maximo, GT3, GTA3, Head Hunter, Pro Evolution Soccer, Tony Hawk... et bien d'autres encore, il y a de quoi faire ! Le pire, c'est que l'avenir est plutôt radieux, pour cette console, avec des jeux comme MGS 2 ou FFX ! La Game Cube a bien cartonné aux USA, même si sa logithèque reste toujours un peu faible, à mes yeux. Jusqu'ici, aucun jeu ne m'a scotché complètement ni ne m'a fait acheter la bécane. Certes, Star Wars est très bien, et Cheub a joué comme un fou à Smash Bros... mais ils ne me font pas craquer. J'attends avec impatience l'arrivée de l'artillerie lourde : Resident



Evil, Mario, Zelda... mais avec Nintendo, c'est bien le mot : (im)patience ! La console n'est pas encore en France, et je me garderais bien de faire des pronostics quant à une date précise...

La Xbox, quant à elle, m'a époustoufflé. Ceux qui émettaient des doutes sur sa puissance ou sur la qualité des jeux qu'aurait Microsoft... eh bien, ils avaient tout faux. Halo, DOA 3 et Project Gotham, sans oublier Oddworld, sont des bombes. DOA 3 est sans nul doute le plus impressionnant, d'un point de vue technique. La Xbox en a dans le ventre, c'est sûr. Maintenant, est-ce que DOA 3 est un ovni, comme Soul Calibur sur Dreamcast ? Là encore, il va falloir du temps. La Xbox et la NGC n'en sont qu'à leurs débuts, tandis que la PS2, depuis ses premiers jeux, a clairement monté en régime. Le ménage à trois risque d'être sanglant !

Panda



3

## HALO

*On peut dire que ce mois-ci, le Panda aura fait beaucoup plus de tests que d'habitude. Les mauvaises langues dans la rédac disent que lui et Cheub se sont partagé les meilleurs jeux ! En tout cas, le plantigrade a passé beaucoup de temps sur Halo, beaucoup, beaucoup... C'est simple, il refusait même de répondre au téléphone et menaçait de mordre si on le dérangeait...*

RÉDACTION : 49, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél : 01-53-68-99-50. Fax : 01-53-68-99-51.  
 DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : Muriel Doan-Van. RÉDACTEUR EN CHEF : François Garnier. RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT : Sébastien Le Charpentier (Cheub).  
 HELP 49, rue d'Alleray 75015 Paris. PUBLICITÉ : Thomas Maubert, 01-53-68-99-50. Fax : 01-53-68-99-51. FABRICATION : Sybille Sawastyanowicz. RÉALISATION GRAPHIQUE : Guénahel Galpin. ADMINISTRATION / VENTES : HDC BP32, 37390 La Membrolle-sur-Choisille. Tél : 02-47-87-07-87. CHEF DES VENTES : Marc Lemius, Tél : 02-47-87-07-87. MARKETING : Delphine Papillon. COMPTABILITÉ : Lydia Madère.  
 Ont collaboré à ce numéro : Kim-Lan Doan, Louis-David Delahaye, Luc Joullat, le Ninja, Neko-Chan, Kara, Vincent Gallopain, Danièle Stantcheva.  
 100% CONSOLES est édité par MON JOURNAL ADOMEDIAS, SARL de presse au capital de 5 000 F. RC Créteil B 429 558 893. Siège social : 29, rue Etienne-Dolet, 94140 Alfortville. Gérant : Muriel Doan-Van. Principal actionnaire : Mon Journal Multimédias.  
 Distribution : MLP. Imprimé chez VALPRINT Spa, Viale Lombardia 29, 20047 Brugherio (MI), Italie.  
 ISSN : en cours. Commission paritaire : 1202 k 80176. Dépôt légal : à parution.  
 Remerciements à Sunrise Import, Power Games, Espace 3, Game Station.

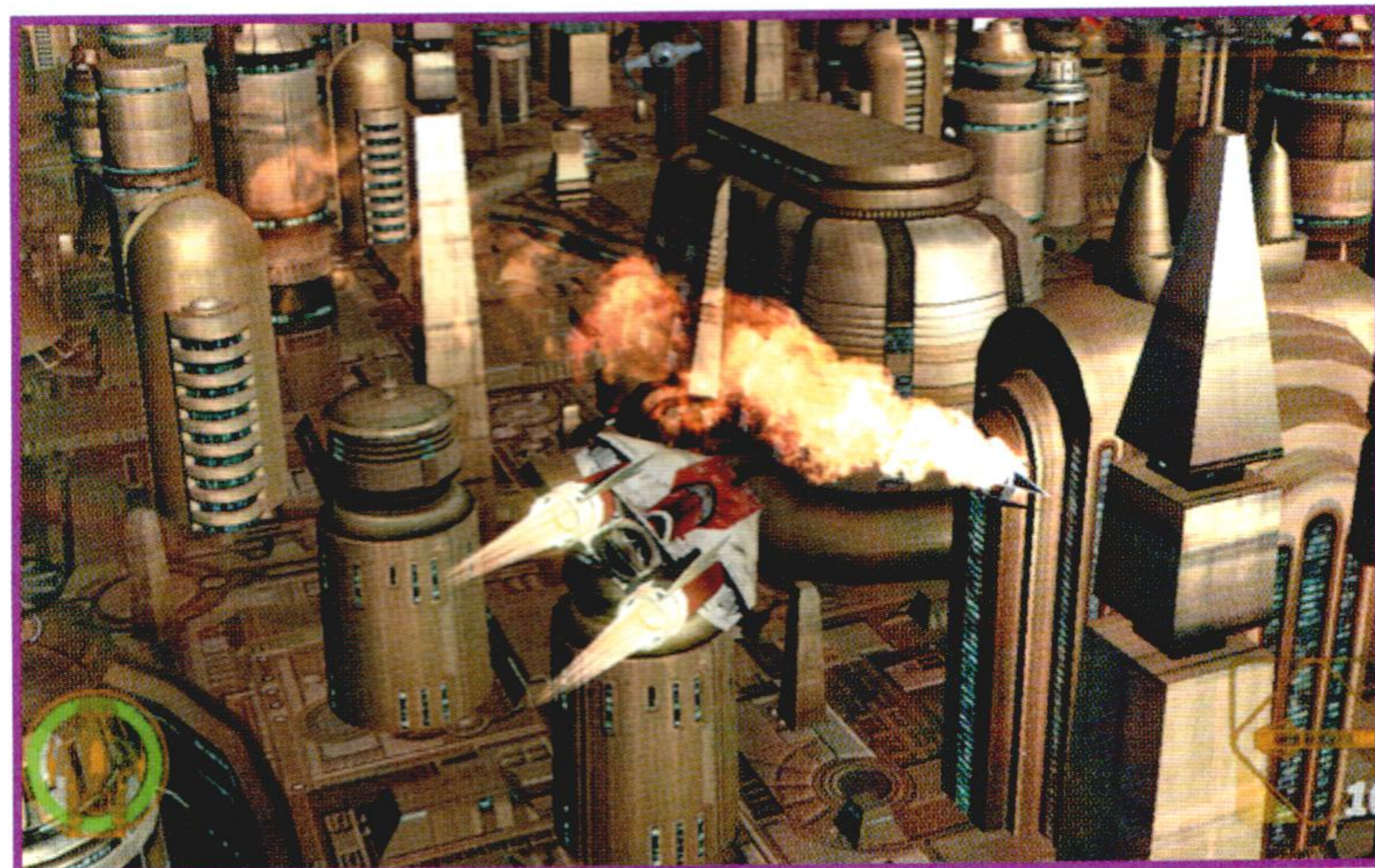


NEWS JAPON	6	Star Wars Rogue Leader (NGC)	76
NEWS FRANCE	12	Head Hunter (PS2)	78
PREVIEW	16	Gran Turismo Concept Tokyo 2001(PS2)	79
DOSSIERS	20	Super Mario Advance 2 (GBA)	80
TESTS		Sonic Advance (GBA)	80
Star Wars: Obi-Wan (Xbox)	23	Dropship (PS2)	81
Airforce Delta Storm (Xbox)	24	Crazy Taxi (NGC)	81
Amped Freestyle Snowboarding (Xbox)	26	Conflict Zone (DC)	82
Oddworld: Munch Oddyssey (Xbox)	28	Baldur's Gate Dark Alliance (PS2)	83
Halo (Xbox)	32	Doom (GBA)	84
Shrek (Xbox)	36	SSX Tricky (PS2)	84
Star Wars Starfighter (Xbox)	37	Dragon Riders: Chronicle of Perns (DC)	85
Project Gotham (Xbox)	38	GTC Africa (PS2)	85
Max Payne (Xbox)	42	Rez (PS2 & DC)	86
Blood Wake (Xbox)	44	NBA 2K2 (DC)	87
Super Smash Bros. Melee (NGC)	46	Silent Scope 2 (PS2)	88
Dead or Alive 3 (Xbox)	50	Maximo (PS2)	88
Parappa the Rapper 2 (PS2)	54	Jet Ski Riders (PS2)	89
Ace Combat IV : Distant Thunder (PS2)	56	Phalanx (GBA)	89
Moto GP 2 (PS2)	58	Rayman M (PS2)	90
Guilty Gear X (PS2)	60	Ecco the Dolphin (PS2)	91
Advance Wars (GBA)	62	Harry Potter à l'école des sorciers (PSone)	92
Giants: Citizen Kabuto (PS2)	63	Harry Potter à l'école des sorciers (GBC)	93
Wipeout Fusion (PS2)	64	Harry Potter à l'école des sorciers (GBA)	93
Evil Twin (PS2)	68	SOLUCE	
4 Mat Hoffman's Pro BMX (GBA)	70	Silent Hill 2	94
Shaun Palmer's Pro Snowboarder (GBA)	70	COURRIER DES LECTEURS	106
007 Espion pour cible (PS2)	71	RUBRIQUE DAUBES	109
Silent Hill 2 Restless Dreams (Xbox)	72	NEKO BATTLE	110
NFL Fever 2002 (Xbox)	75	ABONNEMENT	111

## Max Payne

42

Max Payne est un jeu qui a fait un véritable tabac sur PC. Alliant les univers de Duke Nukem et de Matrix, il donne au joueur des poussées d'adrénaline d'une intensité extrême. Le petit Vinz s'est sacrifié, et c'est donc lui qui a hérité du test sur Xbox... Le pauvre s'est fait harceler par le Panda, qui, ayant déjà fini le jeu sur PC, a profité de la moindre occasion pour lui chiper le pad.

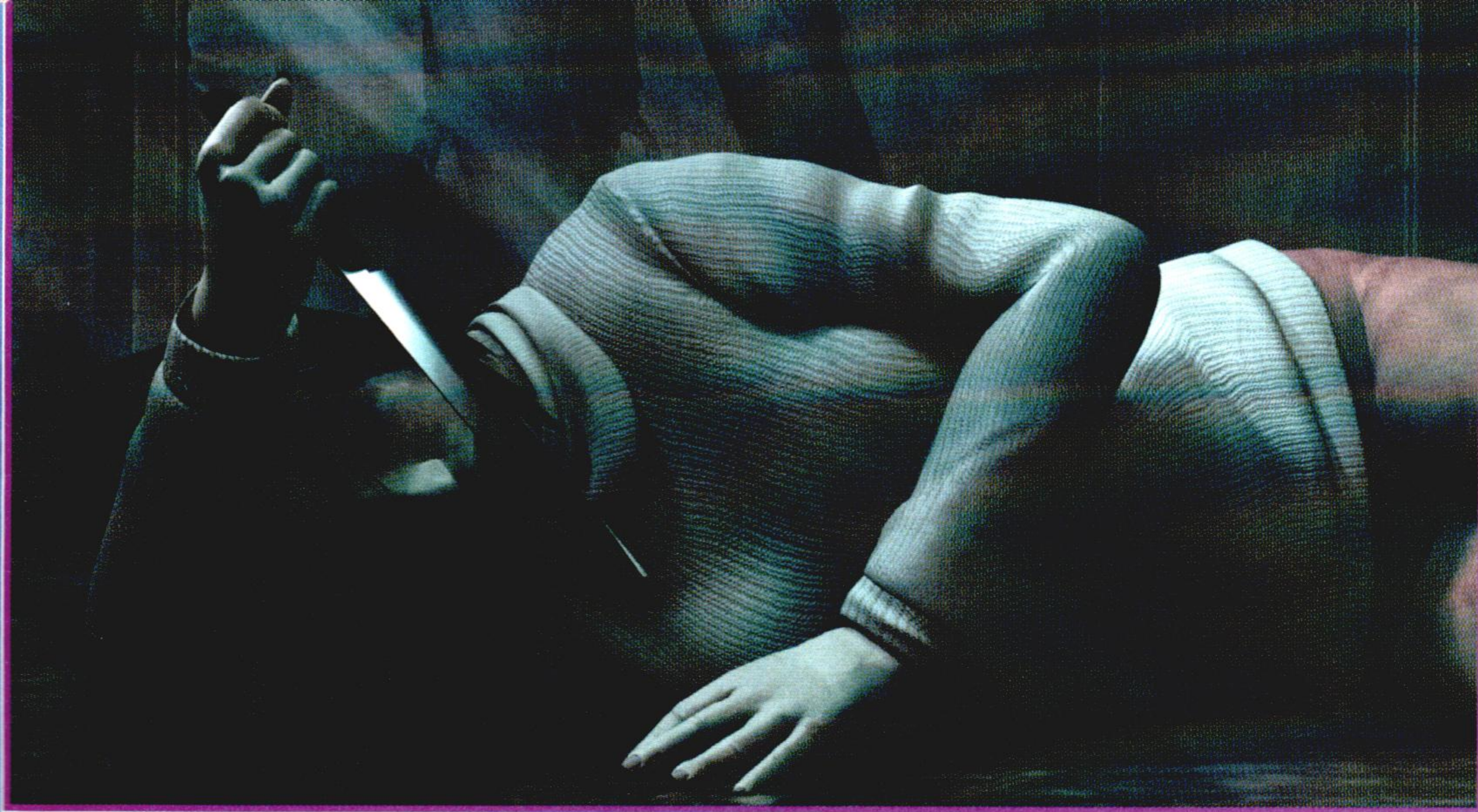


## Star Wars Rogue Leader

76

Notre Luk n'est pas un Jedi, mais il fait tout pour y ressembler. Et si cela implique d'acheter Star Wars sur Game Cube et d'y jouer tout le week-end, notre vaillant ami n'hésite pas une seconde ! Ne reculant devant aucun défi, Luk a su trouver en lui la Force de finir son texte à temps.





## Silent Hill 2 **72**

Ce mois est à placer sous le signe de la colline silencieuse. Non seulement on vous propose en fin de numéro une superbe soluce pour finir le jeu à 100% sur PS2, rédigée par l'incontournable Luk, mais en plus, ce dernier a testé pour vous la version Xbox du jeu. En grand professionnel qu'il est, il a répertorié les différences qui existent avec la version PS2. Si vous voulez en savoir plus, rendez-vous page 72.

## Super Smash Bros. **46**

Cheub, qui a travaillé autrefois dans le Nintendo Magazine officiel (eh oui... ça ne nous rajeunit pas !), a eu une drôle de lueur dans les yeux lorsque Super Smash Bros. Melee est arrivé dans la rédac. Il l'a pris sans rien demander à personne, et y a joué des heures durant. Résultat ? Un test de quatre pages extrêmement complet, qui vous aidera peut-être à comprendre pourquoi tant de personnes adorent ce jeu.



5



## Harry Potter PSone, GBC et GBA **92**

Si vous aimez Harry Potter, vous allez être servis ! La nouvelle coqueluche des cours de récréation est apparue comme par magie dans l'univers des jeux vidéo, et ce dans trois jeux totalement différents... RPG pour la GBC, action-aventure pour la GBA, et action sur PSone. C'est comme les dragées surprise de Bertie Crochue, y'en a pour tous les goûts !



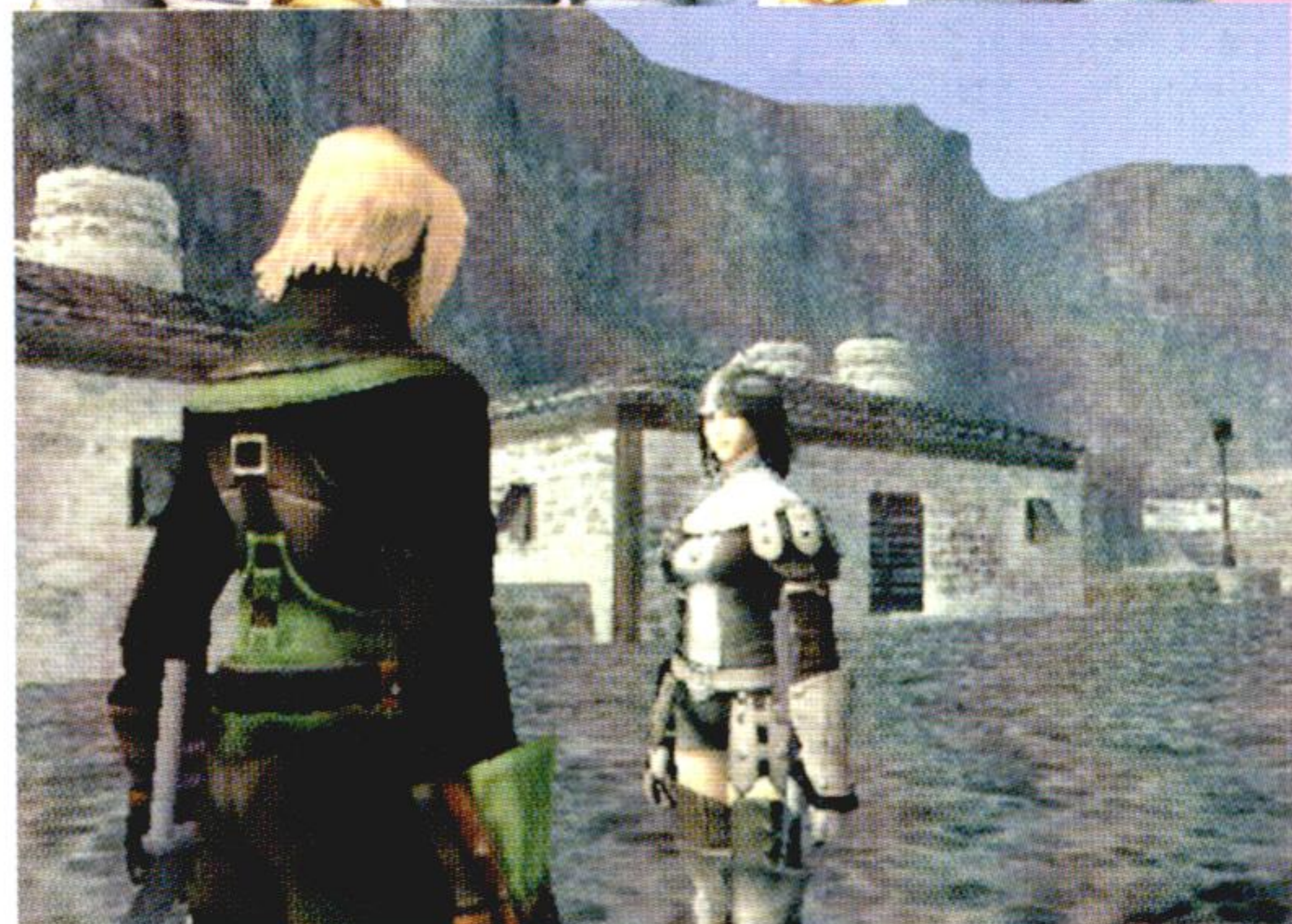
## Final Fantasy XI

PS2  
SQUARESOFT  
MARS

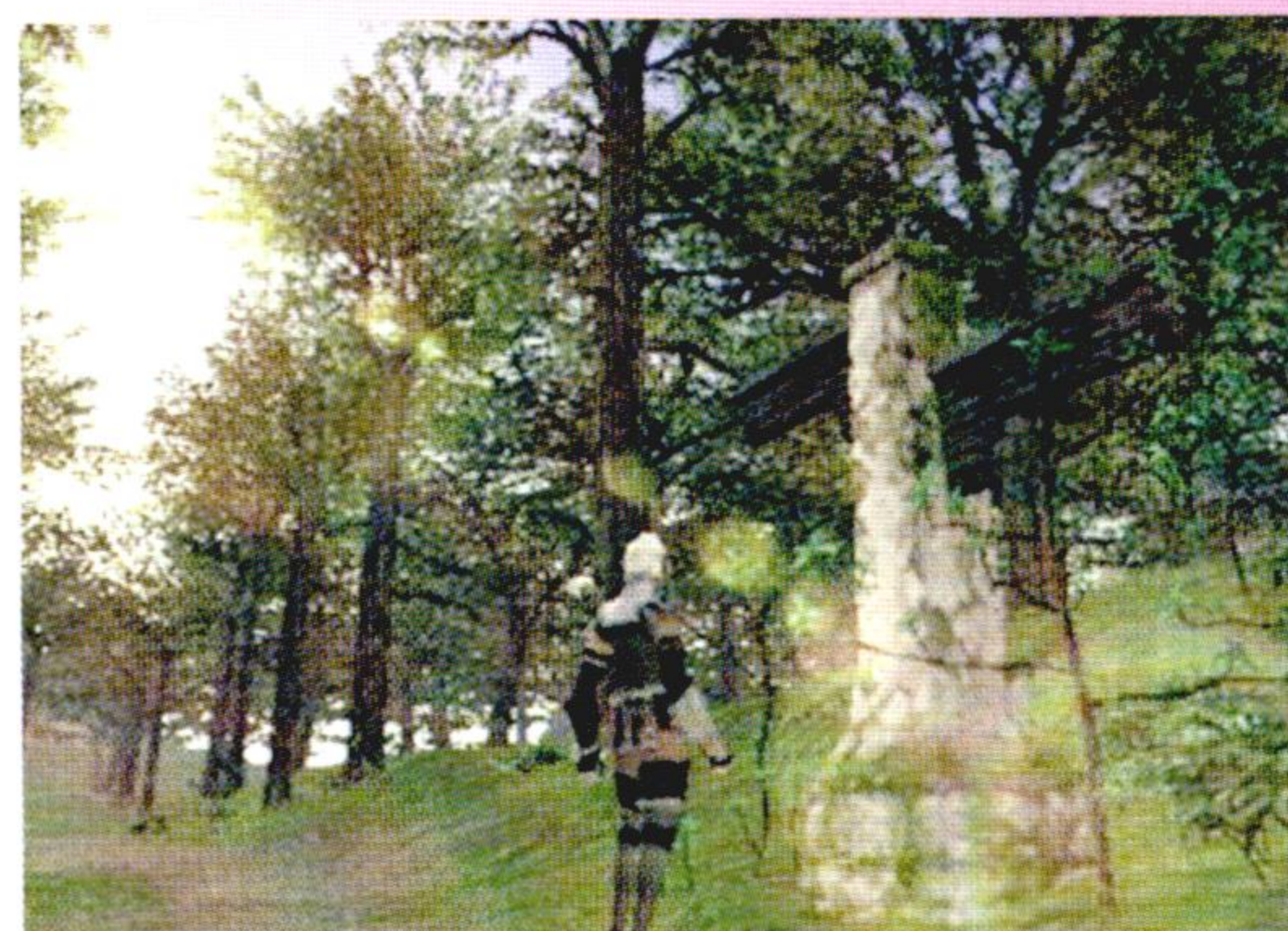
L'inévitable combat avec des monstres gigantesques et puissants qui vous feront tâter de leurs tentacules et de leurs crocs.



6



Parlez avec toutes les personnes qui vous plaisent. Certaines sont des PNJ gérés par l'ordinateur.



De superbes effets de lumière agrémentent fréquemment les forêts qui bordent les châteaux des Eruvan.

Square nous fournit enfin des nouvelles bien croustillantes sur son premier jeu on-line. Nous savions déjà que Hironobu Sakaguchi, directeur de la série FF, nous concoctait un monde riche dénommé Vana Dir où se mélangent art de la guerre, magie et haute technologie. Le tout offrant un décor parfait pour les nombreuses quêtes que le joueur devra mener : vaincre une entité démoniaque ressuscitée, rechercher des cristaux... Maintenant, on va s'intéresser aux populations et au système de jeu. Trois races principales peuplent cette planète. Les Hume, l'équivalent des humains, sont l'espèce la plus répandue. Ils vivent sous le régime de la République Basutuk, une civilisation technologique qui compte énormément sur ses exploitations minières. Les Eruvan sont semblables à des elfes, ils ont de longues oreilles pointues ; les mâles ont la peau brune. Ils vivent dans le Royaume Sand Rear qu'ils ont bâti après une violente guerre civile. Ce sont des guerriers émérites. Enfin, les Tartares (rien à voir avec le fromage !) ont la taille de jeunes enfants avec des oreilles pointues et un nez noir ; ils sont les plus doués

pour la magie. Leur gouvernement, la fédération Windasu, est basé sur une société, certes, tribale, mais également tournée vers l'étude des sciences occultes. De ce fait, lors de la création de son personnage, le joueur pourra choisir sa race, son métier et aussi le lieu d'où il va commencer son aventure. Comme dans tout jeu en ligne qui se respecte, la communication et l'entraide entre les joueurs sont primordiales. Afin de faciliter la formation de groupes, le jeu inclut un système d'équipe et d'alliance. Chaque joueur peut recruter deux compagnons, et chaque équipe peut être composée au maximum de six joueurs. Quand le joueur recherche des compagnons d'aventure, l'icône "Recruit" s'attache à lui ; dès que l'équipe est formée, il en devient le leader. Lorsqu'il partira combattre des ennemis, il pourra s'unir à deux autres équipes, et former une alliance regroupant 18 joueurs. Voilà qui promet de belles quêtes ! Et pour finir, sachez que nous retrouverons nos amis les Chocobos. Non seulement ils seront des montures indispensables, mais on pourra aussi les faire se reproduire dans les ranchs. À quand un monde envahi par les Chocobos ?



Comment les tout petits Tartares monteront-ils sur les énormes Chocobos ?



Un grand rassemblement de joueurs en perspective.

Ça en fait du monde !!! Dans le système d'alliance, les colonnes de droite montrent les participants.



Un village typique du peuple de Hume.





Les Eruvan sont fiers et difficilement abordables, mais quelle classe !

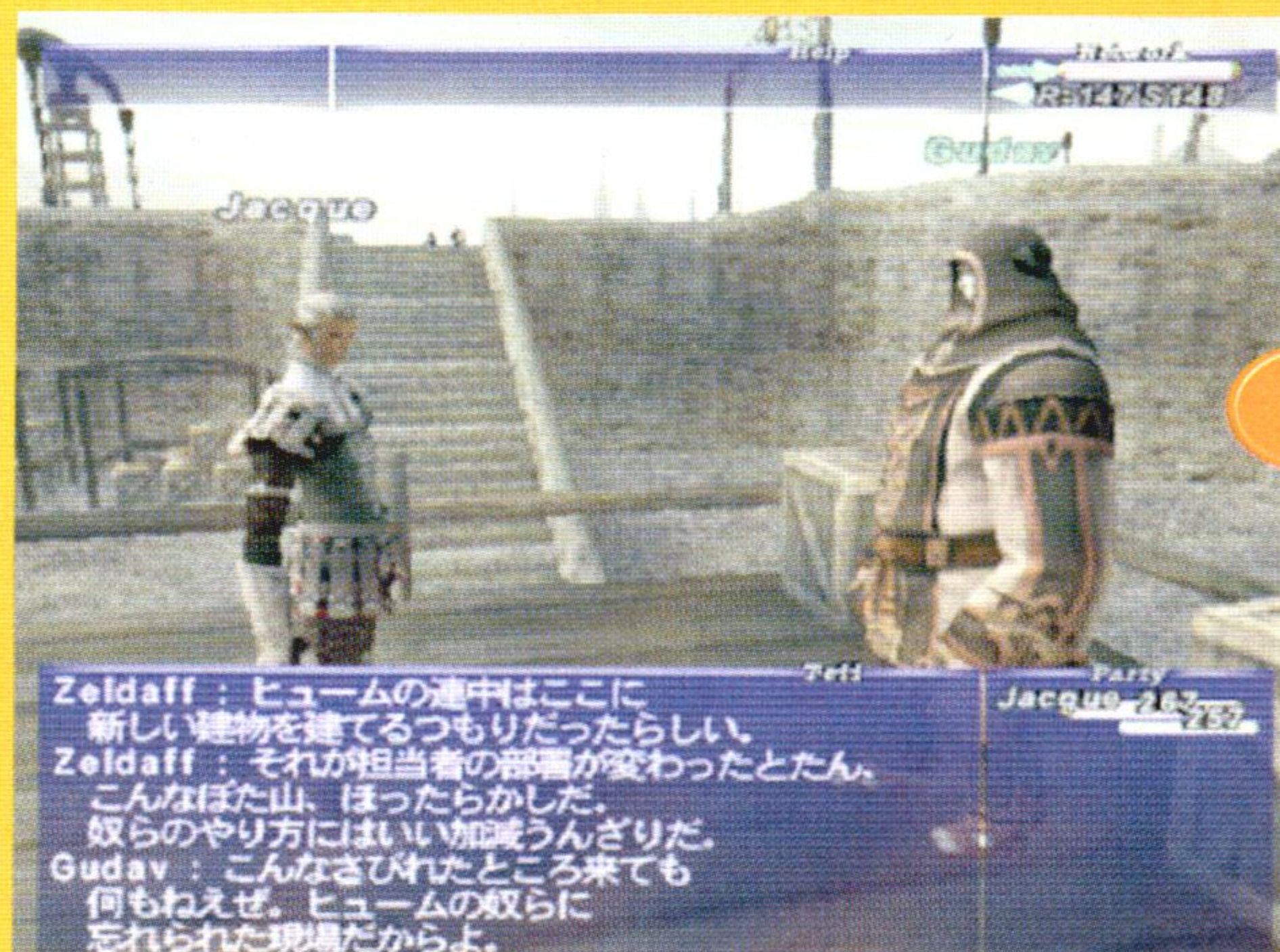


Dans les combats en groupe, le monstre est assailli de toute part.

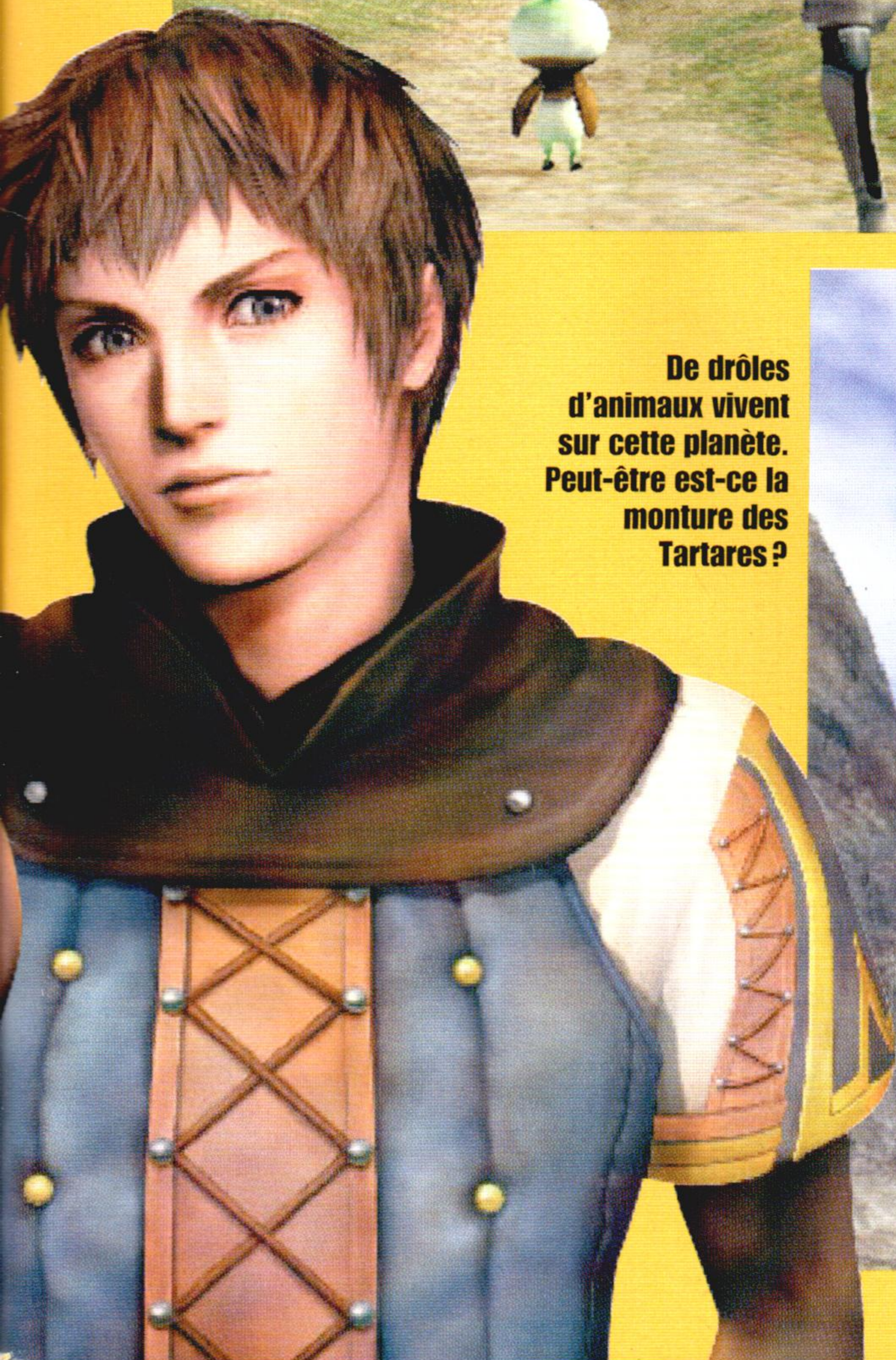


Bouh, je suis tellement petit que la dame, elle m'a même pas vu... Snif !

Un exemple de conversation. Le texte s'affiche chez les deux joueurs.



De drôles d'animaux vivent sur cette planète. Peut-être est-ce la monture des Tartares ?



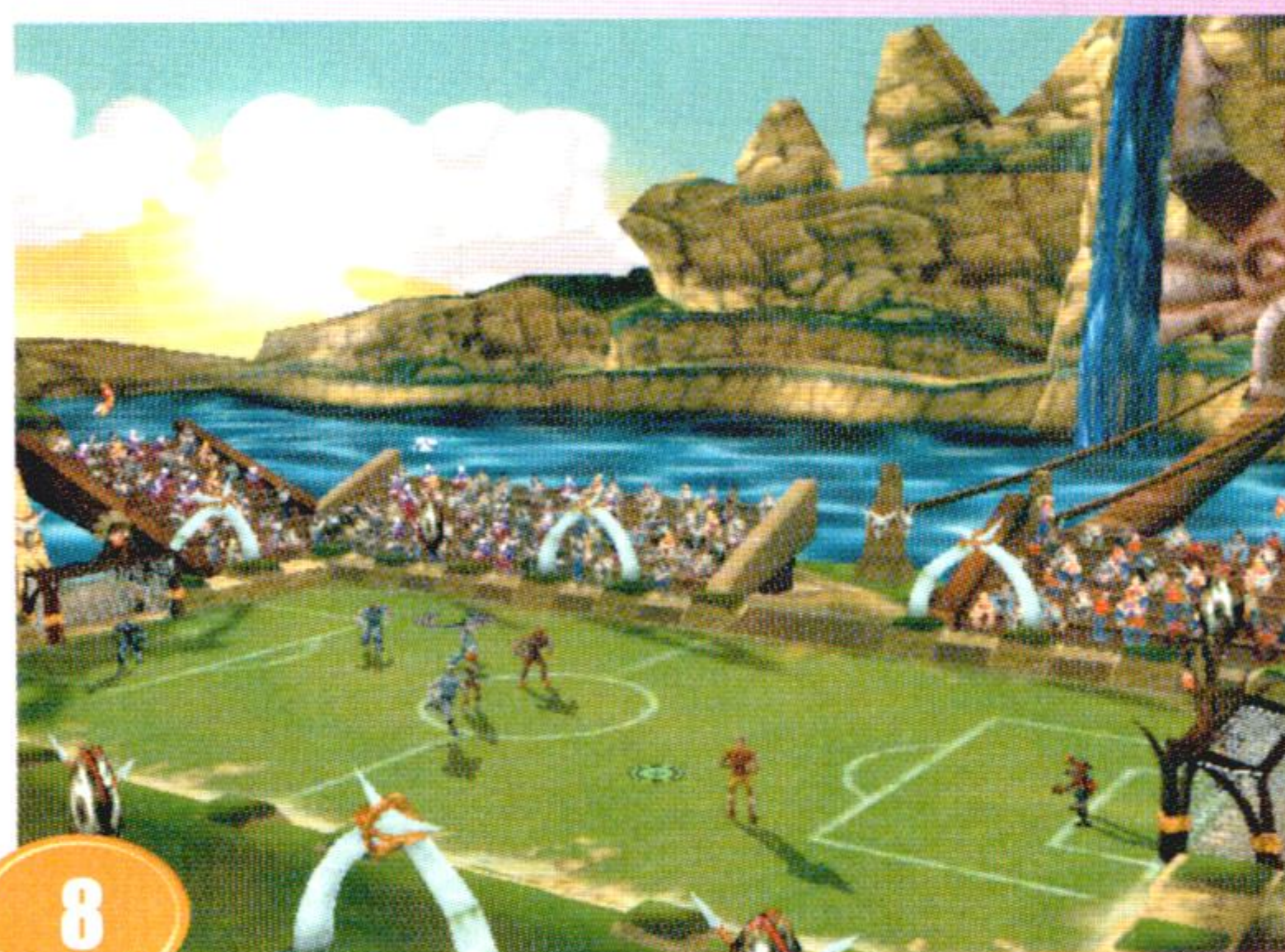


## SEGA SOCCER SLAM

GAME CUBE SEGA DÉBUT 2002



À qui va-t-il faire la passe ?



8

On joue avec de petites équipes.



Le ballon entre les genoux, ce n'est pas très orthodoxe !



Après une telle explosion, si le gardien l'arrête, je vais être très déçu.

Sega n'a pas toujours eu beaucoup de chance avec ses jeux de foot. Celui-ci, plus encore que les précédents, privilégie l'aspect arcade plutôt que la simulation. Tout est fait pour que les matchs soient animés et rapides : les équipes sont très réduites (trois joueurs de champ et un gardien), sur un terrain relativement petit ; on peut bourriner, et faire des tacles destructeurs ! On peut même tabasser le gardien à coups de latte pour l'empêcher de faire correctement son travail. De toute façon, il est programmé pour repousser le ballon, et ne l'arrête que rarement. Il y a cinq modes de jeu, parmi lesquels les modes quest, exhibition ou tournoi... On peut, en mode quest, apprendre à

ses footballeurs des coups, débloquer des personnages et des stades cachés. Un mode quatre joueurs est prévu. Et les joueurs possèdent des coups spéciaux ! Parfois, on a même des effets à la Matrix pour les accompagner. Pour ce qui est de l'ambiance, les supporters dans le stade ne manquent pas d'acclamer ou de huer les joueurs. Les graphismes, comme vous pouvez le voir sur les photos, sont très stylisés, avec beaucoup d'humour. De plus, ils sont plutôt jolis, et la *motion capture* a été utilisée à fond les ballons pour rendre les mouvements réalistes. La prise en main devrait être enfantine, pour que tout le monde puisse rentrer très vite dans le jeu et s'amuser.



Une bonne tête de vainqueur.



Le look des joueurs et joueuses est très flashy.



# RESIDENT EVIL

GAME CUBE

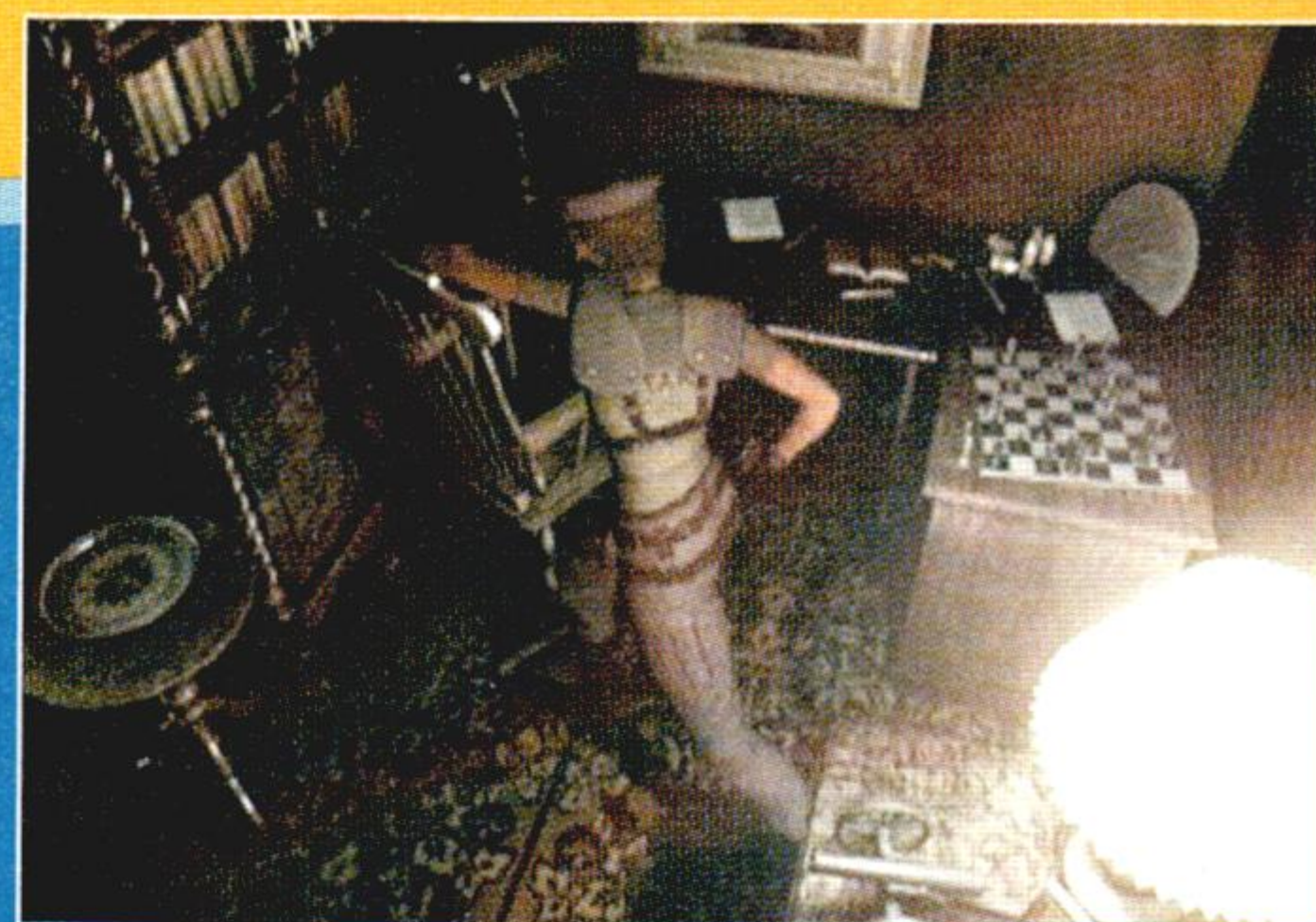
CAPCOM

22 MARS 2002

**V**ous le savez probablement déjà : Capcom a donné l'exclusivité de la série des Resident Evil (Bio Hazard en Europe) à Nintendo, pour la Game Cube ! Capcom commence par rééditer le premier volet de cette saga, dans une version dont les graphismes ont été entièrement retravaillés afin d'exploiter la puissance de la NGC. Après quoi, Capcom sortira les deuxième et troisième volets, puis Code Veronica et Nemesis, et, enfin, le quatrième volet : de quoi manger du Resident Evil pendant un bon moment... Pour ce qui est des spécifications graphiques du jeu, Capcom, en plus de retravailler tous les décors, a ajouté des effets spéciaux. On trouve, au programme : les ombres des personnages et monstres en temps réel, reflets et effets de lumière, décors de fond animés avec possibilité d'interaction... La *motion capture* a été refaite, pour que les mouvements soient plus fluides, mieux décomposés, bref, plus réalistes, tout au long du jeu. Pour ce qui est des musiques et des bruitages, de nouveaux sons ont été ajoutés. C'est donc un Resident Evil qui a fait complètement peau neuve. Quant au jeu en lui-même, il est identique aux versions PSone et Saturn sorties il y a quelques années. Sachant que c'est le jeu qui a créé le genre des survival-horror, Nintendo a vraiment signé une belle exclusivité, sur ce coup-là !

**La belle Jill bénéficie, elle aussi, de meilleurs graphismes.**

**On a vraiment l'impression que c'est un autre jeu.**



**Les décors sont d'une beauté stupéfiante.**



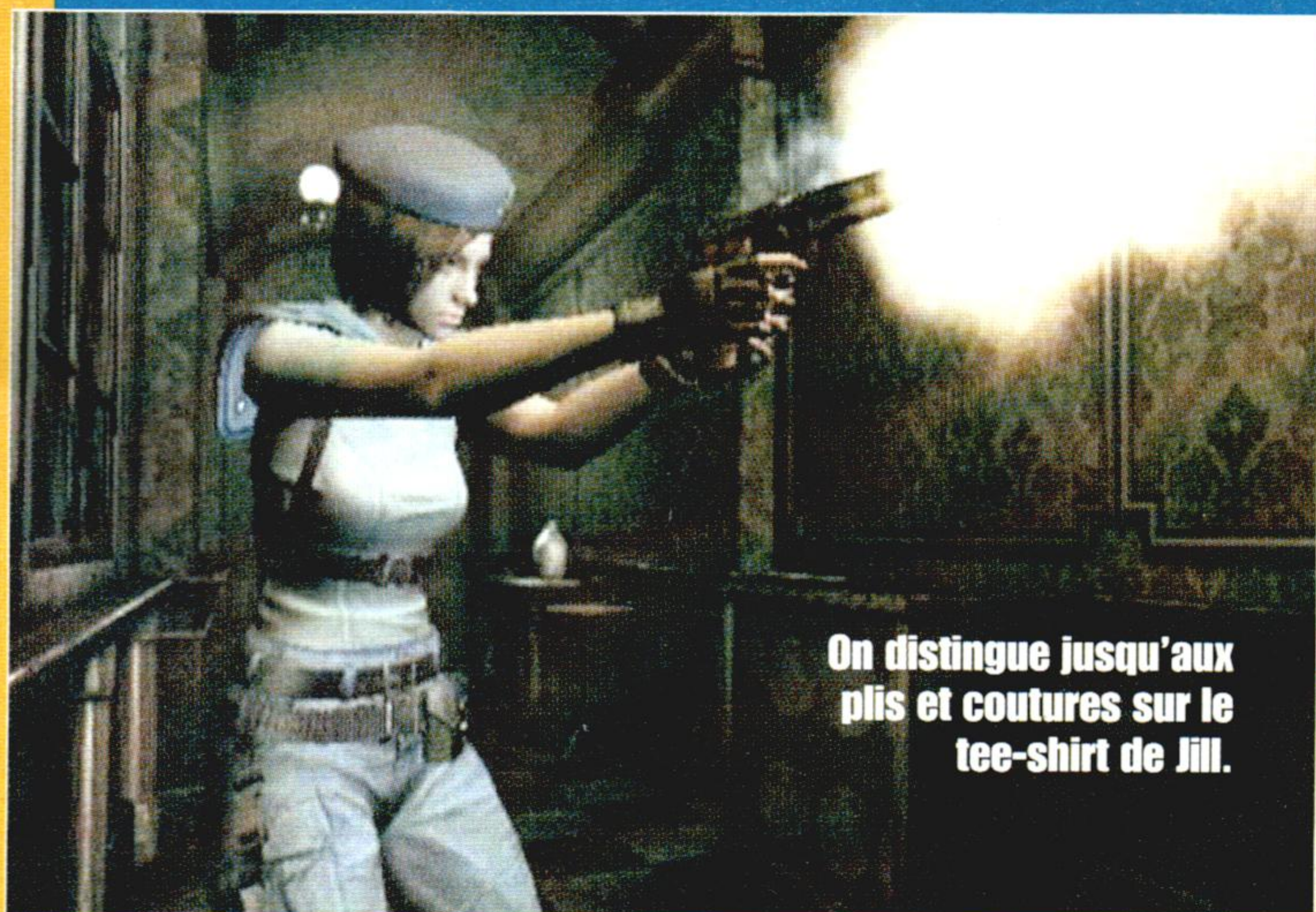
**La modélisation du moindre élément est très détaillée.**



**Ce n'est pas l'heure du goûter !**



**On distingue jusqu'aux plis et coutures sur le tee-shirt de Jill.**





## SOUL CALIBUR 2

GAME CUBE

NAMCO

MI-2002



Effets de lumière et transparence, c'est très classe.



Il est allé au tapis, mais se relèvera-t-il ?

10



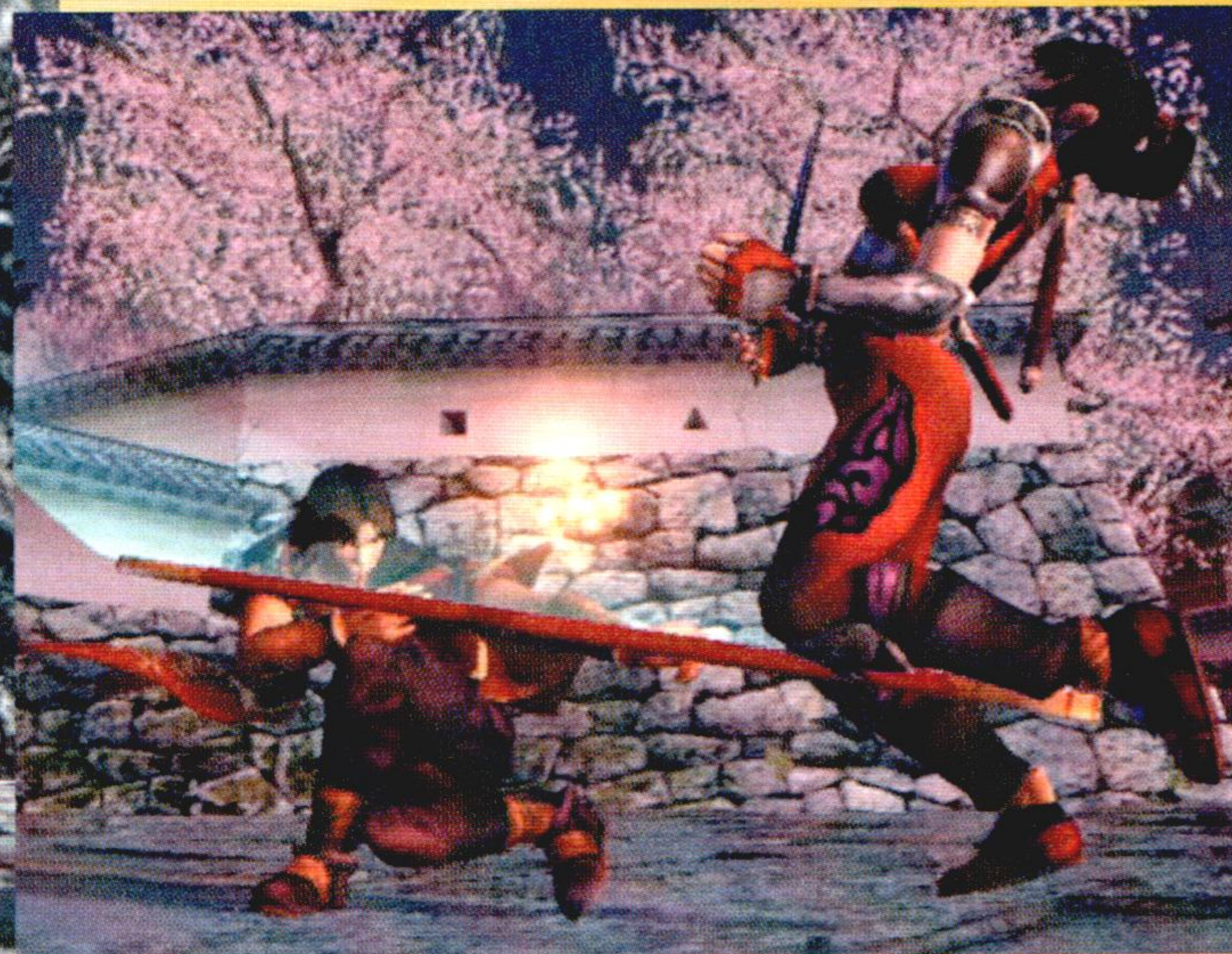
Tel Luk le soir du réveillon, il vacille.



Les décors étaient le point faible des Soul Calibur, "étaient" est bien le mot!...



L'attaque est bonne, mais la parade est encore meilleure.



Un croche-pattes avec un bâton, c'est recherché !

**P**our ceux qui ne connaissent pas Soul Calibur, c'est un jeu de baston en 3D où chaque combattant possède une arme : nunchaku, bâton, épée, sabre, marteau, griffes... Soul Calibur 2 est peut-être l'un des jeux les plus attendus, pour une raison très simple : le premier volet (sur Dreamcast) était absolument magnifique. Quand on y jouait, on se croyait devant une borne d'arcade, tellement la réalisation était parfaite : animations sans faute, les combattants incroyablement détaillés. On s'attend donc à ce que Namco réitère son exploit, et nous offre ainsi le plus beau jeu de baston au

monde. Pour l'instant, très peu d'infos ont filtré. On sait qu'une grande majorité de combattants du premier volet seront présents, comme Hwang, Siegfried, Mitsurugi, Taki, Kilik, mais que de petits nouveaux feront aussi leur apparition. On peut également espérer que les anciens combattants se verront attribuer de nouveaux mouvements, ce qui devrait leur donner un second souffle. Naturellement, le jeu sera optimisé pour la Game Cube, tant au niveau de la réalisation que du gameplay, avec une utilisation très poussée du pad NGC. Une chose est sûre : les graphismes sont très prometteurs.



HORS-SERIE  
SOLUCE <sup>n°2</sup>

100%  
consoles

# Harry Potter

A L'ECOLE DES  
SORCIERS



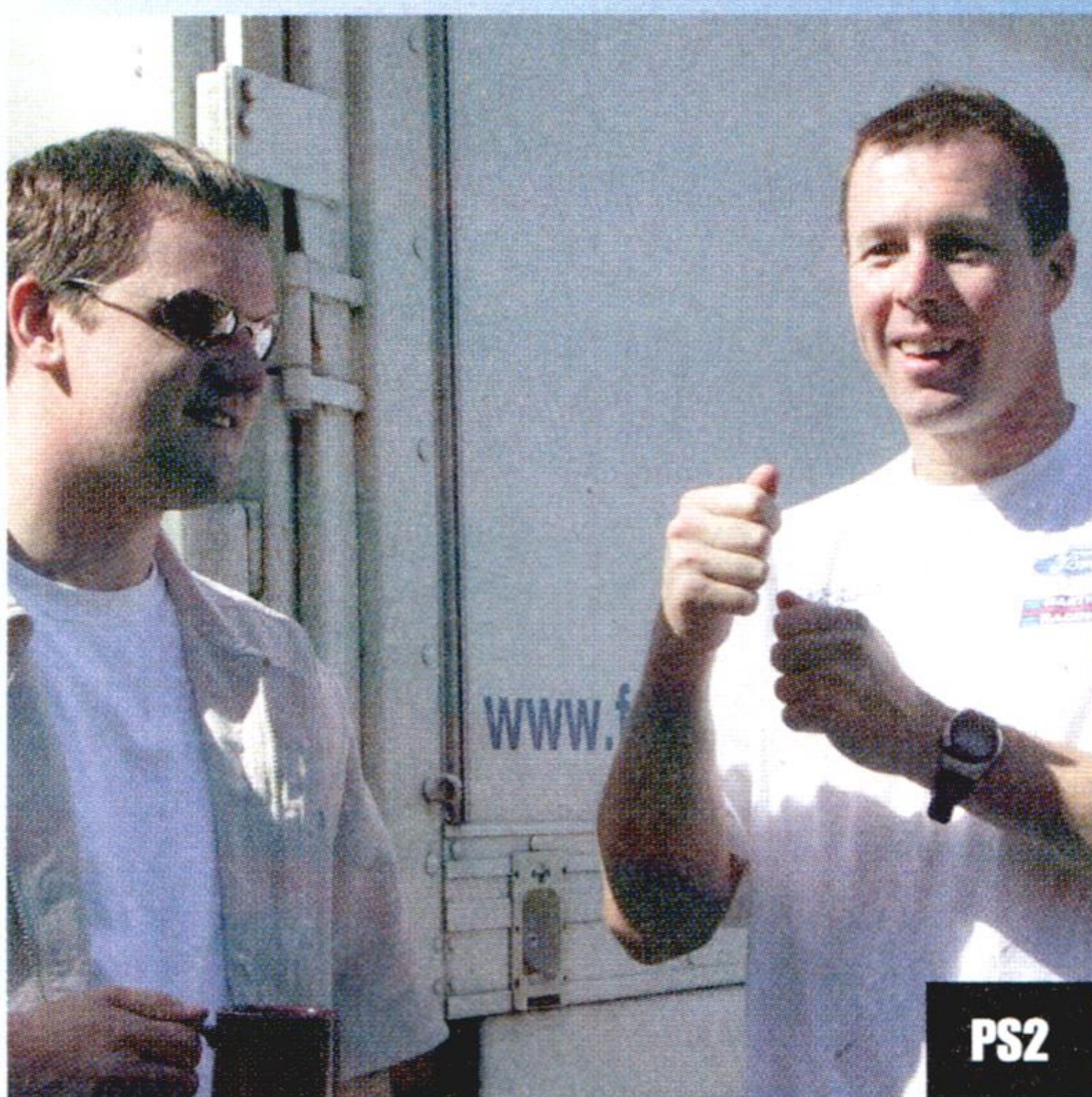
LES SOLUCES COMPLÈTES  
DES JEUX HARRY POTTER  
SUR GBC, GBA ET PSONE

**DISPONIBLE ACTUELLEMENT CHEZ  
TON MARCHAND DE JOURNAUX**



# Colin McRae 3

PS2 & XBOX  
CODEMASTER  
AUTOMNE 2002



PS2

À droite, le grand Colin McRae.

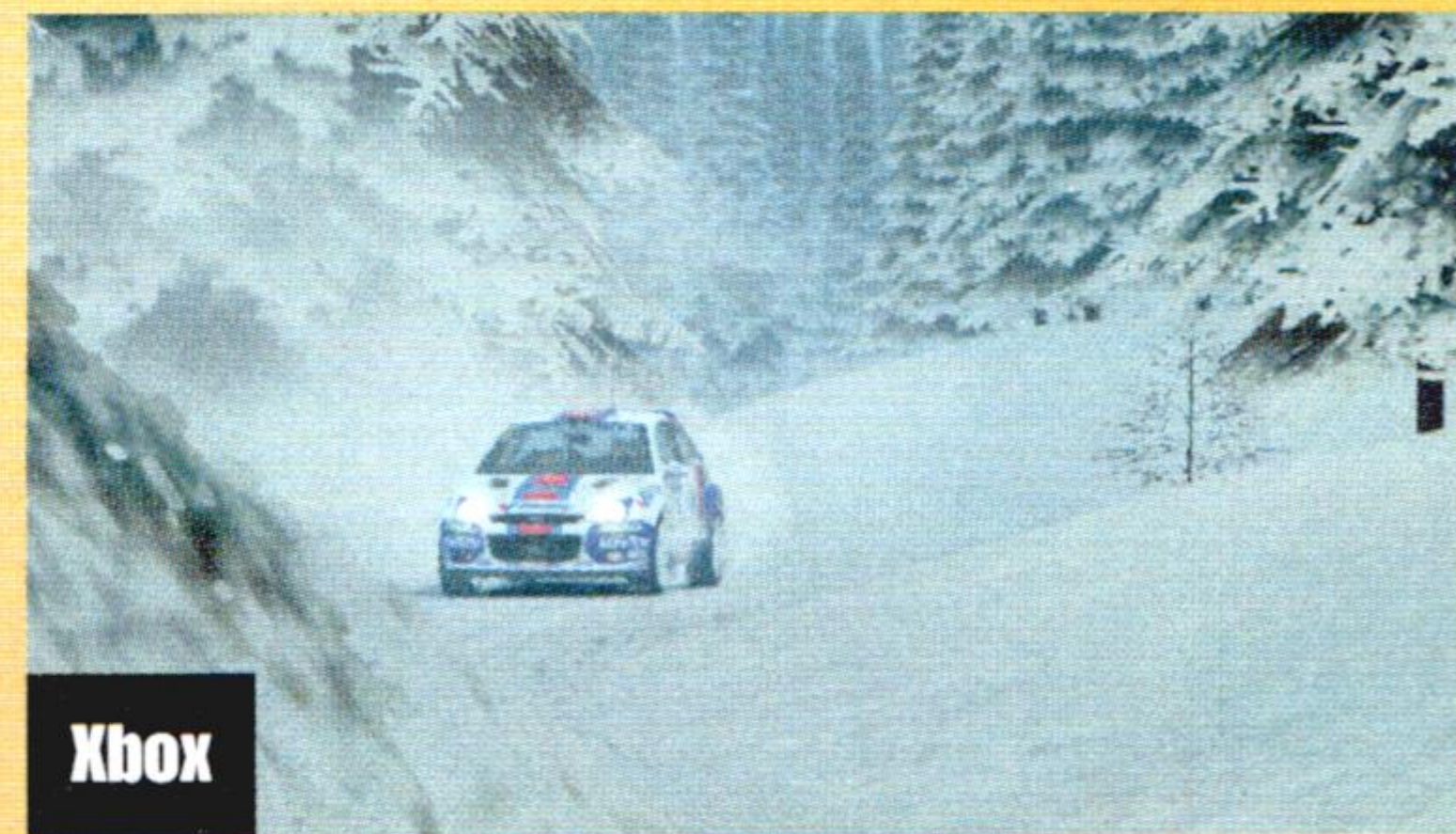
Voici le troisième volet du "jeu de rallye le plus célèbre au monde". Notre ami Colin est pilote chez Ford, avec qui il a signé un contrat de trois ans. Et pour justifier son salaire, il faut remporter un maximum de titres. Au niveau du jeu, les programmeurs mettent l'accent sur la communication avec le copilote (Nicky Grist), et avec l'écurie Ford. Vous l'aurez

compris, aux courses s'ajoutera une touche de gestion qui devrait propulser le jeu dans les hautes sphères. Mais la conduite n'a pas été oubliée, avec, par exemple, une gestion très précise des dégâts. Ajoutez à cela des décors dont certains éléments sont destructibles (barrières, bottes de foin...), et vous aurez un avant-goût de ce qui vous attend.



Xbox

La forêt est superbement modélisée.



Xbox

Admirez l'effet de neige qui s'envole.



PS2

Une fois sous les projecteurs, il faut cogner.

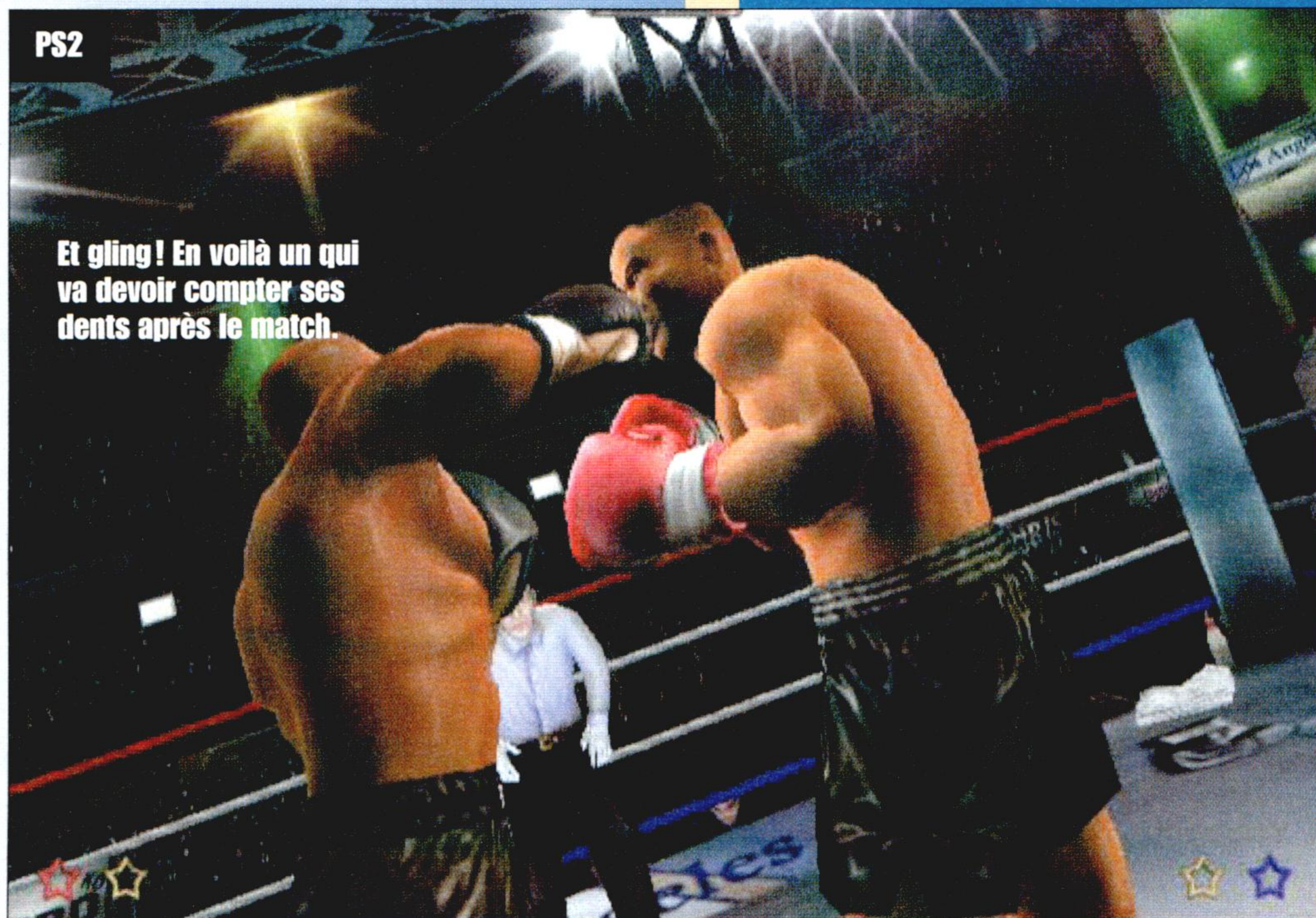
# Mike Tyson

PS2 & XBOX  
CODEMASTER AVRIL

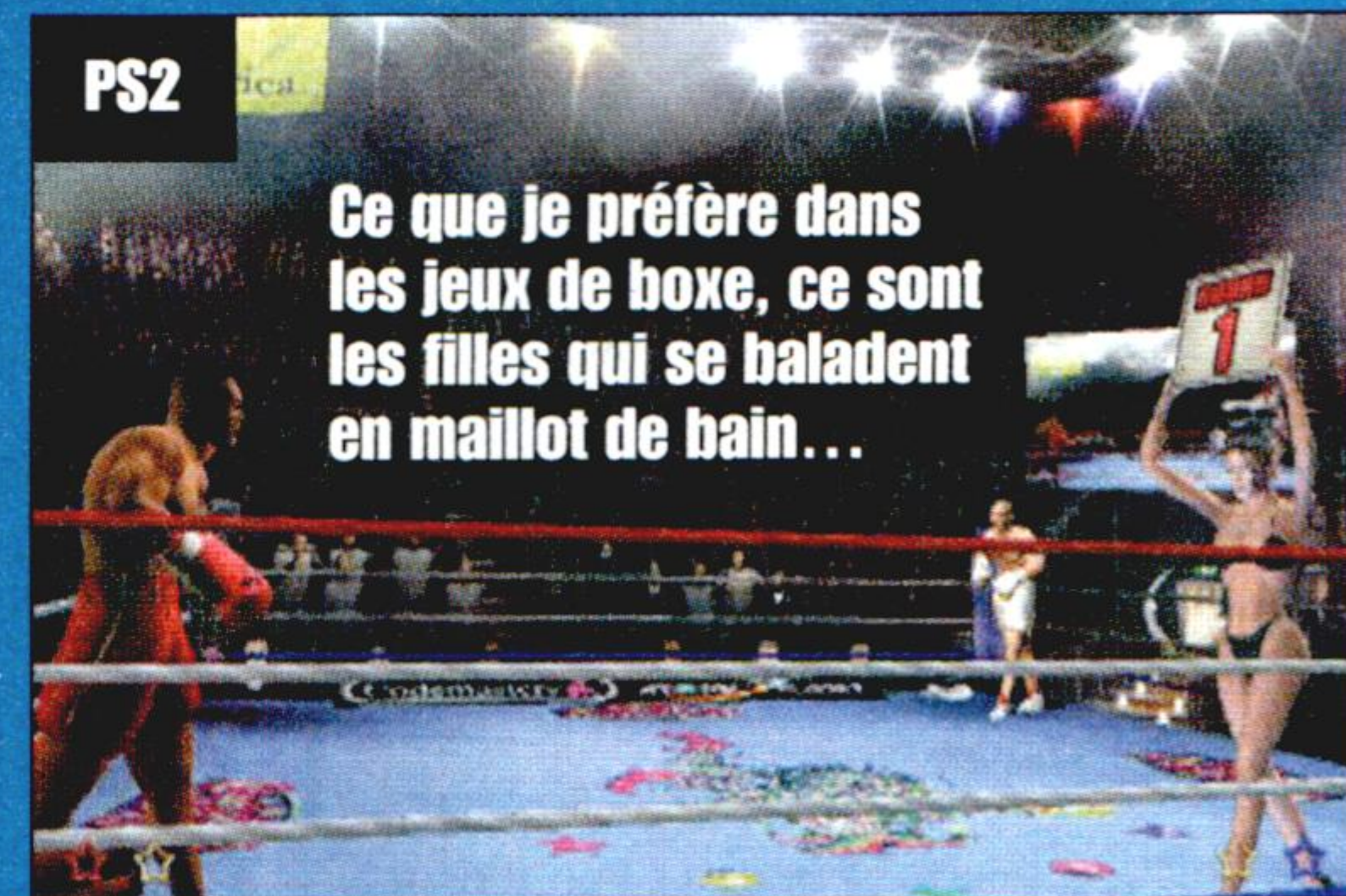
# Heavyweight Boxing

Le vilain petit canard de la boxe catégorie poids lourds vous donne rendez-vous pour un match au sommet. Mais avant de le rencontrer, il faut faire ses preuves ! Vous devrez donc créer votre propre boxeur, et combattre pas moins de quinze célèbres adversaires avant de vous

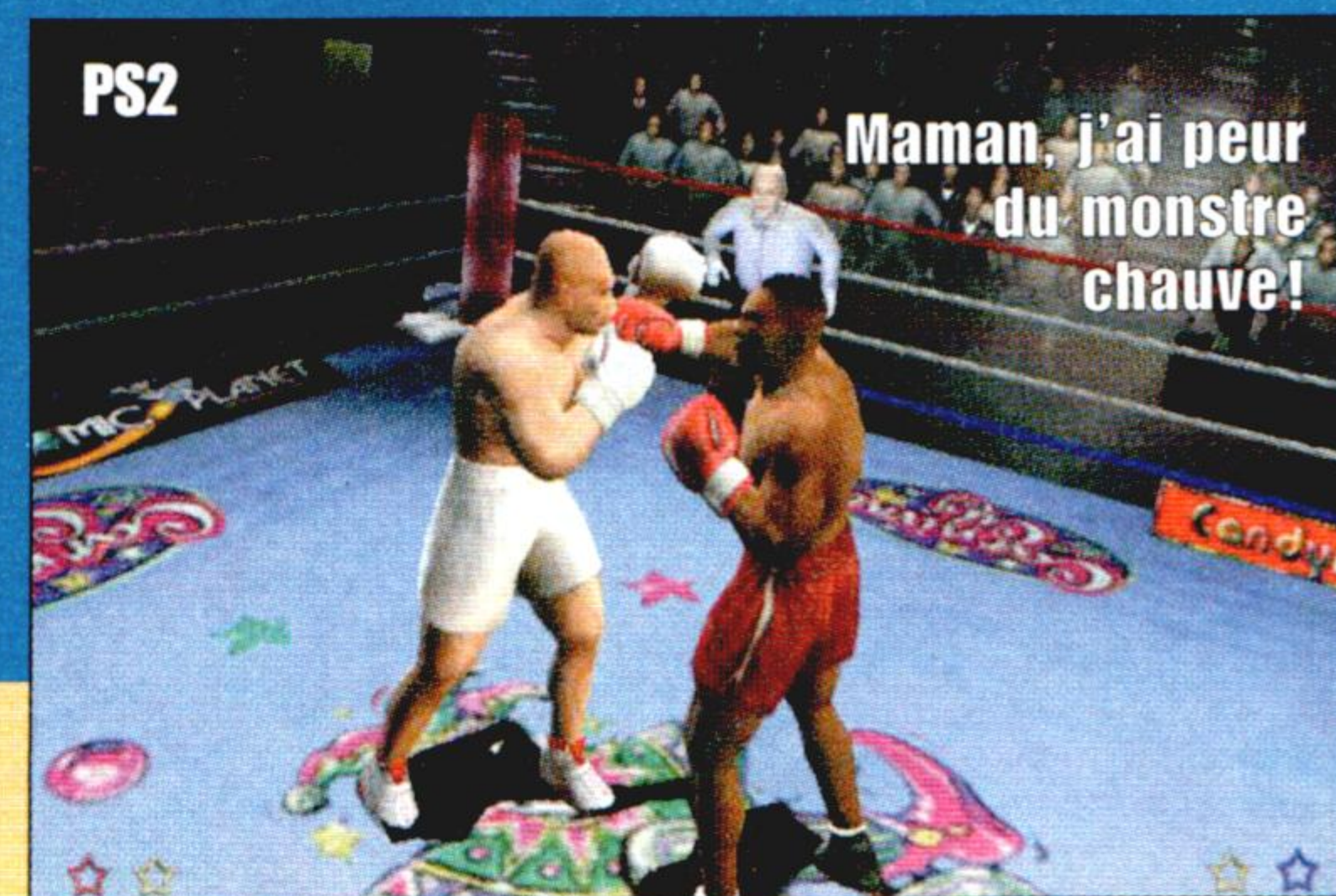
attaquer à Mike. Les graphismes promettent d'être hyperréalistes, et œil au beurre noir ou nez cassé risquent d'en décorer plus d'un... Un point intéressant du jeu, c'est que l'on peut modéliser à son goût son boxeur : taille, poids, mais aussi style de combat, coups, et même timbre de la voix !



Et gling ! En voilà un qui va devoir compter ses dents après le match.



Ce que je préfère dans les jeux de boxe, ce sont les filles qui se baladent en maillot de bain...



Maman, j'ai peur du monstre chauve !



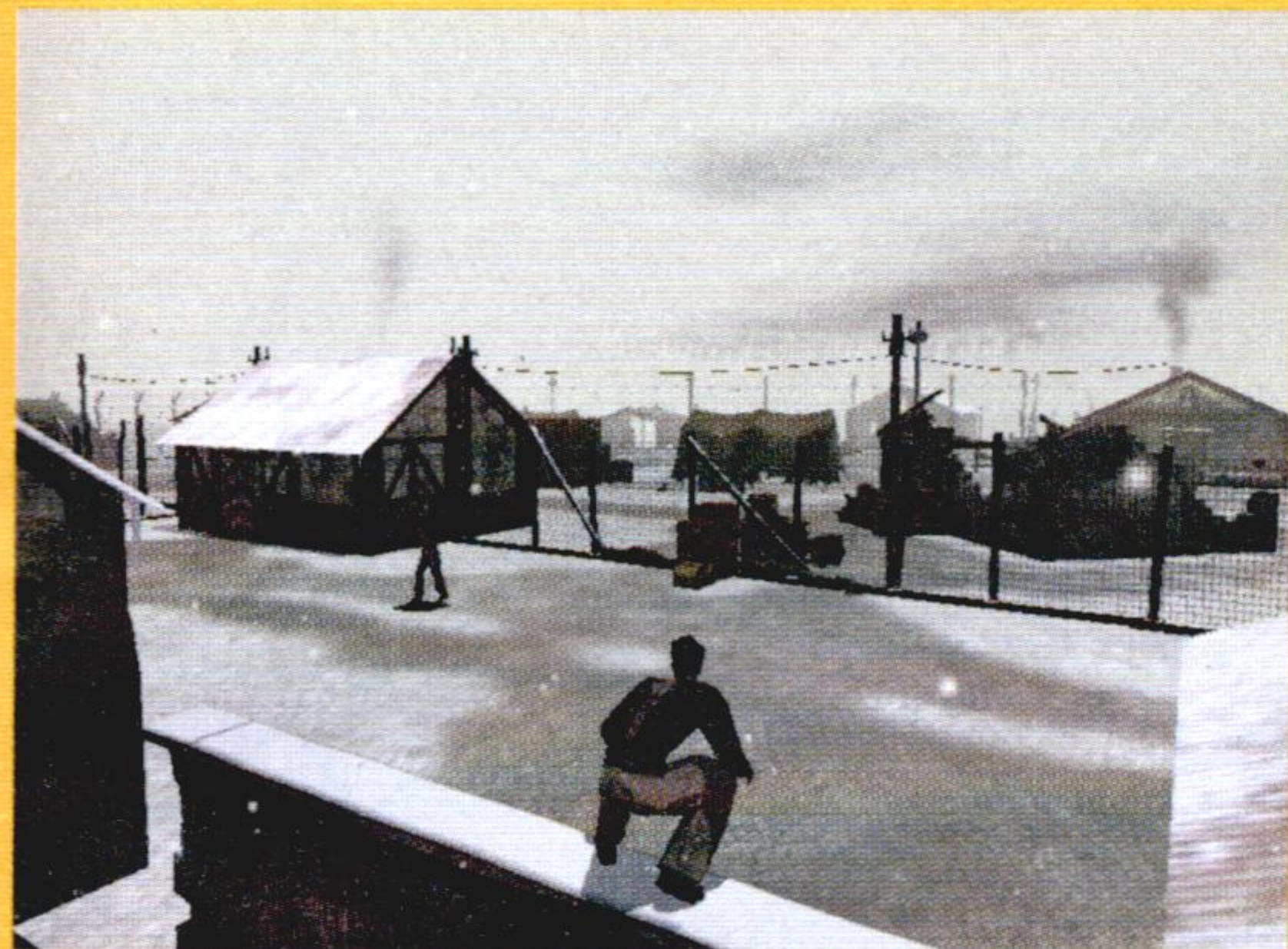
# PRISONER OF WAR

PS2 & XBOX CODEMASTER PRINTEMPS 2002

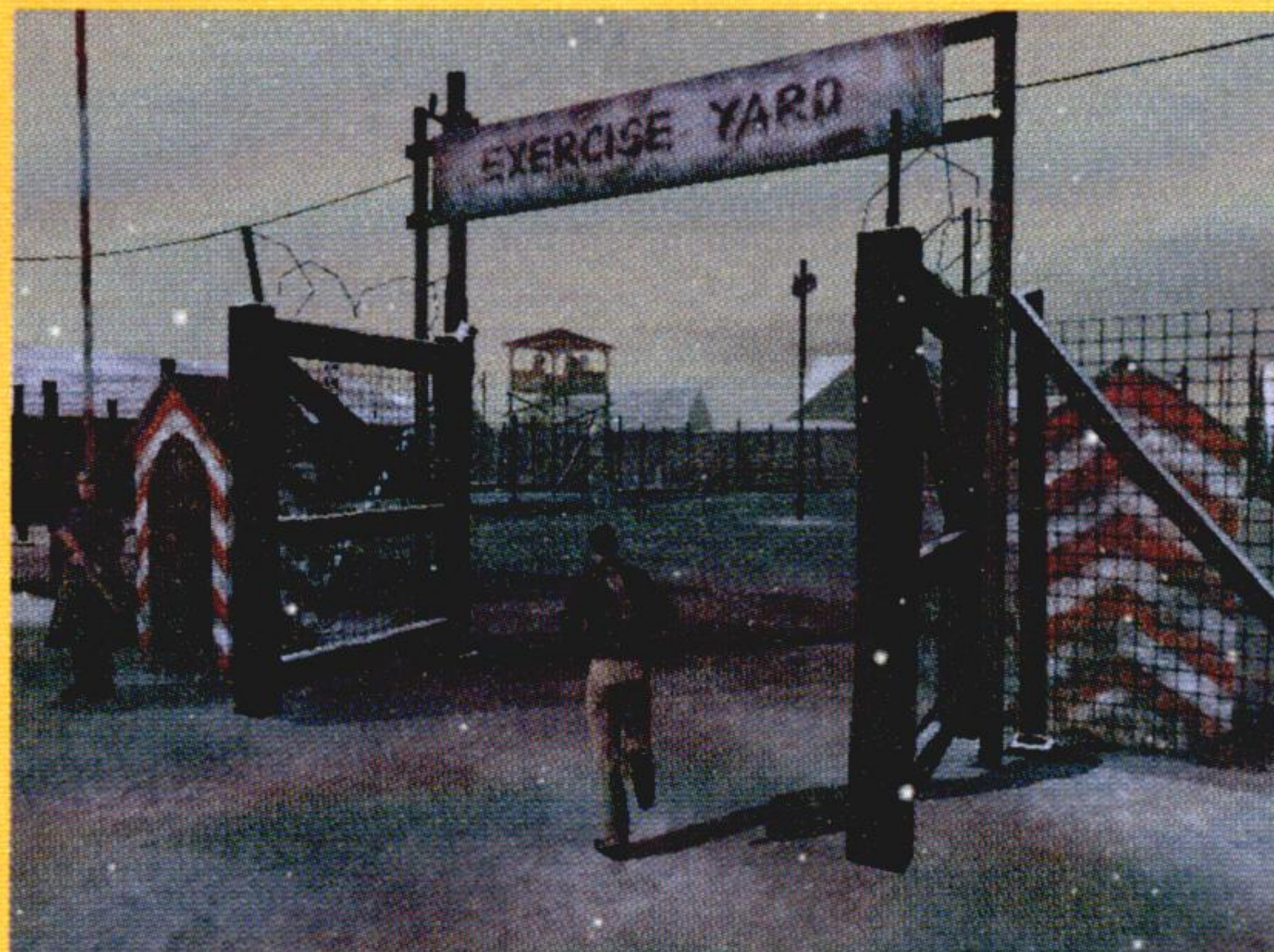
**E**n 1941, dans un camp de prisonniers (le Stalag Luft III), un homme peut devenir un héros. Cet homme, c'est le capitaine Lewis Stone, l'aviateur américain que l'on incarne. Il faudra faire preuve de courage pour éviter les gardes et s'introduire dans les bureaux en vue de récupérer des informations top

secrètes et les transmettre à Londres. Il faudra même se rendre à un autre camp de prisonniers, le supposé inviolable château de Colditz. Les programmeurs ont donné beaucoup d'importance à l'AI des gardes, qui effectueront leur surveillance avec une minutie toute militaires. (Les photos sont issues du jeu sur PC.)

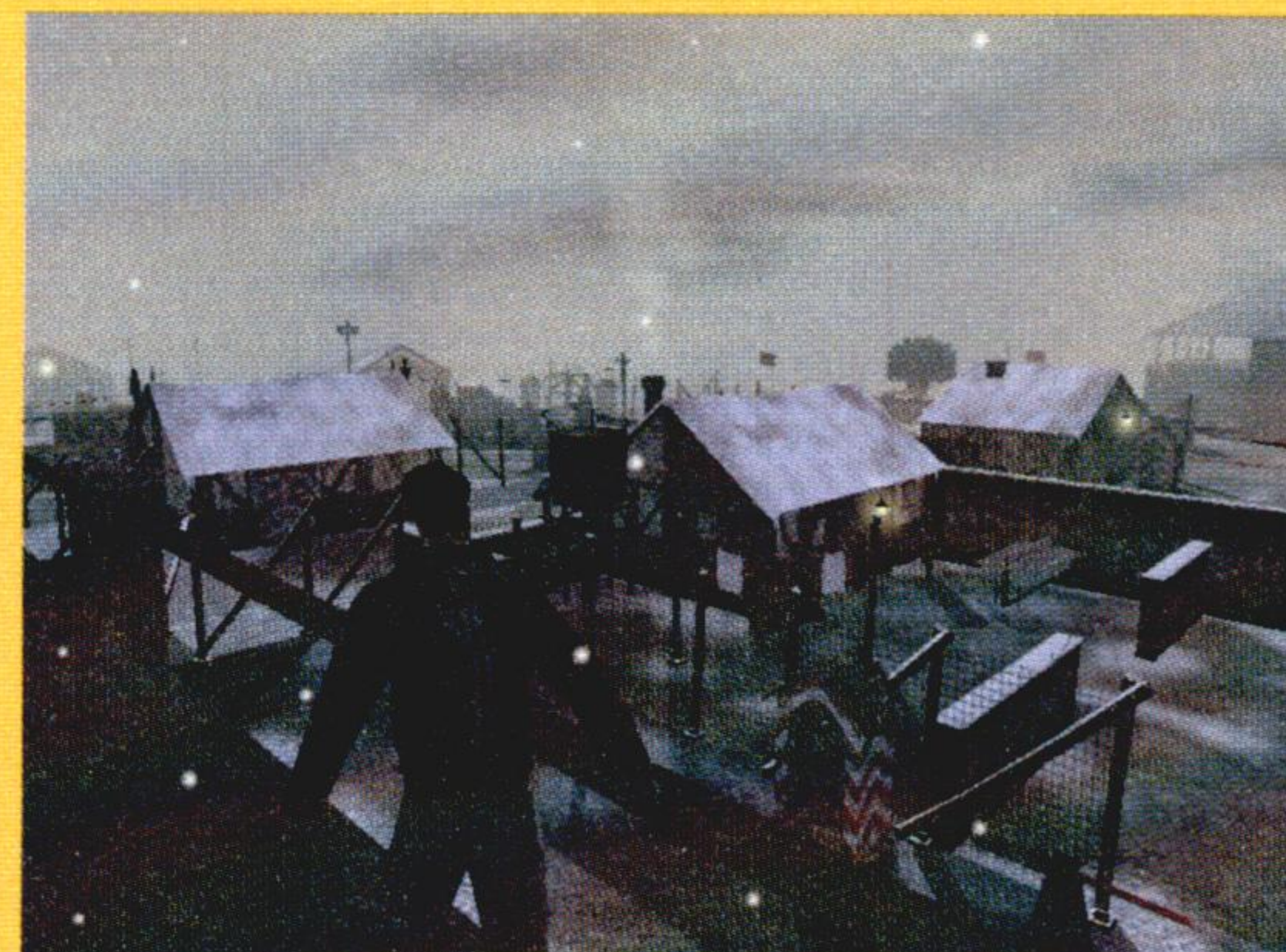
La 3D est très bien réalisée, avec de jolies ombres au sol.



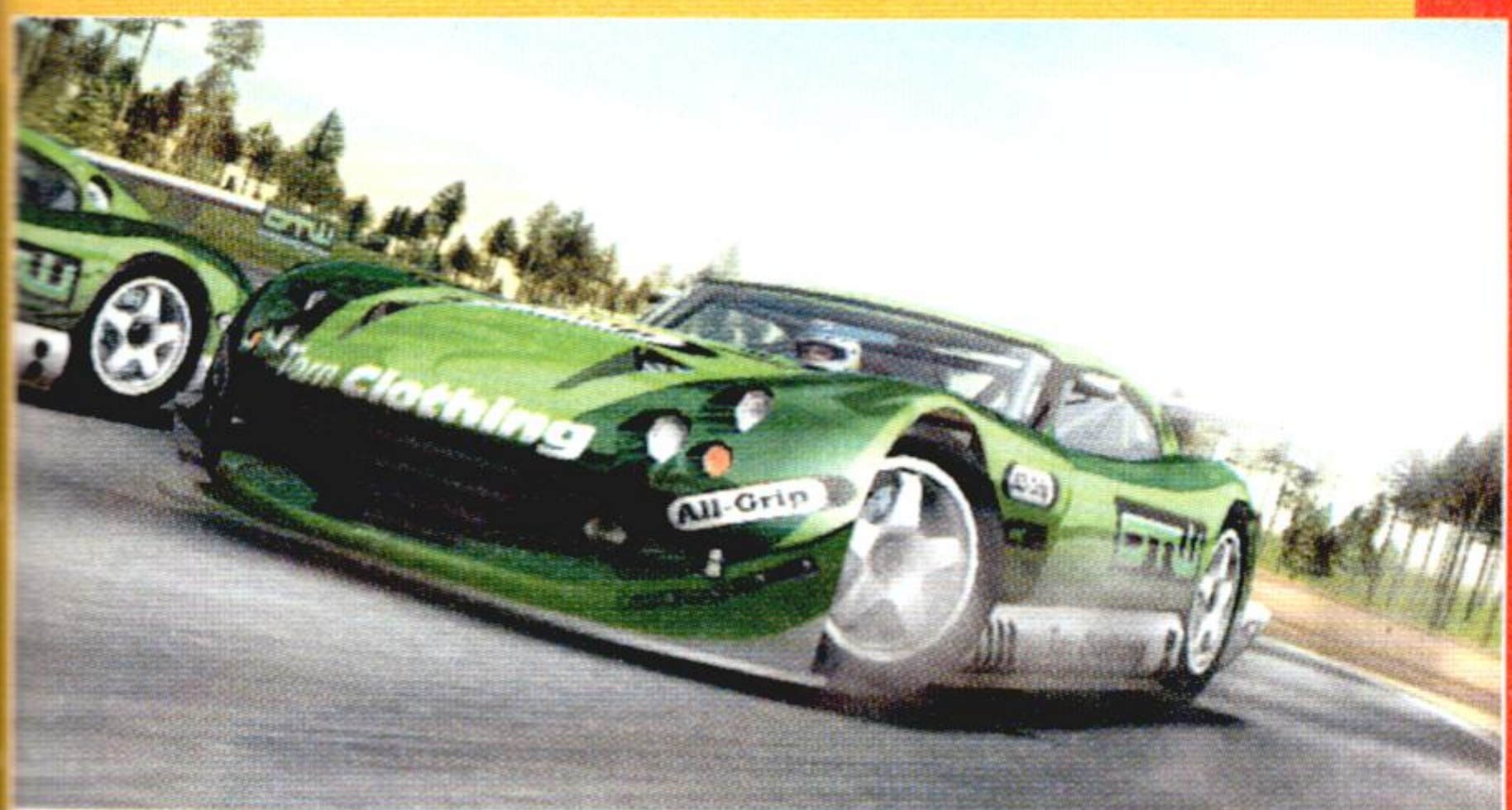
Il faut être très prudent et attendre que les gardes finissent leur ronde.



Vite! Profitons de l'absence de gardes pour progresser.



La nuit, tous les prisonniers sont gris.

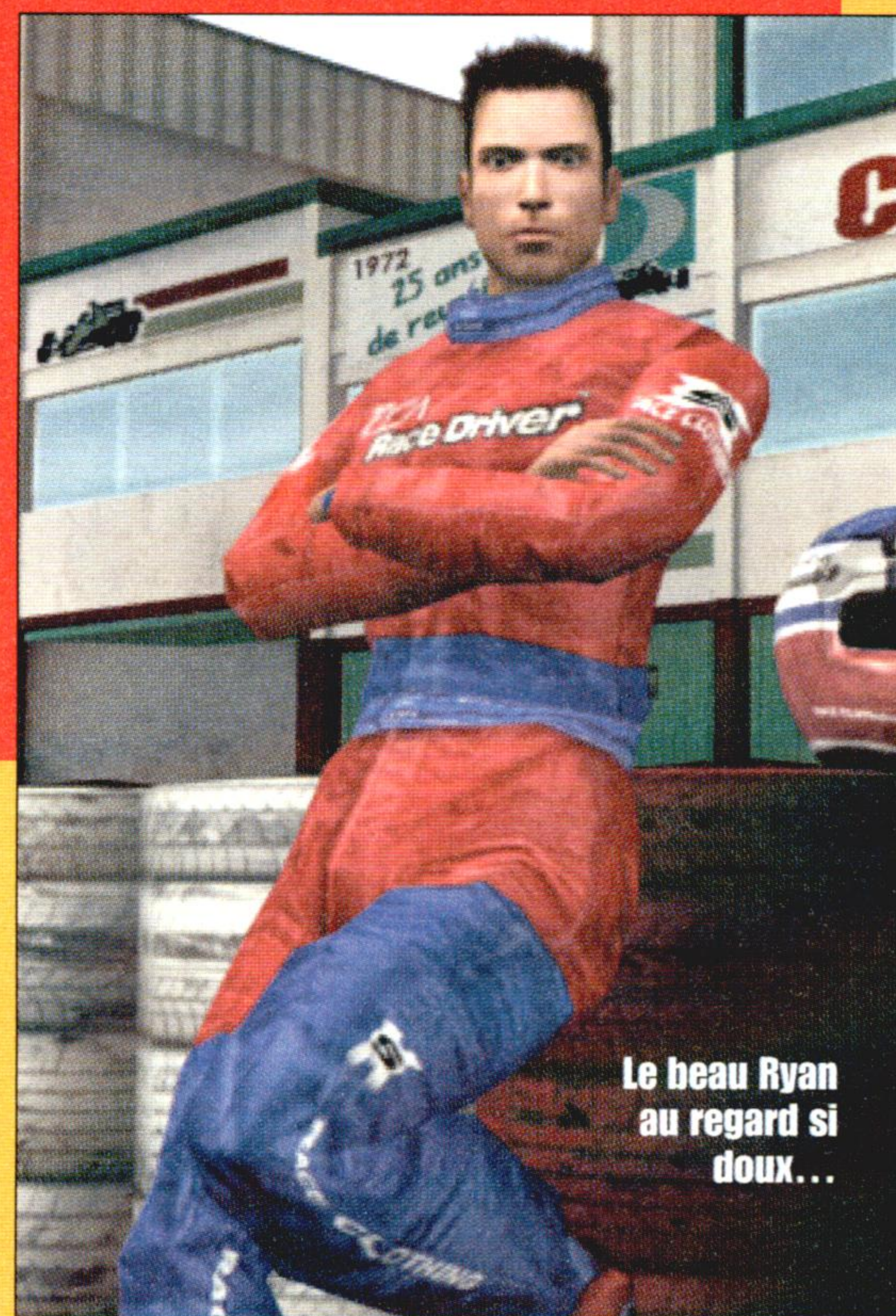


# TOCA Race Driver

PS2  
ETE 2002  
XBOX  
HIVER 2002  
CODEMASTER

13

**D**ans Toca, on incarne Ryan McKane, un jeune débutant dans la course catégorie super tourisme. Au début du jeu, on doit trouver une écurie. On évolue en côtoyant aussi bien d'illustres inconnus que des stars internationales. Le jeu vous mettra complètement dans la peau du pilote, avec une utilisation intensive de scènes cinématiques. On y conduit, bien sûr, de superbes bolides, et on pourra visiter, entre autres, les circuits allemands, australiens et britanniques. Pour ajouter au réalisme, les programmeurs ont utilisé le "Finite Element Modelling", un nouveau système qui calcule les dégâts sur tous les éléments de la voiture. Les collisions sont, nous dit-on, plus vraies que nature. On vous laisse admirer les bolides...



Le beau Ryan au regard si doux...



**INFOS**

**PLAYSTATION 2 :  
LE MILLION !**

Sony Computer Entertainment France annonce aujourd'hui le premier million de PS2 vendues depuis le lancement en France, le 24 novembre 2000. Comparée au lancement de la PlayStation en décembre 1995, et sur la même période de vente, la pénétration PS2 est trois fois supérieure, avec 4 jeux vendus par machine ! D'ici la fin janvier, en France, 153 jeux PS2 auront été commercialisés, dont les best-sellers Gran Turismo 3, Le Monde des Bleus 2002, WRC, Jak & Daxter, Silent Hill, Devil May Cry. SCEF prévoit de mettre sur le marché français encore 200 000 PS2 supplémentaires d'ici la fin de l'exercice fiscal (31/03/2002). Pour le prochain exercice fiscal, 370 jeux supplémentaires sont prévus. Georges Fornay, président-directeur général de SCEF, déclare :

*"Conformément à nos objectifs, la base installée de PlayStation 2 vient de passer la barre psychologique du premier million. Cela confirme son succès auprès du grand public comme auprès des spécialistes. La moyenne d'âge des possesseurs de PS2 est aujourd'hui de 24 ans. Avec la PlayStation, un marché nouveau s'est créé, il y a six ans. Nous allons le faire croître encore davantage, grâce à l'élargissement des fonctionnalités de la PS2, notamment la connexion on-line, prévue dès l'an prochain en France."*

14



**Ça lui apprendra à ne pas se couper les ongles !**



**Des beaux effets spéciaux accompagnent certains coups.**

# BARBARIAN

PS2  
VIRGIN AVRIL



**Je ne sais pas ce que c'est, mais je vais lui envoyer sur la tête.**



**Une bonne chope dans les règles de l'art.**

**L**es vieux de la vieille se souviennent peut-être d'un jeu du même nom sur Amstrad, devenu mythique grâce à la possibilité de décapiter son adversaire... Enfin, trêve de nostalgie. On est sur PS2. On a le choix entre dix guerriers, chacun possédant ses décors et environnement graphique. On peut jouer jusqu'à quatre joueurs simultanément, et avoir un total de huit combattants à l'écran. Les quatre combattants supplémentaires sont, bien sûr, gérés par la console. Un des points forts du jeu est son système de scénario non linéaire. Il y a 30 embranchements dans le jeu, qui débouchent sur plus de trois cents quêtes possibles ! Ce qui promet une bonne durée de vie, plutôt rare dans ce genre de jeu. Loin d'être un beat-them-all tout bourrin, le jeu reprend des

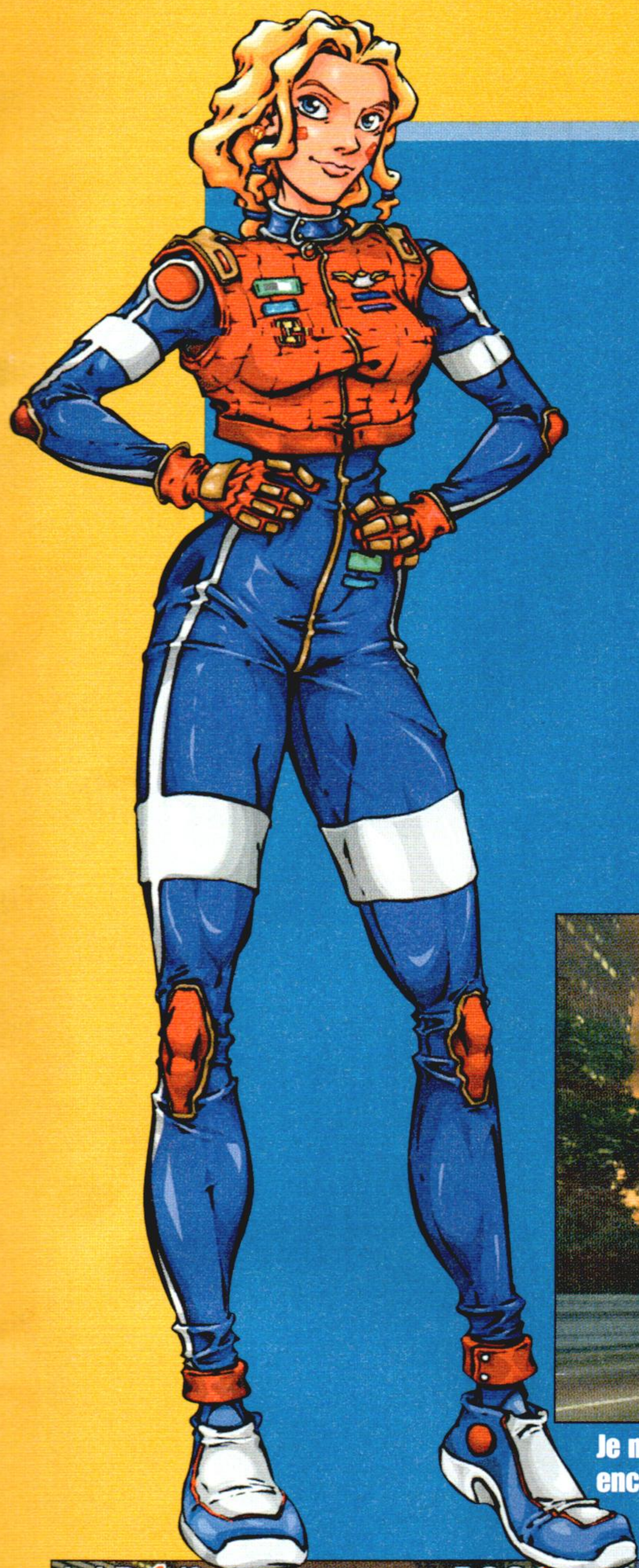
éléments des RPG. Vous pourrez, au fur et à mesure que vous progressez dans l'aventure, augmenter la puissance de votre personnage. Les dix barbares que vous incarnerez ne sont pas tous gentils, et ont des styles de combat différents. Chacun possède son background (son histoire) à lui, mais tous ont un but commun : casser le gros méchant, que ce soit pour prendre sa place ou pour faire de ce monde un endroit plus sympa pour vivre... Tous ne sont pas complètement humains, on a une sorte de singe carnivore, un mort-vivant résultat d'une expérience magique plus ou moins aboutie, ou même carrément un démon venu de l'enfer qui se plaît bien sur Terre... Côté graphismes, le jeu a l'air sympathique, et on nous promet des aires de combats grandes et interactives.

**La hache à deux mains est une arme classique de bourrin.**



**Je la renvoie d'où elle vient.**





# DOWN FORCE

PS2  
VIRGIN  
AVRIL

Les jeux de courses sur PS2 commencent à être légion, même si le secteur de la F1 n'est pas encore saturé par des tonnes de super bons jeux. Down Force met la barre assez haut au niveau des graphismes, mais c'est normal : depuis des jeux comme GT3, Devil May Cry, MGS2, on attend de la PS2 le meilleur. Ici, vous ferez des courses de nuit. Comme on peut le voir sur les photos, si on ne sait pas conduire, les voitures s'envolent dans des accidents spectaculaires. Quand on recevra une version testable du jeu, le pauvre Landov ne pourra donc pas y jouer, ou il faudrait qu'il subisse une opération chirurgicale pour qu'on lui greffe des

mains à la place de ses tentacules. Kim, quant à elle, sera bien trop occupée à nous passer la grippe à tous. Mais revenons au jeu, on remarque que les effets spéciaux ont été soignés. Les pneus laissent des traces de gomme sur la piste lors des dérapages ou des freinages trop secs. On n'est pas dans un jeu vraiment axé simulation, puisque les courses se font à dix voitures. Les circuits vous feront voyager autour du monde, avec, notamment, une piste au Japon, dont les panneaux publicitaires sont écrits en hiraganas. La modélisation des voitures est plutôt réussie et l'on voit les pilotes qui dépassent du cockpit des monoplaces.



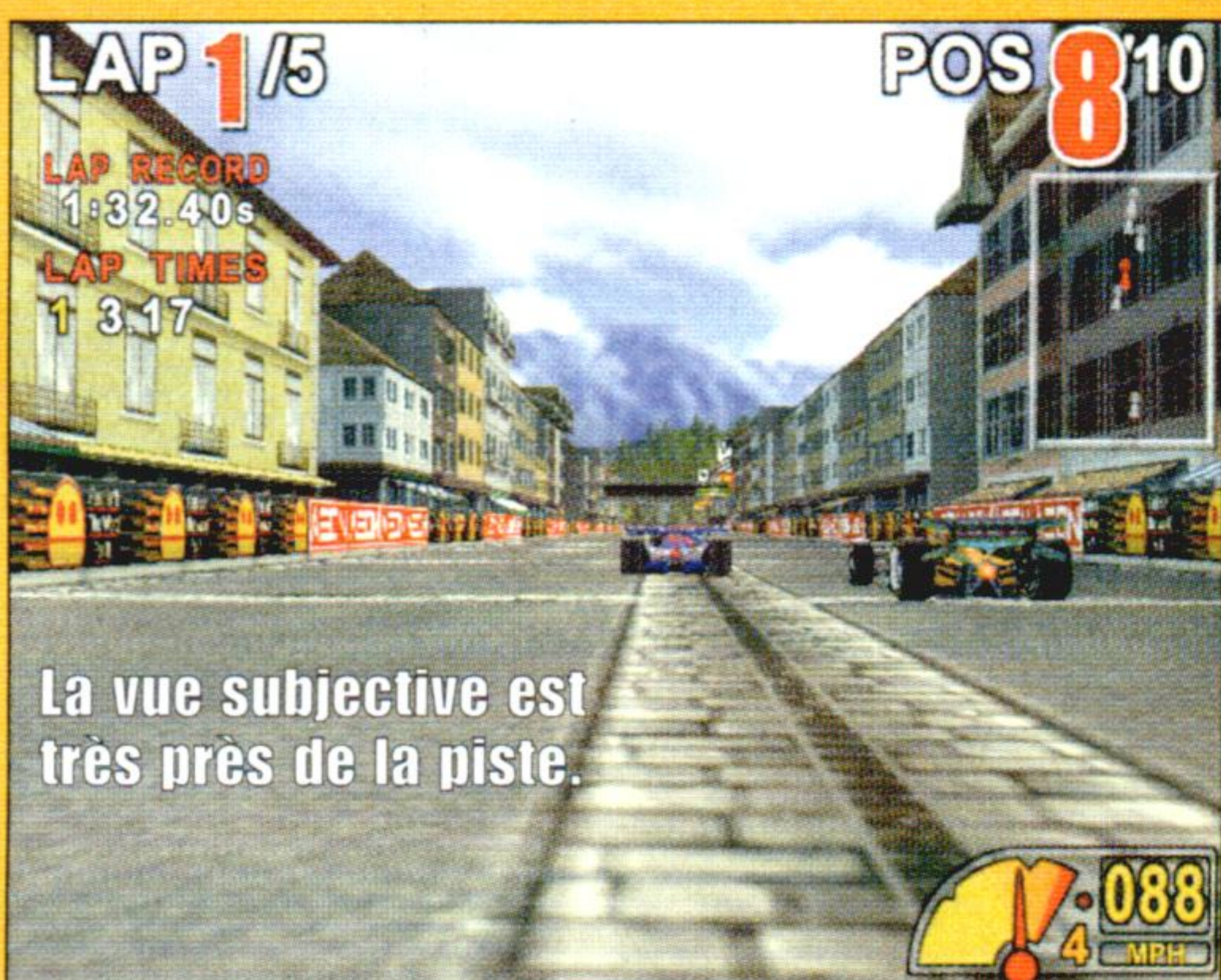
Je n'aurais pas dû laisser le pad à Landov, il est encore parti en sucette.



J'ai essayé de rouler sur la rambarde... j'ai dû me tromper de jeu.



Je pars dernier, mais je finirai premier !



La vue subjective est très près de la piste.



Il pleut des voitures, c'est mauvais signe !



**INFOS**

**X-Men : New Dimension**

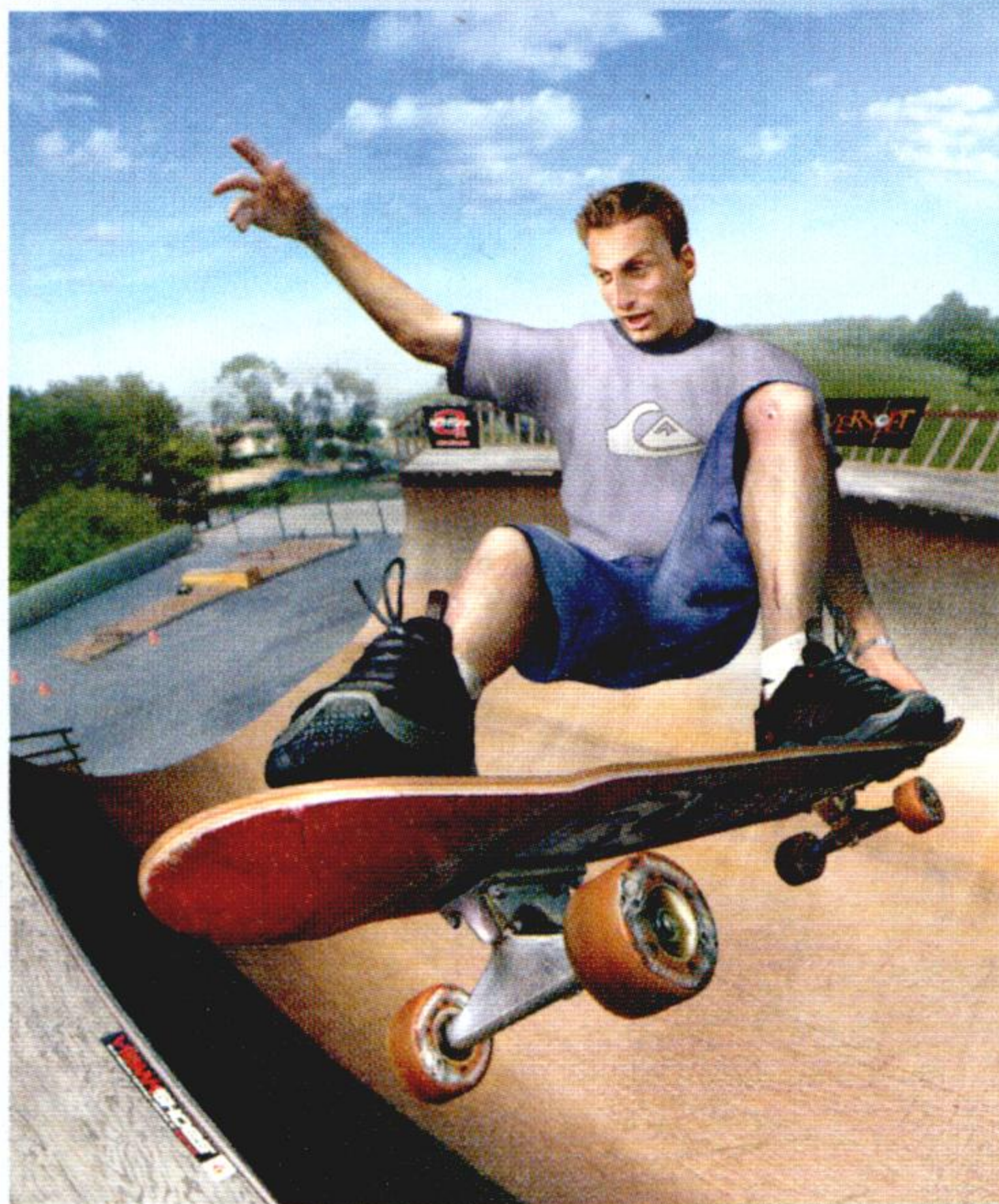
Le prochain jeu de combat inspiré des X-Men de Marvel sortira sur PS2, Xbox et Game Cube. Celui-ci proposera des combats entièrement en 3D qui ne se feront pas dans des arènes, mais qui pourront se dérouler sur plusieurs étages, en plein air, quoi... Le joueur pourra combattre en volant et se déplacer dans huit directions. D'après les premières photos, la réalisation technique semble correcte, mais comme, dans l'histoire des X-Men sur console, on a connu le meilleur comme le pire, on attendra d'avoir une version jouable pour se faire une impression... X-Men ND est prévu pour le deuxième trimestre de cette année.



16

**Tony Hawk 4**

L'annonce officielle vient tout juste d'être faite par Activision: Neversoft prépare la suite du meilleur jeu de skate de tous les temps! Prévu courant 2003 sur toutes les consoles (PS2, Xbox et Game Cube), Tony Hawk 4 bénéficiera des derniers outils de développement pour nous proposer une réalisation technique qui exploitera à merveille ces trois bécanes. Aucune information n'a cependant encore été divulguée quant aux modes de jeux et aux champions sportifs présents dans cette quatrième version. Nous suivrons l'affaire de près...



**WRECKLESS**

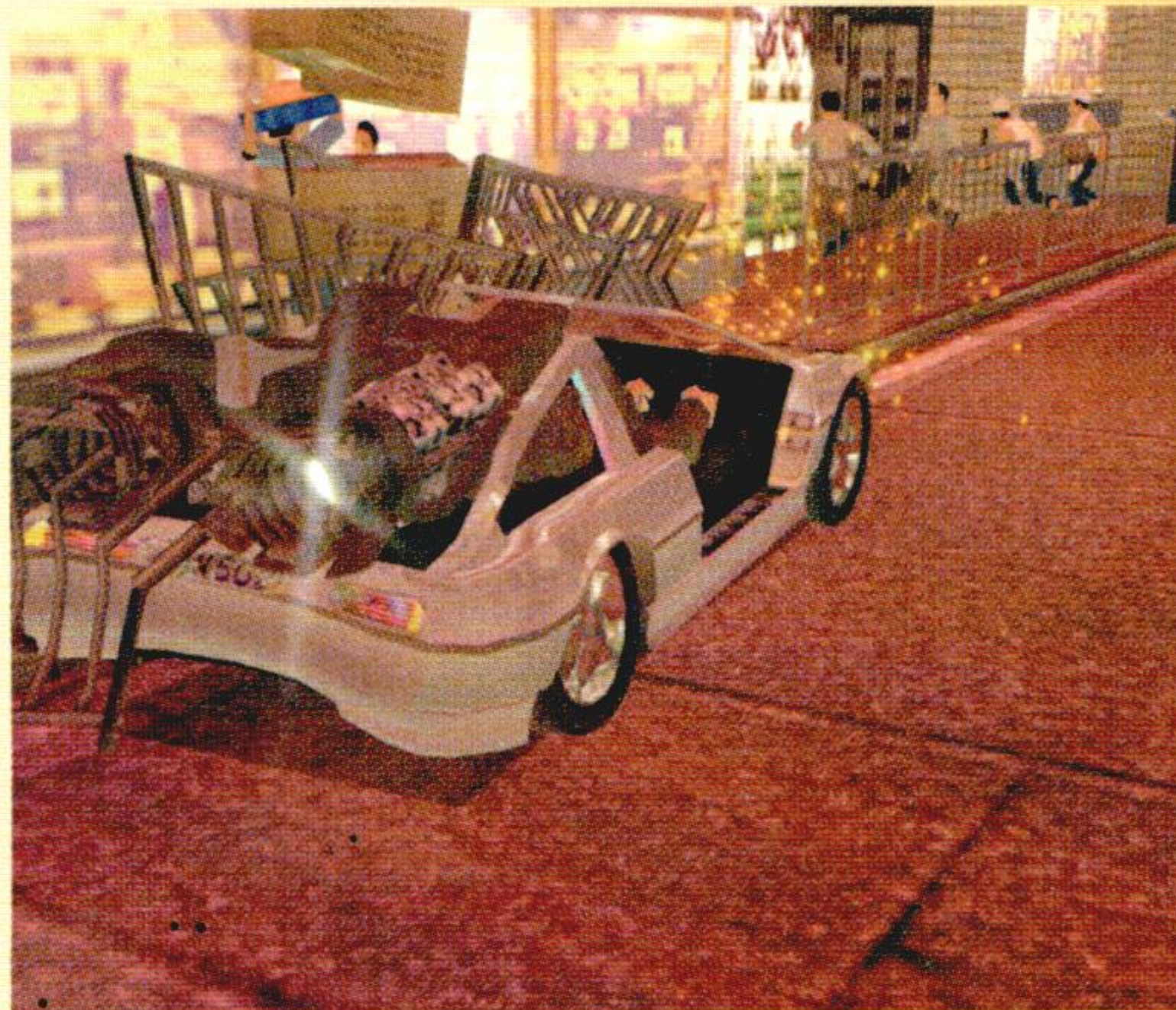
**XBOX**  
**ACTIVISION**  
**14 MARS**

**C**ette course de bolides s'avère excellente à bien des niveaux. Nous avons longuement joué à la pré-version et on peut dire que la réalisation graphique dépote. Seule la maniabilité mérite un léger bémol car les réactions de l'unique voiture disponible (la même Dolorean que dans le film *Retour vers le futur*) étaient un peu lentes. Prévu en même temps que la sortie française de la console, le 14 mars prochain, Wreckless vous proposera deux scénarios, chacun ayant dix missions : poursuivre des yakusas, sauver un capitaine de police, capturer un big boss de la mafia... Le premier scénario présentera deux jeunes policières d'un groupe d'intervention anti-yakusa; le second vous placera dans la peau d'un agent secret. Wreckless se déroule dans la ville Hong-Kong. L'interactivité avec le décor sera particulièrement élaborée, tout sera destructible ou presque, avec des effets spéciaux qui décoiffent : lumières, flashes, étincelles, fumées, effet de brillance, de lustrage et de polissage des surfaces métalliques. Les voitures proposeront également



**Une voiture de sport avec le capot qui vient de voler dans le décor!**

des modèles physiques se rapprochant de la réalité. La gestion des dégâts sera prise en compte, et les voitures pourront se désosser presque entièrement : pare-chocs, pare-brise, capot, portières... Enfin, notez que lors des replays, comme dans GT3, vous reverrez vos actions avec des dizaines de filtres graphiques qui altèrent l'image pour créer un style.



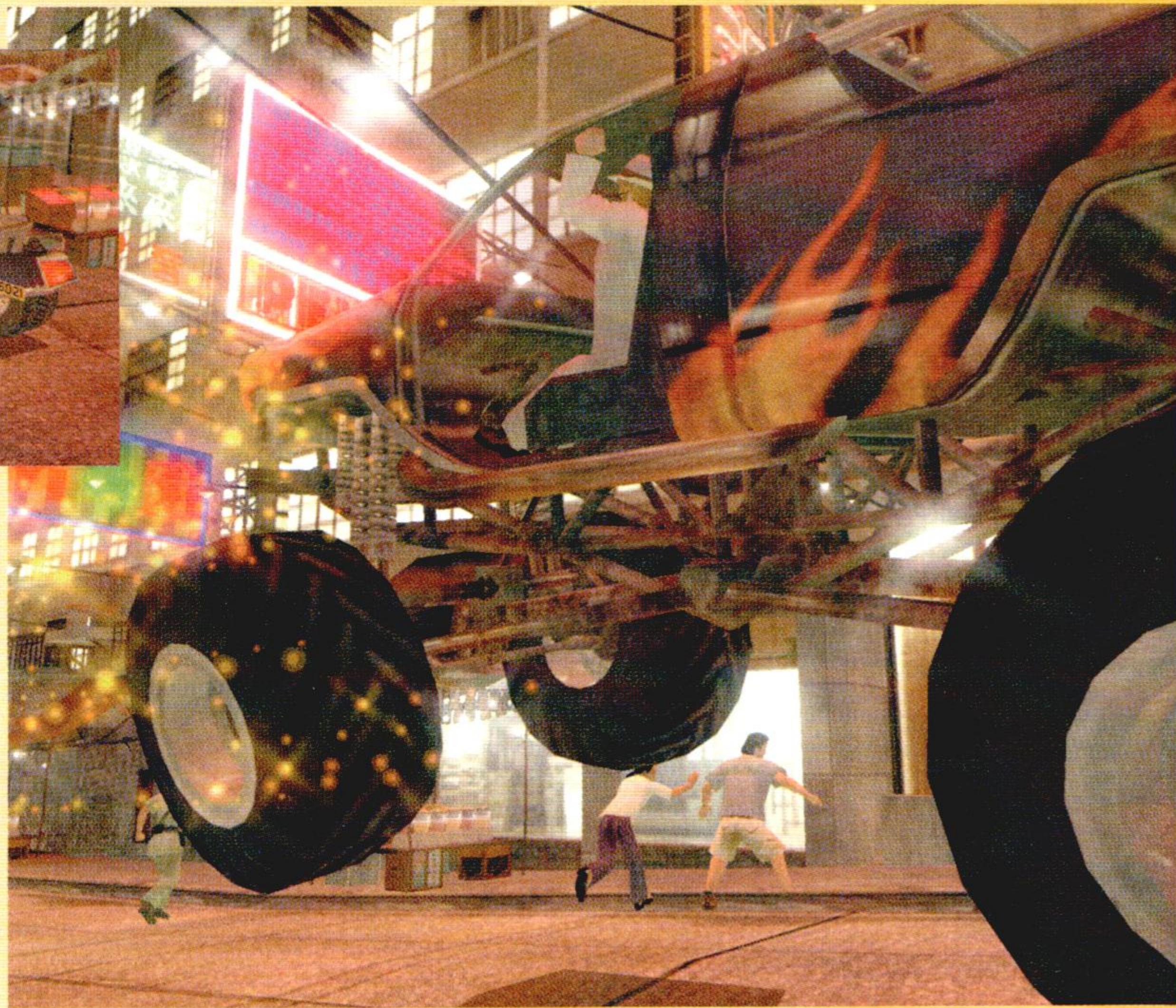
**La Dolorean en pleine action. Cette voiture sera sans doute l'une des plus sympas du jeu.**



**Les effets spéciaux scintillent de tous côtés. On en a plein la vue!**



**Ce 4x4 devrait pouvoir facilement se faufiler dans les petites rues et passer par des escaliers.**



**Hong-Kong la nuit, avec ses néons, ça fait toujours plaisir à voir...**





Certaines combattantes sont plutôt dénudées...



Les deux personnages se sont transformés en bêtes. Le combat va gagner en puissance et en fureur !

# BLOODY ROAR: PRIMAL FURY

GAME CUBE HUDSON SOFT MAI

**S**ortie sur PS2 il y a déjà quelques mois, une extension du troisième opus de la série des Bloody Roar arrive bientôt sur la Game Cube de Nintendo. Cette version devrait être proche de sa consœur PS2, tout en comportant quelques améliorations. On sait déjà qu'il y aura deux nouveaux personnages, des décors inédits ainsi que des nouveaux coups spéciaux. Pour le reste, et d'après les premières images, il devrait s'agir du même jeu. Le joueur incarne un des seize combattants humains, chacun d'entre eux pouvant se transformer en une bête monstrueuse (on trouve le lion, le lapin, la taupe, etc.) afin d'affronter un second personnage sur un ring. On retrouvera également la jauge de Beast qui permet de se transformer tem-



On trouvera des nouveaux coups.

porairement en animal mutant. On nous promet une animation sans faille, et il semblerait que les graphismes des décors issus de la version PS2 soient améliorés. On a hâte de voir cela !

On dirait bien une incantation magique...

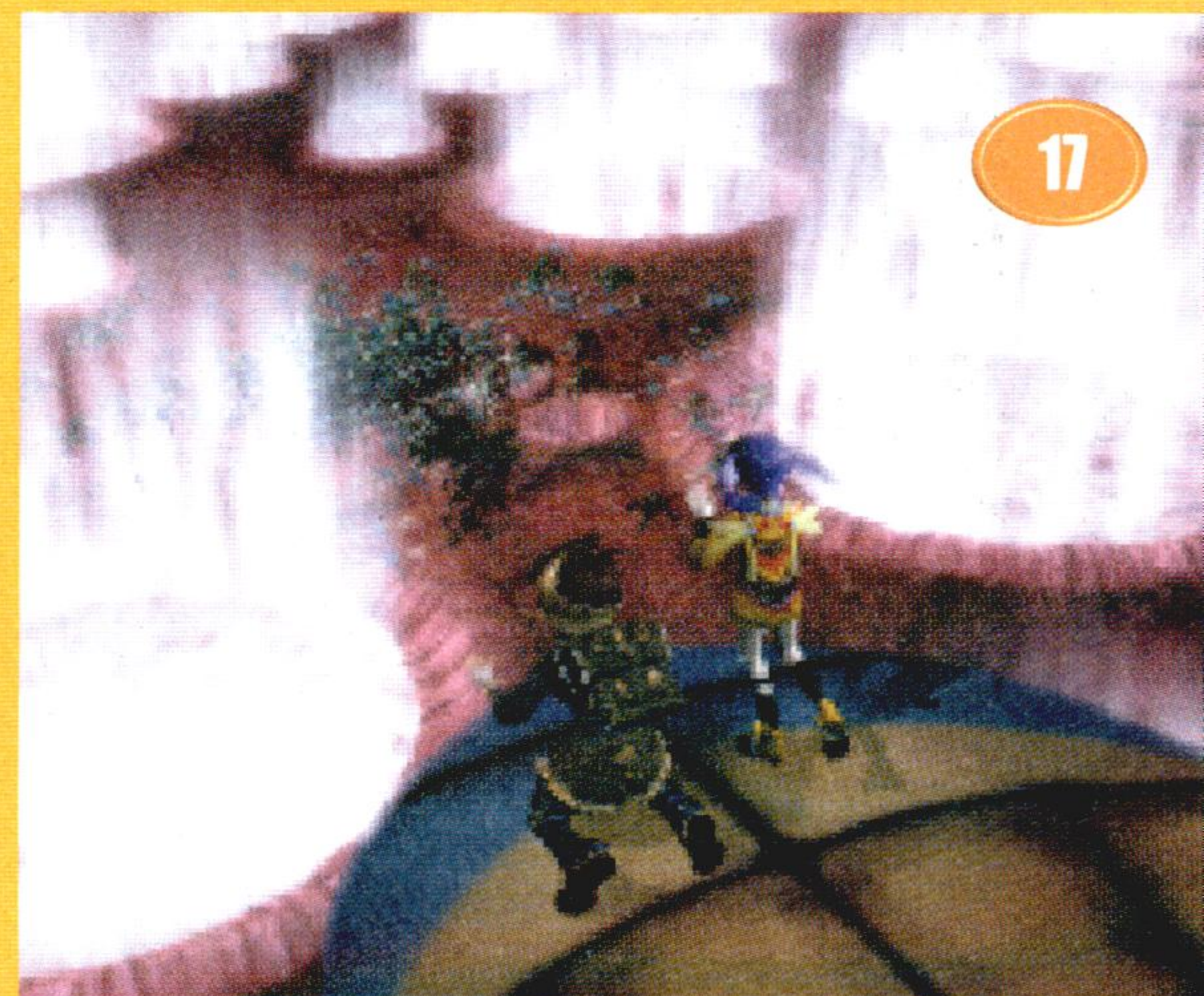
# Grandia 2

PS2  
UBI SOFT  
AVRIL

**T**ous les joueurs qui n'ont pas pu tester l'excellent Grandia 2 sur Dreamcast vont bientôt pouvoir se rattraper avec la version PS2. Celle-ci devrait proposer, en plus des vidéos d'origine, des cinématiques exclusives. L'histoire devrait être identique à la version Dreamcast. Le joueur doit vaincre un démon appelé Valmah, revenu pour se venger. Vous dirigez un groupe de héros (plus précisé-

ment, le chasseur de primes Ryudo) dans un univers fantastique où pouvoirs magiques et démons sont monnaie courante. Les personnages possèdent de la profondeur et on s'y attache rapidement. Les combats sont à mi-chemin entre le temps réel et le tour par tour. Et les attaques spéciales et le système de magies sont très impressionnants. Un très bon RPG à venir sur PS2.

Des scènes de combat plutôt bien pensées et très entraînantes.



Il faut visiter des villages pour trouver des indices.



# Tony Hawk 3

On retrouve la jauge qui permet de rester en équilibre lors des slides.

GBA ACTIVISION

AVRIL

**A**près un excellent Tony Hawk 2, nous allons bientôt pouvoir jouer au troisième épisode de la série sur la meilleure console portable du monde... Les graphismes seront toujours en 3D isométriques avec un rendu de l'image comportant de nombreux détails et des animations ultra fluides. En ce qui concerne les options, cette version sera basée sur la version que nous connaissons déjà sur PS2 (niveaux, personnages, modes de jeu, multijoueur via le link, options, etc.). Nous pouvons vous dire que le fun est au rendez-vous et que les figures à effectuer sont toujours aussi impressionnantes à réaliser. La GBA devrait tenir là un excellent titre. Un jeu à suivre de très près.



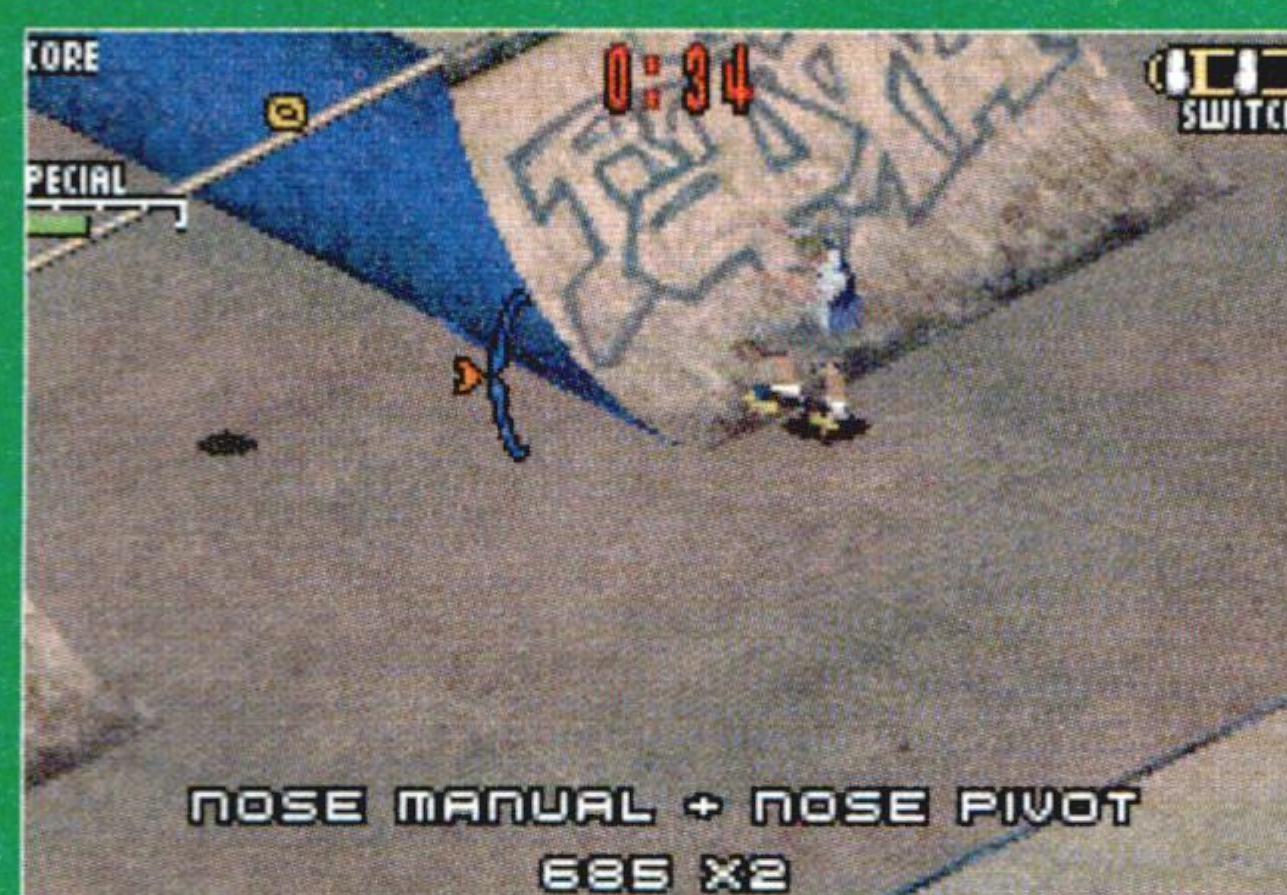
La réalisation fait honneur à la GBA.



Les figures seront toujours aussi sympas à réaliser.



Les décors ressemblent à ceux de la PS2, mais sont entre de la 2D et de la 3D.



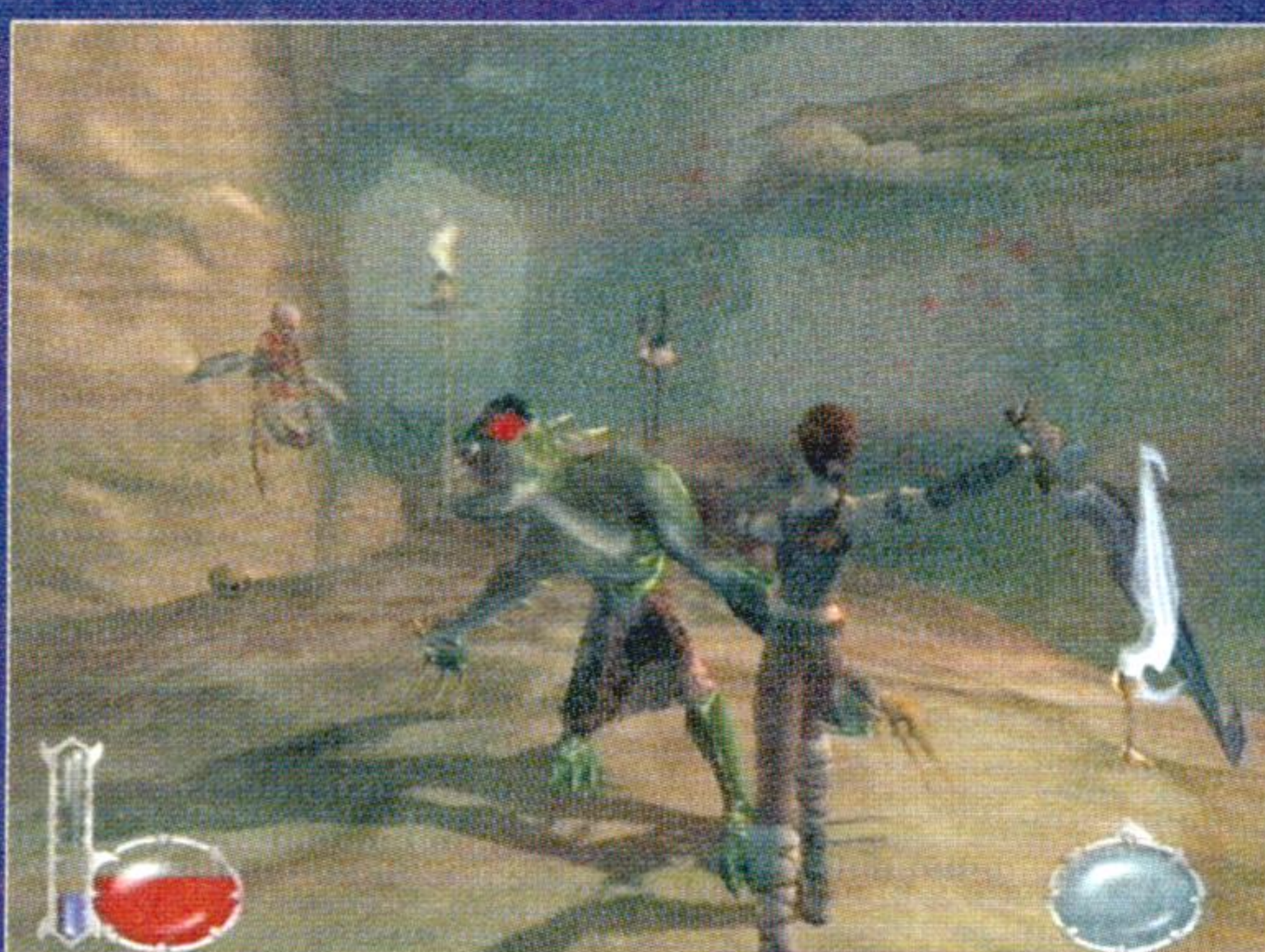
Il faut marquer des points et remplir différents objectifs pour avancer dans les niveaux.

# Drakan: The Ancients' Gate

PS2 SCEE

AVRIL

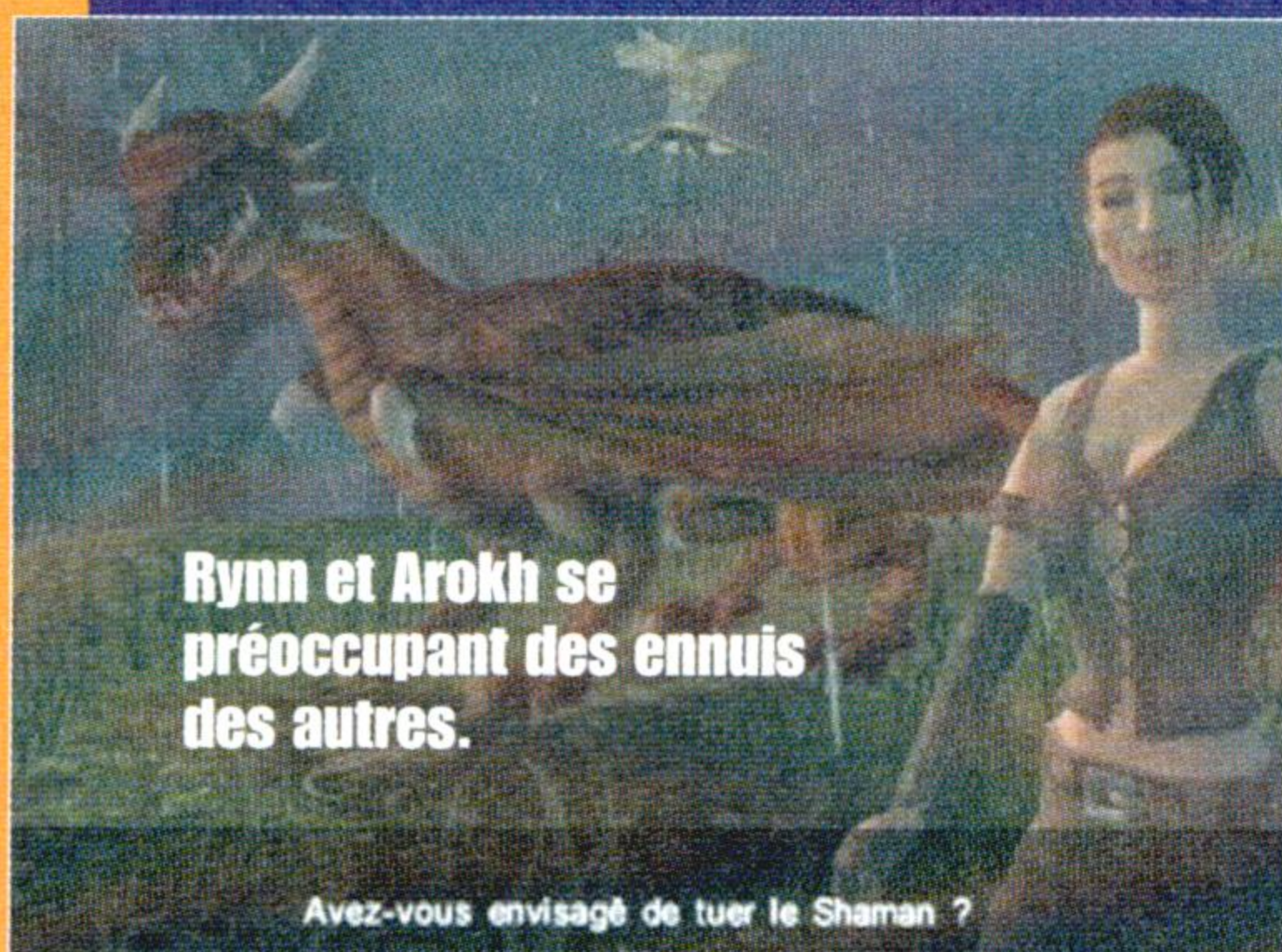
**D**ans un monde médiéval fantastique, le joueur incarne Rynn, une belle guerrière qui n'a rien à envier à une certaine Lara Croft. Elle saute, nage, locke ses ennemis, manie épée et arc. Elle a aussi un allié de taille en la personne d'un gros dragon tout rouge cracheur de feu, Arokh. À eux deux, ils vont devoir ouvrir des portes pour réveiller les dragons de l'Ordre... Le jeu se décline en plusieurs quêtes qui feront évoluer Rynn seule ou à dos de dragon. Ce dernier cas permet des déplacements aériens, et aussi de remplir quelques quêtes en enflammant tout dans son sillage. Les graphismes seront assez lisses et les lieux variés à souhait. Ce tandem flambant neuf aura de quoi faire.



Rynn a plusieurs coups, et après avoir locké son ennemi, elle s'acharne sans relâche.

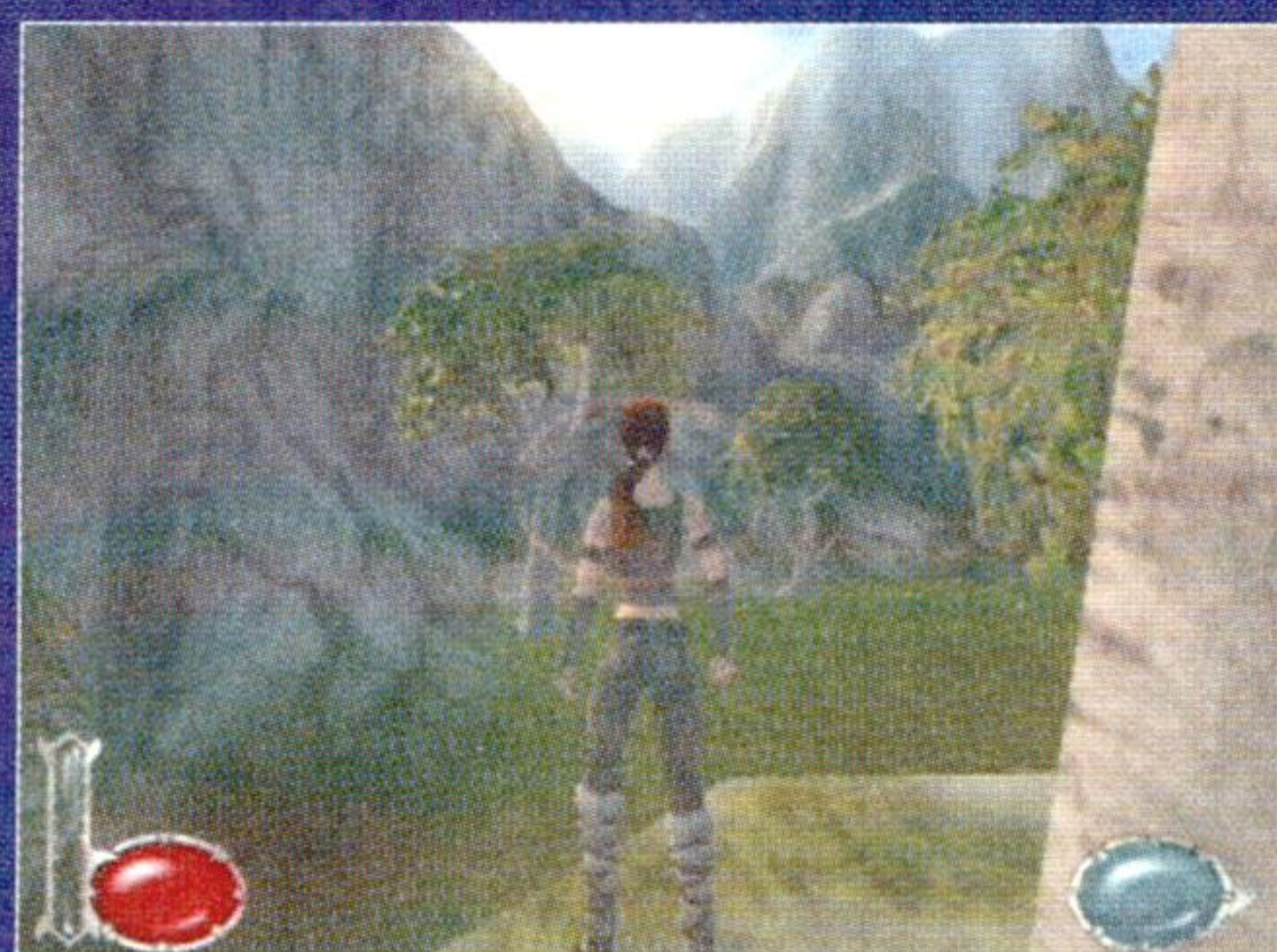


Ça chauffe, pour les constructeurs de catapultes ennemis.



Rynn et Arokh se préoccupent des ennemis des autres.

Avez-vous envisagé de tuer le Shaman ?



Des décors sublimes qui offrent également un petit jeu de lumière.



Le bestiaire est assez riche.



# Monsters Inc.

PS2/PSONE DISNEY INTERACTIVE AVRIL



PSone

Pour que les tests ne soient pas trop faciles, on a rajouté quelques ennemis mécaniques.



PS2

Grimaces et déguisements sont censés effrayer les Trouillards.

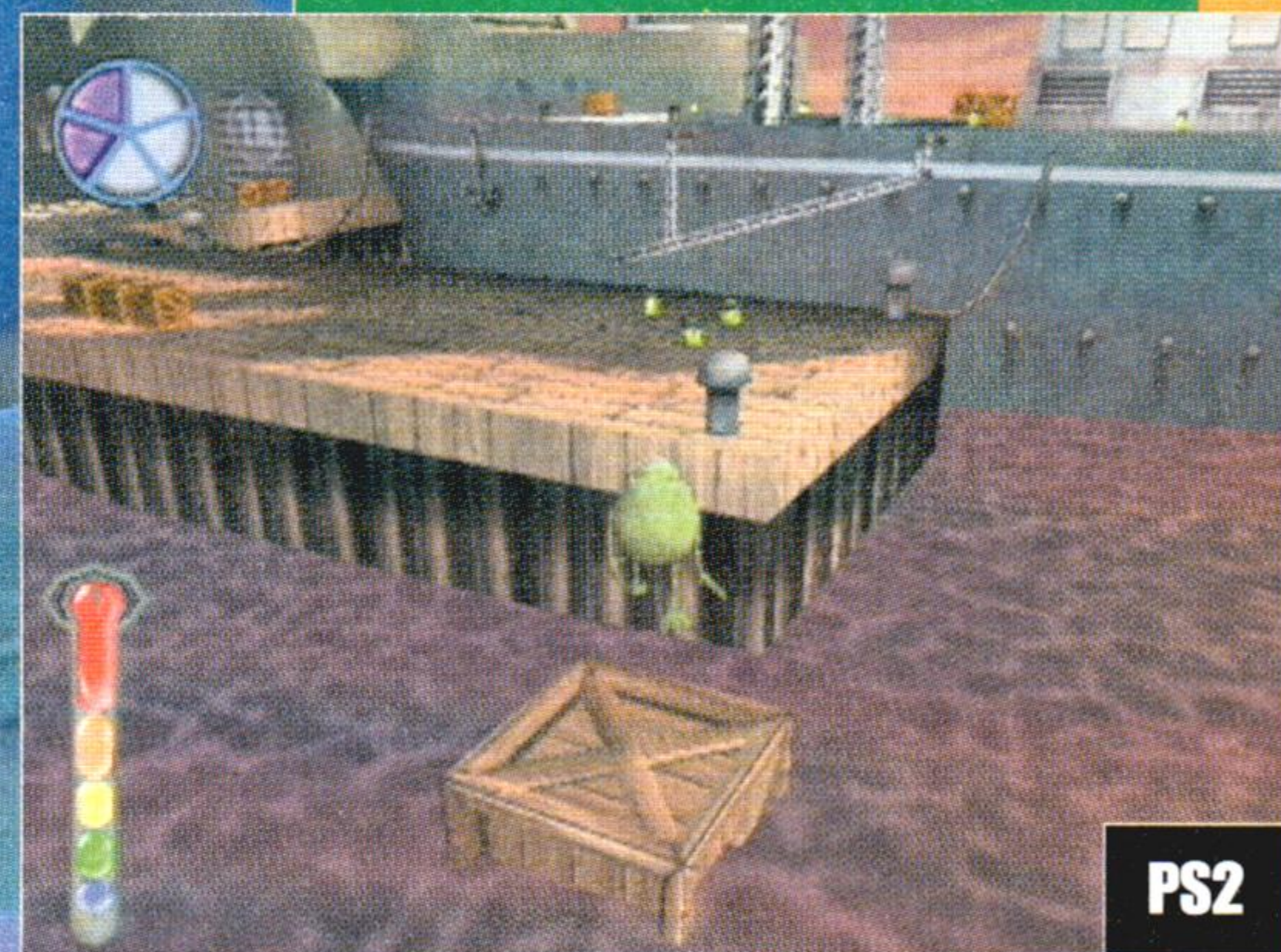
**S**ulli est grand, poilu et bleu. Bob est petit, vert et n'a qu'un œil. Tous deux sont les héros de *Monsters Inc.*, le dernier film de Pixar. Dans le jeu, ils vont passer des tests pour devenir des monstres, des vrais, de la race de ceux qui font vraiment peur. Et pour cela, ils vont devoir effrayer des Trouillards, des enfants robots de simulation. Eh oui, vous ne le saviez

peut-être pas, mais les monstres ont peur des enfants; or, comble de l'ironie, leur rôle est d'effrayer les humains, et ils doivent donc s'entraîner à surmonter leur propre peur... Le jeu, mi-action, mi-plate-forme, reste dans la veine des autres adaptations Disney vues auparavant, mais pour une fois, on aura la possibilité de jouer un des deux héros au choix.



Un jeu de course revient constamment, entre les différents mondes.

PSone



PS2

Sauter de caisse en caisse et ramasser de menus objets, ce n'est certes pas varié, mais ça reste efficace.

Les décors sont superbes. Ici, on court, avec une fluidité impressionnante, dans une forêt.

# Vampire Night

PS2 SONY AVRIL



Il faut être bon tireur pour toucher les bestioles qui se sont fixées aux humains. Si on les rate, elles transforment ces hommes en monstres.



Quelques effets visuels parsement le jeu.



Les ennemis sont de nature variée et ont des attaques spécifiques.

**S**ortez vos flingues et commencez à vous confecturer un chapelet d'ail, car dans ce jeu de shoot, on ira casser du vampire sans relâche. L'ambiance est proche d'un House of the Dead, avec des monstres qui sortent de tous les recoins d'un immense château. Il n'est pas seulement question d'en descendre le plus possible, mais il faut aussi savoir viser, car certains êtres immondes sont collés à des humains innocents. Rapide et beau, on pourra y jouer à deux pour franchir les six chapitres. Le parcours est aléatoire, et en cassant le décor, on trouvera de l'argent ou de la vie. En plus du mode arcade, un mode "special" proposera plusieurs missions et offrira la possibilité d'acheter des armes, des accessoires et des outils. Les vampires ont du mouron à se faire!



Ceux-là sont coriaces et il faudra les toucher plusieurs fois.



# La Xbox

*Alors que la console de Microsoft est sortie le 15 novembre aux États-Unis, elle devrait sortir chez nous dans les semaines à venir. Beaucoup l'attendent avec une impatience non dissimulée, alors que d'autres se demandent ce que Billou vient faire dans le monde des consoles. Rapide aperçu d'un monstre qui débarque en Europe...*

Ce qui frappe de prime abord, c'est l'aspect massif de la Xbox. Avec ses quatre kilos et des mensurations impressionnantes (32 x 26 x 8 cm), on peut dire que la bête est joufflue. Sur le devant, on trouve quatre prises pour les manettes, au format USB. Mais ne croyez que vous allez pouvoir brancher vos ustensiles PC pour autant. Non, les concepteurs ont installé des prises USB spécifiques, qui ne permettront de faire fonctionner que les périphériques avalisés par Microsoft. Le jeu en réseau sera, bien entendu, au programme, puisque la console est dotée d'une carte réseau Ethernet. Il faudra cependant attendre le début 2003 (en Europe) pour pouvoir jouer à des jeux dignes de ce nom. En effet, la première fournée de jeux en réseau devrait contenir principalement des petits jeux de puzzle et de réflexion sans grand intérêt. D'un point de vue technique, la machine de Microsoft a de quoi séduire les plus sceptiques. Elle est dotée d'un microprocesseur cadencé à 733 MHz, d'un processeur graphique à 250 MHz (développé en collaboration avec nVidia), d'une carte réseau Ethernet 100 Mbps, et, bien

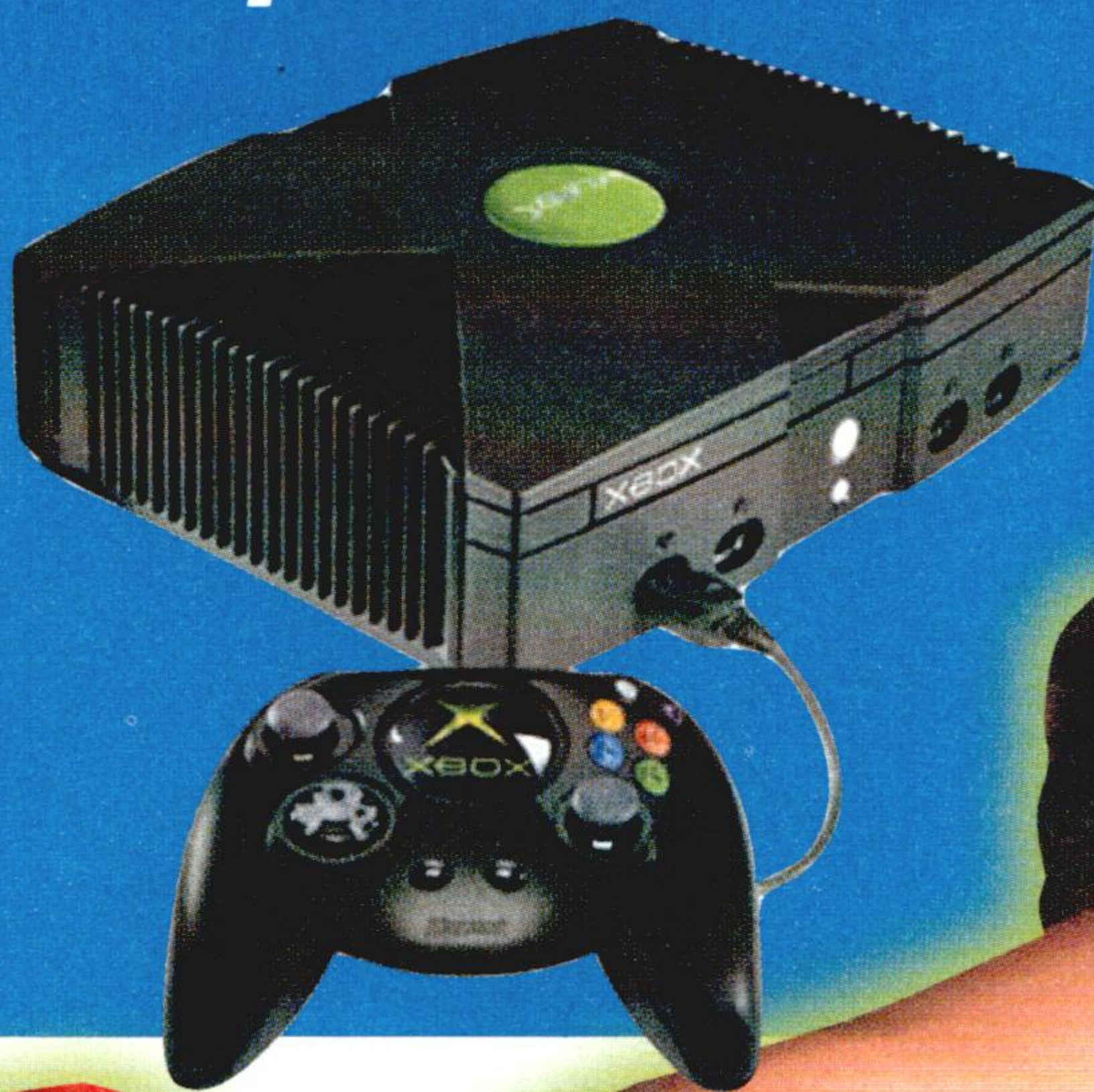
évidemment, d'un disque dur de 8 Go. Cela permet de ripper ses propres musiques et ainsi de jouer à certains jeux en écoutant les thèmes musicaux de son choix.

L'autre grand avantage du disque dur est qu'il stocke une grande partie des données contenues sur le DVD. Cela permet de réduire considérablement les temps de chargement et de ne pas couper les parties par d'interminables loadings. De plus, vous pourrez y enregistrer vos sauvegardes, ce qui vous dispense de carte mémoire. Vous n'en aurez besoin que si vous désirez utiliser vos sauvegardes chez un ami. Enfin, ajoutons que la console sera vendue en Europe avec une manette pour la modique somme de 49 € (314 F), qu'il faudra déboursier 49 € (321 F) supplémentaires pour une seconde manette et 69 € (452 F) pour votre premier jeu. Dans l'ensemble, ça paraît cher, mais c'est à peu près la même somme qu'il fallait dépenser, il y a un an, pour acquérir une PS2 tout équipée.... Souhaitons à Microsoft de connaître, malgré le prix de la console, le même succès (c'est bien parti!). Les joueurs en sortiront, forcément, gagnants !

## Tableau récapitulatif

20

**Processeur central :** Intel 733 MHz  
**Processeur graphique :** nVidia XGPU 250 MHz  
**Disque Dure :** 8 GO  
**Mémoire totale :** 64 Mo  
**Affichage de polygones :** 125 M/s  
**Résolution maximale :** 1920x1080  
**Carte réseau :** Ethernet 100 Mbps  
**Lecteur DVD :** 2-5x  
**Lecteur de films DVD :** Oui, avec une télécommande spéciale  
**Périphériques de stockage :** DVD 2-5x, disque dur 8 Go, carte mémoire 8 Mo.  
**Ports manettes :** 4  
**Prix au Japon :** 34 800 yens  
**Prix aux USA :** 299 dollars  
**Prix en Europe :** 479 euros



Le casque, simple gadget ou nouvel outil pour jouer ?

## Les jeux à la sortie

Les trois gros jeux disponibles lors de la sortie européenne de la machine sont *Dead or Alive 3*, *L'Odyssée de Munch* et *Halo*. On devrait également pouvoir jouer à *Project Gotham*, un jeu de course dans la lignée de *MSR*, à *Amped*, une simulation de snowboard et à *Fusion Frenzy*, un jeu multijoueur très sympa.





# La GameCube

*Avec son look de jouet et sa poignée à l'arrière, la Game Cube ne passe pas inaperçue. Le géant Nintendo annonce qu'il va, une nouvelle fois, révolutionner le monde des jeux vidéo. Espérons-le !*

**L**a sortie d'une nouvelle console Nintendo est de loin l'un des plus grands événements que puisse connaître le monde vidéoludique. Pour sa nouvelle machine, le géant nippon a enfin mis de côté les cartouches et opté pour des mini-DVD. Avec leurs 8 cm de diamètre (12 cm pour un DVD normal, donc elle ne les lira pas), ils peuvent contenir jusqu'à 1,5 Go. Certes, c'est moins qu'un DVD classique, mais aux yeux des spécialistes de la marque, c'est largement suffisant. De plus, cela protège la console du piratage. La Game Cube est équipée d'un processeur central IBM Power PC de 405 MHz et d'un processeur graphique spécifique appelé "Flipper" de 162 MHz. Celui-ci a plusieurs fonctions inédites, notamment la compression et décompression 3D en temps réel (S3TC), l'alpha-blending, le multi-texturing, l'anti-aliasing subpixel, etc. Détail amusant, il a été conçu avec

l'aide d'ATI, qui est le principal concurrent de nVidia dans le domaine des cartes graphiques sur PC. Bien entendu, il faudra équiper sa console d'un modem (56 Ko) qui se place en dessous. Quant à la manette, Nintendo, grand spécialiste en la matière, nous en a encore créé une hors norme. Petite et très ergonomique, elle comporte deux sticks analogiques, une croix de direction, quatre boutons sur le devant et trois sur le dessus (L, R et Z). Comme son aînée, la console est dotée de quatre ports manette, ce qui ravira les amateurs de multijoueur. Les cartes mémoire ne se mettront plus sur la manette, mais directement sur la console (Nintendo abandonne ainsi un concept inauguré sur Nintendo 64). Enfin, sachez qu'un adaptateur, se glissant dans les fentes des cartes mémoire, permettra de lire des cartes SD-Digicard capables de contenir 64 Mo de données. On ne connaît pas encore le prix exact de la console, mais il faudra s'attendre à ce qu'il tourne autour des 310 € (soit 2000 F).



## Tableau récapitulatif

Nous vous fournissons le tableau récapitulatif des données de la Game Cube. Sachez, cependant, que les principales composantes de la NGC ont été conçues exclusivement pour Nintendo, et que nous ne savons pas ce qu'elles valent.

**Processeur central :** IBM Power PC.  
"Gekko" 405 MHz.  
**Processeur graphique :** Flipper 162 MHz  
**Modem :** en supplément  
**Mémoire totale :** 43 Mo  
**Compression de texture :** ST3C  
**Périphérique de stockage :**  
Disque propriétaire 1,5 Go,  
SD Digicard 64 Mo  
**Ports manette :** 4  
**Prix au Japon :** 25 000 yens  
**Prix aux USA :** 199,95 dollars  
**Prix en Europe :** NC

Une comparaison technique entre la Game Cube, la PS2 et la Xbox serait donc inutile. C'est toujours le problème, lors de la sortie d'une nouvelle console: ainsi, la qualité des principaux éléments de la PS2 était restée inconnue jusqu'à sa sortie...

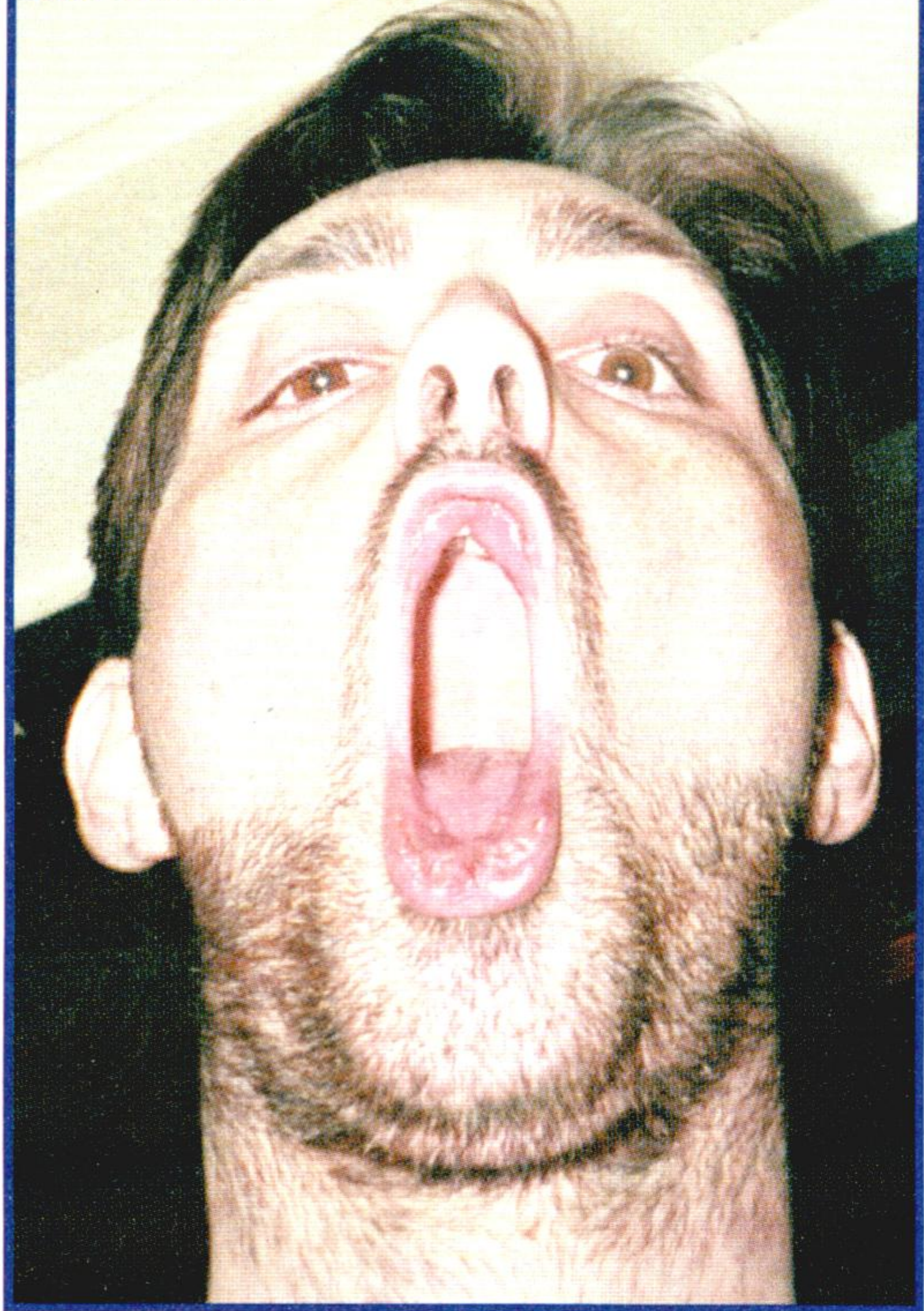




# GAME CUBE Q

*Nous venons de recevoir le modèle spécial de la Game Cube conçue par Matsushita/Panasonic. Avec son nouveau design, sa couleur métallique, ses mensurations légèrement plus élevées et son lecteur DVD, le DVD/game player, ou Game Cube Q pour les intimes, est un bijou, une console de rêve...*

Nooon!  
Faut pas la brancher  
sur le 220 V!



**M**atsushita, qui fabrique le lecteur de la 128 bits de Nintendo, avait obtenu l'accord de Nintendo pour créer sa propre Game Cube, la Game Cube Q (le "Q" fait référence au logo, différent de celui de la machine de Nintendo). Le projet sur lequel portait l'accord avait pour nom "Mermaid", c'est-à-dire "sirène", en français... La machine est sortie en décembre dernier au Japon en série limitée à 10 000 exemplaires et est vendue à 39 800 yens, soit environ 2 400 francs. Cette console possède, pour le jeu, exactement les mêmes caractéristiques techniques que la NGC (on remarque juste qu'en mode "game", son ventilateur génère un léger bruit).

La Game Cube Q est donc arrivée à la rédaction, et, disons-le franchement, nous avons tous succombé au chant des sirènes. On déballe, on examine: quelles sont les différences? Plus de poignée noire à l'arrière, mais deux poignées fixées sur le dessus. Huit boutons ont fait leur apparition sur la face avant (gestion du son, des basses, du mode cinéma, du mode game) et sept sur le dessus,

juste devant un écran à cristaux liquide (mode DVD/CD, fonctions de lecture...). Mieux encore, de nouvelles connexions sont disponibles au dos de la machine: S-VHS, RCA audio et vidéo, ainsi qu'une sortie optique. La sortie Digital AV OUT (pour les téléviseurs haute définition) est toujours là, ainsi que les deux ports carte-mémoire et le hi-speed port/serial port 1 et 2 (en dessous de la machine).

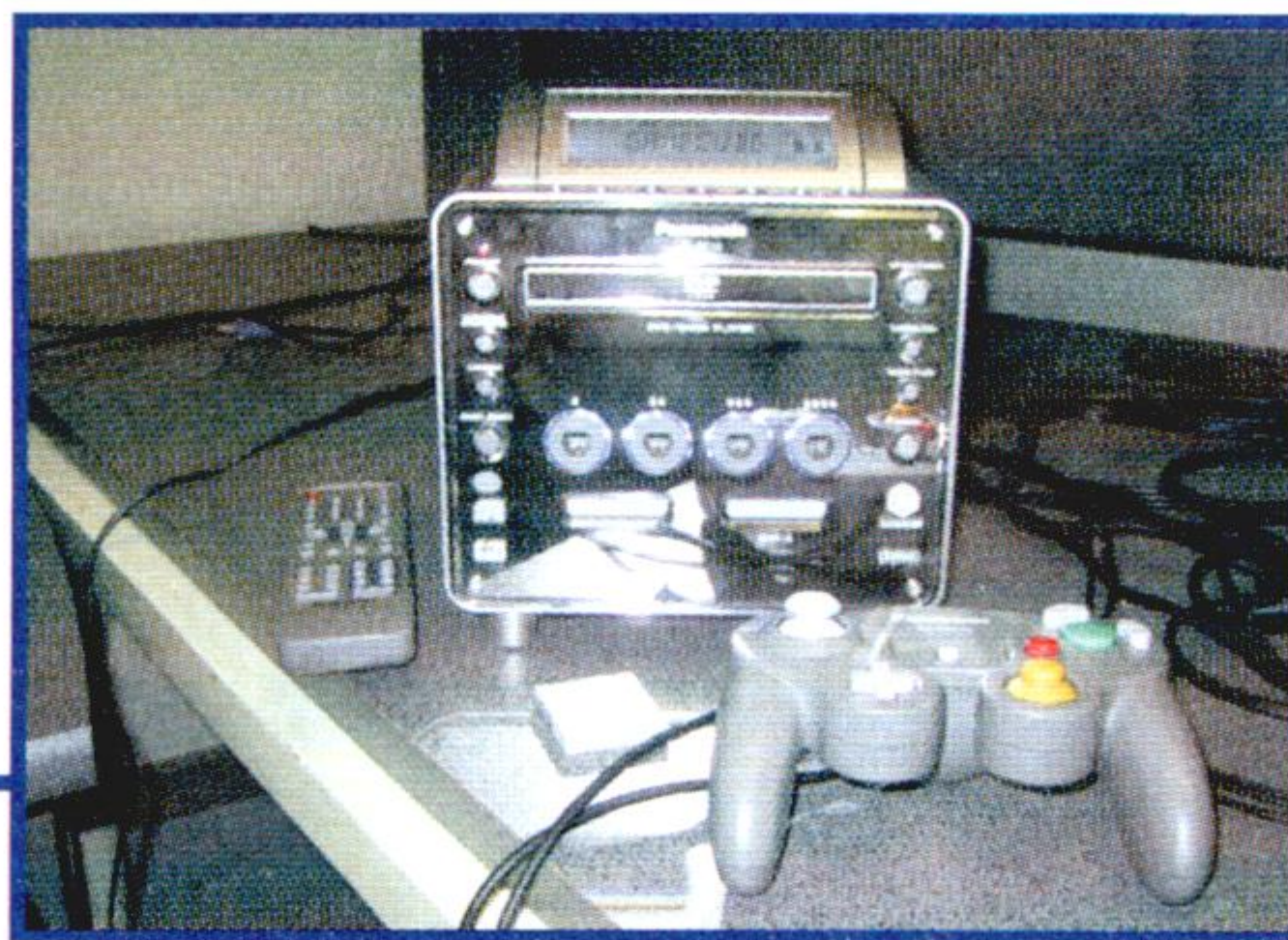
Quant aux disques lus... le choix est conséquent! La Game Cube Q est compatible avec les formats DVD, mini-DVD Game Cube, DVD-R, CD, CD-R et VCD!

Son design est tout simplement magnifique. La couleur? Gris métal. La façade? Lisse comme un miroir, on se voit dedans! Et lorsqu'on insère un jeu Game Cube, des cercles entourant les quatre ports manette s'illuminent en bleu. Autre détail sympathique: à l'allumage, un "hello" s'affiche sur l'écran à cristaux liquides, et un "goodbye", quand on l'éteint. Pour le moment, elle n'est disponible qu'au Japon, mais des rumeurs circulent quant à une éventuelle sortie, toujours en série limitée, sur le territoire américain et européen. Il ne nous reste plus qu'à prier...

22

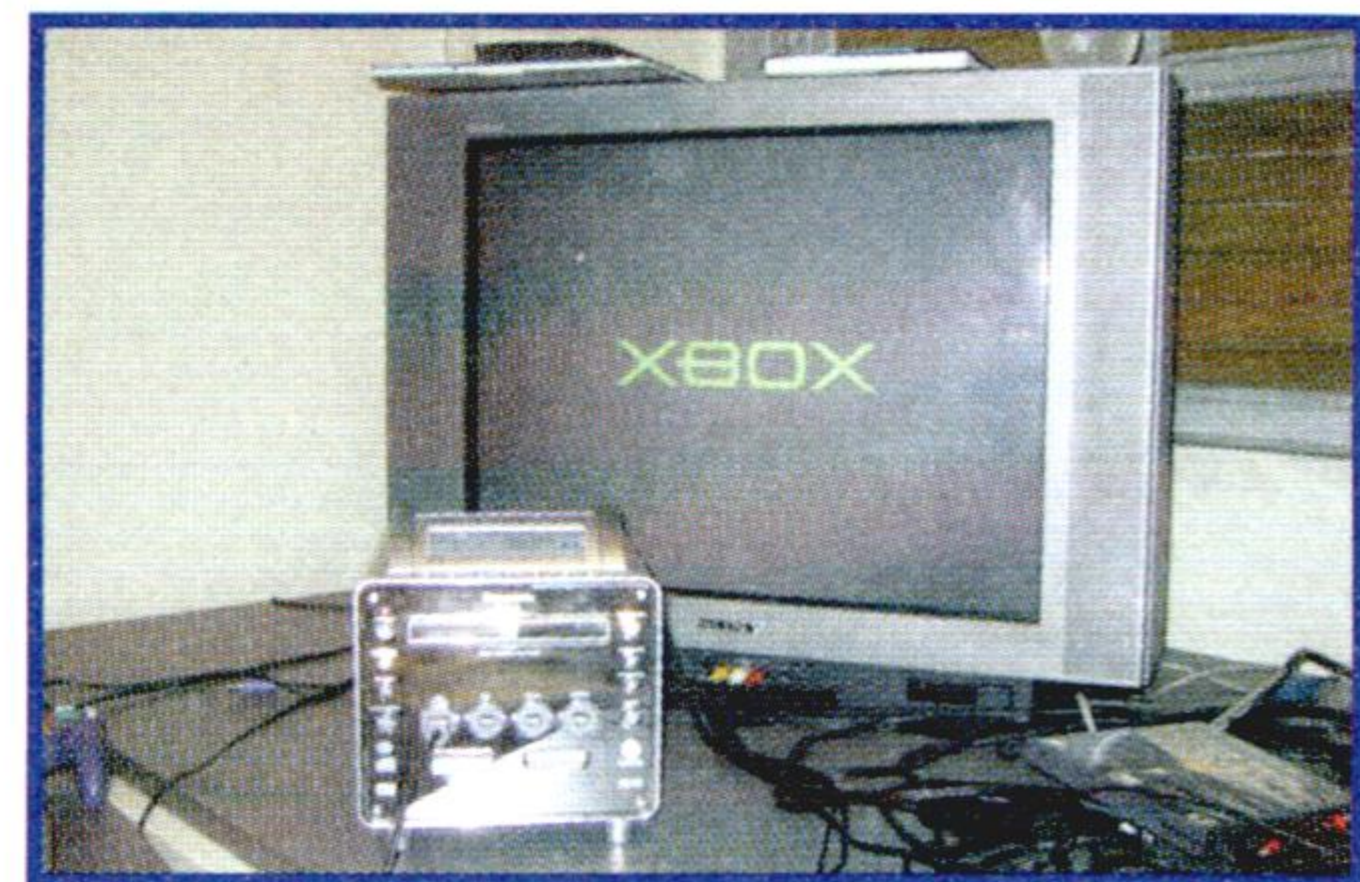


Et si on essayait de l'ouvrir pour voir ce qu'il y a dedans...



**La Game Cube Q lit les films au format DVD zone 2 (ntsc) ainsi que les jeux Game Cube japonais.**

**Voyons voir ce que donne un DVD Xbox dans une Game Cube...**



Elle est vendue avec une télécommande. La manette est grise, de marque Panasonic.



**Lorsqu'on met un jeu, les quatre ports manette s'illuminent! Dans le noir, l'effet est garanti.**





# TEST

## XBOX

**Prêt à incarner le padawan Obi-Wan Kenobi? Alors, sortez votre sabre-laser, et que la Force soit avec vous !**

L'histoire suit l'épisode I de Star Wars vu par les yeux d'Obi-Wan. Toute la partie ayant trait à Anakin Skywalker a été évincée et de nouveaux passages ont été ajoutés (ainsi, la princesse Amidala sera faite prisonnière par les hommes des sables). Le jeu se décompose en cinq chapitres plus ou moins longs où notre héros se voit confier des missions par l'Ordre des Jedi. Quels qu'en soient les objectifs, le jeu, proche d'un beat-them-all, se résume à suivre des tracés linéaires et abattre les ennemis qui s'interposent. L'apprenti Jedi ne manque pas de ressources. Armé de son sabre-laser, il frappe ses ennemis avec une aisance déconcertante. Il faut préciser que le stick droit sert principalement à l'utilisation de cette arme, ce qui permet de renvoyer le tir ennemi à son destinataire tout en courant. Très souple, il esquive ses ennemis d'une pirouette. Le must, c'est la "Force", qui permet des attaques plus puissantes, des sauts plus hauts, et même d'envoyer des objets sur ses adversaires ou de les désarmer. Et comme si ça ne suffisait pas, on peut trouver ici et là des armes. On retrouve toutes celles du film, ainsi que les droïdes (finalement, ils n'offrent pas une palette très variée). À noter également un mode Jedi Battle où deux joueurs s'affrontent sur un écran splitté, avec des personnages et des lieux à débloquent lors du jeu. Le jeu souffre d'une réalisation plus que moyenne, et il n'est pas rare de constater des ralentissements indignes d'une Xbox.



**Hors de ma vue! Je reviendrai en finir avec toi plus tard.**

# Star Wars : Obi-Wan

**Obi-Wan, toujours à vouloir impressionner son maître, Qui-Gon Jinn.**

**Pas la peine de se déplacer vers ces droïdes, il suffit de renvoyer leur tir pour s'en débarrasser.**



**Le combat final contre Darth Maul.**



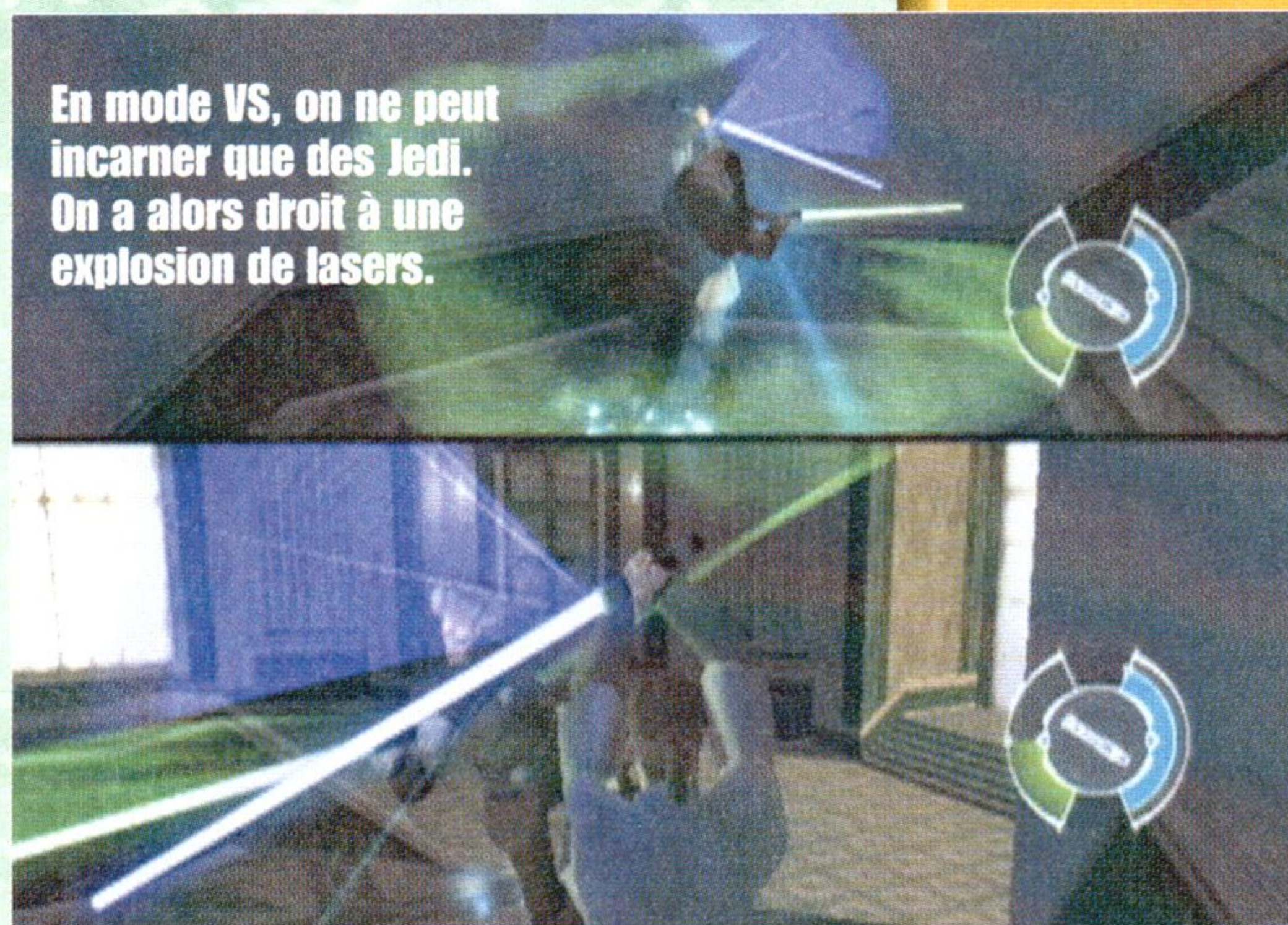
### NINJA



## En garde, padawan !

Au niveau du gameplay, c'est l'extase, on peut tout faire comme un Jedi car la Force est en nous. Certains passages demandent d'être rapide pour que les gardes ne déclenchent pas l'alarme, d'autres jouent sur une vigilance accrue. Pourtant, on n'arrive pas à plonger dans l'univers de Star Wars. Il manque quelque chose – graphismes trop plats, réalisation commune ? – pour que ce jeu soit excellent.

**En mode VS, on ne peut incarner que des Jedi. On a alors droit à une explosion de lasers.**



**Genre:** Action  
**Editeur:** Lucas Arts  
**Textes/Dialogues:** Anglais/Anglais  
**Nombre de joueurs:** 1-2

**Graphismes**  
85%

Des personnages bien modélisés mais les décors inégaux : splendides sur Naboo, fades sur un vaisseau de la Fédération.

**Son**  
89%

On retrouve les plus beaux thèmes du film. Les autres musiques collent bien au jeu ; les bruitages sont bien finis.

**Maniabilité**  
91%

Incroyable, tout ce qu'on peut faire ! Même des effets à la Matrix, en usant de la Force.

**Durée de vie**  
86%

Pas difficile, si on réussit à ne pas être submergé par les ennemis. Le mode deux joueurs, sans grand intérêt, reste sympa.



**Intérêt**

On est un Jedi, un vrai, et ça, c'est fun. Mais on est bien loin de ce que l'on est en droit d'attendre d'une Xbox.

# 81%





# TEST

## XBOX

Ces croiseurs possèdent des tourelles lance-missiles

BINGO!

Genre: Action  
Editeur: Konami  
Textes/Dialogues:  
Anglais/Anglais.  
Nombre de joueurs: 1



Avant chaque mission importante, un petit briefing est de rigueur.

# Airforce Delta Storm

Après la décevante version Dreamcast de son jeu de shoot aérien sorti, chez nous, sous le doux nom de Deadly Skies, Konami récidive avec cette mouture pour la Xbox.



Un pur moment de bravoure.

24



L'achat de nouveaux appareils est primordial pour progresser.



La vue intérieure est propice à l'utilisation de la mitrailleuse

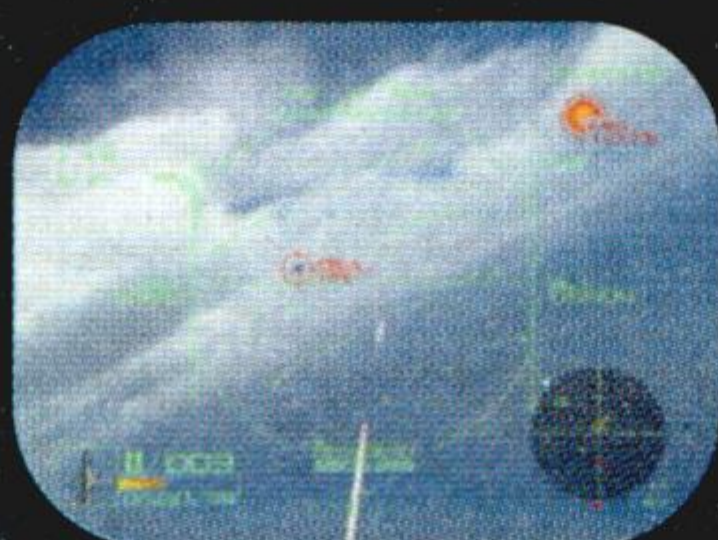
**L**a claque ! Dès le début du jeu, on prend une claque graphique en pleine poire. C'est beau, fin, et puis encore beau et fin... Les avions sont modélisés à la perfection, les reliefs sont bien représentés (les couchers de soleils super jolis) et les textures ont de la classe. En vol dans un canyon ou au-dessus d'une ville, on apprécie la réduction à l'extrême du clipping et la finesse des textures. Remarquez, il n'en faut pas moins pour renvoyer le jeu de Namco au garage... Niveau background, on ne peut pas dire que les développeurs se soient foulés. Grosso modo, dans un futur proche, nous prenons part à la guerre fratricide que se livrent des affamés... Il est heureux que pour ce type de jeu, le scénario ne soit qu'un prétexte, parce que je connais des associations de joueurs qui auraient bien aimé porter plainte. Passons sur ces considérations perfectionnistes pour entrer dans le vif du sujet. Le jeu se compose de missions accessibles à partir d'une carte d'état-major sur laquelle on déplace son avion de case en case. Les points rouges indiquent une zone contrôlée par l'ennemi, alors que les points bleus représentent les lieux

pacifiés – enfin, temporairement pacifiés, vu que certains points retombent aux mains de l'adversaire après quelques déplacements de votre part. Du coup, pour aller d'un endroit à un autre, il faut souvent se retaper les mêmes ennemis aux mêmes endroits. Et ça, à la longue, c'est gonflant. On commence le jeu dans une base où l'on fait ses emplettes en termes d'avions de chasse. Du plus gros, avec un armement apte à déclencher une troisième guerre mondiale à lui tout seul, au plus petit, avec tout juste assez de blindage pour aller chercher le pain dans mon quartier à la tombée de la nuit, il y en a pour tous les goûts – et, surtout, pour toutes les missions ! Du dog-fight pur à la destruction de cibles terrestres, en passant par l'annihilation de croiseurs lourdement armés, on n'a pas intérêt à se tromper dans le choix de son coucou si on ne souhaite pas le perdre prématurément. Fort heureusement, en progressant, on accède à de nouvelles bases, avec de nouveaux avions à acheter, histoire de dépenser allégrement ses primes de mission.

NINJA

## Combat de chiens

Adeptes des jeux de ce type depuis le fameux Baron Rouge, c'est avide de Dog-fight que je me suis rué sur ce titre de Konami. Avec une réalisation au top et plein d'avions à gagner, je me suis éclaté comme un fou. Seule ombre au tableau, l'inexorable lassitude qui gagne le joueur au-delà d'une heure de jeu. En effet, les missions étant trop peu différentes les unes des autres, on a constamment l'impression de recommencer la même.

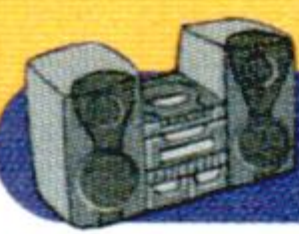






**Graphismes**  
95%

La Xbox possède les ressources nécessaires pour que ce jeu soit un véritable enchantement visuel.



**Son**  
97%

Les bruits des avions et autres missiles passant non loin de votre carlingue sont criants de vérité.



**Maniabilité**  
92%

On regrette que les avions ne puissent basculer sur les cotés pour effectuer des virages plus courts.



**Durée de vie**  
87%

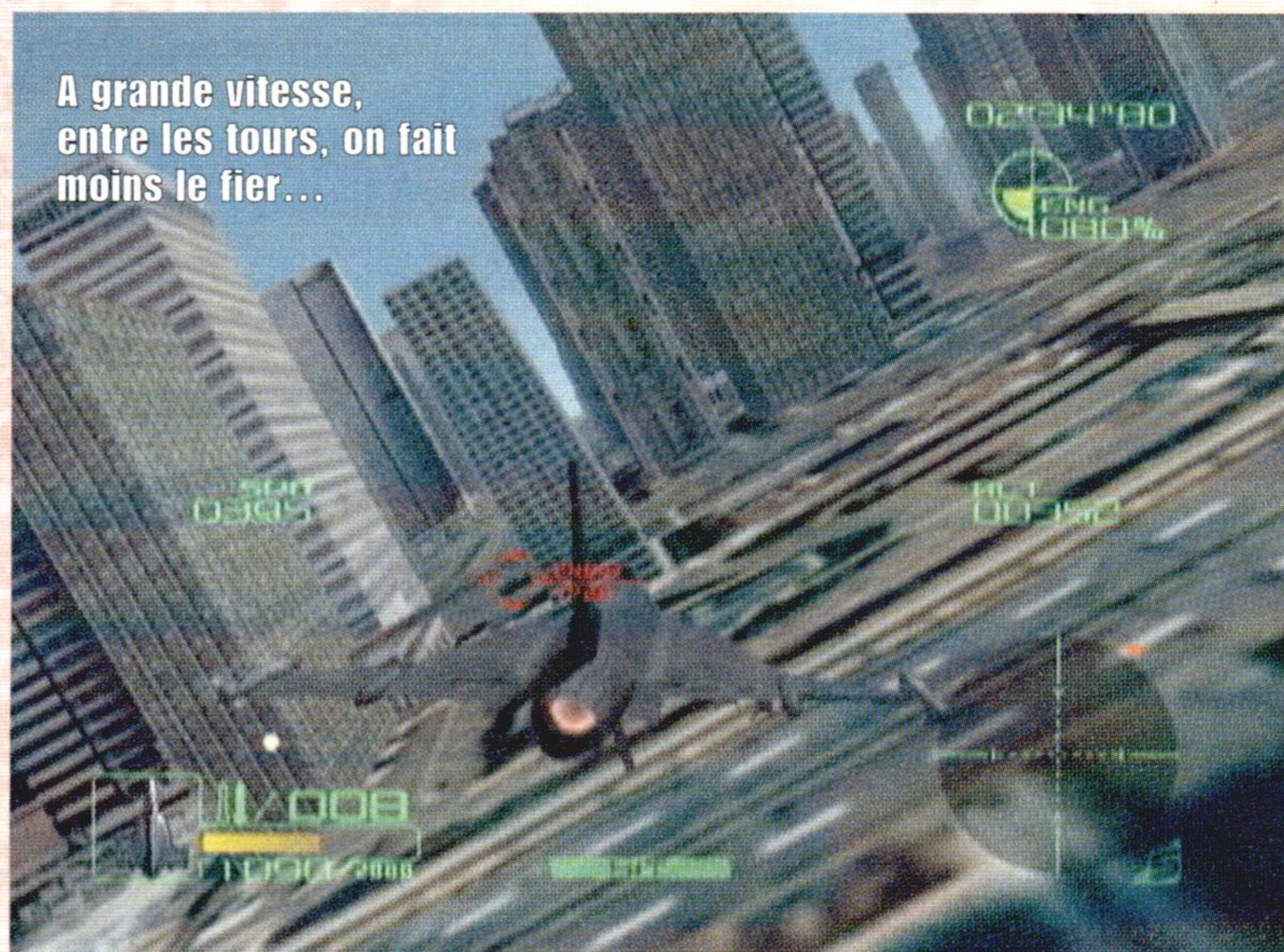
Le nombre de missions est assez conséquent, mais il faut refaire toujours les mêmes missions.



**Intérêt**

**91%**

La réalisation de bonne facture est malheureusement éclipsée par un principe de jeu beaucoup trop répétitif.



A grande vitesse, entre les tours, on fait moins le fier...



Cet avion a deux de mes missiles aux fesses!



Un message apparaît lorsqu'un missile est à nos trousses.

Sur le radar, les points jaunes indiquent les cibles facultatives.



25



Les missiles sont auto-guidés vers les cibles prédéfinies.

### Shoot them up

Sur le plan de la réalisation technique, on ne peut rien reprocher à ce jeu. C'est le plus beau dans son genre, et il bat même Ace Combat 4 sur PS2. Par contre, Konami a utilisé de vieilles ruses de sioux pour rallonger artificiellement la durée de vie du jeu. On a parfois l'impression de recommencer ad vitam aeternam certaines missions. Au final, Deadly Skies reste tout de même un bon jeu, mais il aurait pu être beaucoup plus fun.



PANDA





TEST 



# Amped Freestyle Snowboarding

Genre: Snowboard  
Editeur: Microsoft  
Textes/Dialogues:  
Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 1-4

*Amped Snowboarding est un des jeux qui accompagnera la sortie de la console, le 14 mars, alors que vous aurez à peine déchaussé vos skis ! Histoire de vous replonger dans la poudreuse...*



On passe bien près du télésiège !



Il faut être un équilibriste pour ne pas tomber au bout de trois secondes.

**D**ans cette génération de jeux de snowboard qui se veulent réalistes, la prise en main est loin d'être évidente. Ici, comme dans Tony Hawk, il faut se prendre un peu la tête avant de bien maîtriser le jeu. Graphiquement, c'est beau, mais un peu en dessous des autres jeux Xbox (il ne met pas du tout la même claquette que Halo ou que DOA 3). Faites une course rapide pour voir de quoi a l'air le jeu, mais pour débloquer les trois quarts du jeu, vous devez vous faire faire le

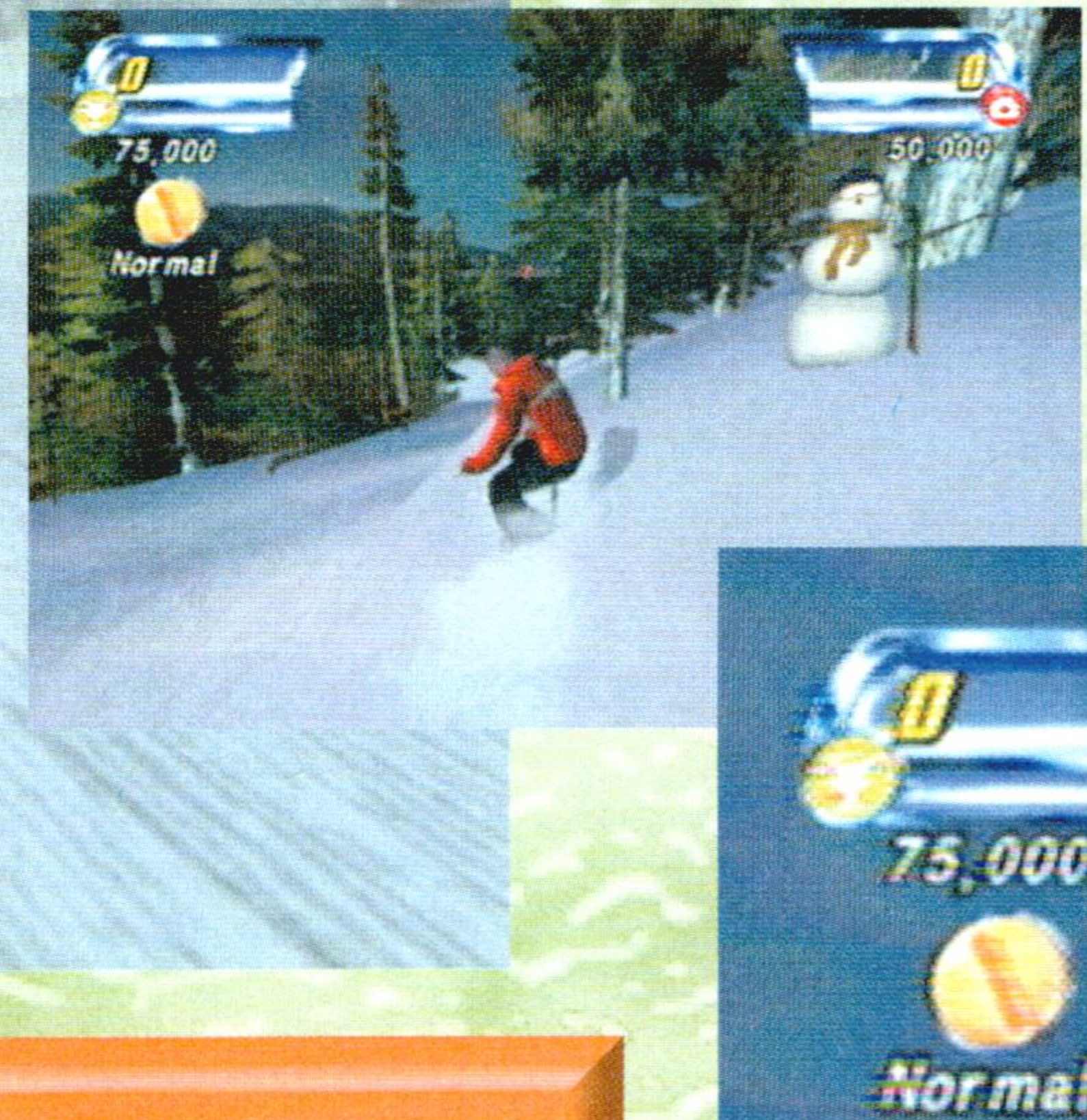
26

mode carrière... Le principe est connu : réussir des challenges pour récupérer de nouvelles courses. Le snowboarder a des caractéristiques que l'on peut améliorer (on gagne des points à répartir). Avec les nouvelles planches ou chaussures, on augmente la puissance de saut, l'équilibre... On peut faire un bon paquet de tricks, il y en a pour tous les goûts, avec de belles bosses, des mini-half-pipe, et plein d'éléments du décor sur lesquels on peut glisser. Mais passons à un aspect plus original : votre objectif est de devenir un pro du snowboard, et pour cela, il faut trouver des sponsors ! Et pour qu'un sponsor ait vent de vos exploits, il faut tout d'abord que les médias parlent de vous. Sur les pistes, des ronds rouges avec un appareil photo à l'intérieur signalent qu'un photographe n'est pas loin. Dès que vous êtes dans son champ, l'écran de jeu ressemble à l'objectif d'une caméra. Ne manquez pas l'occasion de faire une figure qui assure ! Vous cumulez, d'une part, les points gagnés devant les photographes, et, d'autre part, les points gagnés dans la course elle-même ; et une fois qu'un sponsor vous repère, il vous faut l'impressionner. Faites donc une belle descente devant lui, en accomplissant le genre de tricks qu'il aime, sinon, il s'endort ! Le mode carrière d'Amped est bien réussi, mieux que dans tous les autres jeux du genre : on n'a pas l'impression de faire des points juste pour le plaisir de faire des points.



Le temps n'est pas très clair.

Il faut trouver les bonhommes de neige, en voilà un !



**PANDA**

### Un peu léger

De bonnes idées, une réalisation correcte : pas mal, mais pas transcendant non plus... Pas de pitié pour la Xbox, qui affiche des ambitions élevées et s'autoproclame la plus puissante des consoles. Surtout vu son prix, je serai encore plus intraitable sur les titres juste "pas mal". Certes, si on m'offrait une Xbox avec Amped, j'y jouerais et je m'amuserais avec. Mais si on me donnait une Xbox et 500 francs, ce n'est pas du tout ce que j'achèterais en premier (Halo), ni en deuxième (DOA 3), ni en troisième (Project Gotham).







**Graphismes**  
85%

Pas assez variés à mon goût, ils sont tout de même corrects.



**Son**  
89%

Une bonne ambiance sonore et des tracks sympa.



**Maniabilité**  
81%

Ce n'est pas un jeu dans lequel on rentre facilement.



**Durée de vie**  
90%

Il y a plein de pistes, personnages et pièces d'équipement à collectionner.



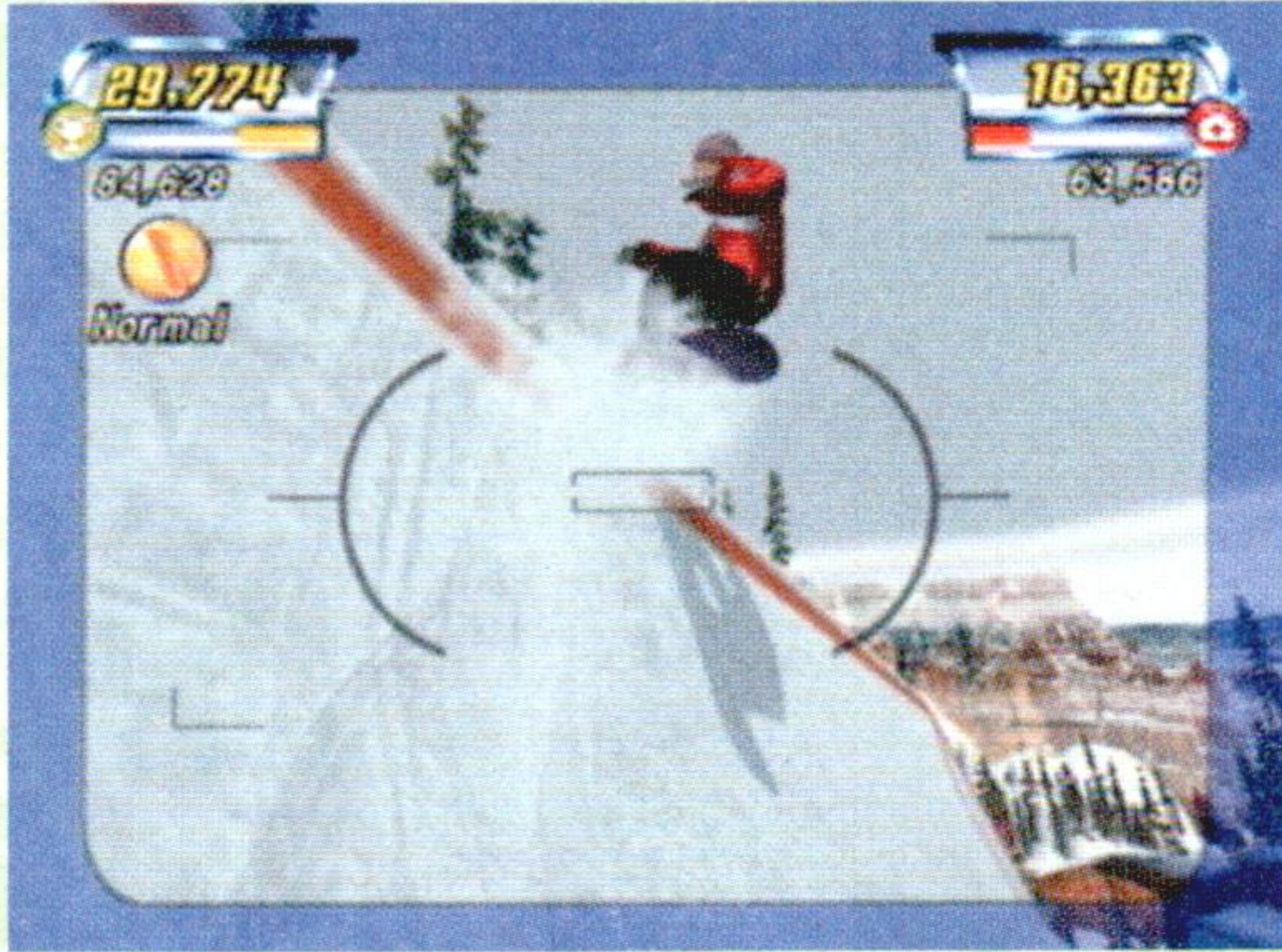
**Intérêt**

**85%**

Certainement pas le titre qui me fera acheter une Xbox, mais un jeu sympa tout de même.



Je vole, je vole, je vole!



J'ai l'impression qu'on est en train de m'épier...



La poudreuse, c'est comme une drogue.



On peut surfer sur le lac gelé, mais ça glisse.



Il a failli me rentrer dedans, quel chauffard!



On se concentre avant de faire un saut!

## POURSUITE

Il faut suivre un pro, et faire des tricks aux endroits précis où il a fait les siens. En plus, il faut faire plus de points que le pro! Vous n'avez droit qu'à un certain nombre d'erreurs, bref, cela peut être chaud. En revanche, si vous gagnez ce duel, le pro vous apprend un trick de plus.



Le cercle bleu indique la zone de tricks.

27



Le Panda laisse une traînée de poudre derrière lui.

### Ça glisse

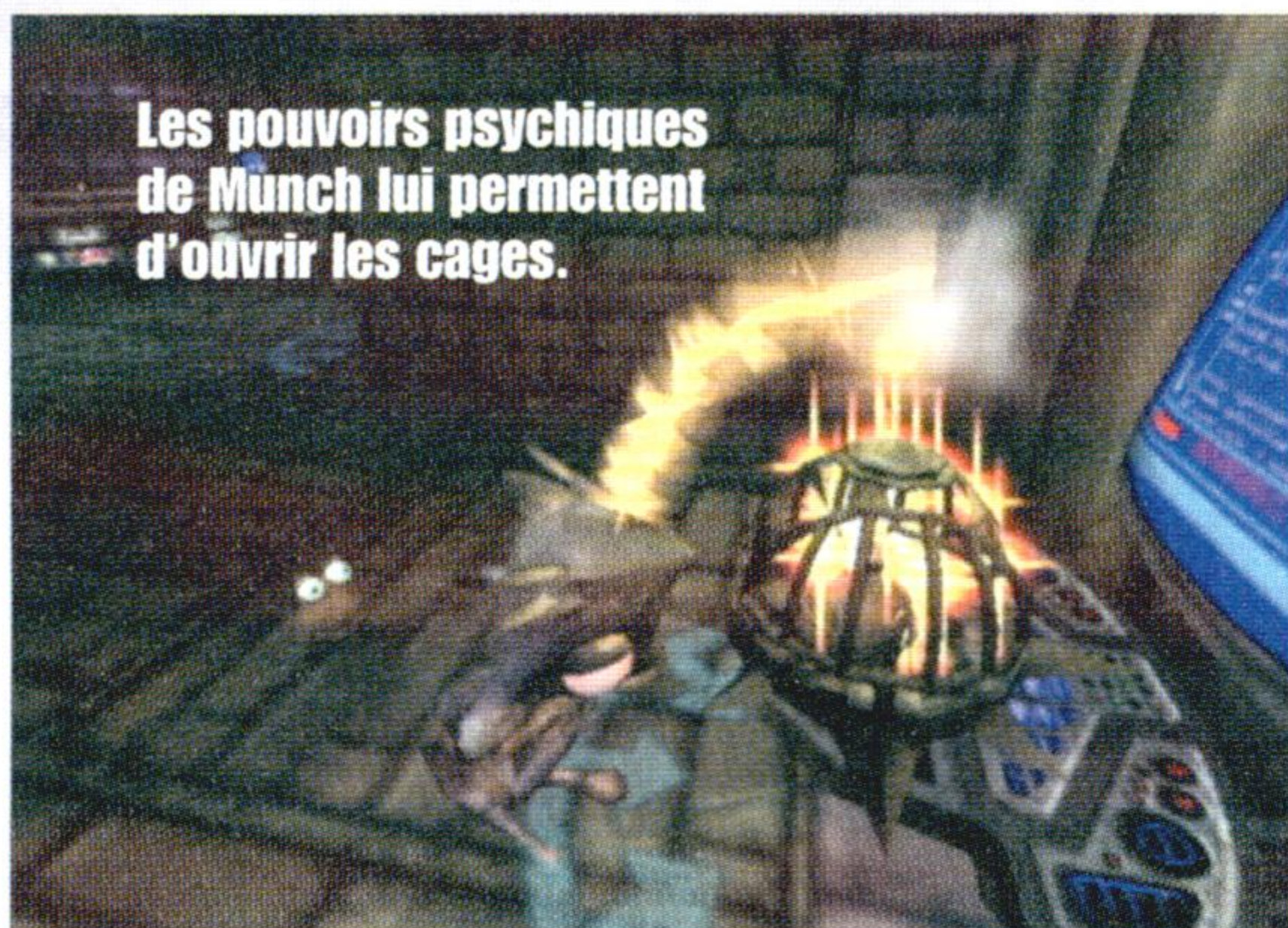
Jé me suis bien amusé avec ce petit jeu, qui reprend les options classiques du genre, tout en apportant sa touche personnelle. Techniquement, le jeu est un des moins impressionnants de la Xbox, mais cela reste joli tout de même. Il a une bonne durée de vie, on peut écouter ses propres musiques préalablement rippées sur le disque dur... La prise en main n'est pas aisée, il faut de l'entraînement. Si vous êtes un fan du genre, vous y trouverez certainement votre compte.





# Oddworld: Munch's Oddyssey

La saga d'Oddworld a démarré sur PlayStation, avec l'Odysée d'Abe, puis l'Exode d'Abe. Dès le début, ses créateurs de la société Oddworld Inhabitants prévoient de suivre l'évolution technologique des consoles. C'est donc avec plaisir que nous retrouvons le troisième volet sur Xbox.

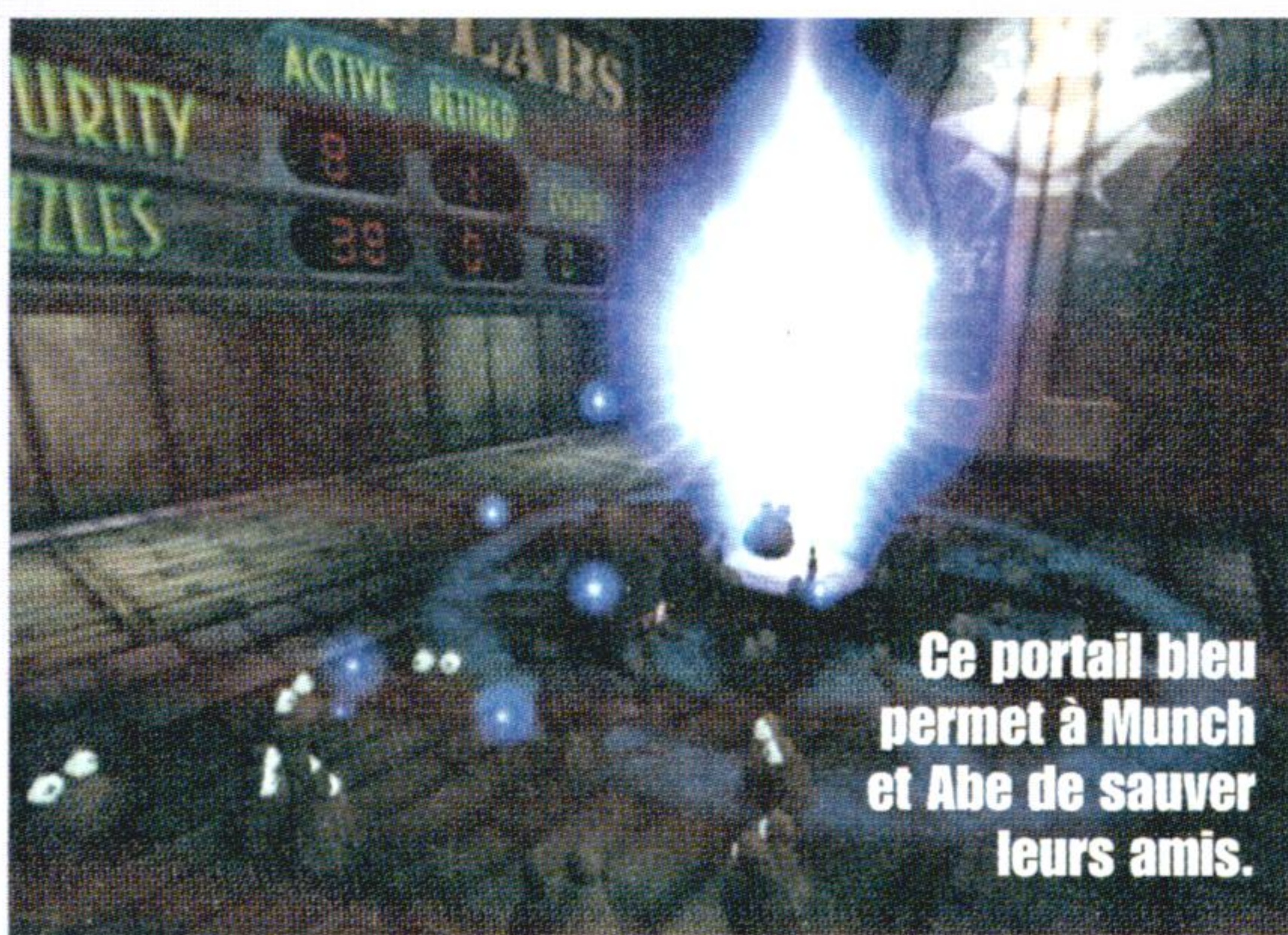


Les pouvoirs psychiques de Munch lui permettent d'ouvrir les cages.



On rencontre dans le jeu des bornes qui donnent au joueur des indices sur les actions à réaliser.

28



Ce portail bleu permet à Munch et Abe de sauver leurs amis.



Prudence! Ce niveau est rempli de mines, et le moindre faux pas est mortel.

Intitulé Munch's Oddyssey dans sa version américaine, le dernier volet en date de la saga Oddworld prouve une fois de plus que les programmeurs du jeu sont de véritables pros. En effet, ils ont réussi deux challenges en un. Tout d'abord, comme le titre du jeu l'indique, Abe n'est plus seul. On dirigera donc au cours du jeu deux héros, et il faudra les faire interagir pour surmonter les différentes énigmes rencontrées. Tout se passe avec une facilité déconcertante: il suffit d'appuyer sur un bouton du pad pour changer de personnage.


Abe est accompagné de Munch, un drôle d'animal amphibien. Ce dernier a été capturé par des savants fous qui voulaient en faire leur esclave, et qui lui ont greffé sur la tête un appareil lui donnant des pouvoirs psychiques. Malheureusement pour eux, Munch a appris à les utiliser pour son propre compte, et s'est évadé du labo où il était retenu prisonnier... Et c'est durant sa fuite que Munch tombe sur Abe, le Mudokon. Abe et Munch n'ont pas grand-chose en commun, et c'est ce qui les rend complémentaires. Abe est rapide, il peut sauter très haut, et il déteste l'eau. Il peut aussi communiquer avec les autres Mudokon qu'il croise. Munch est plutôt lent sur la

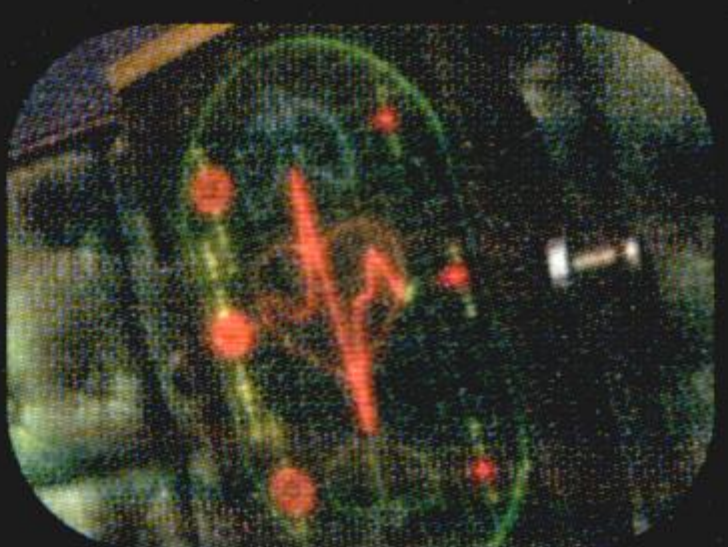
terre ferme, mais une fois dans l'eau, il évolue avec une facilité sans égale. Ses amis sont d'étranges bestioles, ressemblant à de petites boules de poil armées d'une mâchoire digne des dents de la mer, qui lui obéiront au doigt et à l'œil une fois libérées. Le deuxième challenge remporté haut la main par l'équipe d'Oddworld est le passage à la 3D. Le monde dans lequel on évolue est très détaillé, que ce soit au niveau des décors ou de l'arrière-plan. L'animation des personnages, qui était l'un des points forts des anciens volets, est toujours aussi remarquable. Le seul vrai changement qu'apporte la 3D, c'est que l'on bénéficie maintenant d'une vue un peu plus éloignée de l'action. Cela permet de bien cerner l'action, mais en contrepartie, on a moins l'occasion d'admirer les personnages. La maniabilité est excellente, le pad Xbox se révélant parfait pour ce genre de jeu. Les graphismes sont très jolis, mais il semblerait que les premiers jeux Xbox soient un peu pâles, comprenez par là que les couleurs ne ressortent pas vraiment (il vous suffit de regarder les captures d'écran pour vous en rendre compte). Aucun problème d'affichage ou de ralentissement déclaré, seulement de rares cas où

CHEUB

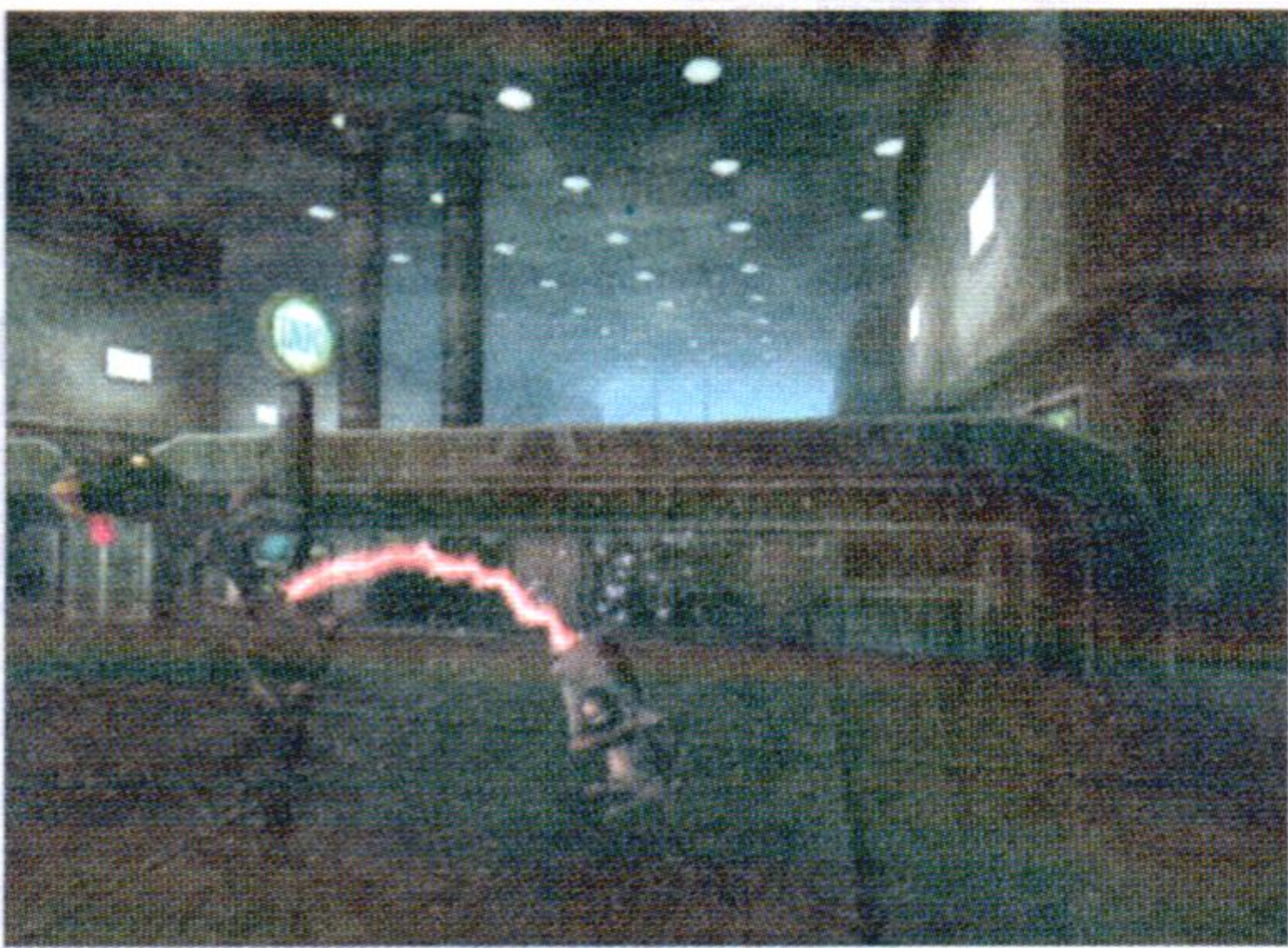
Abe, c'est...

Amis des Mudokons, vous allez être ravis! Munch's Oddyssey est une véritable réussite. La 3D est exemplaire, et permet au joueur d'entrer de plein-pied dans l'univers d'Oddworld. Le nouveau venu, Munch, est un personnage vraiment sympathique, qui s'intègre parfaitement à l'univers loufoque du jeu. Les nouveaux venus découvriront un jeu sans égal, alors que les fans seront surpris par la nouvelle dimension que prend le jeu en 3D. Du tout bon!

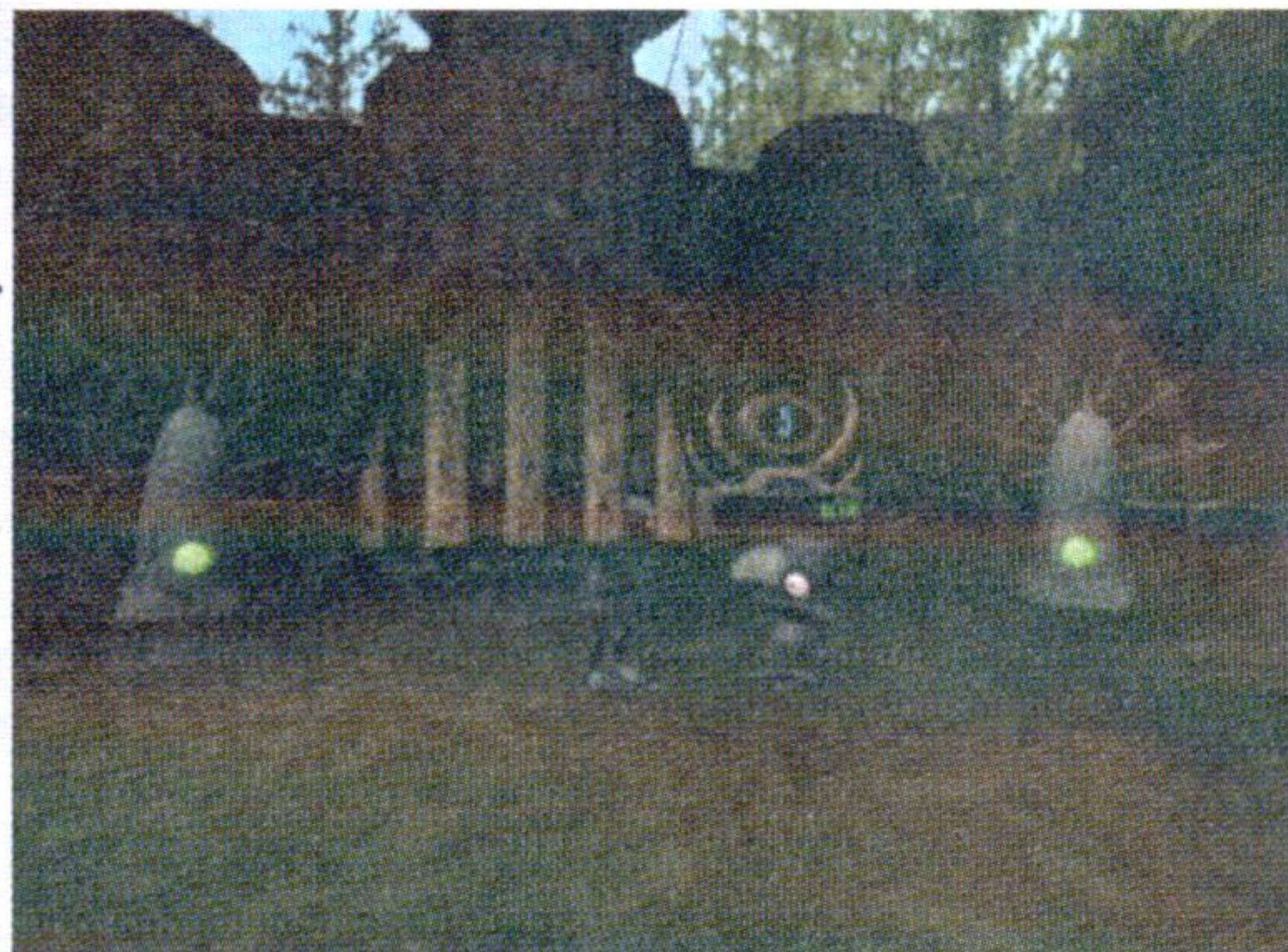




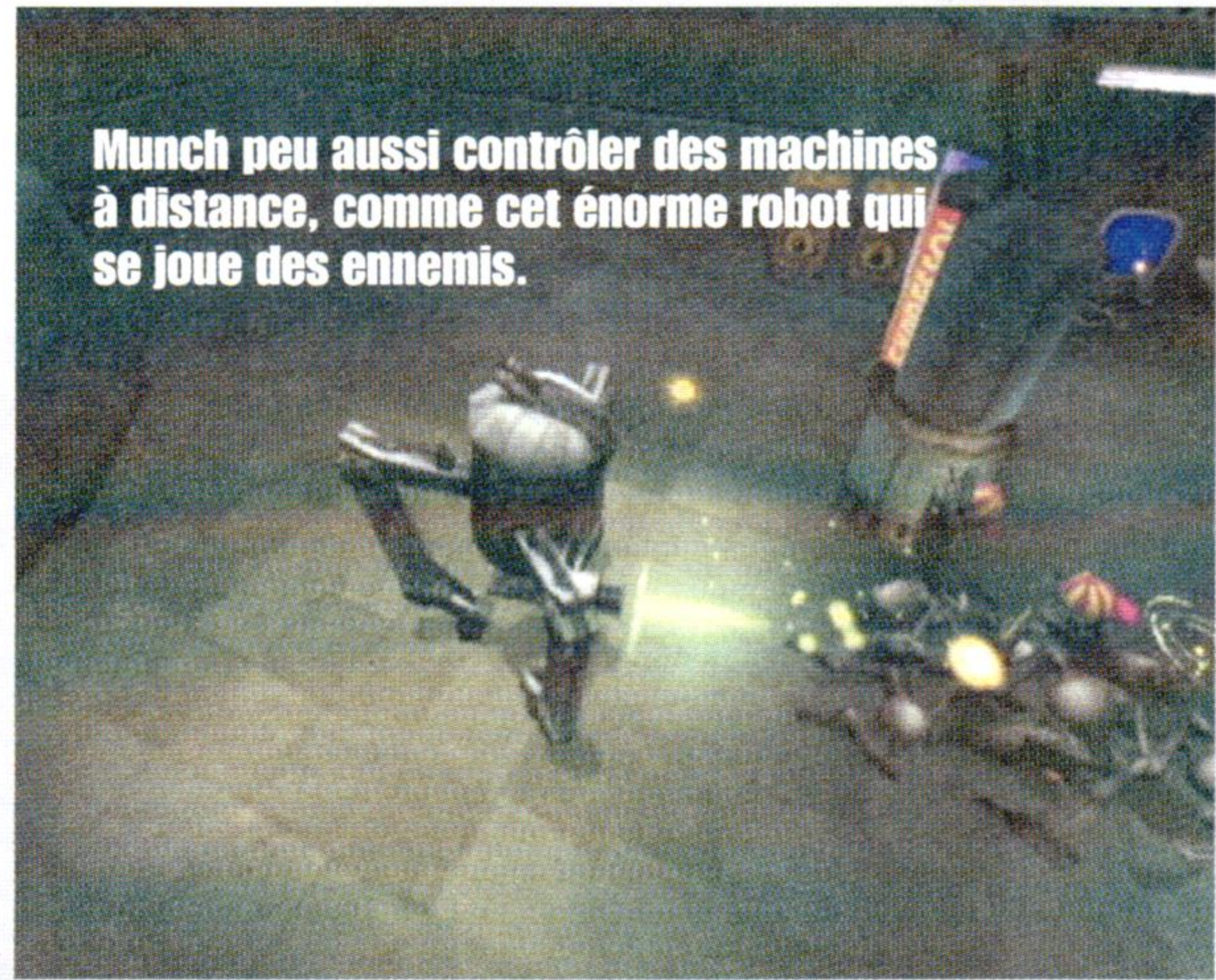




**Munch ne peut pas frapper directement ses ennemis, il doit leur envoyer une décharge en utilisant ses pouvoirs.**



**Pour ouvrir le portail au fond de l'écran, il faut récupérer des choux verts qui poussent un peu partout.**



**Munch peut aussi contrôler des machines à distance, comme cet énorme robot qui se joue des ennemis.**



**Ah, les bonnes boissons! Ici, c'est du café qui renforce les pouvoirs de Munch.**



**Pour ouvrir certains passages, Abe doit amener ses compagnons sur des cercles.**



**Tiens, un copain. Salut! Ça gaze?**

la caméra ne propose pas un angle de vue idéal pour suivre l'action. Les effets de lumière ou d'explosion sont tout à fait honnêtes, le plus impressionnant étant l'effet d'ombre des nuages sur le sol que l'on peut voir dans certains niveaux. Cela renforce l'idée que l'on évolue dans un monde "réel", et plonge d'autant plus le joueur dans l'univers d'Oddworld.

La seule petite déception, c'est que ce jeu semble un peu plus facile que ses prédécesseurs.

Mais bon, cela permettra aux nouveaux venus de l'apprécier à sa juste valeur, sans avoir à se prendre la tête sur des énigmes trop dures.



**Munch n'est pas très à l'aise sur la terre ferme, mais il conduit le fauteuil roulant comme un chef!**

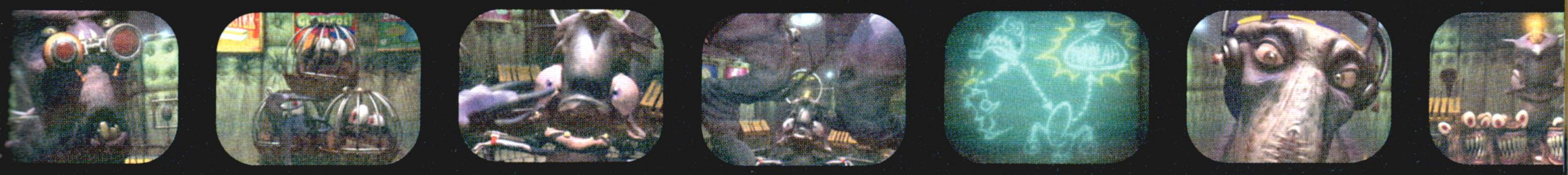


**Ce monstre va se faire découper en rondelles dans quelques instants.**

**Pas mal...**  
 Munch's Oddyssey est somme toute un très bon jeu. Les graphismes sont jolis, l'animation très bonne, et l'ambiance du jeu extra. Mon seul regret, c'est que la caméra soit trop éloignée. On distingue mal les héros, et on n'a donc plus le loisir d'observer leurs mimiques en détail, ce qui gâche un peu le plaisir de jouer... Pour un premier jeu Xbox, c'est une réussite, mais les fans de la série vont trouver ce troisième volet un peu fade.



**NINJA**





TEST 

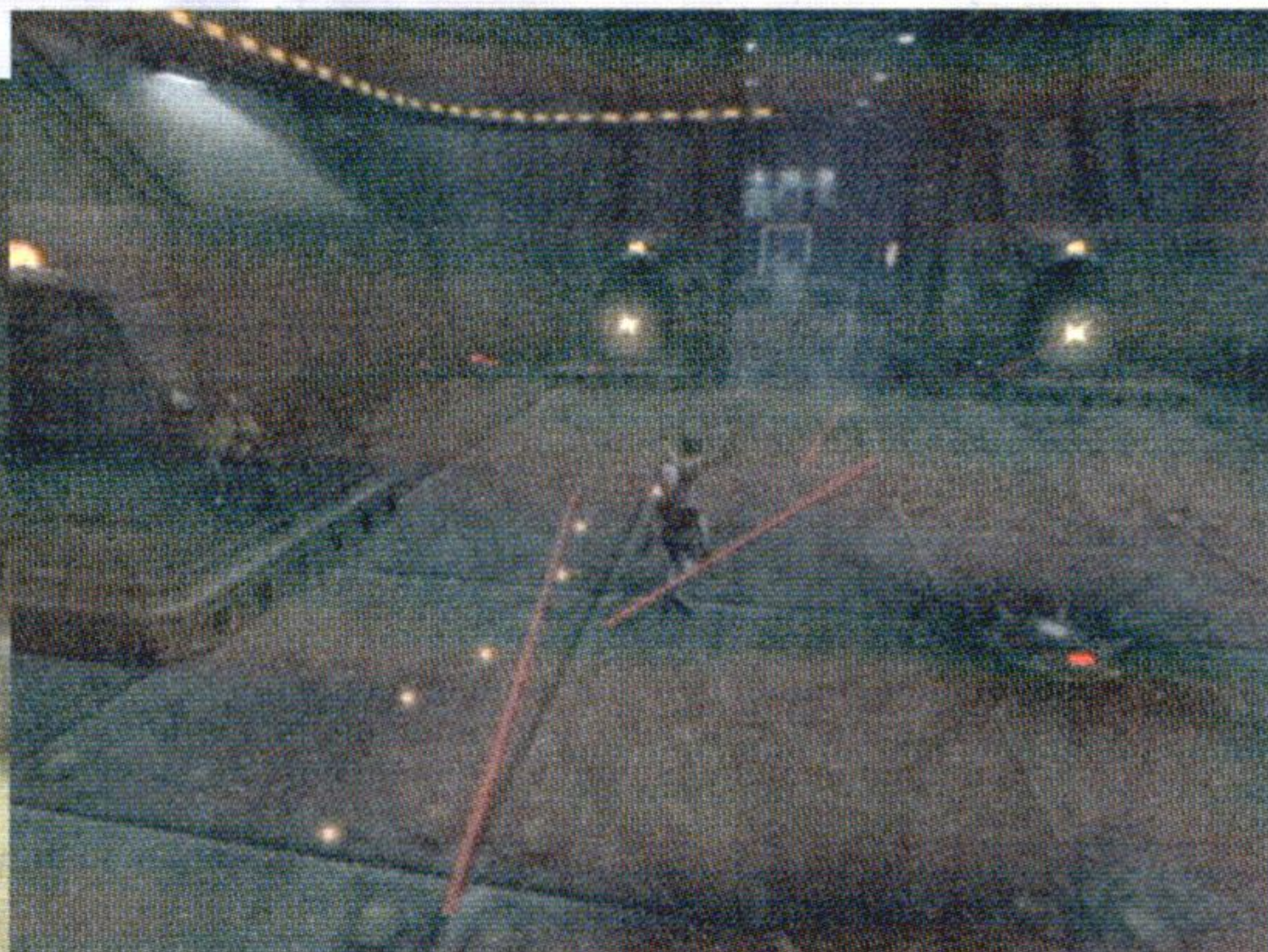
  
XBOX

# Oddworld: Munch's Oddysee

Genre: Plate-forme/Réflexion  
Editeur: Oddworld Inhabitants  
Textes/Dialogues:  
Angais/Anglais  
Nombre de joueurs: 1



La qualité des ombres portées est impressionnante.



Pas le temps de souffler, ça mitraille de partout !



Pour aider Abe, Munch utilise une grue et le transporte dans les hauteurs.



30

Cette borne permet de transformer un Mudokon normal en un vaillant guerrier.



Les cinématiques du jeu sont d'une qualité excellente.



Ils devraient fournir des lunettes de soleil avec le jeu !

## SOUCI DU DÉTAIL

Les niveaux du jeu sont de taille très variable, allant d'une simple salle à une grande vallée. Le plus agréable, c'est de voir que les décors ont reçu une attention toute particulière. C'est moins flagrant dans les niveaux qui se déroulent en intérieur, mais à la lumière du soleil, ça saute aux yeux. Les textures sont extrêmement riches, les jeux d'ombre et de lumière utilisés à merveille, et le tout fourmille de petits détails. On a vraiment l'impression d'évoluer dans un monde réel, et ça en jette !



Admirez le tableau : les arbres, les flancs moussus et ombrés des collines...

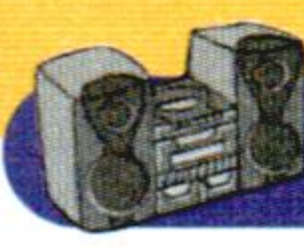






**Graphismes**  
90%

Tout en 3D, le jeu bouge avec une rapidité incroyable, sans aucun bug d'animation – une réussite !



**Son**  
93%

L'ambiance sonore est superbe. Des musiques dignes d'une super-production hollywoodienne, et des bruitages fantastiques.



**Maniabilité**  
90%

Les personnages répondent très bien aux commandes, et le pad Xbox s'avère très pratique pour ce genre de jeu.



**Durée de vie**  
90%

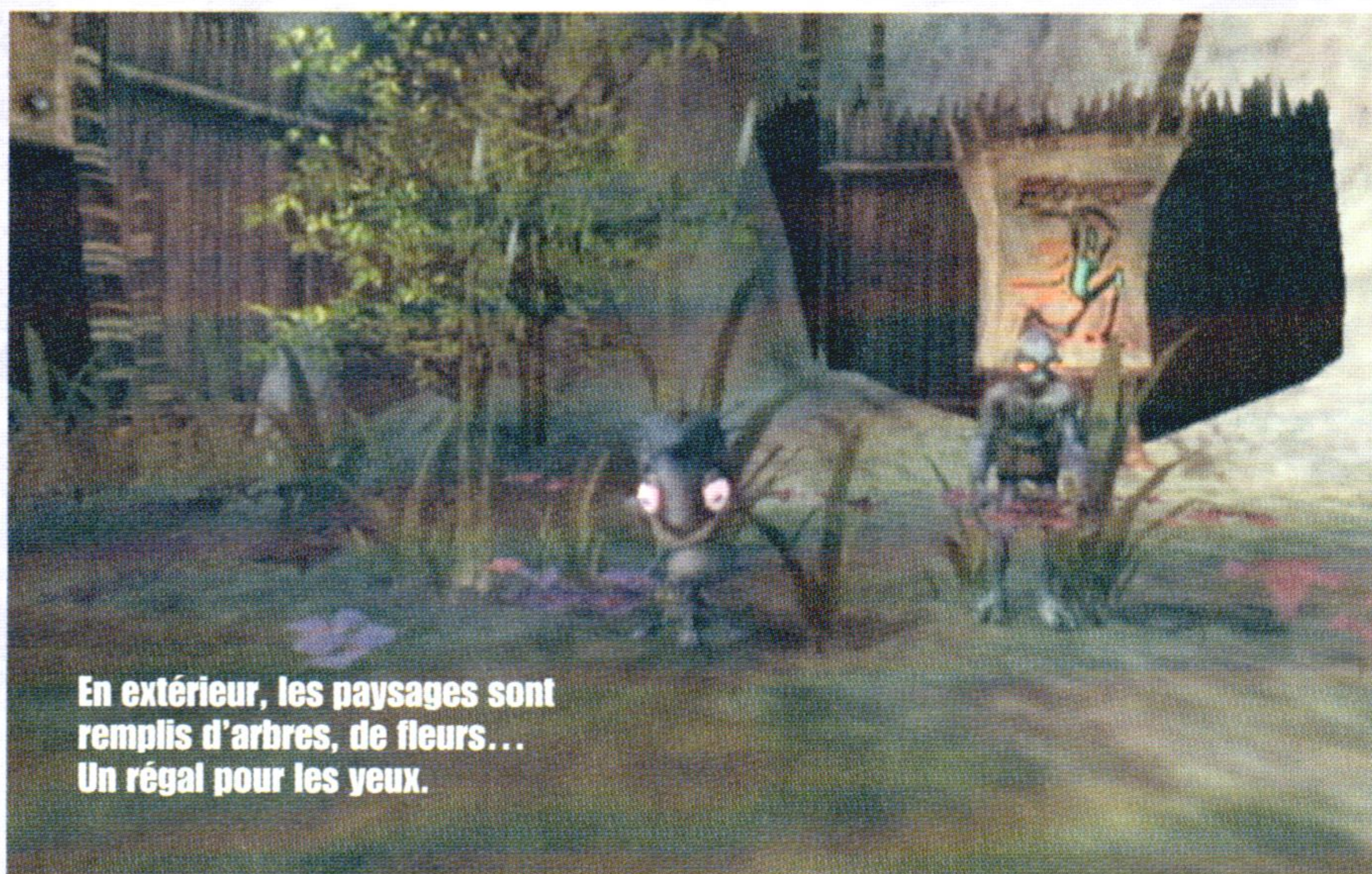
25 niveaux, de taille variable. Selon les joueurs, il faut compter entre 15 et 25 heures pour le finir, ce qui est honorable.



**Intérêt**

**91%**

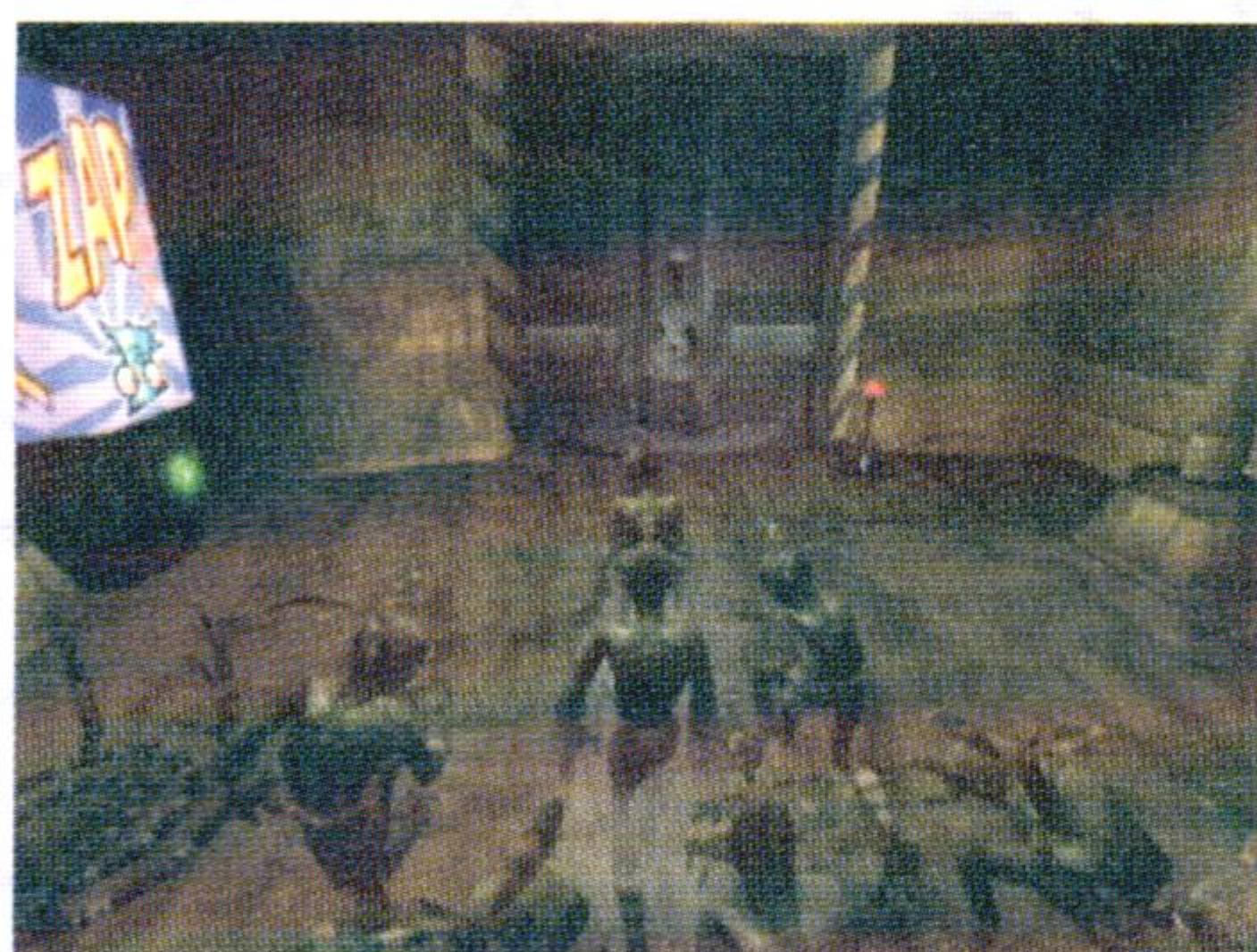
Le passage à la 3D est réussi, et la prise en main est immédiate. Il est dur de décrocher de l'univers d'Oddworld !



**En extérieur, les paysages sont remplis d'arbres, de fleurs... Un régal pour les yeux.**



**Les moutons cyclope et unijambiste sont absolument hilarants.**



**Dans certains niveaux, on se retrouve avec une véritable armée de Mudokon.**



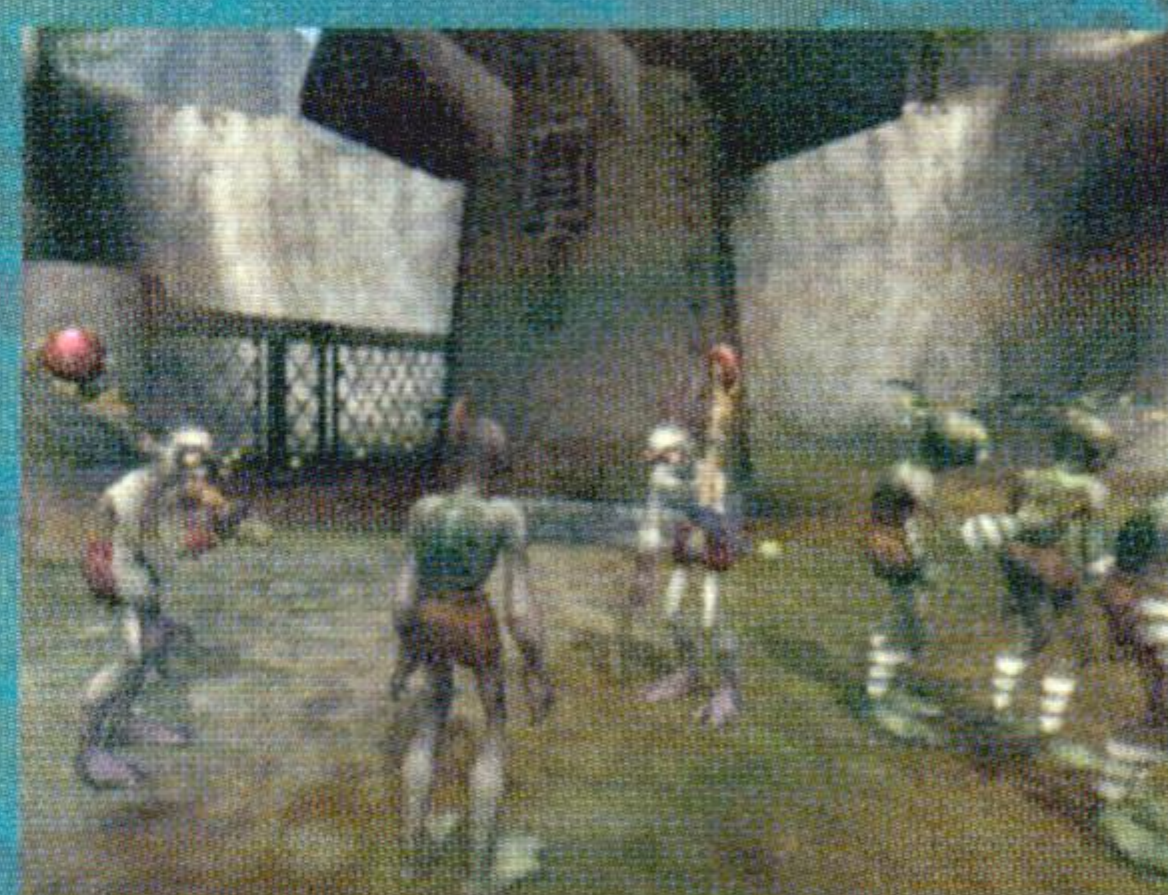
**La caméra éloignée permet d'admirer au mieux les niveaux.**

## CHACUN SES POTES

Un des grands principes du jeu consiste à délivrer et utiliser les différents individus que l'on croise. Abe étant un Mudokon, il se doit de sauver chacun des membres de son peuple qu'il croisera. Il peut leur donner des ordres, comme actionner un levier, travailler, attaquer un monstre ou attendre. Munch, quant à lui, s'est lié avec de petites bêtes poilues. Ces dernières sont enfermées dans des cages et attendent d'être libérées. Elles sont moins évoluées que les Mudokon, mais leurs énormes mâchoires en font de redoutables combattants.

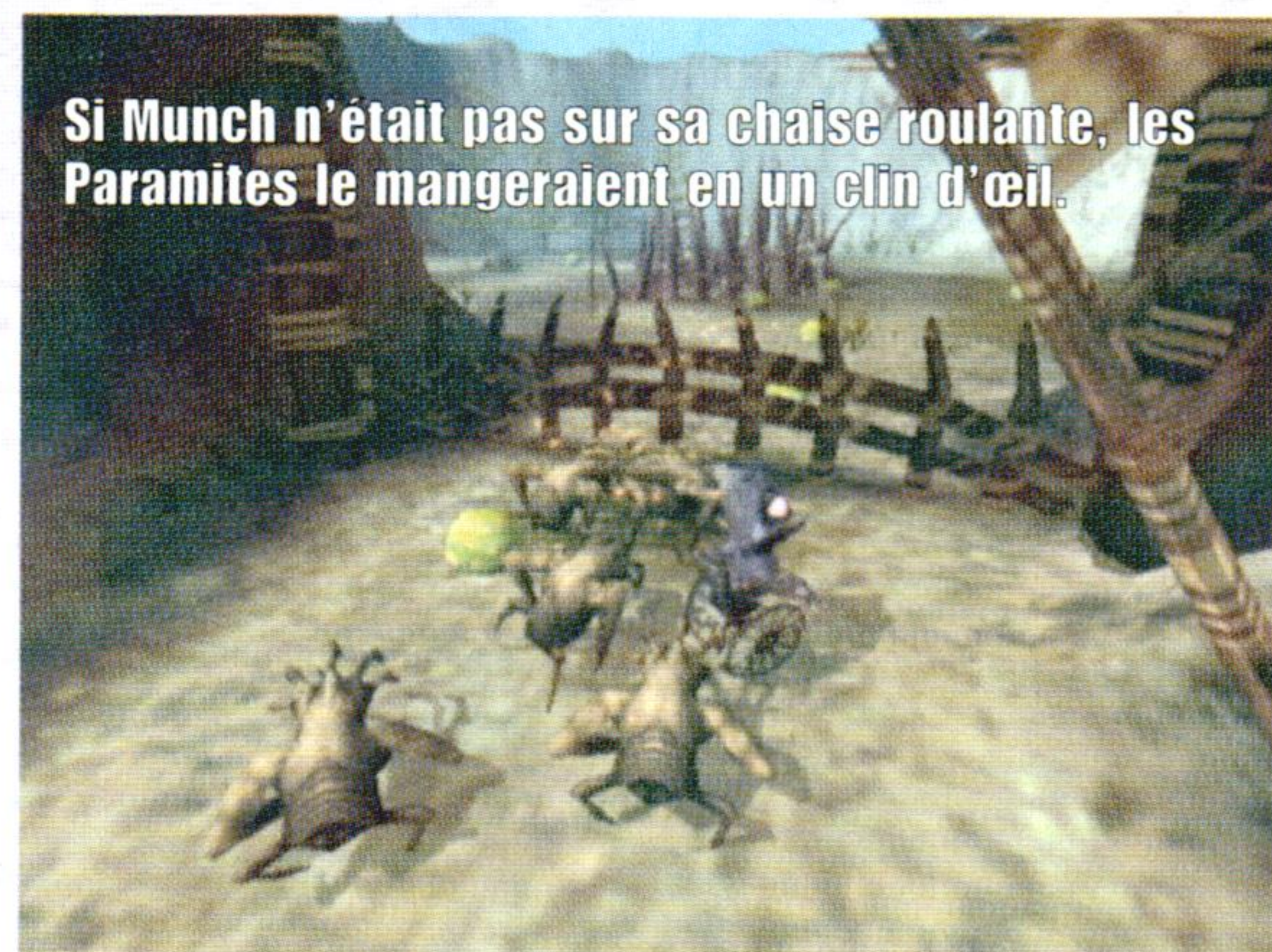


**Ces boules de poils avec leurs gros yeux ont un look irrésistible.**



**Abe s'est fait plein d'amis. Heureusement, ils sont très disciplinés, sinon ce serait vite la pagaille !**

31



**Si Munch n'était pas sur sa chaise roulante, les Paramites le mangeraient en un clin d'œil.**





# HALO

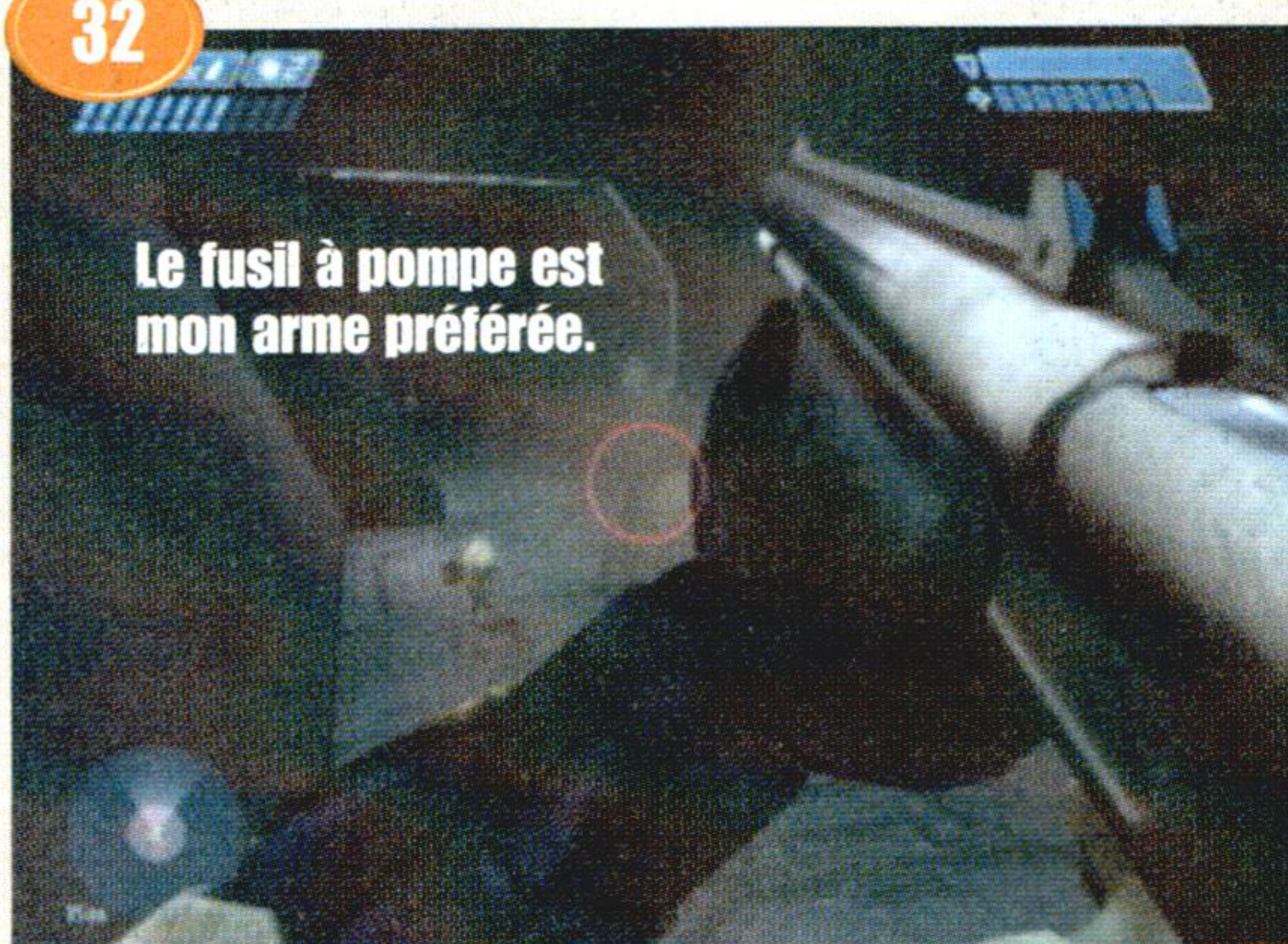
*Avec Halo, la Xbox défie les PC sur ce qui est d'habitude leur chasse gardée : les FPS ou Doom-like. Dans ce genre, le seul jeu console à avoir réussi à laisser une trace est le fabuleux Golden Eye. Halo est sans doute le deuxième.*



Mon doigt est collé à la gâchette!



On ne fait pas dans le sentiment, on nettoie le couloir.



32

Le fusil à pompe est mon arme préférée.



Il y a un large comité d'accueil en bas.

**A**llez, je suis grand seigneur, je vous fais grâce du scénario... vous savez bien que vous êtes un pro de la gâchette et que le destin de l'humanité repose sur vous! Le jeu utilise parfaitement bien le pad de la Xbox, et permet d'être très précis dans les tirs. D'autant que vous êtes assisté par votre viseur, qui devient rouge quand vous avez un ennemi dans votre ligne de mire. Halo respecte les règles du genre : un bon petit paquet d'armes différentes, un fusil de sniper pour shooter ses ennemis de loin, des phases d'énigme et de plate-forme très simples pour varier un peu la sauce. Ensuite, il apporte quelques petites choses qui sont un peu plus rares : on peut récupérer les armes des aliens, qui sont très utiles. Les munitions sont comptées et on en prend souvent de nouvelles sur le corps de ses victimes. On peut piloter toutes sortes d'engins, là encore, soit des véhicules alien, soit "humains" comme un tank ou une jeep. L'intelligence artificielle est bien faite, les différents types d'ennemis n'ont pas le même comportement, et ils ne sont pas simples à shooter. Au chapitre des originalités : vous n'êtes pas toujours tout seul ! Vous faites partie de la grande famille des Marines, et vous vous retrouvez en train de guider tout un peloton. C'est bien agréable d'avoir un feu de couverture avec soi, et de ne pas être la seule cible. De même, Halo a été particulièrement bien étudié pour le multijoueur. On peut jouer à deux en coopération. Quand un joueur contrôle la jeep, le second contrôle la tourelle avec la



Mon radar en bas à gauche de l'écran m'indique que je suis cerné.

mitrailleuse, par exemple. Un mode deathmatch est prévu en écran splitté jusqu'à quatre. Si vous avez quatre Xbox, quatre télés, et plein de pads et de potes, vous pouvez même jouer à seize, ce qui est peut-être anecdotique mais n'en reste pas moins une bonne idée. Le jeu est assez facile en mode normal, et très bien pensé. La console sauvegarde automatiquement en faisant des checkpoint fréquemment, et si vous trépez, vous recommencez au dernier checkpoint. La console se charge de tout, les temps de loading sont ridicules : moins d'une seconde, et toutes les deux heures, un grand loading d'une dizaine de secondes.

Les effets de lumière sont magnifiques. Ils sont nombreux, dans le jeu.

**PANDA**

### Halo Haluile

Je suis en pleine période Doom-like : j'ai terminé Red Faction, Max Payne, et Return to Castle Wolfenstein sur PC... Halo, qui se hisse sans problème au niveau des références du genre sur PC, n'est pas juste une belle démo des capacités de la Xbox, c'est un vrai jeu qui vaut le coup. J'y ai joué une bonne petite quinzaine d'heures, et je suis presque à la fin. J'ai bien pris mon pied en y jouant, c'est un excellent FPS. Je n'achèterais pas la Xbox juste pour lui, mais si vous en avez une, c'est un bon jeu à acheter.





J'ai pris possession de cette tourelle, et je compte bien m'en servir.



En un coup d'épée, il me trucidé...



Il faut que je recule, il faut que je recule !



J'ai libéré le capitaine et une partie de l'équipage.



Il va se faire sniper, vite fait, bien fait.

## VÉHICULES

La possibilité de conduire un éventail assez large de véhicules est incontestablement un des points forts du jeu. D'autant que la conduite a été pensée aussi pour le jeu à deux, dans le cas de la jeep. Se faire un Doom-like en coopération, si vous avez un frère ou un voisin sympa, cela donne une autre dimension au jeu !



Des Marines sont venus squatter sur mon tank. Ils pourraient courir derrière, ces feignants.

### Passé le pad

Même si le pad Xbox est un peu gros pour mes petites pattes, je dois avouer que Halo est tout de même très jouable. Graphiquement, la Xbox en a sous le capot. On a de l'anti-aliasing un peu partout, des textures qui sont nettes même quand on se colle à un mur... En plus, voilà enfin un jeu vraiment pensé multijoueur. Si vous avez une Xbox, Halo fait partie des titres à acheter. Et cela permet de faire la nique à ceux qui ne jurent que par le PC !





## ARMES FATALES

En plus des armes classiques de la panoplie du bon Marine, vous avez accès aux armes des aliens. Celles-ci ont parfois une double utilisation : le petit pistolet, par exemple, crache du laser vert phosphorescent, mais si on continue d'appuyer sur le bouton de tir, il charge un gros tir. Celui-ci est à tête chercheuse et fait beaucoup de dégâts. Par contre, il consomme beaucoup d'énergie. C'est aussi un des points forts de Halo, il n'y a pas d'arme ballote, toutes sont utiles.

Non, je n'ai pas mis un hérisson sur mon poignet !



Cette arme alien a une cadence de tir très rapide.



Les aliens aussi se servent du décor pour se protéger.



34

Son bouclier arrête mes tirs si je ne vise pas bien.



Ce tir consomme beaucoup d'énergie.



Ça a un petit côté "psycho gun" de Cobra...



Le pleutre se cache derrière son bouclier, attention aux balles qui ricochent.







**Graphismes**  
90%

C'est superbe.



**Son**  
89%

Une bonne ambiance sonore, des bruitages réussis, le tout avec des dialogues.



**Maniabilité**  
90%

On s'habitue sans problème au pad de la Xbox, qui se révèle très efficace.



**Durée de vie**  
87%

Comptez une petite vingtaine d'heures en mode normal pour finir le jeu.



**Intérêt**

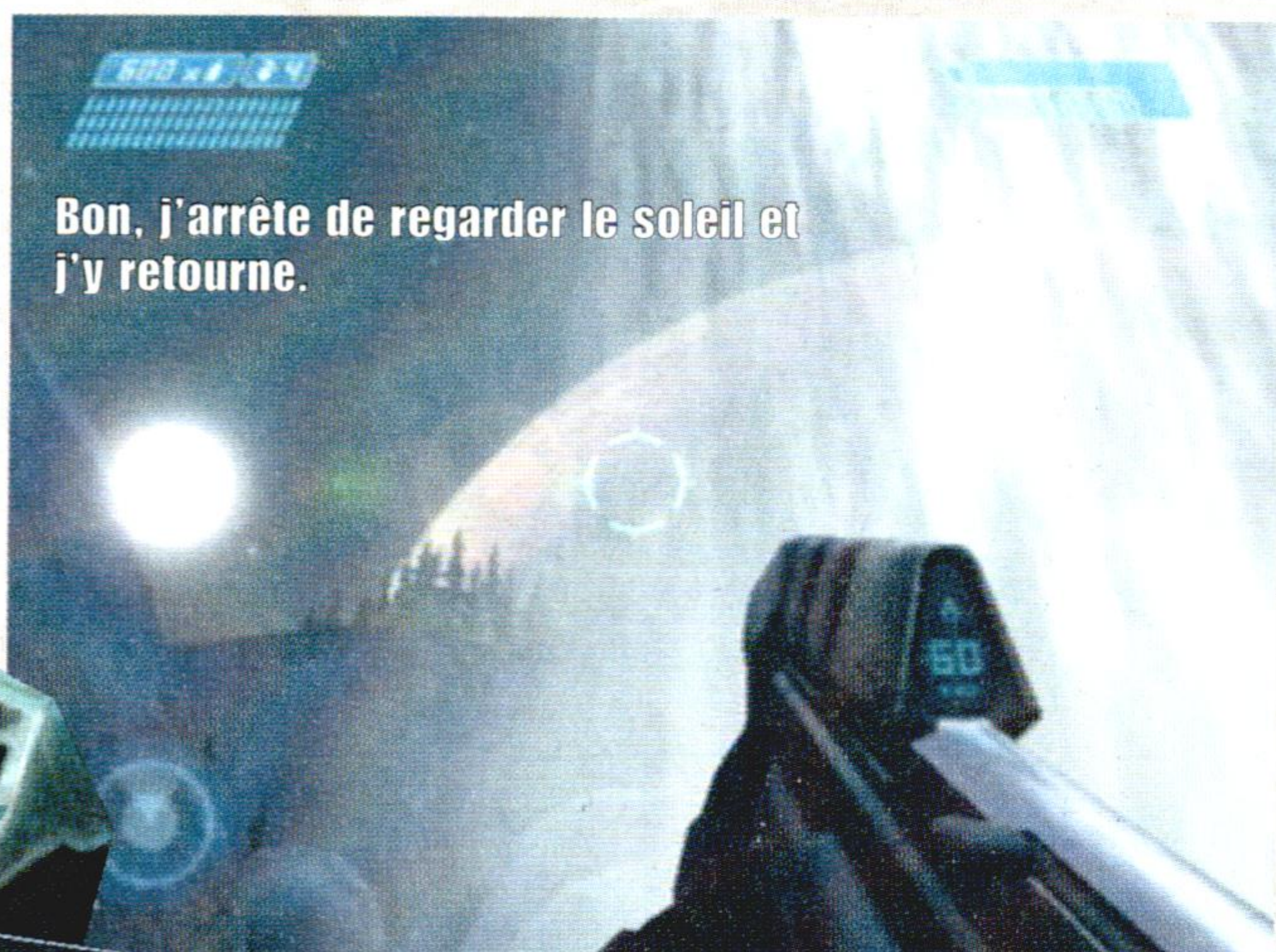
93%

Une petite merveille, techniquement parlant, mais, en plus, fun et intéressant.

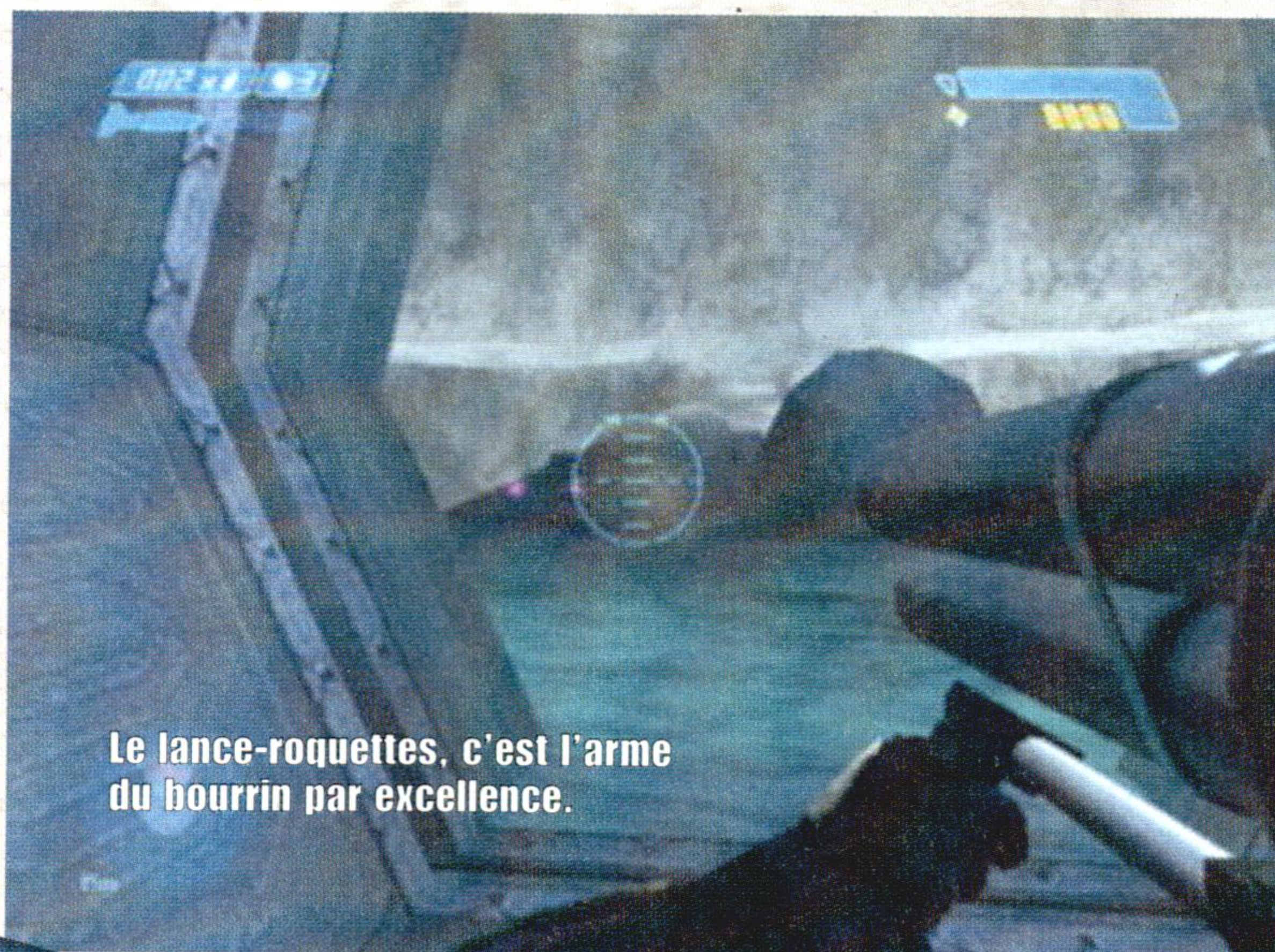


Il faut se méfier des mini-avions, ils sont durs à descendre.

En ouvrant les fenêtres de la rédac, j'avais la même température que dans le jeu...



Bon, j'arrête de regarder le soleil et j'y retourne.



Le lance-roquettes, c'est l'arme du bourrin par excellence.

35



Un peu de soutien, cela ne fait pas de mal.



Sa tête ne me revient pas, vais-je faire une bavure ?

## TEAM

Avoir du soutien, c'est bien, mais ce qui est encore plus jouissif, c'est d'être au sein d'une immense bataille. Car c'est vrai, on est toujours seul contre tous. Alors qu'être au milieu d'une bataille, avec des balles qui sifflent dans tous les sens, c'est autre chose ! Parfois, c'est à vous d'ouvrir la voie, ou de sniper des défenses lourdes comme une tourelle laser... Bon, faites tout de même attention à ne pas tirer sur tout ce qui bouge.





# TEST

## XBOX

Pour sa sortie, la Xbox a su s'entourer de tous types de jeux, dont de ce digne représentant des jeux à licence...

**Q**ui, ô, qui donc a osé capturer la princesse Fiona, l'élue du cœur de Shrek ? Ne serait-ce pas ce coquin de Merlin qui se réfugie dans une haute tour ? Or ce lieu est inaccessible, et pour que notre ogre puisse botter les fesses du vil magicien et récupérer au passage sa belle, il va devoir accomplir de bonnes actions. Huit endroits aux thèmes variés seront les lieux d'action de ce jeu tout en 3D, et six missions sont à remplir pour chaque localité : mettre tous les œufs dans le même nid, amener le prince charmant à sa dame pour qu'elle puisse l'engueuler, affronter la Ice Cream Queen... Une investigation approfondie des lieux s'impose, et on finit par en connaître par cœur les moindres recoins, car on les revisite à chaque mission. Cette impression de répétition se retrouve dans les deux modes de jeu : story et race. En effet, le mode race vous fera revivre les missions du mode story en un temps limité et si la mission est accomplie, on gagne un dollar. Avec cet argent, on peut acheter des cheat et devenir invulnérable, avoir une super force... Shrek a des coups peu ordinaires : il frappe avec ses pieds et ses poings, bien sûr, mais il pète et rote également. Quand un ennemi le talonne, il peut le gazer, et s'il mange du piment, il crée des explosions. Pourtant, ce jeu n'est en rien révolutionnaire et sa réalisation est plutôt moyenne. Le pire étant la caméra qui, lors des doubles sauts, nous place dos à l'objectif...

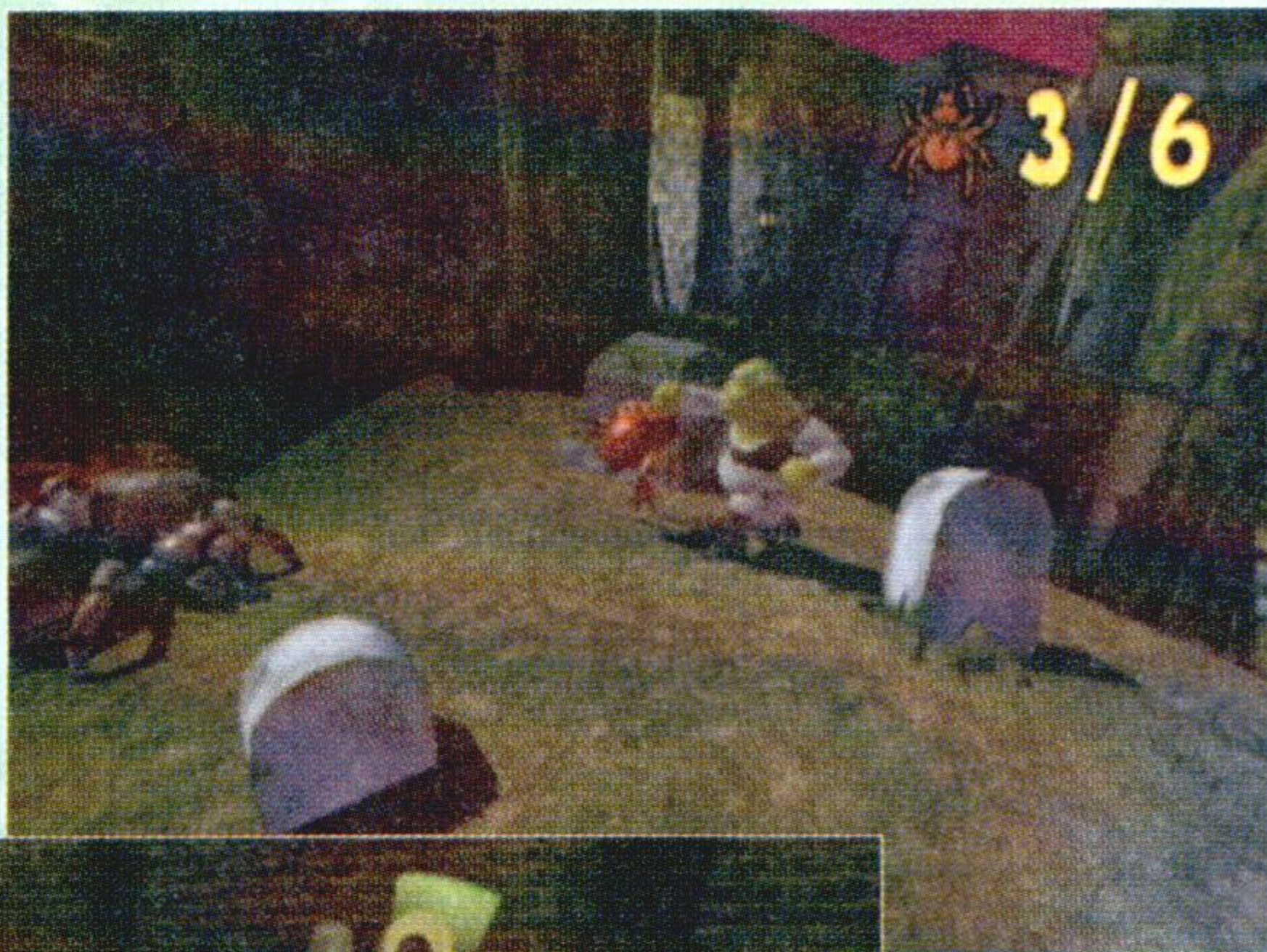
36



Le secret de mes explosions : un nuage de pets, suivi d'un rot braisé.

# Shrek

Un ogre, c'est plus courageux, et il ne craint pas de porter des araignées à bout de bras.



Shrek VS FrankenDrop ! En voilà une tête d'affiche.

De nouveaux personnages, comme Humpty Dumpty, l'œuf d'Alice au pays des merveilles.



### NINJA



## Sus à l'ogre !

Mais où donc passé l'esprit funny du film ? Franchement, on ne s'amuse pas beaucoup à remplir les missions. On passe son temps dans des niveaux trop étroits qui offrent peu de cachettes. Le pire, c'est qu'on se prend carrément la tête à jouer au mode race où la part de chance est conséquente. Et pourtant, il faut s'y coller, car sans certains cheat, il est impossible d'arriver au sommet de la tour de Merlin. Bref, une grosse déception, qui sera pire pour les fans. Moi, je préfère économiser 200 euros.

Zoom sur les différents items à ramasser : des cœurs, des oignons pour les flatulences et du piment.



Genre: Action  
Editeur: TDK  
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 90%

Les nouveaux persos sont de Todd Mc Farlane (le papa de Spawn). Les capacités de la Xbox sont assez bien exploitées.

Son 85%

Des musiques discrètes et variées. Les bruitages sont assez bons, mais entendre des pets et des rots, ça lasse un peu.

Maniabilité 82%

Shrek réagit plutôt bien, mais du fait de la forme du pad, il arrive que l'on rote au lieu de frapper.

Durée de vie 87%

Avant de vaincre Merlin, il faut faire 36 missions, ce qui représente beaucoup. Sans compter le mode race.



Intérêt

Ce n'est pas ce jeu qui fera vendre la Xbox. Pour les amateurs d'action et de plate-forme les moins exigeants.

80%





# TEST



## XBOX

**Cet opus est une édition spéciale du jeu sorti sur PS2. C'est reparti pour des combats intergalactiques acharnés !**

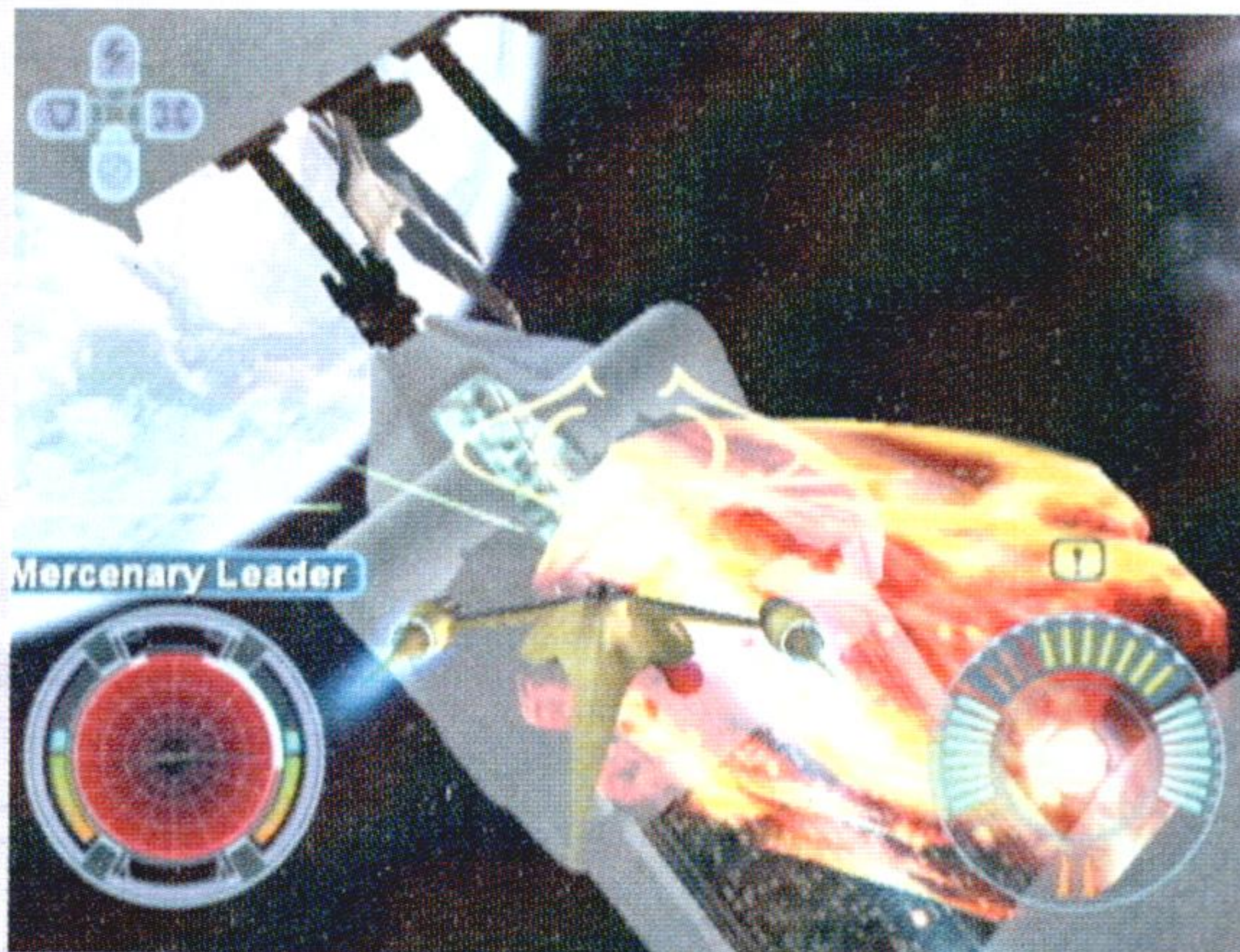
**A** lors, quoi de neuf ? Ben finalement, pas grand-chose. La différence avec la version PS2 est l'ajout de trois nouveaux jeux multijoueur (Tag, Hunter et Detonator Drop), ce qui fait un total de cinq. Quant au reste, pas de changement : on incarne trois pilotes à tour de rôle qui ont chacun un vaisseau différent. Le pilotage est assez intuitif et on rentre rapidement dans la partie. La présentation est claire et l'état du vaisseau ennemi que l'on locke s'affiche, montrant la résistance du bouclier... Avec le stick gauche, on se dirige, et avec le droit, on fait tourner le vaisseau sur lui-même. On choisit une vue subjective ou extérieure, et chaque véhicule possède deux armes différentes. Nos trois héros doivent remplir 14 missions comportant plusieurs objectifs. Dans l'ensemble, les buts sont classiques : escorter un vaisseau, détruire des installations, exploser un destroyer impérial... Des obstacles rendront ces tâches plus ardues, comme passer dans un canyon ou traverser un champ de mines. Quelques-unes des missions nous font revivre les combats de l'épisode I, et on se retrouvera plusieurs fois sur Naboo. Chaque mission propose des objectifs bonus où il faut détruire plus de vaisseaux, réaliser la mission en un temps limité. On gagne alors des médailles, et grâce à elles, accéder à des stages bonus : 8 en modo solo, 4 en mode deux joueurs et la possibilité de jouer dans n'importe quel niveau avec le vaisseau de son choix. On peut ainsi piloter l'*Infiltrator*, le véhicule de Darth Maul.



# Star Wars : Starfighter Special Edition

**Les ennemis ne viennent pas que du ciel, et il faudra garder un œil sur la terre ferme.**

**Les bombes explosives sont destructrices et offrent un effet visuel très réussi.**



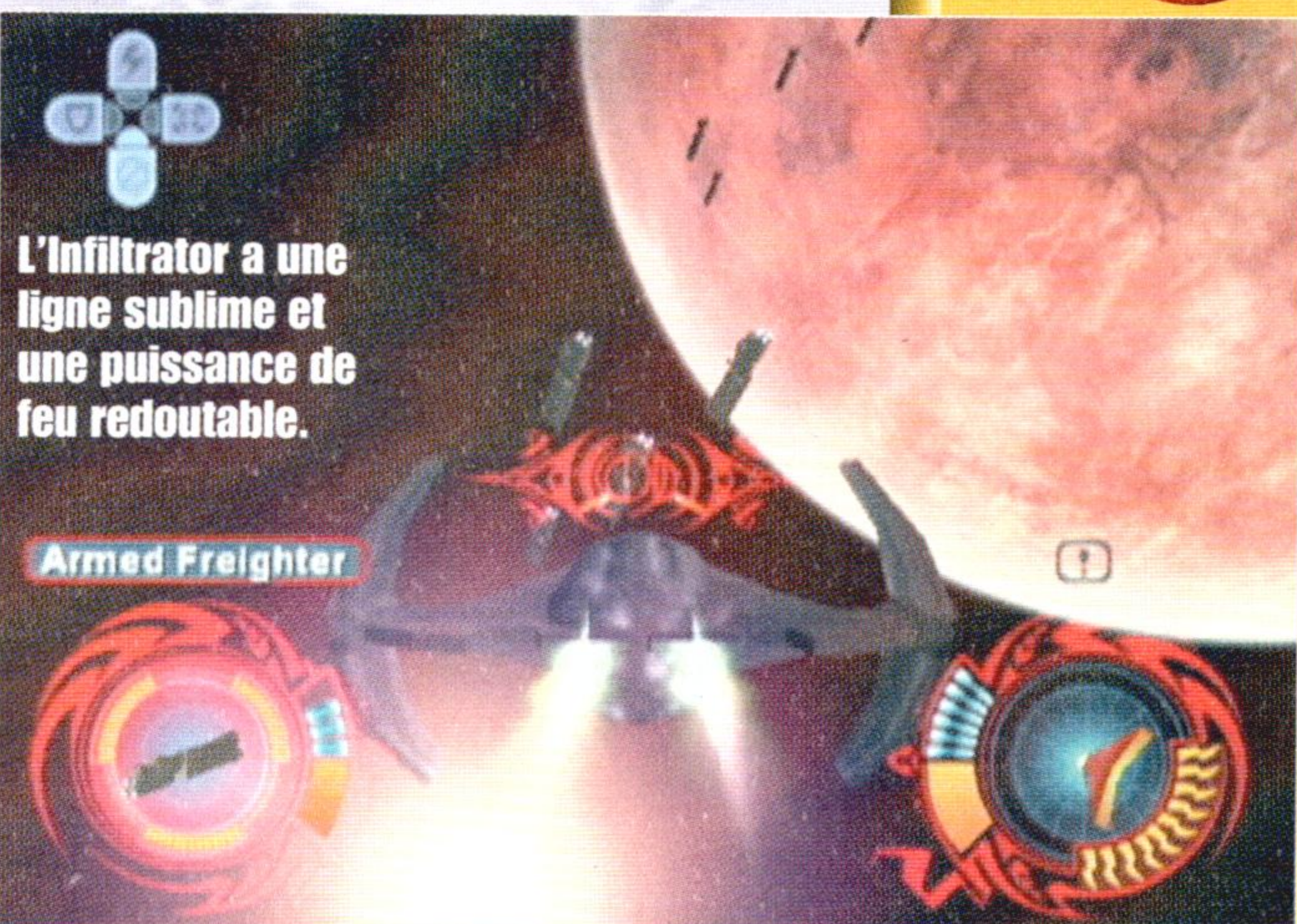
**Certains vaisseaux sont impressionnants et demanderont toute votre attention.**



**Avec la vue dans le cockpit, les sensations sont plus grandes.**



**L'Infiltrator a une ligne sublime et une puissance de feu redoutable.**



**Genre:** Shoot-them-up  
**Editeur:** Lucas Arts  
**Textes/Dialogues:** Anglais/Anglais  
**Nombre de joueurs:** 1-4

**Graphismes**  
90%

Les vaisseaux sont extrêmement bien modélisés, et on apprécie les détails en se rapprochant ou en zoomant.

**Son**  
87%

La musique se confond dans le décor et les voix sont bien rendues.

**Maniabilité**  
88%

Le vaisseau réagit au quart de tour, mais il est difficile de tirer tout en ajustant sa position avec le stick droit.

**Durée de vie**  
82%

Les missions passent vite, et ne sont pas vraiment difficiles. Avoir toutes les médailles demande un pilotage sans faille.



**Intérêt**

Les joueurs de PS2 peuvent garder leur version simple, dont le contenu est aussi intéressant.

**84%**

### NINJA



## Réchauffez les turbos !

Les sensations sont bien là, et on pilote avec un réel délice. On se surprend à voltiger entre deux vagues ennemies avec une grande aisance. Mais on trouvait déjà tous ces ingrédients sur PS2. Et les jeux qui ont été ajoutés font plus penser à une partie de cache-cache qu'à une vraie guerre interstellaire entre amis. Bref, ça ne vaut pas le coup de l'attendre avec une grande impatience, ni même de se ruiner pour lui.





# PROJECT GOTHAM



Time 55  
Position 6th  
Best  
Current 5.5

KUDOS 0

La console ne fait aucun cadeau, il faut se battre tout le temps.



Time 47  
Position 2nd  
Best  
Current 55.2

KUDOS 12

Mais où sont passées mes lunettes de soleil ?



38

Time  
Position  
Best  
Current

Il y a deux vues subjectives différentes.



Time 26  
Position 5th  
Best  
Current 59.9

KUDOS 31

J'ai pris une bosse, dans les fameuses rues de San Francisco.

+11

## PANDA



### Ça roule !

Techniquement, Project Gotham est très bien fait. Sans être non plus sidérant, il place déjà la barre très haut. On rentre vraiment dans le jeu, et on ne s'ennuie pas un instant. De plus, l'option de la radio m'a vraiment séduit. Avec sa durée de vie monstrueuse, c'est le genre de jeu où vous en avez pour votre argent. Ce jeu s'impose comme un achat indispensable avec la Xbox (le portefeuille va avoir mal, avec la nouvelle console...).

*Les possesseurs de Dreamcast se souviennent tous de MSR, une des références de cette console. Project Gotham aurait pu s'appeler MSR2, tant les deux jeux ont en commun. Mais je n'en dirai pas plus car je sens le souffle rauque de Luk sur ma nuque, l'animal doit avoir encore une question à me poser !*

**B**ienvenue au premier jeu de course de voitures pour la Xbox. Il offre le choix entre quatre grands modes de jeu : quick race, arcade, time attack, kudos challenge. J'ai évidemment commencé par le quick race, pour me faire une idée au plus vite. On a le choix entre quatre courses, et dans chacune, on est en compétition avec cinq autres voitures contrôlées par la console ! C'est comme aux Jeux olympiques : si vous finissez premier, vous empochez une médaille d'or, deuxième, médaille d'argent et troisième, le bronze. En terminant chacune des quatre courses avec au moins une médaille de bronze, vous avez accès à quatre courses supplémentaires, et ainsi de suite. Pour récupérer de nouvelles voitures ou d'autres bonus, il faudra mieux faire... Pour progresser, il faut donc bien connaître les pistes et être rapide. La voiture que vous choisissez a aussi son importance, pour des courses avec beaucoup de virages en épingle, une voiture très rapide mais sans reprise et avec une tenue de route moyenne sera inutile. Passons au mode arcade, qui est plus basé sur les kudos que les autres modes. Ici, votre progression est fonction du nombre de kudos que vous remportez. Vous avez un objectif chiffré à remplir par piste, vous indiquant, par

exemple, que vous obtiendrez une médaille de bronze pour 300 kudos, et une médaille d'argent pour 500 kudos. Mais c'est quoi, les kudos ? Ce sont des points que vous accumulez en conduisant de façon sportive. Une sorte de note en "conduite artistique". Plus vous faites de dérapages, plus vous passez près des murs, plus on vous donne de points. Il y a plein de façons d'en gagner : passer entre des plots, dépasser une voiture lors d'une course... Il est même possible d'enchaîner plusieurs figures et de faire des combos. Par contre, dès que vous vous plantez contre un mur, pas de points ! D'où le danger des combos : une ou deux figures peuvent passer, mais la troisième vous faire perdre vos points... Dans ce mode, il faut se servir beaucoup plus du frein à main que du frein classique. Le mode kudos challenge est une sorte de "mode mission" : on vous donne, pour chaque course, un objectif à remplir, comme finir premier, gagner un duel... en tout, neuf types différents de missions. Enfin, le mode time attack, très classique, sert principalement à s'entraîner avec les voitures ou les pistes qu'on a débloquées. Il est possible de jouer avec le ghost de votre meilleur temps. Enfin, il y a, bien sûr, un mode multijoueur !



Lap: 2/4

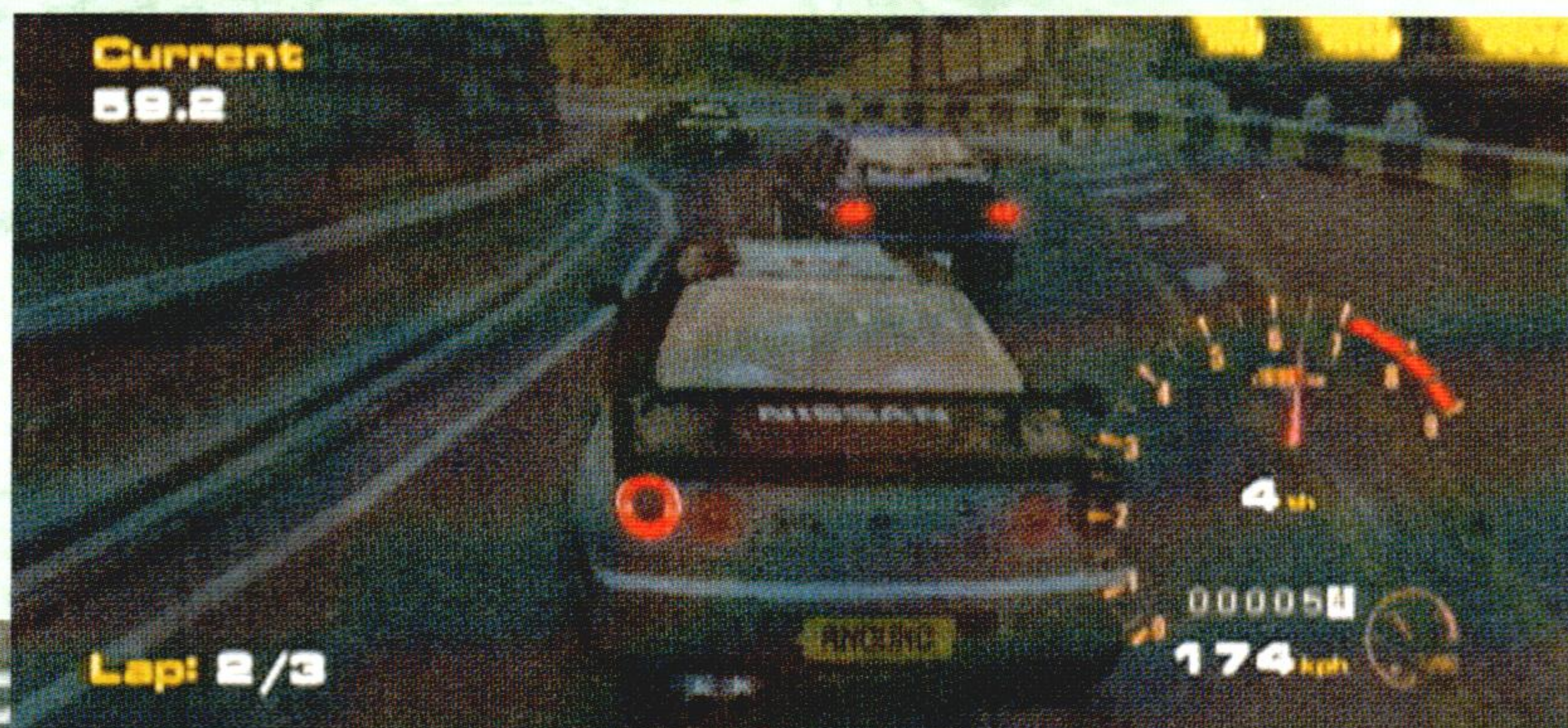






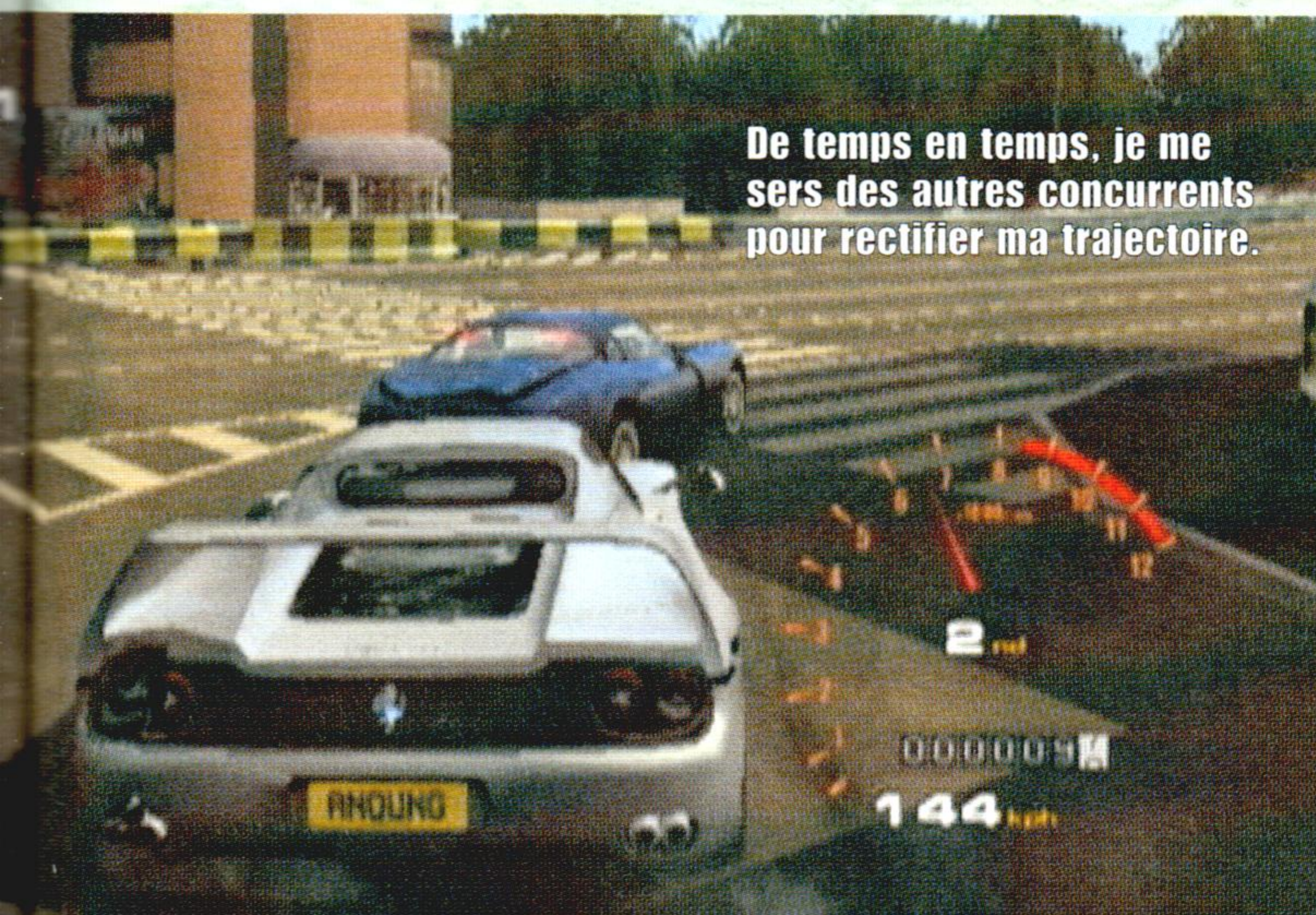
Il ne faut surtout pas renverser de plots. Plus facile à dire qu'à faire.

Je n'ai plus qu'un seul feu de stop...



Le plus dur, ce n'est pas la chute, c'est l'atterrissage.

J'ai personnalisé ma plaque d'immatriculation.



De temps en temps, je me sers des autres concurrents pour rectifier ma trajectoire.

### J'achète !

Le Panda, il est quand même pas sympa, déjà, il m'avait forcé à acheter DOA 3, maintenant, il joue à Project Gotham juste sous mon nez, en n'arrêtant pas de s'extasier. Moi, bonne pâte, je prends le pad quand il va se faire un petit café ! Ben oui, vous savez, juste pour voir... puis quand le plantigrade revient (après avoir étranglé une stagiaire au passage), il me le reprend ! Trop vache ce Panda. Tant pis, j'ai acheté le jeu en import !





# PROJECT GOTHAM

Genre: Course  
 Editeur: Microsoft  
 Textes/Dialogues:  
 Anglais/Anglais  
 Nombre de joueurs: 1-4

## RADIO

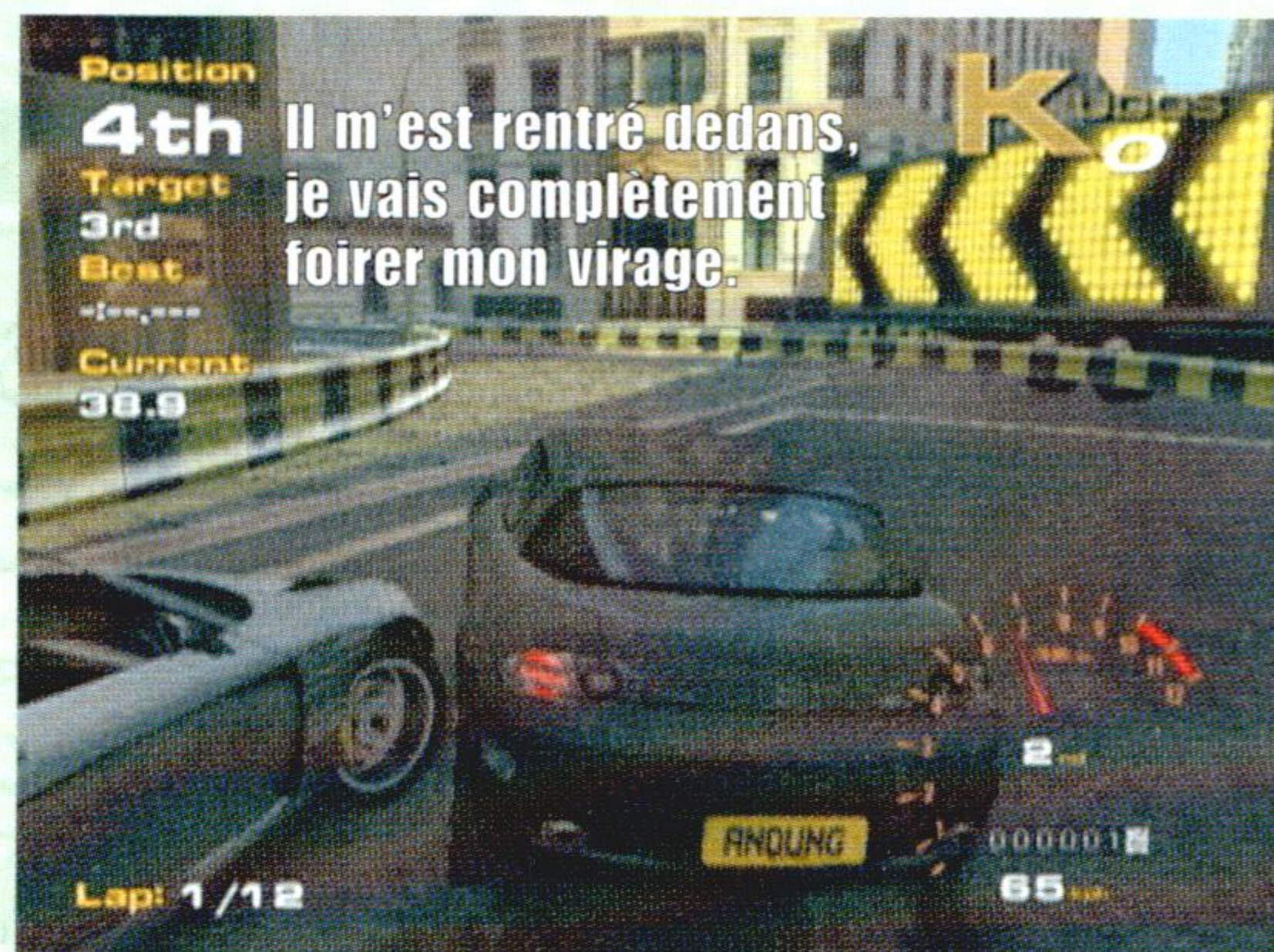
On peut, bien sûr, ripper un CD sur le disque dur et jouer avec ses musiques préférées. Mais ce qui m'a vraiment scotché, c'est l'option radio ! On peut choisir différentes radios, et on s'y croirait vraiment. Le DJ parle entre les chansons, et vous présente les morceaux. En passant sous un tunnel, on capte moins bien... C'est une excellente idée, qui apporte vraiment un plus au jeu.



En plein brouillard, on n'y voit plus grand-chose.



Les pneus fument, tout le monde freine à fond.



Il m'est rentré dedans, je vais complètement foirer mon virage.



Même en mode arcade, le temps est limité.

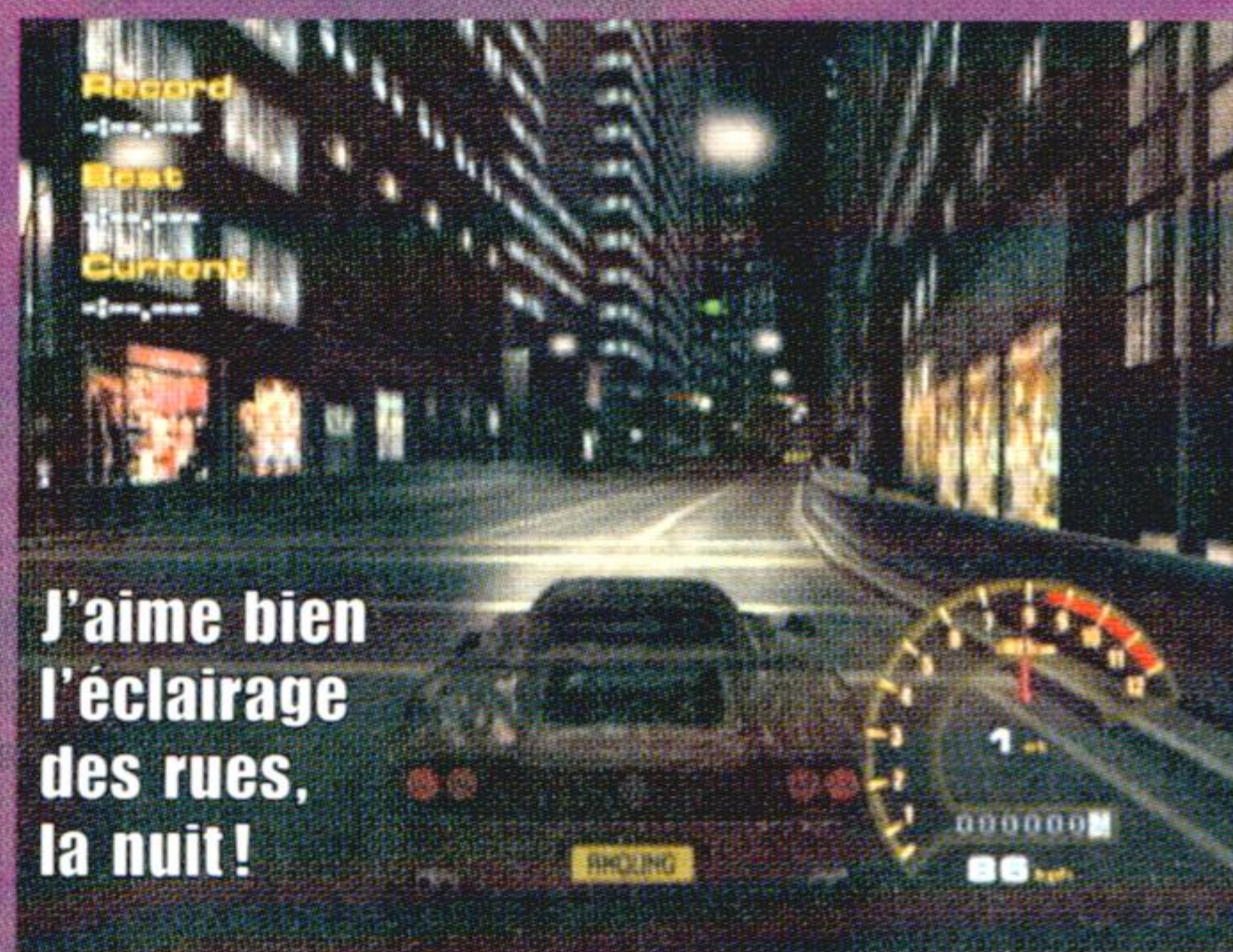


On ne se lasse pas des effets de lumière.

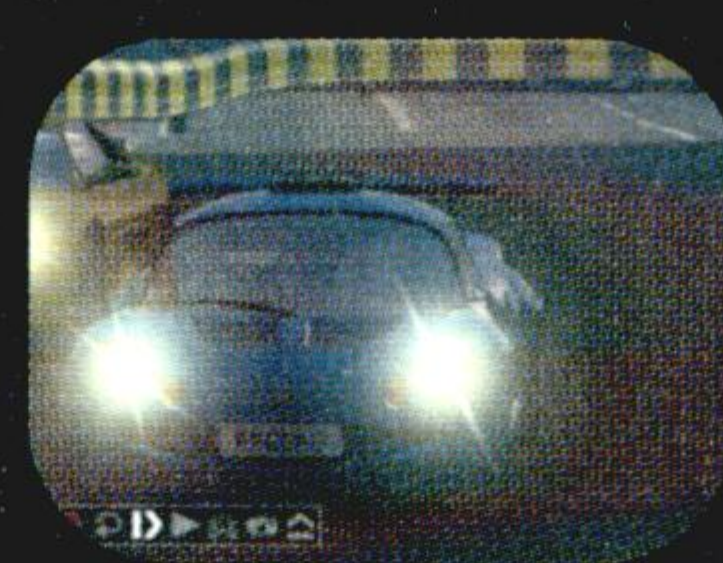
## PLEINS PHARES

Les décors de Project Gotham sont beaux et variés, mais, comprenons-nous bien, ce n'est pas le plus beau des jeux Xbox. En revanche, là où il impressionne, c'est dans sa gestion de la lumière: que ce soit les phares, ou les couleurs si particulières qui accompagnent parfois le soleil couchant...

La lumière diffusée par les phares est très réaliste.



J'aime bien l'éclairage des rues, la nuit!







**Graphismes**  
90%

Les décors sont sympas, mais ce sont les effets de lumière qui rendent le jeu impressionnant.



**Son**  
97%

Plein de chansons connues, plus un mode radio tout à fait excellent.



**Maniabilité**  
89%

À la croix de direction ou à l'analogique, ça roule.



**Durée de vie**  
97%

Vous en avez pour un bon moment avant d'arriver à la fin !



**Intérêt**

**92%**

Voilà un jeu qui me donne envie d'acheter une Xbox... dois-je en dire plus ?



On peut modifier la couleur de sa voiture (le blanc, c'est un peu salissant).



Mes feux de stop marchent encore, un vrai miracle !

## CAISSES

Les différentes voitures (et il y en a un bon paquet) ont été modélisées en 3D avec un soin méticuleux. Du reste, quand vous les voyez dans le jeu, elles sont magnifiques. De superbes reflets sur ces carrosseries fraîchement lustrées viennent encore les embellir... un régal pour les yeux !



Admirez les reflets sur les ailes.



Brouillard plus pluie égale Panda dans la mélasse !



J'arrive un peu trop vite dans ce virage, je vais freiner sur la voiture noire.



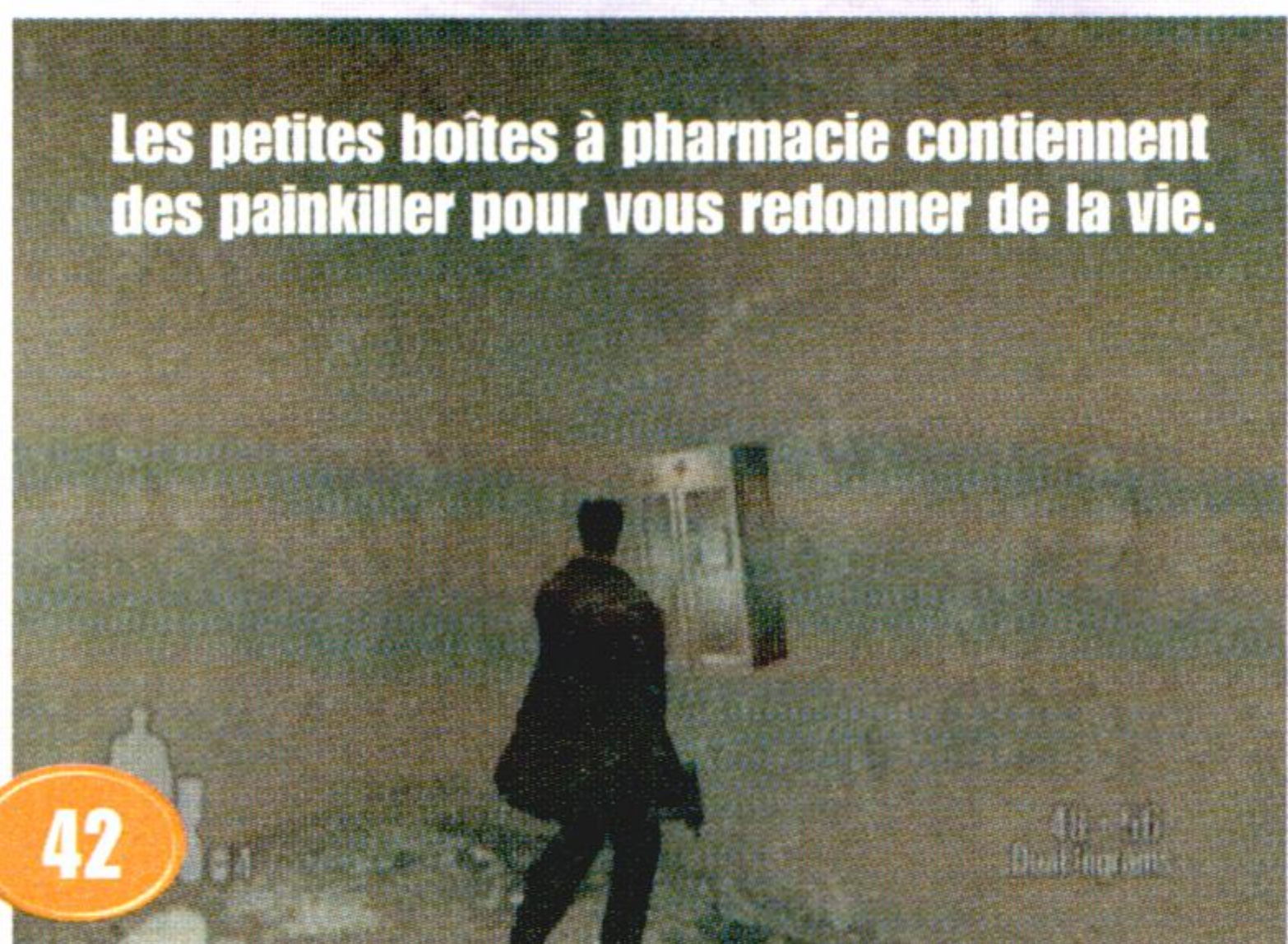


# Max Payne

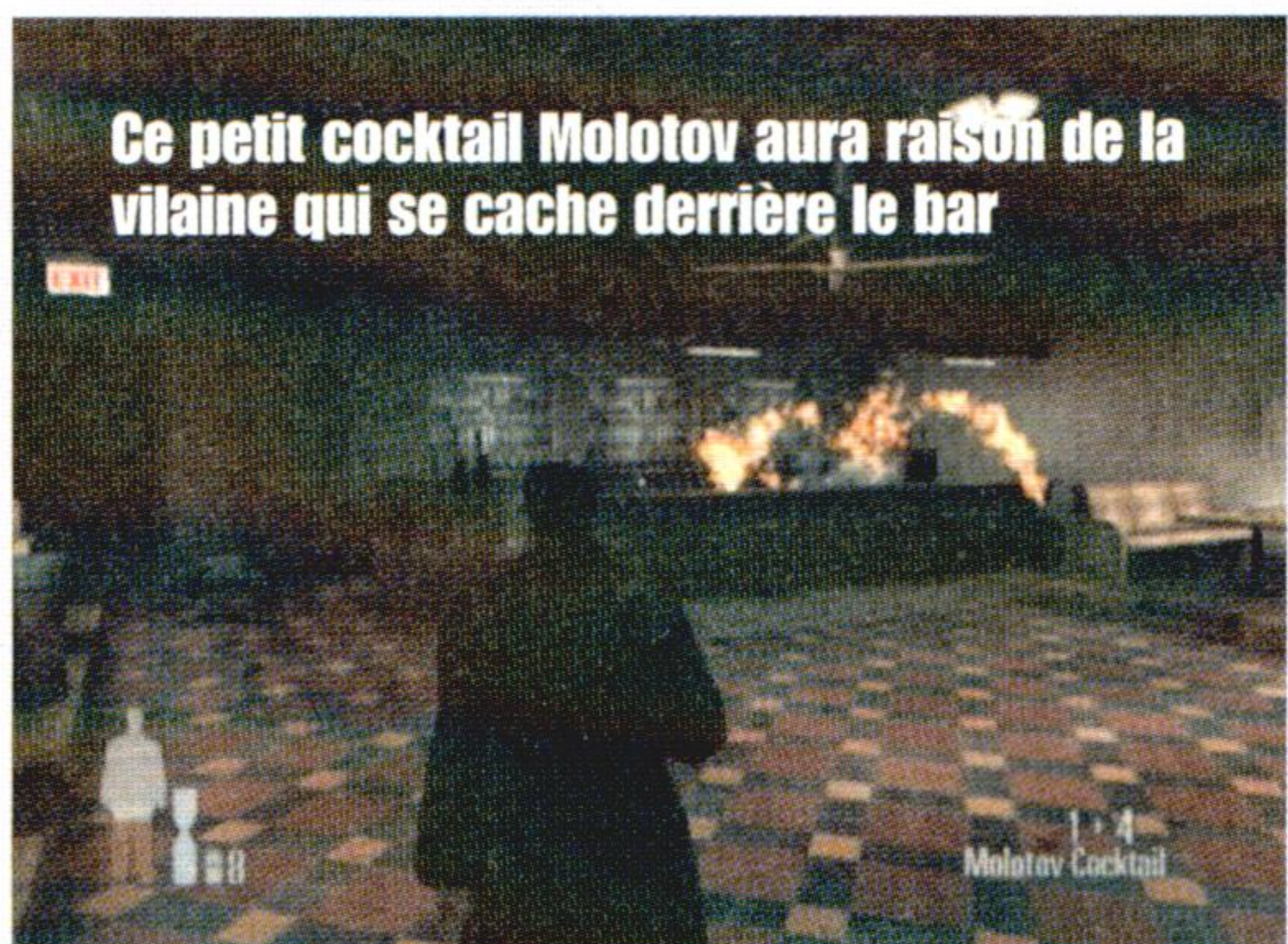
Genre: Action  
Editeur: Rockstar  
Textes/Dialogues:  
Anglais/Anglais.  
Nombre de joueurs: 1



Lors des morts spectaculaires, un effet de caméra illustre l'action



Les petites boîtes à pharmacie contiennent des painkiller pour vous redonner de la vie.



Ce petit cocktail Molotov aura raison de la vilaine qui se cache derrière le bar



Après chaque ennemi abattu, votre jauge de Bullet Time remonte un peu

Après un passage remarqué sur PC où il a su conquérir un public réputé difficile en matière d'action, Max Payne arrive aujourd'hui sur Xbox. Attention, chef-d'œuvre...

**M**ax Payne a tout d'un film d'action : les scènes de gun-fight démentes, les méchants vraiment pas gentils, et surtout le scénario noir, très noir. Le coup du flic infiltré dans la mafia, on nous l'avait déjà fait, en revanche, celui du flic accusé à tort et voulant se faire justice lui-même, c'est une première. Il faut dire que ce pauvre Max n'a vraiment pas de chance, sa femme et son enfant ont été massacrés par la mafia alors qu'il enquêtait sur une affaire des plus dérangeantes pour les truands de tout poil de la Grosse Pomme. Dès lors, la similitude avec la moitié des films de Charles Bronson est plus qu'implicite. Bien décidé à avoir la peau des meurtriers et des commanditaires, Max n'a d'autre choix que de partir en croisade contre les gros bonnets. Des couloirs du métro aux hôtels et restaurants miteux des mafieux, la route vers les boss du crime est longue et juchée de cadavres. Mais Max n'est pas du genre à s'en laisser conter, et il a un sérieux atout de son côté, le Bullet Time, vous savez, le même que dans Matrix. Ce mode s'enclenche à n'importe quel moment et permet à notre personnage de ralentir le temps afin de mieux ajuster les méchants dans sa ligne de mire. Pour le fun et le style, on n'a rien trouvé de mieux jusqu'à présent. D'autant que l'enclenchement de ce mode permet aussi d'éviter les balles de vos ennemis, et dans certains endroits, il vous sauvera la mise, car ils seront nombreux à vos basques. Niveau

arsenal, Max Payne n'a rien à envier à un Doom-like. Avec ses doubles Berreta, on peut même se prendre pour Chow Yun-Fat dans un film de John Woo. Quoique le fin du fin reste de se débarrasser d'un ennemi avec le fusil sniper en suivant la course de sa balle à l'aide d'un effet des plus sympathiques. En un mot comme en cent, Max Payne, c'est du fun du début à la fin. On regrette d'ailleurs qu'il soit si court, parce qu'on ne se lasse pas de dessouder du vilain au ralenti.

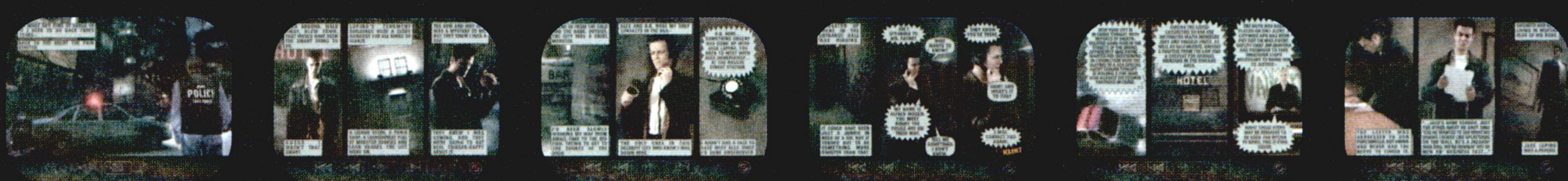


Les développeurs de Max Payne avaient déjà bossé sur Duke Nukem, et ça se voit !

**PANDA**

### Payne Killer

J'avais fini Max Payne sur un PC, un P3 à 700 Mhz avec un Geforce 3, exactement le genre de hardware qu'on retrouve dans la Xbox. J'ai donc jeté un œil curieux à cette conversion. Même si je pense qu'ils ne se sont pas trop foulés, on retrouve à peu près l'équivalent du PC : un jeu comme on en voit rarement ! Un fun à toute épreuve, c'est vraiment trop killer, un truc à se mettre une balle dans la tête ! Bref, un jeu qui vaut le coup d'être acheté.





**Graphismes**  
94%

La finesse des visages n'a rien à envier à la diversité des textures des décors.

**Son**  
95%

Les crépitements de balles sont si réalistes que vous sursauterez plus d'une fois.

**Maniabilité**  
89%

Le personnage est un peu raide, mais les commandes se prêtent bien à la manette.

**Durée de vie**  
85%

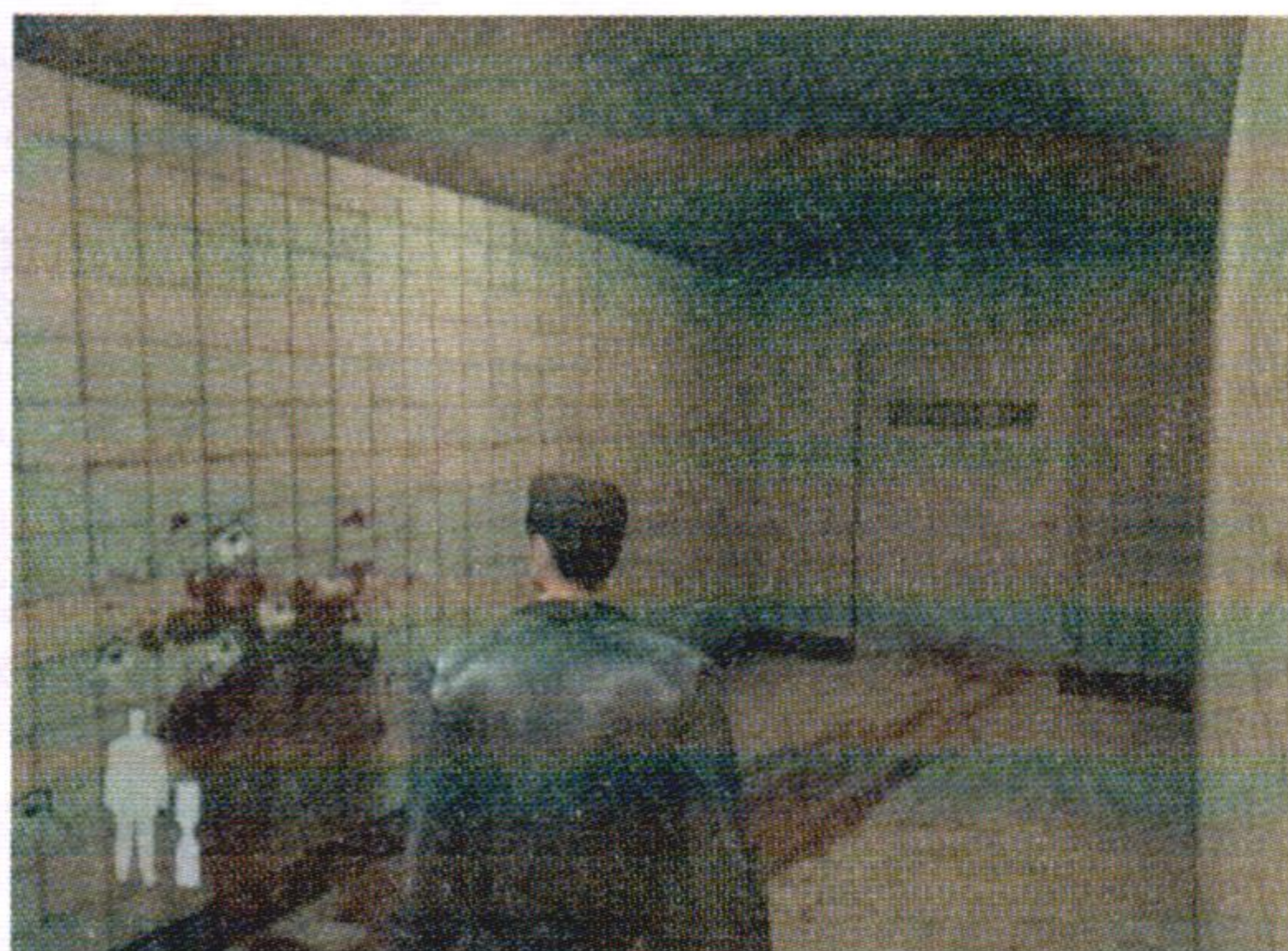
Le jeu ne comporte que trois actes et se finit en moins de cinq malheureuses petites heures.



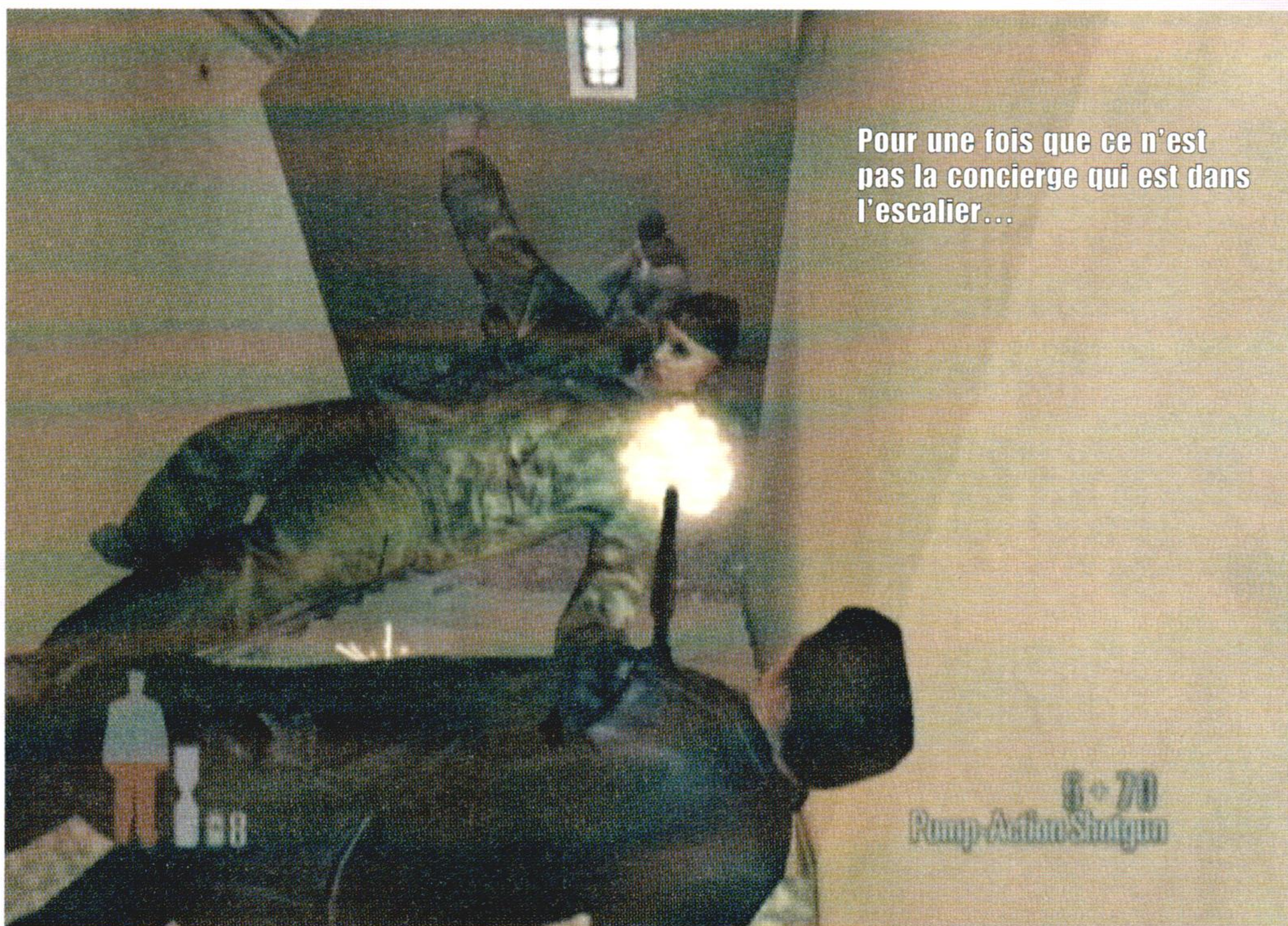
**Intérêt**

92%

Max Payne, c'est l'éclate totale, le fun à l'état pur. Et le mode bullet time est un vrai bonheur.



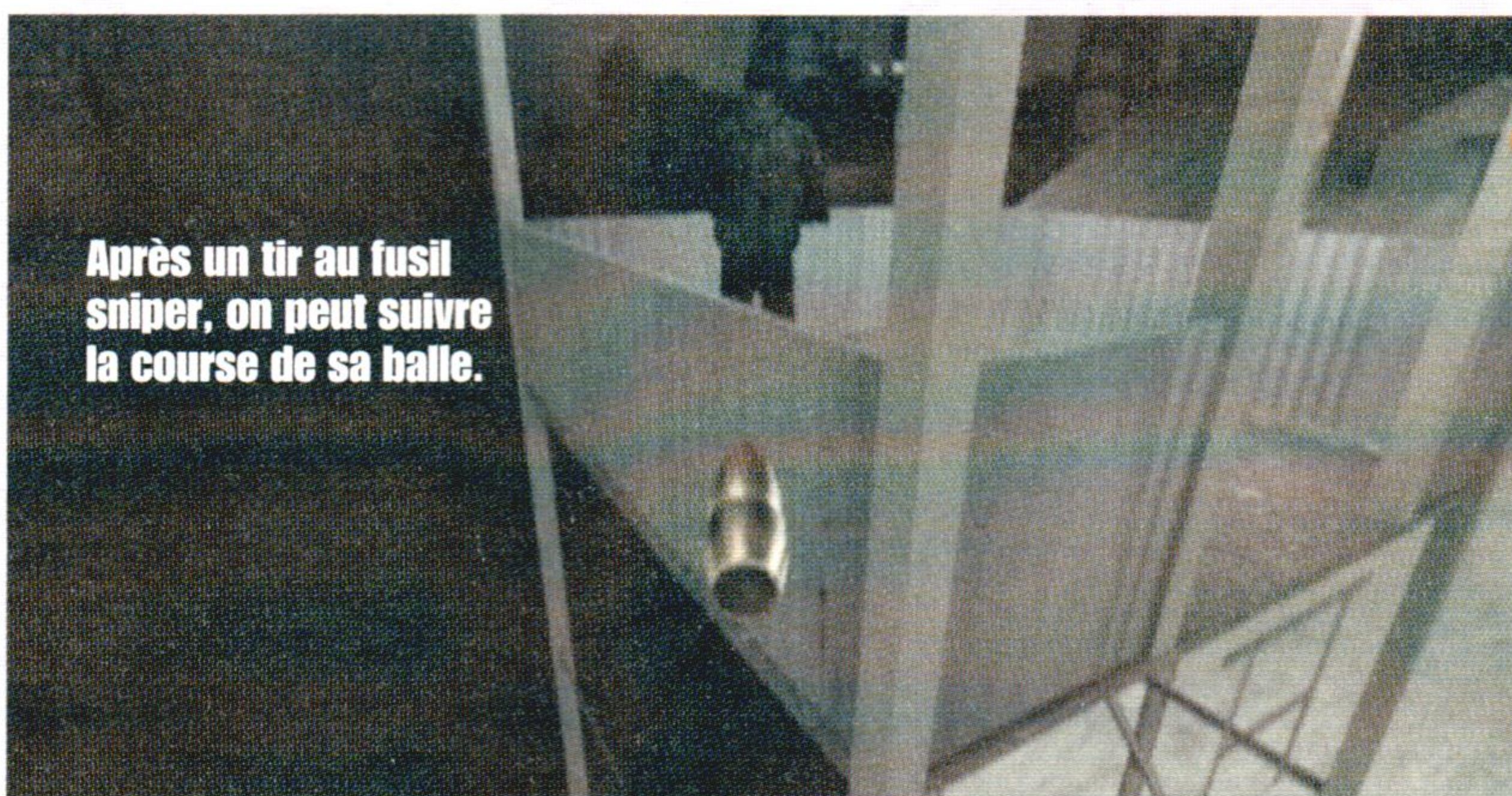
Cette trace de sang sur le mur ne m'annonce rien de bon...



Pour une fois que ce n'est pas la concierge qui est dans l'escalier...

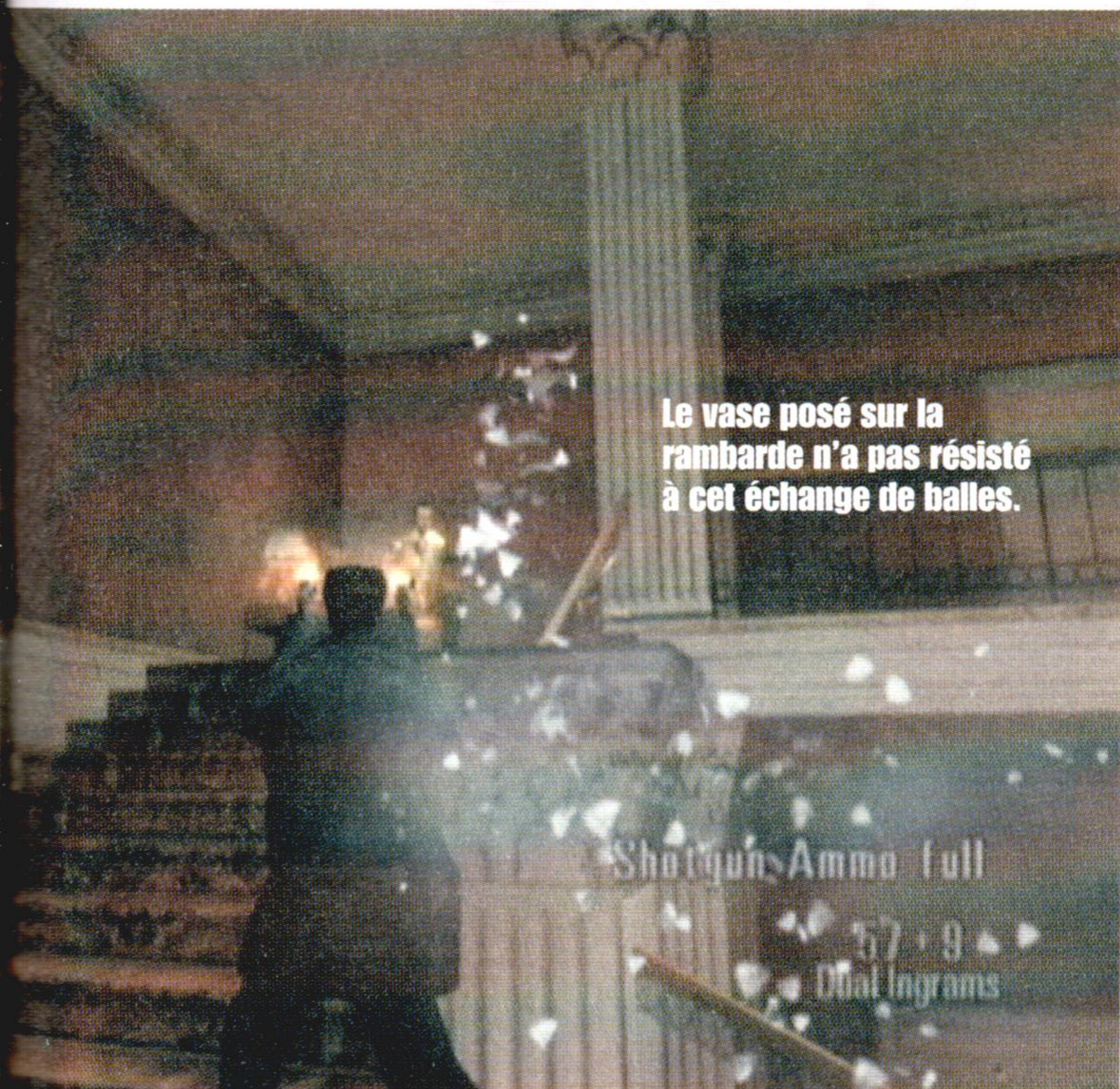


De nombreux passages secrets parsèment les niveaux du jeu.



Après un tir au fusil sniper, on peut suivre la course de sa balle.

43



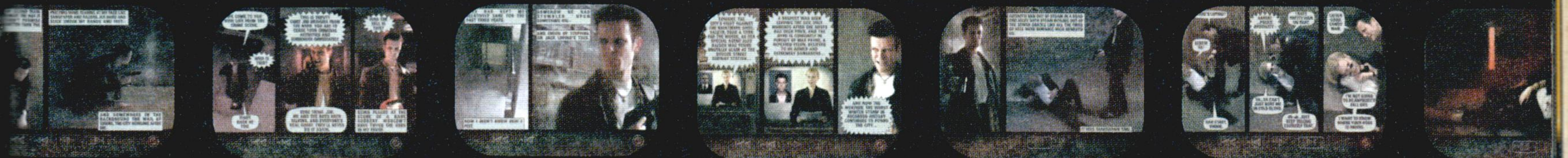
Le vase posé sur la rambarde n'a pas résisté à cet échange de balles.

### Hardcore le Max !

Un petit bijou. C'est le genre de jeu que l'on ne lâche qu'après l'avoir fini dans tous les sens. Reproduction fidèle de la version PC, c'est, sans nul doute, le jeu d'action qu'il vous faut si vous avez réussi à vous procurer une Xbox américaine en import... Ce que l'on regrette le plus dans un jeu comme celui-là, c'est qu'il ne possède pas plus d'actes. Une dizaine de plus et il aurait pu devenir le leader indéboulonnable de l'action sur les consoles nouvelle génération.



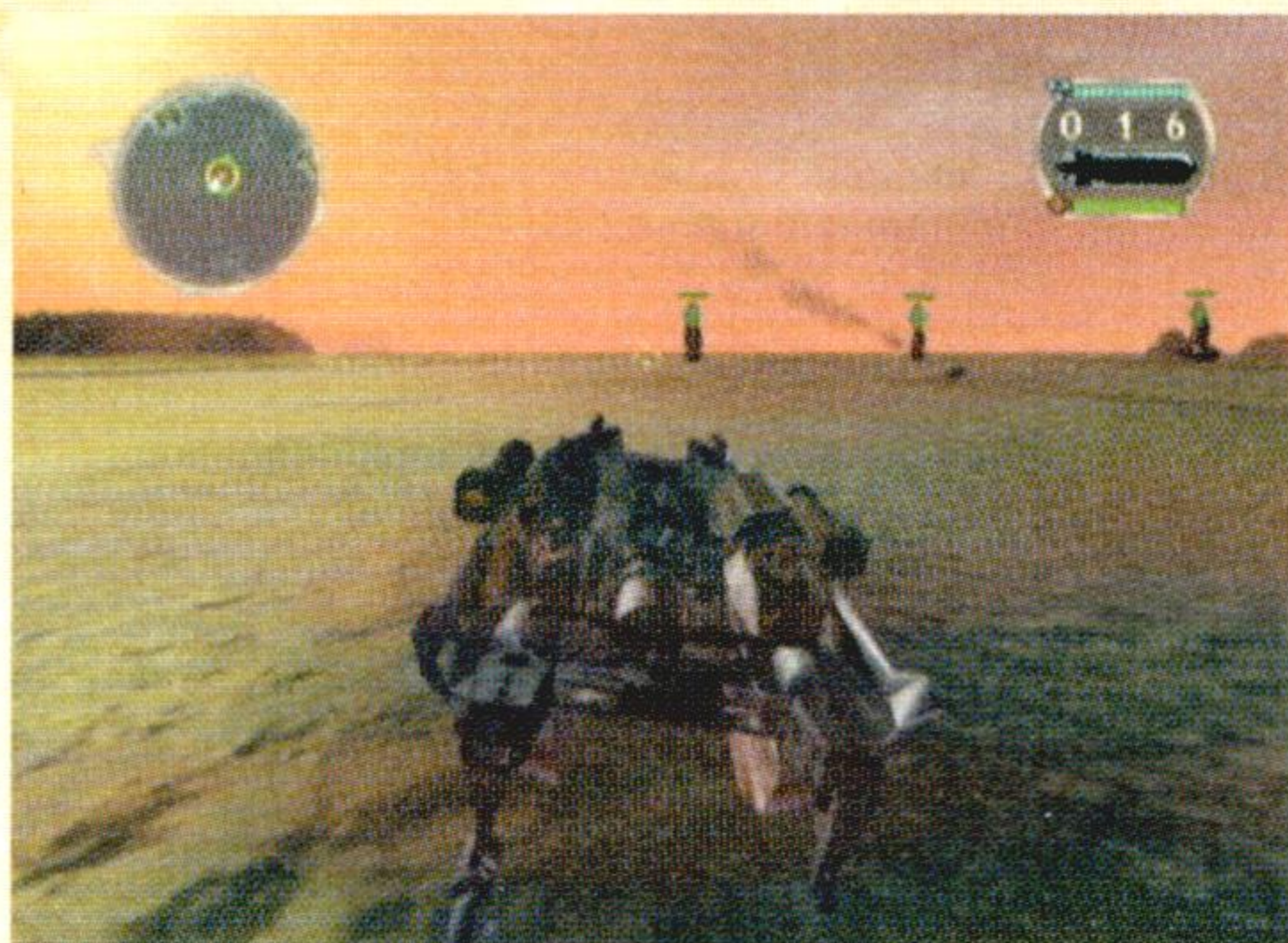
NINJA





# Blood Wake

Genre: Shoot 3D  
 Editeur: Microsoft  
 Textes/Dialogues:  
 Anglais/Anglais  
 Nombre de joueurs: 1-4

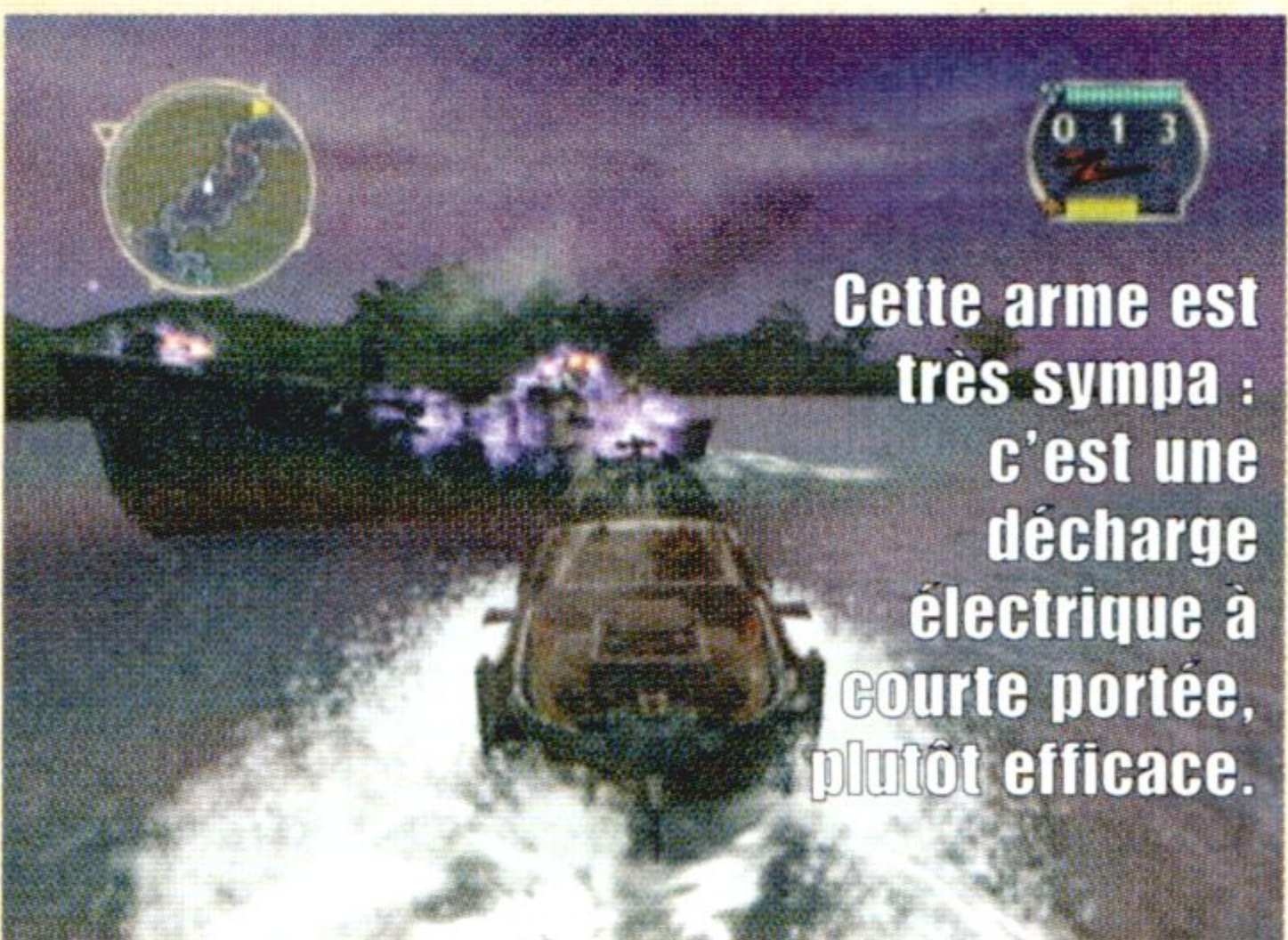


Il y a très peu de niveaux avec un soleil couchant, mais ils sont magnifiques !

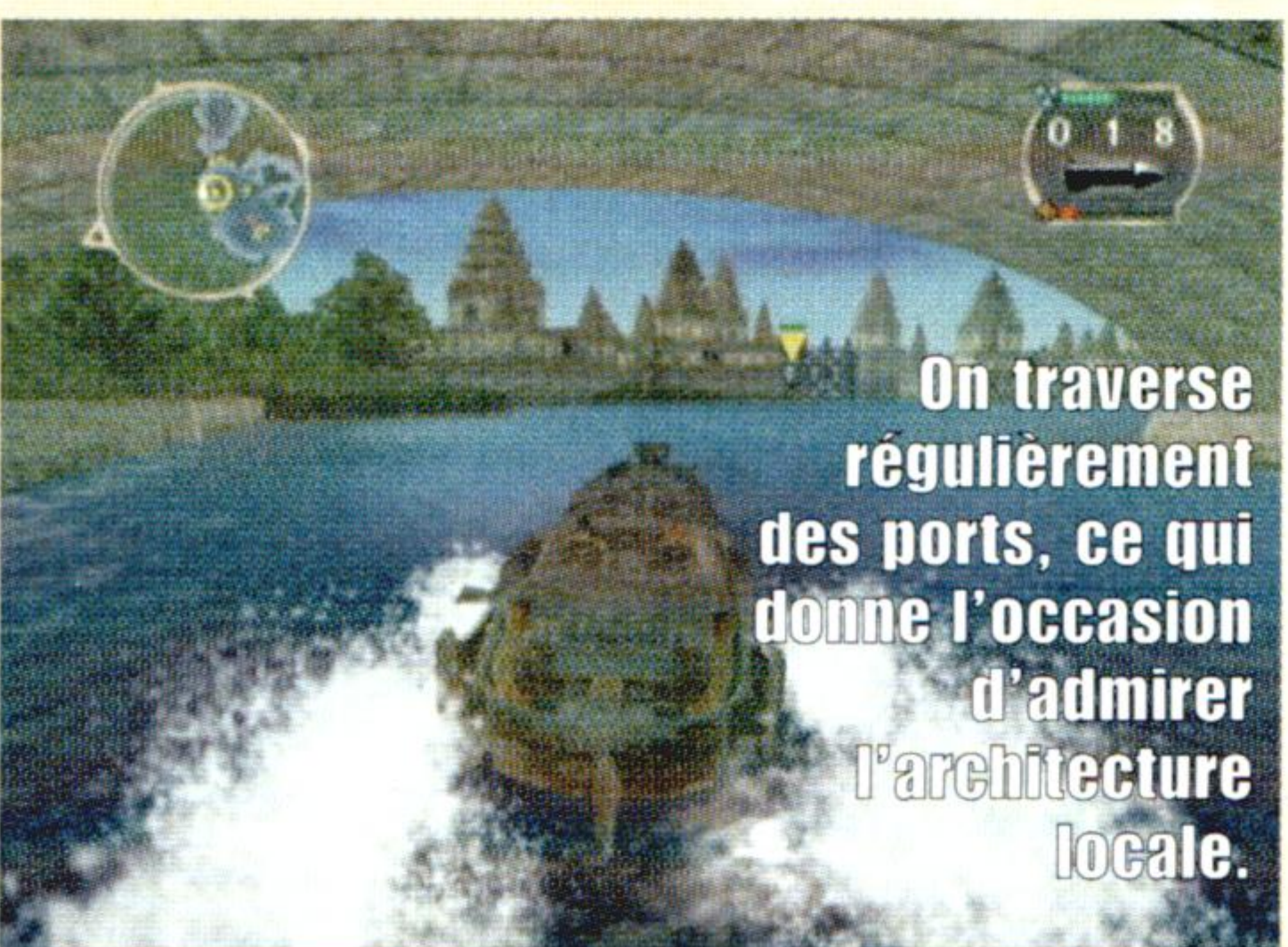


44

Il faut parfois se servir des constructions comme tremplin pour pouvoir franchir un passage ou récupérer un objet.



Cette arme est très sympa : c'est une décharge électrique à courte portée, plutôt efficace.



On traverse régulièrement des ports, ce qui donne l'occasion d'admirer l'architecture locale.

*On se croirait dans le Mékong, mais en fait, on est dans un monde chaotique où différents clans se livrent une guerre sans merci. Vous appartenez au Shadow Clan, et vous devez les mener à la victoire !*

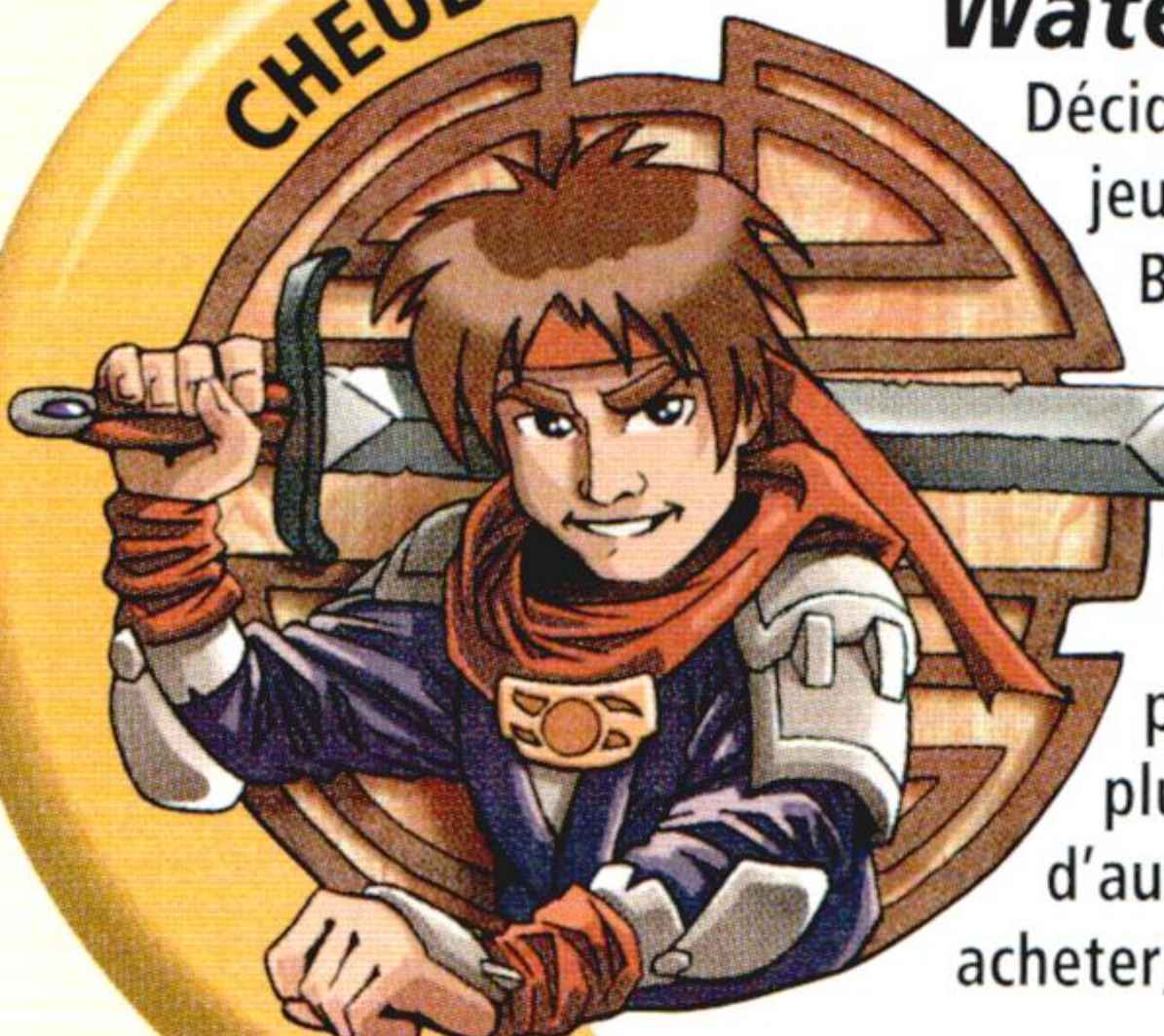
**T**oute l'action du jeu se passe sur l'eau. Le scénario est découpé en actes, eux-mêmes divisés en missions, qui ont chacune des objectifs différents. On doit, par exemple, escorter un convoi, aller chercher des trésors, ou s'infiltrer dans une base ennemie. Mais dans le fond, Blood Wake est un jeu assez bourrin : les combats sont très nombreux, et il ne faut pas hésiter à utiliser toutes les armes disponibles pour couler les bateaux ennemis. Il possède tout de même (et heureusement) un petit côté tactique. En effet, il est suicidaire de se jeter dans un port où une dizaine de vaisseaux ennemis patrouillent. Il faut les attirer, un par un, dans un endroit isolé, puis les détruire tranquillement, en évitant de les attaquer de face. Les bateaux que l'on pilote possèdent une barre de vie, ainsi qu'un stock de munitions limité (sauf la mitrailleuse qui a des balles infinies). Pour se refaire une santé, il faut obligatoirement couler des bateaux ennemis. Ces derniers laisseront alors tomber des caisses qui contiennent de quoi réparer le bateau, ou des munitions. Mais Blood Wake n'est pas un jeu qui plaira à tout le monde. Car conduire un bateau, ce n'est pas simple : il n'y a pas de freins, et on a du mal à garder le cap quand la mer est agitée (ou quand on passe dans le sillage d'un autre bateau). À croire que les programmeurs ont trop bien fait

leur boulot, et que le jeu est trop réaliste ! Il faut donc du temps, pour s'adapter à la maniabilité... Et comme cette dernière change avec chaque bateau, et que, naturellement, les meilleurs bateaux sont utilisés à la fin du jeu, beaucoup de joueurs lâcheront le pad après quelques secondes. En revanche, une fois que l'on s'est lancé dans le jeu, c'est un pur bonheur. L'ambiance est géniale, et on se croirait vraiment perdu dans une mer asiatique. De plus, les missions peuvent aussi bien prendre place la journée, la nuit, en pleine tempête, ce qui rend le réalisme du jeu encore plus fort. Ce qui est vraiment dommage, c'est que le jeu propose seulement 28 missions... On trouve aussi un mode multijoueur dans lequel il faut tuer tout le monde sans se faire exploser. Il semble bien réalisé, bien qu'un peu lassant (malheureusement, nous n'avons pas pu tester les modes trois ou quatre joueurs, mais vu la qualité du jeu, il ne devrait y avoir aucun ralentissement).



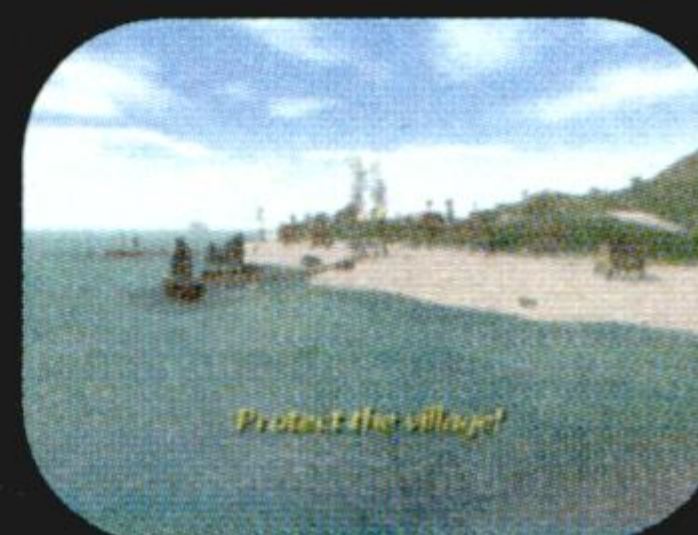
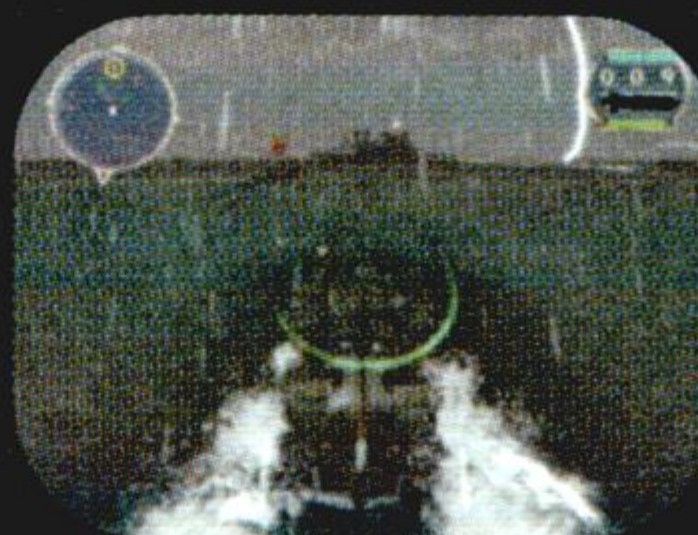
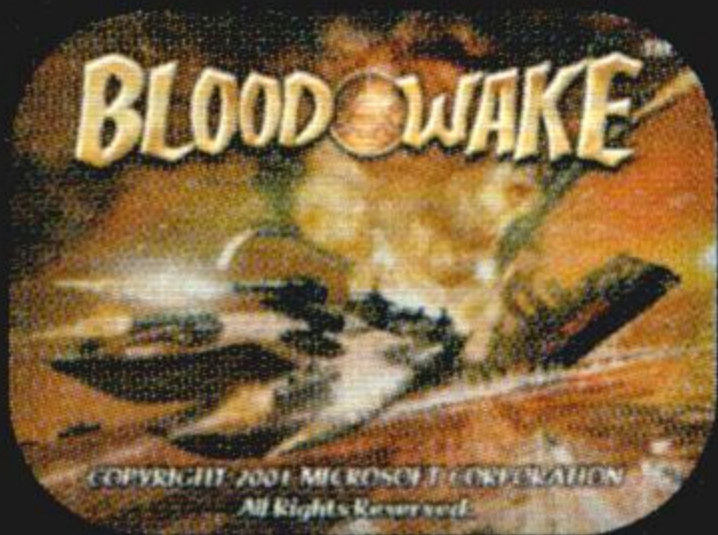
En vue subjective, on vibre avec chaque vague, jusqu'au mal de mer...

**CHEUB**



**Waterworld**

Décidément, la Xbox s'est dotée d'excellents jeux dès sa sortie ! Bon, il est vrai que ce Blood Wake possède quelques lacunes, et qu'il est loin de plaire à tout le monde, mais il est techniquement très impressionnant. La mer est superbe, avec la gestion de vagues, des remous causés par les bateaux, les reflets du soleil... De plus, l'animation est très rapide et ne souffre d'aucun bug d'affichage. Si ce n'est pas un jeu à acheter, c'est un jeu à voir !







**Graphismes**  
92%

Impressionnants au niveau technique. L'eau est ce qu'il y a de plus difficile à modéliser, et dans ce jeu, elle est parfaite.



**Son**  
88%

Les voix sont sympas, les bruitages honnêtes et les musiques d'ambiance. Pas de quoi sauter au plafond.



**Maniabilité**  
82%

Toute la difficulté du jeu repose dans la maniabilité des différents bateaux. Il faut un petit temps d'adaptation...



**Durée de vie**  
80%

28 missions, ça se finit presque en une journée. Heureusement, il y a trois niveaux de difficulté et un mode multijoueur.



**Intérêt**

**88%**

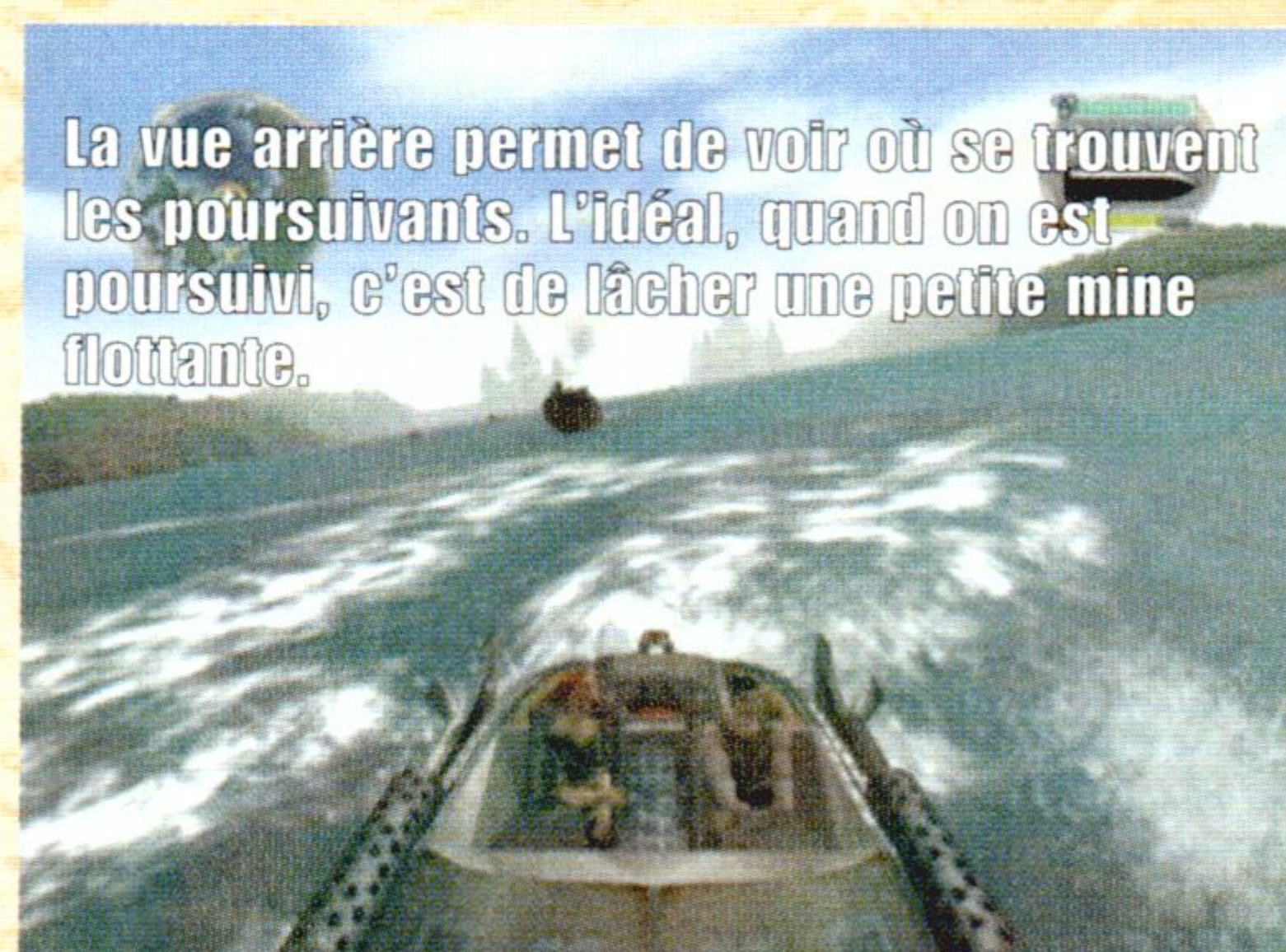
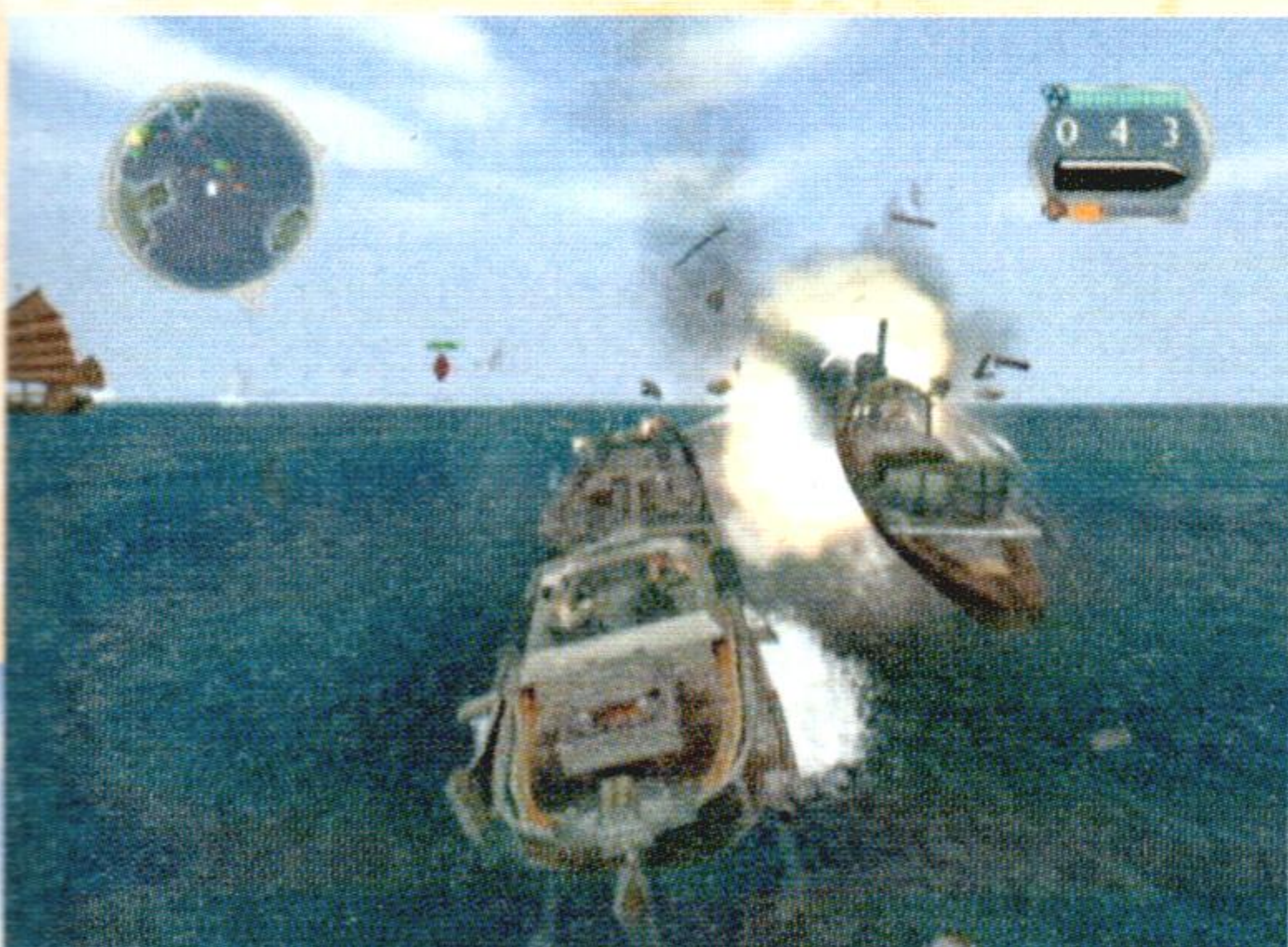
C'est un jeu unique en son genre, sorte d'Ace Combat version aquatique. Quel dommage qu'il soit si court...



**Ouch, touché par une torpille ! Les remous occasionnés par l'explosion sont très bien réalisés.**

**Il ne faut pas hésiter à aller au contact, surtout si l'ennemi est presque mort : le choc le finira.**

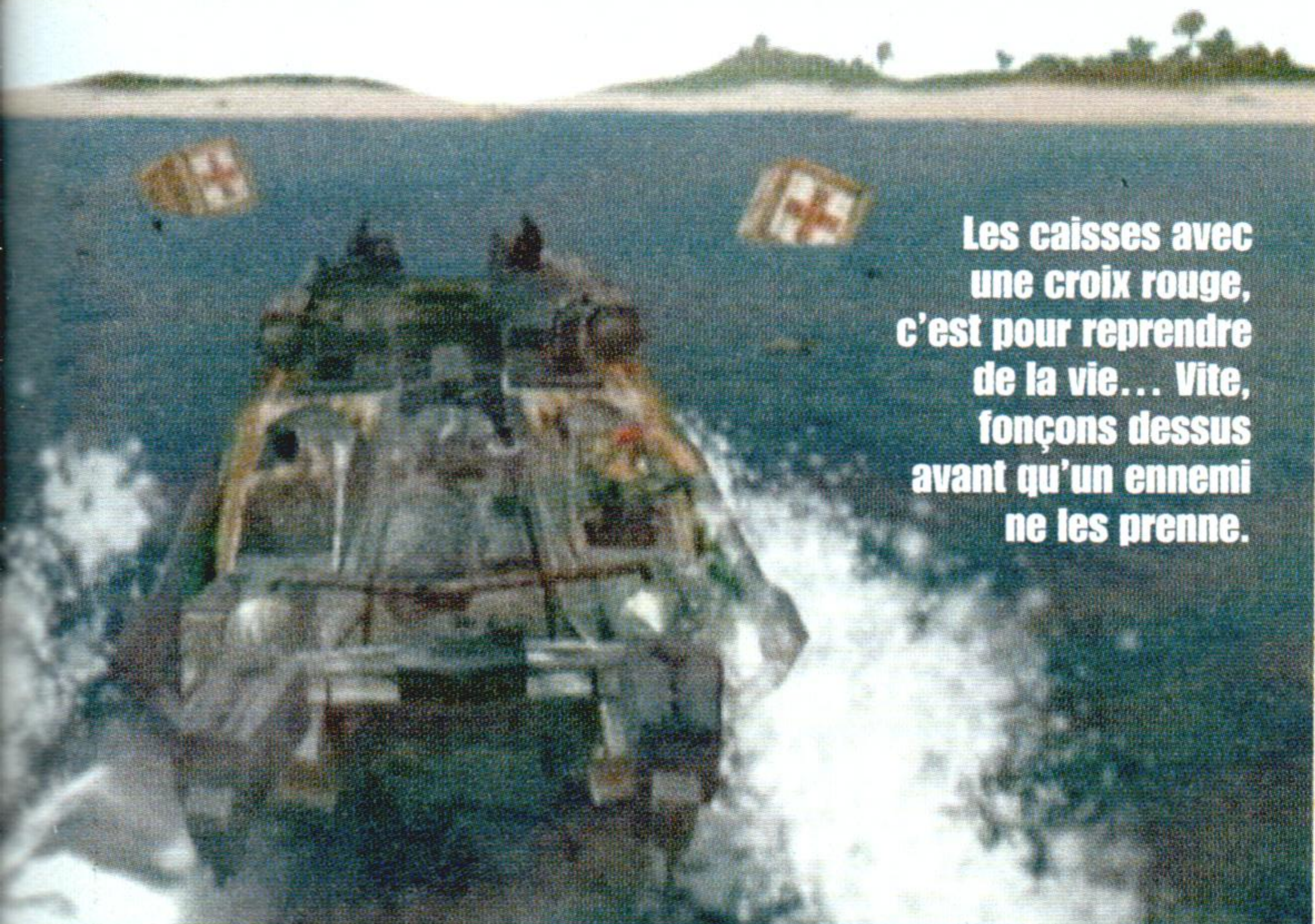
**La pluie ne change rien au gameplay, mais là encore, c'est une réussite technique : on peut voir chacune des gouttes tomber sur la mer.**



La vue arrière permet de voir où se trouvent les poursuivants. L'idéal, quand on est poursuivi, c'est de lâcher une petite mine flottante.

**Duel au sommet : Luk contre Cheub. Devinez qui va gagner ?**

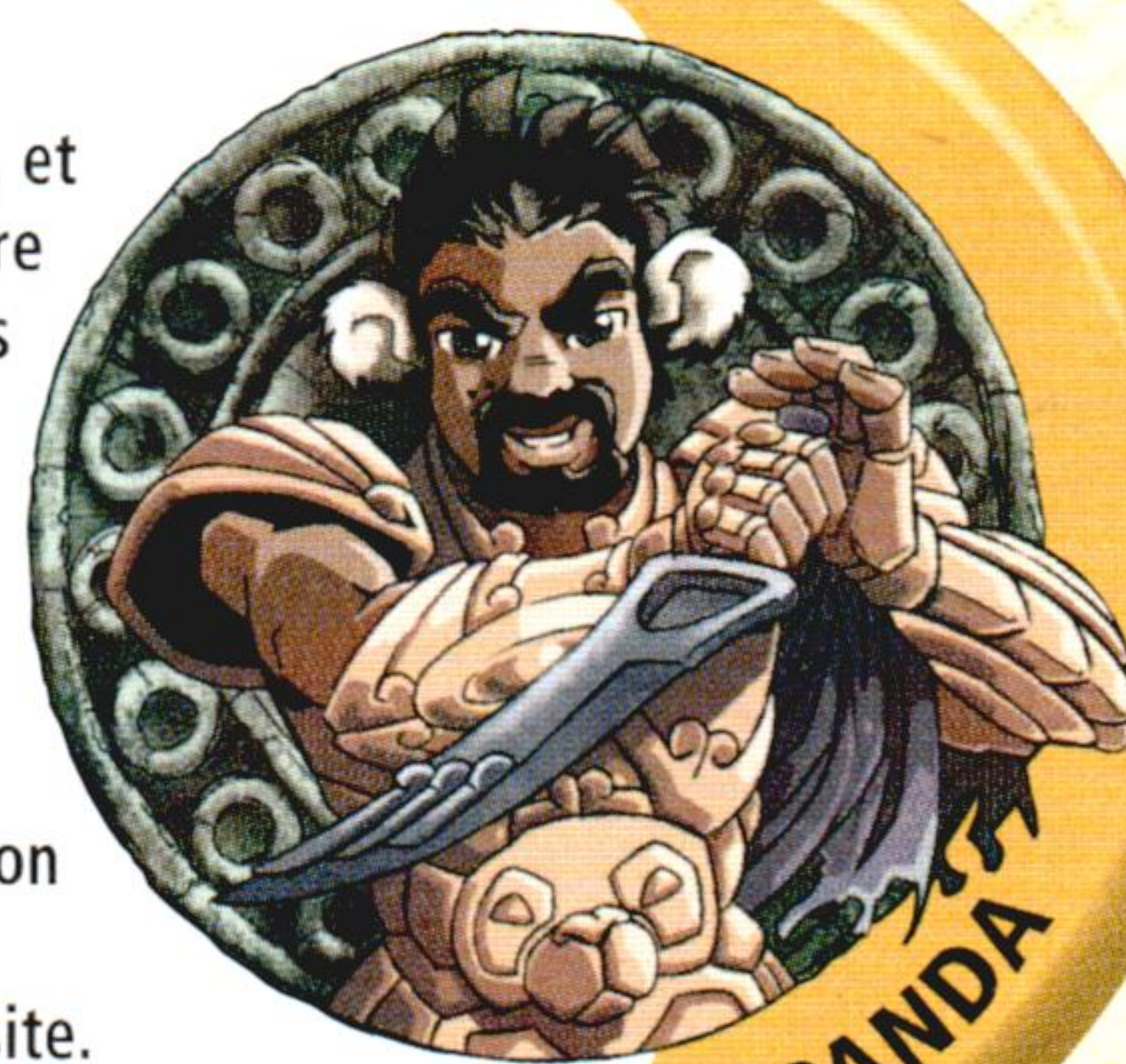
45



**Les caisses avec une croix rouge, c'est pour reprendre de la vie... Vite, fonçons dessus avant qu'un ennemi ne les prenne.**

### Sang pour sang

J'adore les films sur la guerre du Vietnam, et l'ambiance de Blood Wake semble s'en être énormément inspirée. On navigue avec les bateaux dans des deltas à la végétation luxuriante, en se demandant quel ennemi nous attend au prochain virage... La maniabilité, c'est vrai, n'est pas le point fort du jeu, mais une fois qu'on s'y fait, c'est un régal. Malheureusement, comme on vous l'a déjà dit, le jeu est vraiment trop court... Il reste néanmoins une belle réussite.



PANDA





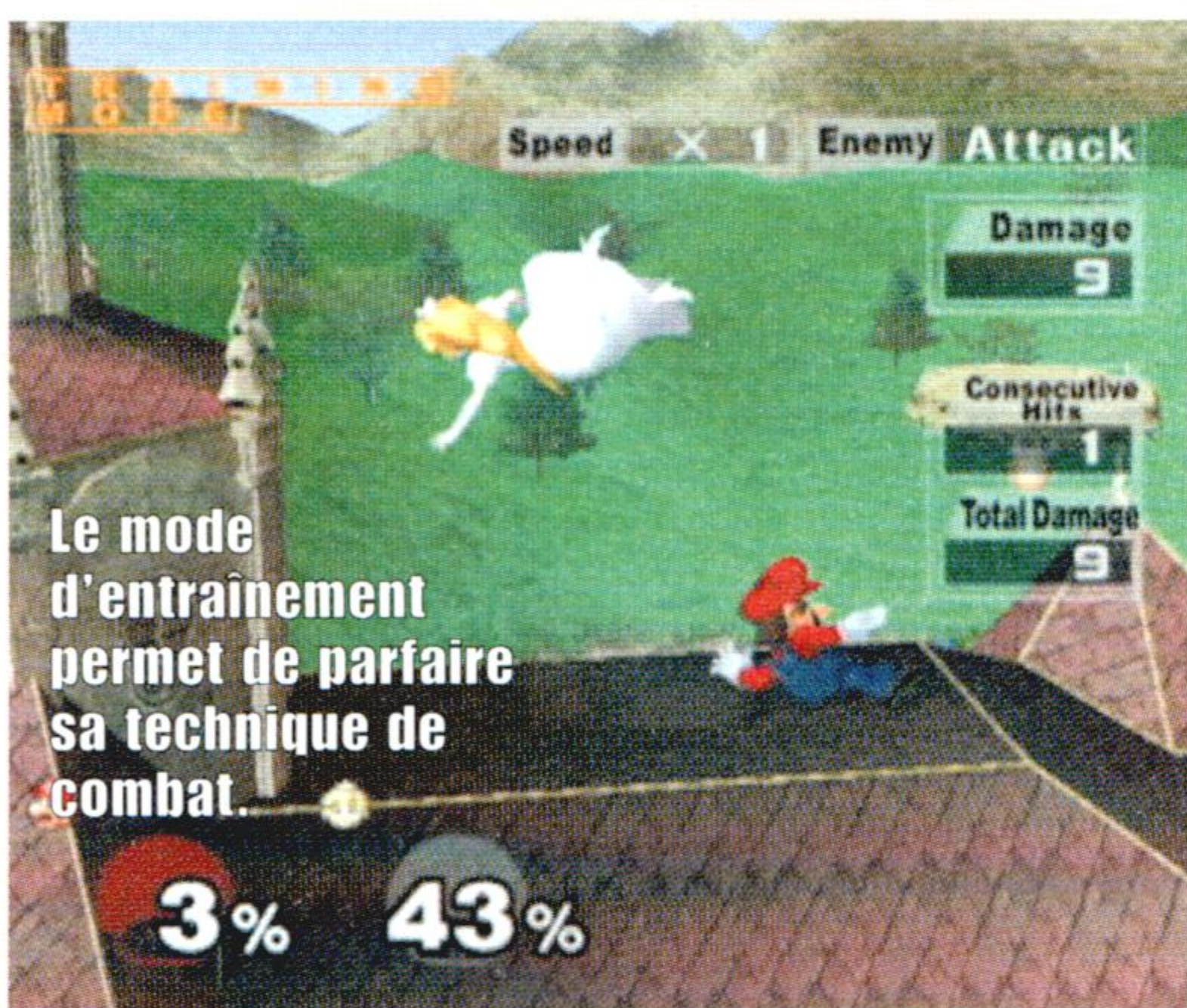


# Super Smash

*Les jeux de baston, réputés pour être violents (voire sanglants), sont depuis des lustres dans le collimateur des détracteurs des jeux vidéo. Mais voilà, Nintendo crée Super Smash Bros. Melee... Et quand Nintendo s'en mêle...*



Un stage qui se déroule dans un Game & Watch!

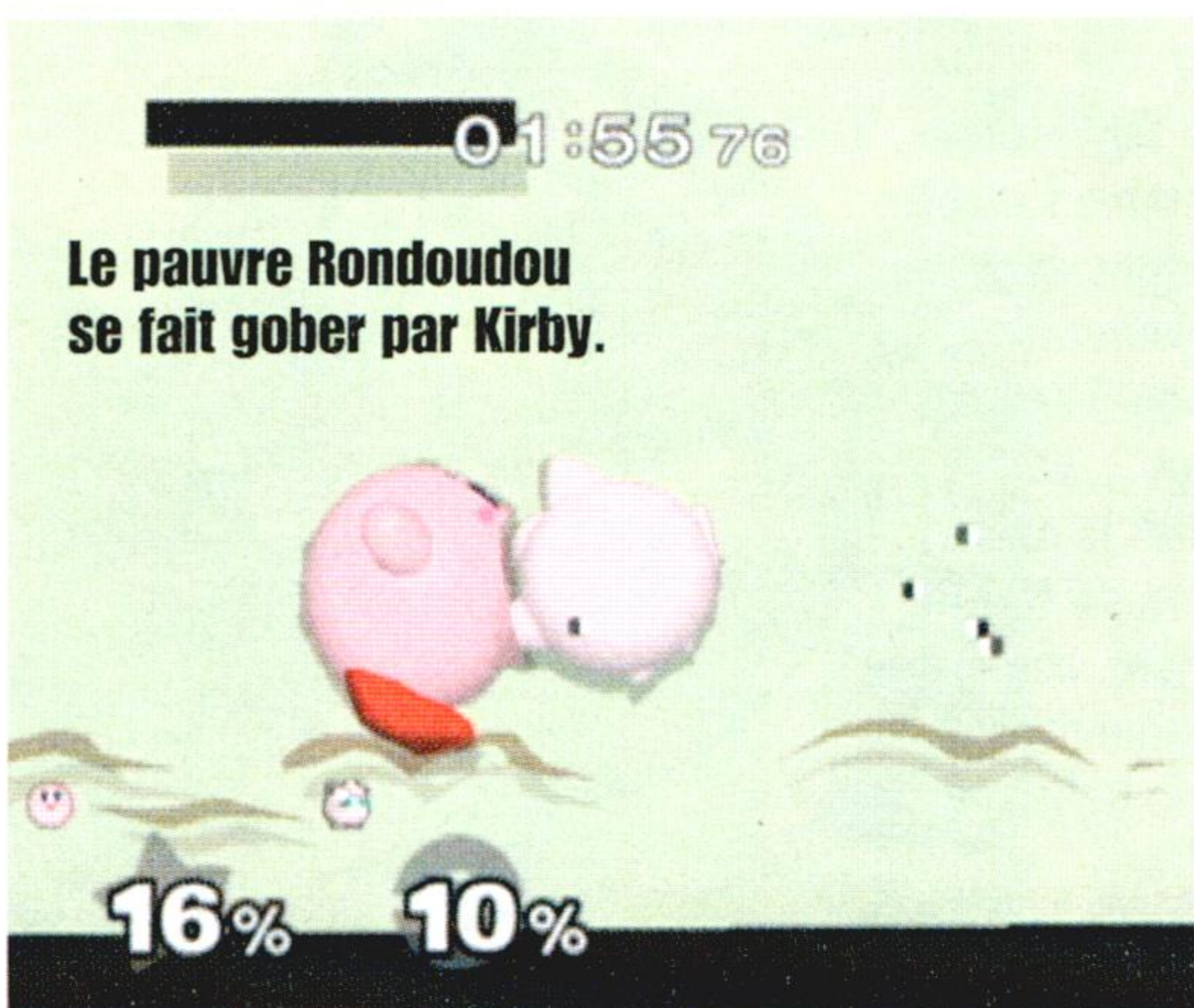


Le mode d'entraînement permet de parfaire sa technique de combat.



46

Dr Mario a trouvé un nouveau sport : le lancer de Pichu.



Le pauvre Rondoudou se fait gober par Kirby.

**S**uper Smash Bros. Melee est la suite de Super Smash Bros. sorti sur Nintendo 64 il y a quelques années. Le scénario du jeu (mais si, il y en a un !) n'a pas changé. C'est l'histoire d'un enfant qui aime les jeux vidéo, et qui collectionne les figurines de tous les jeux Nintendo. Il adore s'amuser avec, et ce qu'il préfère, c'est les faire combattre... Voilà, Super Smash Bros. est né. Pour ceux qui n'ont jamais joué à la version Nintendo 64, faisons un petit rappel du principe de jeu. On y incarne un des héros des jeux Nintendo, et l'on affronte des ennemis. Mais contrairement aux jeux de baston classiques, il n'y a pas de barre de vie, et le principe n'est pas de frapper ses adversaires jusqu'à ce qu'ils restent au sol. En bas de l'écran s'affichent des pourcentages, qui correspondent aux dégâts subis par chacun des combattants. Ce chiffre commence à zéro, et peut monter à 100%, 200%, 300%, sans avoir de vraie influence sur le combat. Plus le chiffre est élevé, plus les coups que l'on reçoit nous projettent loin. Pour mettre un adversaire KO, il faut le projeter hors des limites de l'aire de combat. Cela se fait généralement en utilisant un coup puissant (aussi appelé "smash") sur un combattant, dont le pourcentage de dégâts est au moins égal à 100. Chaque personnage a ses propres coups, qui sont toujours très simples à réaliser. Pas besoin de tourner la manette dans tous les sens, il suffit généralement d'appuyer dans une direction et un

bouton d'attaque (A ou B) pour frapper. On peut aussi se mettre en garde ou faire des projections à l'aide des boutons L et R, et sauter avec les boutons X ou Y. Le bouton Z ne sert que très occasionnellement. Comme les coups sont faciles à sortir, n'importe quel joueur peut prendre le pad en main et s'éclater. Mais ne croyez pas que ce jeu soit simpliste, bien au contraire. Les pros devront apprendre la liste des coups par cœur et s'entraîner à faire des combos. De plus, une partie très technique du jeu consiste à revenir sur le ring lorsqu'on se fait éjecter très loin. Il faut alors sauter (on peut faire des doubles sauts), mais aussi utiliser certains coups spéciaux pour que le personnage se déplace dans les airs et revienne dans l'aire de combat. Ce genre d'enchaînement peut être très difficile à réaliser, et la moindre erreur entraîne le KO. Un autre point fort du jeu, qui permet parfois de changer le cours d'une partie en un instant, est l'apparition (aléatoire) d'objets. On trouve des armes (sabres, pistolet laser), des bombes, des étoiles... Et même des Pokéball ! Super Smash Bros. Melee propose un nombre de modes de jeu assez incroyable. Si l'on veut jouer tout seul, on peut d'abord se lancer dans les modes classique, aventure ou all star (cf. encadré). Vient ensuite le mode event, qui propose une cinquantaine d'épreuves. Ces dernières sont très sympas : éliminer Pikachu en utilisant seulement des

**PANDA**

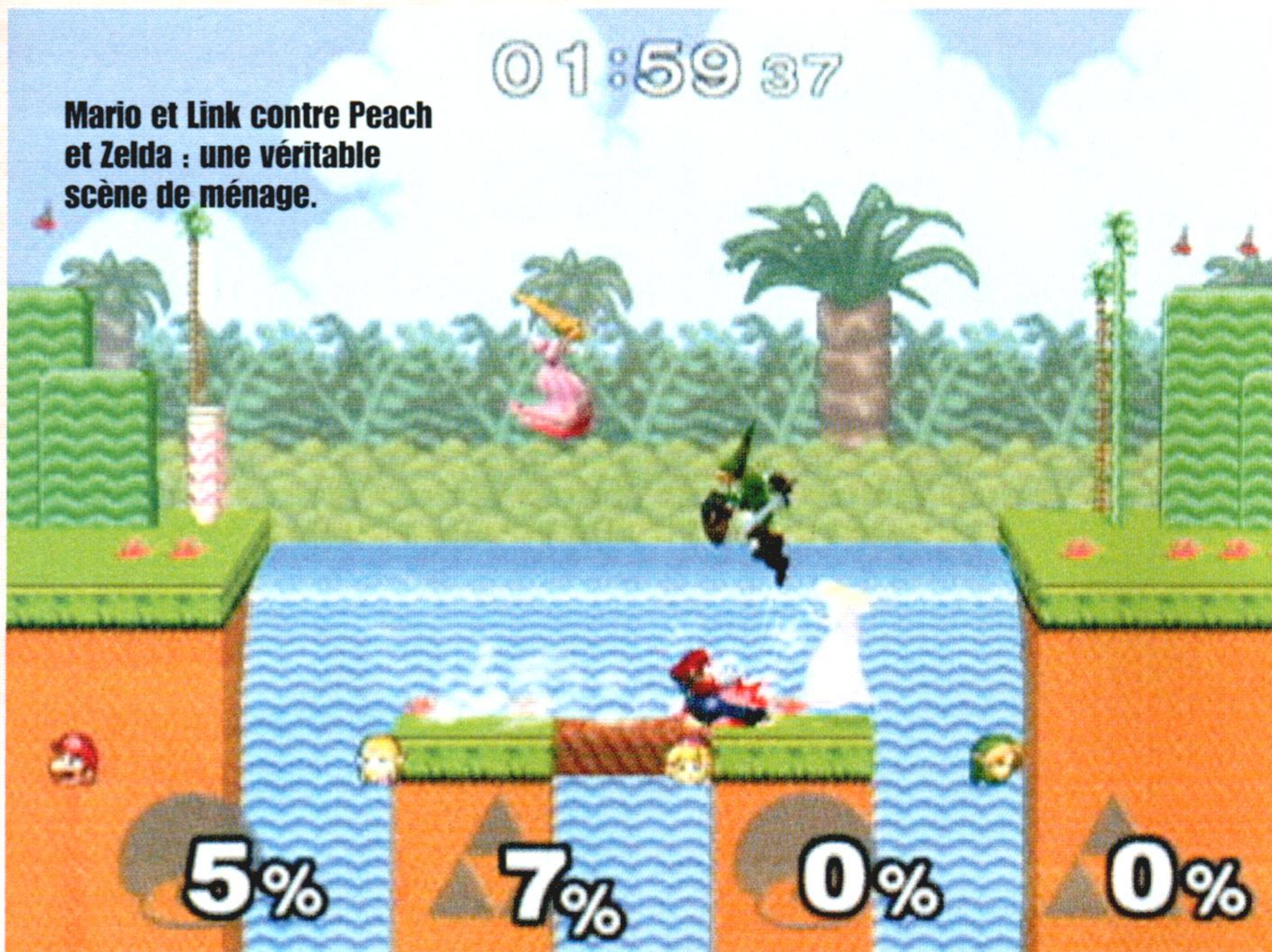
**À l'attaque !**

En général, j'aime bien les "vrais" jeux de baston, avec, si possible, de jolies femmes. Mais là, j'ai été bluffé ! N'ayant pas joué à la version N64, j'ai découvert ce jeu sur Game Cube, et ça a été une révélation. Le système de combat est extrêmement bien pensé, et la possibilité de faire des matchs avec les différentes stars des jeux Nintendo (Mario contre Pikachu !) est vraiment très sympa. Ajoutez à cela des dizaines de bonus (le vilain Cheub a squatté le pad !!!), et le jeu devient une merveille.





# Bros. Melee



Mario et Link contre Peach et Zelda : une véritable scène de ménage.

Pokéball, courir sur le circuit de F-Zéro, éliminer cinquante adversaires... Le mode stadium propose à nouveau des petits jeux : détruire des cibles, jouer au base-ball, ou affronter des dizaines d'adversaires en même temps. On trouve enfin un mode training. Si l'on veut jouer à plusieurs (contre des amis ou contre l'ordinateur), il faut se diriger vers le mode multijoueur. Dans ce mode de jeu, on peut paramétrer les règles dans tous les sens : on choisit la durée du combat, la puissance des dégâts, la vitesse du jeu... Mais on peut aussi choisir les règles : le vainqueur peut être celui qui a le plus de points de vie, qui récupère le plus de pièces, ou qui meurt le moins souvent...



Dans ce stage, le décor est fait de Pokémon géants. Psykokwak !



Arc, boomerang, bombes et grappin. Link est venu avec tout son attirail.

## LES COMBATTANTS

Au début du jeu, on a accès à 15 combattants, mais il en existe 11 à débloquer. Voici la liste de tous les personnages : Dr Mario, Mario, Luigi, Bowser, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Captain Falcon, Ganondorf, Falco, Fox, Ness, les Ice Climbers, Kirby, Samus, Zelda (qui est aussi Sheik), Link, Young Link (Link enfant), Pichu, Pikachu, Rondoudou, Mewtwo, Mr. Game & Watch, Marth, et Roy. La majorité de ces combattants sont très célèbres sous nos latitudes, mais d'autres sont issus de jeux qui sont sortis uniquement au Japon (comme Ness).



Avec 26 combattants au total, on a vraiment l'embarras du choix.



Voici la main qui tire les ficelles du jeu.

47

### Merci Nintendo !

SSBM est un vrai régal. Dès qu'on allume la console, on est ébloui par le nombre de modes de jeux et de combattants disponibles. Et le pire, c'est qu'il n'y a rien à jeter ! Tous les modes de jeu sont intéressants, et les combattants issus des jeux Nintendo vous mettront la larme à l'œil (j'ai adoré Mr. Game & Watch, inspiré des vieux jeux à cristaux liquides). Le tout est enrobé d'une réalisation technique nickel. Du grand art, à jouer à tout prix !





# Super Smash Bros. Melee

Genre: Baston  
 Editeur: Nintendo  
 Textes/Dialogues:  
 Angais/-  
 Nombre de joueurs: 1-4

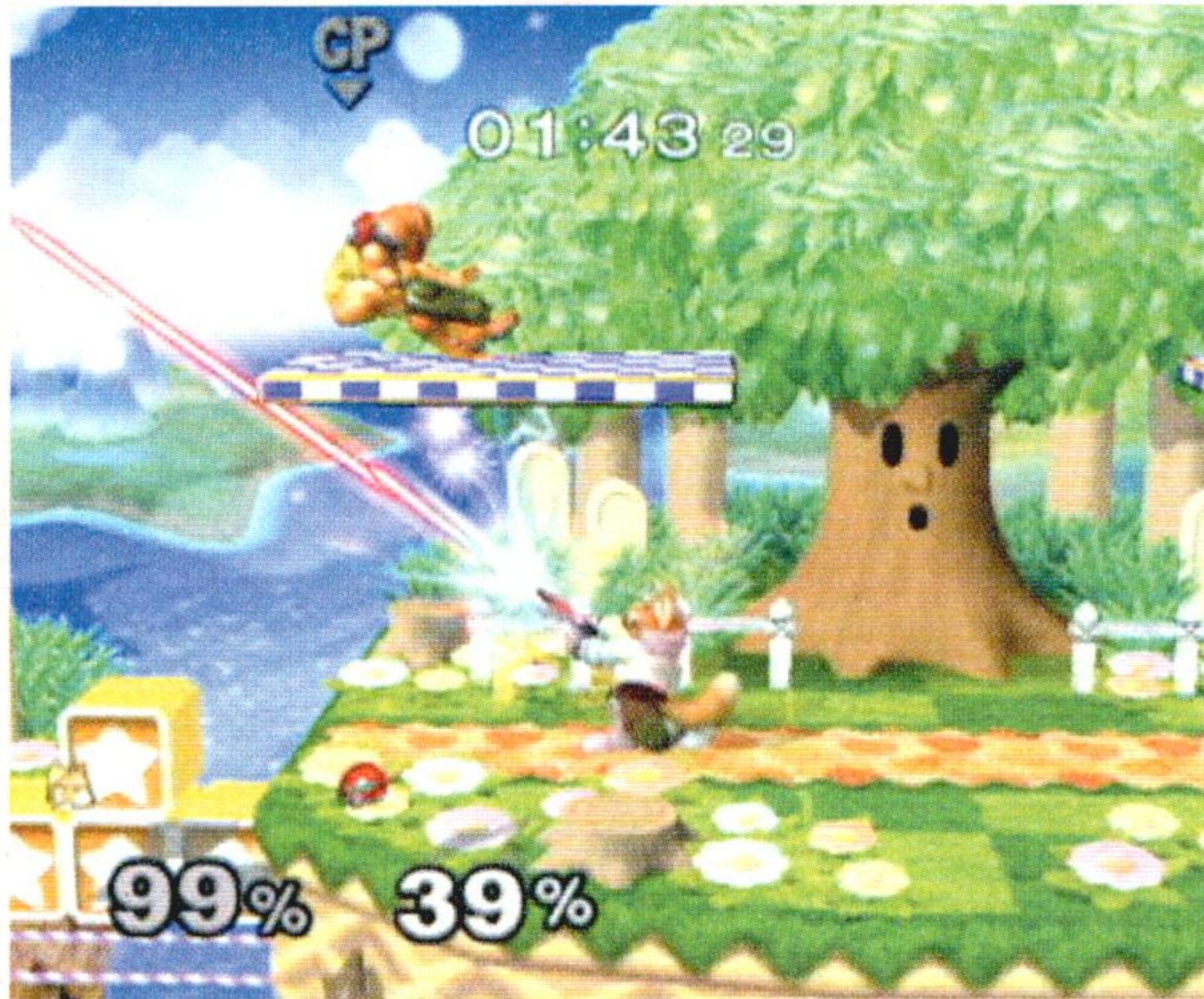
## POKÉMON!

On sent bien que le phénomène Pokémon est omniprésent dans l'univers Nintendo. Non seulement on trouve quatre Pokémon parmi les combattants, mais on peut ramasser des Pokéball lors des combats. Et lorsqu'on les utilise, un Pokémon est libéré. Les Pokémon ne sont pas tous là, mais il en existe tout de même un bon nombre: Germignon, Qulbutoke, Héricendre, Tortank, Joliflor, Electhor, Mew, Célébi... Lorsqu'ils apparaissent, ils lancent une attaque plus ou moins puissante, qui touche en général seulement les adversaires, puis ils s'en vont.



48

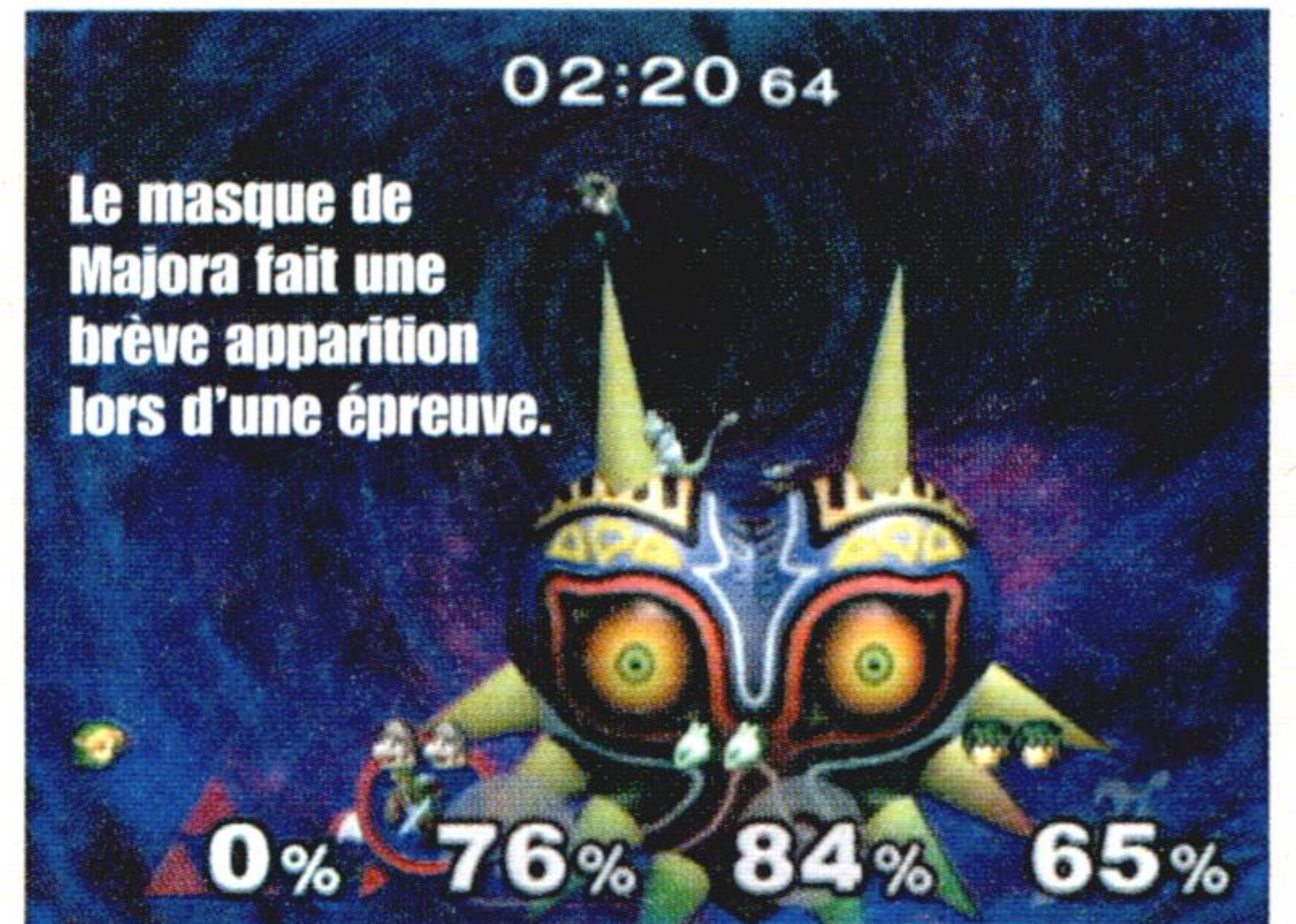
Mieux vaud ne pas s'approcher de Joliflor, sinon on s'empoisonne.



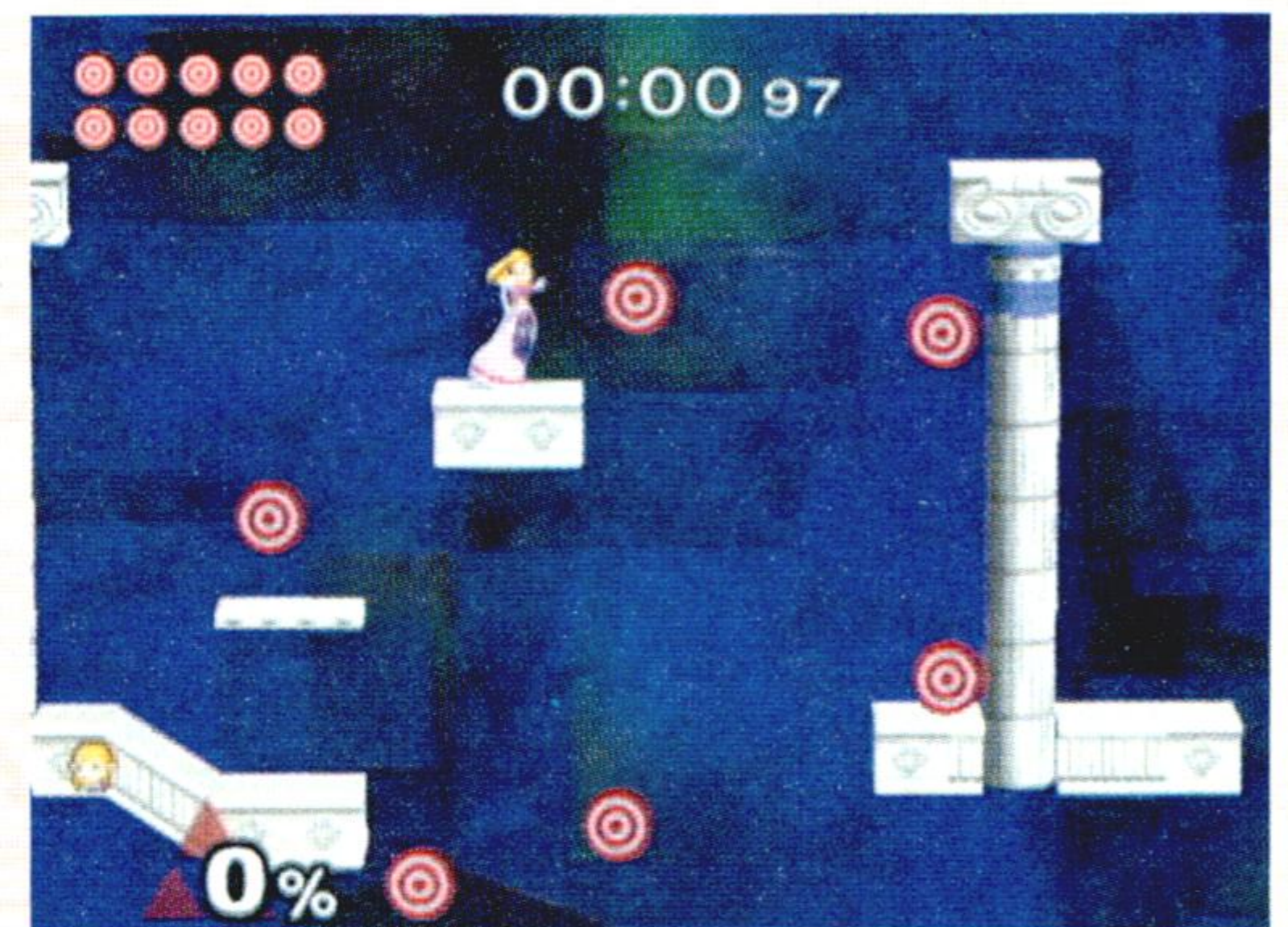
Les combattants qui ont des coups à distance sont très appréciés.



Dans ce petit jeu, il faut frapper les figurines pour les faire tomber dans la cage.



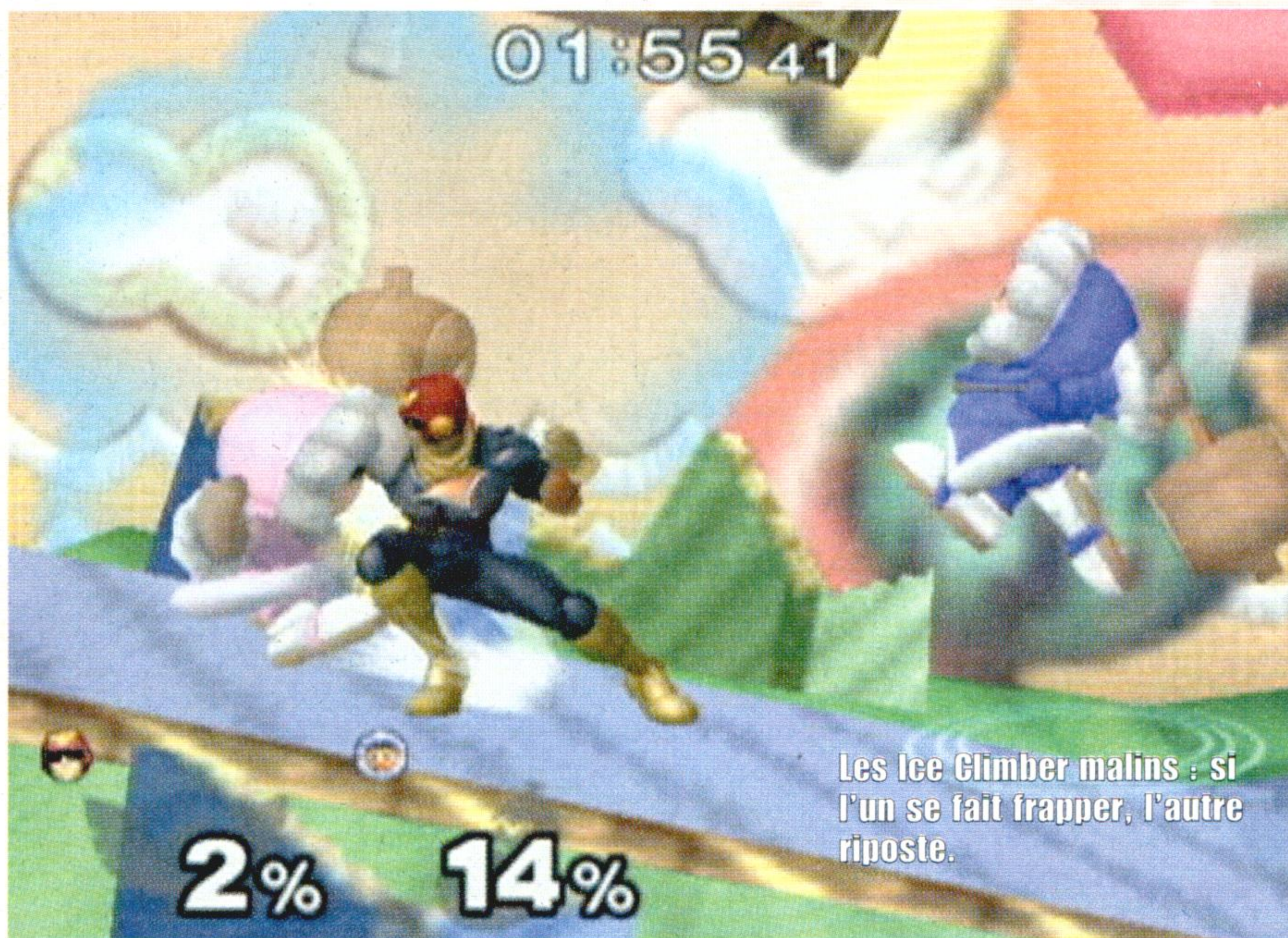
Le masque de Majora fait une brève apparition lors d'une épreuve.



Un autre petit jeu: il faut détruire toutes les cibles dans un temps limité.



Yoshi qui fait un bisou à Pikachu... C'est mignon!



Les Ice Climber malins: si l'un se fait frapper, l'autre riposte.

## LES MODES DE JEU

Trois modes de jeu principaux vous attendent si vous jouez à SSBM seul. Le premier est une série de matchs à la fin desquels on affronte Bowser. Le second est plus original: on enchaîne petits jeux, épreuves et matchs, pour affronter au final une grosse main gantée (qui, d'après le scénario, est la main de l'enfant). Enfin, dans le mode all-star (un mode de jeu caché), il faut affronter les 25 combattants à la suite.

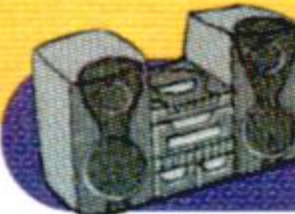






**Graphismes**  
90%

Animation parfaite, effets spéciaux sympas... Les stages sont très jolis, et souvent gigantesques.



**Son**  
91%

Les musiques sont excellentes, et les bruitages de très bonne facture. Rien à redire.



**Maniabilité**  
90%

Le pad s'avère une fois de plus génial, et le jeu répond très bien aux commandes. La caméra pose parfois de petits problèmes.



**Durée de vie**  
93%

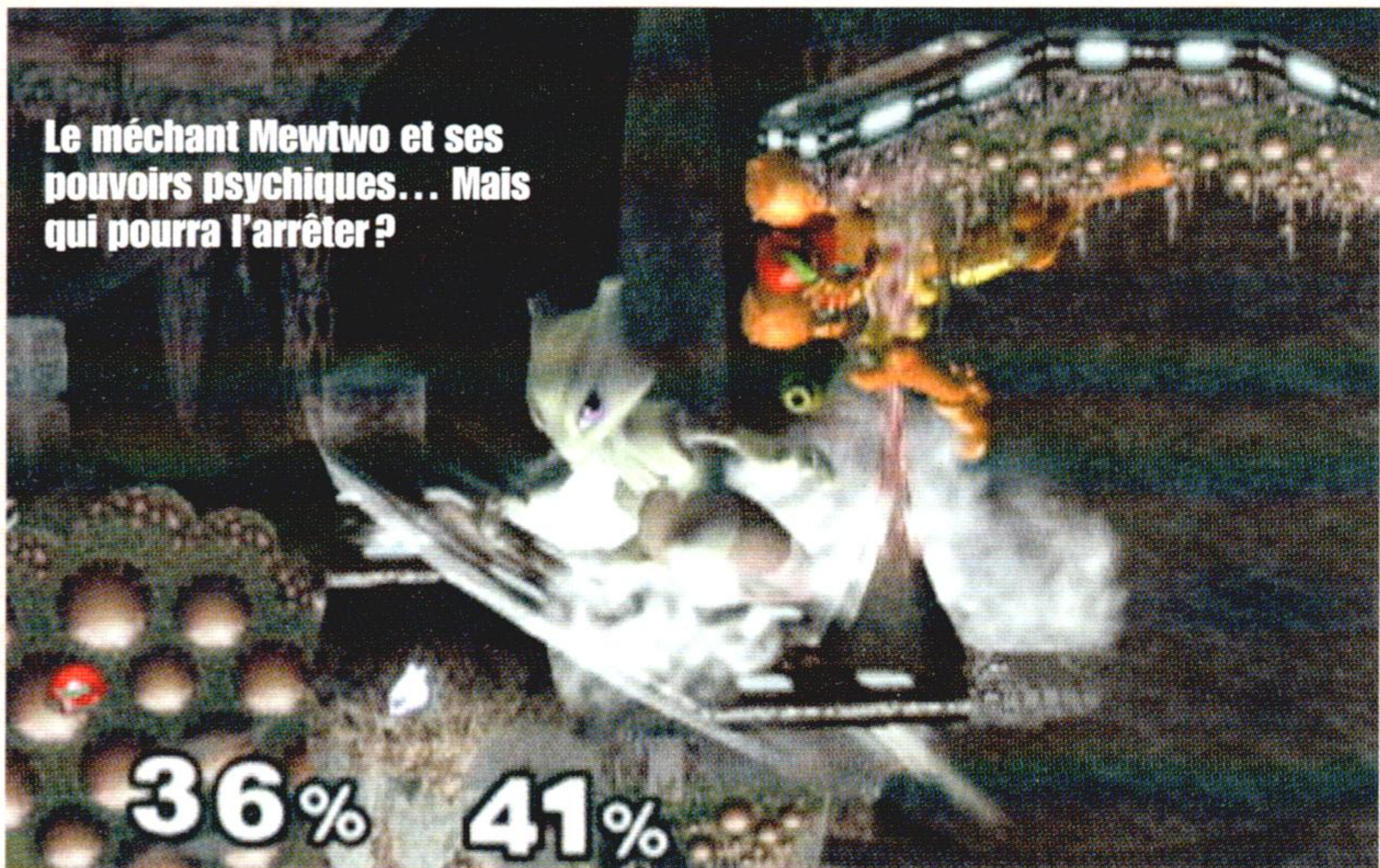
11 persos secrets, plein de modes de jeu, et un fun incroyable en multijoueur... Vous allez y jouer pendant très longtemps!



**Intérêt**

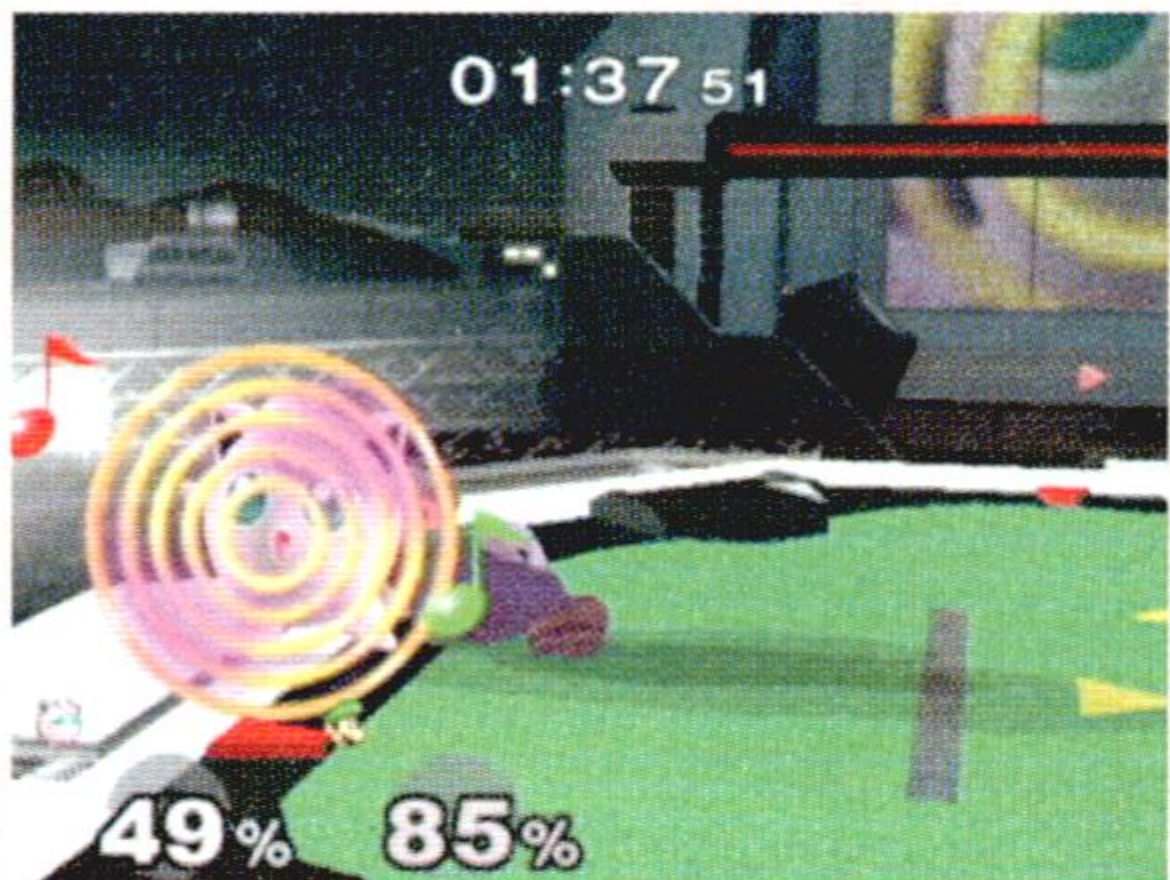
**94%**

Que vous soyez hardcore gamer, fan de Nintendo ou joueur occasionnel, tout est fait pour vous plaire. Un superbe hit.



**Le méchant Mewtwo et ses pouvoirs psychiques... Mais qui pourra l'arrêter?**

36% 41%



01:37 51

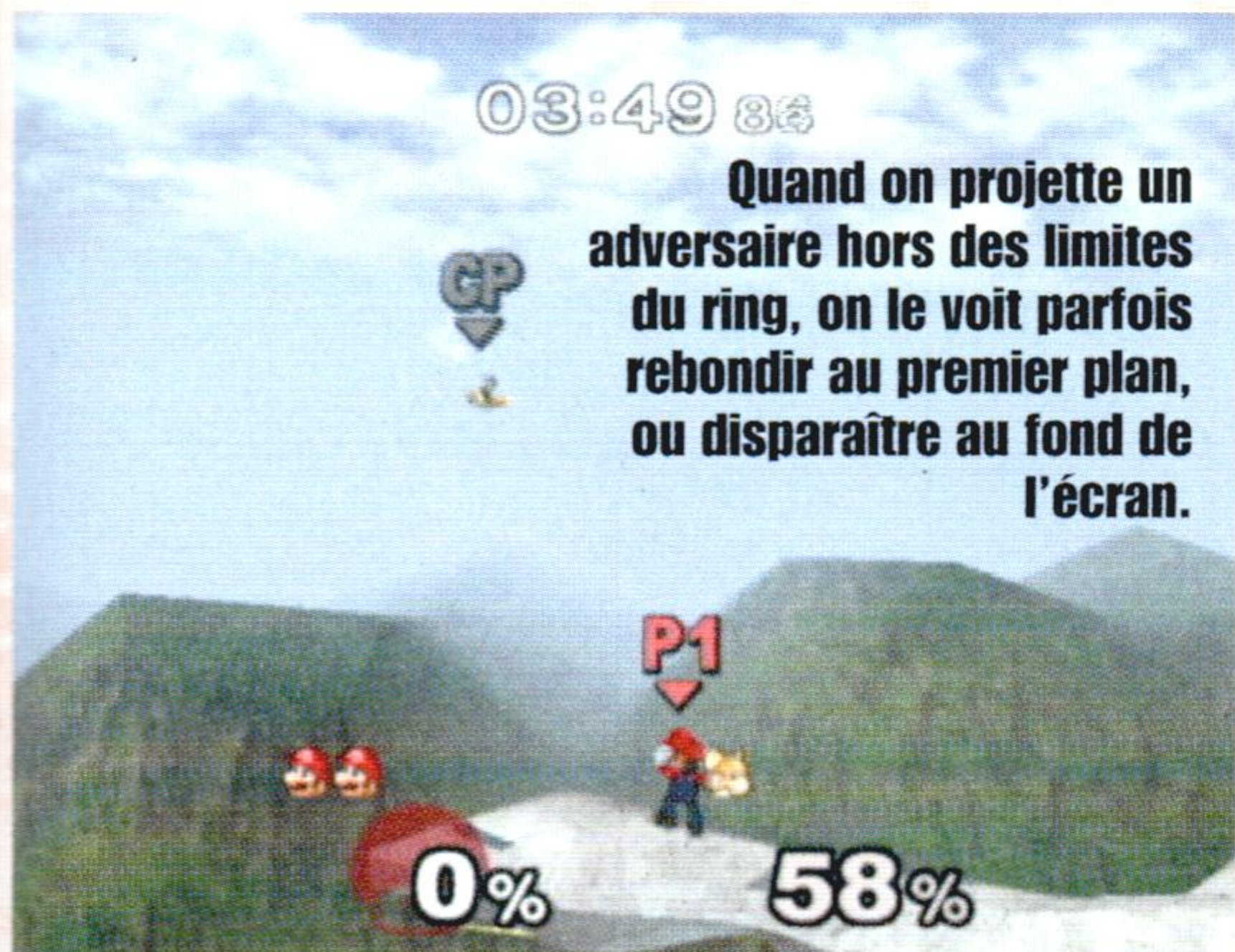
**Quand Rondoudou chante, tout le monde s'endort.**

49% 85%



36% 34%

**Les petits effets spéciaux lors des coups sont très bien réalisés.**



03:49 83

**Quand on projette un adversaire hors des limites du ring, on le voit parfois rebondir au premier plan, ou disparaître au fond de l'écran.**

0% 58%



**Link contre Link enfant. Qui est le vrai héros d'Hyrule?**

0% 0% 0%



00:07 22

**Le jeu de base-ball: il faut lancer le sac de sable le plus loin possible.**

0% 0%



06:56 06

**Le premier niveau du mode aventure: on se croirait vraiment sans un Super Mario Bros. classique!**

0%



03:53 81

**Kirby a la possibilité d'absorber les capacités d'un autre combattant, et son look s'adapte à chaque fois.**

8% 0% 0% 0%



01:19 53

**Faut pas embêter Pikachu, sinon il s'énerve et ça peut faire très mal.**

103% 0%

## LES FIGURINES

Un des à-côtés de SSBM est la possibilité de récolter les dizaines et dizaines de figurines du jeu. On en gagne certaines en finissant le jeu avec un personnage, on peut aussi en trouver pendant les combats (elles apparaissent aléatoirement), et on a enfin le plaisir d'en acheter dans une machine à sous. Pour gagner de l'argent, il faut d'abord faire certains combats, puis on met une pièce dans la machine et on croise les doigts... Pour chaque figurine, on a droit à un texte qui explique son jeu d'origine et son histoire.



**Ils sont pas mignons, nos héros? Le pire, c'est qu'il y a des figurines prises dans des jeux à venir (comme le chien à guitare, à gauche sur la photo).**

49





# Dead Or Alive 3

*Oyez, oyez, braves gens, DOA 3 est le plus beau jeu Xbox et par la même occasion le plus beau jeu jamais vu sur quelque support que ce soit. Mais en lecteurs avertis, vous savez que graphismes et intérêt ne vont pas toujours de pair. Alors, pad en main, que vaut ce DOA3 ?*



Les effets de l'eau sont superbes.



50

Du bout du pied, je lui enfonce la tête dans l'eau.



Le stage du boss mélange des tonnes d'effets spéciaux.



Une petite culotte, une !

**D**ead Or Alive 2 avait la réputation d'être un jeu beau, fun et facile à jouer. Ce troisième volet ne la dément en rien ! On a le choix entre seize personnages, dont un sacré paquet de charmantes donzelles qui ont été gâtées par la nature. Le système de combat est un mélange entre Soul Calibur et Virtua Fighter. DOA3 est un jeu à combos : les combattants n'ont quasiment aucun coup spécial, mais beaucoup de combos. Les projections et les contres sont très développés, et si vous voulez pouvoir devenir un grand maître, il faudra les apprendre ! Tout cela est largement inspiré de VF. L'emprunt à Soul Calibur, ce sont les pas de côté : on peut tourner autour de son adversaire, et ainsi passer dans son dos pendant qu'il fait un coup. La prise en main est très simple, même si le pad Xbox demande un certain temps d'adaptation. Quand on finit le jeu, on a droit à une petite scène cinématique, différente suivant les personnages. Le mode d'entraînement est très bien fait ; si vous finissez celui de Kasumi, vous débloquentez son troisième costume. Car oui, dans ce nouveau DOA, il y a des costumes à débloquenter, des coiffures différentes... mais je ne vais pas tout vous dévoiler... Les décors sont largement interactifs : vous laissez des traces dans la neige, qui de plus se soulève en une fine poussière lors de vos coups de pieds... le sol en pierre peut se craqueler... la petite rivière où on se bat s'orne d'effets de transparence et autres trucs techniques qui en jettent un max ! C'est fait pour vous rendre aveugle, tellement c'est beau. D'habitude, quand une console sort, on a des jeux qui servent de démos pour illustrer les capacités

de la console, mais là, ce n'est pas de la démo, c'est du jeu, vrai de vrai ! On peut, d'un puissant coup de pied, envoyer son adversaire valser au travers d'une fenêtre ; une chute vertigineuse s'ensuit, qui lui fait perdre un peu de vie ; cette chute, suivant le décor, peut vous offrir la vue d'un haut pic de montagne chinoise... Vous l'aurez compris, DOA 3 est bien plus beau que les photos : il faut le voir bouger ! Mais a-t-il des défauts ? Techniquement, je dirais qu'il est parfait, et qu'il me met le même genre de claques que Metal Gear Solid 2 sur PS2, Soul Calibur sur Dreamcast ou Donkey Kong sur Super Nintendo à l'époque : je ne pensais pas que c'était possible. Cependant, DOA 3 a ses limites, et elles se révèlent dans la profondeur de jeu. En fait, il est quasiment impossible d'avoir une bonne défense. Dans un combo, on peut alterner les coups haut et bas à une telle vitesse qu'il y a toujours des coups qui passent. On peut quasiment oublier d'utiliser les poings, car ils sont trop faciles à contrer. Et les contres enlèvent beaucoup de vie. Quand vous prenez deux contres de suite, vous prenez un coup au moral... et vous risquez de vous faire choper à tous les coups. Donc, pour éviter de se faire contrer trop souvent, on joue beaucoup avec les pieds, en alternant les coups. On se retrouve dans une "guerre de mouvements" où il faut avoir un timing parfait. Il faut jauger la distance entre vous et l'adversaire ainsi que la vitesse à laquelle vos coups sortent par rapport à celle du combattant adverse. Bon, c'est très technique tout cela, seulement les fous furieux des jeux de baston le remarqueront.

PANDA

## Aïe, mes yeux !



Il m'a fallu du temps pour m'en remettre, tellement mes yeux ont pris une claque. C'est beau à un point qu'il est difficile d'imaginer avant d'avoir vu le jeu tourner... L'animation est rapide et fluide, avec des mouvements extrêmement bien décomposés. Le jeu repompe allégrement VF et Soul Calibur sur certains points, mais ce sont plutôt deux bonnes références ! On pourrait dire que DOA manque un peu de profondeur et qu'il est très bourrin. Il n'empêche qu'il est fun et facile à manier : un excellent achat avec la console.







Un bon uppercut qui l'envoie valser bien haut.



Interdit aux moins de dix-huit ans.



Un combat qui va se finir sur le fil.



Le petit vieux n'a que ce qu'il mérite, il passe son temps à faire des contres.

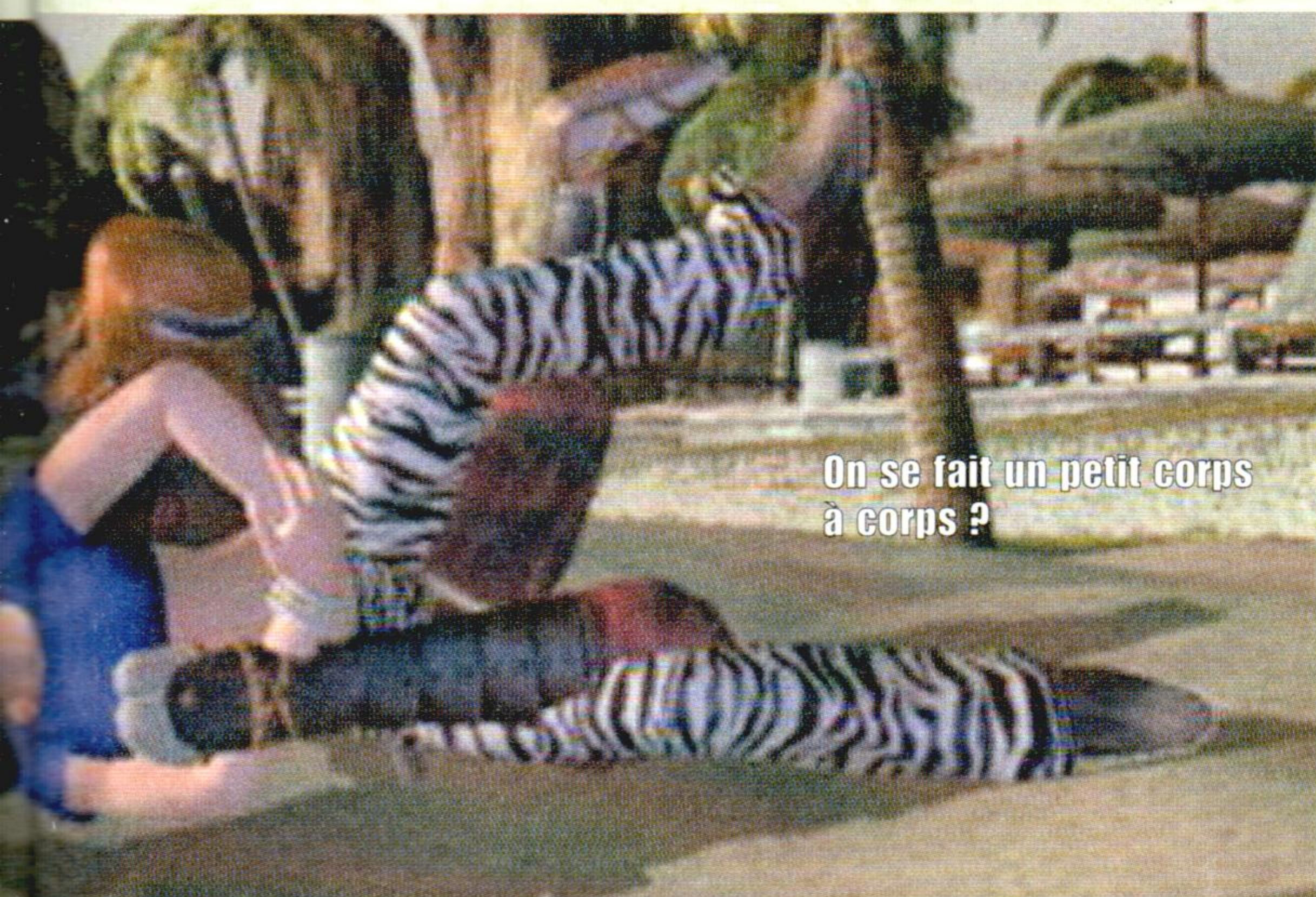
Dans ce niveau, il n'y a pas que les feuilles mortes qui tombent.



Lorsqu'on est dos au mur, c'est très mauvais signe.



On explose le décor, le pauvre va faire une sacrée chute.



On se fait un petit corps à corps ?

### Bombass

On pourra dire ce qu'on voudra, voir un jeu d'une telle qualité graphique ne peut laisser indifférent ! En plus, DOA est le genre de jeu fun et facile de prise en main qui plaît à tous. Microsoft a misé sur le bon cheval en négociant avec Tecmo l'exclusivité de ce titre pour sa Xbox. Cela enterre même l'arcade, c'est pour dire... Reste, sans doute, que les pros de la baston lui trouveront quelques faiblesses avec son côté bourrin.



NINJA





# Dead Or Alive 3

Genre: Baston  
 Editeur: Tecmo  
 Textes/Dialogues:  
 Français/Anglais  
 Nombre de joueurs: 1-2

## CONTRES

Tous les personnages de DOA 3 peuvent faire des contres. Il faut appuyer sur un bouton tout en allant en arrière avec le pad, au moment précis où l'adversaire attaque. Dès lors, on contre son attaque par une chope. Bien sûr, cela demande un timing très précis, et aussi de prévoir le niveau de l'attaque, vous n'allez pas attraper le pied de votre adversaire en vous penchant vers les bas si celui-ci visait votre tête !



Je me suis fait choper la patte.



Allez, on se fait un petit saut pour aller finir le maladroit qui a troué le mur.



Zack utilise la boxe thaïlandaise (ce qui laisse Luk rêveur).



Est-ce ce qui s'appelle un tête-à-queue ?

Il n'y a pas à dire, ce jeu défoule bien.

Durant les chopes, la caméra suit parfaitement l'action.



## CHOPES

Que serait un jeu de baston sans les chopes ? C'est vrai, après tout, quand on voit un kéké qui s'excite sur le bouton de contre sans rien faire d'autre, quelle meilleure punition que de s'approcher doucement de lui et de le choper ? Même sanction et même punition pour le pleutre qui reste en garde pendant trente secondes...

On peut (comme dans Tekken) enchaîner plusieurs chopes de suite.







**Graphismes**  
99%

Tout simplement le plus beau jeu console !



**Son**  
85%

C'est bien fait, mais cela reste classique, pas de surprise de ce côté-là.



**Maniabilité**  
85%

Il faut un certain temps d'adaptation, et reconfigurer ses boutons n'est pas inutile.



**Durée de vie**  
85%

Comme tout bon jeu de baston, il trouve son intérêt à plusieurs. Seul, c'est rapide.



**Intérêt**

**93%**

Un jeu classique, qui a toutes les qualités qu'on connaît à la série des DOA, plus des graphismes incroyables !



Costume noir, petite culotte noire, on soigne les détails, chez Tecmo.



On frappe les gens à terre, dans les jeux vidéo.



Je suis passée dans son dos, et elle va morfler.



Comme un moustique, je l'ai collée au mur.

Un bel effet de fumée, genre boîte de nuit.

## COSTUMES

Les petits gars de chez Tecmo ne sont pas des imbéciles, et ils ont bien compris les travers des hommes en général. DOA 3 possède une belle brochette de jeunes filles très sexy. Au hasard de certains coups, on peut voir leur petite culotte. Enfin, pour ceux qui ont envie de jouer à la poupée, on peut débloquer des costumes et même des coiffures différentes pour certaines... bon on peut aussi le faire pour les hommes, mais c'est moins sympa, non ?



Kasumi a détaché ses cheveux.



Costume d'écolière japonaise pour Kasumi.

53





# TEST



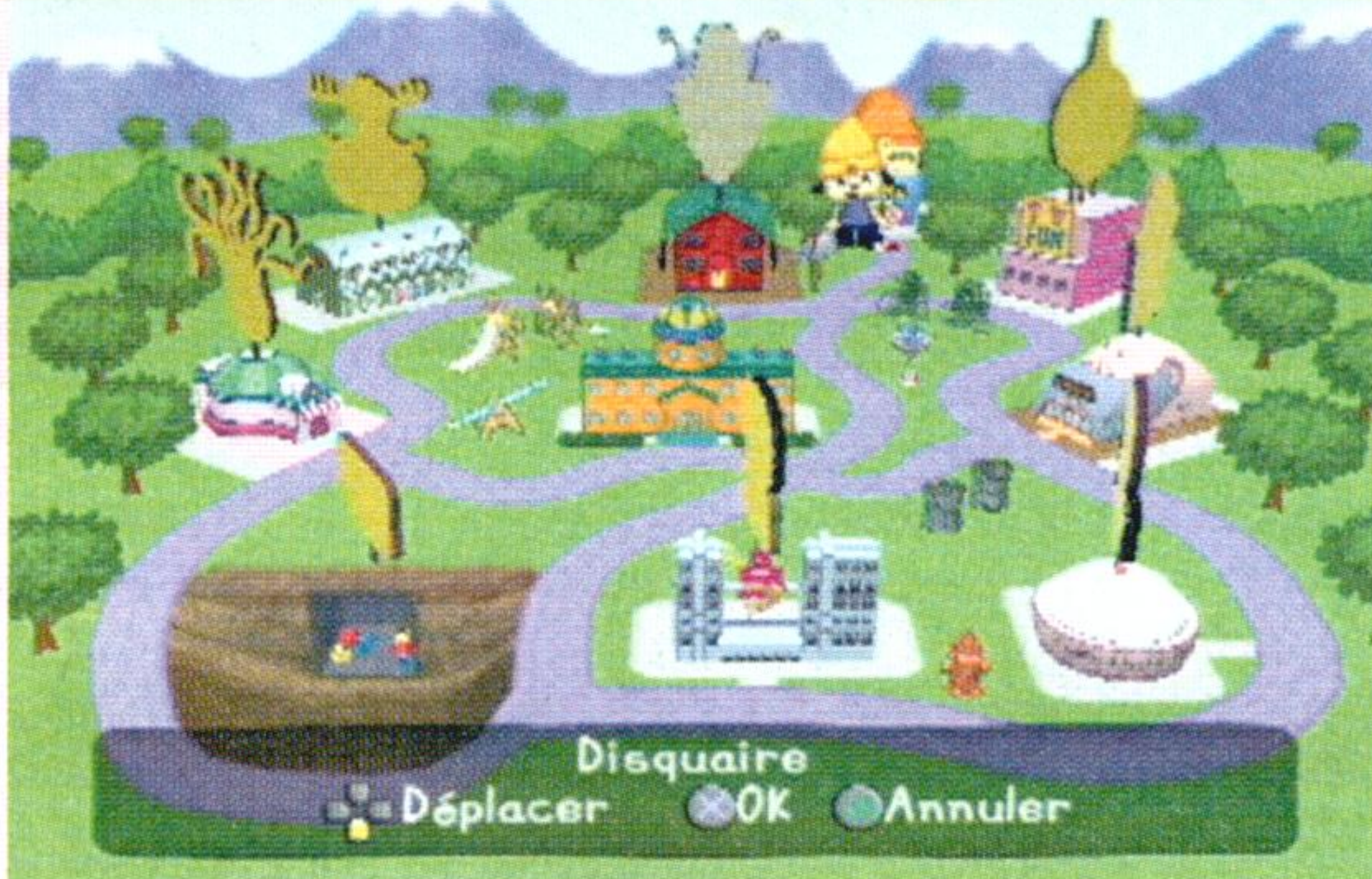
PlayStation 2

*Parappa est de retour ! Apparu sur PlayStation en 1997, ce jeu de musique avait tout pour lui : des graphismes novateurs (type cellulo), un héros mignon comme tout, des musiques superbes, et un principe de jeu enfantin.*

**C**e nouveau Parappa, même s'il est graphiquement très proche du premier volet, propose quelques innovations. Avant de commencer, faisons un petit rappel. Le principe du jeu est simple : on est face à un personnage qui chante une chanson, et en haut de l'écran se trouve une fenêtre dans laquelle un curseur défile. Dans cette fenêtre se trouvent des indications qui correspondent à l'un de

54

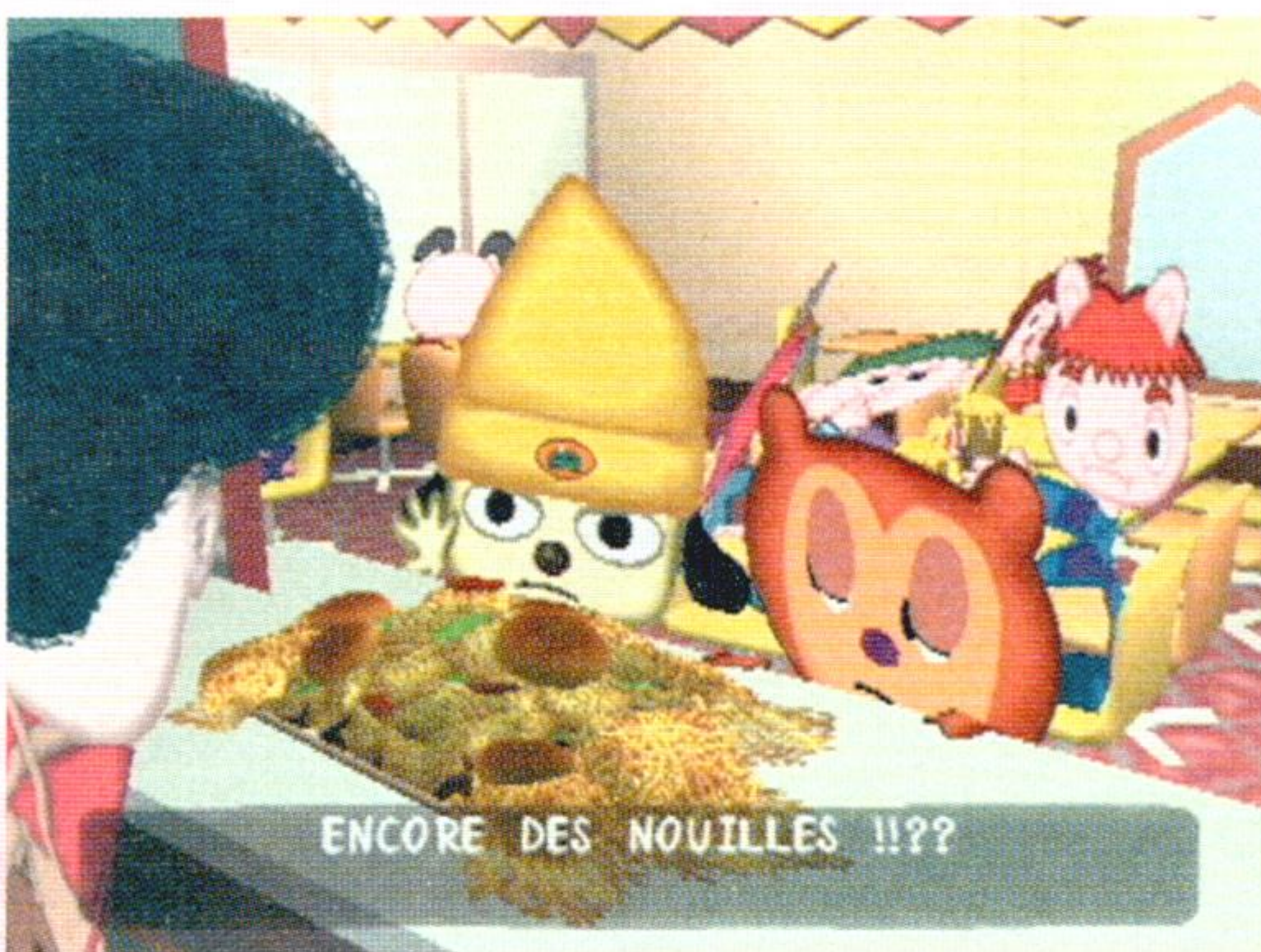
boutons du pad (Croix, Carré, R...). Le but du jeu est donc d'appuyer sur le bouton au moment où le curseur passe dessus. Si l'on commet des erreurs, on perd des points. On gagne si, à la fin de la chanson, on a un score suffisant. On évolue dans une petite ville qui comprend plusieurs maisons. La mairie, où l'on peut régler les options du jeu, mais aussi charger ou sauvegarder une partie. Ensuite, viennent les huit maisons qui correspondent aux huit stages du jeu. Le dojo, le salon de coiffure, le camp d'entraînement... Enfin, un disquaire apparaît une fois que l'on a fini le jeu dans ses quatre niveaux de difficultés. On peut alors y écouter les musiques du jeu. Finir le jeu n'est pas un gros challenge. En revanche, pour débloquer les musiques accessibles chez le disquaire, il faut finir les stages avec un score maximal. Et le problème, c'est que pour obtenir des scores élevés, il faut improviser... Or pour improviser, il faut faire un peu n'importe quoi ! Et parfois, on a l'impression de faire une séquence sympa qui fait perdre des points, alors que d'autres fois, on croit faire une séquence nulle, et on gagne un maximum de points... Franchement, c'est un peu énervant... À côté du mode principal de jeu, on trouve un mode duel, où l'on peut affronter un adversaire en combat singulier, et, enfin, un mode deux joueurs, qui permet de s'éclater entre amis. Ce dernier mode est le plus intéressant pour les fans, car il donne au jeu une durée de vie excellente.



Genre: Musique  
Éditeur: Sony  
Textes/Dialogues:  
Français/Anglais  
Nombre de joueurs: 1-2

Le disquaire, un secret du jeu, permet d'écouter les chansons du jeu à tout moment.

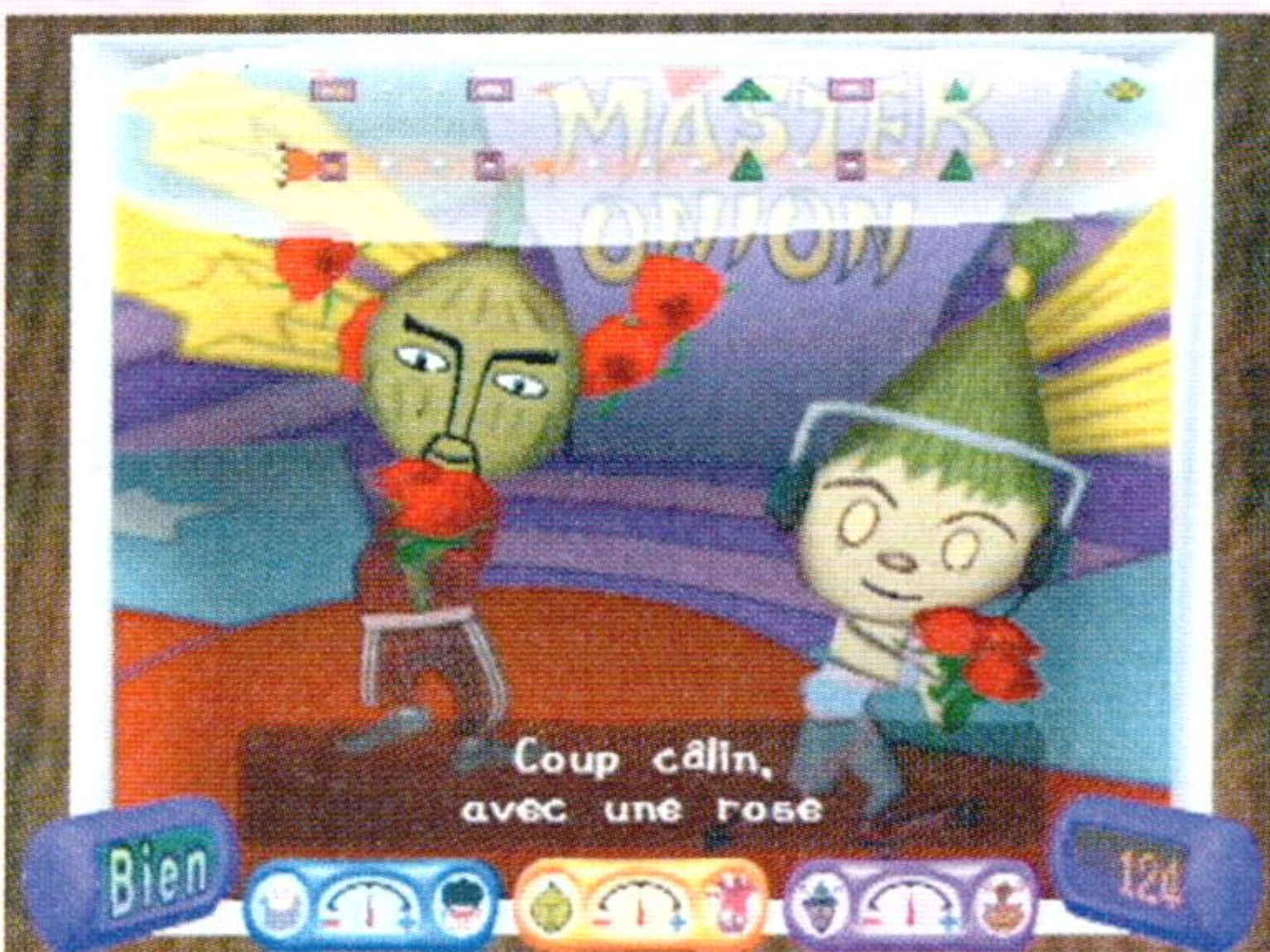
# Parappa the Rapper 2



**Le scénario : des méchants adorent les nouilles et veulent en faire manger à tout le monde !**



**Dans le premier stage, Parappa apprend à faire la cuisine dans un fast-food. C'est José Bovet qui va être content !**



**Le professeur de karaté à tête d'oignon, déjà présent dans le premier volet, fait son come-back à la télé !**



**Séquence ragga avec un morpion pas piqué des hannetons.**

**CHEUB**

### Inutile de bisser

J'avais adoré le premier volet. Je trouvais les graphismes attractifs, les chansons délirantes, et son principe extra. J'ai donc été d'abord ravi de retrouver tous ces ingrédients dans ce nouveau volet. Mais mon bonheur fut de courte durée. En effet, la force de Parappa 1 tenait au fait qu'il était unique en son genre. Or les innovations de ce second volet n'ont franchement pas grand-chose d'intéressant. J'ai plus eu l'impression de jouer à un Parappa bis qu'à un Parappa 2...







**Graphismes**  
80%

On retrouve le look sympathique de Parappa, mais franchement, on se croirait plus devant un jeu PSone que PS2.



**Son**  
89%

Les musiques et les voix sont superbes, même s'ils sont très proches de la version PlayStation.



**Maniabilité**  
86%

Simple et efficace. Seules les improvisations, qui donnent des scores très aléatoires, semblent bizarrement gérées.



**Durée de vie**  
87%

Finir le jeu dans tous les niveaux de difficulté, s'attaquer aux challenges, et jouer au mode deux joueurs, ça ne prend pas 5 minutes !



**Intérêt**

Alors que le premier volet était une innovation rigolote, celui-ci a un arrière-goût de réchauffé.

**83%**



En mode VS (contre l'ordinateur), on peut choisir entre quatre niveaux de difficulté.

## PARAPPA PUISSANCE 2

Avec l'apparition d'un mode deux joueurs, Parappa the Rapper 2 permet enfin aux joueurs de s'affronter en musique. Dans ces duels, qui se déroulent dans l'un des stages du jeu, un joueur contrôle Parappa alors que l'autre contrôle le maître du stage. À l'instar du mode VS, il faut exécuter un subtil mélange de précision et d'innovation pour gagner un maximum de points. Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

L'ordinateur donne une séquence de départ, et il faut l'utiliser pour marquer un maximum de points.



Si vous avez joué à Parappa 1, ce visage vous est familier : c'est la sœur de la prof d'auto-école.

Les stages sont divisés en quatre ou cinq niveaux, et plus on avance plus les séquences sont difficiles à exécuter.



55

Dans ce nouvel épisode, Parappa veut grandir et devenir un homme...

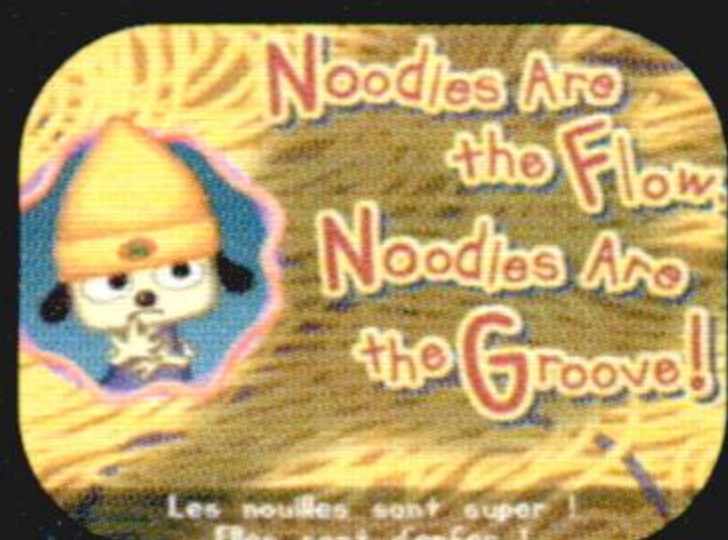
Un homme...

### Pas Rappa !

Parappa 2 joue clairement la carte de la nostalgie. On y retrouve des graphismes très semblables à ceux du premier volet, des types de personnages récurrents, et un principe de jeu semblable. Bon, le jeu est un peu plus long (huit stages au lieu de six), propose d'autres modes de jeu (challenge et deux joueurs), mais franchement, je ne suis pas convaincu de son intérêt. C'est le genre de jeu que l'on sort cinq minutes pour montrer à ses copains...



NINJA







Aux commandes du F-14, on se prend pour un vrai pilote de chasse...

Genre: Action  
Editeur: Sony  
Textes/Dialogues:  
Français/Anglais  
Nombre de joueurs: 1-2

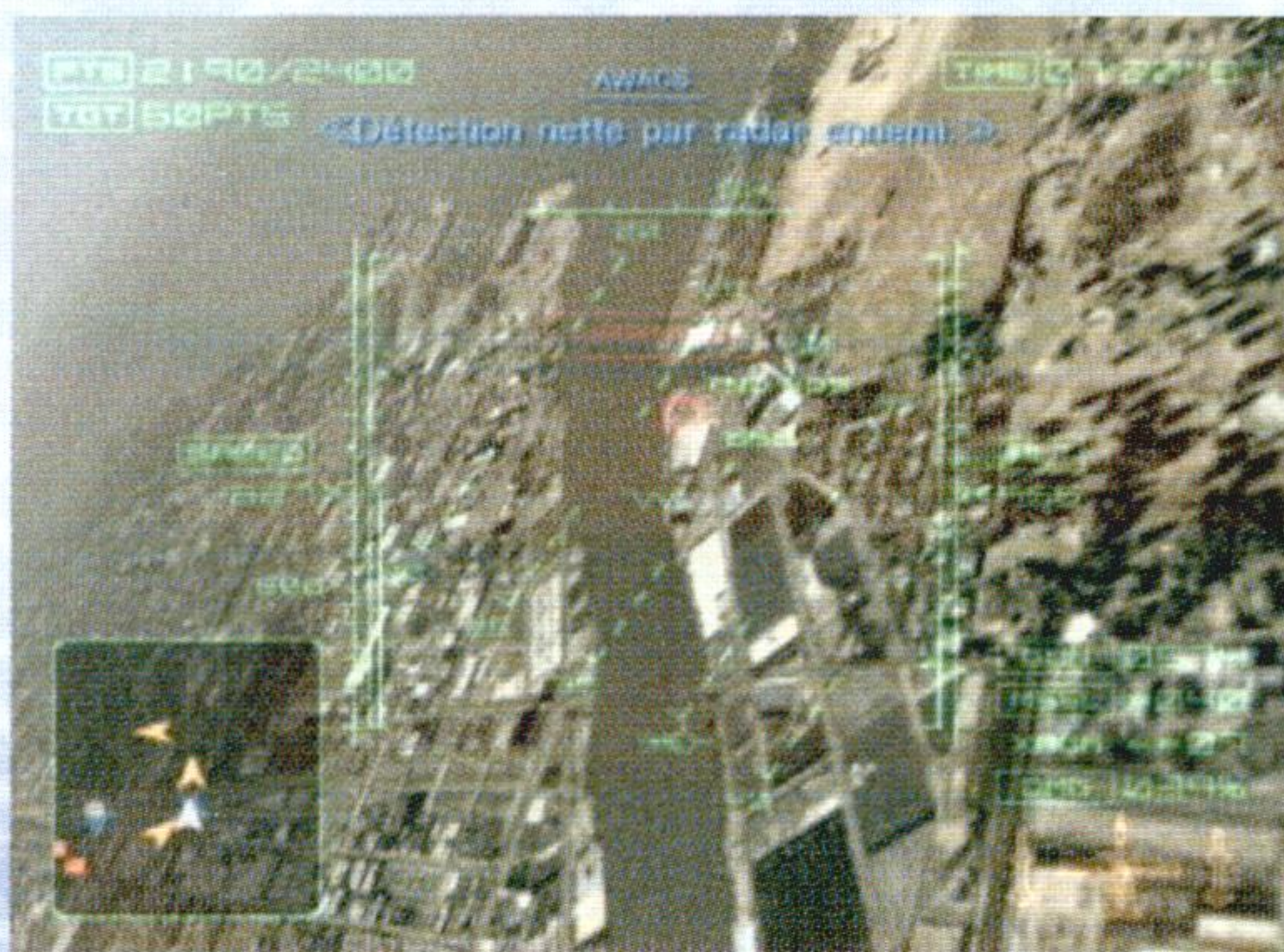
**Fidèle à la série, Ace Combat 4 vous fait voler aux commandes d'avions de chasse. Avec les capacités de la PS2, le niveau de réalisme impressionne...**

# Ace Combat 4: Distant Thunder

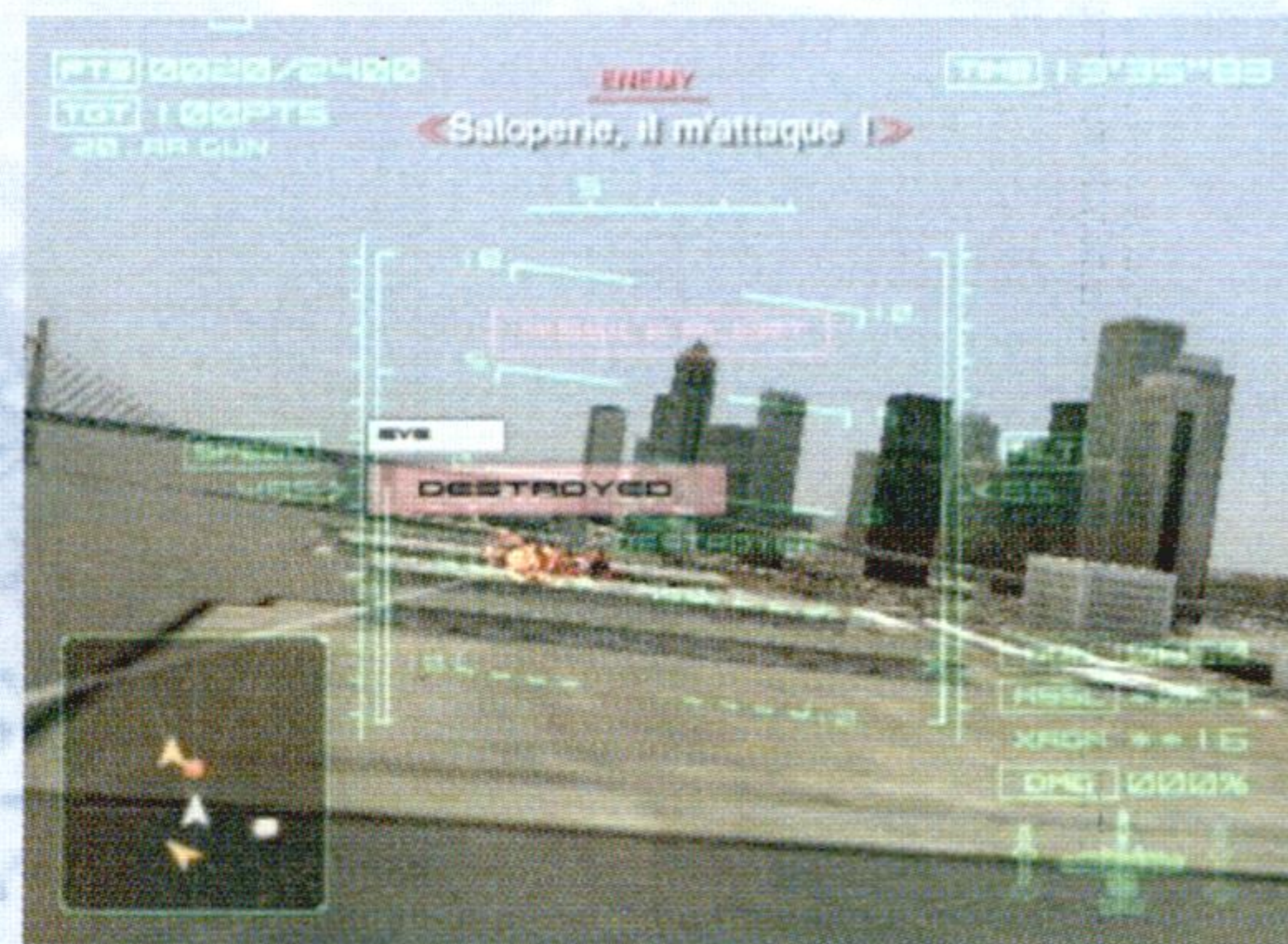
**O**n retrouve ses repères dès les premières secondes de jeu, et pour cause: il s'agit toujours d'Ace Combat, un jeu d'arcade à la prise en main immédiate – un bouton de tir pour le canon, un autre pour les missiles ou les bombes, deux commandes pour les réacteurs, une pour le radar, etc. L'ambiance qui se dégage de AC4 est, par contre, très différente du précédent épisode. D'un monde futuriste (époque, vaisseau imaginaire et dessin animé entre les niveaux), ce quatrième épisode passe à une époque contemporaine plus réaliste, avec des avions de chasse réels, et entre les missions, des images fixes de style manga.

56

Le principe est simple, on vous présente la situation puis le briefing de la mission et juste après, vous choisissez votre appareil et son armement. Si, au début, vos choix sont limités au strict minimum, en remportant les missions avec plus ou moins de succès, vous gagnez de l'argent, pour acheter et vendre des avions (F14 ou encore le Mirage 2000, une quinzaine en tout), ainsi que des missiles et des bombes (différents selon le modèle d'avion). Les missions, relativement classiques, n'en sont pas moins très entraînantes. La bande-son n'est pas en reste, avec des musiques incroyablement musclées. Les avions ont été modélisés avec un souci du détail rarement atteint, ils ont l'air plus vrai que nature. La qualité des décors est par contre plus mitigée. En haute altitude, c'est tout simplement splendide, mais dès que l'on vole à moins de cent mètres d'altitudes, tout devient plus flou. N'ayez crainte, les missions vous placent dans des environnements très variés et tous d'un niveau proche du photo-réalisme. Le seul et unique bémol revient à la durée de vie (un mode mission, un mode entraînement et un mode versus). Les 18 niveaux du jeu peuvent se terminer en un week-end, en tout cas pour les joueurs qui ne lâchent pas la manette avant d'avoir fini le jeu... Pour le reste, foncez tête baissée sur AC4, vous ne serez pas déçu du vol.



Les décors sont proches du photo-réalisme, mais dès que l'on se rapproche du sol, les graphismes sont beaucoup moins fins.



Les décors urbains sont assez réalistes. Il est possible de passer entre les immeubles.



Les vues de cockpit ont été reproduites pour chaque appareil!



Vous venez de voir un avion ravitailler en vol.



**Afterburner !**

Quel plaisir ! Pousser les gaz à fond aux commandes d'un F-14 et abattre trois ou quatre chasseurs ennemis en même temps, effectuer des loopings... Les angles de vue sont modifiables, et à l'intérieur du cockpit, tous les tableaux de bord des avions ont été fidèlement reproduits à l'identique ! Il vous est désormais possible, au cours d'une mission, de vous ravitailler et de réparer l'appareil en retournant à la base. AC4 est assurément un très bon jeu.

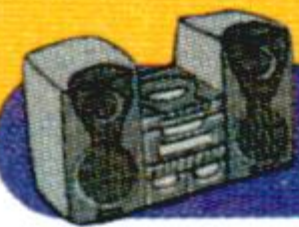






**Graphismes**  
91%

Des avions splendides, un rendu graphique des environnements inoubliable en haute altitude, mais moins propre au ras du sol.



**Son**  
95%

Les musiques ont la pêche et les bruitages sont de bonne facture.



**Maniabilité**  
90%

Elle varie selon le type d'avion (stabilité, vitesse, etc.). Et ne pose en général aucune difficulté.



**Durée de vie**  
82%

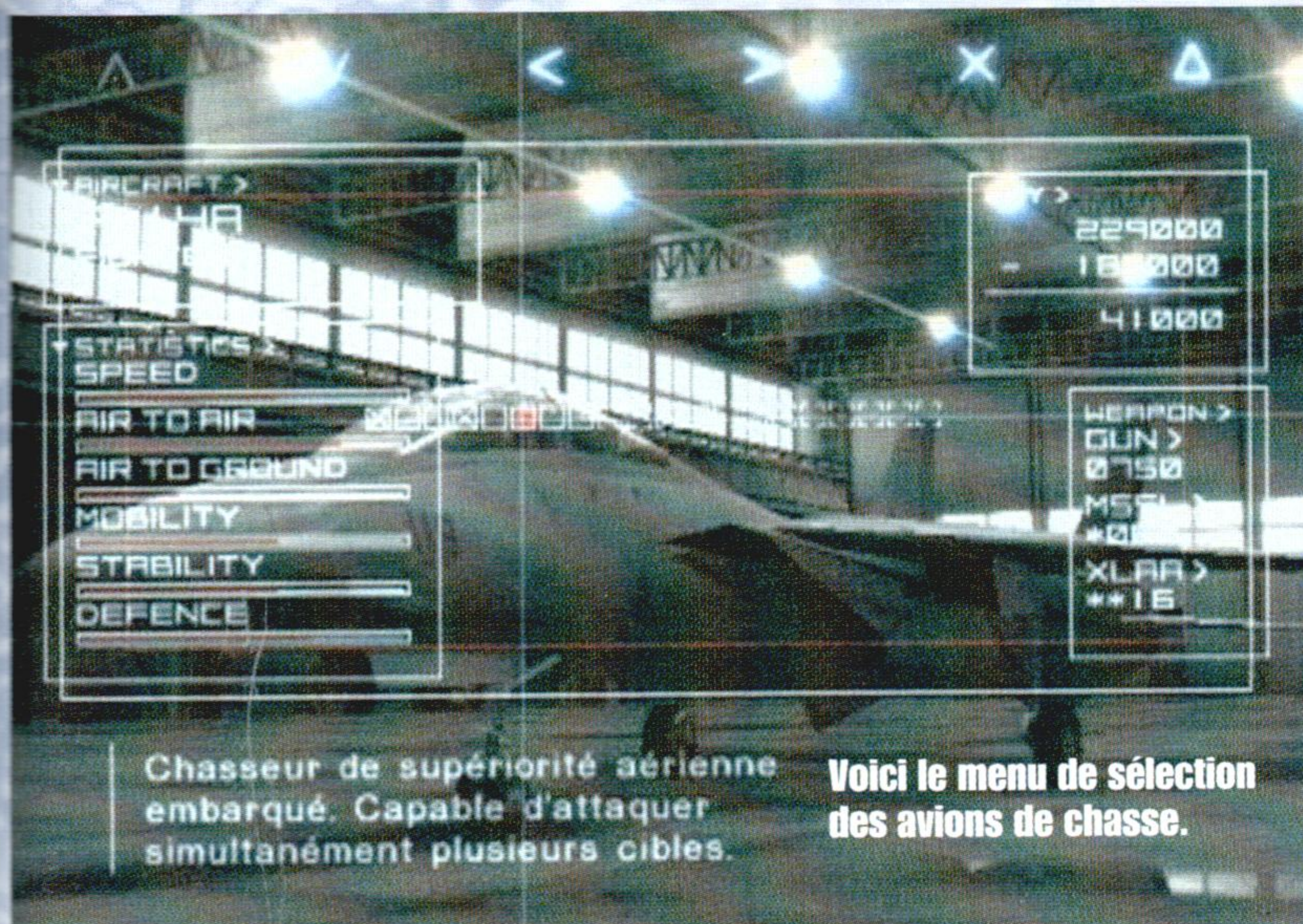
Le jeu peut se terminer assez vite (en quelques jours pour les plus gourmands). Il y a tout de même un mode versus.



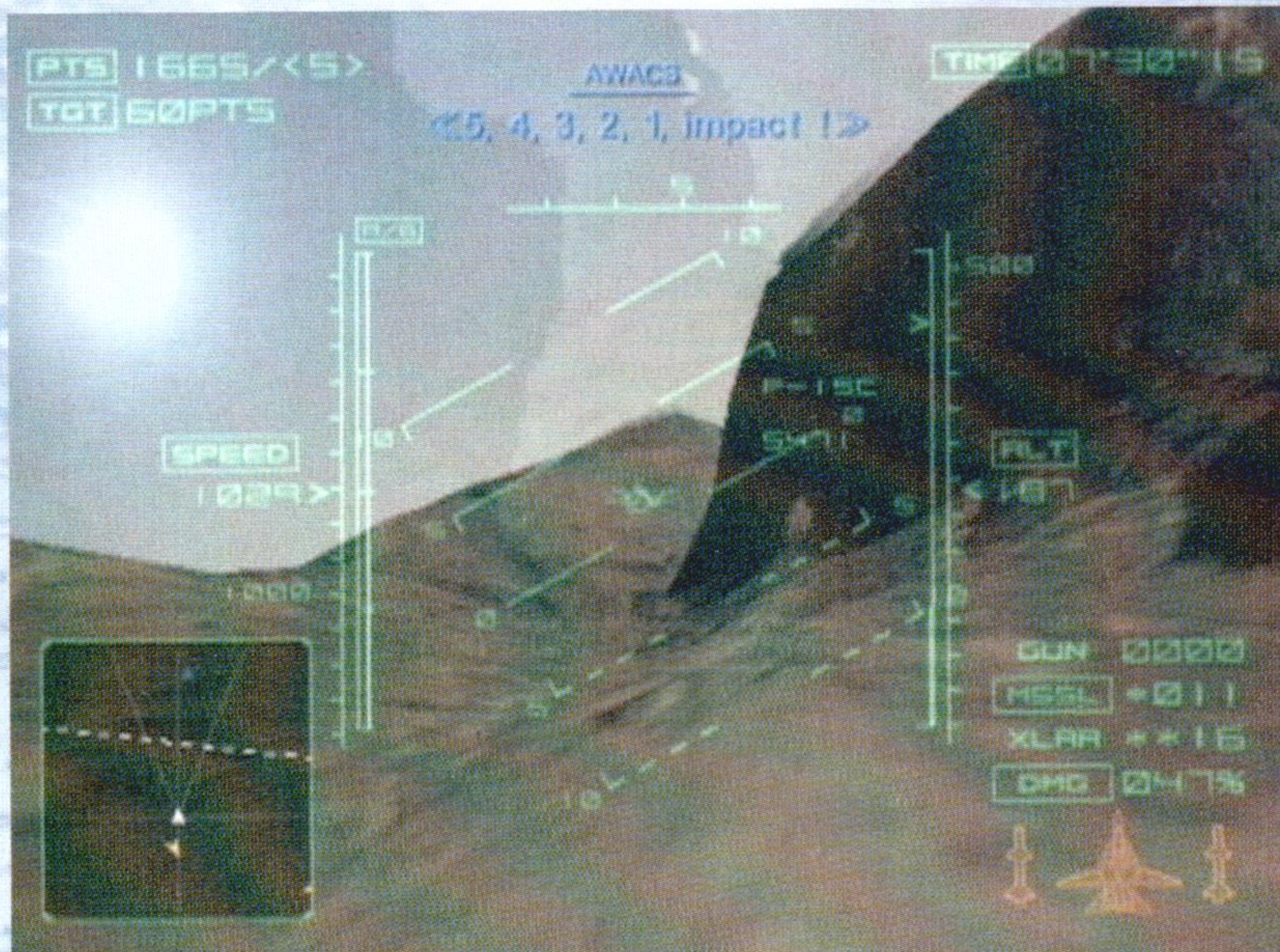
**Intérêt**

**92%**

Ace Combat 4 fait partie des incontournables de la PS2. De quoi vous prendre pour un as du pilotage !



Chasseur de supériorité aérienne embarqué. Capable d'attaquer simultanément plusieurs cibles. **Voici le menu de sélection des avions de chasse.**



À la fin de cette mission, on rentre à la base en restant au fond du canyon. Il faut éviter des bombardements.

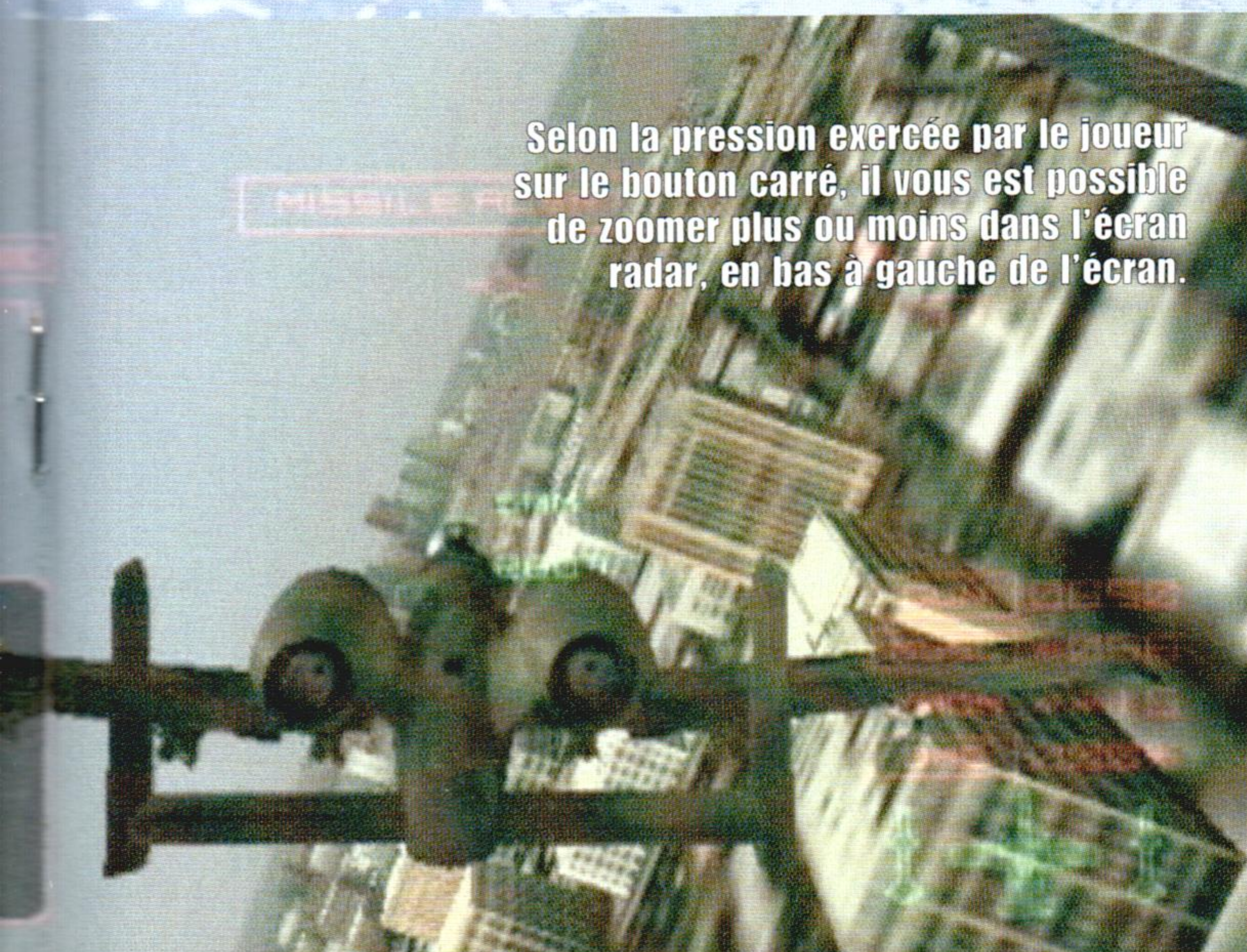


Dans les montagnes enneigées, il faut détruire des radars.



La PS2 gère très bien les effets de lumière.

57



Selon la pression exercée par le joueur sur le bouton carré, il vous est possible de zoomer plus ou moins dans l'écran radar, en bas à gauche de l'écran.

### Les yeux dans le bleu

C'est un plaisir toujours renouvelé que je retrouve ce jeu. Pourtant, Ace Combat en est déjà à son quatrième épisode. Cette version PS2 est sans surprise – dans le sens où Namco ne nous déçoit pas ! On ne peut pas dire, non plus, que le jeu innove, mais comme les jeux d'avions n'ont pas évolué depuis dix ans... Il est juste, fun, beau, maniable. Bref, ceux qui aiment le genre passeront d'excellents moments. Que demander de plus ?





# TEST

PS2  
PlayStation 2

# Moto GP 2

Genre: Course  
Editeur: Namco  
Textes/Dialogues:  
Français/-  
Nombre de joueurs: 1-2

**La suite du meilleur jeu de moto de la PS2 arrive, avec son lot de nouveautés, et, pour une fois, des améliorations plutôt conséquentes.**

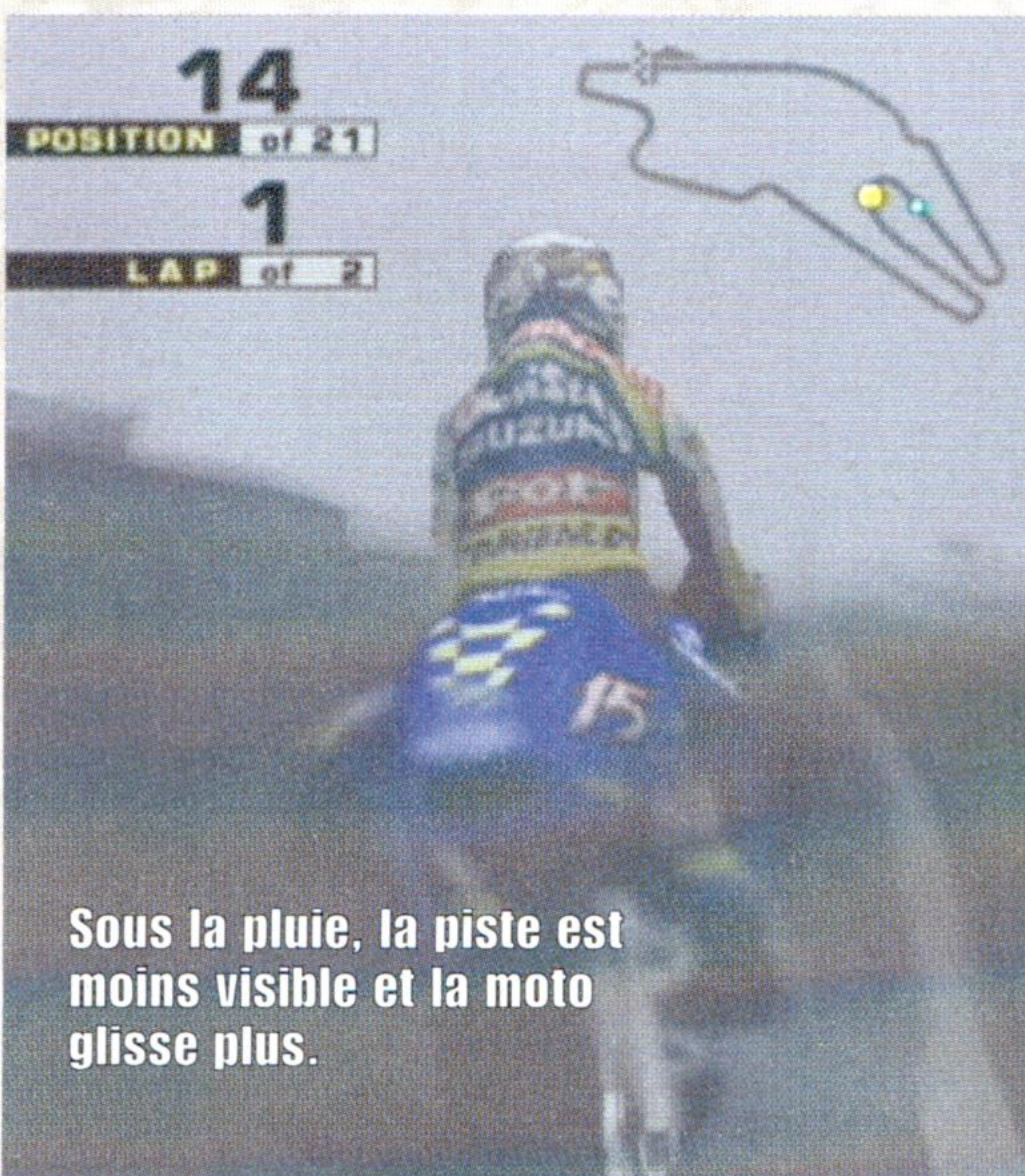
**L**e premier Moto GP procurait un plaisir de jeu certain, mais laissait une légère impression de "vite terminé", à cause, notamment, des problèmes d'affichage. Namco a désormais rectifié le tir. Vous pouvez maintenant vous élancer sur dix circuits (cinq dans la version précédente) et participer à un nouveau mode (légende) qui permet de concourir avec des pilotes qui ont marqué l'histoire. Une mise à jour les motos et des pilotes avec la saison en cours a également eu lieu. On retrouve donc les tracés de Suzuka (Japon), Paul Ricard (France), Jerez (Espagne), Donington (Angleterre), Motegi (Japon) et cinq circuits supplémentaires:

58

Catalunya (Espagne), Assen (Hollande), Le Mans (France), Mugello (Italie) et Sachsenring (Allemagne). La gestion de la météo n'est pas en reste, avec une bonne nouveauté, la possibilité de courir sous la pluie en choisissant les conditions climatiques: soleil, pluie ou aléatoire. Les effets de gouttes d'eau qui frappent la visière du joueur en vue subjective sont aussi réussis que l'effet de pluie dans Metal Gear Solid 2. Par contre, la visibilité est nettement diminuée, car en plus des gouttes d'eau sur la visière, les motos adverses envoient derrière elles des gerbes d'eau qui empêchent de bien voir la piste. Pour ce qui est de la réalisation, le jeu est toujours aussi splendide, les motos sont très bien modélisées et l'animation, même lorsqu'il y en a plein à l'écran, reste fluide. L'affichage comporte moins d'effets d'escaliers autour des polygones, mais scintille toujours légèrement. Pour ce qui est du contrôle des motos, on retrouve le mode arcade (assez simple) et le mode simulation (très difficile). Enfin, si vous avez apprécié le mode challenge du premier volet, sachez qu'il vous est une nouvelle fois possible de participer à des épreuves et ainsi gagner de nouvelles motos ou encore des images issues de vraies courses. Si seulement Klonoa était toujours là en personnage caché... Moto GP 2 est une valeur sûre.



Les motos devant moi me plongent dans le brouillard.



Sous la pluie, la piste est moins visible et la moto glisse plus.



Un départ sur la roue arrière!



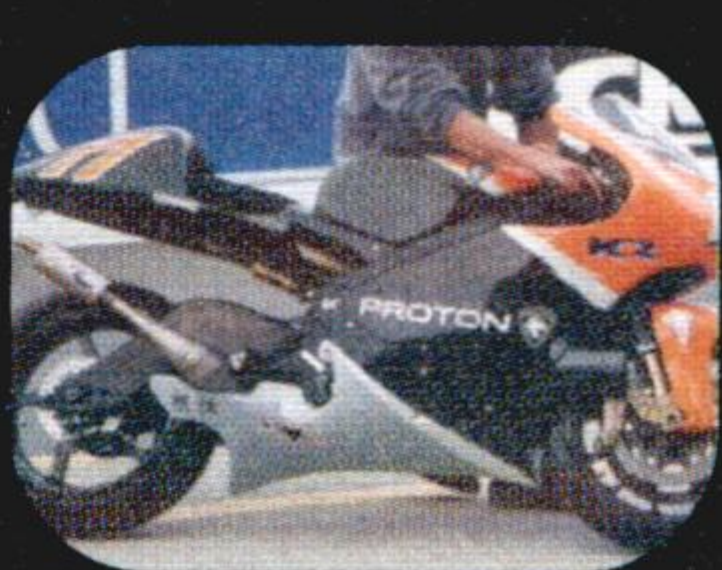
Jolie cascade!



**LUK**

## Que la vitesse soit !

L'odeur de gomme et des gaz d'échappement en moins, on conduit une moto ! Moto GP 2 possède tous les ingrédients du parfait jeu de moto : deux fois plus de courses, la possibilité de jouer sous la pluie, un nouveau mode de jeu, des challenges toujours aussi passionnants, des ralentis très sympas, etc. Et un plaisir de jeu unique... Que vous soyez passionné de moto ou novice du genre, Moto GP 2 est un jeu à la portée de tous les types de joueurs.







**Graphismes**  
90%

Des motos réalistes, des effets de pluie splendides. L'image scintille encore et présente des effets d'escalier.



**Son**  
89%

Des musiques électroniques/technos assez sympas. De toute manière, on peut les couper.



**Maniabilité**  
89%

Il faut quelques tours en mode arcade pour s'échauffer. Le mode simulation est très difficile à prendre en main.



**Durée de vie**  
90%

Plein de modes de jeu, dont les challenges et le mode deux joueurs.



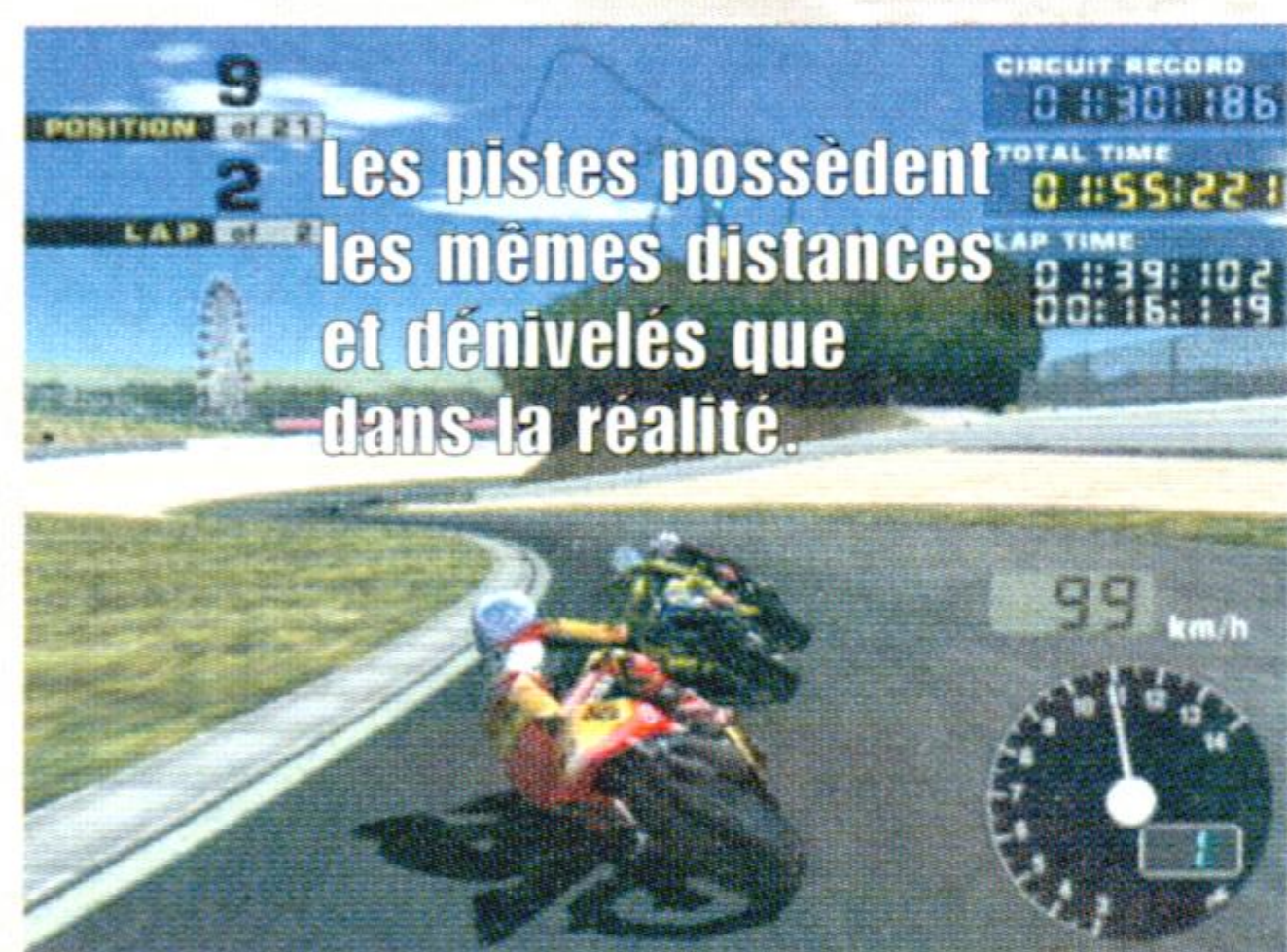
**Intérêt**

**92%**

Assez de nouveautés pour combler les fans de la première version et même les autres. Un excellent jeu de moto.



Les motos sont très bien modélisées.



Les pistes possèdent les mêmes distances et dénivellés que dans la réalité.



## LES MODES DE JEU

Six modes de jeu sont au programme : arcade, championnat, contre la montre, challenge (plus de 70 épreuves), duel (mode deux joueurs) et légendes. Ce dernier, qui est une nouveauté de MGP 2, vous propose de participer à des courses légendaires, avec des pilotes qui ont marqué l'histoire. Par exemple, en courant sur le circuit de Paul Ricard, vous pouvez jouer avec Roberts Sr (Yamaha Team '81), Spencer (Yamaha Team '89), Doohan (Repsol Honda '99) et Rainey (Yamaha Team '93).



Dès le premier virage, il faut doubler un maximum de concurrents.

Vous pouvez reconnaître le circuit du Mans.

59



Les décors sont assez vides, mais on remarque parfois des fumées dans le public ou encore un ballon dirigeable.

### Suite ou add-on?

C'est toujours la même rengaine, avec ce genre de suite. Il y a des améliorations, le jeu est mieux, mais on ne peut pas dire que ce soit une révolution non plus. Alors, si vous n'avez pas le premier volet, et que vous voulez un jeu de moto, vous ne serez pas déçu. Par contre, si vous avez déjà le premier, faut-il investir à nouveau ? Il y a plein de bons jeux sur PS2... mais si vous êtes un incondionnel des jeux de moto, rempilez !





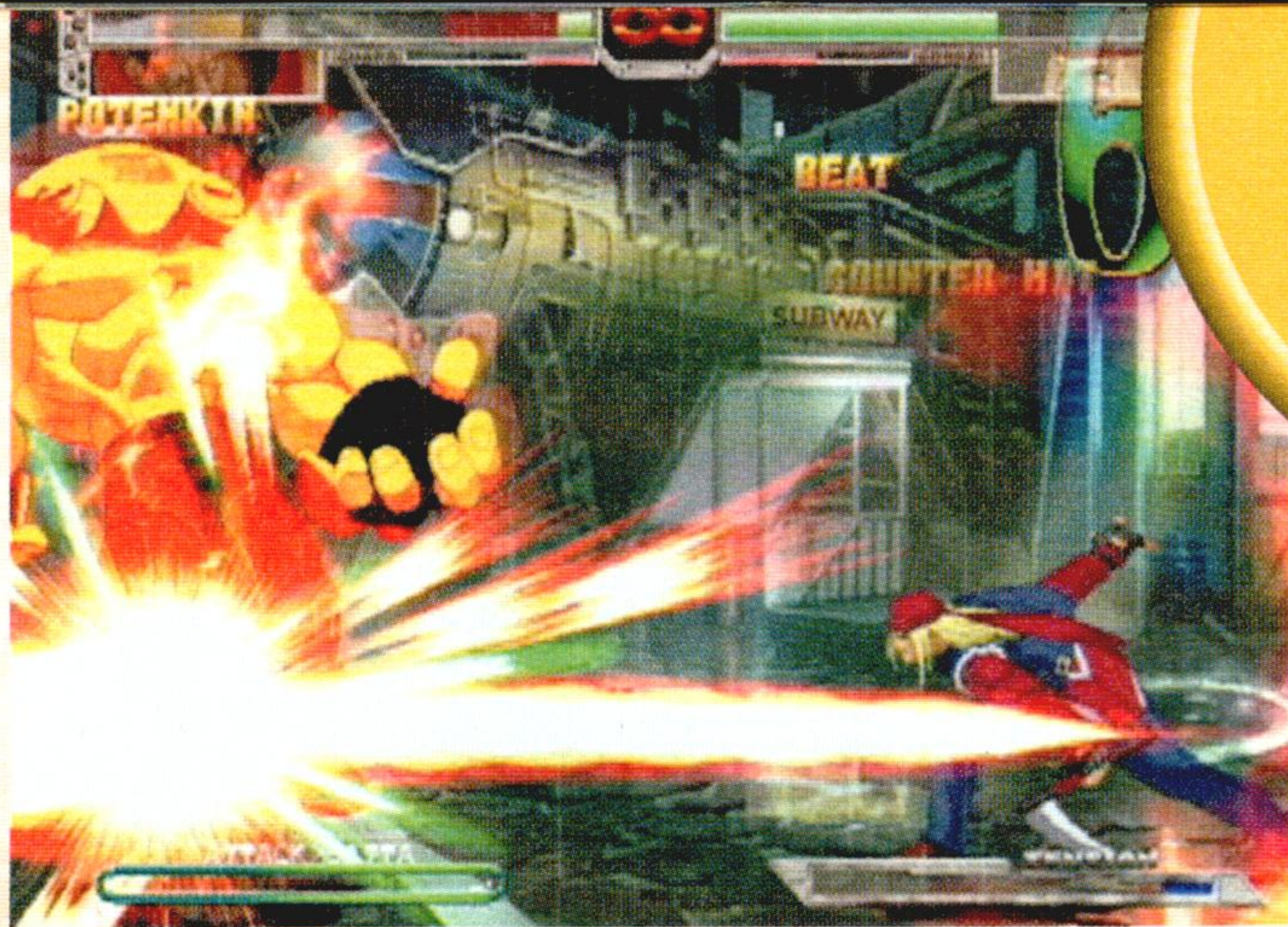
# TEST



## PS2

PlayStation 2

Genre: Combat 2D  
Editeur: Virgin Interactive  
Textes/Dialogues:  
Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 1-2



Les effets spéciaux accompagnant les furies sont vraiment magnifiques.

# Guilty Gear X

*Sur PSone, avec ses personnages aussi sérieux que loufoques et son action soutenue, le premier volet de la série de Sammy avait séduit. Voici sa suite sur la dernière console de Sony.*

**G**uilty Gear X est un jeu de baston 2D dans la plus pure tradition du genre. Vous avez le choix entre quatorze combattants possédant chacun une technique de combat qui lui est propre, du gros bourrin très fort mais lent à la petite fille agile, en passant par le héros solitaire en quête de reconnaissance, on retrouve toute la panoplie de personnages typiques de ce genre de jeu. En soi, le jeu n'a rien de révolutionnaire. On retrouve les éternels coups spéciaux, combos et furies. La petite particularité de ce Guilty Gear est que vous pouvez déclencher une super furie qui met votre adversaire instantanément KO. Mais bon, ce n'est pas ça qui va renouveler le genre. En fait, le jeu de Sammy est excellent parce que bien réalisé et sans gros défauts. Les graphismes sont d'excellente qualité, les sprites font plus de la moitié de l'écran, l'animation est impeccable et les effets spéciaux particulièrement réussis. Pendant les combats, il n'y a aucun temps mort, tant l'action est soutenue.

Tout va à cent à l'heure et l'on ne reprend son souffle que lorsqu'un des adversaires est au tapis. De plus, les personnages sont très réussis, aussi bien en ce qui concerne leur design que la palette de leurs coups. Chacun trouvera aisément son ou ses personnages fétiches avec le(s)quel(s) il mettra des tôles à ses amis. Ajoutons à cela que le mode survival sort des sentiers battus grâce à la possibilité de faire monter les levels de son personnage et de débloquer les boss. Difficile, donc, de trouver des défauts à ce jeu. On pourrait cependant regretter le petit nombre de personnage (14+2 cachés), ainsi que sa difficulté en mode arcade et survival. Mais ce sont des petits détails qui n'enlèvent rien au plaisir de jeu. En fait, avec ce nouveau volet de la série des Guilty Gear, Sammy confirme qu'il est un grand de la baston 2D.

**Potemkin n'y va pas en finesse !**



Certains décors sont assez glauques.



60

Ce coup d'épée ressemble assez à un dragon punch.



Axl immobilise ses adversaires avant de les attaquer.



Faust est un personnage complètement loufoque.

**LANDOV**

**Destroy**

Cette version PS2 du hit de Sammy est tout aussi excellente que la version Dreamcast. Les graphismes et l'animation sont de très grande qualité, et le gameplay, digne des meilleurs titres de Capcom. Celui-ci est d'autant mieux venu que la ludothèque de la PS2 est pauvre en matière de baston 2D. Alors, si vous aimez le genre, ruez-vous dessus, il vous procurera de grands moments de fun. Beaucoup d'entre vous le trouveront meilleur que Capcom VS SNK 2, ce qui est tout à fait compréhensible !

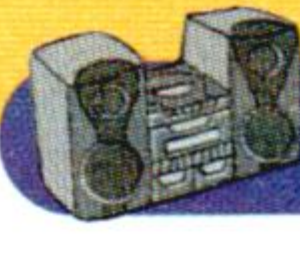






**Graphismes**  
93%

Le design des personnages est très réussi et les effets spéciaux sont magnifiques.



**Son**  
90%

Les musiques ont la pêche et collent bien à l'action.



**Maniabilité**  
95%

Excellente, les coups sortent avec une grande facilité.



**Durée de vie**  
90%

C'est un jeu de baston ! À plusieurs, on s'éclate pendant des heures.



**Intérêt**

93%

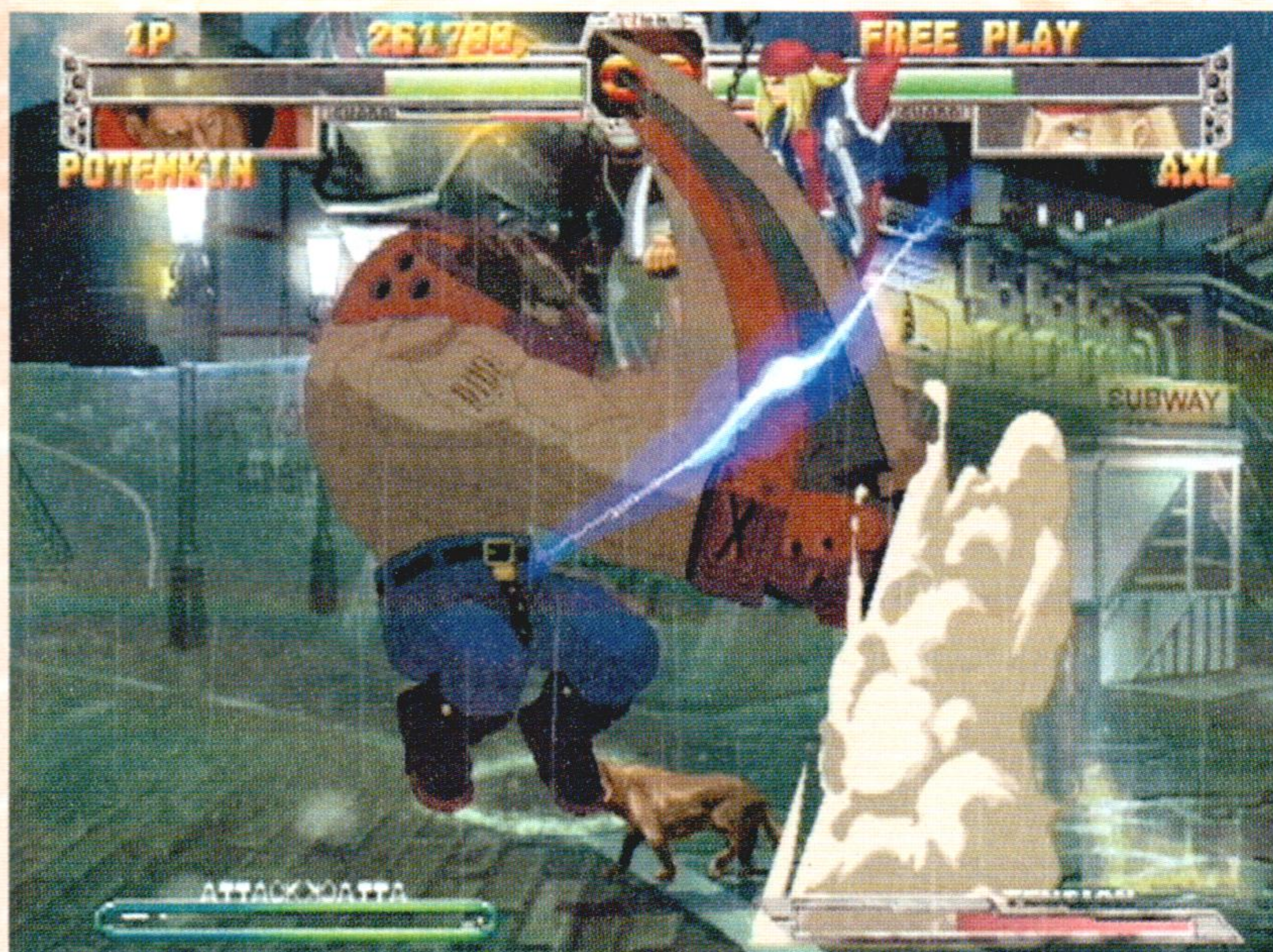
Un très bon jeu de baston 2D (rare sur PS2) que tous les fans peuvent acquérir les yeux fermés.



May ne se relèvera pas d'un coup pareil !



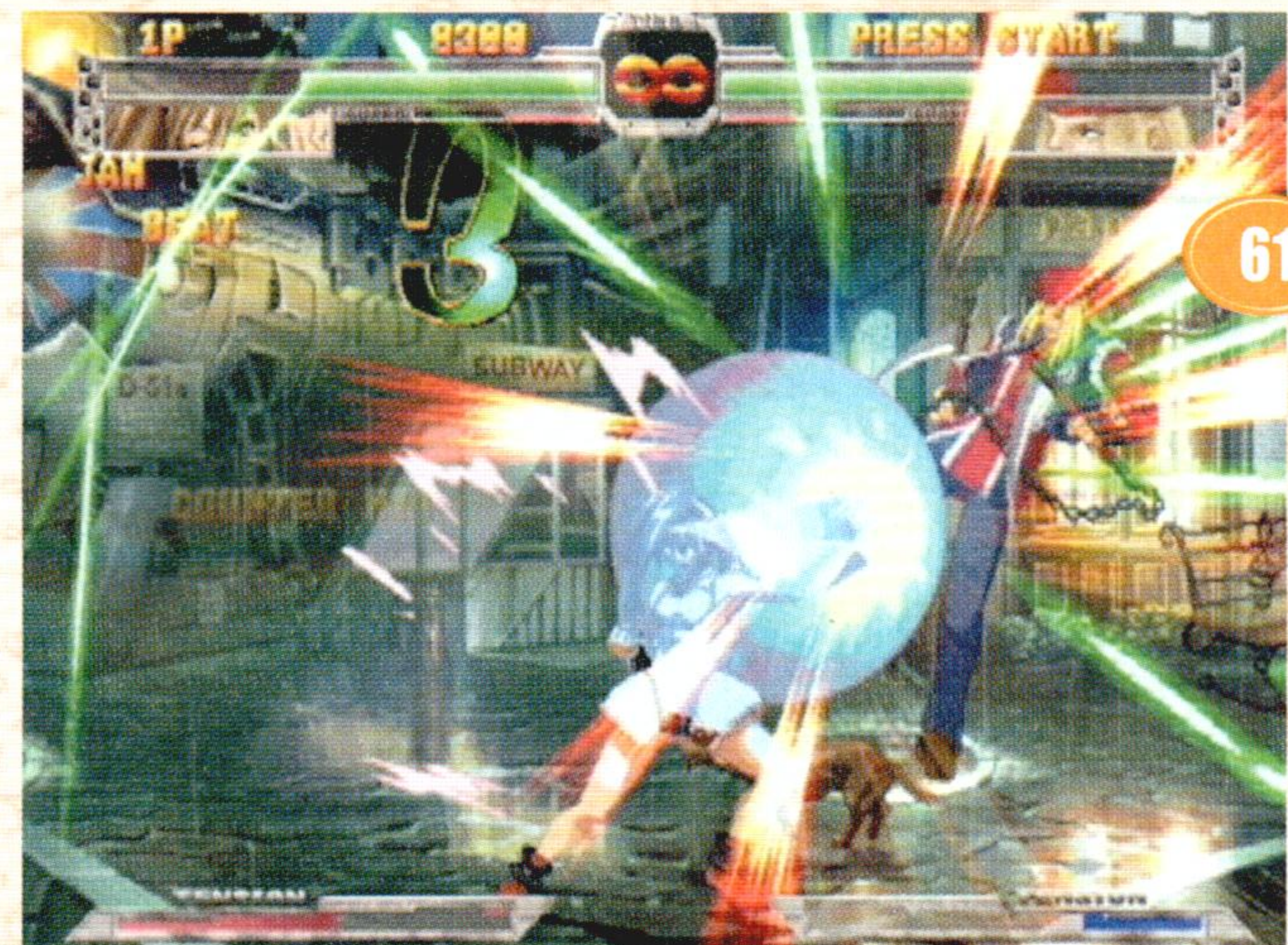
Millia utilise ses longs cheveux comme arme.



À chaque saut, un nuage de poussière s'envole du sol.

## LES SUPER FURIES

En plus des petites furies, chaque combattant possède une grosse attaque appelée "destroy". Cette super furie ne peut être utilisée qu'une fois par match, et pour cause : elle met directement votre adversaire KO. Pour la déclencher, il faut d'abord appuyer sur les quatre boutons en même temps. Votre jauge de tension se transforme alors en jauge "attack data". Réalisez ensuite la manipulation adéquate pour déclencher le "destroy". Mais attention, cela fait disparaître votre jauge de tension. Alors, prenez garde à ce que votre attaque ne soit pas contrée.

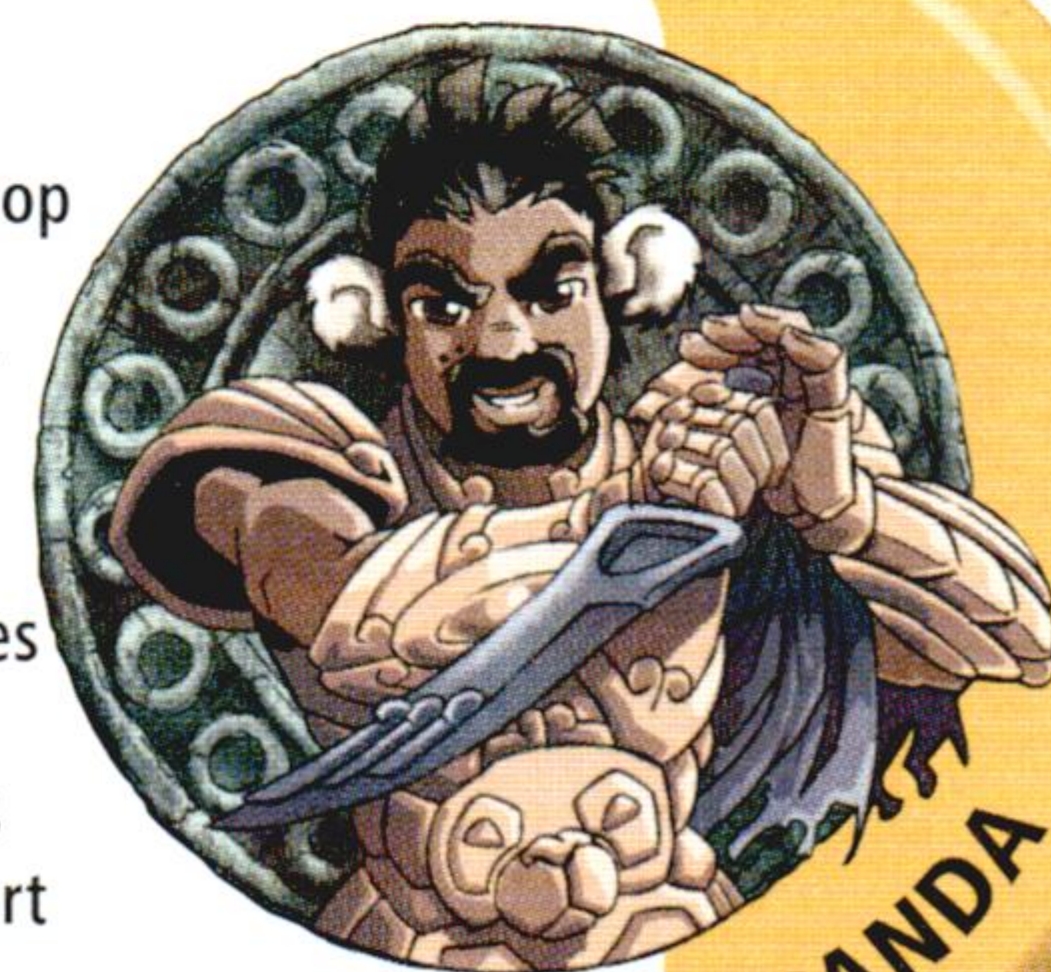


61

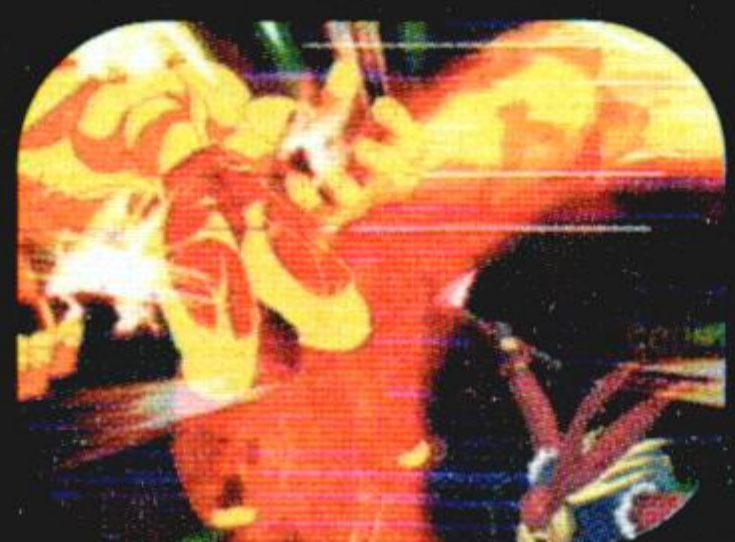
La petite Jam est le personnage idéal pour réaliser des combos.

### Coupable

Un jeu de baston 2D, dans la tradition de Capcom et SNK, qui arrive en France pas trop longtemps après sa sortie au Japon, cela tient du miracle ! Sans vrais concurrents sur PS2 en officiel, c'est forcément le meilleur de sa catégorie. Mais même comparé à d'autres jeux sortis au Japon ou sur d'autres consoles, il reste dans le haut du panier. Achetez ce genre de jeu, pour motiver les éditeurs ! Je dirais même plus : après la mort de SNK, pour les gamers, c'est un devoir !



PANDA





**Avec Advance Wars, Nintendo dépoussière le wargame. Gaffe aux piles de la GBA !**

# Advance Wars

La seule voie de communication est bien gardée.

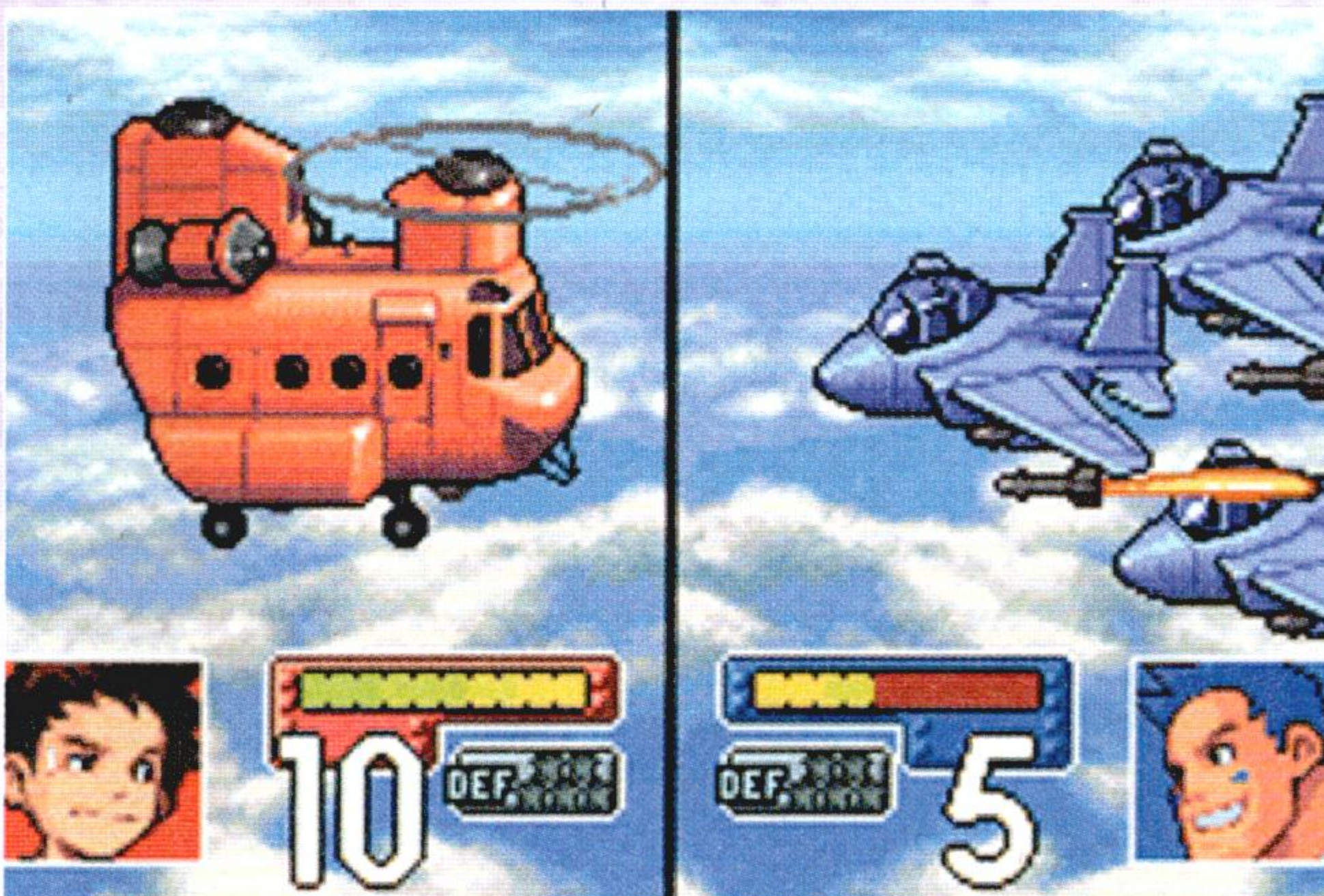
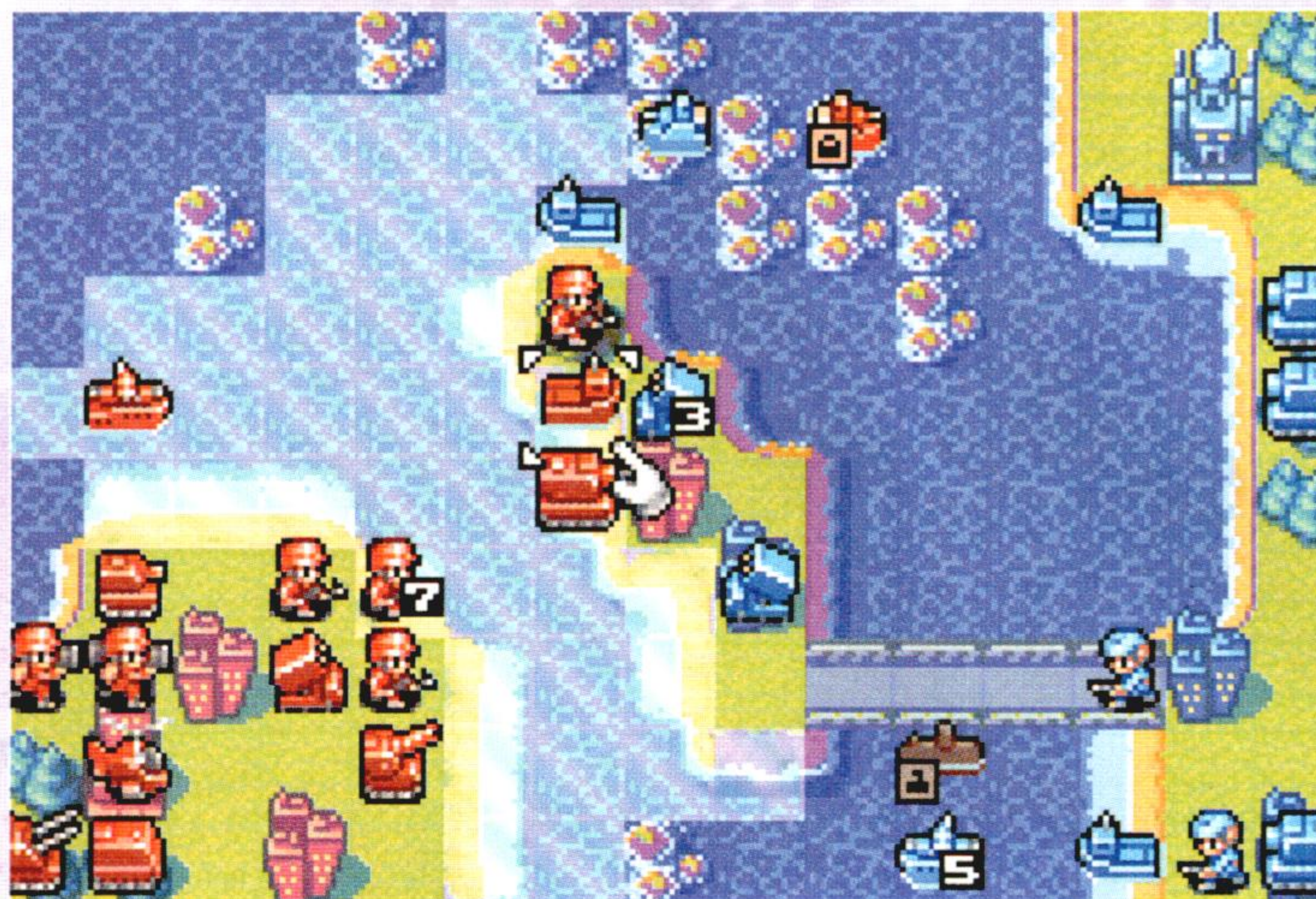


**L**e territoire d'Orange Star est attaqué de toute part. Nell, l'une des chefs de l'armée, vous recrute comme conseiller de guerre. Vous allez devoir conseiller les trois généraux à la tête de l'armée d'Orange Star, Sami, Andy et Max. Concrètement, c'est vous qui manipulez tous les engins de guerre et leur donnez les ordres. Chaque général possède une attaque spéciale : Andy peut redonner deux points de vie à chaque unité, Max augmente la force d'attaque d'une partie de ses troupes et Sami peut accroître le champ d'action de ses fantassins. Vous choisissez d'utiliser tel ou tel général en fonction du type de terrain sur lequel vous combattez et l'ennemi que vous avez en face de vous. Le jeu se déroule comme un wargame classique, au tour par tour. Vous avez à votre disposition 18 unités : 10 terrestres, 4 aériennes et 4 navales, qui possèdent chacune leurs forces et leurs faiblesses et ne doivent pas être utilisées n'importe comment. Il y a trois

62

manières de gagner un combat : soit vous détruisez toutes les unités ennemies, soit vous capturez le QG adverse, soit vous les obligez à capituler. Dans tous les cas, vous devez faire preuve de stratégie. En effet, vous pouvez vous faire écraser par une arme moins puissante que la vôtre si vous faites n'importe quoi. Sur le champ de bataille, vous aurez la possibilité de vous emparer des villes adverses ou des usines pour créer de nouvelles unités. À chaque victoire, un rang vous est attribué, ce qui permet de faire évoluer votre grade. Enfin, sachez que le jeu comporte plus de cent cartes, que vous pouvez en créer de nouvelles et les échanger avec vos amis.

Il faut utiliser les bateaux transporteurs pour prendre possession de cette île.



Cet hélicoptère ne fait pas le poids face aux chasseurs.

Genre: Wargame  
Editeur: Nintendo  
Textes/Dialogues: Français/Français.  
Nombre de joueurs: 1-4

**Graphismes**  
90%

Les graphismes sont très mignons et colorés. On reconnaît la patte Nintendo !

**Son**  
91%

Les musiques sont entraînantes et les bruitages bien choisis.

**Maniabilité**  
92%

Tout a été simplifié au maximum : prise en main immédiate, menus très bien pensés.

**Durée de vie**  
96%

Énorme ! Les modes de jeu sont nombreux et il y a plus d'une centaine de cartes.

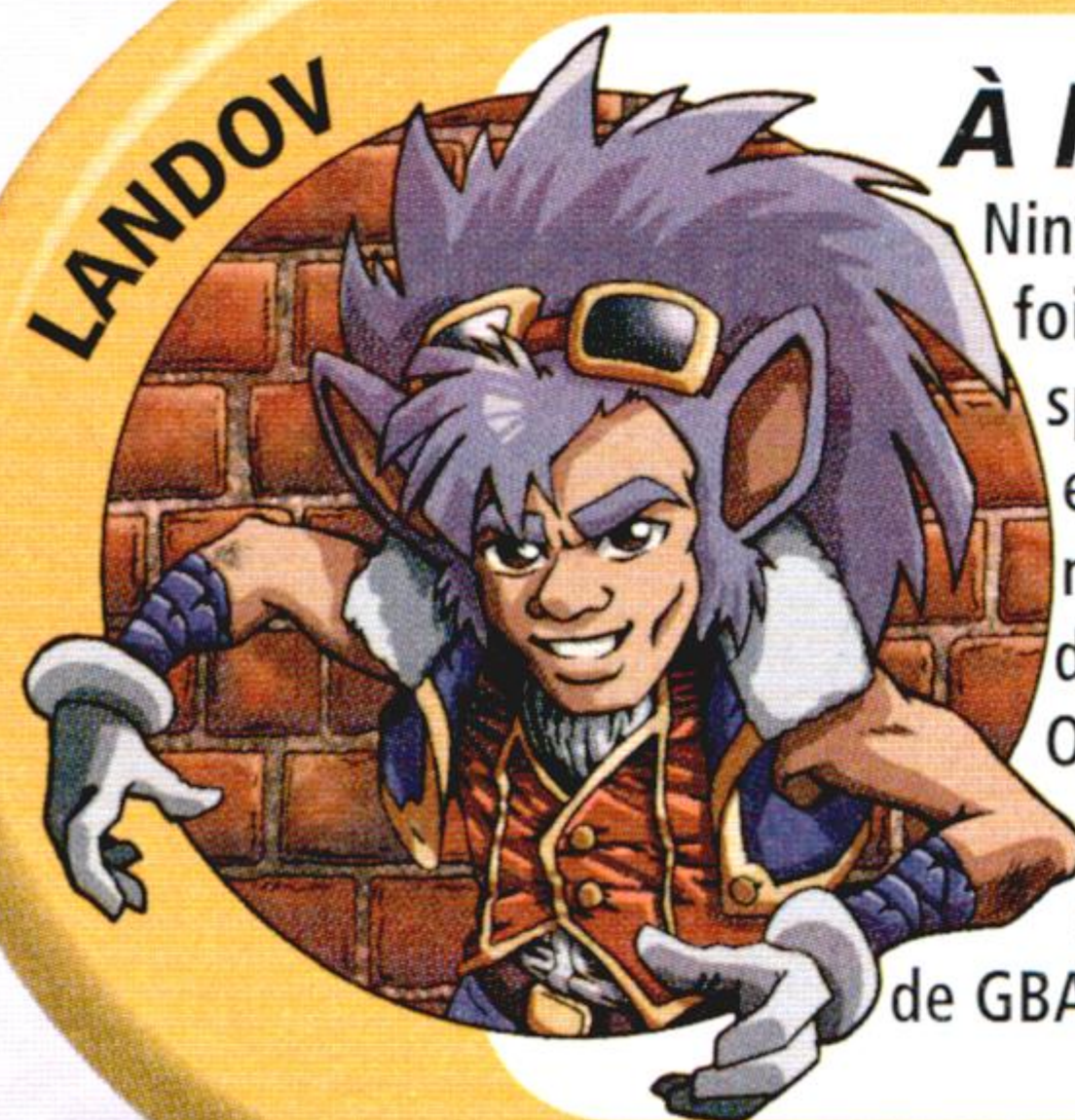


Intérêt

Un excellent wargame : très bien réalisé, durée de vie énorme. À ce jour, c'est le meilleur jeu de la GBA.

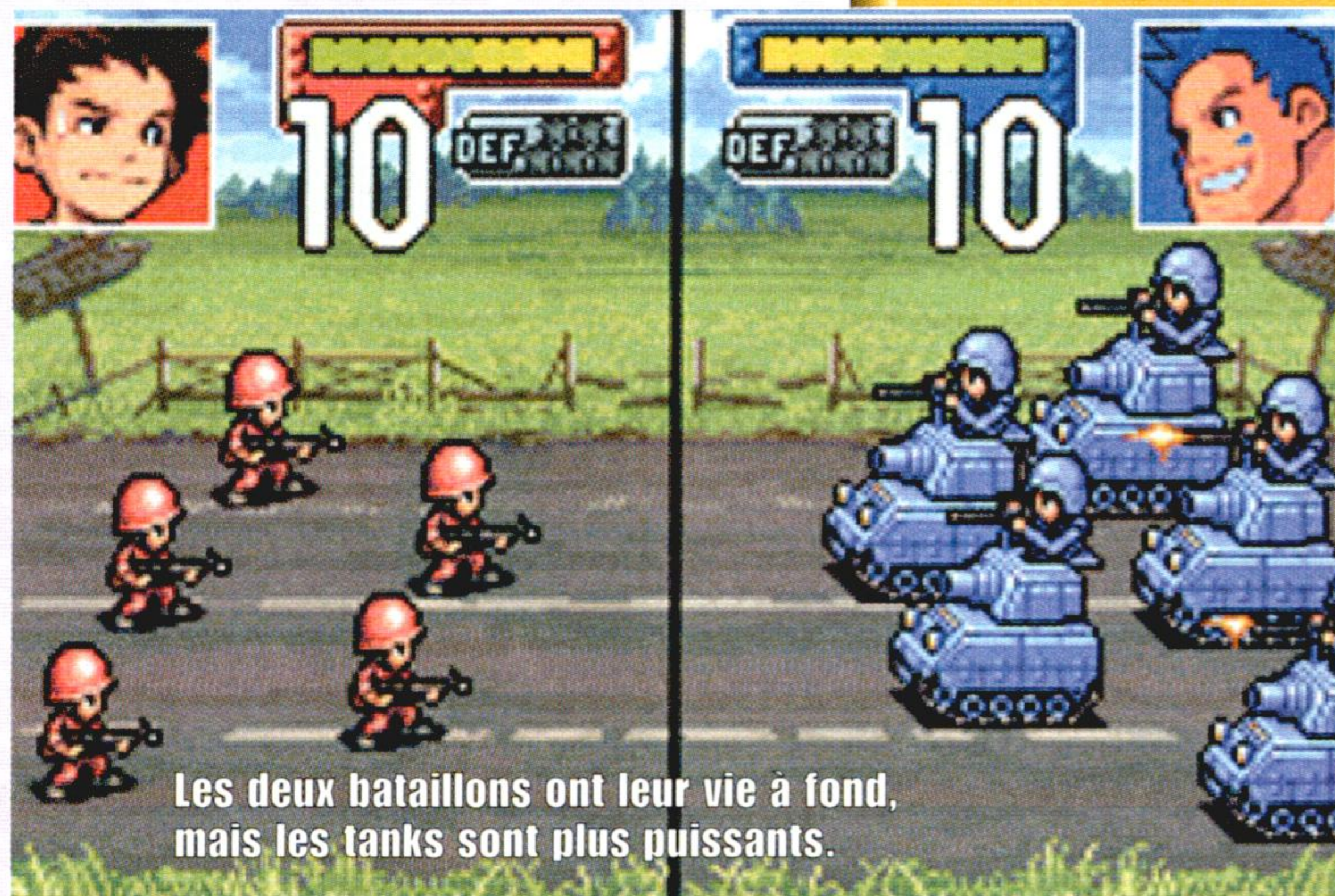
95%

LANDOV



## À l'attaque !

Nintendo à encore frappé très fort, et cette fois-ci, dans un genre qui n'est pas sa spécialité. Ce titre est une belle réussite. Il est complet, bien réalisé et très prenant. Le nombre de stratégies est colossal et n'a d'égal que le nombre de cartes disponibles. On enchaîne les batailles sans pouvoir lâcher la console et seule la mort des piles nous ramène à la réalité. Bref, tout possesseur de GBA se doit de le posséder.



Les deux bataillons ont leur vie à fond, mais les tanks sont plus puissants.



Au premier abord, il ne sera en sécurité nulle part.





# TEST

PS2  
PlayStation 2

*Giants m'avait fait délaissier les consoles, à sa sortie sur PC. Hélas, sur PS2, il n'est plus que l'ombre de lui-même.*

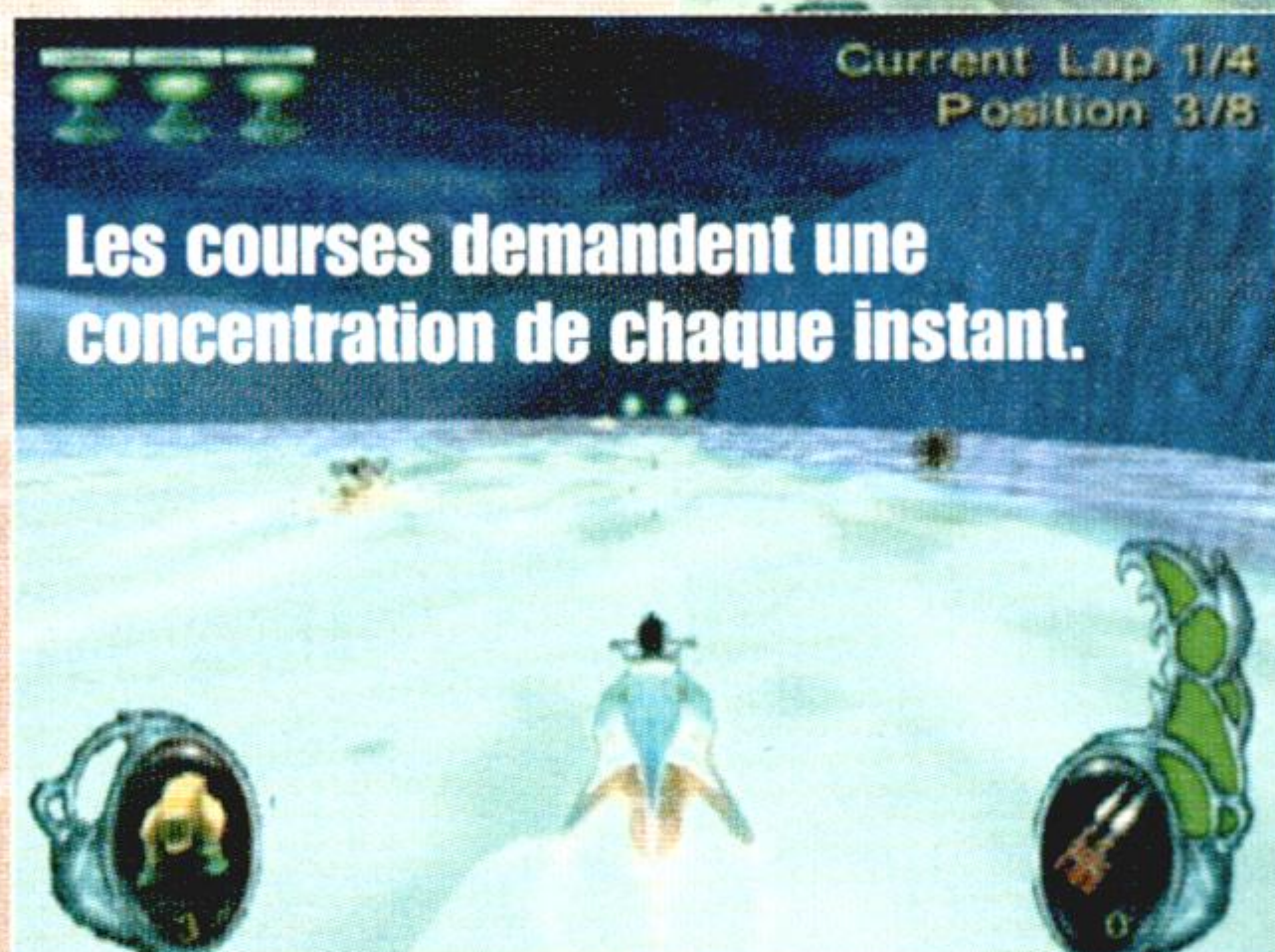
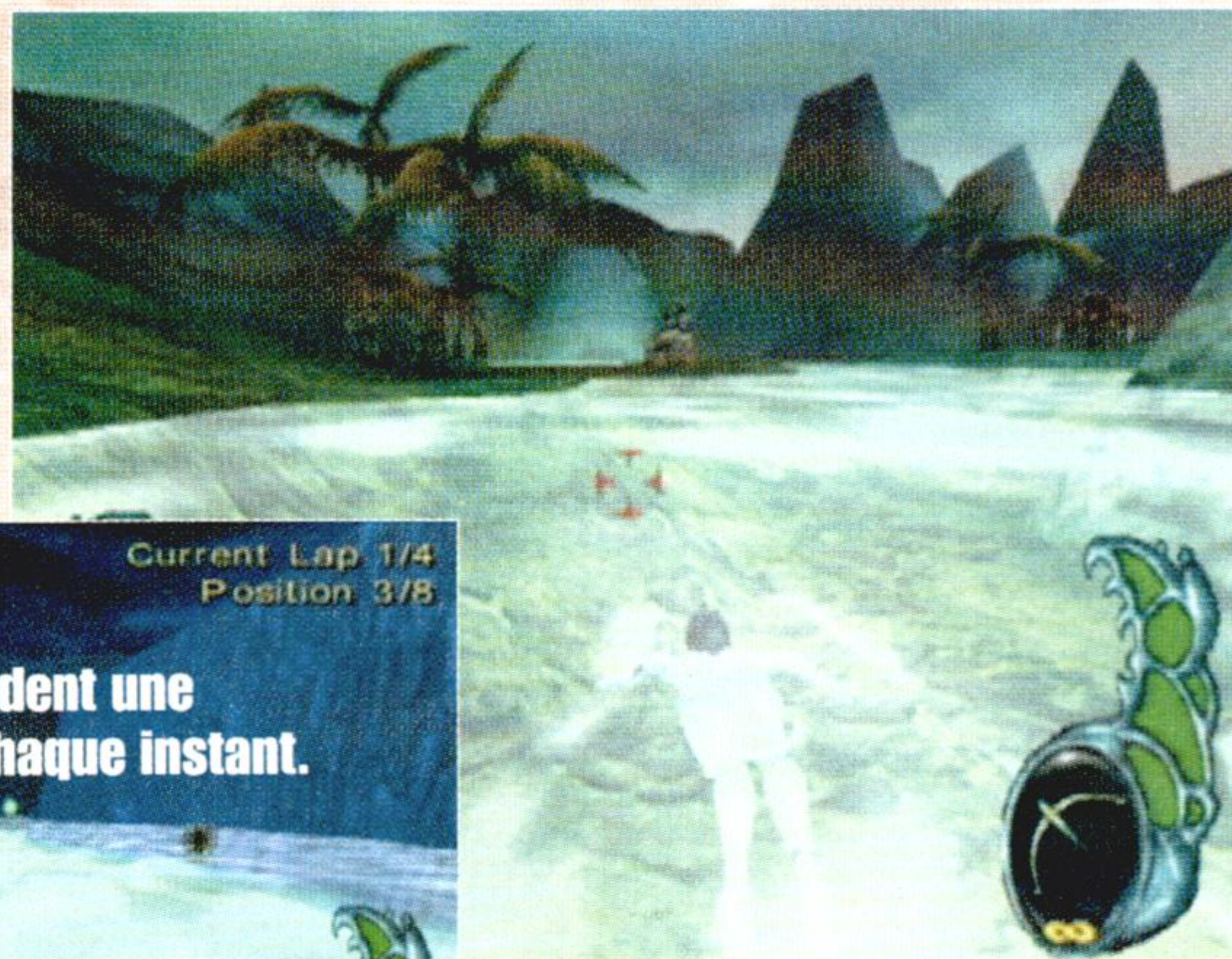
**L**es points forts de *Giants* sont, sans conteste, son scénario et sa longévité à toute épreuve. On incarne successivement trois races, sur près de quarante missions à la difficulté très inégale. Au début, on dirige les Mecchas, petits spatonautes en scaphandre qui se sont crashés sur une planète inconnue. De petits Smarties (aucune pub dans cette page, il s'agit bien de leur nom) leur viennent en aide, en échange de nourriture. Mais ces Smarties, si adorables soient-ils, sont les proies des sanguinaires Marines. Ces dernières (eh oui, ce sont des femelles) sont des sirènes à l'aise dans l'eau et possédant des pouvoirs magiques. Autant vous dire que le jeu change du tout au tout selon la race incarnée. Avec les Mecchas, l'utilisation d'armes à feu et de jetpack confère aux missions un côté Jet Force Geminesque. Avec les Marines, les niveaux sont remplacés par des courses de jet-ski ultra rapide, mais peu maniable et qui demande une concentration de chaque instant. Le Kabuto, quant à lui (accessible après avoir fini les missions des deux autres classes de persos), possède le charme bien particulier que seul un monstre d'une dizaine de mètres de haut avec une énorme mâchoire peut dégager. On se croirait revenu au temps de ce bon vieux Rampage où le but du jeu était de tout détruire sur son passage – c'est fun, mais on se lasse d'autant plus vite que la qualité de la réalisation graphique laisse à désirer. C'est parfois tellement laid que ça coupe l'envie de jouer. Et ça, c'est trop triste, comme dirait le Panda...



**Ce mastodonte ne résistera pas longtemps à mes tirs.**

## Giants : Citizen Kabuto

**La nage rapide est un des points forts des Marines.**



**Les courses demandent une concentration de chaque instant.**

**Pour passer inaperçu aux yeux des ennemis, rien ne vaut un bon camouflage.**



Genre: Action  
Editeur: Interplay  
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 1

Graphismes  
84%

Les textures sont pauvres et les couleurs tout juste supportables.

Son  
87%

Le blaster sonne bien et les cris de Kabuto sont parfaitement audibles.

Maniabilité  
89%

Les personnages répondent bien, mais la visée n'est pas des plus facile.

Durée de vie  
95%

Les courageux découvriront un scénario sympa et des missions d'une rare longueur sur console.



Intérêt

Ce jeu mythique sur PC a mal vécu sa conversion. Le mode d'affichage ne lui convient pas et les textures ont été sauvagement amoindries.

83%

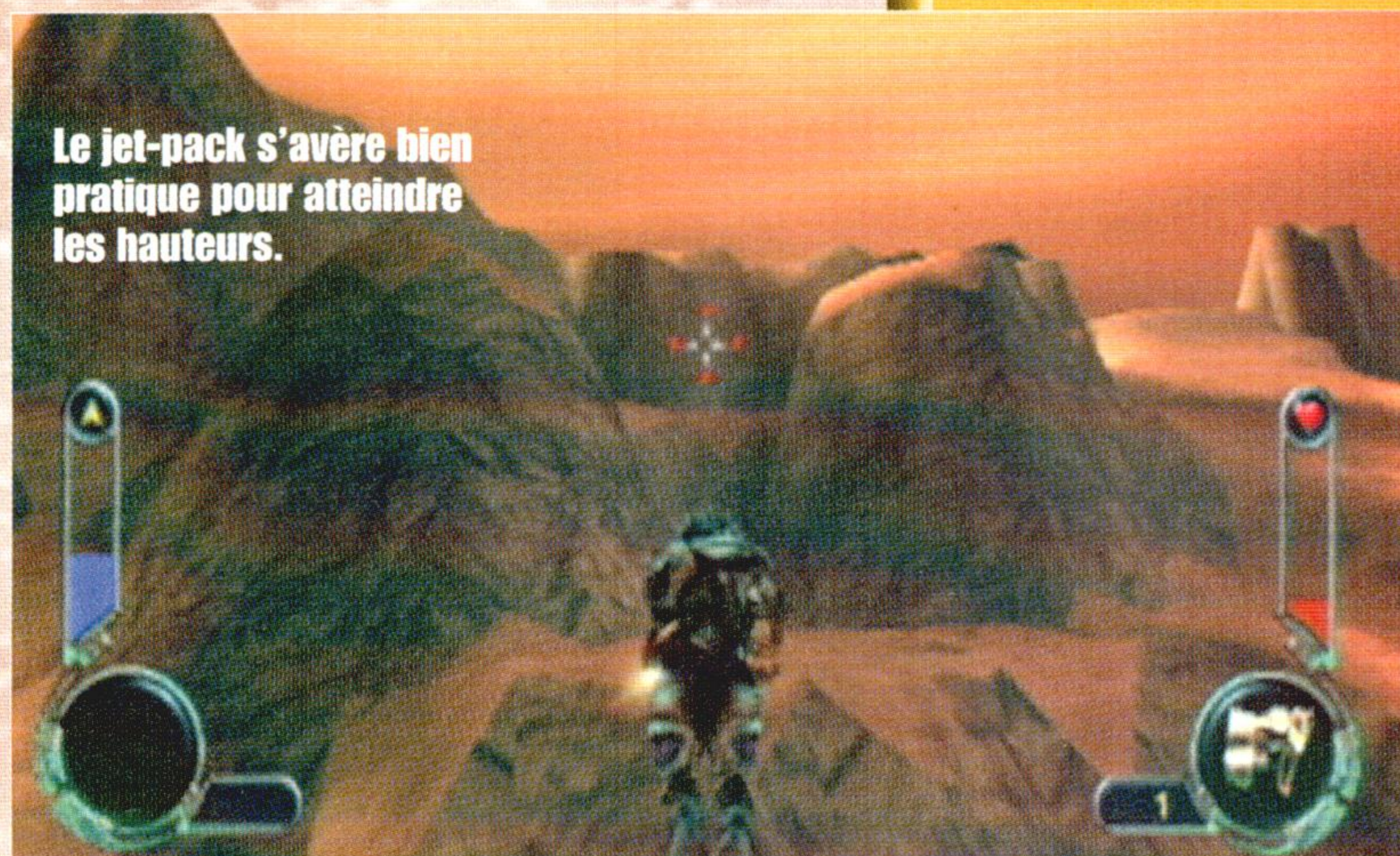
NINJA



### Erreur fatale

La conversion de ce titre, un des plus gros sur PC de tous les temps, ne nous convainc pas. Bien sûr, la PS2 ne possède que 4 Mo de mémoire vidéo et une résolution plus faible que les PC dernière génération. Mais elle a quand même des jeux splendides ! Alors, Mr Interplay, si vous cessiez de guigner les profits faciles et que vous pensiez un peu plus aux joueurs, peut-être réussirez-vous à faire nous faire découvrir vos hits PC.

**Le jet-pack s'avère bien pratique pour atteindre les hauteurs.**



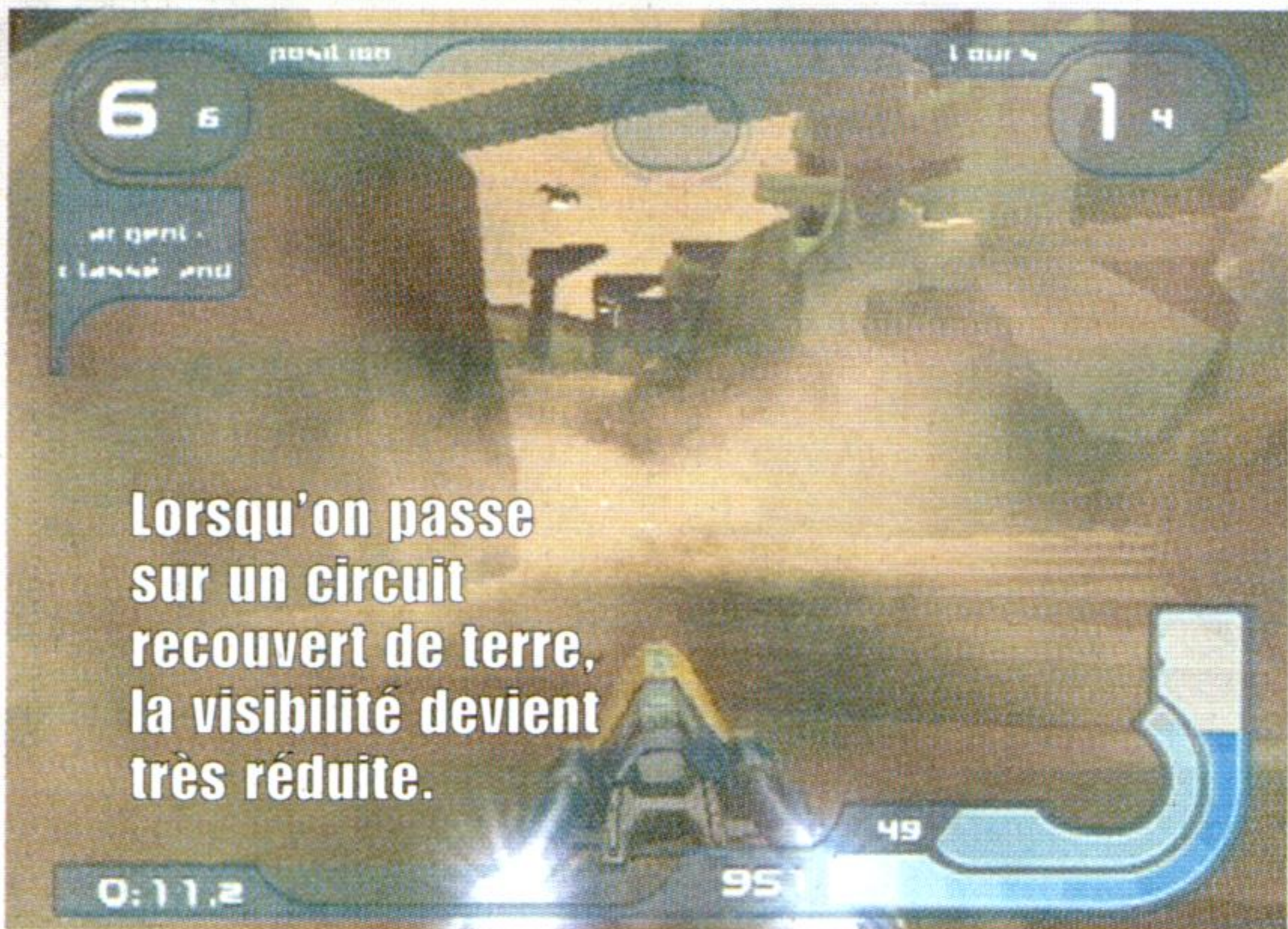


# TEST

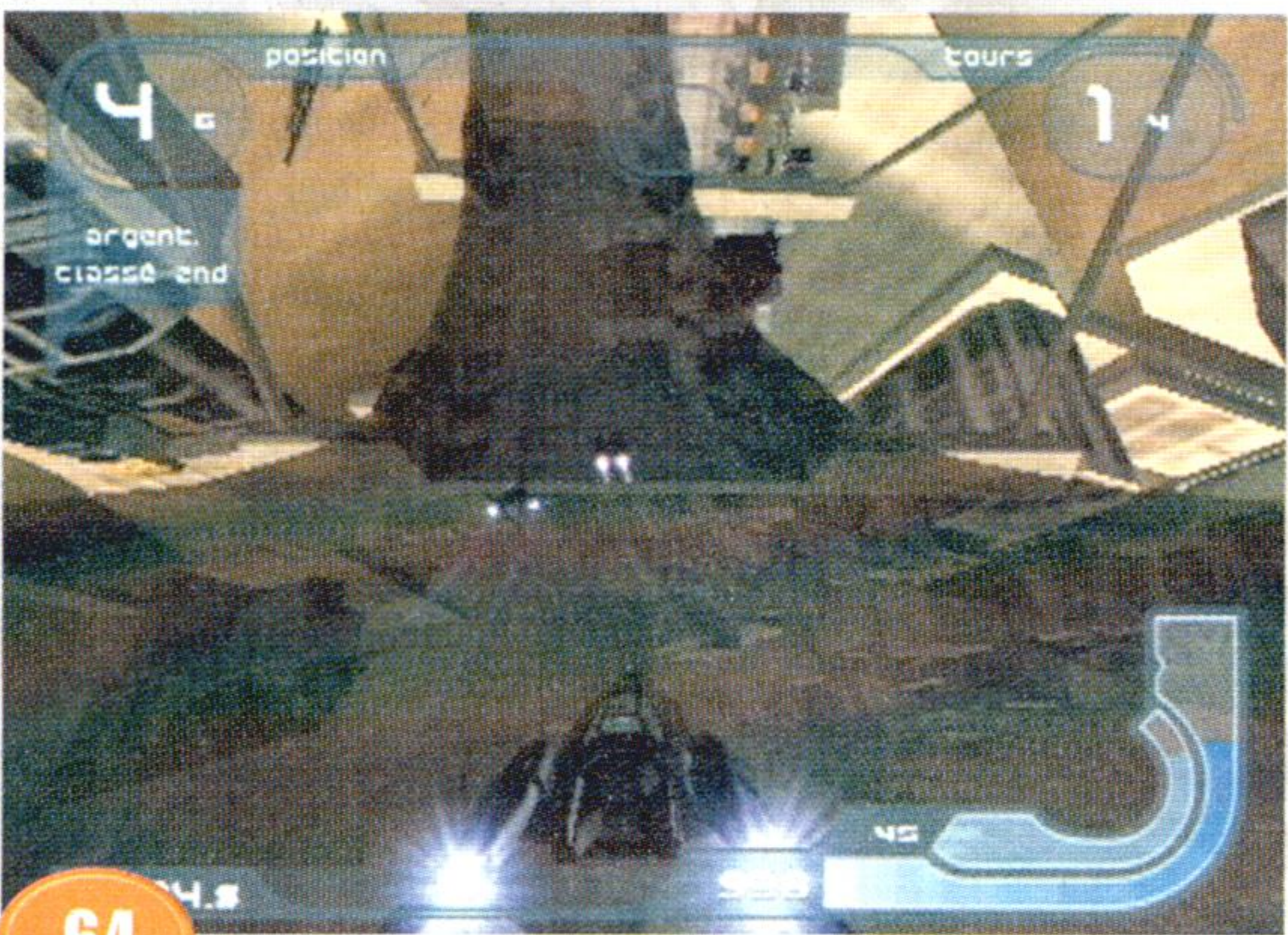
PS2  
PlayStation 2

# Wipeout Fusion

**Wipeout, Wipeout 2097, Wip3out... et maintenant, Wipeout Fusion, qui s'annonce comme le plus abouti de la série.**



Lorsqu'on passe sur un circuit recouvert de terre, la visibilité devient très réduite.



64

Dans ce looping, on peut admirer un joli effet de transparence au niveau du circuit.



Dans certains circuits, la météo fait des siennes : ici, il neige...

**C'**est un jeu qui, depuis son apparition, a suivi l'évolution des consoles : Saturn, PlayStation, Nintendo 64, et maintenant, PS2.

Cette course de vaisseaux futuristes ne connaît pas de répit ! Au programme, les ingrédients qui ont fait le succès de la série : vaisseaux ultra perfectionnés, armement hors-pair, circuits tortueux, le tout enrobé de musique électronique. On retrouve aussi des vaisseaux ou des armes classiques : Feisar, Van-Uber, Auricom, G-tech, lance-roquettes, turbo, pilote automatique, mines... Ceux qui ont déjà joué à Wipeout se sentiront, certes, en terrain conquis ; cependant, dans Wipeout Fusion, il existe quelques petits changements qui méritent toute votre attention. Tout d'abord, les vaisseaux sont paramétrables, à l'instar des voitures de GT3. On peut les rendre plus rapides, puis puissants, augmenter leurs boucliers ou leur puissance d'armement... Tout cela se fait simplement juste avant de faire une course. Mais pour pouvoir les améliorer, il faut des crédits. Et pour gagner des crédits, il faut faire des courses... Vous aurez donc rapidement compris le principe : on fait une première course, on booste un peu le vaisseau, on recommence la course pour gagner plus de crédits, et ainsi rendre le vaisseau plus puissant, et on s'attaque à la course suivante... En plus, lorsqu'on a boosté suffisamment son vaisseau, on en débloquent un second, encore plus puissant !

Au début, on n'a pas accès à grand-chose : une ligue, quelques circuits en mode arcade, et quelques défis. On peut s'attaquer tout de suite aux défis, sans avoir besoin de booster son

vaisseau, les vaisseaux fournis lors des défis étant prédéfinis, et déjà améliorés. En remportant les défis, on débloquent de nouvelles armes, qui pourront être utilisées lors des courses. Il existe plusieurs types de défis : dans certains, on est seul et il faut finir une course dans un temps imparti, dans d'autres, il faut finir premier, ou encore éliminer un certain nombre d'adversaire. Notez que les défis ne rapportent pas de crédits. Après s'être un peu amusé avec les défis, le mode ligue est le plus conseillé. On doit alors finir une série de courses (allant de trois à sept selon la ligue). Suivant le classement à la fin de la course et le nombre d'adversaires éliminés, on gagne un certain nombre de points (et de crédits). Si l'on est classé premier au classement général à l'issue des courses, on débloquent la ligue suivante. Régulièrement, entre deux ligues, on a accès à un duel. Il s'agit d'une course de rapidité contre un autre vaisseau. Si l'on gagne cette course, on débloquent une nouvelle équipe, qui a généralement accès à des vaisseaux plus puissants.

En participant au mode ligue, on traverse donc de nouvelles courses, et ce dans tous les sens. Et lorsqu'on a fini une course, cette dernière devient alors disponible en mode arcade. On peut alors y participer à nouveau, avec l'obligation de finir premier pour obtenir une jolie médaille d'or. Finir un maximum de courses en mode arcade débloquent de nouveaux bonus... Et si jamais vous vous lassez de jouer contre l'ordinateur, allez faire un tour dans le mode multijoueur qui vous permettra de jouer avec ami en modes arcade ou ligue, en écran splitté verticalement ou horizontalement selon vos désirs.

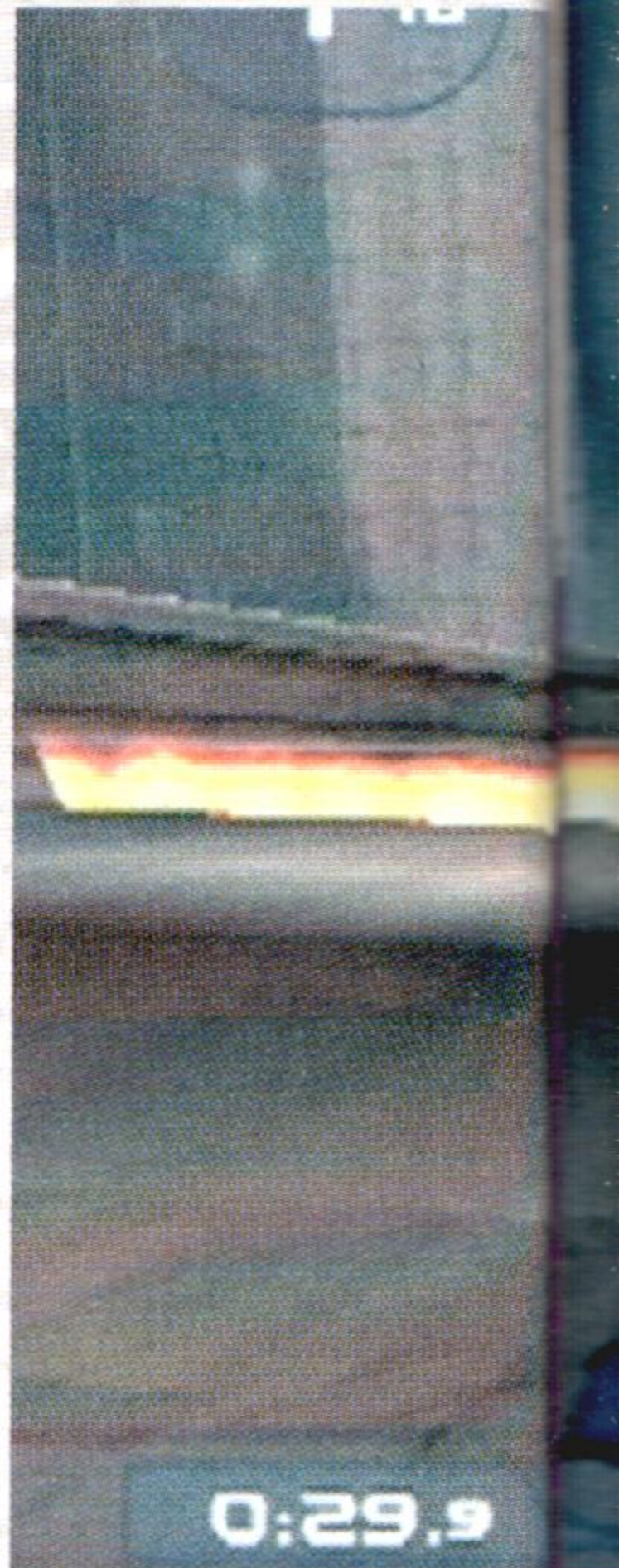
**Les super missiles ! Voilà le genre de cadeau que mes adversaires apprécieront.**

**Le mur de feu devant moi est en fait un tremblement de terre que je viens de lancer.**

**CHEUB**

**Ça dégagne !**

J'adore les Wipeout, depuis le premier épisode. Ce qui m'avait le plus frappé, c'est l'impression de vitesse, bien sûr, mais aussi l'inertie des véhicules, qui, donne une sensation de conduite planante. Malheureusement, Wipeout Fusion a perdu de cette inertie. Certes, les vaisseaux volent toujours au-dessus du sol, mais on ne retrouve pas les sensations que procurent les autres volets. Ajoutez à cela de petits ralentissements, et vous comprendrez ma déception...



Wipeout Fusion

Wipeout Fusion © 2001 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Studio Liverpool. Appuyez sur la touche START.





Certains pilotes ont un look très particulier.

J'imagine la tête du pilote qui vient de me doubler... Ça t'apprendra !



Difficile de résister à l'envie de vous montrer un joli effet de soleil sur PS2.



La chute est sévère, il faut avoir le cœur bien accroché.



Ce circuit avec des tunnels sous-marins est très sympa.



Un passage délicat : il faut éviter de se prendre un arbre alors qu'on est lancé à 1500 à l'heure...



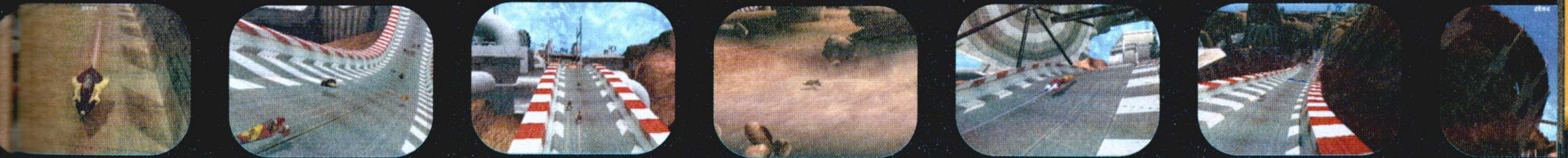
### Wi, Wi !

Ce jeu est extrêmement bien construit. La possibilité d'améliorer les vaisseaux au fil des courses donne un petit challenge au jeu, et les modes défi et arcade sont vraiment très sympas. Plus on progresse, plus les vaisseaux atteignent des vitesses vertigineuses, traversant de sublimes circuits dans un délire total. Les ralentissements sont vraiment très rares, et même s'ils peuvent décevoir, ils ne gênent pas le gameplay.



PANDA

65





# TEST

PS2  
PlayStation 2

# Wipeout Fusion

Genre: Course futuriste  
Editeur: Sony  
Textes/Dialogues:  
Français/Anglais  
Nombre de joueurs: 1-2



Le lance-flammes, l'arme de contact par excellence.



Cette lumière, c'est une bombe anti-gravité qui cloue les concurrents sur place.



Si cette photo vous paraît claire, c'est normal. Dans ce passage, on est complètement ébloui par le soleil.



Après une belle montée, une belle descente! Accrochez vos ceintures.



J'en connais un qui va se prendre un petit missile dans... pas longtemps.



Les décors de fond sont très soignés, comme cette ville aquatique qui apparaît au loin.

## À DEUX, C'EST MIEUX !

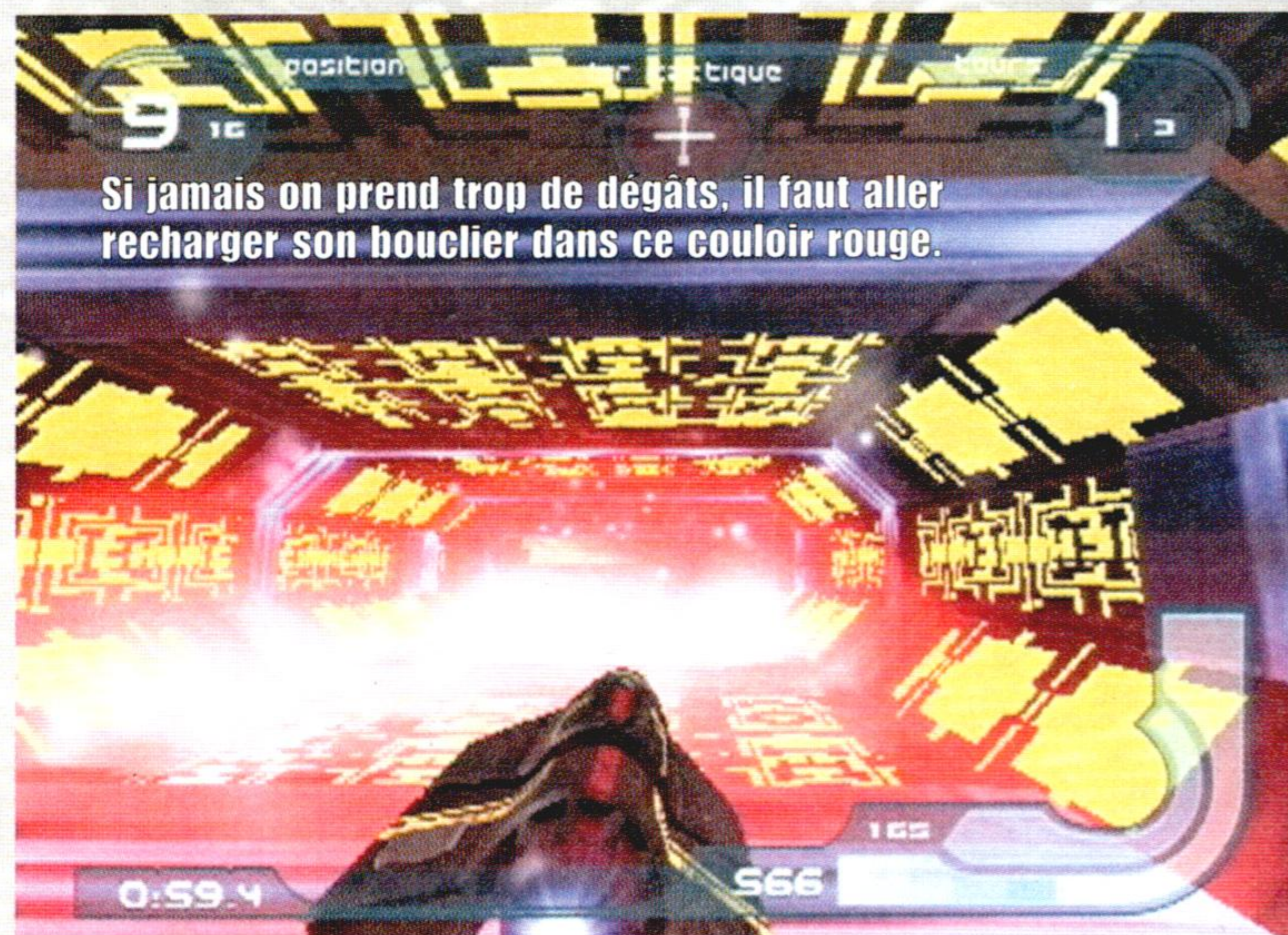
Le mode multijoueur permet à deux participants de s'éclater. À deux, on participe aux modes ligue et arcade, ce qui donne au jeu un nouveau challenge. Ça permet de gagner deux fois plus de crédits, mais ça oblige aussi à diviser les crédits entre les deux joueurs pour

que chacun puisse booster son vaisseau... L'écran splitté verticalement est le plus sympa, car il permet de voir les vaisseaux et d'avoir une bonne vision du circuit. Notez qu'en mode deux joueurs, les ralentissements sont plus fréquents.



À deux, on a deux fois plus de chances de finir premier.

L'écran splitté horizontalement masque les véhicules.

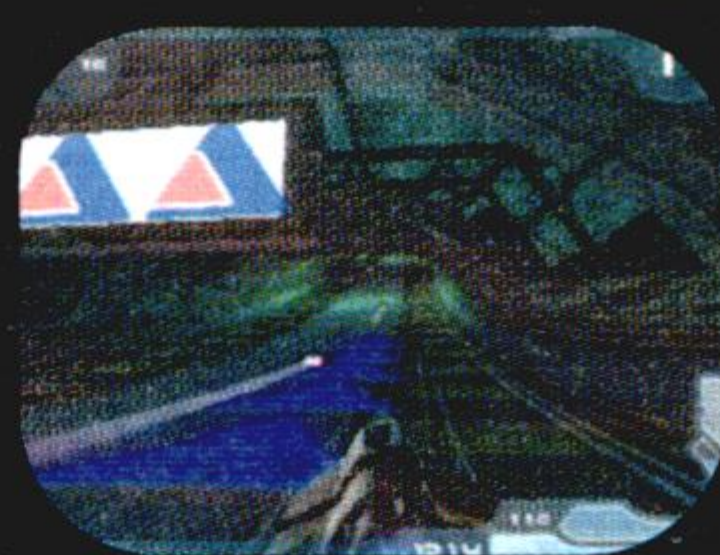


Si jamais on prend trop de dégâts, il faut aller recharger son bouclier dans ce couloir rouge.



nouvelle arme obtenue

éclair de plasma

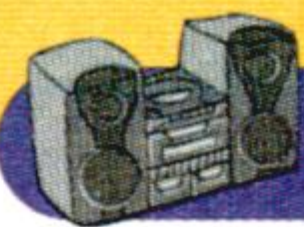






**Graphismes**  
87%

Très rapide, plutôt fluide, et extrêmement bien coloré. Seule ombre au tableau : des ralentissements, rares mais gênants.



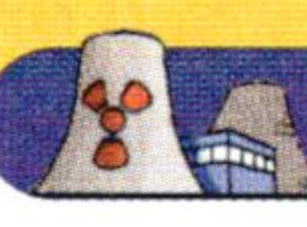
**Son**  
92%

Les musiques techno dépotent, les bruitages sont nickel, et le tout peut être entendu en dolby surround.



**Maniabilité**  
93%

Chaque vaisseau (une dizaine) possède sa propre maniabilité. Tout un chacun devrait trouver chaussure à son pied.



**Durée de vie**  
94%

Des modes ligue, défi, arcade, deux joueurs : vous n'êtes pas près d'en voir le bout !



**Intérêt**

**89%**

Excellent ! L'esprit de la série est parfaitement respecté. Dommage que des ralentissements gâchent le tout...



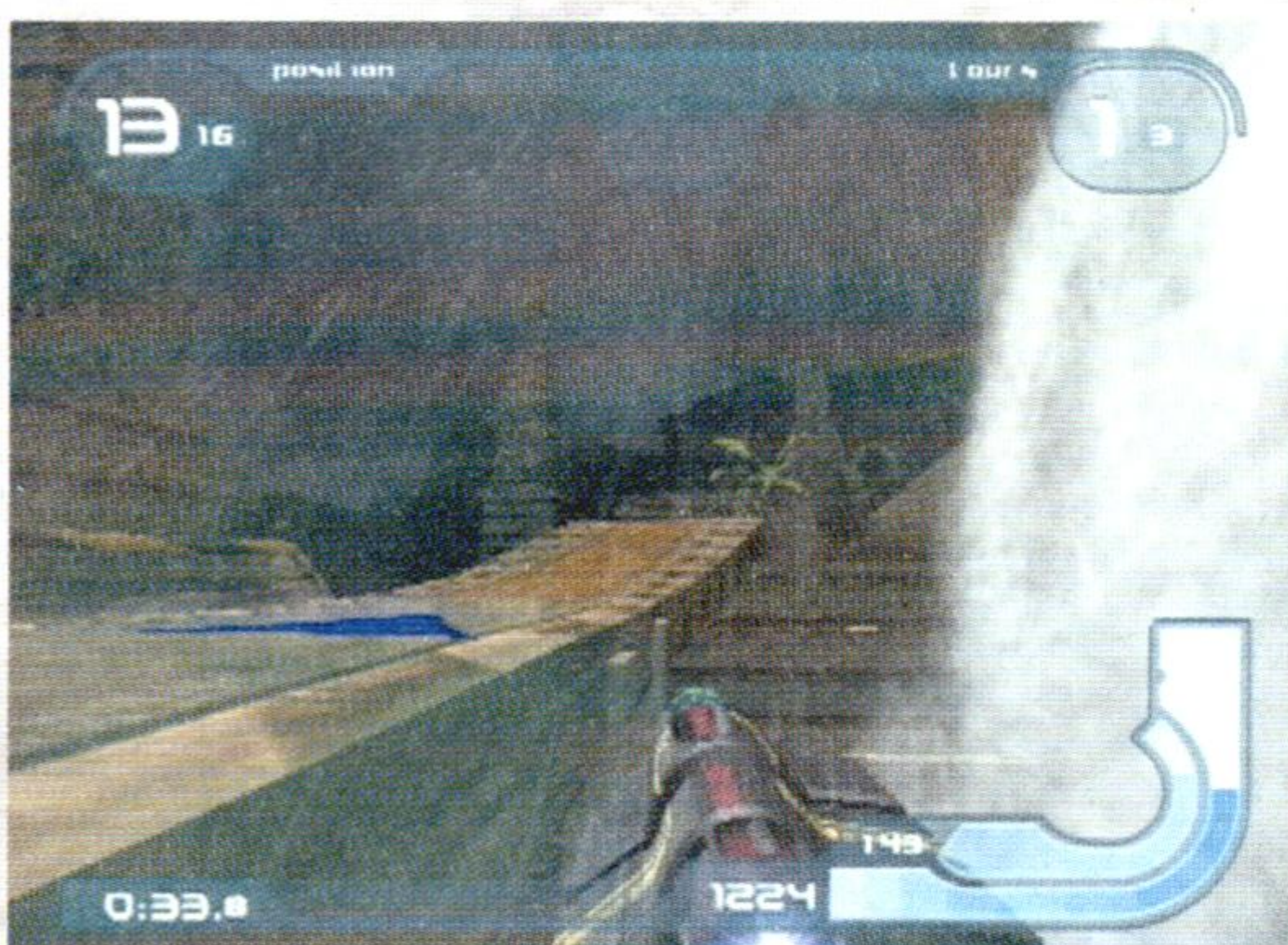
Dans de longs virages comme celui-ci, la moindre erreur de pilotage vous renvoie contre la rambarde, endommageant le bouclier.

## SOUS LE SOLEIL DES TROPIQUES

Wipeout est franchement beau. Les décors dans lesquels se déroulent les courses sont très fournis, et les effets de lumière ajoutent une touche de réalisme au tout. Le pire, c'est que même lorsqu'on va à une vitesse folle, on a toujours envie de prendre le risque de décrocher l'œil du circuit pour admirer les alentours, ce qui s'avère parfois dangereux...



Allez, encore un petit effet de soleil de la PS2, juste pour le plaisir.



Oups, j'ai glissé. Grrr, cette chute me fera perdre quelques précieuses secondes.



Encore un joli décor de fond : une gigantesque cascade.



Ce laser posé au niveau du sol est une arme très efficace : il immobilise celui qui le touche pendant de longues secondes.





# Evil Twin : Cyprien's Chronicles

Genre: Action  
Editeur: Ubisoft  
Textes/Dialogues:  
Français/Français.  
Nombre de joueurs: 1

**Ce titre d'In Utero n'est pas seulement un jeu, c'est un monde à part...**

**C**yprien n'est pas d'humeur à faire la fête : sa date d'anniversaire, c'est aussi celle de la mort de ses parents. Hors de lui de chagrin et de colère, il renie son monde d'enfant, et se trouve projeté dans l'univers imaginaire de Tsoull'i. Il y fait la connaissance de Wilbur, un éléphant assis sur une balançoire, qui lui apprend qu'il est prédestiné à sauver son monde en retrouvant les quatre morceaux de la grande Zipette. Evil Twin est un mélange énergique de jeu de plate-forme et d'action. Les passages de plate-forme sont variés, mais la caméra n'est pas optimisée ; dans certains passages, elle est même fixe et rend l'évaluation des distances difficiles. C'est d'autant plus gênant que l'analogique est extrêmement sensible, poussant notre pauvre Cyprien à faire le pas de trop vers la chute mortelle. Dans la partie action, notre héros peut



**Comme pour tout jeu de ce genre, on ramasse en chemin plusieurs items : vies supplémentaires, têtes d'ours...**



**Super Cyp a un look trop cool, mais qui ne dure pas. Dès que la barre se vide, on redevient Cyprien.**



**Souriez ! C'est en étant pris en photo par Wilbur que l'on sauvegarde.**



**Les attaques de Super Cyp sont impressionnantes et offrent des effets de lumière éclatants.**


68

se transformer en Super Cyp doté de pouvoirs surnaturels : invincible, il fait des sauts de plus grande envergure, et lance des boules de feu ou des éclairs. Le monde d'Evil Twin est divisé en huit îles, chacune dégagant une atmosphère qui lui est propre, chacune ayant une architecture et un bestiaire différent. Ce qui rend cet univers encore plus vaste, plus fouillé. Certains lieux sont des villages où Cyprien sera chargé de rendre des services. Il y connaîtra des peuples comme les Demis, les Gens ou les Volants. Sur d'autres îles, le système de jeu, plus basique, se clôture par un boss. Dans l'ensemble, le jeu est linéaire, et même s'il est tout en 3D, on ne peut avancer que dans un ordre prédéterminé. Par exemple, il va falloir nourrir une araignée pour qu'elle tisse un filet de toile, avec lequel on pourra attraper des lucioles pour s'éclairer dans un tunnel obscur, etc. En résumé, ce jeu est d'un visuel incroyable et d'une réalisation impeccable, mais le gameplay, trop pointu, met la barre de difficulté un tantinet trop haut.



**Les décors sont superbes et riches en détails en tout genre.**

**NINJA**



**Beauté volée**

Aah, qu'il est beau, ce jeu ! In Utero a su nous offrir huit mini-univers remplis de détails, de décors profonds, d'ambiances uniques, de couleurs impressionnantes. C'est un monde d'enfant teinté de peur, où les rainures sont obscures, les êtres, inattendus. Certes, la jouabilité n'est pas aisée, mais il ne faut pas exagérer, on y arrive quand même. Et puis, finalement, des jeux qui offrent autant de charme, ça ne court pas les rues, et celui-là vaut le coup d'œil.

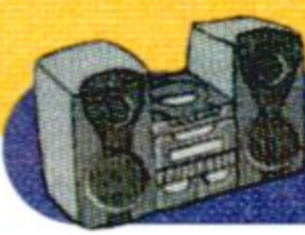






**Graphismes**  
94%

Un design propre au jeu. Du jamais vu, qui dégage une originalité certaine. Tout y est travaillé et détaillé.



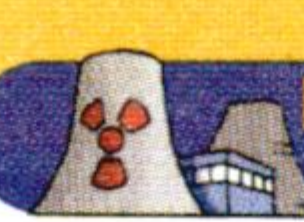
**Son**  
96%

Le choix des voix est excellent et les musiques sublimes. Un enchantement pour les oreilles.



**Maniabilité**  
85%

L'analogique est trop sensible et on constate des problèmes de caméra qui gênent la progression.



**Durée de vie**  
90%

Le jeu offre de nombreuses cinématiques et totalise 76 niveaux. Voilà de quoi occuper le plus tenace des joueurs.



**Intérêt**

**89%**

Entre le conte de fées et le cauchemar. Mais le gameplay et quelques bugs nous remettent vite les pieds sur terre.



**Tel une grenouille, on saute de nénuphar en nénuphar.**



**On croisera plusieurs personnes et certains vous aideront en vous donnant quelques objets.**



## JET DE CAILLOU

La seule arme de Cyprien est un objet désuet : un lance-pierres. Pourtant, dans le monde de Tsoull'i, son arme est bien plus efficace que dans le monde réel, et il peut lancer des boules d'énergie. Il est alors possible de se débarrasser de certains

ennemis que Cyp locke automatiquement, ou d'utiliser le système de visée pour déclencher des mécanismes. Cette arme sert même contre les boss, et permet de lancer de nouvelles munitions, comme les graines qui paralysent les ennemis.



**Voilà qui devrait éloigner cet insecte !**



**La racine noire ne se laisse pas abattre facilement et contre-attaque sans relâche.**

**Ha-do-ken ! J'adore les sauterelles grillées.**



**Les Demis sont des êtres coupés en deux (dans le sens littéral du terme).**

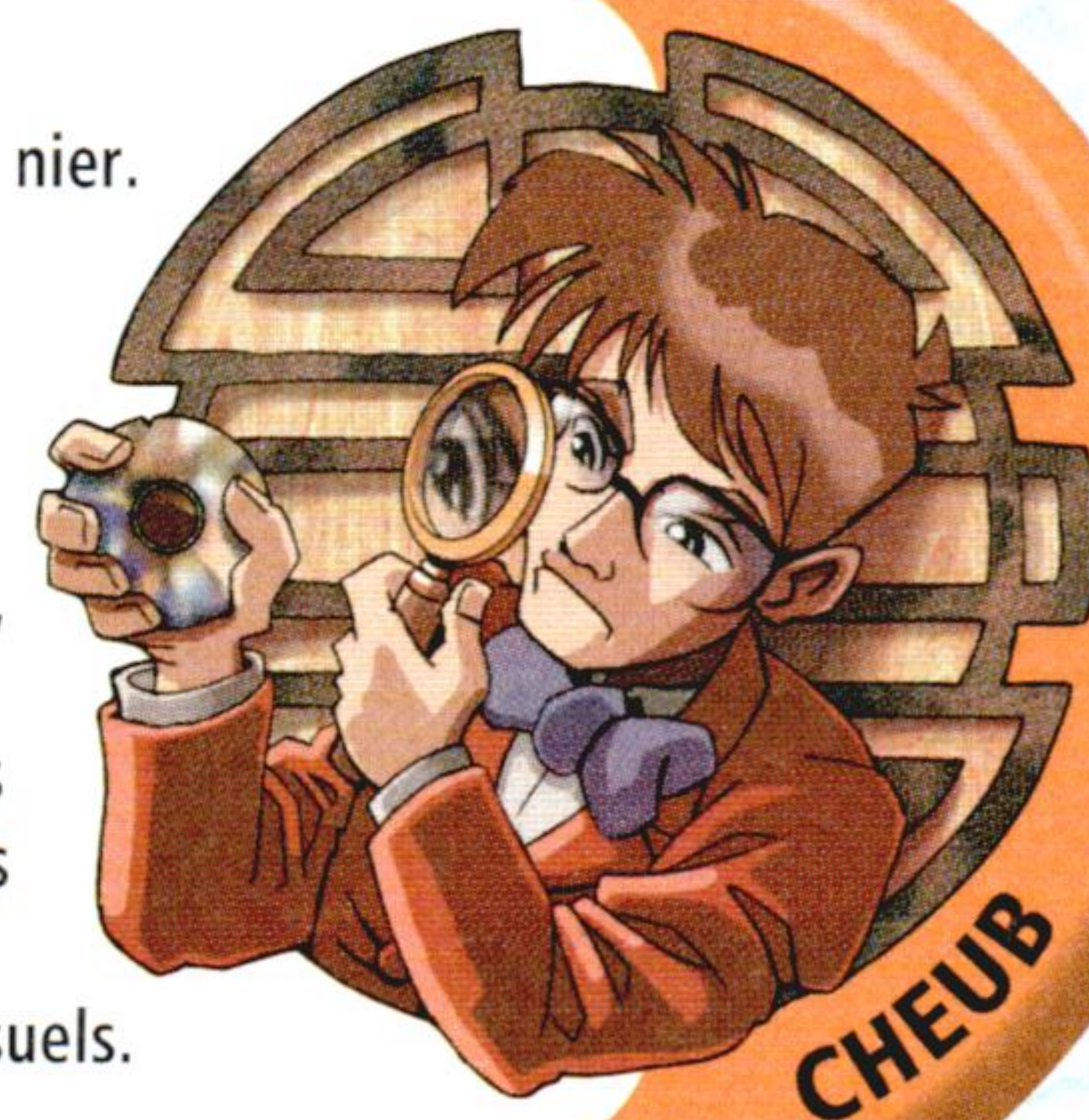
69



**Allez, plus haut, toujours plus haut**

### Qui tombera verra

C'est vrai que le jeu est beau, inutile de le nier. Mais dans certains passages, on aurait pu revoir la difficulté à la baisse, ou le gameplay à la hausse. Lors de plusieurs sauts, il suffit d'une inclinaison un peu juste de l'analogique pour que Cyp tombe, et il ne se rattrapant que rarement. C'est encore pire quand la caméra, fixe, ne nous montre pas la prochaine plate-forme, nous obligeant à sauter à l'aveuglette. Il arrive même que l'on soit dupé par des effets visuels.





**TEST** 

GAME BOY ADVANCE

# Mat Hoffman's Pro BMX

À la différence de Tony Hawk's et de Shaun Palmer's, tous deux en 3D isométrique, Mat Hoffman's Pro BMX est entièrement en 2D. Mais que les fans se rassurent, cette perspective ne nuit en rien à la qualité du jeu. Au contraire, elle permet une lecture de l'écran beaucoup plus simple. Les rampes, tremplins et pipes sautent aux yeux et la profondeur de champ est assez bien rendue. Le jeu propose quatre modes : carrière, tournoi, free ride et entraînement (ce dernier, très réussi). La maniabilité a été bien pensée, puisqu'on peut sortir tous les tricks grâce aux boutons A et B. On regrettera cependant que les déplacements verticaux n'aient pas été plus soignés. En effet, il n'est pas toujours évident de passer rapidement d'un plan à l'autre (de haut en bas ou de bas en haut). Mais avec un peu d'entraînement, on surmonte cette petite difficulté.



Glisser sur les barres vous rapportera un maximum de points.

Dans ce stage, vous devez réaliser des figures pour gagner du temps.



Les rampes sont idéales pour réaliser des tricks-combos.



70

**TEST** 

GAME BOY ADVANCE

# Shaun Palmer's Pro Snowboarder

Après une version PS2 discutable, Shaun Palmer's Pro Snowboarder débarque sur GBA. Tout en 3D isométrique, il se veut dans l'esprit de Tony Hawk. Dans chaque stage, il faut remplir une série d'objectifs pour obtenir des points et ainsi, débloquer de nouvelles pistes. En plus du beau Cadillac Kid, vous pouvez diriger Ingemar Backman, Tara Dakides, et Shaun White, chacun possédant ses points forts et ses faiblesses. À l'image de Tony Hawk's, un temps d'adaptation est nécessaire pour bien maîtriser tous les tricks. Les premières minutes de jeux, on rame un peu pour réaliser de beaux combos, mais le coup de main se prend assez rapidement. On y arrive d'autant plus facilement que les tricks sont, malheureusement, trop peu nombreux, et qu'il suffit de faire des grinds pour gagner des points. Ajoutons à cela qu'il y a très peu de pistes et l'on comprendra pourquoi ce jeu est décevant.

Le pipe, un grand classique des jeux de snow !



Un "method" entre deux grinds : idéal pour faire des points.

À la moindre erreur, c'est la chute.



Genre: BMX  
Editeur: Activision  
Textes/Dialogues:  
Français/Français  
Nombre de joueurs: 1-2

 Graphismes  
80%

Autant les décors ne sont pas mal, autant les bikers sont vraiment laids.

 Durée de vie  
75%

C'est dommage qu'il n'y ait pas plus de parcs, d'autant qu'ils ne sont pas très vastes.

 Intérêt

Sans être exempt de défauts, c'est un bon jeu de BMX qui plaira aux amateurs. Dommage qu'il n'y ait pas plus de circuits.

83%

Genre: Snowboard  
Editeur: Activision  
Textes/Dialogues:  
Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 1-2

 Graphismes  
74%

La plupart des décors sont assez pauvres, et les personnages ne sont pas extra.

 Durée de vie  
79%

Les pistes sont vastes, mais trop peu nombreuses.

 Intérêt

Shaun Palmers n'est pas le Tony Hawk du snow. Certes, il a quelques qualités, mais il décevra de nombreux joueurs.

80%



# TEST

## PS2

PlayStation 2

*Un Martini au shaker, sans glace... Je me sens totalement à l'aise dans mon smoking, fin prêt pour les aventures de James sur PS2.*

**C'**est un jeu relativement à part. Nous attendions un Doom-like classique comme le fut GoldenEye, quelle or ce nouvel opus possède de modes de jeu nombreux, adaptés à la mission à accomplir. Ainsi, de la vue à la première personne pour les phases d'infiltration, on en vient à conduire une voiture pour retrouver un camion ou encore, juché sur un véhicule, à dégommer une brassée d'ennemis à l'aide d'un AK-47. En bon agent secret, vous allez devoir mener à bien douze missions. Le scénario, bien ficelé, est digne d'un film de la série, avec ses multiples rebondissements et nombreux lieux à visiter. Croyez-moi, la vie d'un espion n'est pas de tout repos, et la panoplie de gadgets ne sera pas de trop. Du mini-laser pour fondre les cadenas au décodeur en passant par le mini-appareil photo, le grappin et le simulateur de cartes magnétique, tout y est ! Bien entendu, un véritable arsenal est aussi à disposition. La grande nouveauté réside dans le principe même du jeu. En effet, il ne suffit pas de finir une mission pour accéder au niveau suivant. Encore faut-il avoir gagné suffisamment de points de style. Ces points vous sont accordés quand vous réussissez une action avec brio. Votre style sera jugé en permanence ! Bienvenue dans une Bond Academy en quelque sorte... Réjouissez-vous, si votre quota de points est suffisant, vous débloquentez aussi des bonus sous forme d'armes supplémentaires, de persos cachés, etc.



Les balles sont aussi visibles que dans Time Crisis.

# 007 Espion pour cible



Le laser portable bientôt dans tous les GSM ?

Les passages secrets recèlent des bonus.

### NINJA



## My name is "Trop court"

Avec ses douze niveaux, le mode solo fait un peu pitié, surtout si on le compare au titre de Rare sorti sur N64 il y a déjà cinq ans. Mais il faut avouer qu'on s'éclate bien et que la progressions à l'aide de points de Bond Style, ça le fait grave. La variété des niveaux le rend agréable ; le mode multijoueur aura raison de vos soirées entre amis. Je résume : si ce jeu ne mérite pas forcément l'investissement, conseillez-le à un ami et empruntez-le-lui.



Genre: Action

Editeur: EA

Textes/Dialogues:

Anglais/Anglais

Nombre de joueurs: 1-4

 Graphismes 92%

Les décors sont fins et les balles aussi grosses que dans Time Crisis.

 Son 93%

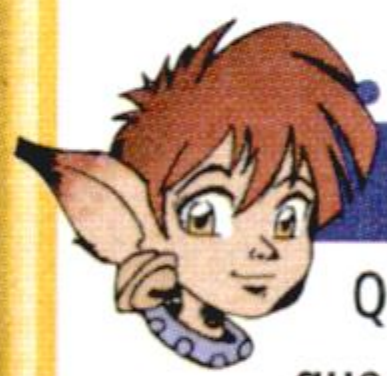
Quand le son typique de l'agent 007 retentit, on est aux anges.

 Maniabilité 91%

À l'instar de GoldenEye, la prise en main est intuitive et on est tout de suite dans le bain.

 Durée de vie 83%

Vous êtes le maillon faible... Avec ses 12 niveaux, c'est clairement là que le bât blesse.



Intérêt

Quel dommage que le mode solo ne soit pas plus long et un chouilla plus ardu.

89%





# Silent Hill 2 Restless Dreams



Sortez les mains en l'air, si vous en avez!



72

Pas d'eau dans la piscine, mais je la remplirai de leur sang!



Ces monstres viennent de se prendre une raclée par un de leurs boss...

**Silent Hill 2 vient tout juste de sortir sur la console de Microsoft aux États-Unis. En peaufinant son survival-horror, Konami ne s'est pas contenté d'une simple adaptation !**

**D**ésormais, en commençant une nouvelle partie, vous avez le choix entre deux scénarios, "Letter From Silent Heaven" (James) et "Born From A Wish" (Maria). Le premier est tout simplement l'aventure que tout le monde connaît déjà sur PS2; le deuxième, une exclusivité, vous propose de jouer avec la mystérieuse Maria, et s'avère tout aussi passionnant que l'aventure de James. Par contre, la durée de vie de ce scénario bonus est assez courte. En fonction de votre niveau, lors de la première partie, il vous faudra entre deux et cinq heures de jeu pour en venir à bout. Ensuite, les meilleurs d'entre vous pourront aisément le finir à nouveau en moins de vingt de minutes! Ce second scénario se déroule dans de nouveaux décors. Vous aurez à résoudre de nouvelles énigmes et trouverez de nouveaux objets. Ainsi, deux nouvelles armes font leur apparition: un couteau de boucher et un revolver. Konami a tiré parti des capacités d'affichage de la Xbox pour affiner les textures des murs des bâtiments, des meubles ou des étoffes. Cette amélioration est surtout sensible dans Born From a Wish. Par ailleurs, dans cette version Xbox, Konami permet au joueur d'activer ou désactiver l'effet de grain à l'image dès le début du jeu (sur PS2, il faut terminer le jeu une fois pour y accéder!). Nous nous sommes donc empressés d'enlever le voile granuleux de l'image... Les améliorations techniques ne s'arrêtent pas là. Nous avons remarqué que les effets d'ombre et

de lumière ont été retravaillés; l'animation du personnage et des monstres nous a semblé un poil plus rapide. N'exagérons toutefois pas la portée de ces modifications: cette version Xbox de Silent Hill 2 n'est pas aussi renversante, par exemple, qu'Halo ou DOA3, deux jeux spécifiquement conçus pour exploiter la nouvelle console... Sachez enfin que dans l'aventure de James, on trouve, en finissant le jeu, un nouvel objet: une gemme bleue qui, utilisée à certains endroits précis, débloque une nouvelle fin. Silent Hill 2 pour Xbox possède donc six fins au total... Pour tout le reste, il s'agit exactement du même jeu que sur PS2, avec son ambiance des plus oppressantes et ses bonnes frayeurs.

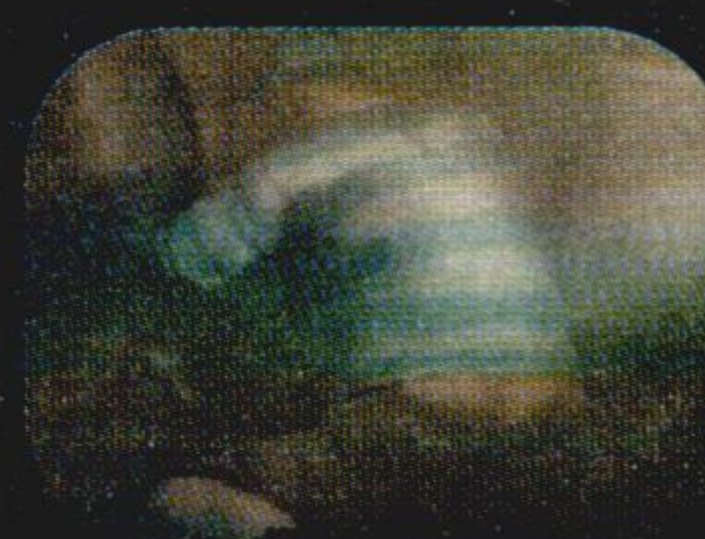
Le bar Paradise est un passage obligé du jeu.



**LUK**

**L'amour et la mort**

J'avais déjà fini entièrement le jeu sur PS2. Du coup, ce n'est pas le scénario supplémentaire avec Maria (qui se termine trop vite), ni la nouvelle fin avec James, qui vont me faire acheter cette version Xbox. Cependant, si vous n'avez jamais goûté aux frissons que procure cet excellent jeu, je vous conseille quand même cette version, qui possède des éléments – pas vraiment importants, à mon goût – inédits.







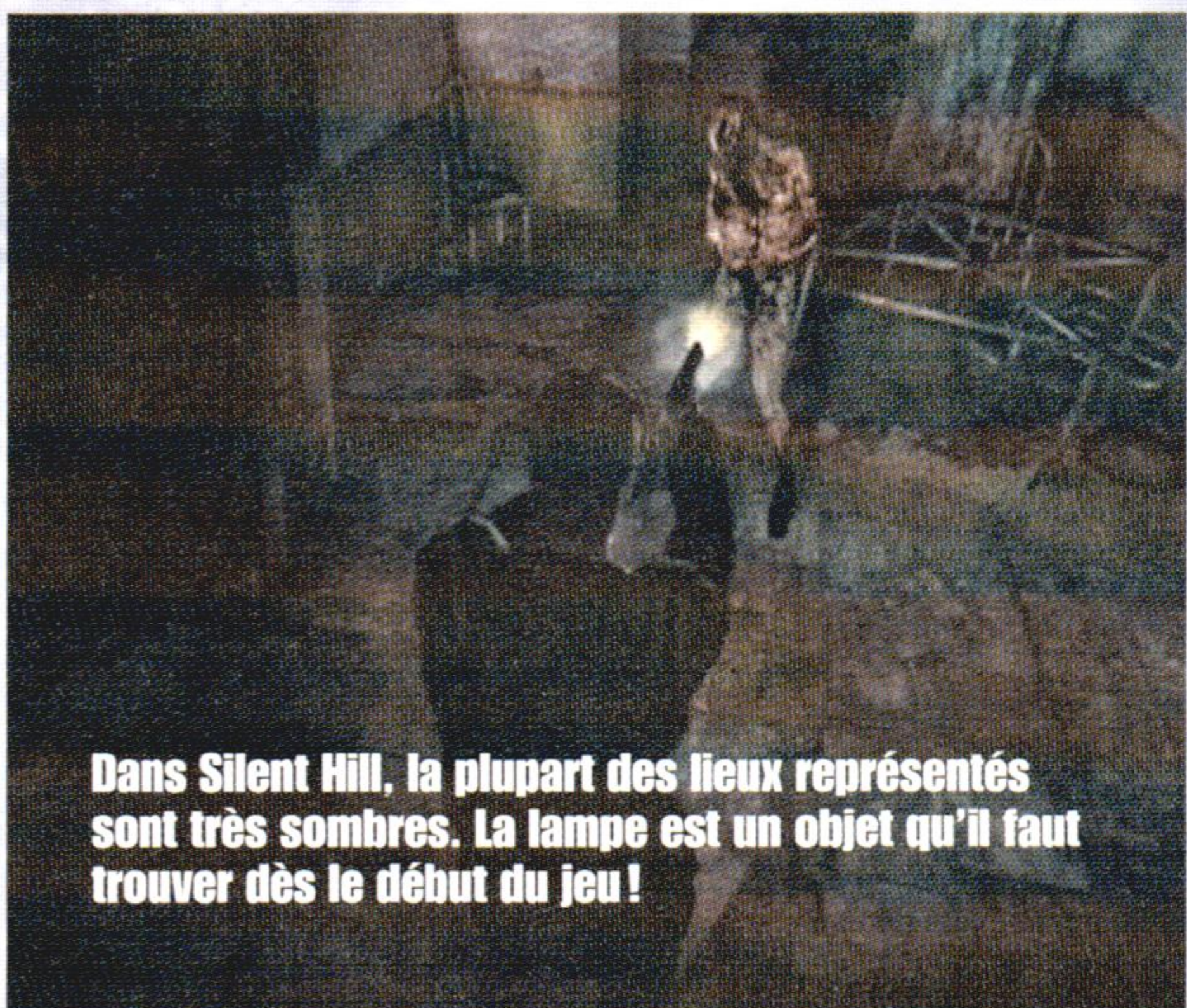
Un passage secret se trouve derrière une horloge. Mais pour le trouver, il faut résoudre une énigme.



Je n'y vois rien, mais je tire quand même... on ne sait jamais.



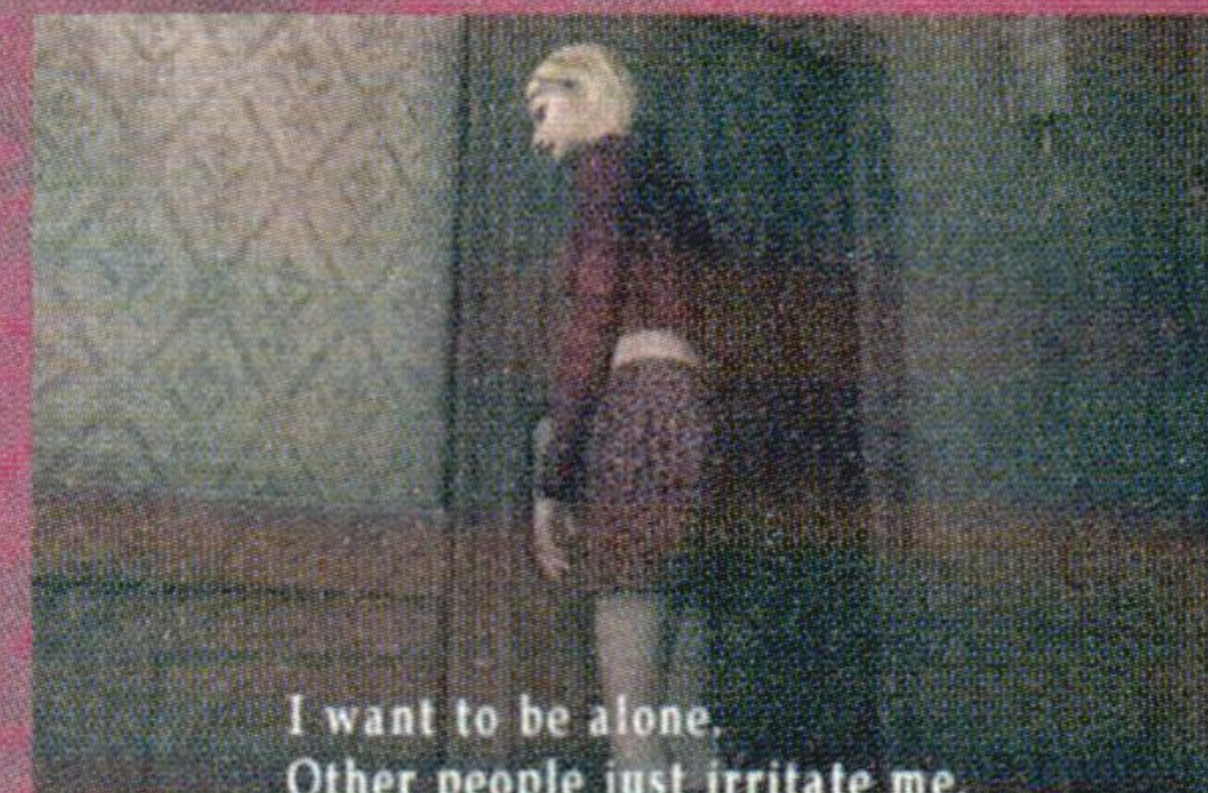
Les textures sont un peu plus jolies que sur PS2.



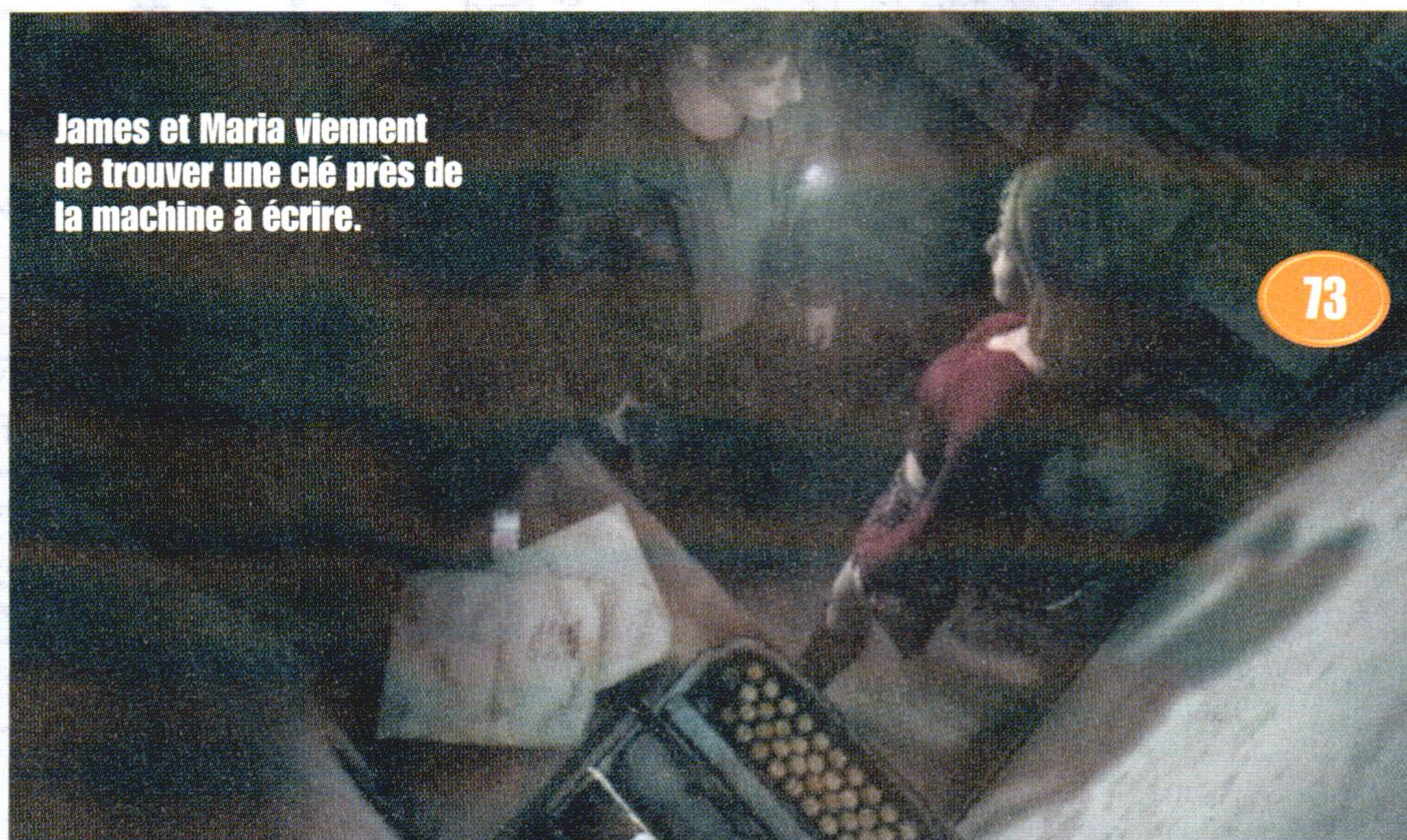
Dans Silent Hill, la plupart des lieux représentés sont très sombres. La lampe est un objet qu'il faut trouver dès le début du jeu !

## SCÉNARIO BONUS ET NOUVEAUX SECRETS

Désormais, au moment de commencer une nouvelle partie, on peut choisir entre deux scénarios. Le premier correspond à l'aventure de James (la même que sur PS2 avec une fin supplémentaire). Le second vous propose de jouer avec Maria dans une mini-aventure. Il s'agit de la grande nouveauté de cette version. Celle-ci présente des nouveaux décors, objets, armes, énigmes ainsi que des graphismes plus léchés que sur PS2. Les déhanchements de Maria sont très sexy et sa tenue plutôt craquante...

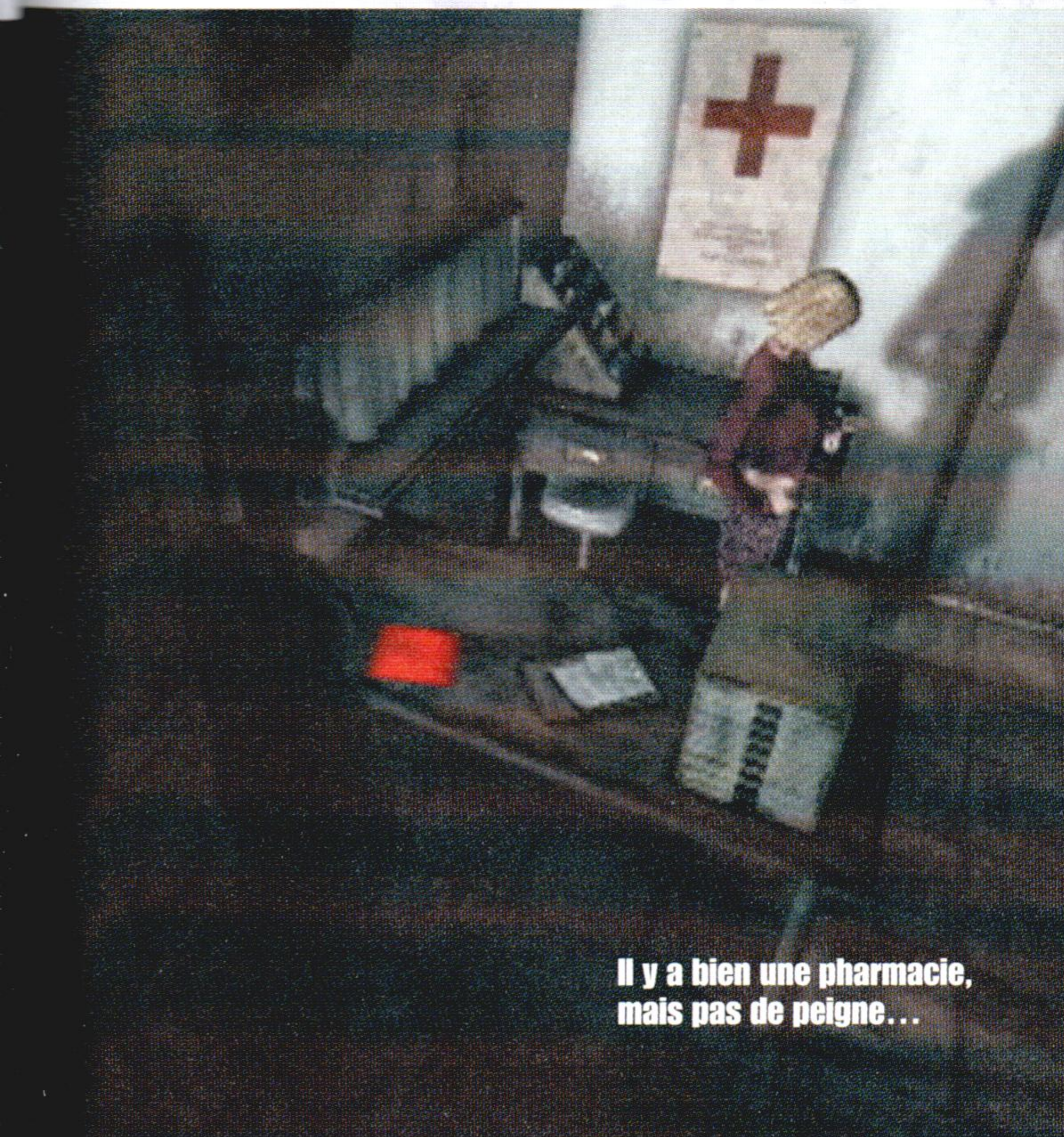


I want to be alone.  
Other people just irritate me.



James et Maria viennent de trouver une clé près de la machine à écrire.

73



Il y a bien une pharmacie, mais pas de peigne...

### Silence, on tourne !

J'ai vraiment trouvé cette version alléchante. On peut maintenant enlever l'effet de grain à l'image dès le début du jeu, et ça, c'est vraiment bien. La partie avec Maria est intéressante. La réalisation fait plutôt honneur à la Xbox, bien qu'elle n'en exploite pas tout le potentiel, on remarque que le jeu est un peu plus fin que sur PS2. Bref, je conseille la version Xbox à tous les fans de la série et même aux autres.



NINJA

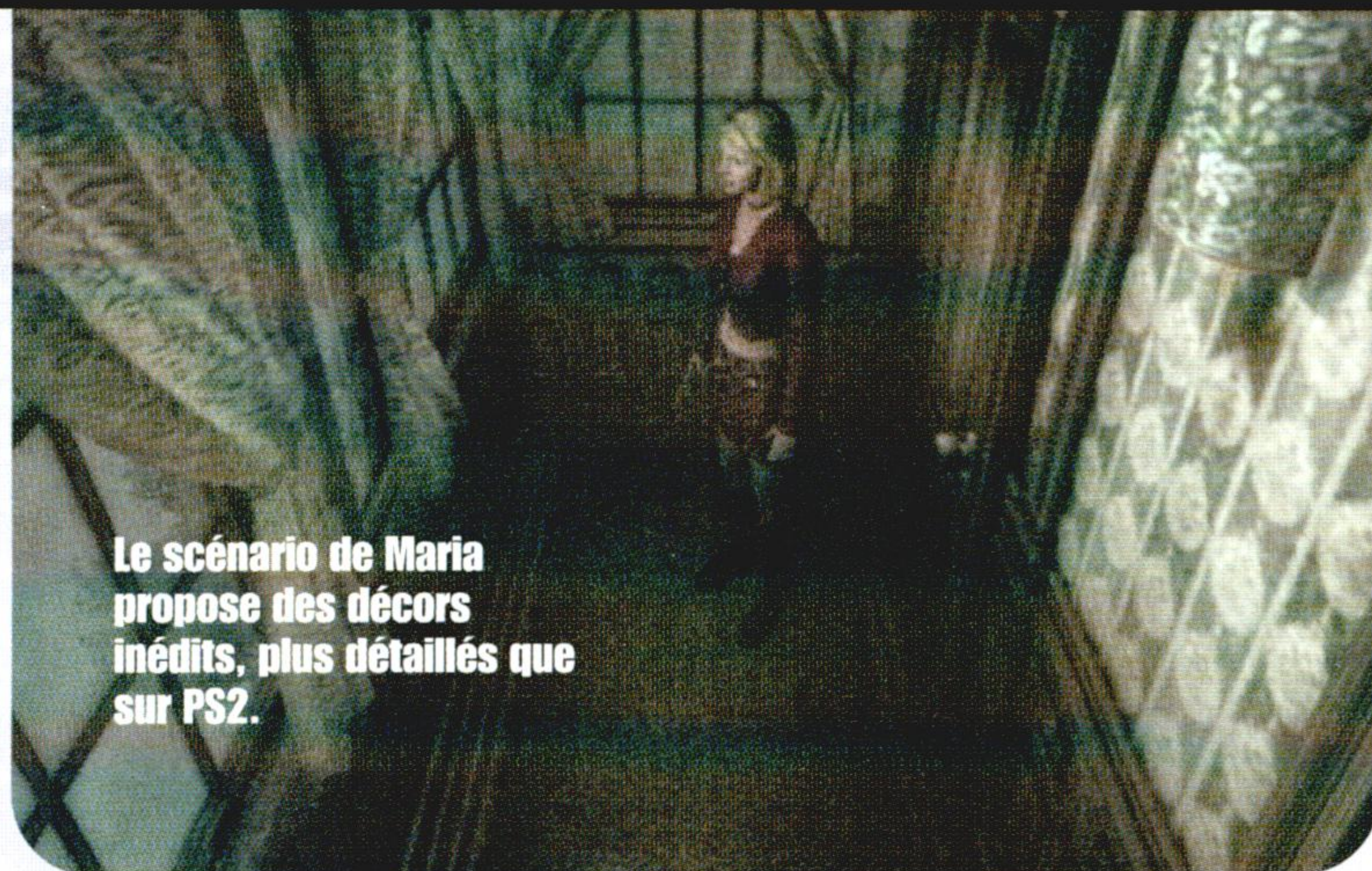




# TEST

## XBOX

### Silent Hill 2 Restless Dreams



Le scénario de Maria propose des décors inédits, plus détaillés que sur PS2.



Maria n'a pas confiance en elle, drôle d'héroïne.

But I'm scared to die.  
I'm so afraid of pain.



Ce n'est pas parce qu'on est dans une chambre d'enfant que le pistolet est un jouet.

74



Prends ça dans les dents!

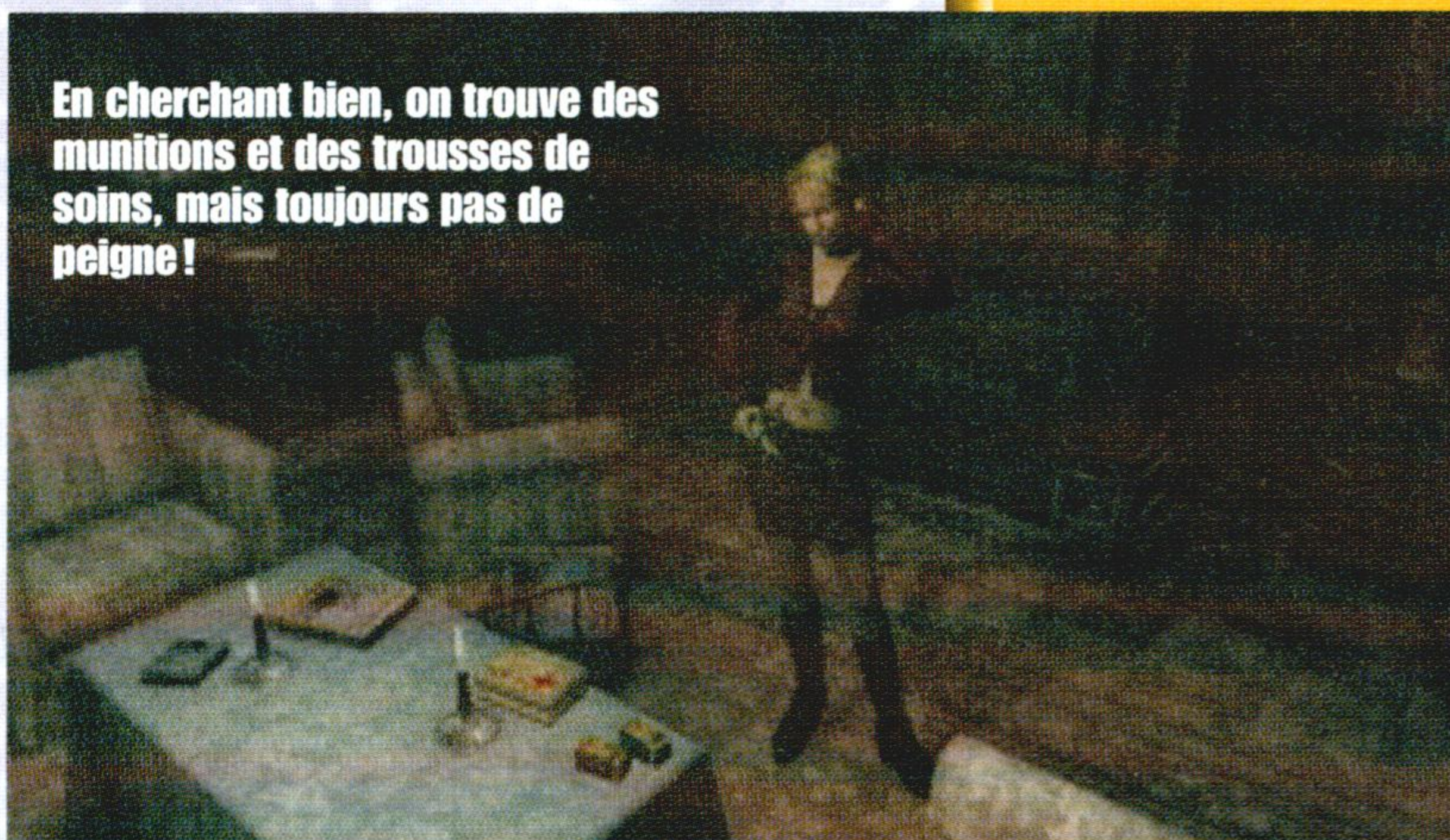
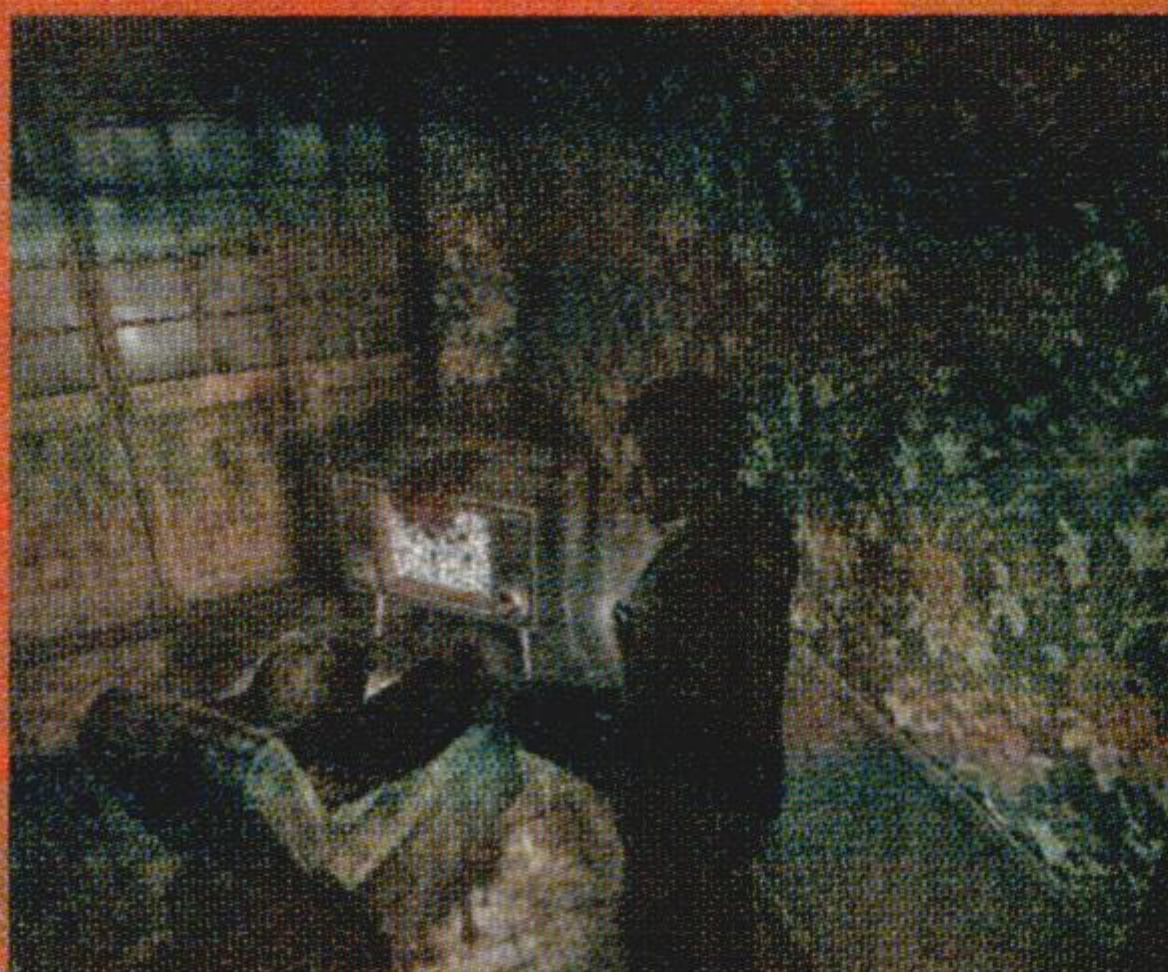


Mais qu'allait-elle donc faire dans cette galère?

### UNE AMBIANCE UNIQUE

Silent Hill 2 joue avec nos peurs les plus profondes. L'ambiance de ce survival-horror est unique. Comme le premier Silent Hill, il faut toujours autant courir avec James dans de longs couloirs ou en extérieur, visiter des lieux particulièrement glauques, et, de temps en temps, affronter des monstres bien dégoûtants. La bande-son contribue parfaitement à la montée de l'angoisse: des sons sinistres surgissent sans prévenir,

des grésillements d'ondes radio vous préviennent de la proximité des monstres qui rôdent...




En cherchant bien, on trouve des munitions et des trousseaux de soins, mais toujours pas de peigne!

Genre: Survival-horror  
Editeur: Konami  
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 1

 Graphismes 92%

Légèrement plus beau que sur PS2. Des textures plus détaillées, en particulier pour le scénario de Maria.

 Son 95%

L'ambiance est particulièrement réussie. Unique en son genre.

 Maniabilité 89%

Dans l'ensemble, assez simple, sauf lors de certains combats. Maria et James se déplacent un poil plus vite.

 Durée de vie 96%

Plus de 15 heures de jeu. Un mini-scénario supplémentaire avec Maria ainsi qu'une nouvelle fin appelée UFO (six en tout).

 Intérêt

Le scénario additionnel est assez court. Si vous n'avez pas encore joué à Silent Hill 2, prenez la version Xbox!

92%





# TEST



*Le foot américain n'étant pas le jeu préféré des Français, nous ne nous faisons aucune illusion sur la sortie de ce jeu (pourtant très bon), en officiel...*

**R**appelez-vous : Microsoft avait annoncé que, contrairement aux autres constructeurs de console, il laisserait ses jeux "non localisés", c'est-à-dire que ses jeux seraient lisibles sur une console française. Comme, en matière de jeux vidéo, les fausses promesses sont légion, j'attends de voir... S'ils tiennent parole, on pourra se procurer des jeux américains ou japonais qui, parce que l'éditeur pense qu'ils feront de mauvaises ventes, ne sortiront jamais en France. Type de raisonnement qui s'applique tout particulièrement à un jeu comme NFL Fever 2002 ! Bon, passons au jeu. Il propose un bon paquet d'équipes, dont certaines à débloquer. On peut faire un championnat ou affronter un autre joueur. Pour ce qui est des matchs, on a le choix entre de nombreuses tactiques, que ce soit en attaque ou en défense. Si besoin, la console vous conseille sur la meilleure tactique à appliquer. Vous pouvez choisir facilement le joueur que vous incarnez, et passer d'un joueur à l'autre. Vos coéquipiers, gérés par la console, ne sont pas des nuls ; bien au contraire, ils sont très "aware" sur les plaquages. Quand on est en attaque, le quarterback choisit à qui il fait la passe. Vos partenaires sont surlignés d'un bouton de couleur, correspondant aux boutons du pad Xbox.

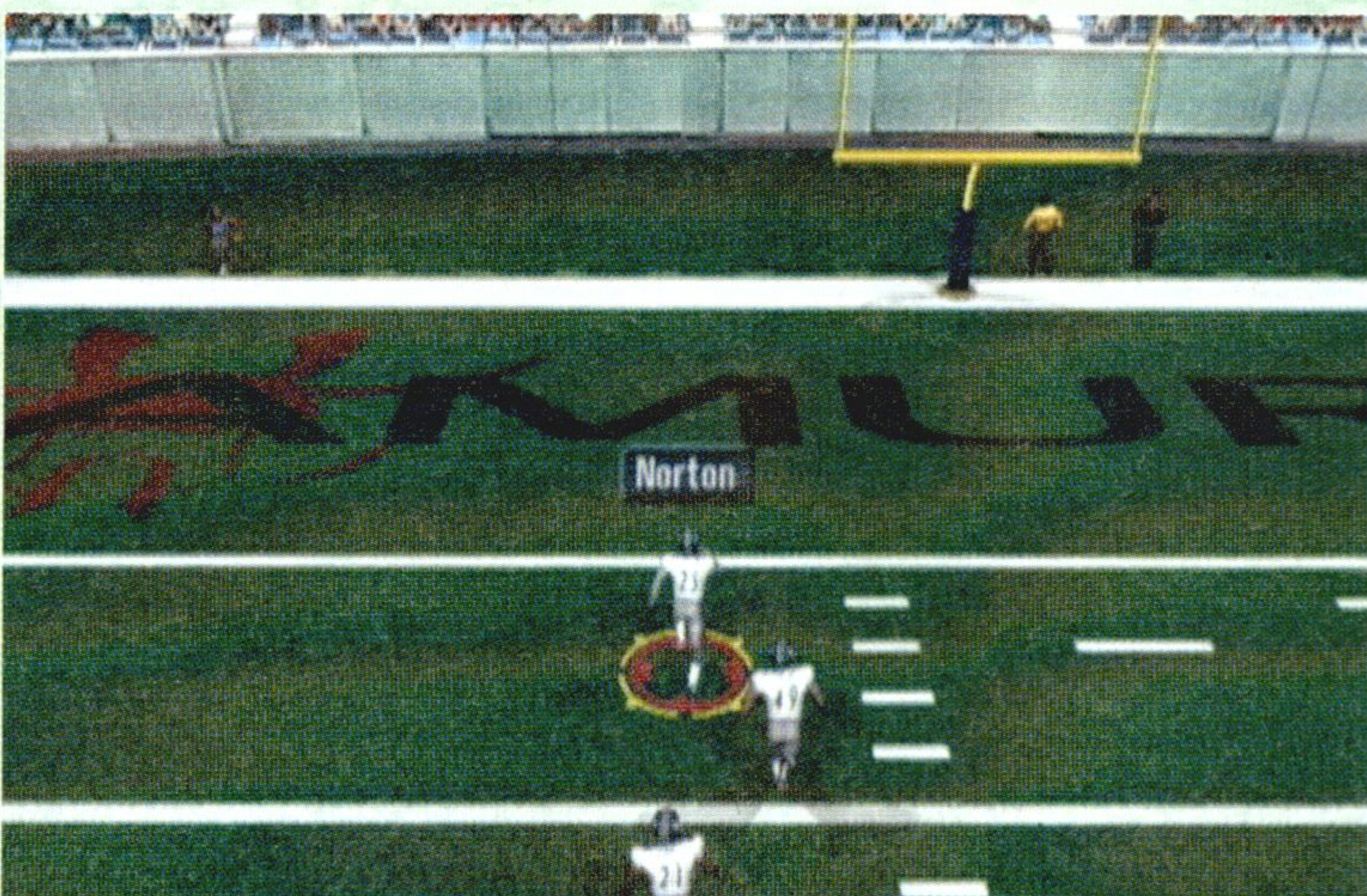
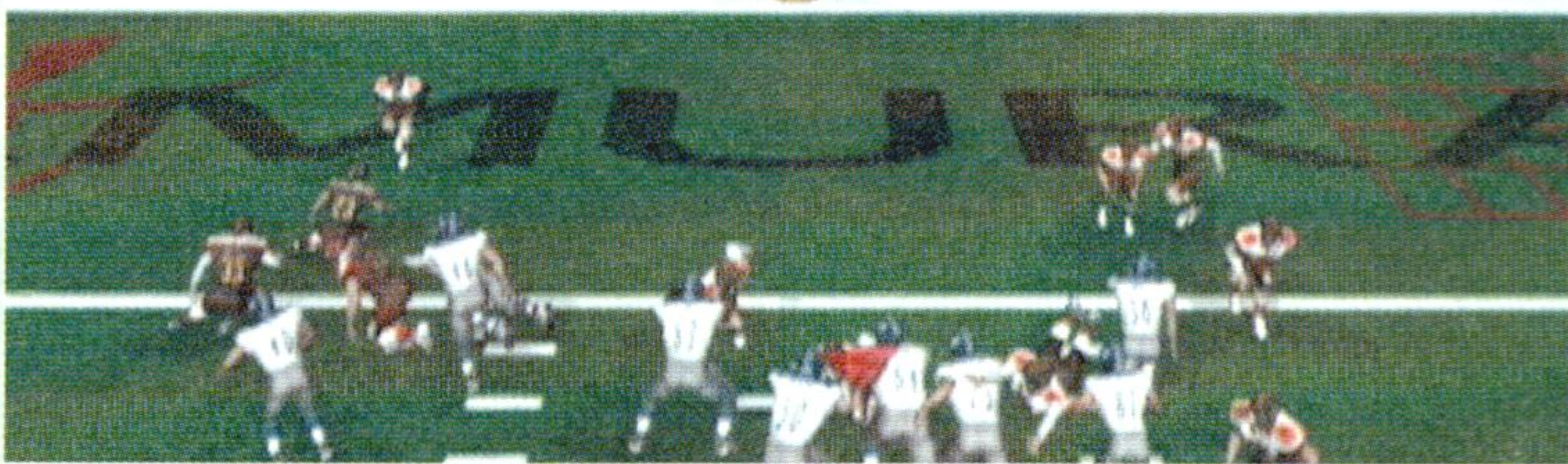
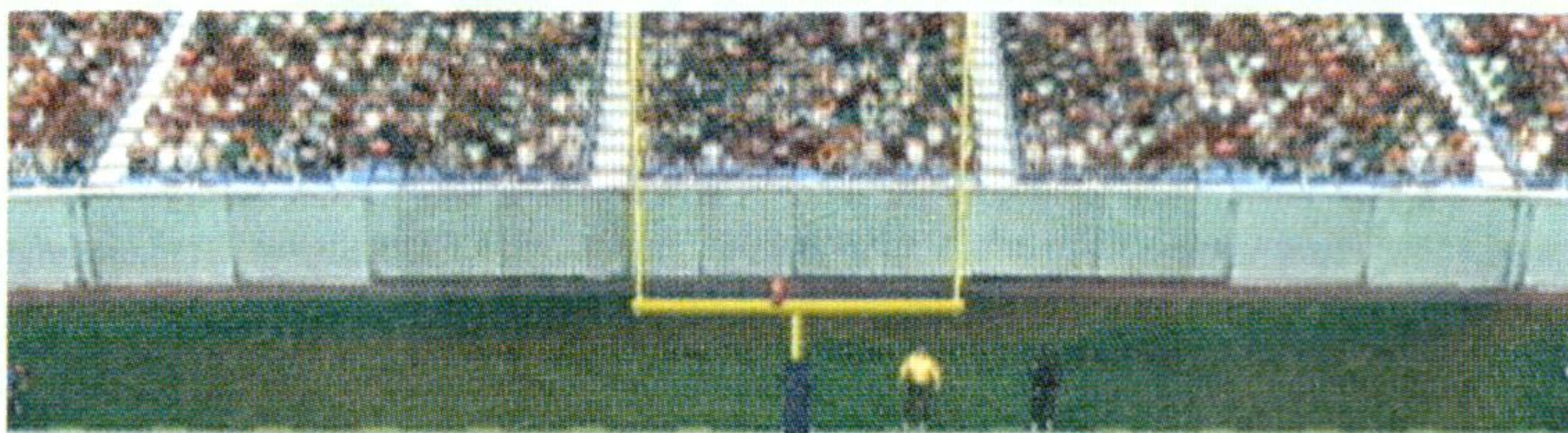


Tout le monde est en position, le quarterback attend la passe.

# NFL FEVER

## 2002

Après le Touchdown, comme au rugby, on peut transformer l'essai.



Il court vite, mais la balle est un peu loin...

Il s'est bien fait sécher.

Genre: Foot US  
Editeur: Microsoft  
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 1-4

Graphismes 88%

Les personnages sont très fins, de même que les décors.

Son 87%

Les commentaires tombent très bien, et suivent bien l'action.

Maniabilité 90%

Pour peu qu'on connaisse les règles du foot américain, il n'y a aucun problème.

Durée de vie 90%

Des équipes à débloquer, des tournois à remporter... il y a de quoi faire.



Intérêt

Si vous faites partie des rares Français qui s'intéressent à ce sport, voici un très bon jeu.

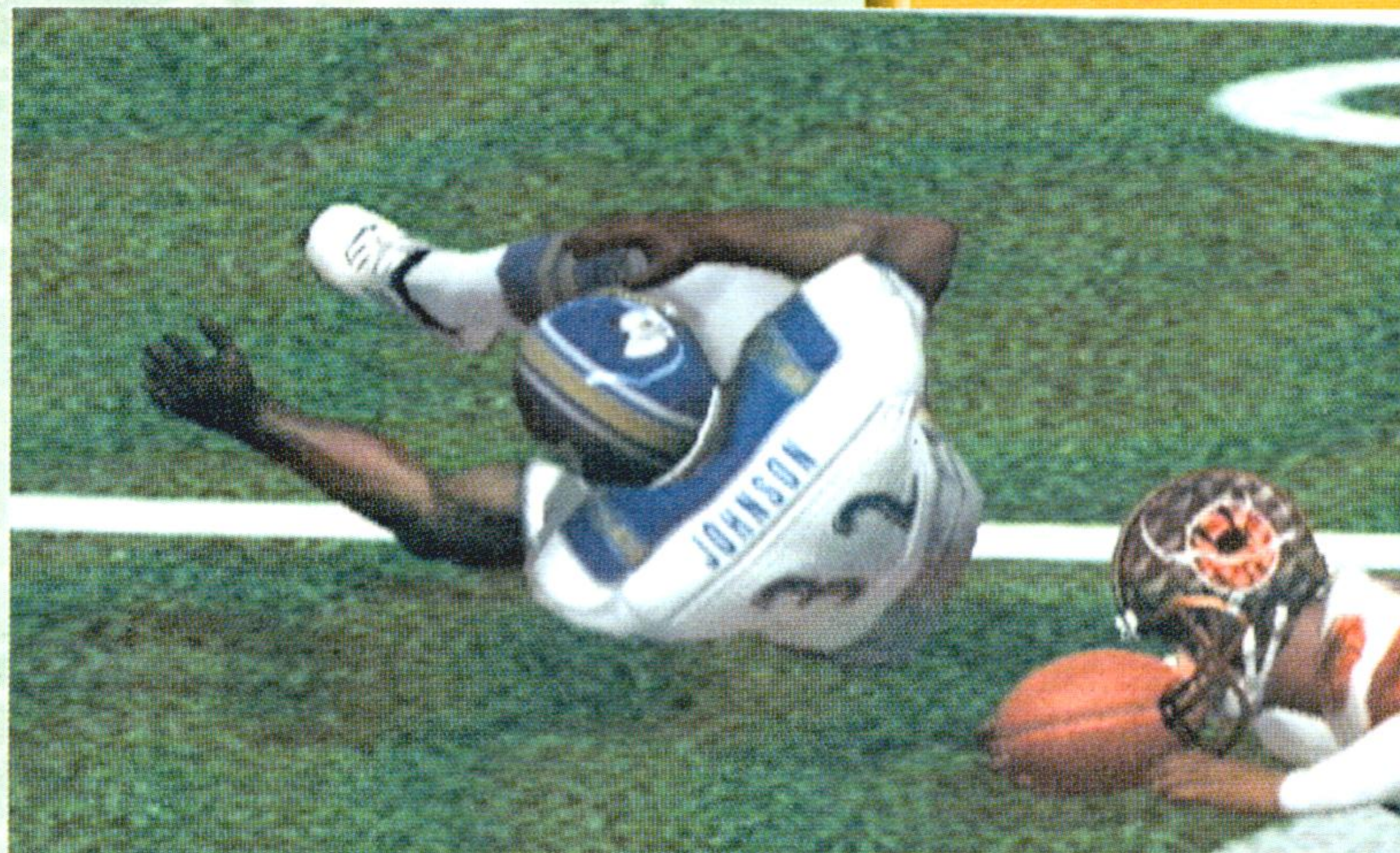
89%

PANDA



### Touchdown

Le foot américain, on aime ou on déteste. Je ne déteste pas. Comme quoi, les heures passées à gagner des XP dans divers RPG en regardant le foot américain sur Canal Plus m'auront servi à quelque chose ! J'ai pris un plaisir certain à ce NFL. Aux USA, nul doute qu'il fasse un carton monstrueux. Bien sûr, seuls quelques extraterrestres en France seront intéressés par ce jeu... mais bon, des fois qu'un 100% Consoles traîne au Café des Aliens !







# Star Wars Rogue Leader

Genre: Shoot 3D  
Editeur: Lucas Arts  
Textes/Dialogues:  
Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 1

Stars Wars débute dans le feu de l'action, durant l'attaque de l'Étoile de la mort!



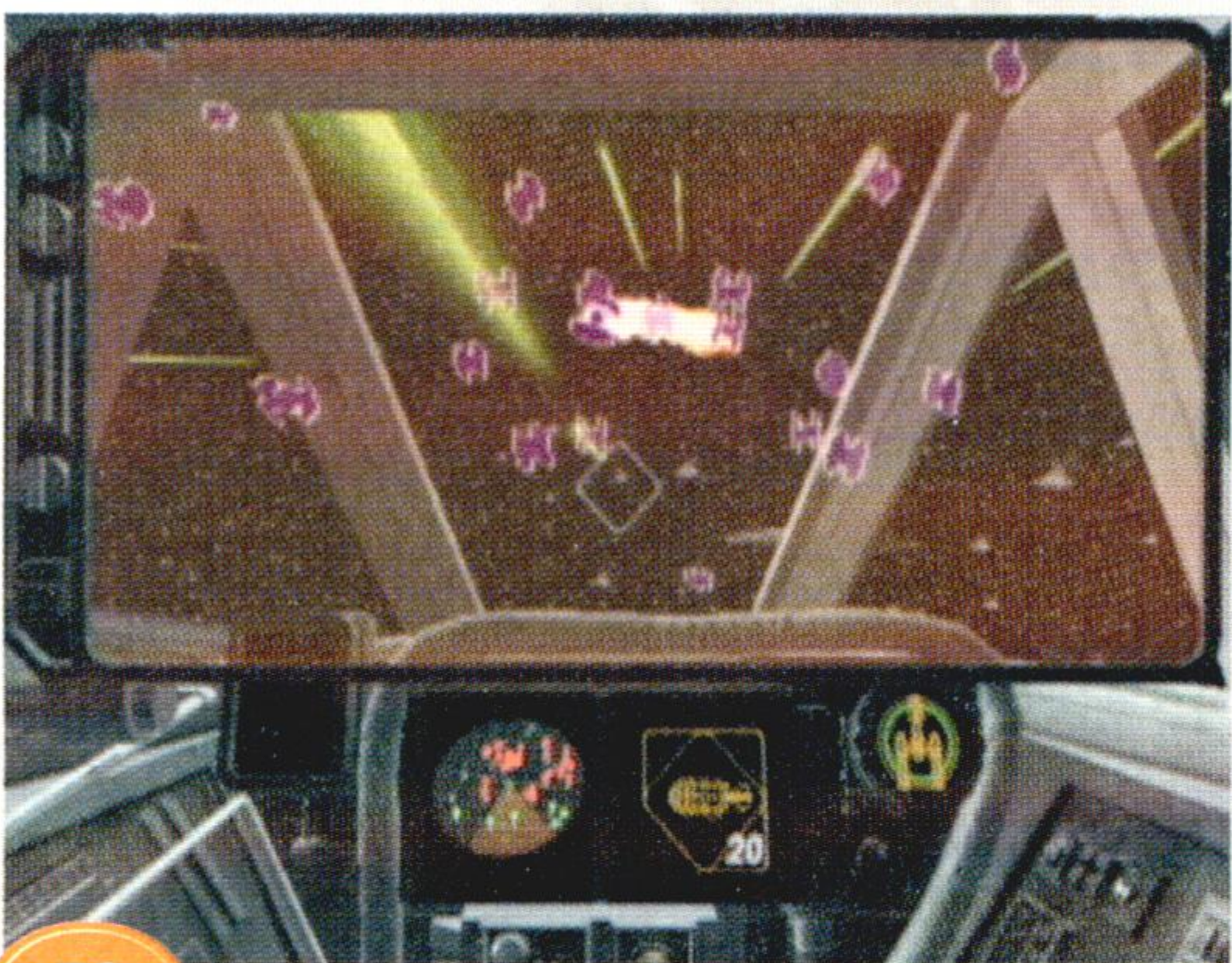
De toutes les adaptations de Stars Wars en jeux vidéo, la version Game Cube est la plus aboutie techniquement. Une bonne claque visuelle qui nous montre le potentiel de la 128 bits de Nintendo...

**B**asé sur les trois films de la première trilogie, ce nouveau Stars Wars vous propose un shoot en 3D, dans la même veine que le récent Star Wars Starfighter (Xbox/PS2), pour ce qui est du principe de jeu. Vous jouez tantôt Luke Skywalker ou Wedge Antilles aux commandes des célèbres vaisseaux de la saga: X-Wing, Aircspeeder, B-Wing, Y-Wing, Faucon Millenium, etc. Les 15 missions (dont 5 bonus) se débloquent une par une au fur et à mesure de votre progression. Si les trois premières sont relativement faciles, à partir de la quatrième, cela devient beaucoup plus difficile, et les missions comportent plusieurs objectifs. Ces dernières sont pourtant assez classiques (détruire des points stratégiques de l'Empire, sauver des prisonniers, escorter des alliés ou encore une scène d'infiltration), mais résister aux troupes de l'Empire n'est pas toujours une mince affaire. On peut participer à des scènes d'actions mythiques: sur l'Étoile de la mort, ou encore, sur la planète Hoth, avec les AT-AT qu'il faut faire basculer en tournoyant autour de leurs jambes à l'aide du câble

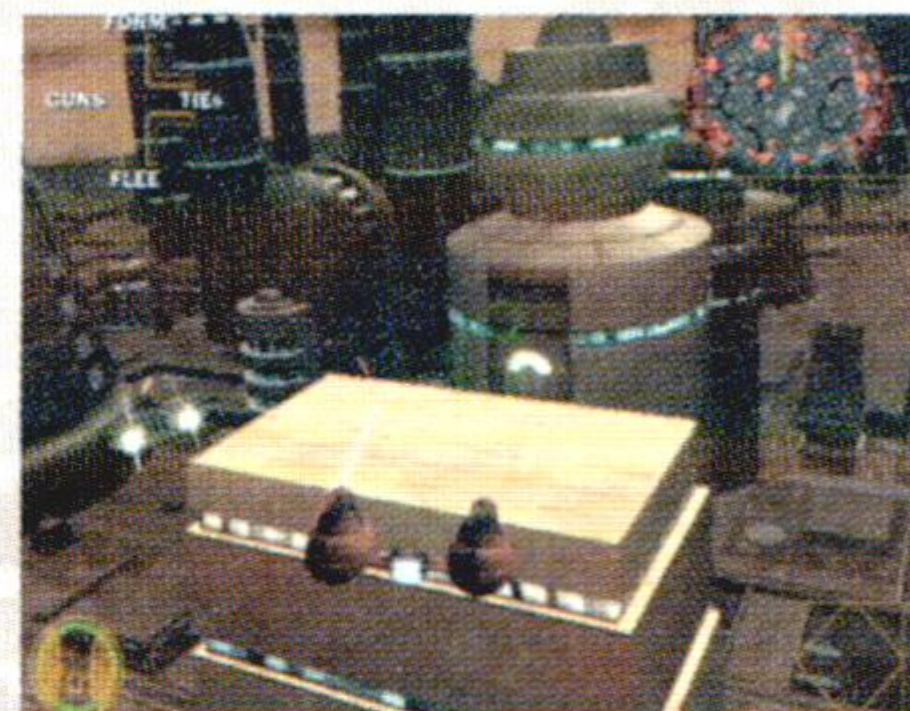
de l'Aircspeeder! La maniabilité ne pose aucune difficulté. Tous les boutons de la manette ont une utilité, pour l'arme principale, secondaire, pour accélérer et ralentir, pour le changement de vue (éloignée ou cockpit), etc. La croix de direction permet, quant à elle, de donner des ordres à des alliés (pour vous suivre ou encore pour aller combattre les chasseurs TIE). Stars Wars Rogue Leader exploite très bien la Game Cube, les décors sont pour la plupart splendides, avec des effets spéciaux originaux que permet la 128 bits de Nintendo (par exemple, la décompression de textures) et que seule la Xbox peut également générer. Les TIE se comportent magnifiquement lors des combats. Les vaisseaux et les chasseurs sont très proches de ceux du film. La Game Cube permet également d'afficher un très grand nombre d'ennemis lors d'un combat. On regrette juste que le radar des appareils ne soit pas très simple à utiliser, quelques légers ralentissements du jeu en vue subjective et surtout une durée de vie un peu courte. Mais si vous possédez une Game Cube, Stars Wars Rogue Leader est un must incontournable.

76

Un écran de visée vous fait voir les ennemis sous une autre couleur. Le jaune correspond à un objectif prioritaire.



Vous devez mettre hors d'usage ce croiseur de l'Empire.




Lors de cette mission, il faut protéger des réserves de gaz, puis détruire des générateurs.



On peut piloter différents vaisseaux, dont le Y-Wing.

**LUK**



### La force et Nintendo...

La Game Cube possède d'excellents jeux et Stars Wars fait partie du trio de tête. Si le principe de jeu est n'a rien de nouveau, la réalisation est, quant à elle, époustouflante. La Game Cube génère des effets spéciaux que l'on a pas l'habitude de voir et sans être pour autant parfaite, cette version Game Cube est la meilleure à ce jour, toutes consoles confondues. Lors des combats, les lasers fusent de tous côtés, l'ambiance du film est parfaitement retranscrite.

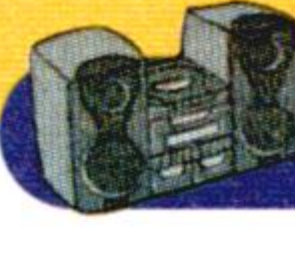






**Graphismes**  
94%

Des effets spéciaux très sympas. Les vaisseaux sont très bien modélisés. Les décors sont dans l'ensemble très convaincants.



**Son**  
95%

La bande sonore reprend celle du film. Les bruitages sont explosifs.



**Maniabilité**  
90%

Pas de difficulté particulière. Certains vaisseaux sont plus faciles que d'autres à manipuler.



**Durée de vie**  
88%

Les dix niveaux se terminent assez vite. Les missions secrètes et la médaille de fin de mission sont difficiles à obtenir.



**Intérêt**

**91%**

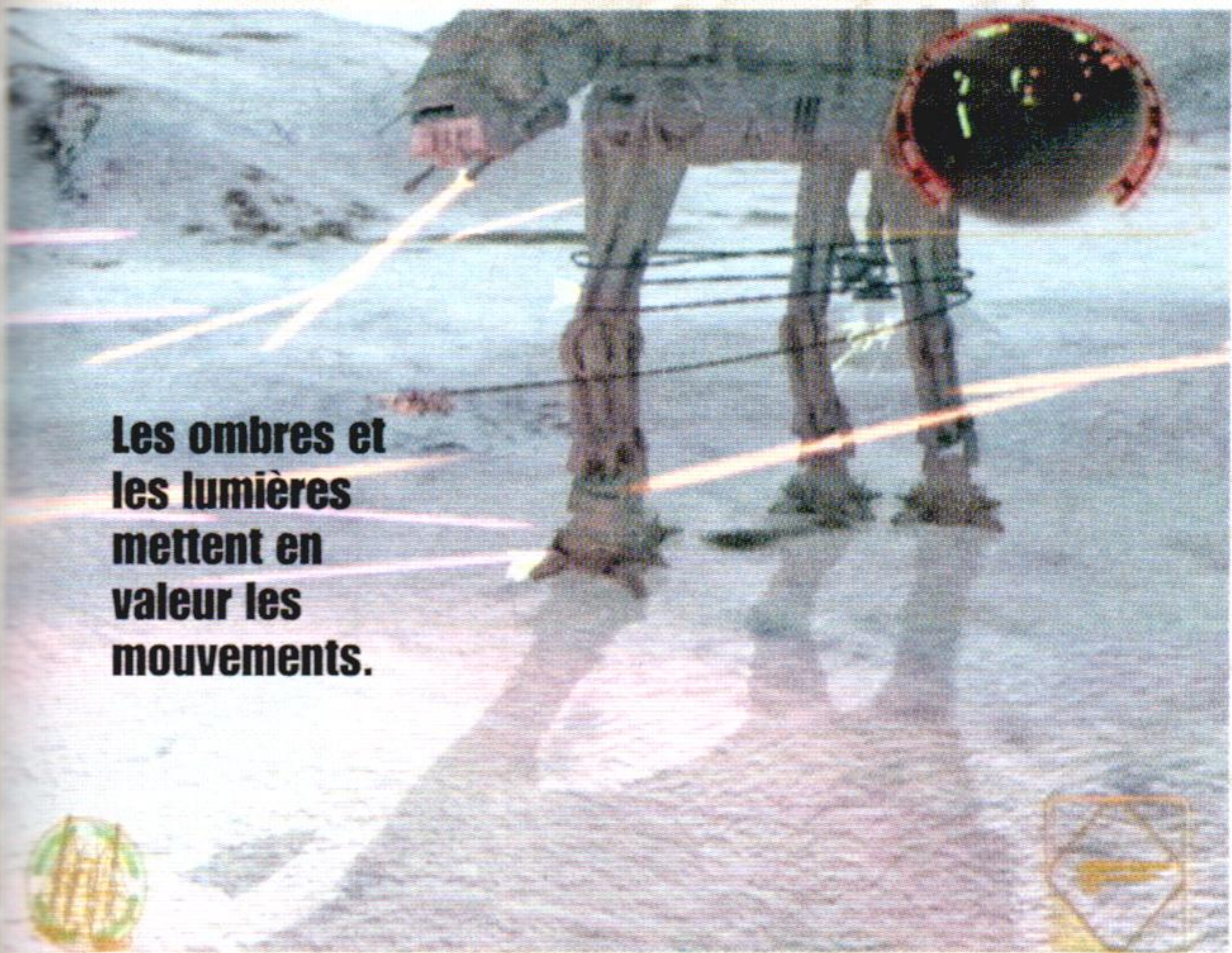
Un excellent jeu Game Cube, et le plus joli, à ce jour, toutes consoles confondues. Non exempt de petits défauts.



Les ailes du X-Wing s'ouvrent ou se referment en fonction de votre vitesse.



Il faut escorter ce vaisseau de transport allié. La mer est plutôt bien réalisée.



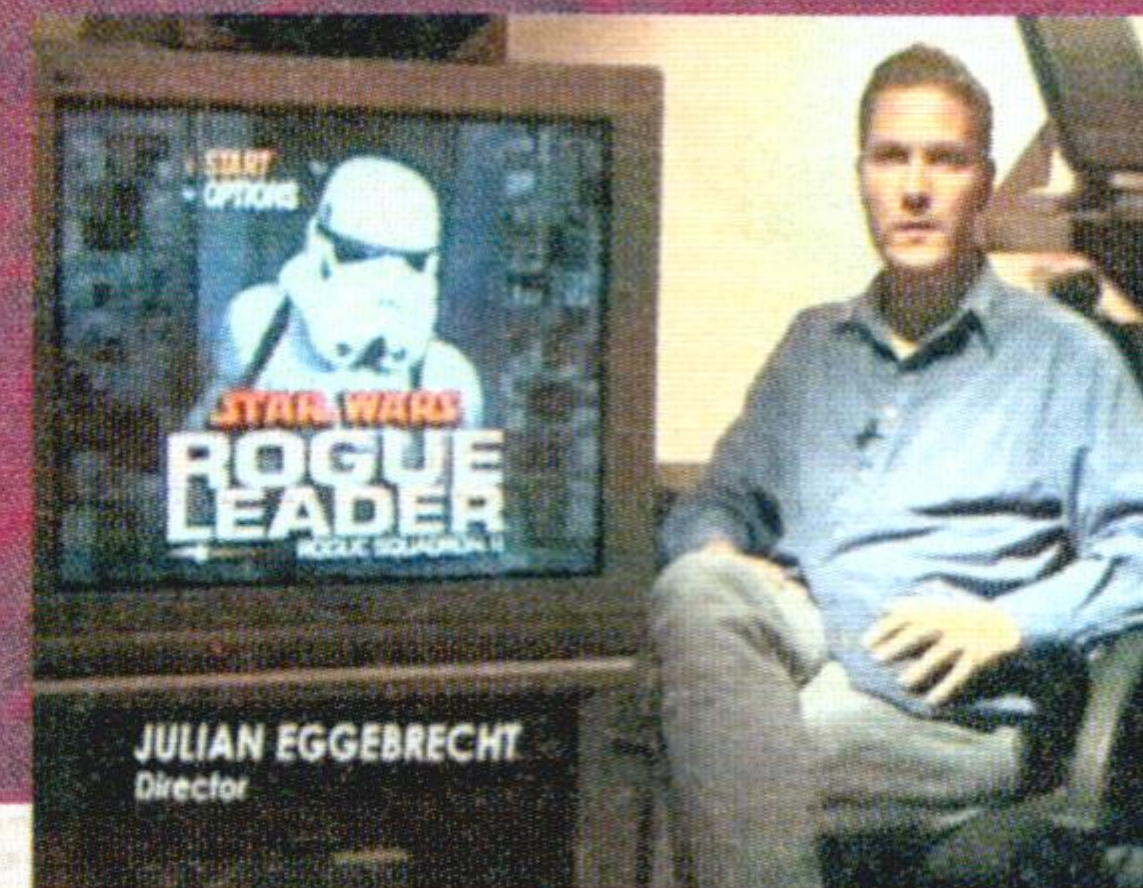
Les ombres et les lumières mettent en valeur les mouvements.



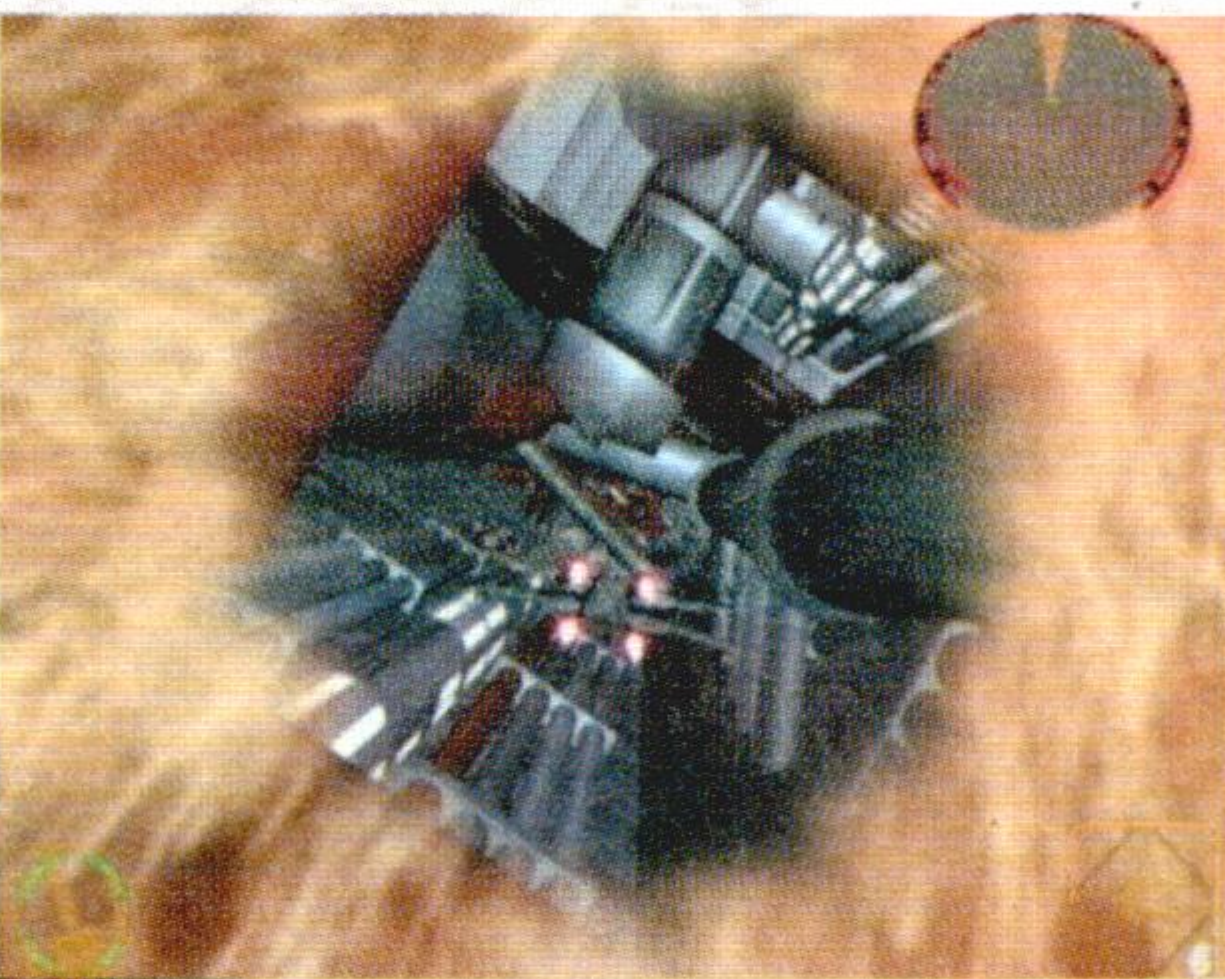
Le Faucon Millenium, le vaisseau le plus rapide de toute la galaxie...

## UN MINI-DVD BIEN REMPLI

Dès les premières parties, on remarque que le mini-DVD GC a été bien exploité. Chaque menu d'option intègre de nombreuses vidéos du film (de très bonne qualité) et toutes les missions possèdent de multiples scènes cinématiques utilisant le moteur 3D du jeu. En complétant le jeu et en gagnant de points ainsi que des médailles, il vous est possible de débloquer quelques bonus bien sympathiques: making-of, musiques du jeu, illustrations, ou encore la possibilité de jouer avec des commentaires audio des concepteurs sur chacun des niveaux.

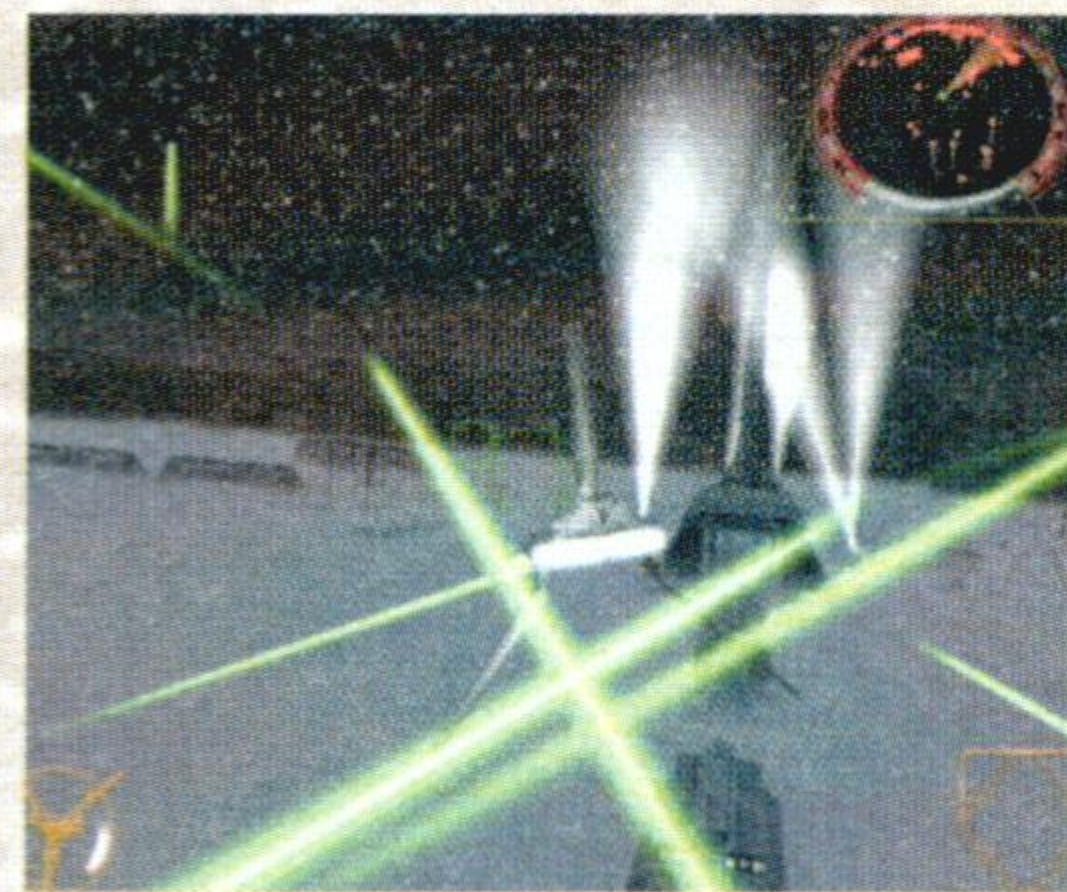


77



La scène finale de l'étoile de la mort dans le Retour du Jedi. Vous êtes poursuivit par des flammes.

Lors de cette mission d'infiltration, vous devez subtiliser un vaisseau de l'empire puis vous enfuir.



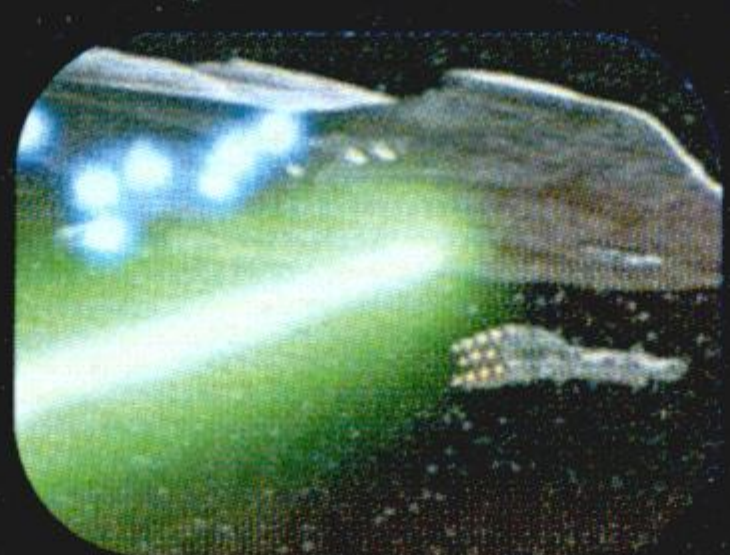
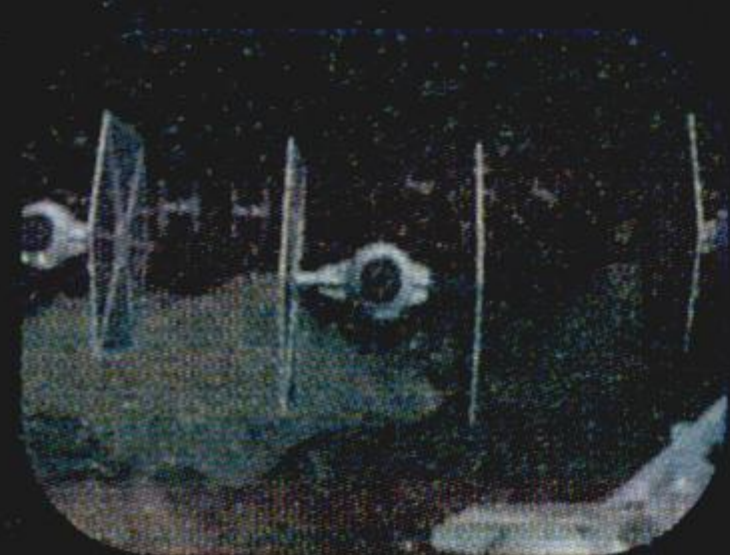
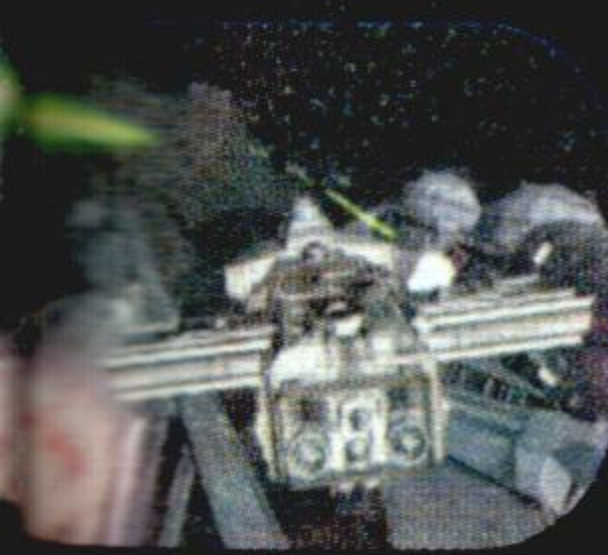
En se rapprochant des objets en 3D, on s'aperçoit que le niveau de détails est assez élevé.

### Haute fidélité !

C'est simple, ce Stars Wars est la plus belle version que nous ayons vu jusqu'à maintenant sur console. La Game Cube s'avère bien plus puissante que ce que la plupart des premiers jeux laissaient présager. La réalisation possède de nombreux effets spéciaux inédits et la GC gère très bien la décompression de textures et le bump-mapping. Les vaisseaux et les décors atteignent un niveau de réalisme jamais atteint sur cette console. Nintendo nous prouve que sa 128 bits peut tenir tête à la concurrence.



NINJA





Dans le centre d'entraînement LEILA, vous devrez réussir 16 épreuves : conduite, tir...



**Pas de retraite anticipée pour Jack Wade ! Voilà qu'il reprend du service pour la PS2.**

# Head Hunter

**L**e scénario et le déroulement du jeu n'ont pas changé d'un iota par rapport à la version Dreamcast. D'ailleurs, la position des ennemis et l'emplacement des items y sont identiques. Rappelons que le joueur incarne Jack Wade, un chasseur de primes amnésique, qui est embauché par Angela, la fille de son patron, pour retrouver le meurtrier de son père. Heureusement, l'intrigue ne s'arrête pas là et les retournements de situation iront bon train. On sera même amené à diriger Angela quand Jack est fait prisonnier. Le jeu est basé sur l'action, avec des rafales à répétition, et sur l'investigation, qui se décompose en recherche de documents et de clés pour progresser. Les phases d'infiltration font penser à Metal Gear Solid (on se colle au mur, on se faufile derrière son ennemi pour lui briser la nuque, on l'endort avec une arme appropriée). Au cours du jeu, on est amené à passer des tests au centre LEILA pour remettre à niveau ses compétences.

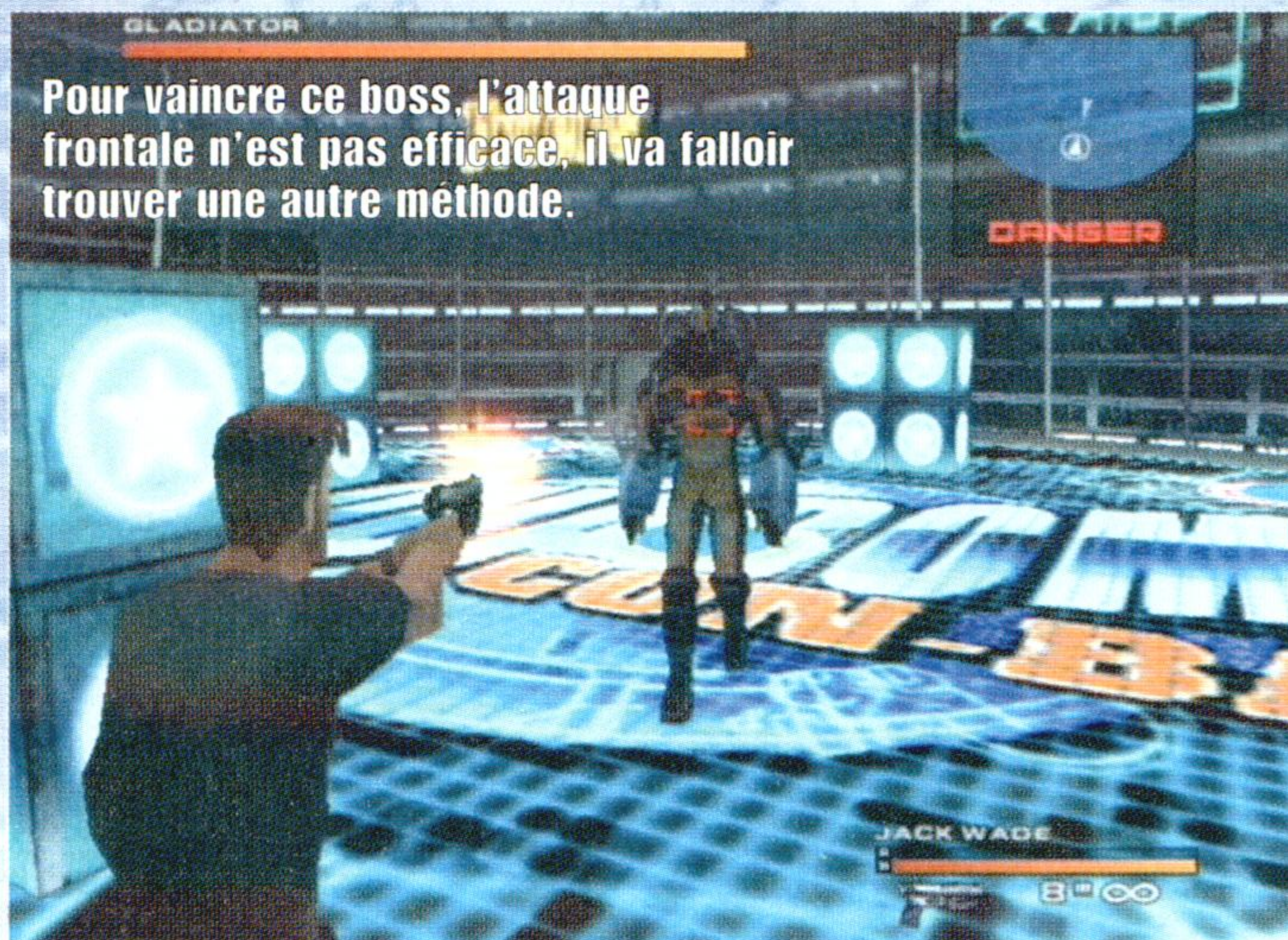
**Pour sillonner la ville, une moto, c'est bien pratique, surtout quand une bombe menace d'exploser et qu'un compte à rebours défile.**



78

C'est aussi l'occasion de mettre à jour ses informations et d'acquérir un arsenal plus imposant. Head Hunter marie admirablement les genres, car aux actions énumérées s'ajoute la conduite de moto, la résolution d'énigmes jamais trop compliquées, l'affrontement avec des boss variés, et même un petit QTE pompé de Shenmue. Autant dire qu'il a tout pour se divertir. Côté technique, on pourra lui faire le même reproche que sur Dreamcast (angle de caméra parfois gênant, temps de chargement longuets...), mais la conduite de la moto a été retravaillée et on se plante moins dans le décor (ce qui, au passage, retire de nombreux bugs).

**Pour vaincre ce boss, l'attaque frontale n'est pas efficace, il va falloir trouver une autre méthode.**



Genre: Action  
Editeur: Sega  
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 1

 Graphismes  
92%

Encore plus fin que sur Dreamcast, et avec une animation plus rapide, le jeu gagne énormément en beauté.

 Son  
94%

Une musique qui rythme bien le jeu, des doublages plus que convenables. Le bruitage (coups de feu) est aussi de bonne qualité.

 Maniabilité  
89%

Très correcte, et la conduite de la cylindrée est plus précise que sur DC, car l'analogique est moins sensible.

 Durée de vie  
88%

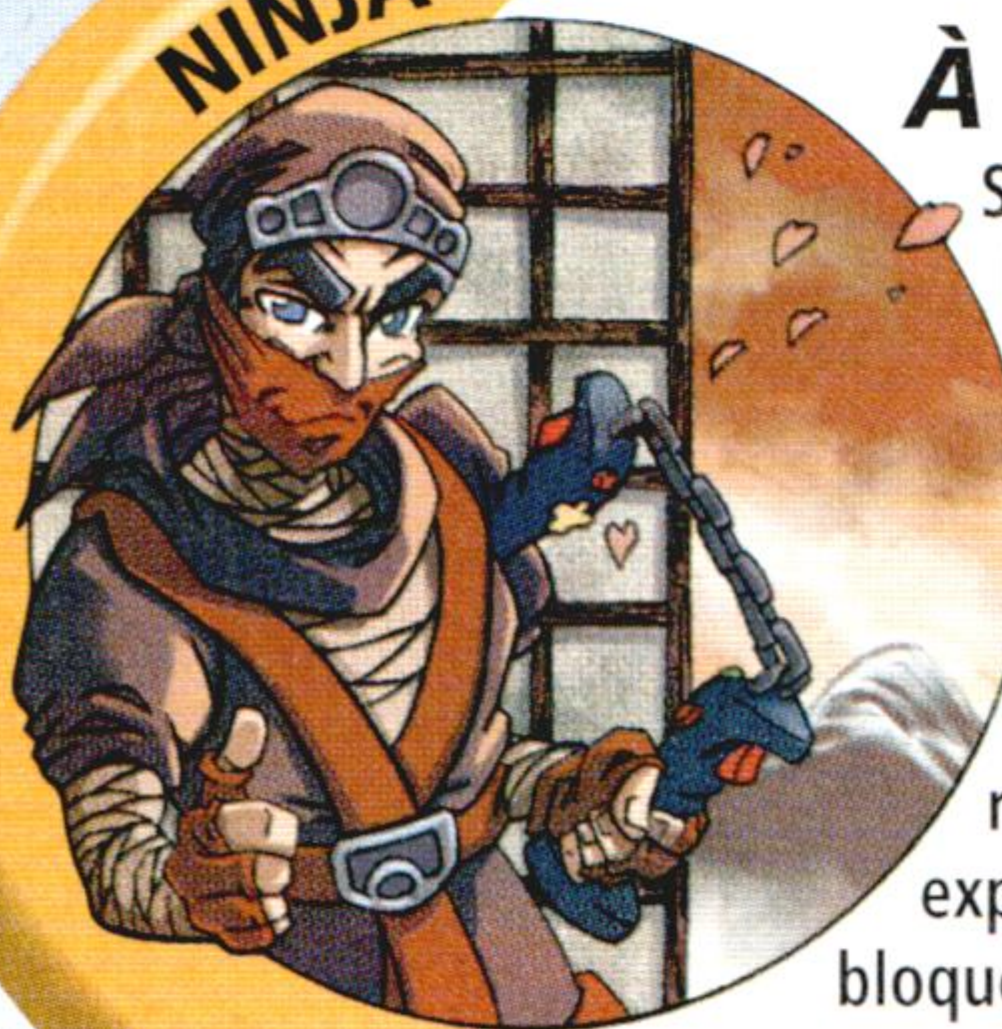
Un scénario très riche, mais sa facilité raccourcit le tout. De nombreuses cinématiques parsèment le jeu.

 Intérêt

Un bon jeu, captivant et varié, qui dégage un charme fou. Il plaira à tous, même aux plus difficiles !

91%

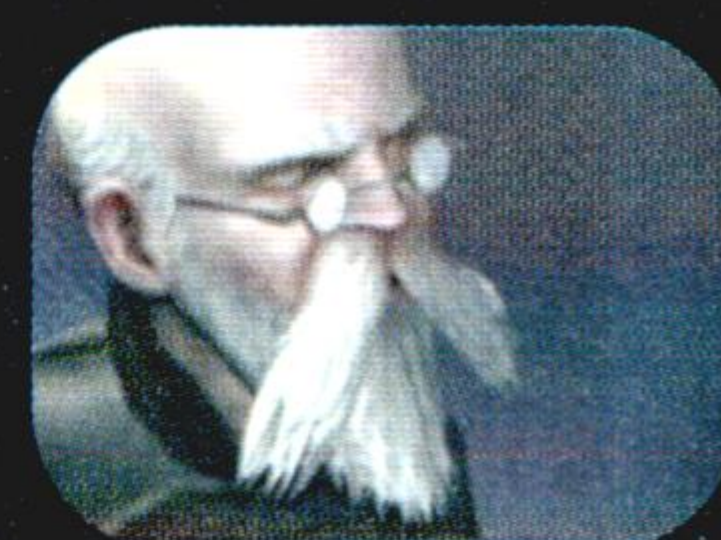
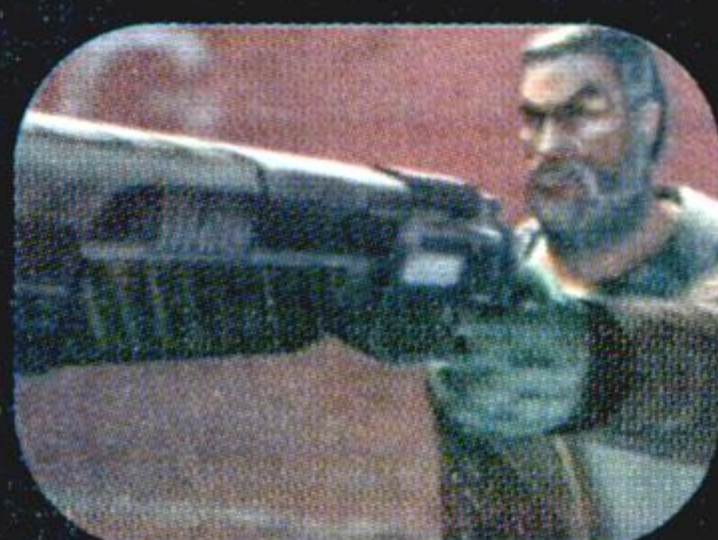
NINJA



## À moi la prime !

Si j'accroche autant à l'histoire, c'est que l'univers représenté est criant de réalisme. On peut s'imaginer que le futur ressemblera à ça. L'intrusion d'un vrai JT entre deux niveaux renforce cette impression. L'autre bon côté du jeu est sa variété d'actions : on désamorce des bombes, on cherche un remède pour enrayer un virus, on mélange des explosifs... Son défaut, c'est sa facilité : on ne bloque que sur un boss, et sur de rares passages.

**Angela tire moins bien que Jack. Tordre le cou des gardes lui convient davantage.**





# TEST



## PS2

PlayStation 2

**Voilà un jeu qui porte bien son nom! Ou comment faire du neuf avec du GT...**

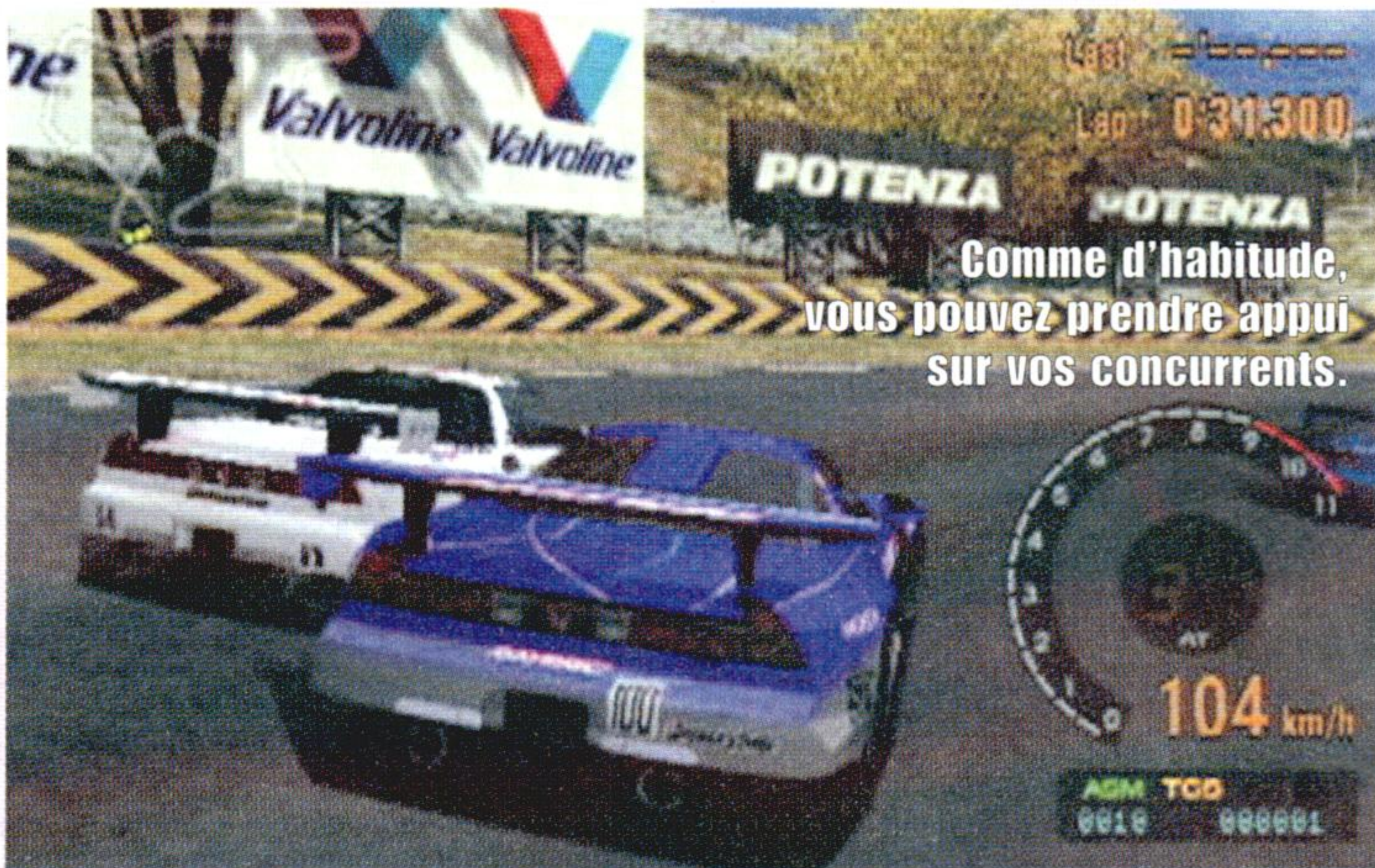
**C**omme son nom l'indique, ce Gran Turismo possède un nouveau concept de jeu. Ici, plus question de remporter des crédits pour acheter des voitures; on participe à des challenges afin de remporter devinez quoi... des voitures! Tout commence par ce fameux nouveau "permis course". Pour l'obtenir, il va vous falloir battre les meilleurs temps des dix circuits en un tour de piste. Si vous êtes bon, vous décrocherez la médaille d'or et deux magnifiques voitures à chaque fois; en revanche, si la précision n'est pas votre fort, il faudra vous contenter d'une seule voiture bonus et de la peu gratifiante médaille de bronze. Ensuite, vous pourrez vous attaquer aux modes normal et professionnel, qui utilisent les mêmes circuits (certains en mode reverse). On retrouve donc avec plaisir les circuits Mid Field, Tokyo R246, Suiss Alps, Tahiti Maze et Autumn Ring. Deux circuits de rallye vous permettront de vous illustrer à l'aide des nouveaux concept-cars 4x4. Les 61 nouvelles caisses (exclusivement de marque japonaise) sont réparties dans cinq catégories: concept-car, nouvelles (voitures sorties après GT3), course, de rêve (elles sont bien fun, celles-là) et les voitures de rallye. Si les nouvelles voitures de série ne représentent, à nos yeux, qu'un intérêt mineur, les voitures de rêve et les concept-cars sont beaucoup plus attrayantes. Avec la Pod de Toyota (voiture Tamagochi pourvue d'une petite queue qui remue et qui émet des bruits bizarres) et la GSXR-4 de Suzuki (avec le fameux moteur de la Hayabusa), les courses prennent une tout autre tournure!

# Gran Turismo Concept Tokyo 2001

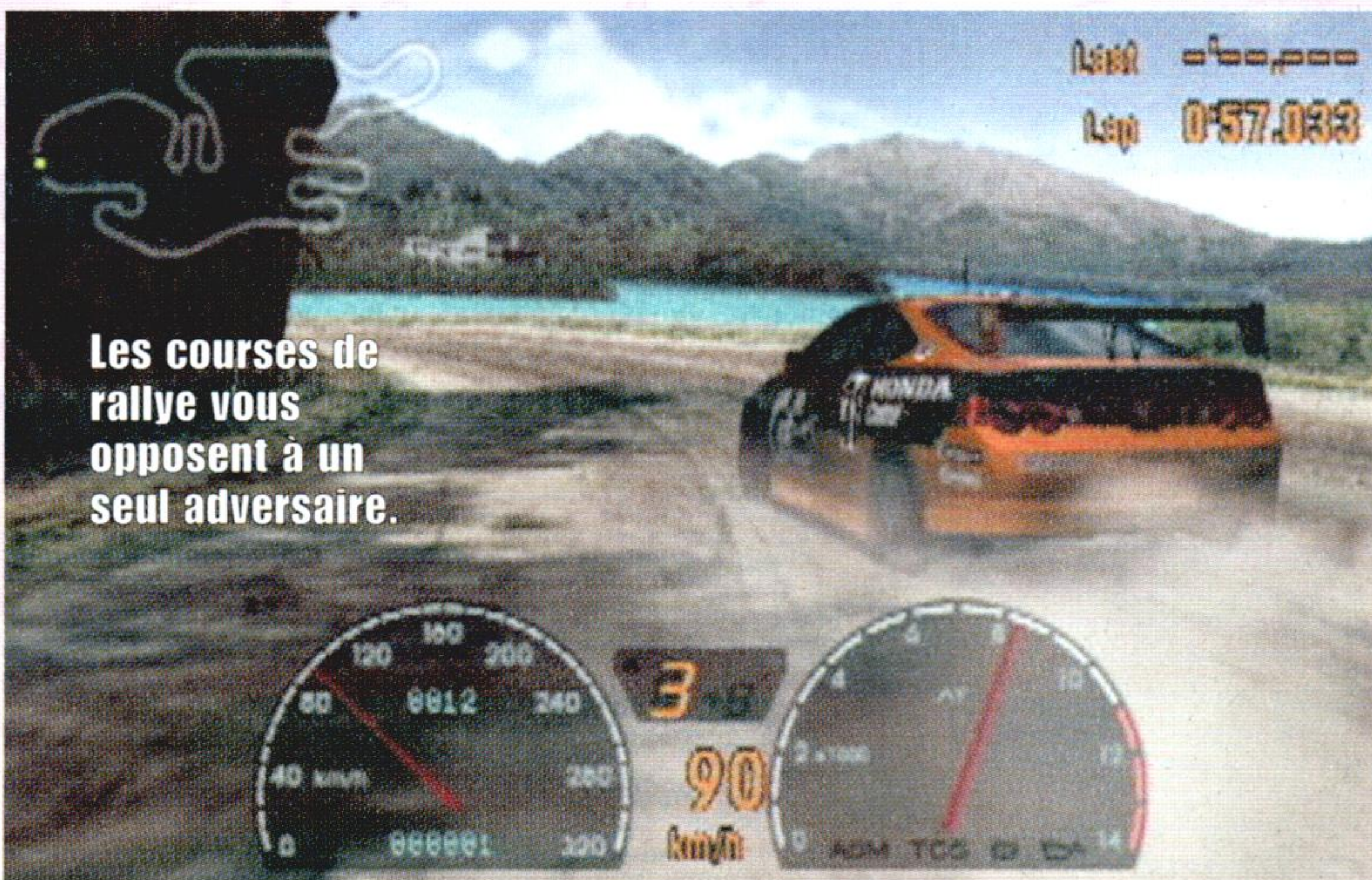


ライセンス・ゲットボーナス

L'écran qui vous présente la voiture que vous venez de gagner.



Comme d'habitude, vous pouvez prendre appui sur vos concurrents.



Les courses de rallye vous opposent à un seul adversaire.

Genre: Course

Editeur: Sony

Textes/Dialogues:

Japonais/-

Nombre de joueurs: 1-2

Graphismes  
95%

Vous vous souvenez de GT3? Eh bien, c'est rigoureusement pareil. Toujours aussi parfait.

Son  
94%

Une fois de plus, le bruit des moteurs gonflés à bloc nous immergent dans les courses endiablées.

Maniabilité  
91%

Il faut quelques virages pour s'habituer à l'angle de braquage de chaque voiture.

Durée de vie  
75%

Le jeu se finit en moins de sept heures, du jamais vu pour un Gran Turismo...



Intérêt

Gagner une voiture, c'est comme trouver une surprise dans un œuf en chocolat: on ne peut plus s'arrêter avant d'avoir complété sa collection.

90%

### NINJA



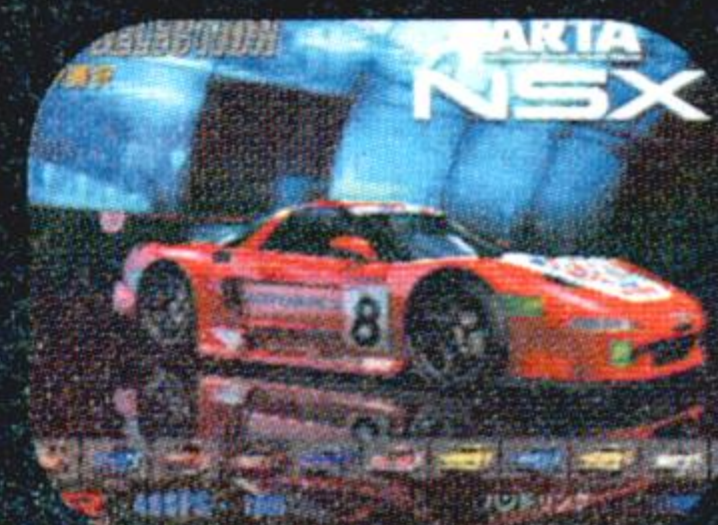
### Tuning rules

Malgré sa trop faible durée de vie et le nombre de circuits réduit, c'est du bonheur! Les nouvelles caisses sont superbes; niveau performance, elles écrasent littéralement la pauvre Viper que nous avons tant chérie avec GT3. Cependant, ce jeu ne mérite pas forcément l'investissement, si vous avez GT3... À la fin du mode normal, le jeu vous gratifie d'un million de points de crédit pour jouer à GT3 (dans la version japonaise).



Lors du permis, le choix vous est offert d'être accompagné ou non d'une pace-car.

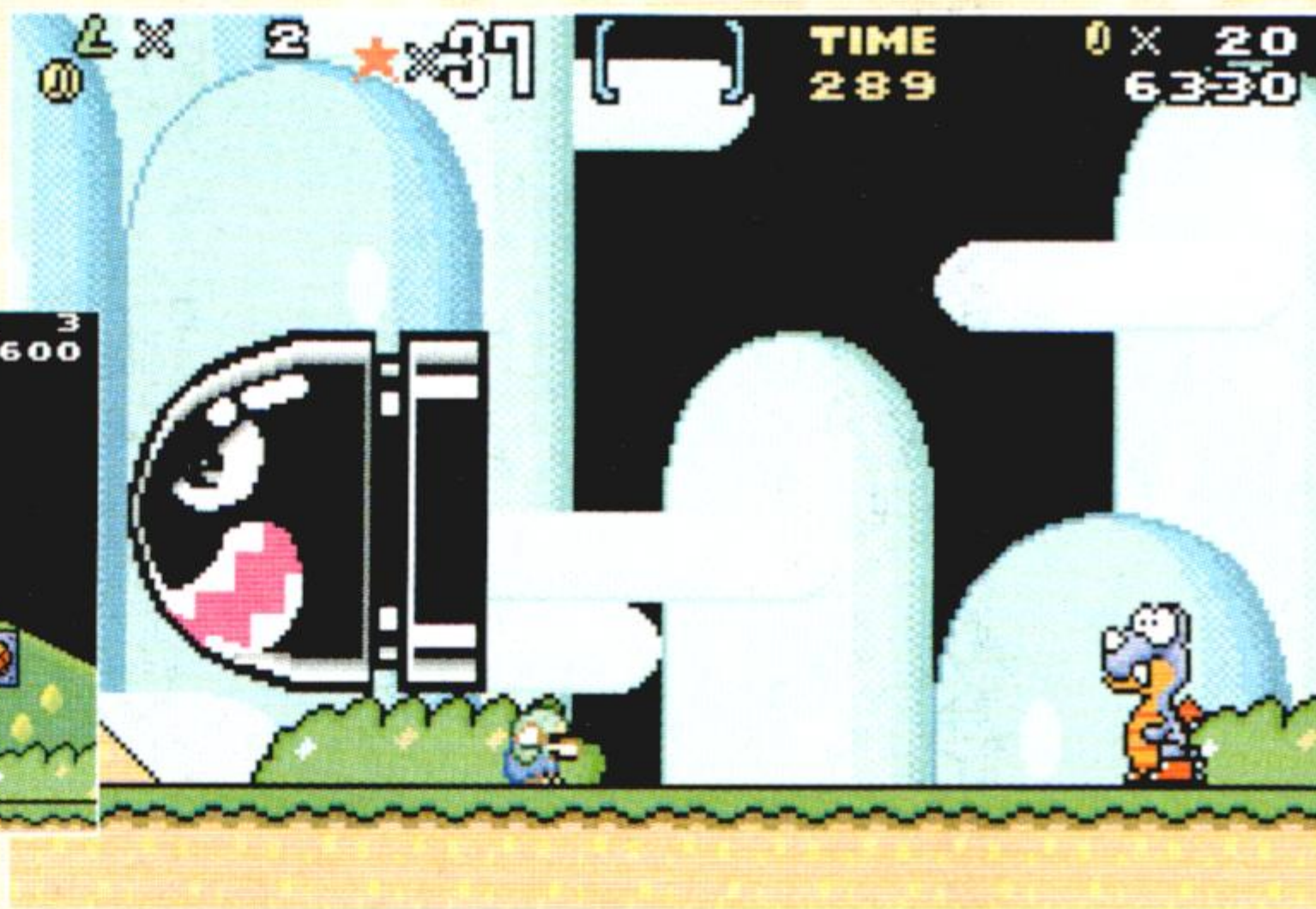
Concept  
GRAN TURISMO  
THE REAL DRIVING SIMULATOR





# Super Mario Advance 2

Luigi est de la partie, mais entre un méga missile et un dragon, il préfère rester caché.



Comme pour le premier Mario Advance, cette suite compile deux anciens volets mettant en scène le plombier moustachu : Super Mario World et Mario Bros Classic. Le premier est un jeu de plate-forme en 2D qui offre de nombreux secrets et items à ramasser : champignon, fleur, plume, étoile. On y trouve aussi Yoshi qui sert de monture et qui peut gober des ennemis. Ce remake est une adaptation plus que fidèle, et il est possible d'incarner à tout moment Mario ou Luigi. À son époque, le jeu a eu un franc succès sur Super Nes. Le second est tout bonnement la réplique de Super Mario Advance, premier du nom. De ce côté-là, c'est une grosse arnaque, puisque c'est avec ce même jeu que se déroulent les parties à plusieurs. Nintendo aurait quand même pu nous offrir un mode multijoueur inédit !

Dans le Mario Bros classique, il faut retourner ses ennemis pour s'en débarrasser.



Genre: Plate-forme  
Editeur: Nintendo  
Textes/Dialogues: Japonais/-  
Nbre de joueurs: 1-4

Graphismes 75%

Le design a mal vieilli. Le décor fait vraiment vide et il n'est pas rare d'avoir un fond uni des plus répugnants.

Durée de vie 88%

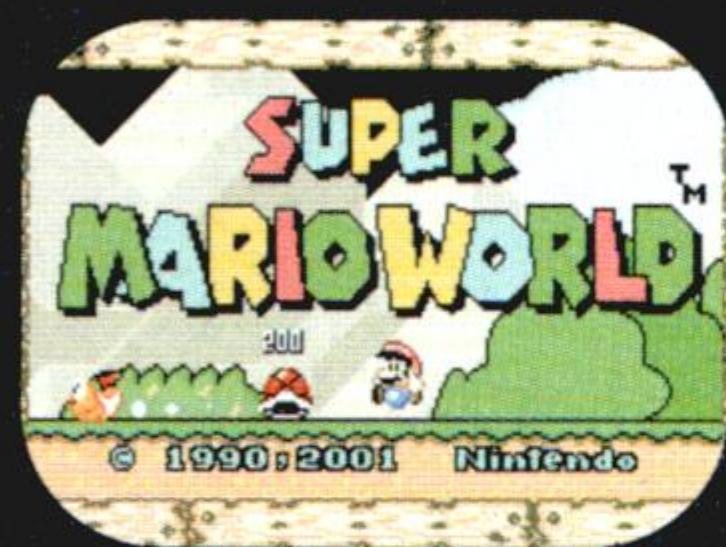
Super Mario World est connu pour être l'un des Mario les plus longs, avec ses 96 niveaux.



Intérêt

On a vraiment l'impression qu'on va se manger toutes les versions Super Nes avant d'en voir une nouvelle. Exaspérant !

80%



80

# Sonic Advance

Sonic revient à ses premières amours, le jeu de plate-forme en 2D. Pour son come-back, il a su s'entourer de Tails, Knuckles et Amy dans sa lutte contre le professeur Robotnik. Leurs courses offrent des perpétuels loopings, tremplins et autres accélérateurs qui rendent le jeu encore plus rapide. Pour sa deuxième adaptation sur une portable (la première fut sur Game Gear), Sonic a su garder les ingrédients forts de la série depuis ses débuts (Sonic doré...) jusqu'aux dernières innovations sur DC. Par exemple, Sonic peut faire des grinds sur les rampes. On retrouve aussi les Chaos, que l'on élève à force de cajoleries et de nourriture afin de les renforcer. On pourra ensuite les faire s'affronter sur Game Cube. Premier jeu en tant qu'éditeur tiers pour Sega, Sonic joue donc à fond sur l'interactivité entre les machines de Nintendo.



Le hérisson bleu est super bien animé et fait des figures virevoltantes.



Les loopings sont la marque de fabrique du jeu, ils sont donc incontournables.

Plusieurs paramètres sont à améliorer pour rendre son Chaos plus fort.



Genre: Plate-forme  
Editeur: Sega  
Textes/Dialogues: Anglais/-  
Nbre de joueurs: 1-4

Graphismes 90%

Des couleurs chatoyantes, avec des décors travaillés. Le jeu offre aussi des petites animations sympas.

Durée de vie 89%

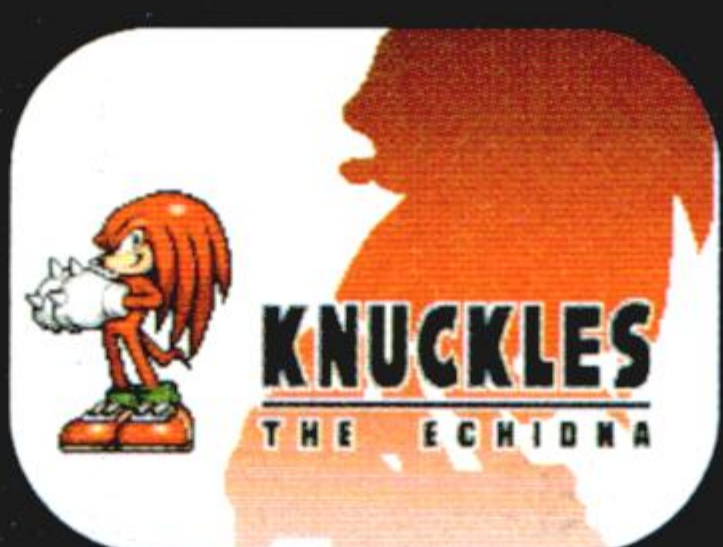
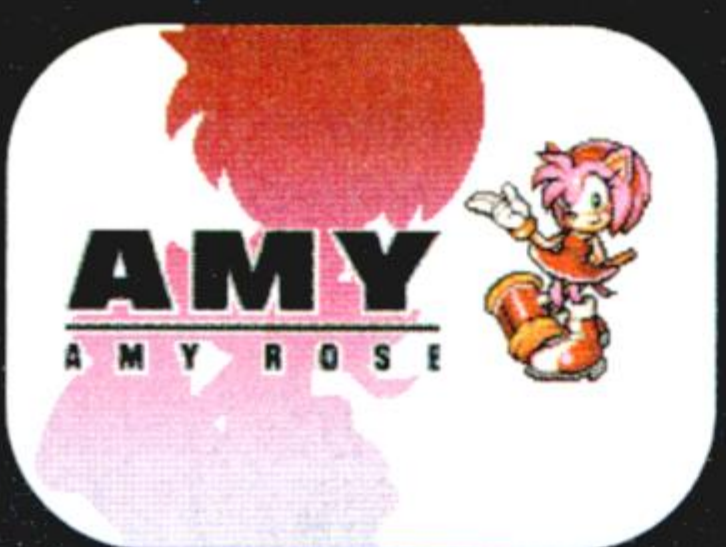
4 personnages, 8 stages dont un extra, on ne va pas se coucher de suite ! Et on peut y jouer à plusieurs.



Intérêt

Sonic sur une autre console que celle de Sega, c'est un symbole. En plus, le jeu est fun et attractif à souhait.

90%





**TEST** PS2  
PlayStation 2

# Dropship

**O**uh-la-la ! Dieu que ce jeu est raté ! Tout portait pourtant à croire que Dropship serait une des bombes de la PS2 de ce début d'année. Un scénario en totale adéquation avec les événements récents (annihiler la menace terroriste, un boulot à plein temps, demandez plutôt aux Ricains !), un système de jeu qui a fait ses preuves au travers de titres comme Wing Commander par exemple, et un habillage général proche du film *Starship Troopers* de Paul Verhoeven. Mais voilà, dès les premières minutes, la déception est grande. La maniabilité est des plus douteuses, les bugs sont nombreux, le clipping, une triste réalité omniprésente ; quant à l'anti-aliasing, il restera un doux rêve inaccessible tout au long de la partie. Dommage, car les patriotes que nous sommes auraient bien aimé se lancer dans cette campagne antiterroriste mondiale à notre façon vidéoludique.



À l'aide du stick analogique droit, on peut zoomer sur sa cible.



Oh, les beaux briefings...



Le pilotage automatique se déclenche lors des atterrissages.

Genre: Simulation  
Editeur: Sony  
Textes/Dialogues: Français/Français  
Nbre de joueurs: 1

 Graphismes 81%

Entre clipping et aliasing, le cœur de Dropship balance.

 Durée de vie 87%

Ceux qui auront le courage de pousser l'expérience assez loin découvriront plein de missions et plein de véhicules à conduire.



Intérêt

Piètre qualité des graphismes et de jouabilité : voilà un jeu qui n'attirera que les chiens de guerre...

75%

**TEST** NINTENDO  
GAMECUBE

# Crazy Taxi

**I**l semblerait que Crazy Taxi veuille conquérir la Terre. Après les versions Dreamcast et PS2, voici maintenant la version Game Cube... À quand la version Xbox ? Si, comme nous, vous avez plusieurs consoles, vous avez sûrement vu passer l'une ou l'autre version. Et la bonne (ou mauvaise, ça dépend de quel côté on se place) nouvelle, c'est que cette version NGC est identique en tout point aux autres. On y retrouve donc nos amis chauffards du dimanche qui doivent effectuer leurs courses en temps record, quitte à défoncer tout sur leur chemin. On retrouve aussi le mode crazy box, sortes de petites épreuves qui mettent à l'épreuve habileté et sang froid. On retrouve enfin les mêmes secrets (mode sans flèches, pousse-pousse...). Franchement, si vous connaissez déjà le jeu, ça ne sert absolument à rien de l'acheter. Si, par contre, vous n'en avez jamais entendu parler, et que, de surcroît, vous aimez les jeux d'arcade, il vaut le détour.

Grr... Cochonneries de piétons qui squattent le trottoir ! Y'en a qui travaillent, ici !



Plus longue est la chute, plus dur sera l'atterrissage. Accrochez vos ceintures !

Genre: Arcade  
Editeur: Acclaim  
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais  
Nbre de joueurs: 1

 Graphismes 84%

C'est joli, ça bouge très vite, mais les petits bugs de 3D des autres versions sont toujours là.

 Durée de vie 80%

Une fois qu'on a fini le mode crazy box, et après s'être essayé à l'arcade, il n'y a plus rien à faire.



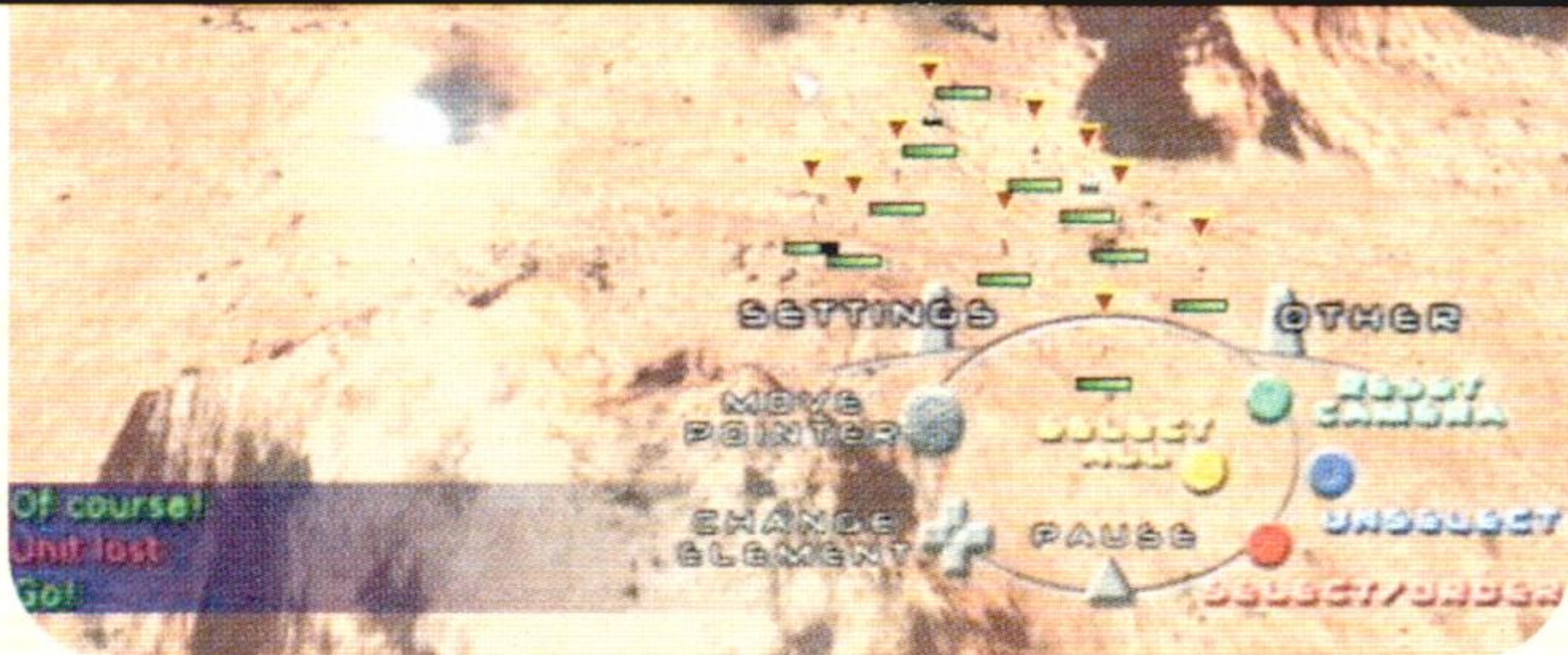
Intérêt

Après la version DC, on s'obstine à nous sortir du réchauffé sur les autres consoles. C'est dommage.

83%





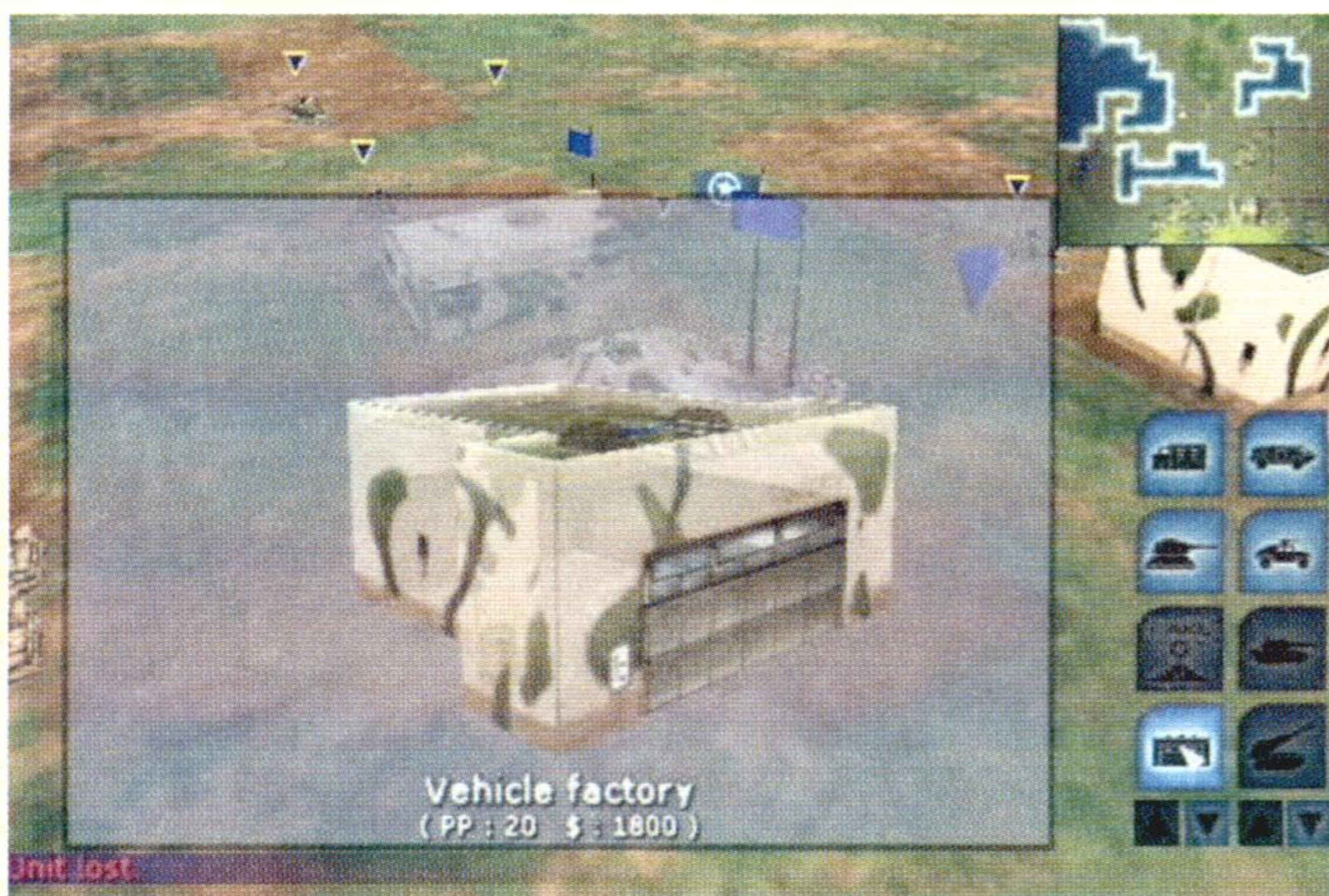


On peut jouer en vue très éloignée du dessus.

Sorti sur PC il y a déjà quelque temps et ayant connu un succès très mitigé, Conflict Zone arrive sur Dreamcast.

# Conflict Zone

En fonction de ses ressources et de sa popularité, on construit différents types de bâtiments, de soldats et de véhicules.



Le joueur peut se trouver au cœur de l'action.

**C**e jeu de stratégie en temps réel basé sur les guerres modernes sort des sentiers battus avec de bonnes idées, mais comporte aussi quelques lacunes. Le principe de jeu, très classique, vous laisse choisir votre camp, l'ICP (l'équivalent des casques bleus), ou les Ghost (une organisation secrète). Ensuite, vous développez votre base, gérez vos ressources puis partez au combat. La particularité de Conflict Zone vient du fait que tous les combats sont filmés par les médias et que l'une de vos ressources est votre popularité. En pratique, si vous incarnez l'ICP, il faudra sauver des civils pour augmenter votre popularité (et vos revenus). Et inversement, si vous faites partie du Ghost, il faudra vous arranger pour tuer des civils devant les caméras. L'autre donnée importante concerne l'IA, qui, contrairement aux schémas préétablis dans de nombreux jeux, est ici censée s'adapter aux joueurs. On remarque de bonnes réactions de l'ennemi, mais les troupes gérées par le joueur prennent parfois des risques inconsidérés... La réalisation est à peine correcte, entièrement en 3D, mais, si elle n'atteint pas les meilleures productions DC, on s'amuse, par exemple, à zoomer ou à faire pivoter la caméra 3D loin des troupes ou au cœur de l'action. On regrette surtout que les temps de chargement, en cours de partie (assez rares), mais surtout entre les niveaux, soient longs, que la maniabilité avec la manette soit juste jouable (non compatible clavier/souris), et qu'il n'y ait pas de mode deux joueurs. Bref, à moins que vous soyez un fana du genre vous risquez d'être déçu.

82

**LUK**

### Conflict de canard !

Conflict Zone méritait beaucoup plus de soin lors de son passage du PC à la Dreamcast. L'IA est assez étonnante, mais comporte quelques déficiences. Je me suis laissé prendre au jeu et l'ennemi m'a surpris plus d'une fois... L'option de popularité qui entre en compte dans la gestion des ressources est plutôt sympa. Cela n'en fait pas pour autant un excellent jeu. On remarque aussi des défauts dans la gestion des troupes.



Les angles de caméra sont faciles à gérer, sauf en situation de crise.

Genre: Stratégie  
Editeur: Ubisoft  
Textes/Dialogues: Anglais/Anglais  
Nombre de joueurs: 1

**Graphismes**  
81%

L'infanterie et certains véhicules sont assez bien modélisés. Les décors sont un peu vides.

**Son**  
80%

On a vu beaucoup mieux dans le genre. Des bruitages corrects, tout de même.

**Maniabilité**  
82%

Jouable à la manette... mais on aurait aimé pouvoir jouer au clavier et à la souris.

**Durée de vie**  
83%

16 missions et la possibilité de créer des parties. Pas de jeu à deux, ni en réseau.



Intérêt

Conflict Zone est correct mais comporte des défauts qui viennent ternir ce qui aurait pu être un bon jeu.

80%





# TEST



## PS2

PlayStation 2

**Voilà plus d'un an que nous bavons sur les écrans de présentation de ce jeu aux divers salons de jeux vidéo...**

**L**a série des Baldur's Gate a vu le jour sur PC. Il s'agit de jeux de rôle avec des combats en temps réel ou au tour par tour. Dark Alliance ne reprend de ses prédécesseurs que l'univers heroic-fantasy (avec les règles officielles AD&D) et le monde de la porte de Baldur. Pour le reste, il s'agit d'un Diablo-like de très bonne facture, composé de trois actes pleins d'action, de sorts et d'objets magiques... Tout commence par le choix de son perso (un guerrier nain, un archer humain ou une elfe). Puis, on se dirige vers l'auberge pour y quêter sa première mission. La suite est commune à tous les action-RPG : on bourrine dans les donjons pour faire des XP et de l'argent afin d'acheter de meilleurs équipements. Quel joueur de Donjons et Dragons n'a jamais rêvé d'une épée runique enflammée (4-15) avec un ajout de +2 aux dégâts ?... Si en mode un joueur, la variété des niveaux traversés et le challenge représenté par les boss ont de quoi rendre le jeu tout à fait attrayant, à deux, il prend une tout autre dimension. L'argent et les XP sont divisés par deux, et on a intérêt à faire attention où l'on met les pieds et à compter sur son compatriote ; mais lors des combats contre les boss, on peut plus facilement détourner l'attention de ses gros bills. Pour résumer, si vous avez aimé Gauntlet ou Diablo, jetez-vous sur ce jeu ! Si vous ne connaissez ni l'un ni l'autre, les captures d'écran (en plus de mon enthousiasme) devraient vous convaincre de vous laisser tenter par l'aventure...



Pendant la visite des égouts, on admire les ondulations de l'eau.

# Baldur's Gate Dark Alliance

**L'option "dégâts" permet d'afficher les points de dommage à l'écran.**



**Les flèches enflammées font des ravages.**

**Voilà donc la dernière transformation du Panda les soirs de bouclage...**



**Genre:** RPG  
**Editeur:** Interplay  
**Textes/Dialogues:** Français/Français  
**Nombre de joueurs:** 1-2

**Graphismes**  
95%

Les effets de lumière sont magnifiques et les graphismes très détaillés.

**Son**  
94%

Pour une fois que les doublages sont au top, on ne va pas s'en priver !

**Maniabilité**  
95%

Toutes les touches de la manette sont mises à contribution de la meilleure manière qui soit.

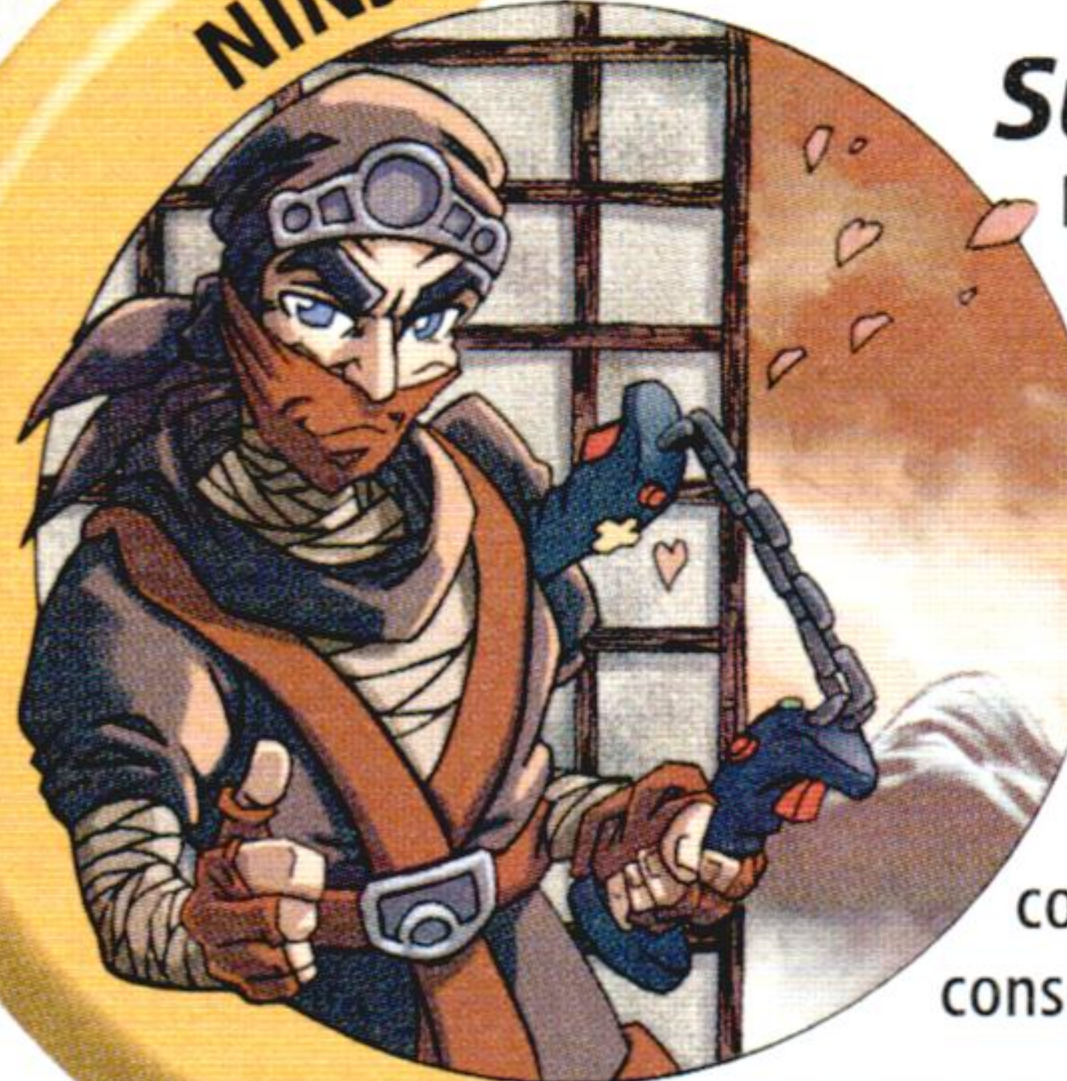
**Durée de vie**  
91%

Après l'avoir fini en facile, normal, difficile et extrême, on débloque encore un autre mode de jeu, nommé Gauntlet !

**Intérêt**  
Le principe date un peu mais reste prenant. La réalisation est au top ! On prie pour qu'il y ait une suite...

**94%**

**NINJA**



## Super Diablo-like

Même si le jeu se finit en une dizaine d'heures, on prend son pied. Surtout si l'on joue à deux ! Pour ma part, j'ai commencé trois parties ; une, seul, les deux autres, avec des amis. Et on s'éclate ! Pour une fois que les amateurs de PC admirent un jeu dont le genre a vu le jour sur leur bécane, on est bien content. Baldur's Gate Dark Alliance nous console de l'absence de Diablo 2 sur console.



**Les phases de plate-forme demandent aux joueurs de l'adresse et de la coordination.**





**TEST**

GAME BOY ADVANCE

# Doom

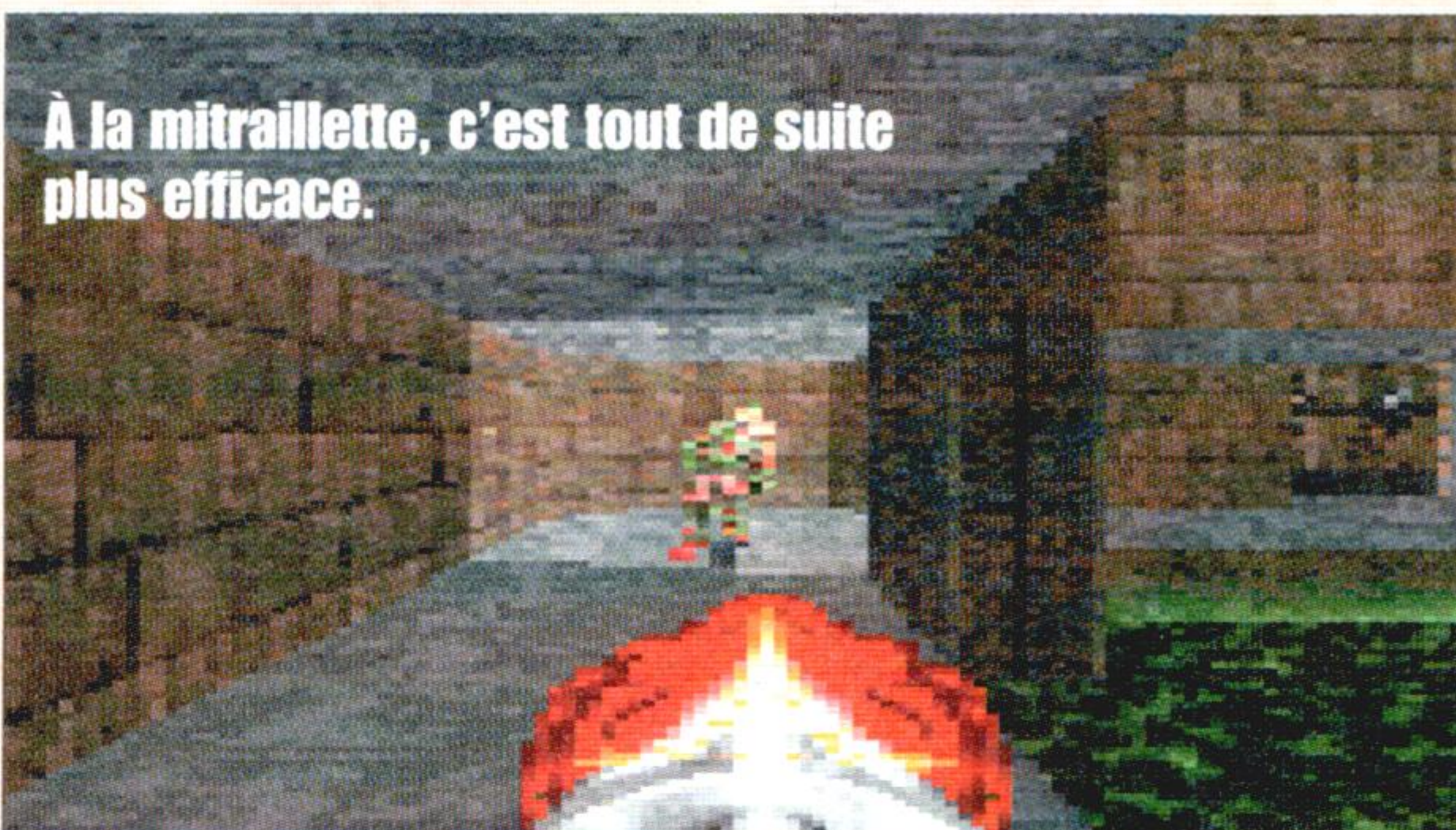
**R**ares sont les jeux qui ont l'aura de Doom. Après maintenant dix ans d'existence, il continue à être toujours aussi fun et prenant. Une fois la GBA allumée, on retrouve toutes les sensations d'antan. La maniabilité est simple au possible et permet de rentrer tout de suite dans l'action. Doom, c'est le jeu bourrin par excellence. Pas la peine de se poser de questions, il faut atomiser tout ce qui passe. Du simple monstre au cyber-démon en passant par le cocademon, tout doit être réduit en charpie. Pourquoi ? Parce qu'il faut sortir de ces couloirs glauques, parce qu'il faut quitter ce monde chaotique, parce qu'il ne faut pas être mis en lambeaux par tous ces monstres. Alors, peu importe la manière, que ce soit en tronçonnant de la chair, en éclatant des monstres à coups de fusil à pompe ou en utilisant le BFG 9000, il faut sortir de ce cauchemar. Un cri... un gémissement... une boule de feu qui nous siffle à l'oreille. Ah, c'est bon !!!



Mon fusil à pompe à la main, je me sens bien dans ma peau d'homme.



Éclatez cette tête de mort avant qu'elle ne vous tue.



84

**TEST** PS2  
PlayStation 2

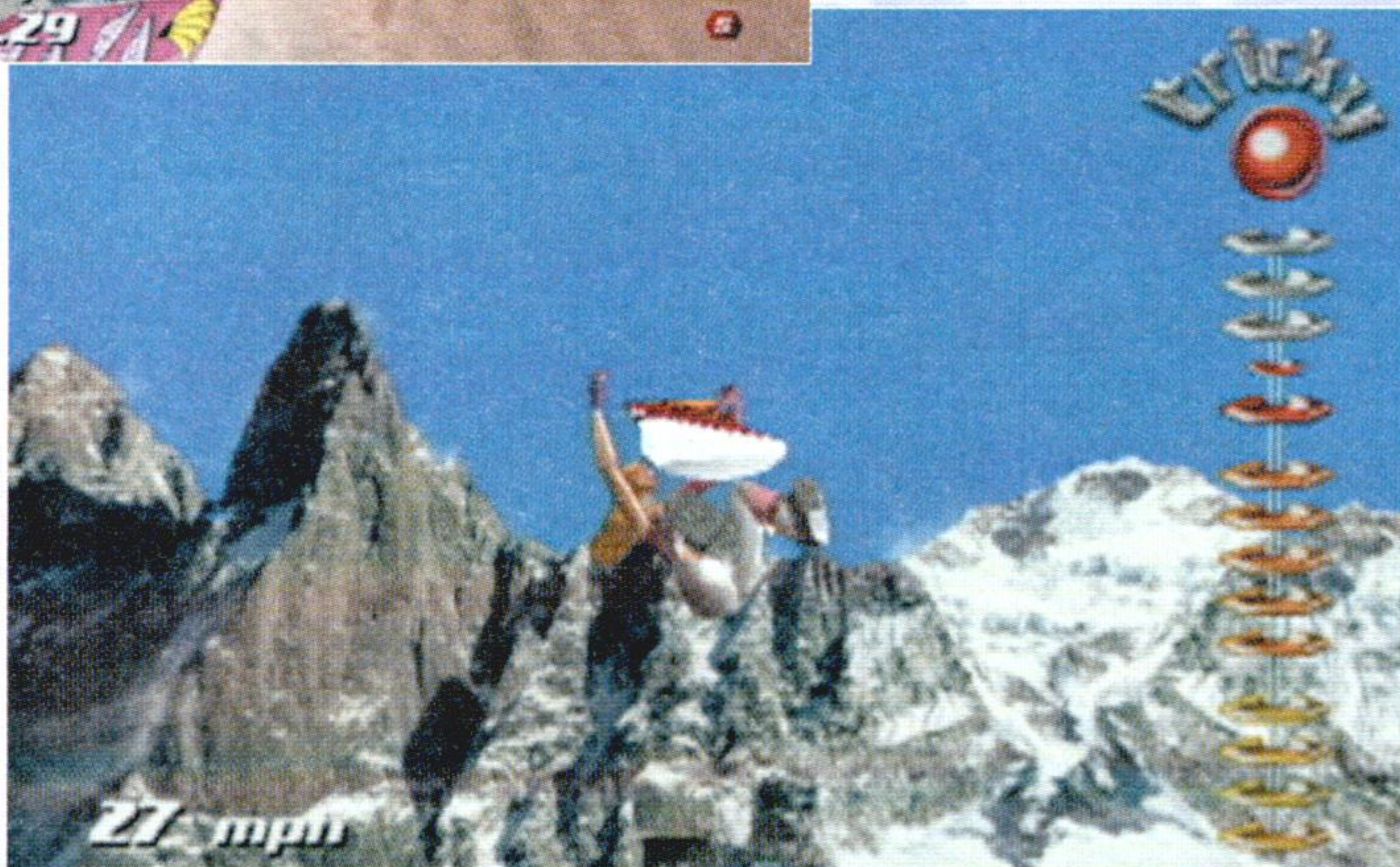
# SSX Tricky

**S**SX Tricky propose exactement le même contenu que son prédécesseur, avec quelques petites modifications de parcours ci et là pour rendre le tout plus fun, et deux nouvelles pistes. La grande nouveauté réside plus dans l'apparition ou plutôt la transformation de la jauge de boost que dans l'ajout de pipes un peu partout pour grincer comme des fous. Cette jauge nommée "tricky" se remplit au fur et à mesure de vos exploits, et, une fois pleine, vous offrira la possibilité de faire une figure complètement délirante. Si vous réussissez à poser votre saut, une des lettres du mot "tricky" s'allumera, et une fois le mot entier allumé, ce sera le boost infini jusqu'à la fin de la course. Conscient que ces quelques modifications ne sont pas une révolution, je vous conseille tout de même ce titre pour le fun qui s'en dégage.



On peut aussi passer en mode tricky en mettant un adversaire KO.

La piste "untracked" est moins bien réussie que dans le premier opus.



Genre: Doom-like  
Editeur: Activision  
Textes/Dialogues:  
Anglais/Anglais  
Nbre de joueurs: 1-2

Graphismes  
85%

Ce n'est pas toujours très fin. Cependant, pour une portable, c'est tout de même de la bonne 3D.

Durée de vie  
90%

Beaucoup de niveaux. Le jeu est assez difficile et on y revient avec plaisir.



Intérêt

Cette version GBA s'en tire très bien. Toutes les sensations connues sur les autres consoles sont là, c'est toujours aussi bon !

90%

Genre: Snowboard  
Editeur: E.A  
Textes/Dialogues:  
Français/Français.  
Nbre de joueurs: 1-2

Graphismes  
89%

C'est vraiment beau, mais sans grands changements depuis le premier opus.

Durée de vie  
82%

Ce jeu vous demandera entre 3 et 4 heures pour en voir le bout.



Intérêt

Plutôt add-on que suite, cet opus n'en reste pas moins hyper fun .

89%



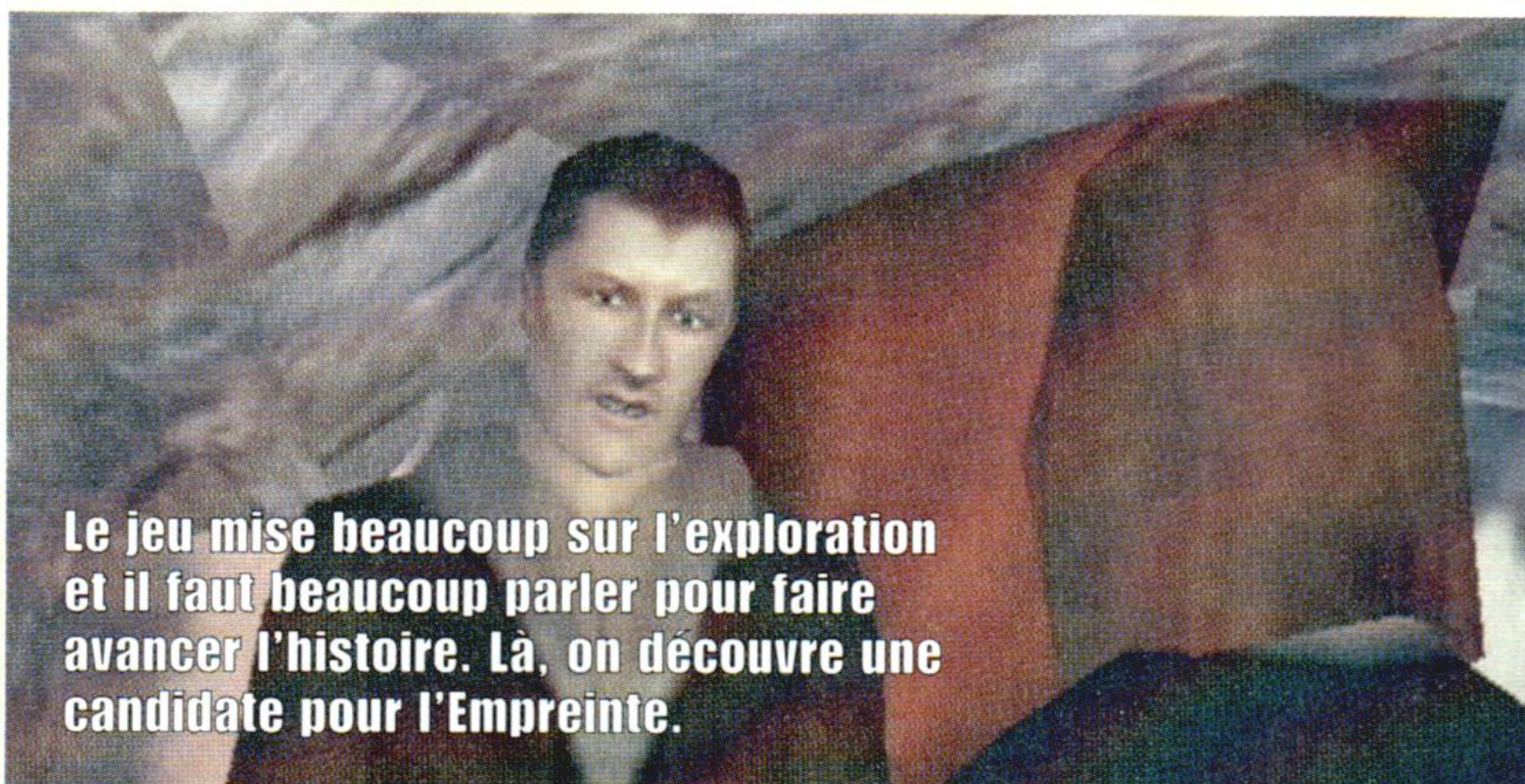
**TEST** 

# Dragon Riders: Chronicles of Pern

**I**nspiré de la saga *La Balade de Pern* d'Anne McCaffrey, ce jeu réussit à merveille à nous replonger dans l'univers décrit dans les romans. L'adaptation est exemplaire. Nous y incarnons un chevalier-dragon qui a pour mission de résoudre les mystères qui entourent son monde: une maladie inconnue qui se propage, la mort inexplicable de sa Dame de Weyr... Parallèlement, vous devrez mener à bien quelques quêtes assez variées. Le jeu est plutôt passif; dès qu'une action se présente, une icône apparaît (ramasser, actionner, combattre...). Le système d'évolution du héros est plus intéressant: ce dernier se renforce et devient plus sage à mesure qu'il se bat et qu'il discute avec les personnages secondaires. Malheureusement, on remarque de nombreux défauts de réalisation technique (problème d'animation, de caméra, de gestion du personnage), ce qui gâche invariablement le tout.



**L'icône indique que l'on peut se battre. Ces moments d'action sont rares.**



**Le jeu mise beaucoup sur l'exploration et il faut beaucoup parler pour faire avancer l'histoire. Là, on découvre une candidate pour l'Empreinte.**

**TEST** 

PS2

PlayStation 2

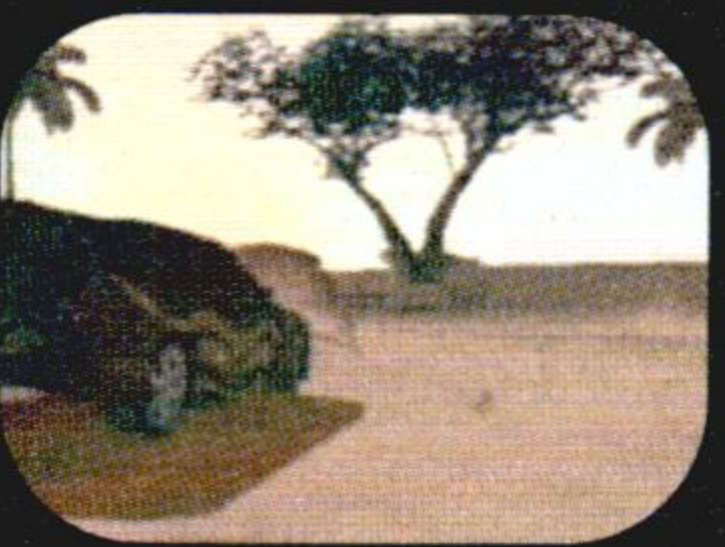
# GTC Africa

**A**près la sortie du convaincant WRC, GTC Africa arrive en officiel. GTC Africa vous propose du rallye en terre africaine. Il s'agit toujours d'un jeu de course d'arcade, avec de splendides décors (pour une grande partie d'entre eux) et une maniabilité plutôt simple, et, surtout, sans grande sensation de glisse. Visuellement, on en prend donc toujours autant plein les yeux, même s'il faut souligner que WRC reste loin devant en termes graphiques. Toujours aussi peu de voitures sont disponibles (une dizaine), et malgré le prestige de ces dernières (Subaru, Pontiac...), il faut bien avouer que l'on reste sur sa faim. Assez simple d'accès (peu d'options, des modes arcade, deux joueurs et challenge), GTC Africa n'en reste pas moins un jeu à éviter, même si ses graphismes sont plutôt sympas.



**Les effets de poussière derrière les voitures sont réussis.**

**La conduite des voitures n'est pas très sportive...**



**Genre:** Aventure  
**Editeur:** Big Ben  
**Textes/Dialogues:** Français/Anglais  
**Nbre de joueurs:** 1

 **Graphismes**  
80%

Assez inégaux. Certains passages dégagent une ambiance propre, d'autres sont complètement fades et vides.

 **Durée de vie**  
87%

Le scénario est riche, à rebondissements. Impossible de tomber dans la monotonie.

 **Intérêt**

Si on est fan de Pern, le jeu vaut la peine, mais un gamer moyen ne verra que le côté technique affreusement bâclé.

**79%**

**Genre:** Course  
**Editeur:** Rage  
**Textes/Dialogues:** Français/Anglais  
**Nbre de joueurs:** 1-2

 **Graphismes**  
89%

Le point fort du jeu. Les décors africains sont bien reproduits et on visite les grands lieux de ce continent.

 **Durée de vie**  
85%

Le mode arcade se termine vite mais il y a un mode avec des challenges à remporter. Correcte, sans plus.

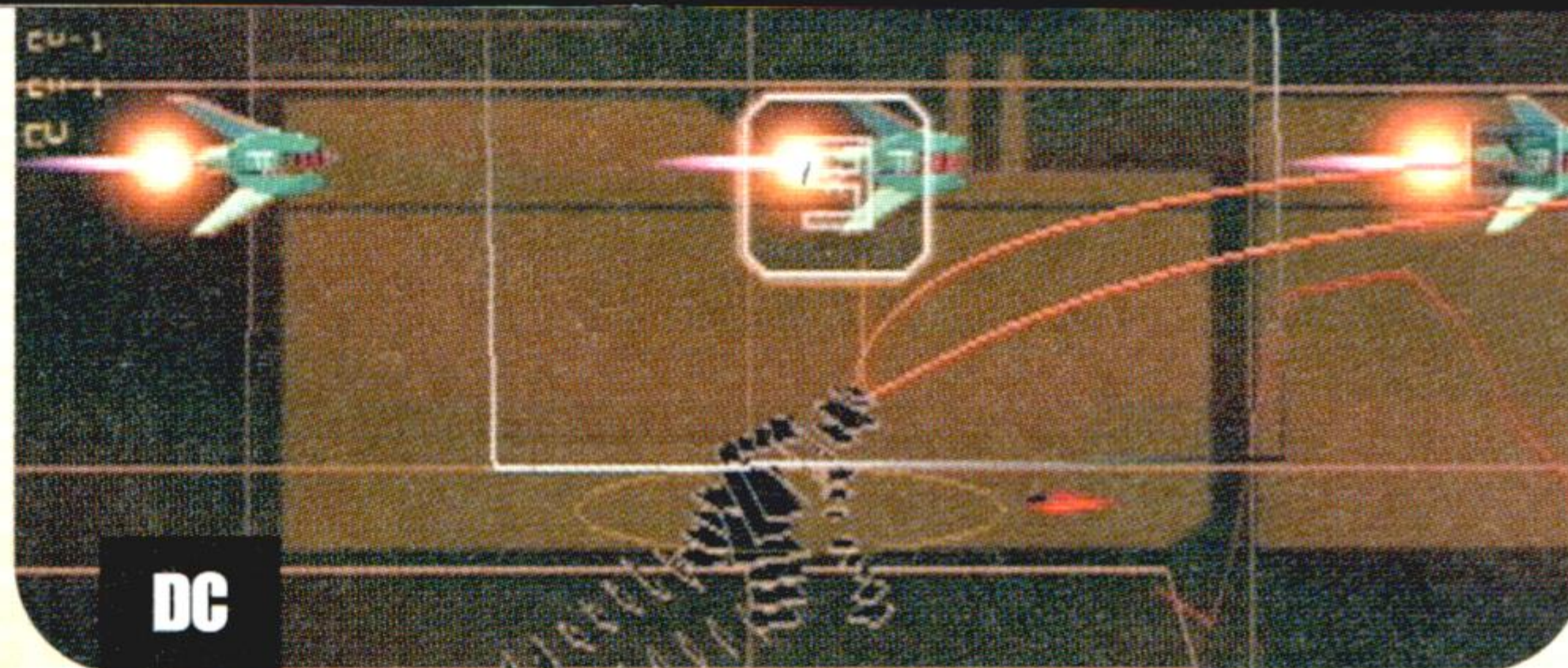
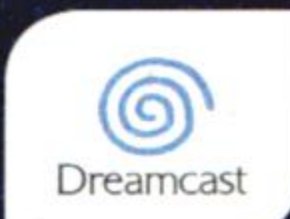
 **Intérêt**

La concurrence est rude: le rallye de GT3, WRC... Et Colin McRae 3 qui prépare son arrivée... Faites votre choix.

**79%**



# TEST



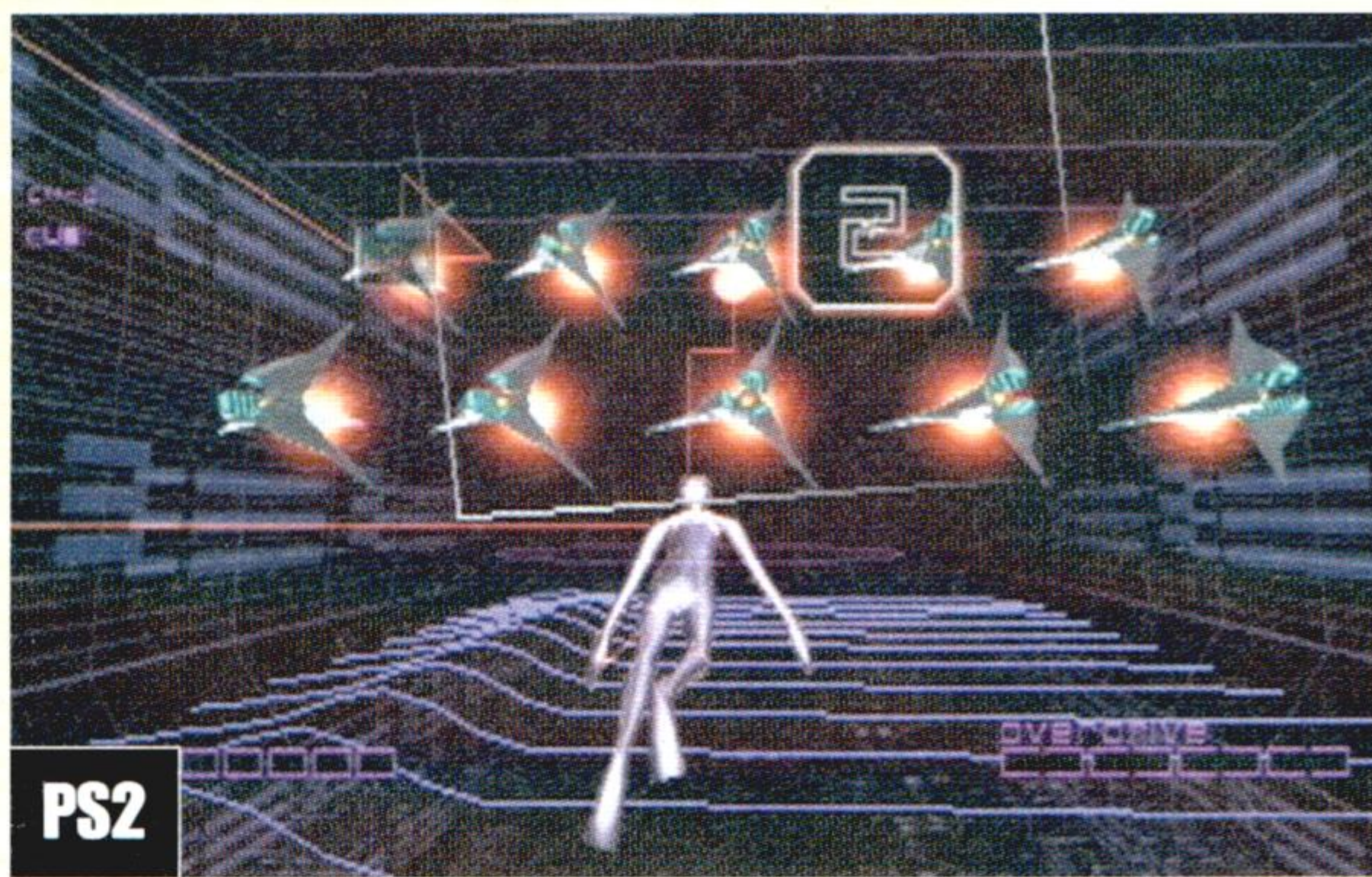
DC

Le jeu est parfois en vue latérale.

*Il semblerait que chez Sega, on se console des mésaventures de la boîte par le délire...*

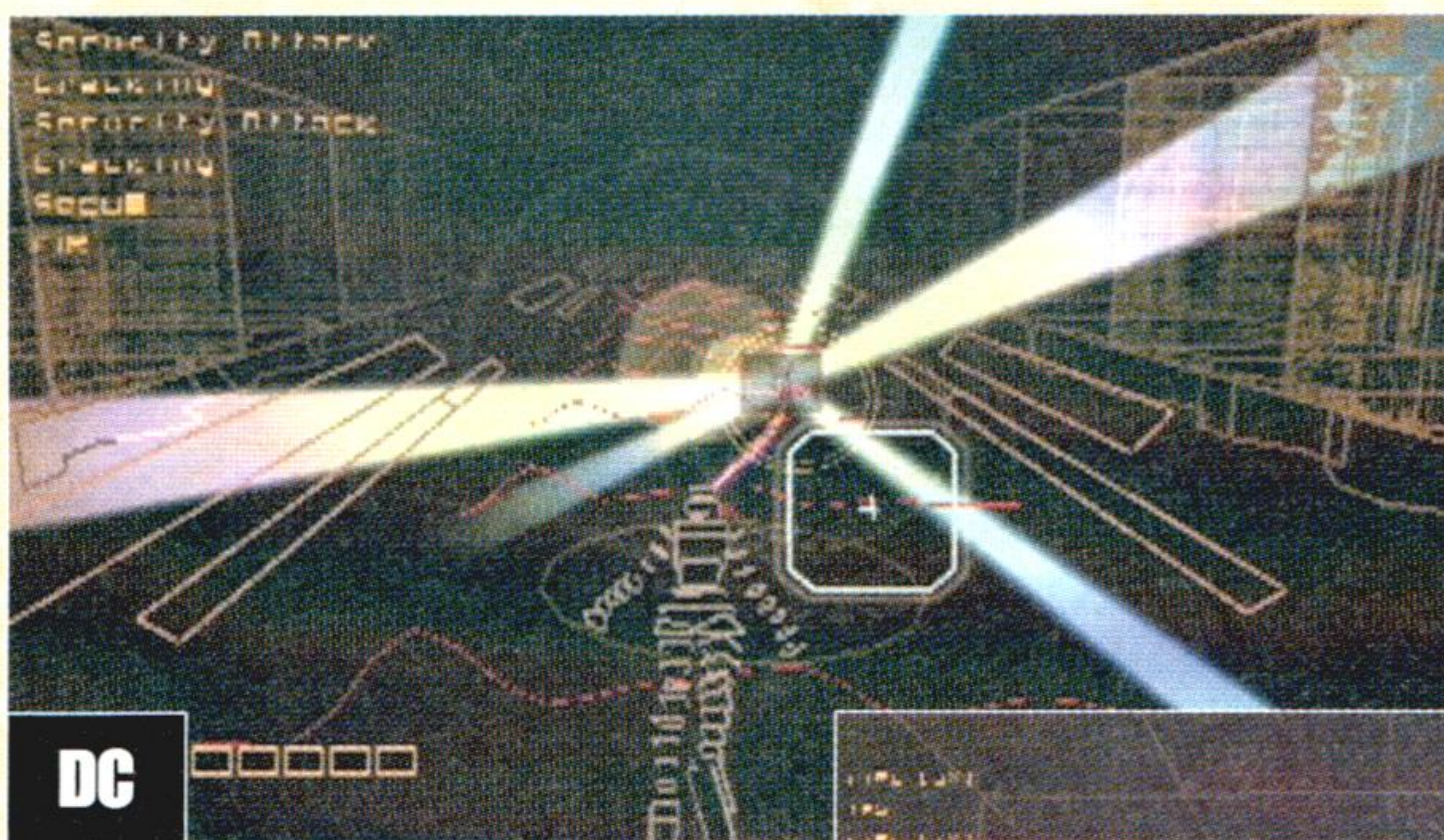
# REZ

Il faut essayer de locker un maximum d'ennemis.



PS2

Ces sortes d'arc-en-ciel vous emmènent dans le niveau suivant.



DC

Il faut éviter d'être percuté par un de ces missiles.



DC



PS2

C'est un peu le foutoir à l'écran.

Genre: Shoot-them-up  
Editeur: Sega  
Textes/Dialogues: Français/Français  
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 5%

Le fil de fer, ça va cinq minutes...

Son 76%

Les musiques sont un peu assommantes, mais il y en a qui aiment...

Maniabilité 80%

Très simple, il suffit de déplacer un viseur et de tirer.

Durée de vie 60%

Seulement quatre niveaux, c'est un peu court.



Intérêt

C'est pas compliqué: on aime ou on déteste. Nous, on n'a pas aimé.

40%

86

**R**EZ est à mi-chemin entre un jeu vidéo, au sens traditionnel du terme, et une aventure visuelle. Vous dirigez une entité composée de fils de fer qui tente de pénétrer au plus profond d'un système informatique. Pour se défendre, l'ordinateur vous envoie une horde d'ennemis que vous allez devoir anéantir avec votre unique arme. Le jeu se déroule comme un shoot-them-up des plus classiques. Il faut détruire tout ce qui bouge à l'écran, ramasser des items et affronter de gigantesques boss. L'originalité de REZ réside dans son univers étrange, qui n'est pas sans rappeler *Tron* ou *2001 l'Odyssée de l'espace* (la fin). Vous voyagez dans un monde à l'architecture en fil de fer où les points de repères habituels n'existent plus, puisque tout est en perpétuelle transformation. À l'origine, vous n'êtes qu'une simple sphère, qui évolue lorsque vous ramassez des items, jusqu'à prendre la forme d'un homme assis en tailleur. La bande-son est également hors norme, puisqu'elle varie à mesure que vous détruisez des ennemis. À chaque impact, un petit bruit se fait entendre qui vient se caler sur la principale piste sonore, composée de gros beats. Avec son visuel à part et cette ambiance sonore, on comprend pourquoi REZ est vraiment un jeu étrange. Mais si ce titre est tant décrié, c'est parce qu'il est sans grand intérêt. On se contente de diriger un viseur et de dégommer des trucs carrés qui apparaissent çà et là. En fait, REZ fait penser à ces cassettes "aquarium" qui ont fait fureur il y a quelques années. C'est amusant à regarder cinq minutes, après, on se lasse.

## Tu planes ?

Je suis du genre à accueillir les nouveautés avec plaisir, mais là, je reste perplexe. Car REZ n'est pas une daube, il est juste étrange et ennuyeux. Quel est l'intérêt de ce truc ? "Il n'y en a pas, vous répondront les fans, c'est juste planant". Alors, d'accord, pour être planant, c'est planant, on s'endort au bout de deux minutes. Et quitte à planer devant la TV, je préfère Ecco le Dauphin, au moins, ça ne fait pas mal aux yeux.

LANDOV



Le deuxième boss est assez coriace.



PS2





# TEST



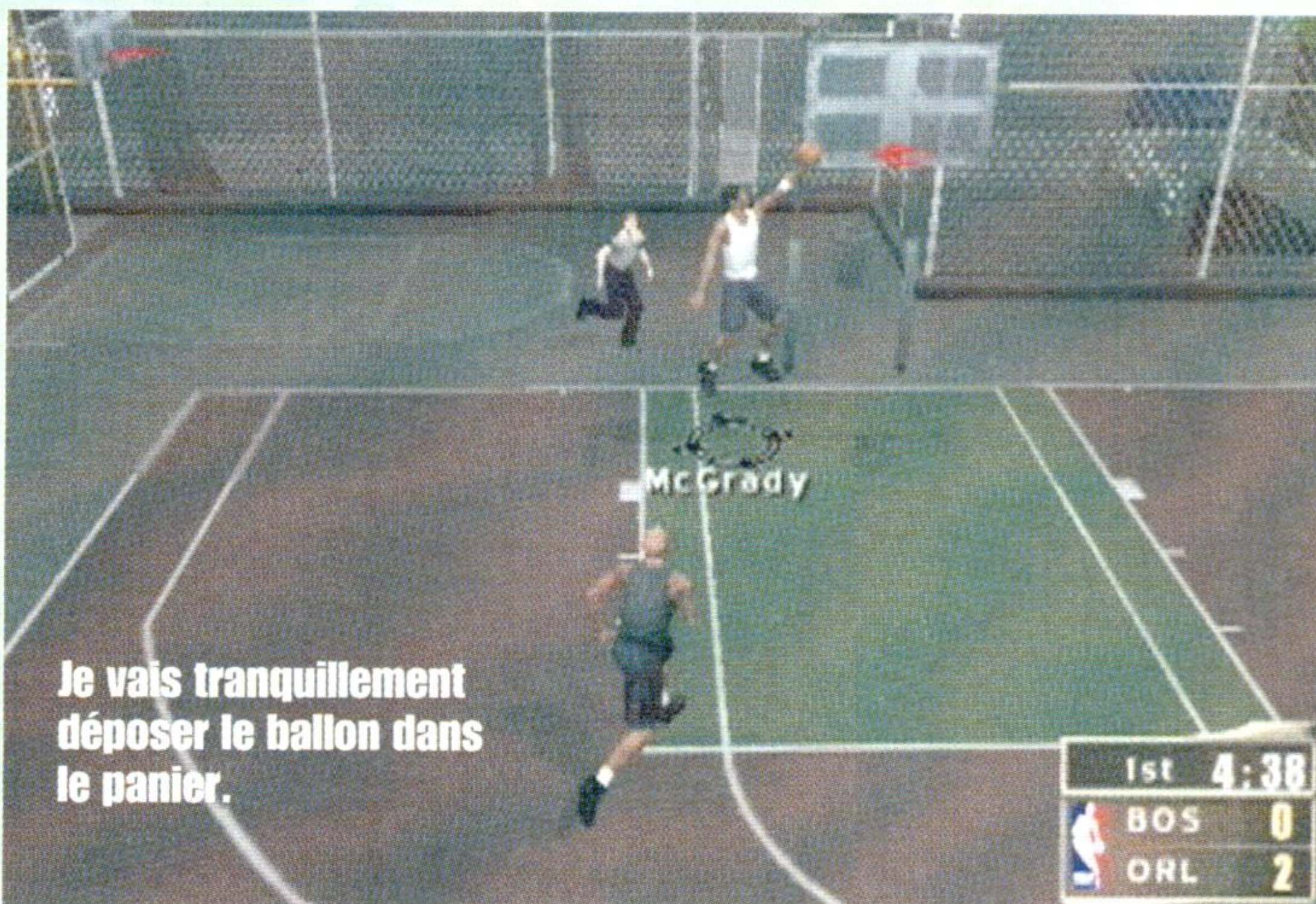
**Avec NBA 2K2, Sega va faire amèrement regretter la Dreamcast à tout le monde !**

**N**BA 2K2 fait partie de ces titres qui resteront dans les annales de l'histoire des jeux de sport. Et ceci, pour plusieurs raisons. En ce qui concerne l'aspect purement technique, NBA 2K2 est vraiment excellent. Les graphismes écrasent tout ce qui a été fait dans ce type de jeu. Les textures, particulièrement réussies, confèrent aux joueurs un réalisme rarement atteint. L'animation est, elle aussi, très bonne (même si certains mouvements sont un peu raides) ; c'est un réel plaisir de voir le joueur dribbler ses adversaires et s'infiltrer dans la zone. Ajoutons à cela que la maniabilité a été très bien pensée, permettant aussi bien aux néophytes qu'aux spécialistes de profiter de toutes les finesses du jeu. Mais là où NBA 2K2 est vraiment exceptionnel, c'est en ce qui concerne les différents modes de jeu. En sus des classiques modes tournoi, championnat et entraînement, vous avez la possibilité de faire du basket de rue et de manager votre équipe. Ce dernier mode est extrêmement complet, puisqu'il vous permet de modifier et de paramétrer un très grand nombre de données. Ce n'est pas compliqué, on a l'impression d'être dans Guy Roux Manager ! Enfin, vous pourrez vous éclater jusqu'à huit joueurs en même temps, ce qui augure de longues nuits blanches... S'il n'y a pas un énorme gouffre entre NBA 2K1 et NBA 2K2, il faut simplement savoir que le second corrige les principaux défauts du premier (qui était déjà tout à fait excellent). Bref, c'est un MUST !



En utilisant bien les dribbles, on peut mettre une partie de la défense dans le vent.

# NBA 2K2



Je vais tranquillement déposer le ballon dans le panier.



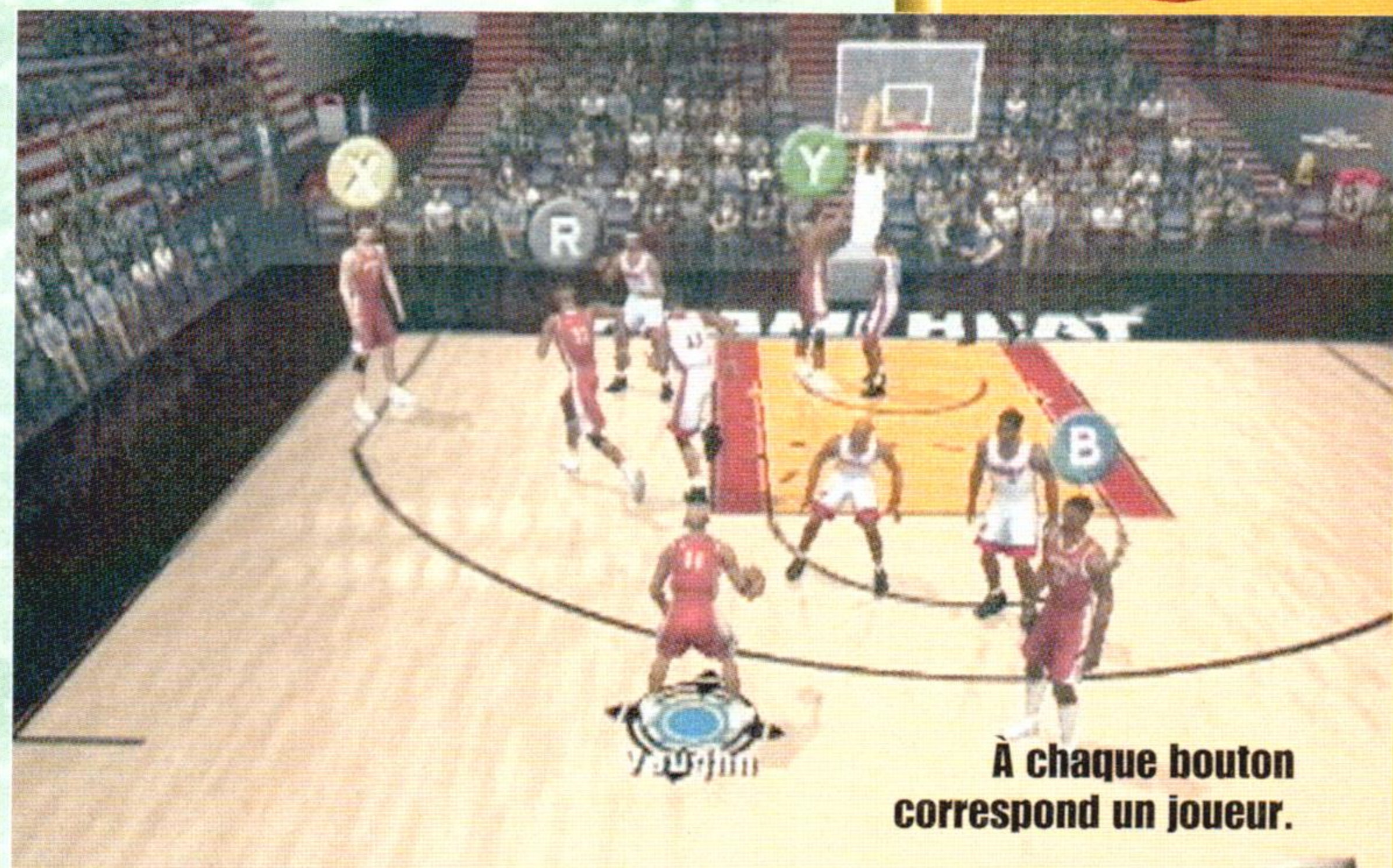
L'engagement est toujours un moment intense.

LANDOV



## Sur un nuage

De loin le meilleur jeu de basket auquel il m'a été donné de jouer ! Les graphismes et l'animation sont excellents, et le plaisir de jeu ne fait qu'augmenter au fil des parties. Ses différents modes lui donnent une grande profondeur et permettent de s'exercer à tous les types de basket. De plus, c'est l'un des rares jeux de sport où l'on s'éclate aussi bien seul qu'à plusieurs. La Dreamcast finit sa carrière en beauté !



À chaque bouton correspond un joueur.

Genre: Basket-ball  
Editeur: Sega  
Textes/Dialogues: Français/Français  
Nombre de joueurs: 1-4

 Graphismes 94%

Excellents ! Les joueurs sont très bien modélisés.

 Son 90%

Il y a peu de musique, mais les bruitages sont très bons.

 Maniabilité 97%

Rarement un jeu de sport a bénéficié d'une maniabilité aussi bien pensée.

 Durée de vie 95%

Les modes de jeu sont suffisamment nombreux et variés pour qu'on passe de longues nuits devant la TV.



Intérêt

NBA 2K2 est sans conteste le meilleur jeu de basket jamais réalisé.

96%





**TEST** PS2  
PlayStation 2

# Silent Scope 2

Ces bougres sur leur skidoo sont difficiles à avoir !



Dans ce mode, il faut éviter de shooter les civils...

**A** mis snipers, vous allez devoir reprendre du service. Une organisation terroriste envisage de lancer un missile contre des objectifs civils. Et ça, c'est pas très-très sympa. Armé de votre fusil à lunette, vous avez le choix entre le mode arcade, pour revivre les sensations et surtout le scénario de la borne, et le mode original, composé de plusieurs sous-modes. Ces derniers se décomposent de la façon suivante : boss battle, mission et shooting range. En jeu, vous déplacez votre viseur à l'aide du stick analogique gauche (vous pouvez aussi accélérer le mouvement à l'aide du bouton carré) et vous tirez avec le bouton R1. Au fil des parties, vous êtes gagné par le stress, mais vous ne restez pas captivé bien longtemps. Que voulez-vous, un jeu comme Silent Scope, c'est avec le vrai flingue ou pas du tout !

Genre: Tir  
Editeur: Konami  
Textes/Dialogues:  
Anglais/Anglais  
Nbre de joueurs: 1-2

 Graphismes  
84%

Décidément, aucun progrès par rapport au premier, sorti il y a déjà un an !

 Durée de vie  
75%

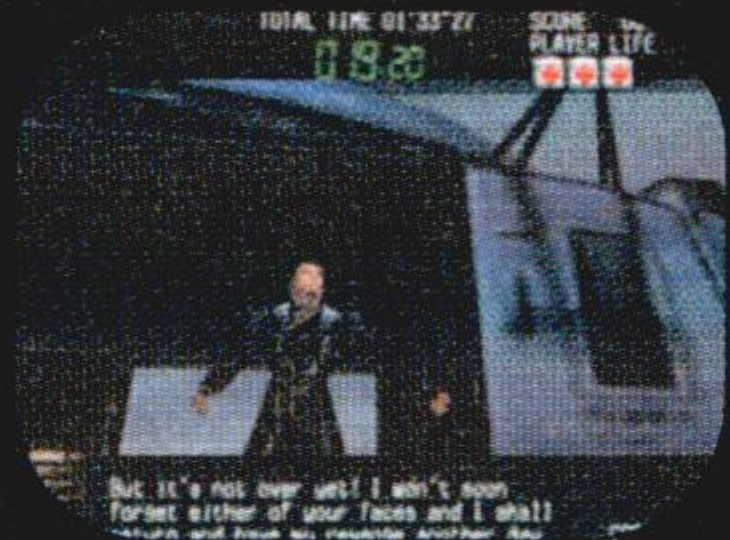
C'est le genre de jeu marrant cinq minutes, mais au-delà, on passe pour un original.



Intérêt

Il y a les vrais fans aptes à se prendre la tête et il y les autres, ceux qui iront voir ailleurs...

81%



88

**TEST** PS2  
PlayStation 2

# Maximo

Notre héros prépare une attaque plongeante, ça va faire mal !

**M**aximo est tout simplement l'adaptation à l'univers 3D du fameux Ghost and Goblins. Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce titre mythique, il s'agit d'un jeu de plate-forme/action à l'ambiance heroic-fantasy. Le joueur incarne un chevalier sans peur ni reproche qui traverse une série de mondes maléfiques afin de délivrer sa dulcinée. Armé de son épée et protégé par son armure, il découpe en menus morceaux magiciens, squelettes et monstres géants pour sortir indemne de sa quête. Les nombreux coffres disséminés çà et là apportent de quoi augmenter la puissance de l'épée et les qualités de l'armure. Ces précieux items ne seront jamais de trop, car les monstres sont légion, et votre équipement, fragile. Alors, si vous ne voulez pas finir en caleçon, fouillez les niveaux pour découvrir les passages secrets. Que tous les amateurs de plate-forme/action se ruent sur ce jeu. C'est pas tous les jours que l'on peut jouer à un jeu aussi fun et prenant !



Les icônes correspondent à vos différentes attaques.

Avec l'armure en or et l'épée de feu, je suis intouchable.



Genre: Action  
Editeur: Electronic Arts  
Textes/Dialogues:  
Japonais/Japonais  
Nombre de joueurs: 1

 Graphismes  
96%

Magnifiques ! Les ennemis, comme les décors, sont beaux et variés.

 Durée de vie  
85%

Malgré sa difficulté et tous les passages secrets, il est un peu court.



Intérêt

Un excellent plate-forme/action, bien réalisé et prenant. Indispensable !

93%





**TEST** PS2  
PlayStation 2

# Jet Ski Riders

**A**h, que les vagues sont belles, dans ce jeu ! Graphiquement sublime, l'eau y est transparente à souhait et reflète agréablement le moindre élément du décor. Le contenu n'est pas en reste et se révèle très complet : arcade, championnat, freestyle, contre la montre et deux joueurs. Dans chaque mode, on a le choix entre le ski (sans selle) ou le runabout (avec selle), qui ont une maniabilité légèrement différente. Voilà qui devrait donner le temps au joueur de s'habituer au moindre circuit. Ces derniers ne sont malheureusement qu'au nombre de six, mais on y trouve quelques variantes : pluie, vague ou changement dans l'emplacement des bouées. Les figures sont parfois difficilement réalisables mais certaines ont vraiment du style : se retrouver assis sur le capot de son engin, ça en jette ! Mon seul reproche : le commentateur, qui crie "badaboum !" quand on chute (vraiment ridicule).



La course consiste aussi à passer des bouées par la droite ou par la gauche. Si on en rate trop, c'est l'abandon.

Gondole et pont vénitien, ce décor typique dégage un charme fou.

**TEST** 

GAME BOY ADVANCE

# Phalanx

**F**idèle adaptation de la version Super Nintendo, Phalanx va vous propulser à bord d'un A-144 pour aller tâter des monstres extraterrestres. Présenté sous la forme d'un scrolling horizontal des plus classiques, le jeu propose son lot de vaisseaux mutants kamikaze qui n'hésiteront pas à vous canarder à coups de missiles ou bras tentaculaires. Outre cela, le décor est particulièrement fourbe (barre verticale qui se déplace), et mettra plus d'une fois votre habileté à rude épreuve. Bien sûr, on dispose de plusieurs types d'armes à ramasser (certaines se chargent, d'autres permettent de tirer de toutes parts), ainsi que des power-up pour le bouclier, ce qui permet de rallonger sa durée de vie. Tous les éléments sont donc présents et les fans du genre pourront allégrement se défouler sur cet opus sans prétention mais assez sympa.



Tout en se faufilant dans le décor, il faut détruire les ennemis et ramasser de nouvelles armes. En somme, rien de neuf.

Cette attaque permet de couvrir ses arrières. Ici, ce n'est pas vraiment la peine, car le plus dur, le boss, est devant soi.



Genre: Shoot-them-up  
Editeur: Kemco  
Textes/Dialogues: Français/-  
Nombre de joueurs: 1

Graphismes 76%

Les monstres sont plutôt variés et fins, mais les décors sont sombres et sans grand panache.

Durée de vie 85%

Au total, huit stages se succèdent, mais pour en voir le bout, il faut se concentrer !

Intérêt

Ce n'est pas avec ce jeu que les néophytes accrocheront au genre, mais les inconditionnels y trouveront leur compte.

80%

Graphismes 91%

La modélisation des jet est impeccable, les décors sublimes, et l'eau, paradisiaque. Que demander de plus !

Durée de vie 87%

Peu de circuits, mais quelques variantes. Le jeu offre aussi des raccourcis cachés et quelques bonus, dont trois pilotes.

Intérêt

Une excellente simulation que les amateurs de jet ski ne doivent absolument pas rater. Un jeu vraiment fun.

89%



# TEST

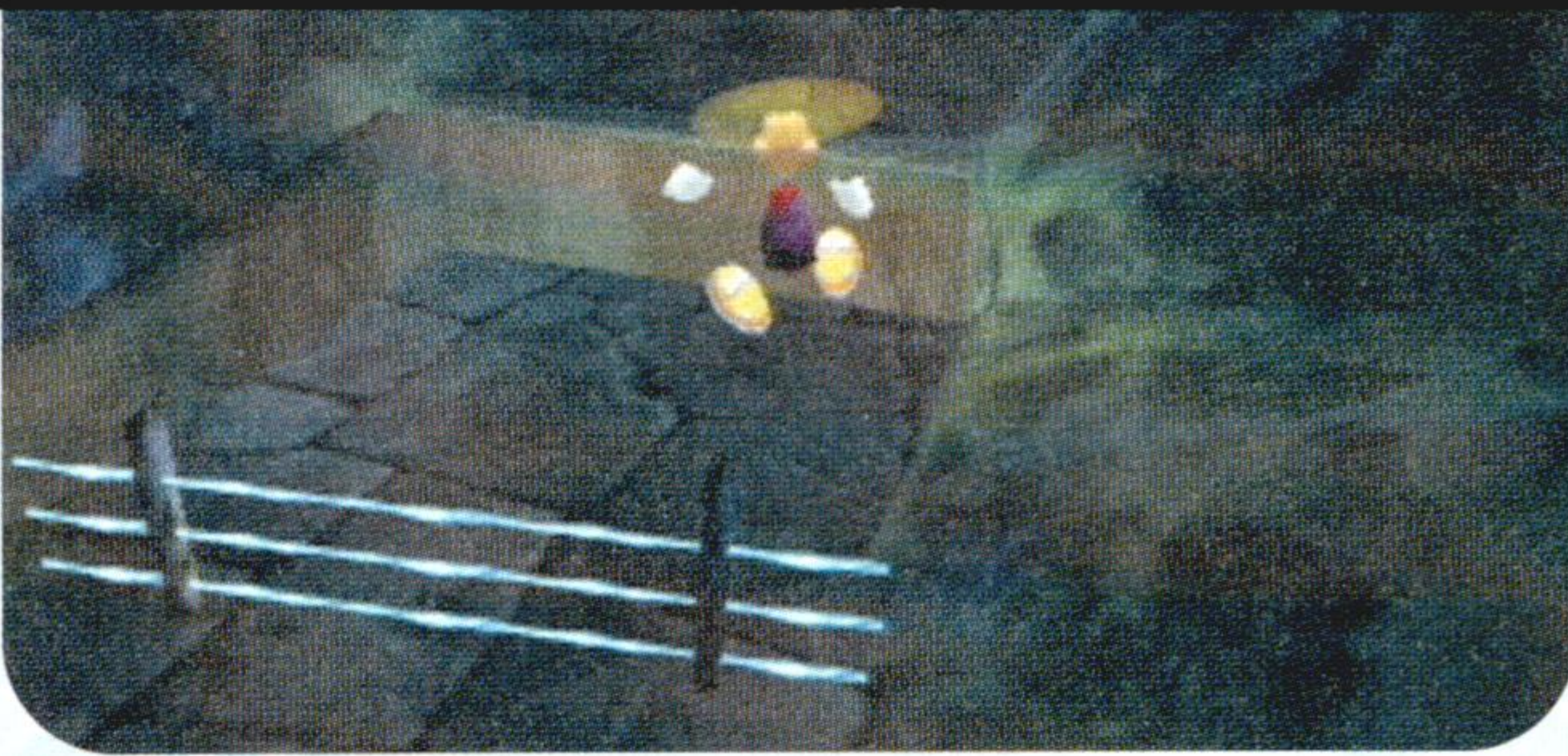


PlayStation 2

**Le héros français le plus charismatique des jeux vidéo est de retour. Au menu: mini-jeux pour multijoueur.**

**C'**est un brin inquiet que je glisse Rayman M dans la PlayStation 2. Inquiet, parce que de nombreuses fois déjà, par le passé, une licence juteuse a été exploitée par-dessus la jambe, juste pour faire du profit sur le dos des joueurs crédules. Alors, quand il s'agit de Rayman, je tremble pour son image de superstar des jeux vidéo made in France. La séquence d'intro, qui nous montre le héros sans bras ni jambes aux prises avec les autres personnages fétiches de la série, à savoir Globox, Razor et Hunchman, est faite pour rassurer. Cette cinématique teintée d'humour donne le ton: le jeu s'annonce rigolo en multijoueur. Après quelques parties, hélas, c'est la déception qui prime. D'abord, parce que les modes de jeux ne sont pas très nombreux: six, au total, classés dans deux catégories, course et shoot. Les courses ne sont pas sans rappeler l'atypique Pen Pen Tri Icelon de la presque défunte console de Sega, alors que les shoot proposent d'éliminer joyeusement vos camarades à l'aide d'armes bonus ramassées ici et là, ou bien de récupérer plus de Lums que vos adversaires tout en les congelant s'ils s'avèrent un peu trop entreprenants. Quand il s'agit de juger la réalisation, l'avis est plus que mitigé. Si les graphismes sont agréables et chatoyants, l'animation est bien en deçà de l'acceptable sur une console 128 bits. Les ralentissements occasionnés par des passages affichant une grande profondeur de champ sont à même de gâcher le fun d'une partie.

90



Chaque personnage peut planer en maintenant la touche saut.

# Rayman M



Ces zones bleues boostent votre vitesse !



Dans le jeu "Capture the fly", on se dispute une mouche.

Règle numéro un : attraper le plus de Lums possible.  
Règle numéro deux : éviter de finir en glaçon.



Genre: Multijoueur  
Editeur: Ubisoft  
Textes/Dialogues: Français/Français  
Nombre de joueurs: 1-4

Graphismes 92%

Les niveaux sont colorés et très fidèles à l'univers de Rayman. Les personnages, quant à eux, sont fort bien réusis.

Son 86%

Les musiques sont de bonne facture, les cris et autres grognements des personnages sont rigolos.

Maniabilité 82%

Le jeu est maniable, mais cependant, quelques problèmes de conception des niveaux demeurent.

Durée de vie 90%

La possibilité de jouer seul à ce jeu initialement prévu en multijoueur est une bonne idée.



Intérêt

Domage que les types d'épreuves ne soient pas plus nombreux, et il est regrettable que le jeu accuse des ralentissements.

82%

NINJA

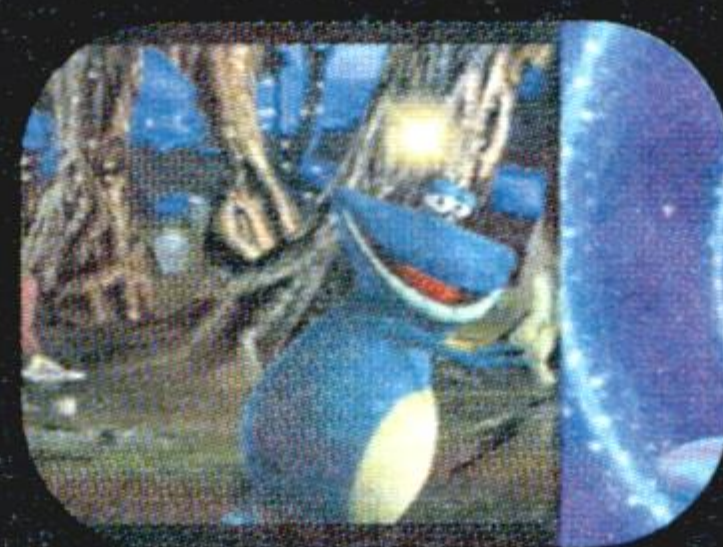


## Trop triste

Et moi qui pensais tenir le nouveau jeu multijoueur qui allait nous décoller de PES tout en nous rappelant nos premiers émois à plusieurs sur Bomberman ! Je suis déçu... La réalisation n'est pas à la hauteur, et pour tout dire, le jeu semble même avoir été bâclé... En mode shoot, la caméra n'est pas très efficace, et lors des courses, les ralentissements auront raison de la bonne volonté des joueurs qui oseront tenter l'aventure. Ce jeu aurait pu être bien mieux !



Lors des courses, si l'on actionne un interrupteur, on modifie la topographie du terrain.





# TEST

## PS2

PlayStation 2

**Ecco le dauphin arrive sur PS2, toujours aussi original et dépaysant. Bonheur de la plongée...**

**L**es extraterrestres viennent de briser un cristal protecteur et c'est dans la peau d'un dauphin que vous devrez sauver la Terre de l'invasion ennemie. L'immersion est totale, tout en 3D, avec de splendides textures et une ambiance hors du commun. Le jeu n'a rien perdu de la version Dreamcast. Les mouvements du dauphin sont toujours aussi magnifiques, et l'on s'amuse dès la première partie à sauter au-dessus de l'eau en effectuant différentes figures. La prise en main est assez simple, mais la difficulté des niveaux, toujours aussi élevée. Ecco doit, en effet, remplir toutes sortes de missions, allant du sauvetage à la course contre d'autres dauphins en passant par des affrontements avec des ennemis aquatiques (requins, pieuvres géantes, etc.). Il arrive, à de multiples reprises, de recommencer les mêmes missions ou de chercher désespérément son chemin. Il faut dire aussi que la mer regorge de passages bien cachés. Ecco peut accélérer très vite, lancer une onde grâce à son sonar (pour communiquer, attaquer ou attirer d'autres espèces), rouler sur les côtes, reculer... L'ambiance sonore est réellement apaisante. Notez enfin aussi qu'Ecco doit retrouver des "Vitalit" (les pierres du bouclier protecteur brisé) et apprendre des chants (poisson, requin, tortue...) et des nouveaux pouvoirs. Il y a donc des secrets à découvrir, avec la possibilité de refaire les niveaux pour les compléter. Que dire d'autre, si ce n'est qu'il faut au moins essayer Ecco une fois pour découvrir un concept de jeu très original.

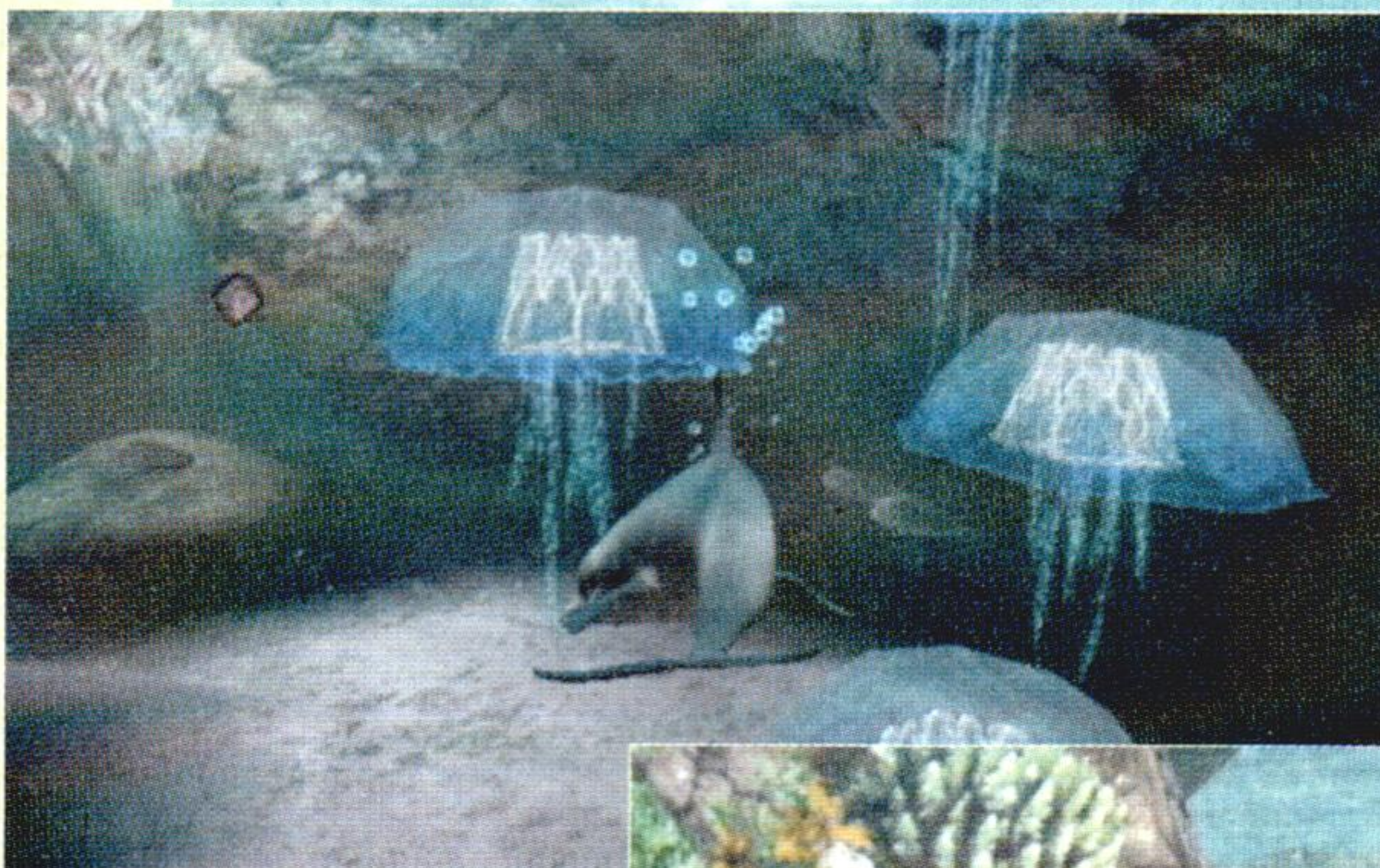


**Ecco doit affronter des ennemis, dont les requins.**

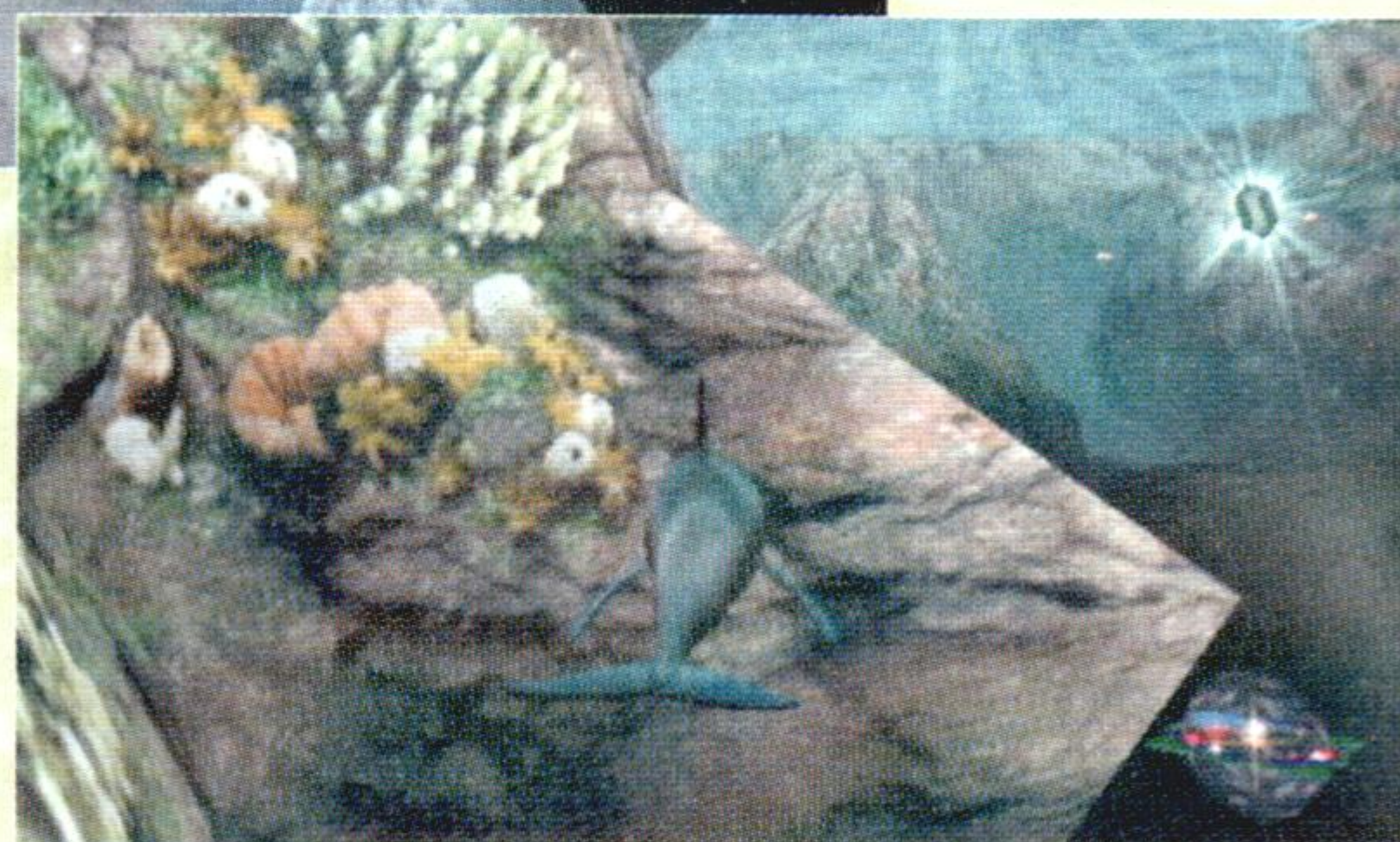
## Ecco the Dolphin : Defender of the Future



**Cette action est digne d'un dauphin élevé dans un parc d'attractions !**



**Il faut faire attention à certaines méduses venimeuses.**



**Les textures des roches sont très réalistes.**

Genre: Aventure  
Editeur: Sega  
Textes/Dialogues: Français/Anglais  
Nombre de joueurs: 1

**Graphismes 90%**

Des fonds marins somptueux avec une faune aquatique convaincante. L'animation du dauphin est excellente.

**Son 93%**

Les effets sonores sont bien rendus. Une ambiance douce et apaisante.

**Maniabilité 89%**

Pas si simple qu'il n'y paraît. Il faut quelques parties pour apprivoiser toutes les commandes du dauphin.

**Durée de vie 92%**

Une trentaine de niveaux et des missions pas toujours simples. Des secrets à découvrir et des bonus à débloquer.



**Intérêt**

Si les dauphins et la vie sous-marine vous passionnent, et que vous n'avez jamais joué à Ecco sur une 128 bits, plongez.

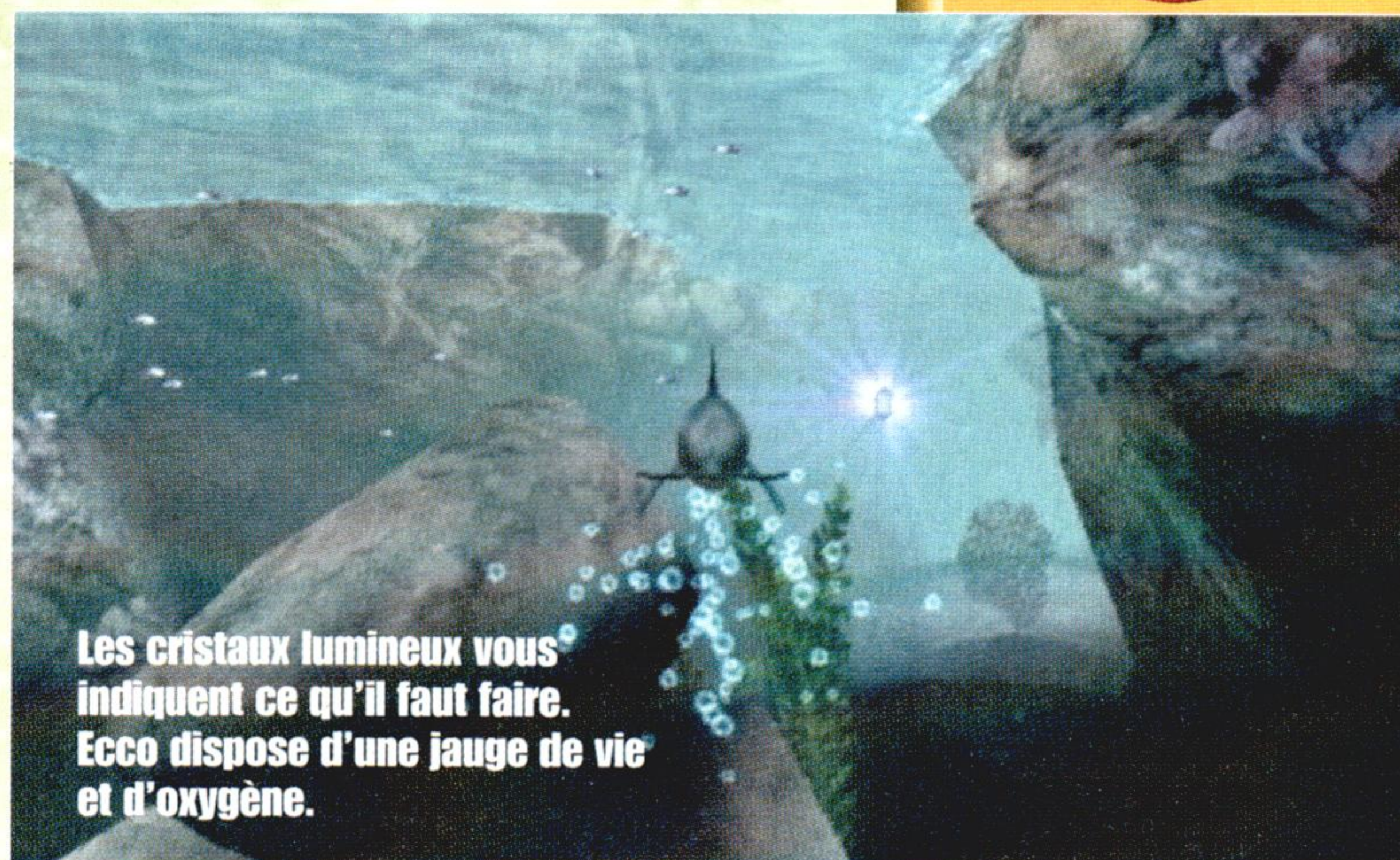
**88%**

**LUK**



### Fish and love

Cette version d'Ecco PS2 se savoure avec autant de bonheur que sur Dreamcast. Il reste que les joueurs y ayant déjà joué sur la 128 bits de Sega n'y trouveront aucun intérêt. Quant aux autres, je leur conseille de l'essayer avant de l'acheter. Il s'agit d'un excellent jeu, original et très dépaysant. Mais son concept n'est pas facile... Je le conseille surtout aux amoureux des dauphins et des océans.



**Les cristaux lumineux vous indiquent ce qu'il faut faire. Ecco dispose d'une jauge de vie et d'oxygène.**



DEPUIS CINQ SIECLES



EMBLEE ILS EXPLORANT L'INCOMP



CREATURES CONNUES COMME L'ENNE



LES DAUPHINS ET LES HUMAINS



UN JEUNE DAUPHIN NOMME ECCO



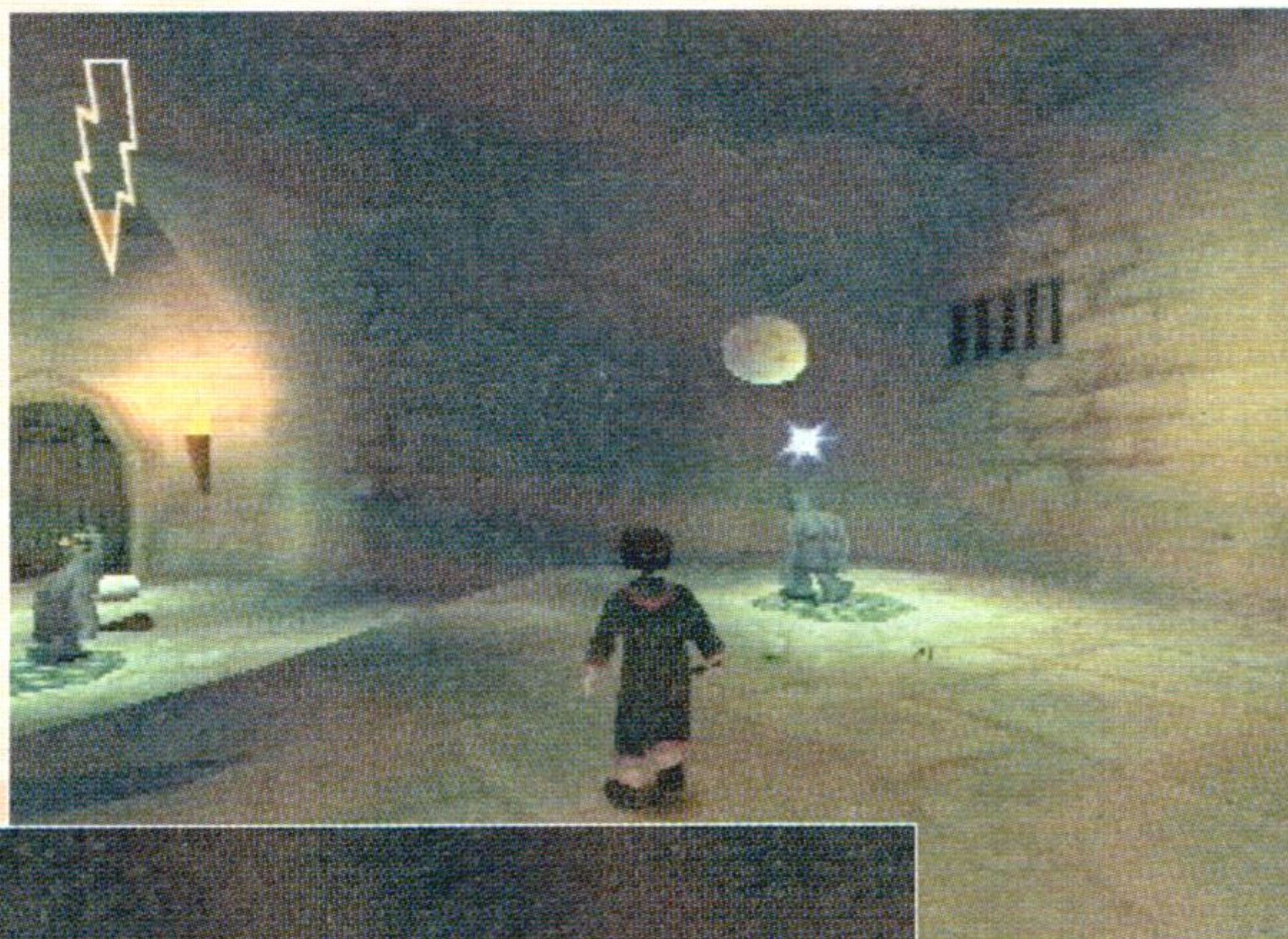


Le tournoi de Quidditch : il faut passer entre les anneaux pour gagner de la vitesse.

Après le carton planétaire de l'œuvre de J. K. Rowling, son arrivée sur console est-elle un simple coup de marketing ou une nouvelle réussite ?

# Harry Potter à l'école des sorciers

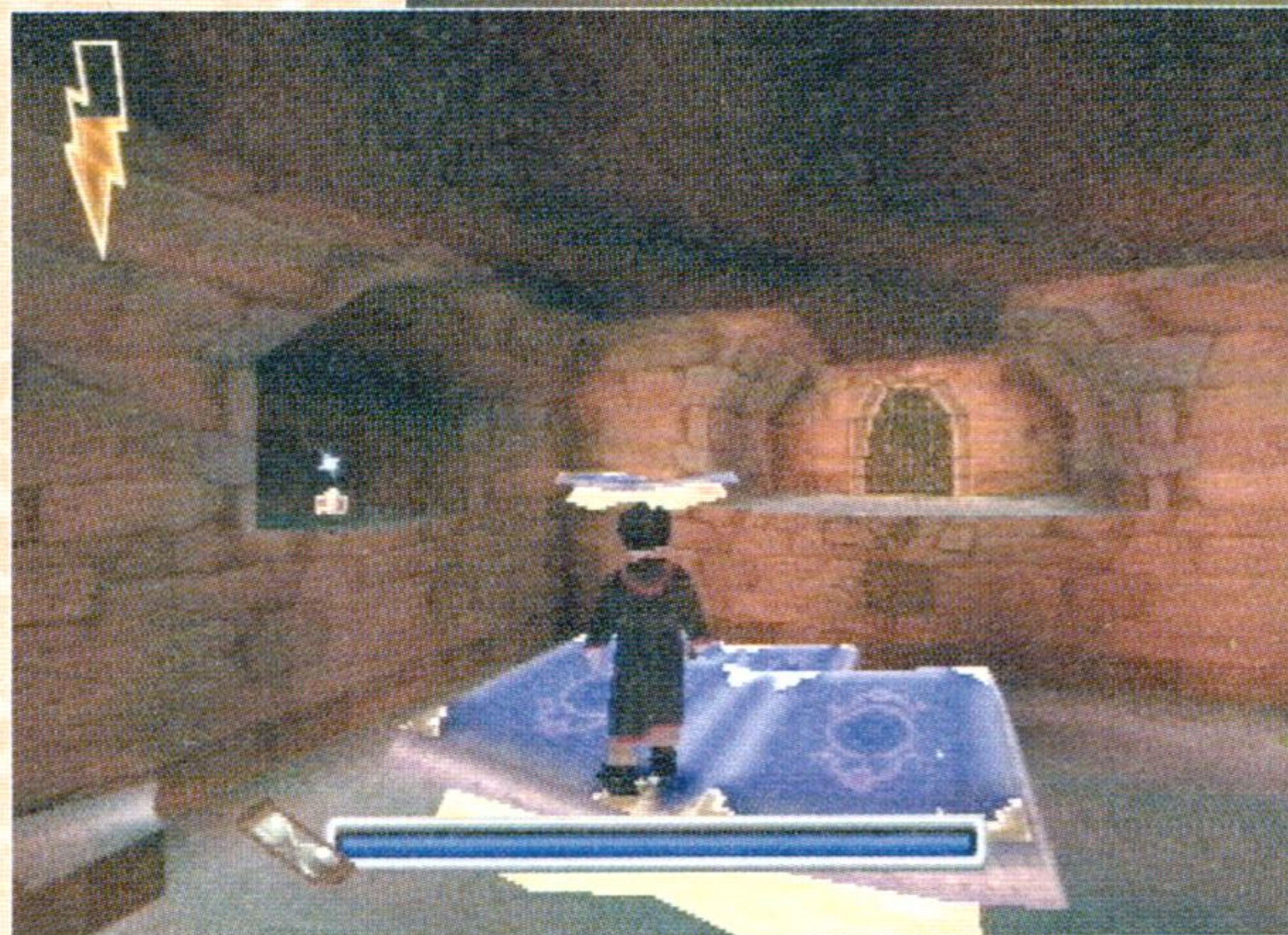
La meilleure manière de battre les trolls et de leur envoyer des Champifleurs pour les faire tomber.



Les aventures de l'apprenti sorcier ont bénéficié d'une telle couverture médiatique que les résumer devient inutile... Le jeu commence lors de l'arrivée de notre ami à Poudlard, où il est accueilli par Dumbledore. Un petit cours de magie, un entraînement au maniement du balai... et vous vous jetez dans l'action. Le jeu propose une série de petites missions que vous demandent de faire preuve de dextérité et d'astuce. Vous aurez à récupérer des dragées de Bertie Crochue pour les frères Wesley, combattre des trolls, venir en aide à vos amis, déjouer les pièges de Malefoy, et, bien entendu, participer au tournoi de quidditch. Vous aurez à votre disposition plusieurs sorts, qui vous permettront

92

d'agir sur l'entourage : par exemple, grâce au sort Verdimillious, vous pourrez faire apparaître des plates-formes invincibles. Le jeu est divisé en deux grandes phases qui se croisent tout au long de l'histoire. En effet, en sus de la phase classique de recherche, on trouve plusieurs missions vous plaçant au volant de votre balai. Vous aurez aussi à disputer quelques courses contre vos amis ou ennemis et faire vos preuves lors des matchs de quidditch. Les courses ont l'avantage de rompre la monotonie de ce jeu très (trop) linéaire et très guidé. C'est d'ailleurs son principal défaut. L'essentiel de l'aventure consiste à se promener dans l'école et à récolter divers objets. À réserver aux amoureux du sorcier !



Il faut sauter sur ces livres avant qu'ils ne se referment.

Le Flipendo est le premier sort que vous apprendrez.



Les frères Wesley vous demanderont de leur rapporter des dragées.

On t'attendra dans la salle commune de Gryffondor, celle qui se trouve derrière le portrait de la dame en rose.

Genre: Action  
Editeur: EA Games  
Textes/Dialogues: Français/Français  
Nombre de joueurs: 1

 Graphismes 70%

Les graphismes sont simplistes et souvent très sombres.

 Son 94%

Les musiques sont très sympas et collent bien à l'action.

 Maniabilité 89%

Tous à été simplifié au maximum pour que l'on rentre tout de suite dans le jeu.

 Durée de vie 72%

Même s'il est destiné aux plus jeunes, il est beaucoup trop facile.

 Intérêt

Harry Potter est à réserver aux plus jeunes et aux fans du sorcier. Les autres le trouveront vide et trop facile.

81%

## Ça manque de magie !

Je ne fais pas partie des fans, mais je ne suis pas un anti-Potter pour autant. J'ai donc testé ce jeu le plus objectivement possible. Eh bien, je dois avouer que j'ai été un peu déçu. Il n'est ni bon, ni mauvais, juste moyen; trop linéaire et trop guidé pour être vraiment intéressant. De plus, d'une facilité déconcertante. Que les développeurs aient voulu faire un jeu pour les plus jeunes, d'accord ! Mais il ne faudrait pas les prendre pour des nuls non plus !

LANDOV





**TEST** **GAME BOY ADVANCE**

# Harry Potter à l'école des sorciers

**C**ette version GBA des aventures de Harry Potter est beaucoup plus orientée action que celle développée sur PlayStation. Même si l'on retrouve les mêmes ingrédients (apprendre des sorts, ramasser les dragées), ici, il faudra principalement combattre des gnomes et traverser des labyrinthes. Il y a également des phases de recherche, mais elles sont souvent prétexte à des séries de combats. Bien entendu, vous aurez aussi droit à l'inévitable concours de Quidditch qui permet à notre ami de s'illustrer sur son super Nimbus 2000. On regrettera, au passage, que la maniabilité du balai n'ait pas été mieux pensée. Autre détail, le jeu est beaucoup plus difficile que sur PlayStation et risque d'énerver les joueurs les moins habiles. Reste que dans l'ensemble, c'est un bon jeu en 3D isométrique, qui séduira le plus grand nombre.

**Faites attention au monstre vert et aux Krokantas qui vous poursuivent.**



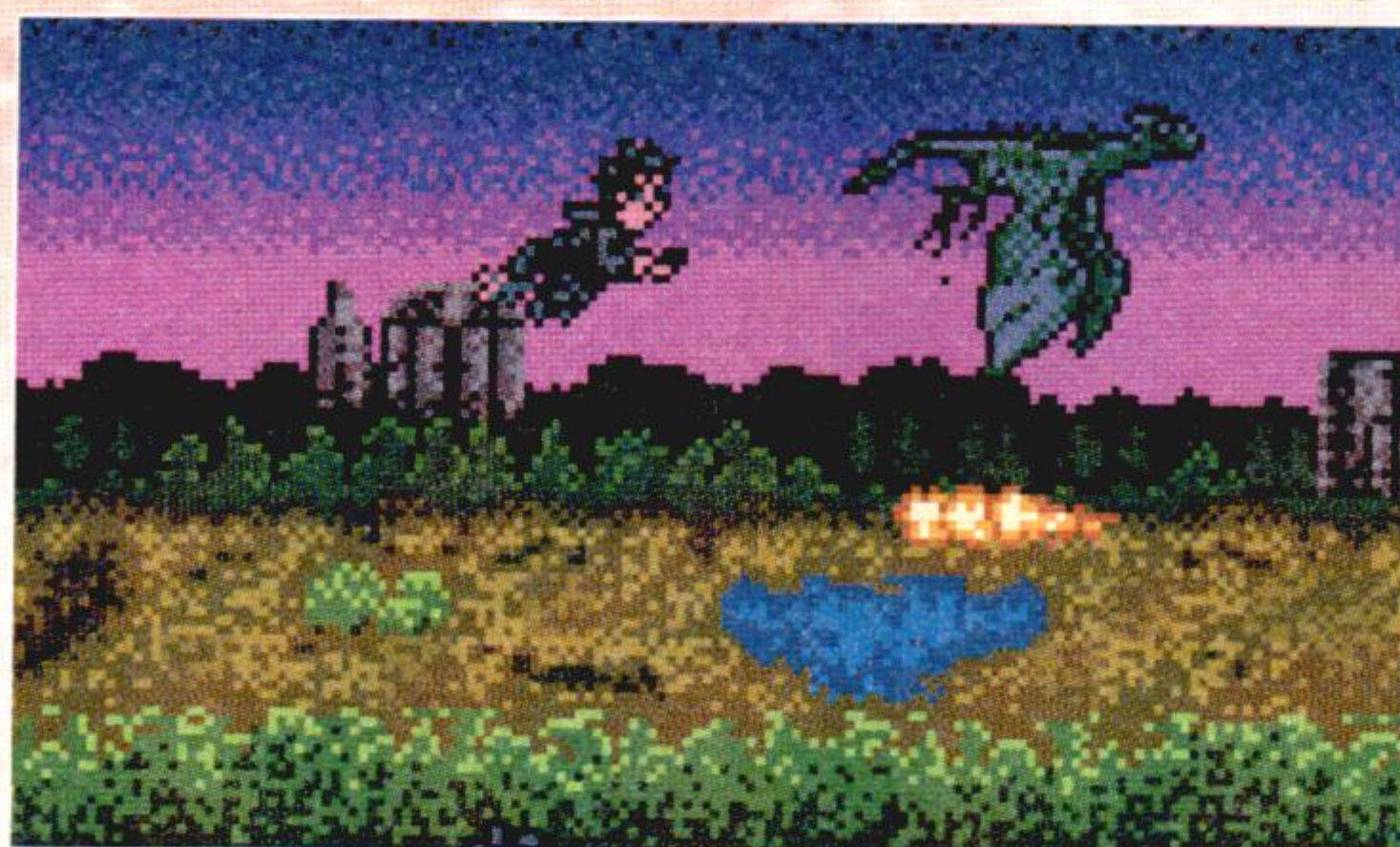
**Utilisez votre magie pour pousser ces blocs.**

**Il faut imiter les gestes de votre prof pour apprendre la magie.**

**TEST** **GAME BOY COLOR**

# Harry Potter à l'école des sorciers

**S**ur Game Boy Color, notre ami Harry est mis en scène dans un RPG des plus classiques. On retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès du genre, mâtinés à la sauce Potter. Points de vie, points de magie, achat d'équipements, recherche d'objets, etc. sont, bien entendu, présents et donnent au jeu l'épaisseur qu'il manquait aux autres versions. On a droit à des petites phases à dos de balai ainsi qu'aux cours de magie. Vous pourrez également vous amuser à collectionner les cartes de jeu, ce qui allonge un peu la durée de vie. Dans l'ensemble, la trame est la même que sur PSone et GBA, même s'il y a quelques changements (RPG oblige !). En fait, ce Harry Potter permettra à de nombreux jeunes joueurs de s'initier au genre, et aux autres, de découvrir leur héros dans un jeu loin des sentiers battus de la plate-forme.



**Il faut faire attention de ne pas être grillé par les boules de feu.**

**Ce troll est plus impressionnant que dangereux.**



**Vous trouverez beaucoup d'objets autour de l'école.**



Genre: Aventure  
Editeur: EA Games  
Textes/Dialogues: Français/Français  
Nombre de joueurs: 1

 **Graphismes**  
84%

Assez joli dans l'ensemble, mais ce n'est pas renversant non plus.

 **Durée de vie**  
90%

Les quêtes sont nombreuses et la difficulté assez élevée. Plusieurs heures de jeu en perspective.

**Intérêt**

Une licence correctement exploitée. On s'amuse un bon moment, mais on peut le trouver un peu difficile.

**84%**

Genre: Aventure  
Editeur: EA Games  
Textes/Dialogues: Français/Français  
Nbre de joueurs: 1

 **Graphismes**  
83%

Même si les personnages ne sont pas extra, les décors sont plutôt jolis.

 **Durée de vie**  
85%

Comptez cinq-six heures pour en venir à bout.

**Intérêt**

Un RPG très classique, qui reprend un système de jeu qui n'a pas à prouver son efficacité. Simple et amusant !

**86%**



# SILENT HILL 2

Si vous voulez savoir comment obtenir les cinq fins différentes et les secrets, allez à la fin de la solution.

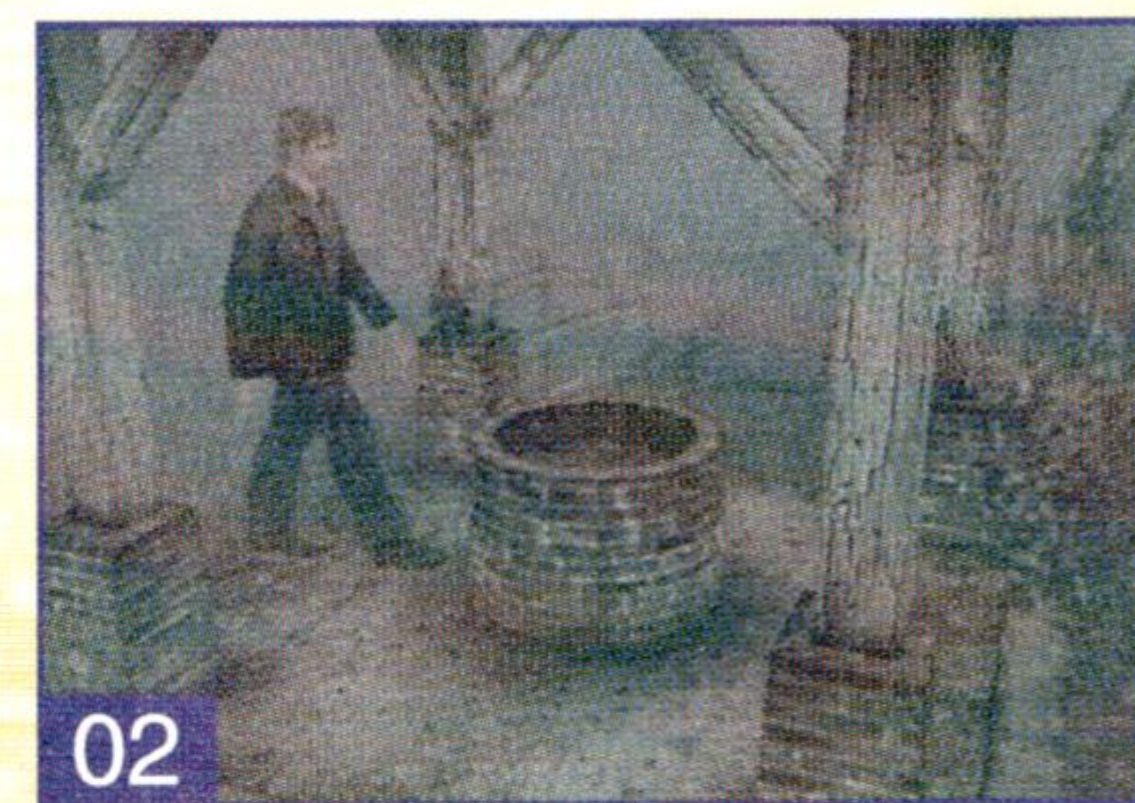
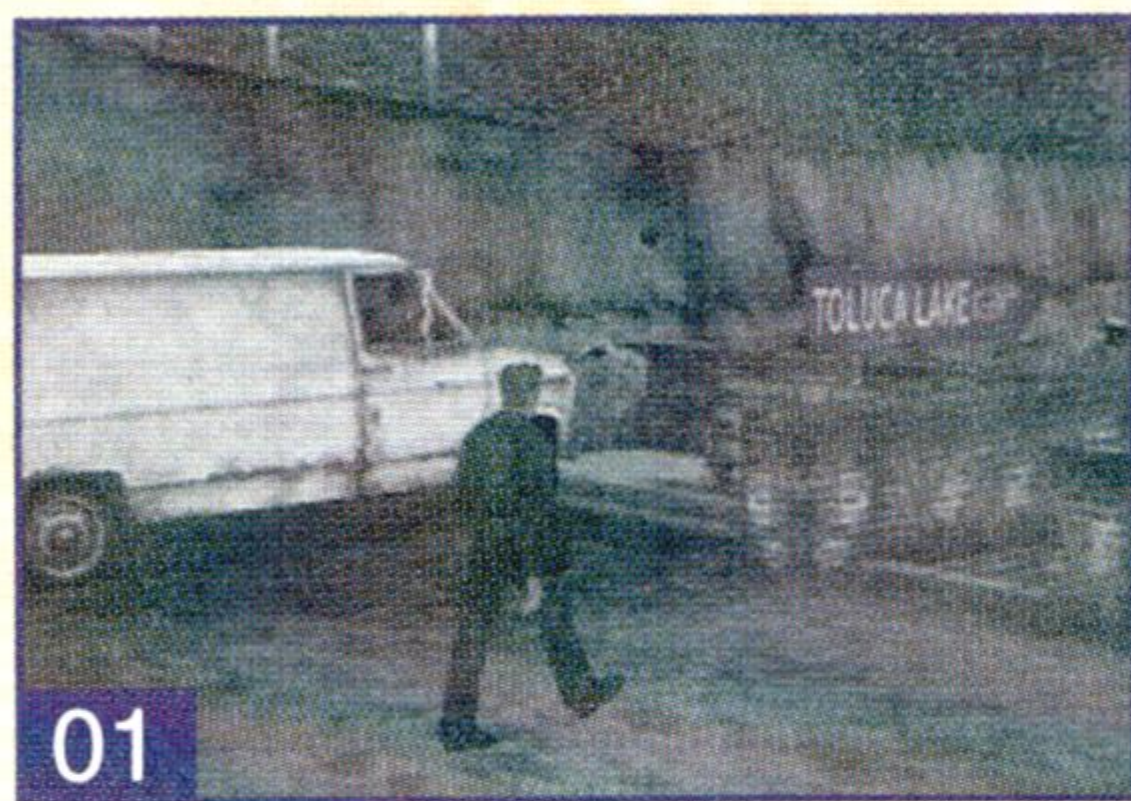
Si vous êtes bloqué dans l'aventure, si vous voulez savoir comment obtenir les cinq fins différentes et connaître les secrets (armes, objets et options spéciales), cette solution est faite pour vous ! Elle a été réalisée avec la version française en difficulté "normale" (action et énigme). Nous vous souhaitons donc une bonne lecture... et plein de frayeurs !

Luk

## DEBUT DE L'AVENTURE

Vous commencez le jeu en face d'un miroir. Dirigez-vous vers la droite pour sortir de cette pièce. Après la séquence où l'on voit James dans un parking penser à sa femme, allez prendre la carte de Silent Hill dans la voiture. (NB : toutes les cartes du jeu sont très importantes, utilisez-les régulièrement pour suivre les indications que nous vous donnons.) Maintenant, dirigez-vous vers la gauche en direction d'une camionnette blanche. Vous verrez un panneau Toluca

Lake. Descendez en direction du lac (01). Sur le chemin, après une longue marche, arrêtez-vous à un puits et observez ce qu'il y a au fond (02). Vous verrez une sorte de papier rouge. Il s'agit en fait d'un point de sauvegarde (ils sont tous pareils et sont généralement collés à un mur ou posés sur une table). Faites-en un, continuez votre chemin dans la même direction puis ouvrez la grille à quelques mètres de là. Vous êtes dans un cimetière. En avançant, vous assis-



tez à une rencontre entre James et Angela Orosco. Allez en haut de l'écran en direction de la maison. Longez-la sur la droite en cherchant une nouvelle grille, puis ouvrez-la.

94

## AUX ABORDS DE LA VILLE

Continuez de courir droit devant vous pendant une trentaine de secondes jusqu'à arriver à une grille avec un panneau "Danger". Ouvrez-la, courez le long de la route (Wiltse Road sur la carte) jusqu'à la Sanders Street. Arrêtez-vous à l'intersection de ces deux routes (03). En face de vous, il y a un fleuriste, le Flower Shop. À quelques mètres à gauche de ce magasin, vous trouverez une trousse de soins posée sur un établi. Maintenant, courez vers votre droite, c'est-à-dire vers la ville (à l'ouest sur le plan). Lors d'une courte cinématique, James observe des traces de sang sur le sol (04) ainsi qu'une ombre étrange. Retournez-vous (L1 + R1 simultanément). Non loin de là, en haut



à droite près du coin des deux rues, il y a une boisson revigorante en haut de quelques marches. Ensuite, allez au nord en prenant la Lindsey Street. Peu après le croisement de la Katz Street avec la Lindsey Street, sur le trottoir de gauche, vous verrez une pierre avec un message incomplet (05). Traversez la route. Il y a là une boisson revigorante. En marchant



un peu plus haut sur la Lindsey Street, vous allez voir des traces de sang à un coin de rue. Marchez quelques mètres de plus, sans prendre la Vachss Road, toujours sur la Lindsey Street, et vous trouverez une autre boisson revigorante sur votre droite. Continuez toujours vers le haut, vous verrez que la route s'est effondrée et qu'il faut trouver un autre che-

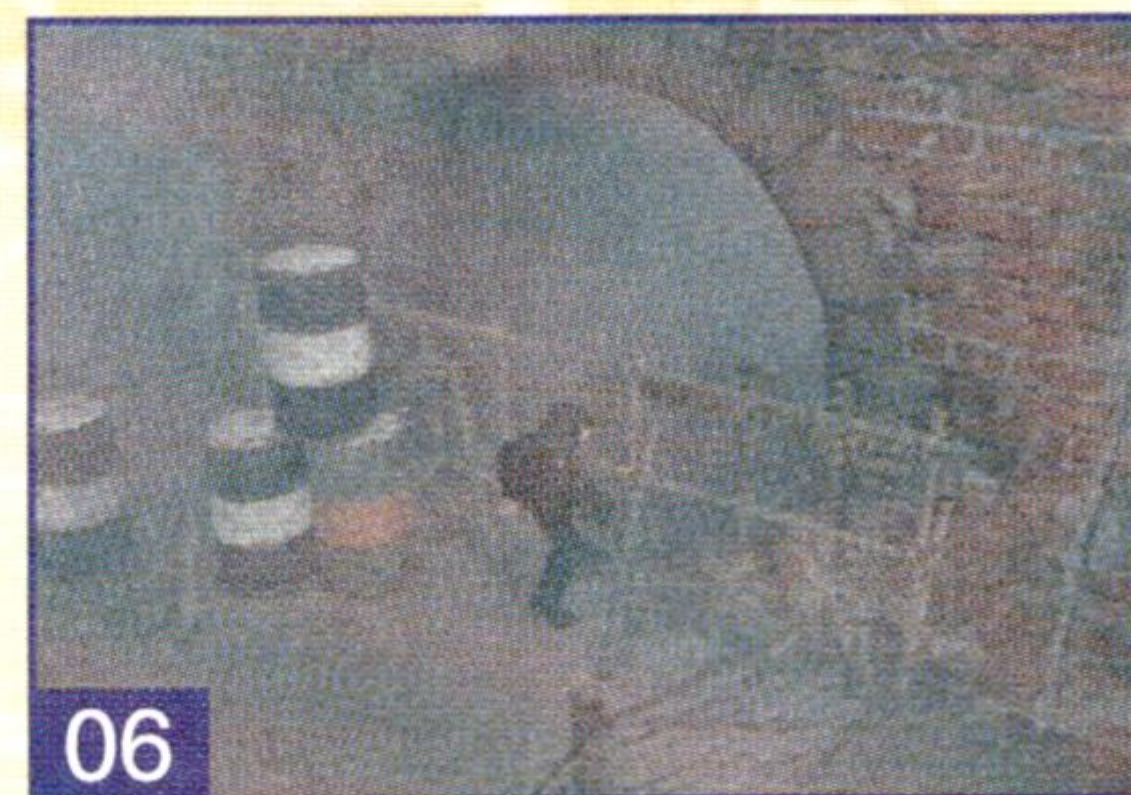


min. Maintenant, avancez dans la Vachss Road et ouvrez la grille sur votre droite (qui donne sur une cour et où l'on voit un papier rouge sur une table). Ramassez la boisson revigorante complètement à gauche en entrant puis allez près de la table au centre de la cour. Il y a une autre boisson revigorante ainsi qu'un point de sauvegarde sur la table.

## RENCONTRE AVEC LE PREMIER ENNEMI

Sortez de cet endroit, puis continuez votre chemin jusqu'au bout de la Vachss Road. Vous allez voir quatre bidons, une sorte de palissade avec des planches de bois, et entendre un bruit de radio (06). Passez au travers des planches. Lors d'une courte séquence, James va ramasser une radio, rencontrer le premier monstre et prendre sa première arme : une planche en bois ! Tuez-le. À partir de maintenant, vous avez une radio qui vous sert de détecteur de monstres (elle se met à grésiller à leur approche). (NB : Évitez les monstres le plus souvent possible, cela ne pose généralement pas de difficulté. Ne prenez pas

trop de risques non plus, par exemple, si vous êtes dans un petit couloir, avec des infirmières démoniaques, elles sont plutôt rapides. D'autre part, une fois allongé au sol, pensez à achever les monstres d'un simple coup de pied, ça économise beaucoup de balles.) Revenez maintenant sur vos pas, faites une sauvegarde dans la petite cour de la Vachss Road. Redescendez la Lindsey Street et prenez la Sanders Street à gauche sur le plan (vers l'ouest donc). Courez le long de cette rue sur votre droite jusqu'à voir des marches qui montent. À cet endroit, il y a une boisson revigorante. Allez maintenant de l'autre



côté de la rue, sur le parking du Happy Burger. Il y a une trousse de soins à gauche du fast-food. En allant à l'extrémité de la Sanders Street (à gauche sur le plan), vous allez voir un centre sportif de chiropractie. Juste devant, il y a une trousse de soins.

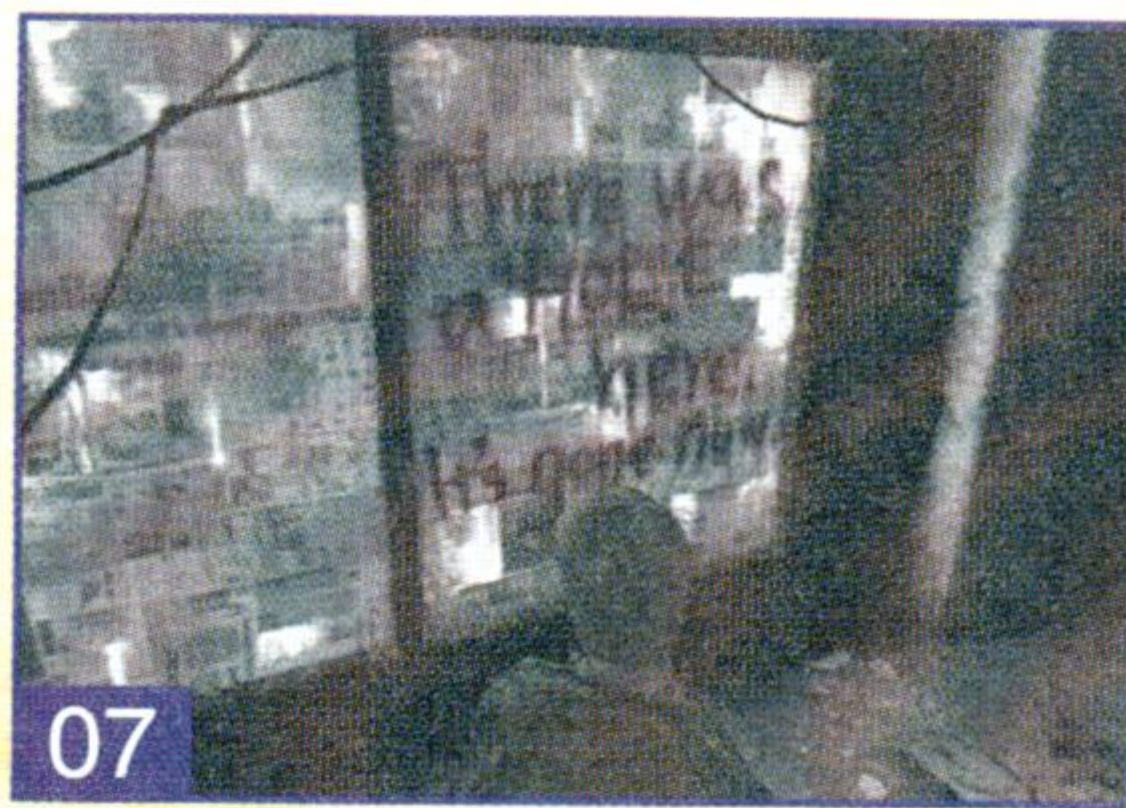




## DES INDICES...

Maintenant, en allant dans la Saul Street, vous verrez une caravane à gauche de la route. Entrez, et vous trouverez un indice (sur un canapé) ainsi qu'un point de sauvegarde. Vous devez aller au bar de Neely, en suivant l'indication de James sur le plan. Une fois là-bas, vous trouverez un autre plan de la ville avec des nouvelles indications que James va noter sur sa propre carte. Il y a également un message sur une vitre (07). Sortez et allez à droite de l'écran, en rejoignant la Martin Street par la Sanders Street, entre le bar de Neely et le

restaurant mexicain. En commençant à courir dans la Martin Street, vous trouverez une boisson revigorante sur votre droite. Continuez de courir dans cette rue vers le nord, traversez la Katz Street jusqu'à une voiture sur votre gauche. Juste derrière, il y a une boisson revigorante. Allez tout au fond de la rue, vous trouverez la clé du portail de l'immeuble sur un cadavre (08). Allez dans les options. En examinant la clé de plus près, vous verrez qu'elle correspond à l'indication du plan "Wood Side Apartment". Dirigez-vous



07

vers l'angle de la Katz Street avec la Neely Street, pour ramasser une boisson revigorante et une trousse de soins. Si vous voulez avoir quelques conseils de jeu, vous pouvez aller au nord de la Neely Street, il y six notes



08

éparpillées sur le sol près d'un cadavre. Sinon, allez directement ouvrir la grille donnant sur Wood Side Apartment. Franchissez-la et ouvrez la porte à double battant en face de vous légèrement sur votre droite.

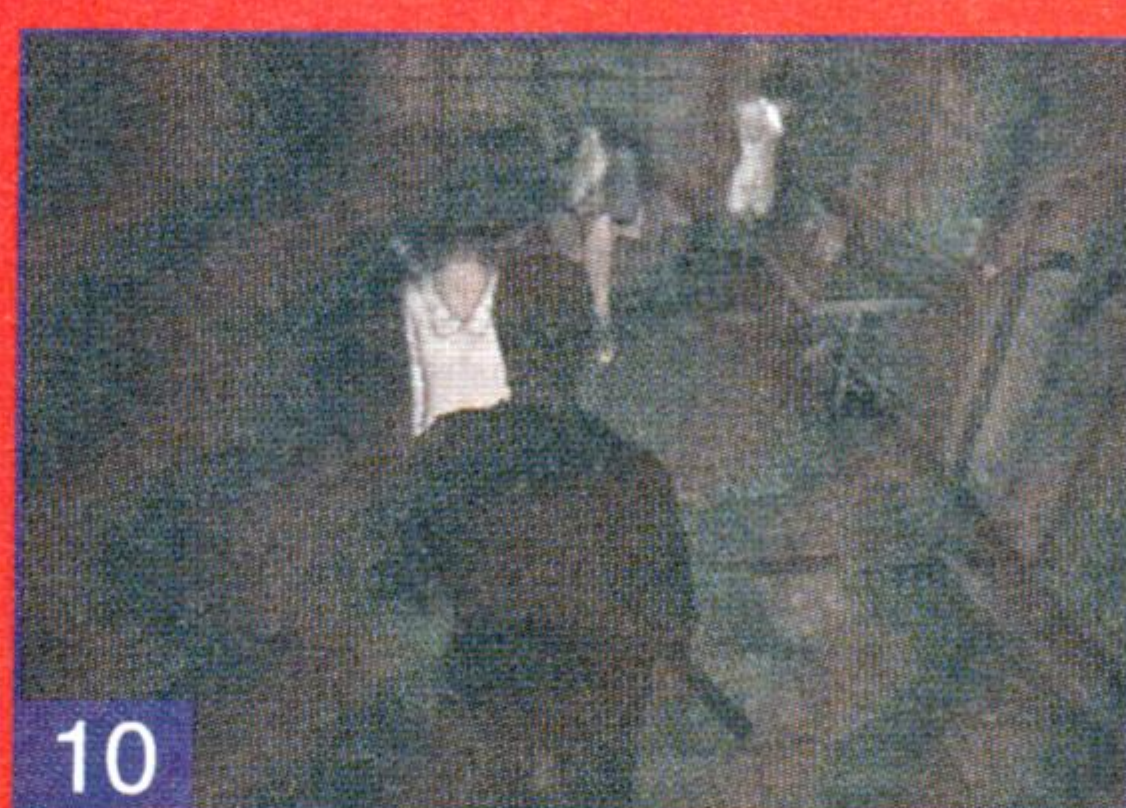
## WOOD SIDE APARTMENT 1

Une fois à l'intérieur, prenez le plan de l'immeuble à gauche en entrant (09) et la boisson revigorante près de l'escalier, puis faites une sauvegarde (sur le mur de droite en entrant). Vous devez maintenant trouver la torche électrique. Montez les escaliers puis ouvrez la porte du premier étage. Juste sur votre droite, il y a une petite pièce avec un vide-ordures au fond duquel il y a quelque chose d'étrange de coincé. Retenez cet endroit, il faudra y revenir plus tard. Ressortez de cette pièce, courez à droite, passez devant une porte fermée puis devant une porte murée et ouvrez la



09

troisième, qui est celle de la chambre 205. Prenez la lampe sur le mannequin et tuez le monstre qui surgit (10). Maintenant, vous pouvez consulter votre plan. Sortez et allez dans la chambre 210. Faites attention aux monstres ; ramassez deux boîtes de munitions pour



10

le pistolet. À ce stade du jeu, vous pouvez encore ouvrir une nouvelle porte, la 208. Vous y trouverez, à côté du téléphone, un message qui décrit quelque chose en rapport avec l'énigme de l'horloge. Mais pour la résoudre, il vous faut d'abord la clé qui ouvre le panneau de



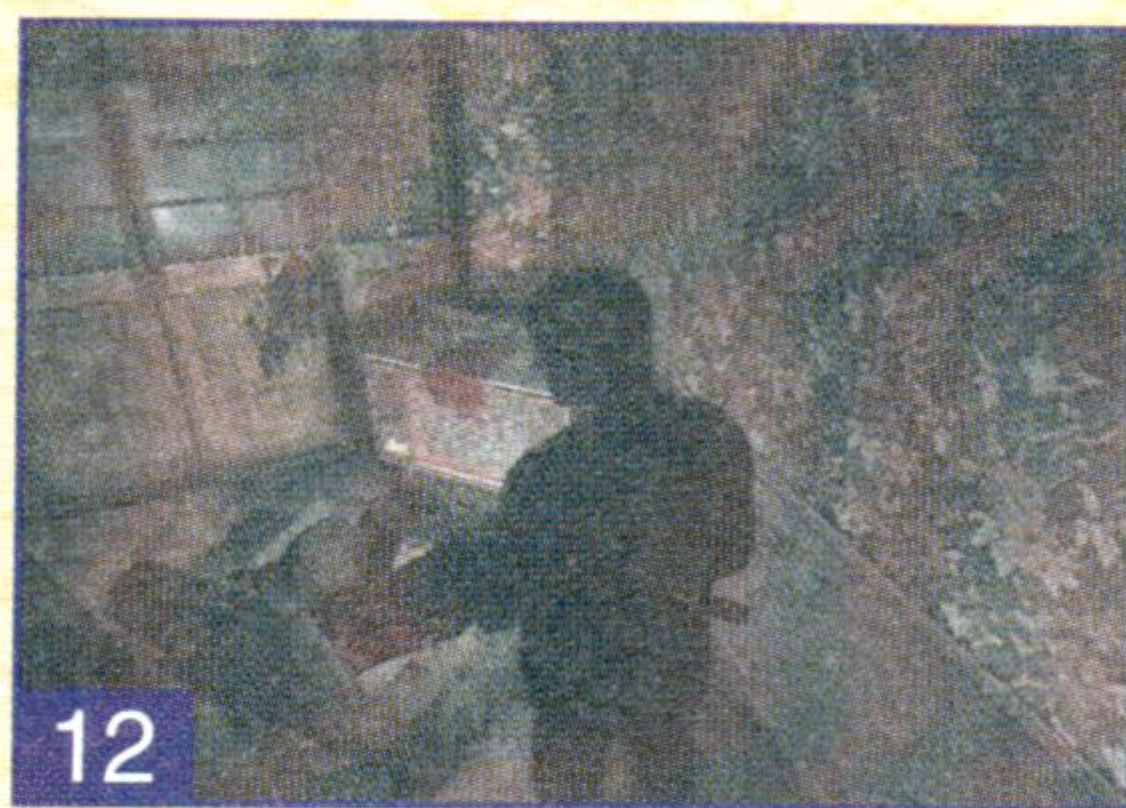
11

l'horloge. Montez à l'étage supérieur. Tout de suite en entrant, vous verrez que le couloir est séparé par des barreaux. Juste derrière, il y a une clé. Quand vous essaieriez de la prendre (11), un nouveau personnage, Laura, vous en empêchera.

## WOOD SIDE APARTMENT 2

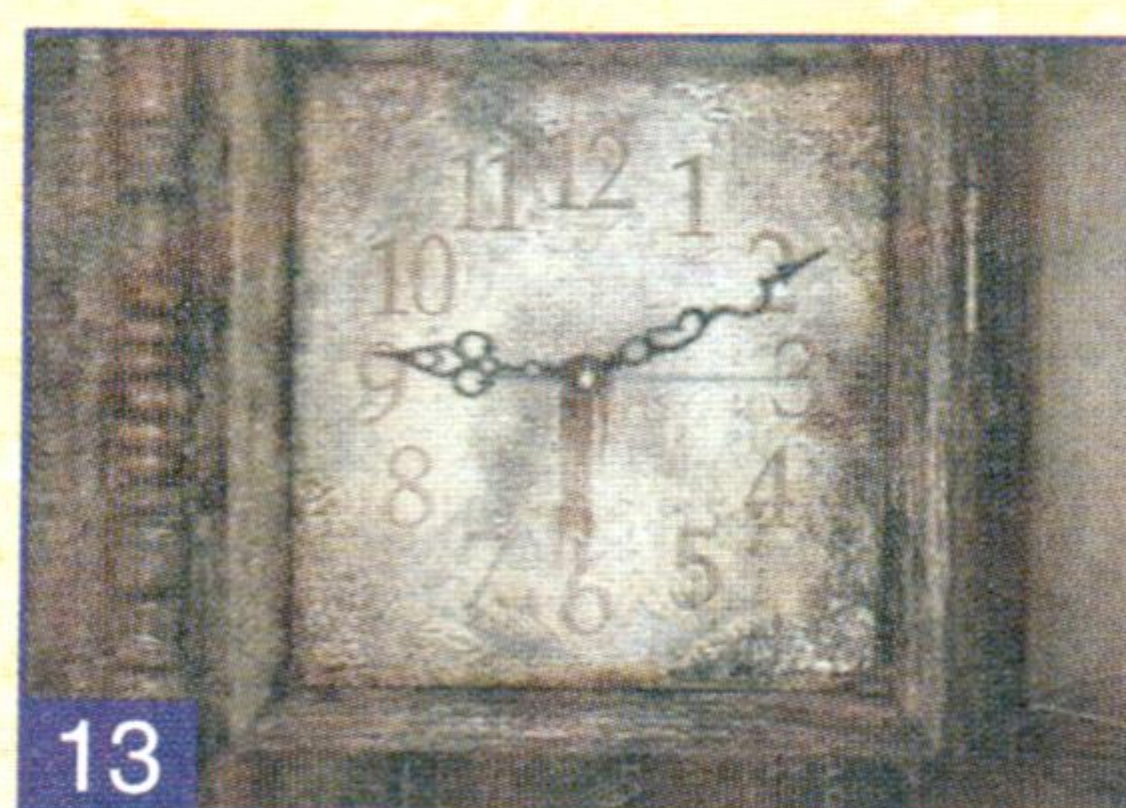
Allez dans la chambre 301 pour prendre le pistolet posé dans un caddie de supermarché. Maintenant, redescendez à l'étage du dessous et allez à la chambre 208. Juste avant d'entrer, vous pouvez observer un monstre derrière des barreaux... Une fois à l'intérieur, vous verrez un homme mort devant une télévision (12). À côté, sur une étagère, se trouve la clé de la chambre 202. Prenez-la et allez ouvrir la porte de la pièce 202. Prenez la boisson revigorante dans la cuisine puis allez dans la chambre. Glissez votre main

dans le trou pour récupérer la clé de l'horloge. Allez dans chambre 208 pour ouvrir la porte de l'horloge. Placez-vous devant et utilisez la clé en passant par les options. Le panneau est désormais ouvert et vous pouvez modifier l'heure de l'horloge. Pour vous aider, il y a le message près du téléphone et une inscription sur un mur en face de l'horloge. Quel que soit le niveau de difficulté, l'heure à afficher est toujours 9h10 (13). Vous devez alors entendre un bruit de mécanisme signifiant qu'un verrou s'est débloqué. Vous pouvez main-



12

tenant pousser l'horloge afin de découvrir un nouveau passage. Passez dans la pièce à côté puis dans la chambre 209. Vous trouverez une boisson revigorante dans



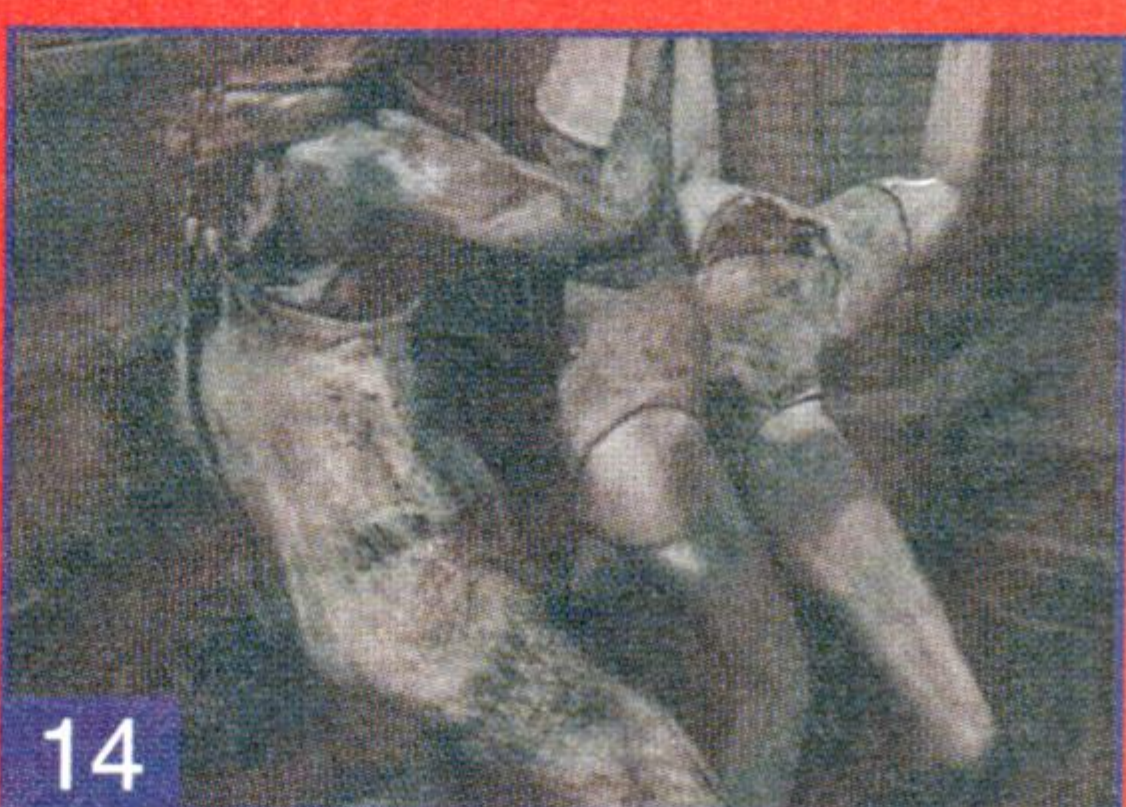
13

la cuisine et un point de sauvegarde sur une petite table roulante. Sortez et ouvrez la porte bleue sur votre gauche qui donne sur l'escalier du nord.

## WOOD SIDE APARTMENT 3 : LES CLÉS

Montez les escaliers. Juste devant la porte, sur la rambarde, il y a des balles de pistolet. Ouvrez la porte puis allez dans la chambre 307. Lors d'une cinématique, vous verrez le premier boss du jeu (14) (que vous affronterez un peu plus tard), et James se cachera dans un placard. Juste après cette séquence, retournez dans le placard pour prendre la clé de la cour puis sortez de cette chambre. Dirigez-vous vers les chambres 303/304, plus précisément, à côté des barreaux qui séparent le couloir, là où vous aviez précédemment manqué de prendre une clé à cause de Laura. Vous

pouvez maintenant la ramasser sur le sol. Il s'agit de la clé de la sortie de secours. Juste à gauche, il y a une petite pièce avec des balles de pistolet sur le sol. Prenez-les. Allez dans la chambre 303. Tuez le monstre puis prenez la trousse de soins, la potion de soins et la boîte de munitions pour le pistolet. Ressortez de cette chambre et allez à droite au fond du couloir, puis ouvrez la porte qui donne sur un escalier. Descendez au rez-de-chaussée. Une fois en bas, allez à gauche tout au fond pour ramasser un pack de six canettes de jus au pied d'une porte. Retournez-vous et



14

allez déverrouiller la porte à double battant près des escaliers. Vous êtes maintenant revenu à l'extérieur du bâtiment. Courez vers la gauche et ouvrez la porte par laquelle vous étiez entré la première fois. Montez l'escalier jusqu'au premier étage et ouvrez la porte.





# SILENT HILL 2



15

## WOOD SIDE APARTMENT 4 : LE VIDE-ORDURES

Juste en entrant, sur votre droite, il y a une machine à laver ainsi qu'un vide-ordures avec quelques chose d'étrange de coincé... Utilisez vos cannettes de jus pour débloquer le vide-ordures. Maintenant, redescendez au rez-de-chaussée, puis ouvrez la porte à double battant. Juste sur votre droite, en haut de l'écran, il y a un renforcement, caché par un épais brouillard, avec un local à poubelles (15). Vous trouverez une pièce gravée à l'effi-

gie d'un vieil homme. Lisez également un article à propos d'un meurtre, ces informations pourront vous être utiles par la suite lors d'un étrange quiz qui surviendra dans un ascenseur. Ouvrez à nouveau la porte principale à double battant. Équipez-vous du pistolet, vérifiez votre niveau de santé puis faites une sauvegarde. Allez au fond de ce couloir puis ouvrez la porte avec la clé de la cour. Avancez quelques mètres et arrêtez-vous



16

devant les petites marches. Regardez devant vous en appuyant sur le bouton L2. Vous avez, sur votre droite, un chemin qui conduit à un nouvel endroit du bâtiment, et, en haut à gauche, une piscine. Dirigez-vous vers cette dernière. Il y a trois monstres, au fond. Tuez-les puis ramassez la pièce gravée d'un serpent dans une poussette (16).

## WOOD SIDE APARTMENT 5 : RENCONTRE AVEC EDDIE

Prenez maintenant l'autre chemin, qui mène à une nouvelle partie du bâtiment (à l'est sur le plan). Allez dans la chambre 101 pour prendre des balles de pistolet, puis ouvrez une porte des toilettes située au nord sur le plan. Vous allez voir une cinématique avec un nouveau personnage, Eddie (17). Ressortez de cette chambre puis allez dans la 104. Tuez le monstre, prenez les balles de pistolet sur une chaise et lisez la publicité touristique (18).



17

Ressortez et passez la porte sur votre droite. Montez au premier étage, ouvrez la porte. Vous devez main-



18

tenant utiliser la clé de la sortie de secours sur une porte se trouvant à l'extrémité ouest du plan. Il s'agit d'une porte bleue qui donne sur un nouveau bâtiment. Comme les barreaux vous empêchent de



19

descendre dans le couloir, contournez ce passage en passant par la chambre 209 (passage secret de l'horloge) et la 208, afin de ressortir de l'autre côté des barreaux. Allez maintenant ouvrir la porte bleue de la sortie de secours tout en bas du couloir et tout à gauche sur le plan. Après une courte cinématique où l'on voit James enjamber deux immeubles (19), vous vous retrouvez dans un nouvel immeuble et plus précisément dans la chambre 203. Vous n'avez pas encore de plan, mais cela ne saurait tarder...

## BLUE CREEK APARTMENT 1

Vous venez donc d'entrer par la fenêtre et il y a des morceaux de verre sous vos pieds. Allez dans la salle de bains, puis examinez le cabinet (20). James trouve un porte-feuille contenant un code, notez-le sur une feuille ainsi que les directions des flèches entre chaque chiffre. Maintenant, utilisez ce code pour ouvrir le coffre qui se trouve sur une chaise du séjour. Entrez le premier chiffre dans le sens que vous voulez, cela n'a aucune importance. Les autres chiffres doivent, en revanche, être saisis en tournant le cadenas dans un certain sens. Lorsque la flèche est à gauche,

il faut appuyer sur le bouton de gauche pour chercher le chiffre suivant ; la flèche à droite indique qu'il faut appuyer sur le bouton de droite. Une fois le coffre ouvert, prenez les quatre boîtes de munitions, puis prenez la potion de soins dans la cuisine. Sortez de cette chambre. Courez vers la droite, puis ouvrez la porte de sortie indiquée par un panneau lumineux "Exit" (sur votre gauche). Juste sur votre gauche, à même le sol, il y a un plan de cet immeuble. Prenez-le. Ensuite, descendez au rez-de-chaussée et ouvrez la première porte juste en bas des marches. Sur votre gauche, juste



20

avant la chambre 109, entrez dans une petite pièce (une sorte de laverie), vous y trouverez une trousse de soins sur une machine à laver. Allez dans la chambre 109. Prenez les balles de pistolet sur le canapé, puis, dans la même pièce, ouvrez la porte blanche.



## BLUE CREEK APPARTMENT 2 : ÉNIGME DES PIÈCES

Après la cinématique avec Angela (21), vous posséderez un couteau taché de sang (22). Prenez la pièce à l'effigie d'un prisonnier sur la commode près de la porte et ressortez de cette chambre pour aller dans la 105. Il y a un point de sauvegarde et un bureau où il faut résoudre l'énigme des trois pièces. Vous devez les placer une par une : rien / vieil homme / prisonnier / rien / serpent (23). Une fois le mécanisme ouvert, récu-



21

rez la clé de la maison Lyne. Maintenant, montez au premier étage pour ouvrir la chambre 209 avec la clé de la maison de Lyne. Passez de la chambre 209 à la 208 en passant par le balcon, puis prenez les balles



22

de pistolet sur la chaise puis la clé de l'escalier de l'appartement sur le lit. En l'examinant de plus près dans les options, vous remarquerez l'inscription "escalier nord". Faites une sauvegarde, car le premier boss



23

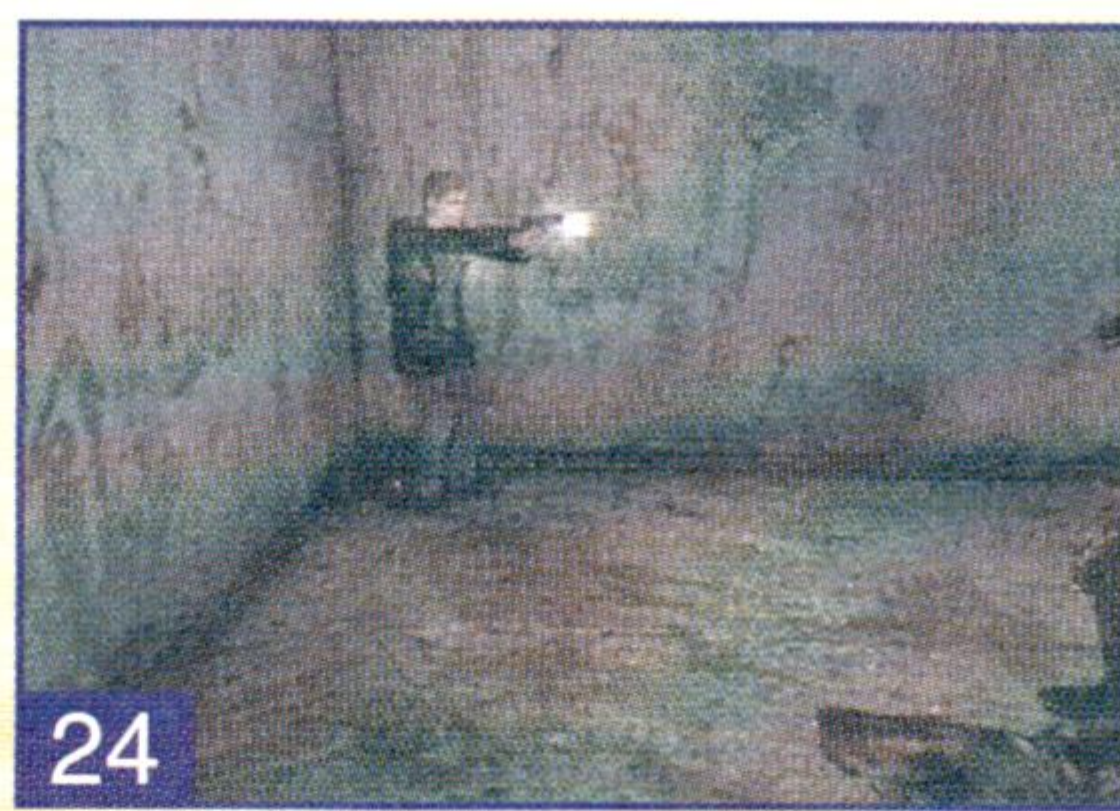
n'est plus très loin... Maintenant, retournez dans la chambre 209 et sortez dans le couloir. Allez sur votre gauche pour ouvrir la porte bleue qui donne sur les escaliers du nord et sur le premier boss du jeu.



### BLUE CREEK APARTMENT 3 : PREMIER BOSS

Ce monstre est très lent, mais il possède un long couteau très puissant. Pour le vaincre, vous devez vider plusieurs chargeurs de balles en tirant dans sa direction (entre 30 et 40 balles). Placez-vous dans l'angle opposé de la pièce (24), tirez environ 10 balles, et, surtout, ne laissez pas James recharger son arme lui-même, mais passez par le menu des options. Vous ne devez en fait quasiment pas voir le monstre apparaître à l'écran lorsque vous lui tirez dessus. Rechargez votre arme, puis allez dans le coin opposé de la pièce (25). Pour le vaincre, il faut comp-

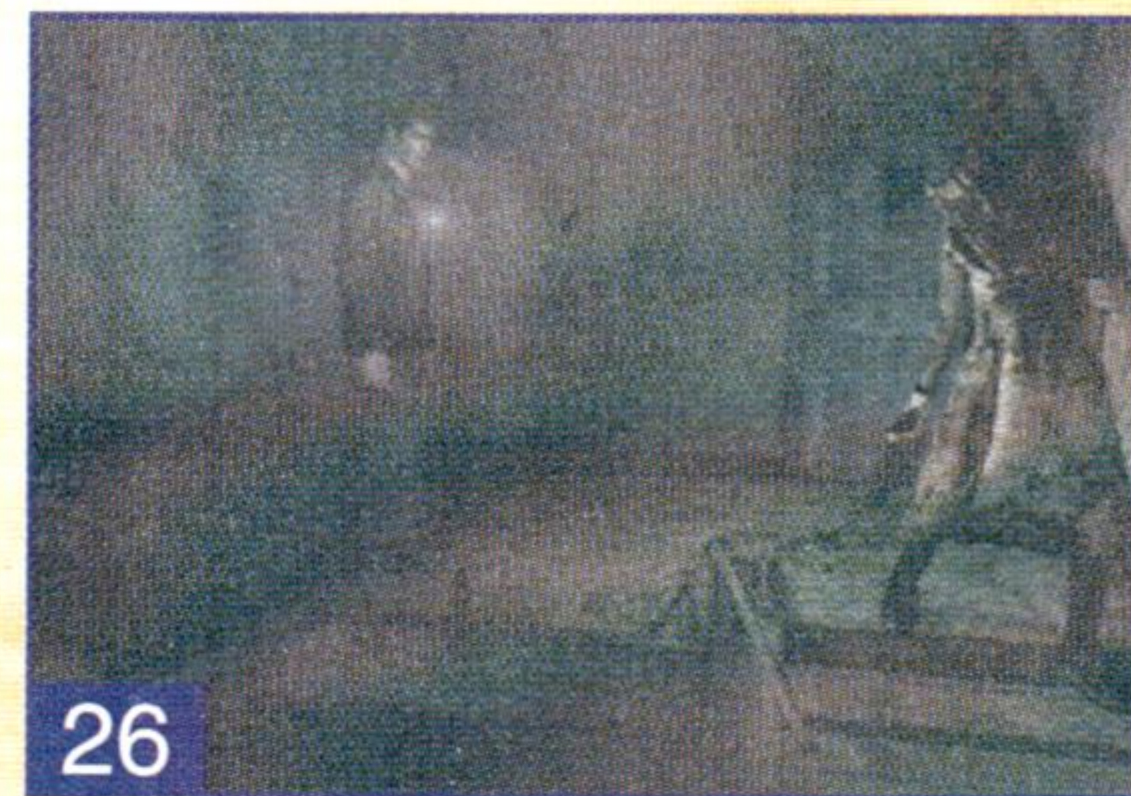
ter entre 30 et 40 balles. Vous finirez par entendre un bruit de sirène et voir le monstre s'enfuir vers les marches. Laissez-le partir; surtout, ne le suivez pas (26), vous risqueriez d'y laisser votre peau. Après une vingtaine de secondes, rapprochez-vous des marches, le niveau de l'eau va baisser. Descendez, ouvrez la porte sur votre droite. Vous êtes maintenant à l'extérieur et vous ne pouvez pas revenir en arrière. Descendez les deux escaliers; une fois en bas, continuez tout droit, vous trouverez une trousse de soins à droite sur le sol. Vous êtes



24



25



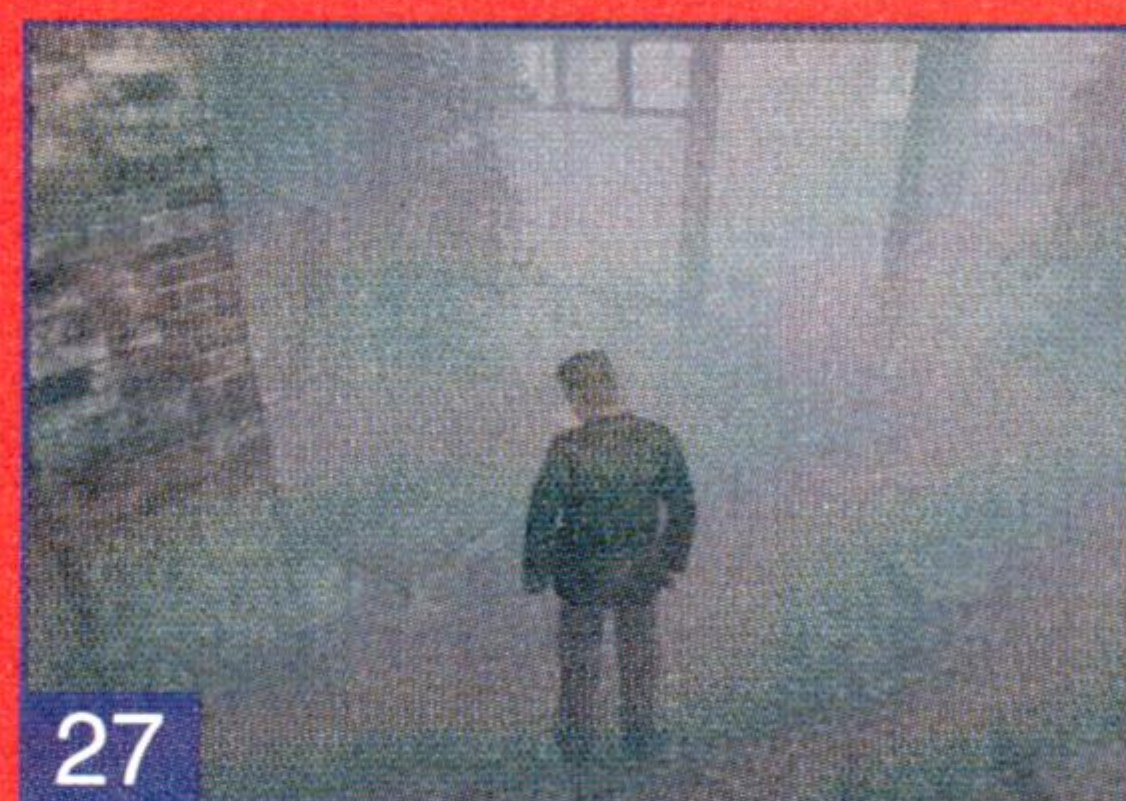
26

dans un cul-de-sac. Retournez-vous et partez de l'autre côté. Après la cinématique avec Laura, quelques mètres plus loin, montez les marches juste après la voûte sur votre gauche. Ramassez les deux boîtes de munitions. Redescendez et dirigez-vous vers le Rosewater Park.

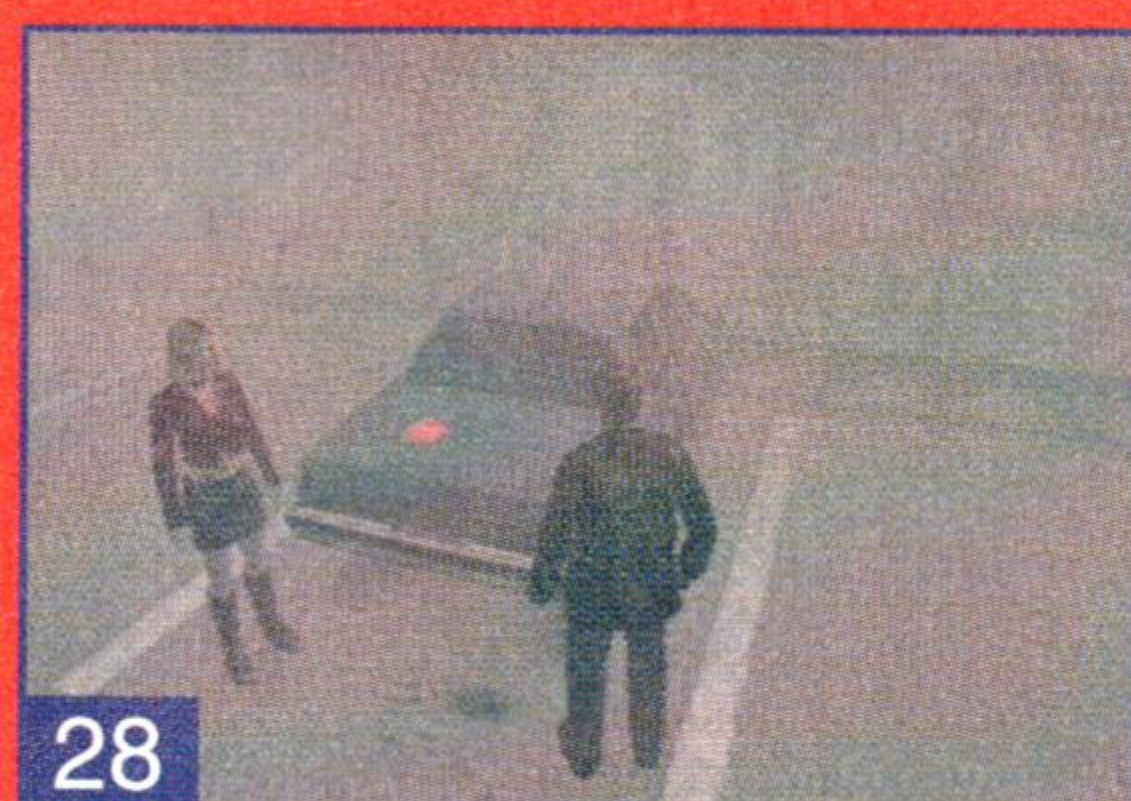
### ROSEWATER PARK : RENCONTRE AVEC MARIA

Juste après avoir passé le panneau d'entrée, montez les marches à gauche de l'écran. Allez maintenant au bout du chemin en face de vous, puis ramassez les deux boîtes de munitions sur votre droite. À côté, vous pouvez voir un panneau "caution" et des marches qui descendent (vers le nord). Avancez de ce côté, puis prenez la première à gauche pour ramasser une boisson revigorante sur un banc. Continuez de descendre, et après, tournez à droite puis montez les marches

en face de vous. Vous trouverez des balles de pistolet sur un banc (27). Continuez à gauche, vers le nord, en descendant des marches, puis prenez une boisson revigorante au pied d'une longue-vue. Allez à gauche en longeant le lac, vous allez rencontrer Maria. Après la cinématique, Maria va vous suivre, vous devez la protéger: si elle meurt, c'est le game-over! Maintenant, courez vers l'ouest, à gauche sur le plan, puis prenez le chemin de gauche en montant des petites



27



28

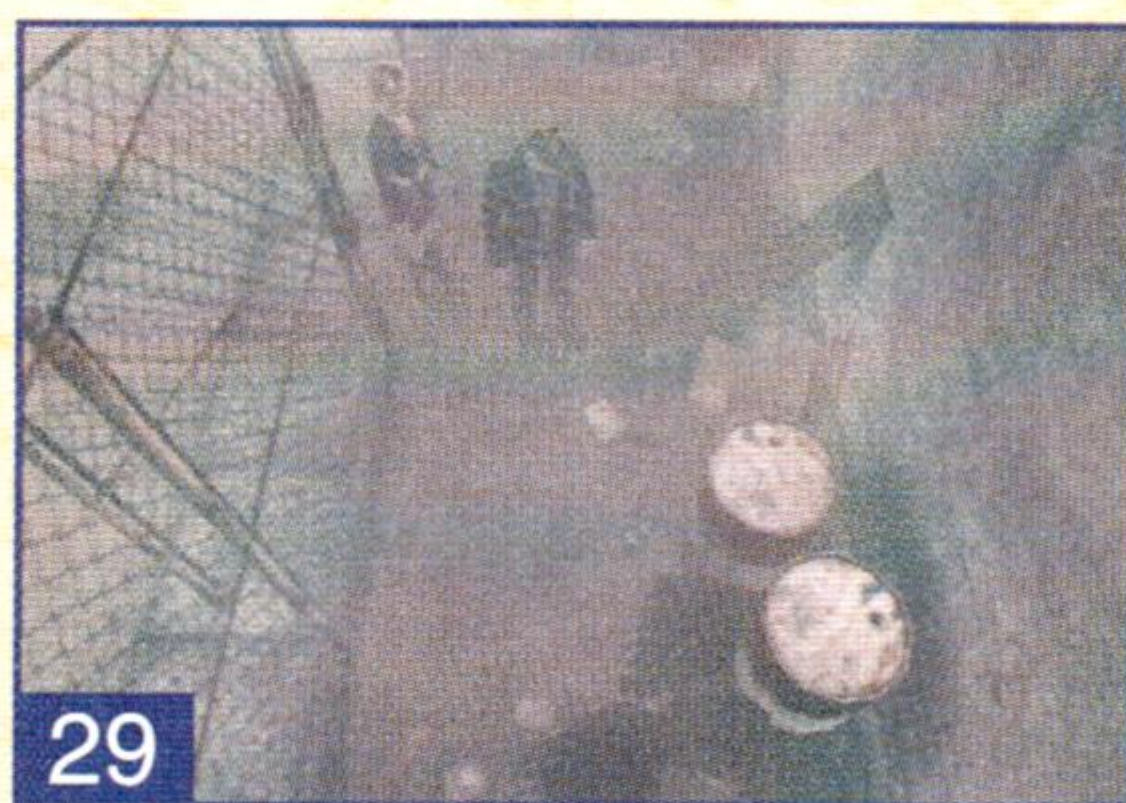
marches à six reprises. Arrivé en haut des sixièmes marches, longez le mur de droite en restant sur vos gardes, car un monstre va surgir. Tuez-le, puis ramas-

sez la potion de soins sur le sol. Ensuite, dirigez-vous vers le Jacks Inn pour faire une sauvegarde. Elle est placée sur le coffre d'une voiture (28).

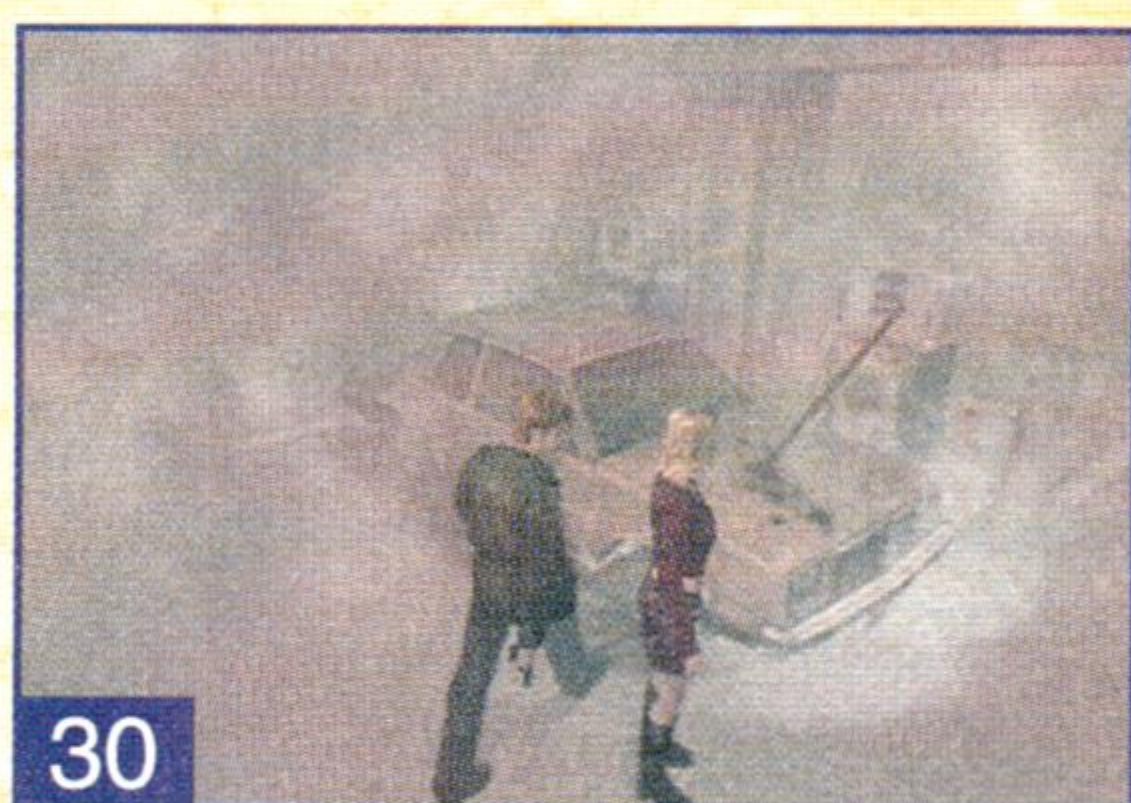
### QUELQUES TROUSSES DE SOINS ET AUTRES MUNITIONS

Allez au croisement de la Nathan Avenue et de la Munson Street, plus précisément à l'est, puis prenez une boîte de balles. Ensuite, descendez la Munson Street vers sud et tournez dans une toute petite rue située à côté du Blue Creek Apartment. Prenez une potion de soins à droite d'une voiture près d'une tranchée. À présent, allez au croisement de la Katz Street et de la Munson Street, sur les escaliers d'un bâtiment placé au sud-est. Prenez la potion de soins et les balles

de pistolet au milieu des marches. Allez à l'ouest de la Katz Street et prenez les deux trousse de soins placés de chaque côté de la route. Il y en a une près d'une bouche d'incendie (devant une voiture) et une autre, tout au fond au sud de cette rue, dans un petit passage caché par le brouillard (29). Retournez faire une sauvegarde au Jacks Inn, puis dirigez-vous vers le Texxon Gas. Une fois à la station-service, prenez le tuyau en acier planté dans le capot d'une voiture (30). Derrière cette voiture, légèrement sur la gauche vous trouverez devant un camion deux potions de soins et des balles de pistolet. À droite du camion, à quelques mètres de là, vous trouverez



29



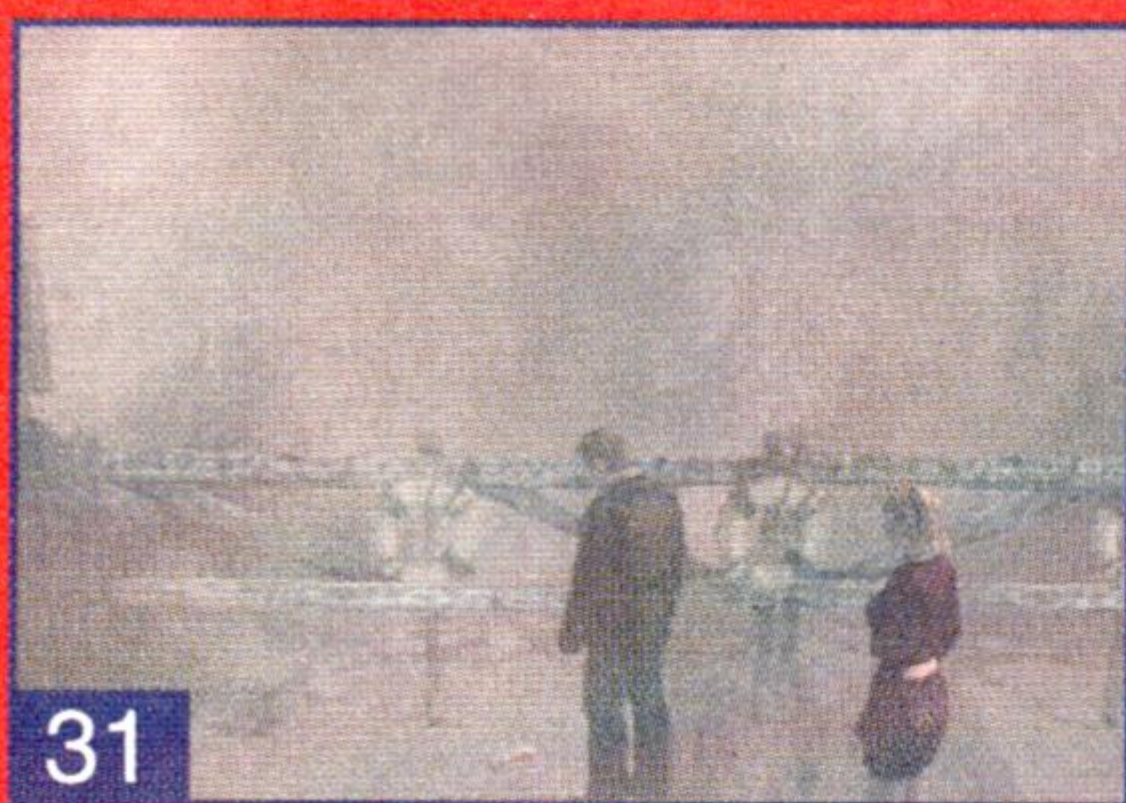
30

une potion de soins et des balles de pistolet devant une porte. Maintenant, allez devant le bowling. Vous trouverez une potion de soins à quelques mètres devant la porte d'entrée du bowling.

une potion de soins et des balles de pistolet devant une porte. Maintenant, allez devant le bowling. Vous trouverez une potion de soins à quelques mètres devant la porte d'entrée du bowling.

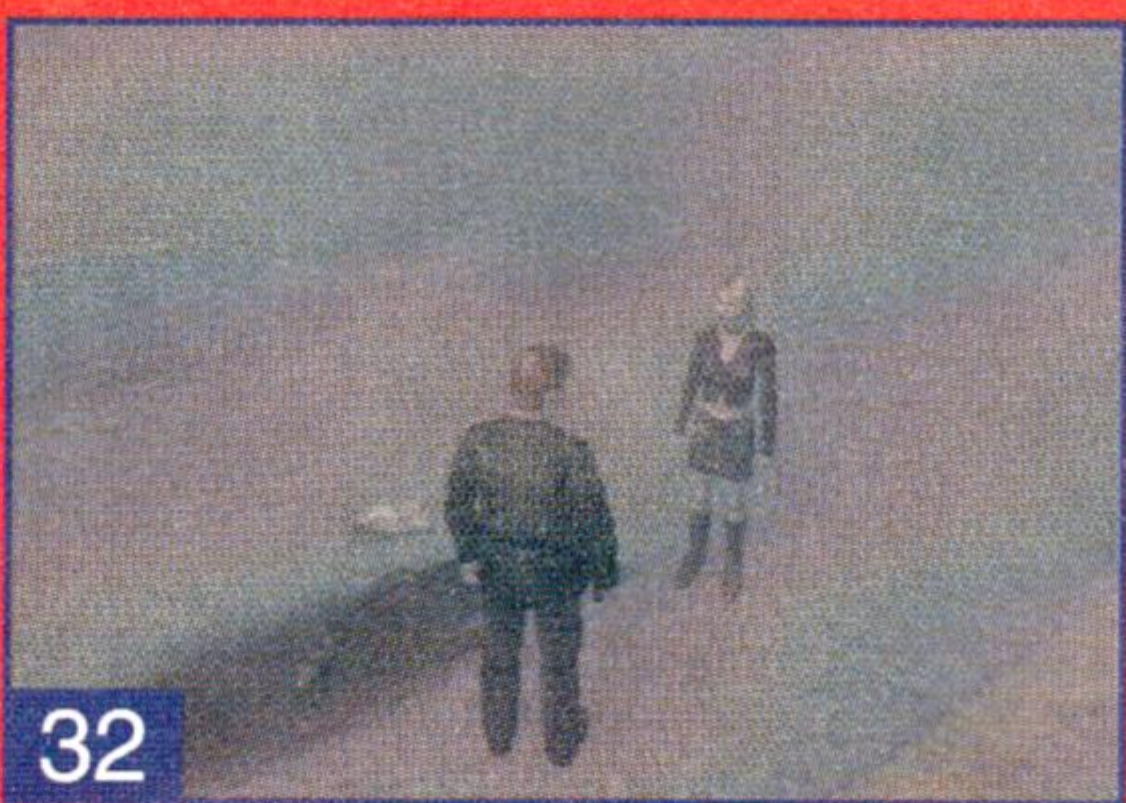
### À LA RECHERCHE DE LAURA...

Allez au nord-ouest de la Nathan Avenue. Des monstres surgissent. Vous pouvez les éviter ou les tuer, au choix. En arrivant près du "Silent Hill Historical Society", sur votre droite près d'une rambarde avec des bouées de sauvetage (31), prenez une trousse de soins sur le sol. Continuez de courir vers le nord-ouest, vous allez voir un mort, une tache de sang et un plan sur le sol (32). Juste devant, il y a également une potion de soins. Retournez maintenant au bowling et entrez-y. Maria vous attendra dehors. Une fois à l'intérieur, ouvrez la première porte à gauche. Vous allez voir une courte cinématique avec Eddie et Laura.



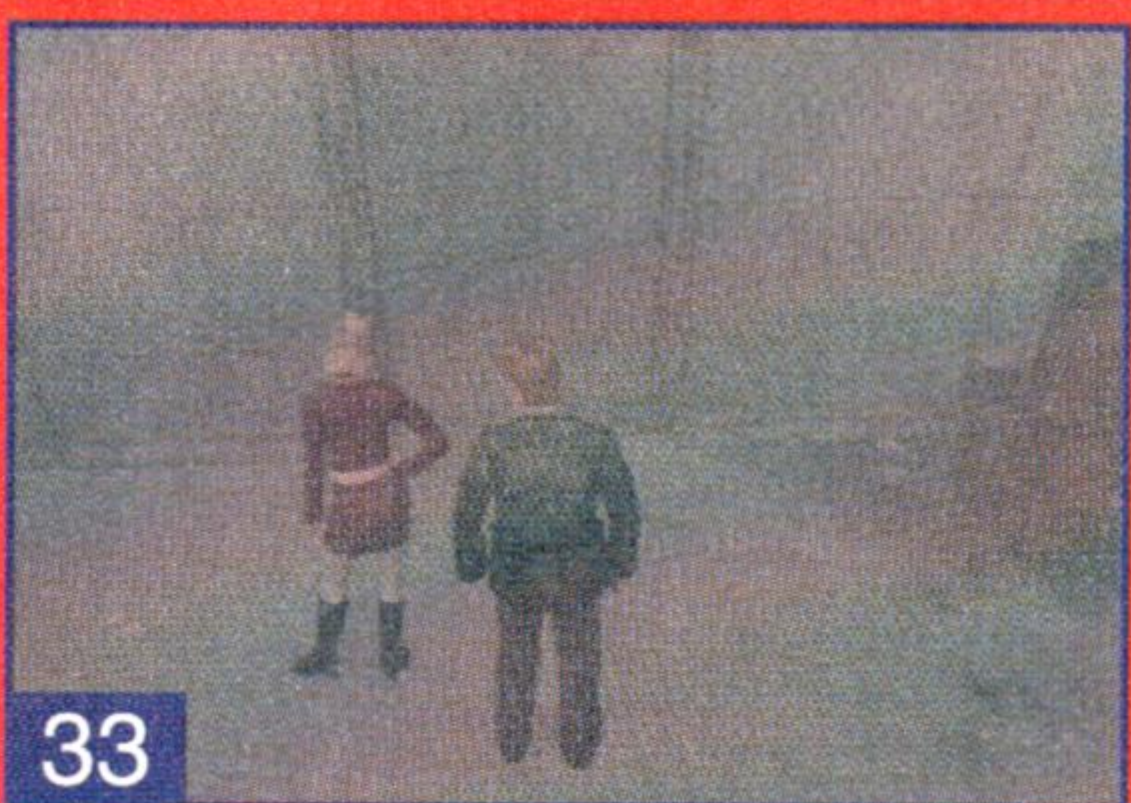
31

Faites le tour de cette pièce, puis ouvrez une nouvelle porte. Avancez un peu et une autre cinématique va se déclencher. Prenez la seconde porte de cette pièce, celle-là même par où vient de partir Laura. Sortez du bowling et allez à gauche



32

du bâtiment, vous allez voir Maria. Allez maintenant derrière le bowling en faisant le tour par la gauche et allez ouvrir une grille tout au fond (33). Marchez vers la gauche, puis, après la cinématique, ouvrez la porte que vous indique Maria. Une fois à l'intérieur, montez les



33

marches, puis allez au fond du couloir. Ouvrez la porte de gauche. Prenez la trousse de soins qui se trouve sur une chaise en face du bar, puis sortez. Vous êtes à l'extérieur. Descendez l'escalier, puis allez vers le sud. Vous voyez Laura entrer dans l'hôpital. Suivez-la.



# SILENT HILL 2

## BROOKHAVEN HOSPITAL 1

Une fois à l'intérieur, prenez tout de suite le plan de l'hôpital sur le mur à droite de l'écran. Allez à la réception en face de vous. À côté du point de sauvegarde (sur la table), il y a une note de service à propos de trois patients. Vous trouverez aussi une potion de soins sur un bureau, entre Maria et la porte du fond (34). Ouvrez cette dernière et lisez la note à côté de la machine à écrire. Ce faisant, vous récupérez une clé de taureau pourpre. Maintenant, ressortez dans le couloir et allez prendre les escaliers à côté de l'"Examining Room 2". Montez

au premier étage puis ouvrez la porte 2F. Tuez les deux monstres avec votre pistolet, puis allez dans la pièce "Men's Locker Room". Prenez la clé de l'Examination Room. Ressortez puis allez dans la pièce "Women's Locker Room". Prenez l'aiguille plantée dans l'ours en peluche et le fusil de chasse dans l'armoire (35). Allez maintenant juste devant la pièce "Rest Room", vous trouverez une boîte de balles sur un tabouret. Ensuite, entrez dans l'Examining Room 3. Prenez la trousse de soins sur le sommier et obtenez un code en observant



35

le papier carbone de la machine à écrire. Notez-le sur un papier ! Allez maintenant dans la pièce M2. Ramassez la clé Œil de Lapis et des cartouches de fusil de chasse. Allez en M3 et prenez la potion de soins et les balles au pistolet. Ensuite, allez en M6 et prenez la potion de soins et les cartouches de fusil.



34

## BROOKHAVEN HOSPITAL 2

Retournez au rez-de-chaussée et allez ouvrir l'Examination Room. Une fois à l'intérieur, ouvrez la porte qui donne sur la pièce "Doctor's Lounge". Prenez les cartouches de fusil dans le lavabo, et relevez un code (7335) sur la note collée au mur. Allez maintenant au deuxième étage par la porte 3F et préparez-vous à tuer quelques infirmières. En face de l'ascenseur, près d'une échelle, il y a une trousse de soins sur le sol. Allez ouvrir la porte à double battant et avec un digicode en face de la petite porte par où vous êtes entré il y a quelques secondes. Entrez le code 7335 et ouvrez-

la. Entrez dans la pièce S3. Lors d'une cinématique, vous verrez Maria s'endormir sur un lit (36). Elle vous laisse donc seul. Prenez la clé du toit sur la table basse puis allez dans la pièce S11, vous y trouverez un potion de soins et un point de sauvegarde. Il y a deux autres pièces accessibles, à cet endroit. La S14 contient l'énigme du coffre de Louise, mais vous n'avez pas encore tous les éléments pour l'ouvrir. Et pour la salle de bain (Shower Room), c'est la même chose, il vous manque un élément pour attraper ce qui est coincé dans le trou. Vous y reviendrez dans quelques instants. D'abord, allez sur



36

le toit en montant les escaliers puis utilisez la clé du toit sur la porte RF. Marchez quelques mètres et lisez le document sur sol. Ensuite, vous remarquerez que la porte par laquelle vous êtes entré est bloquée de l'intérieur.



## BROOKHAVEN HOSPITAL 3

Au même moment, le premier boss surgit et vous frappe de plein fouet (37). Une fois le choc passé, vous vous retrouvez plus bas, évanoui dans la salle de traitement spécial. Utilisez une trousse de soins ainsi que deux potions de soins puis entrez dans la deuxième cellule en partant de la gauche. Observez les chiffres de sang sur le mur et notez ce code sur un bout de papier. Maintenant, dirigez-vous vers la pièce S14 pour résoudre l'énigme du coffre de Louise (38). En premier lieu, allez dans les options et combinez la clé du taureau pourpre avec la clé Œil de Lapis. Utilisez-



37

les. Ensuite, utilisez les chiffres trouvés sur le papier carbone (Examining Room 3) sur le digicode de droite. Enfin, tapez les chiffres trouvés sur le mur de la cellule de traitement spécial sur le cadenas de gauche. Dans le coffre, vous trouverez une mèche de cheveux. Allez



38

maintenant dans la salle de bain (Shower Room) (39). Combinez la mèche de cheveux avec l'aiguille, puis utilisez-les sur le trou placé dans le sol. Vous trouverez ainsi une clé d'ascenseur. Retournez impérativement à la salle S11 pour effectuer une sauvegarde. Utilisez ensuite la



39

clé sur l'ascenseur de cet étage. Dans l'ascenseur, pressez le bouton "1" qui correspond au rez-de-chaussée. Allez dans la pièce C3 pour prendre des cartouches de fusil et des balles de pistolet.

## DEUXIEME BOSS

Allez ensuite dans la pièce C2 où vous trouverez enfin Laura (40). Après plusieurs cinématiques, Laura vous enferme dans l'Examining Room 2, avec des monstres assez costauds. Il s'agit du deuxième boss du jeu. Vous devez donc tuer trois monstres (41) plutôt résistants qui se déplacent en s'accrochant au plafond. Cela ne devrait pas vous poser beaucoup de difficultés. Prenez votre fusil de chasse (pensez à le recharger par le menu des options) et bougez régulièrement, de

manière à ne jamais être situé en dessous d'un des monstres, et faites-leur exploser la besace ! Pour une fois qu'il y a un peu d'action... Ensuite, James a le tournis, s'évanouit et se réveille dans le jardin. Ouvrez la seule porte disponible. Ramassez les cartouches de fusil sur le sol au fond du couloir et juste à côté, faites une sauvegarde. Ouvrez la porte à double battant puis allez dans la pièce C2. Tuez l'infirmière, puis ramassez la trousse de soins. Allez maintenant dans la pièce C1, tuez



40

une autre infirmière et ramassez la potion de soins et les balles de pistolet. Prenez l'ascenseur et appuyez sur le bouton "2". Tuez les infirmières dans le couloir, puis allez dans la pièce M4. Juste en entrant,



41

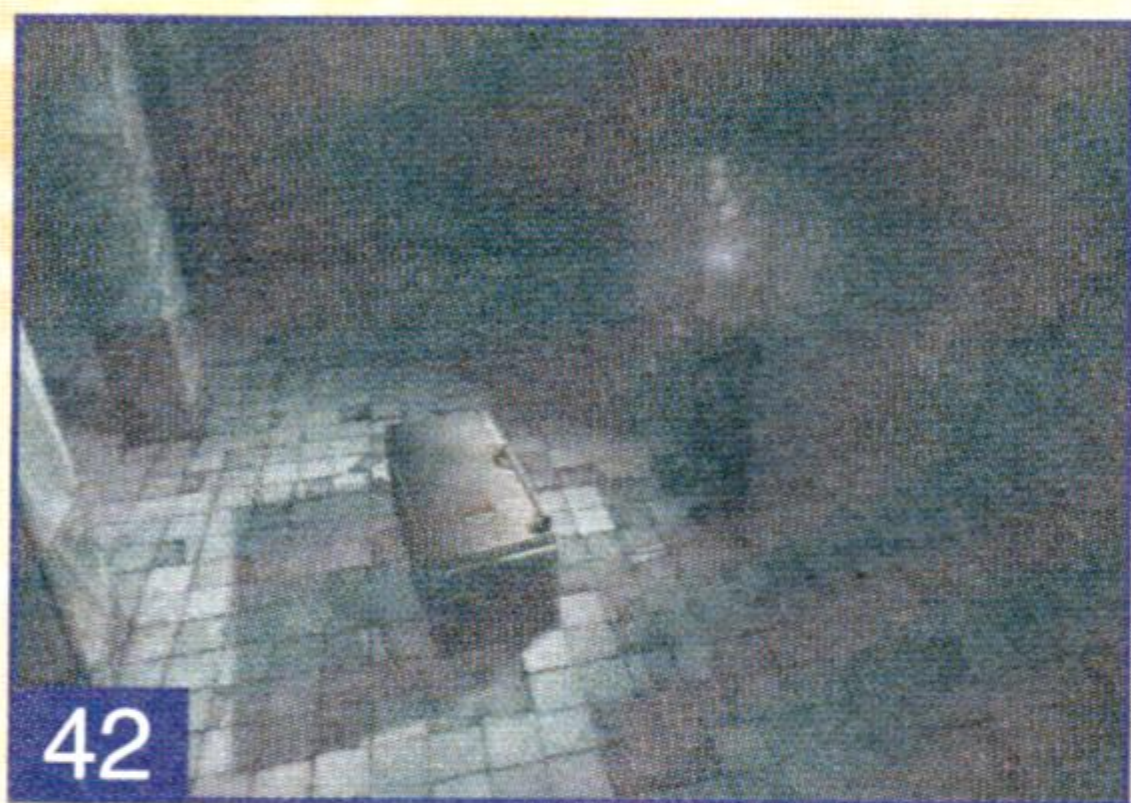
faites des pas sur le côté dans un coin de la pièce, à gauche ou droite, tout en tirant avec votre fusil, car deux infirmières vous attaquent. Ensuite, prenez les cartouches de fusil et la potion de soins.



## LES DEUX ANNEAUX ET LE FRIGO

Allez dans la pièce M6. Prenez la trousse de soins et les balles de pistolet en entrant à gauche de l'écran. Puis allez au fond de cette pièce voir une sorte de tableau avec des mains. Ramassez une pile (pour votre lampe) et une clé du sous-sol. Lisez le papier sur le lit, puis sortez de cette pièce. Allez maintenant dans la pièce "Day Room" au bout de ce couloir. Vous trouverez un frigo (42) mais vous ne pouvez pas l'ouvrir seul. Retournez dans l'ascenseur et montez au dernier étage. Une fois arrivé, faites le ménage dans le couloir, puis allez voir la porte à droite de l'ascenseur. Vous remarquerez un portrait de femme avec deux mains... Vous y reviendrez plus tard. Allez maintenant dans la pièce S11, puis prenez des balles de pistolet, une ampoule, et lisez le poème sur le lit (en rapport avec l'étrange

porte que vous venez de voir à côté de l'ascenseur). Allez ensuite dans la pièce "Store Room" en tuant une autre infirmière sur votre chemin. Une fois dans le Store Room, prenez la trousse de soins, les cartouches de fusil et les balles de pistolet. Allez dans la cage d'escalier, puis faites une sauvegarde (43). Descendez tout en bas au sous-sol et ouvrez la porte. Ramassez les cartouches de fusil, puis poussez l'armoire avec les traces de sang. Vous trouvez ainsi Maria. Après la cinématique, entrez dans le passage du mur (derrière l'armoire). Vous verrez ensuite une petite tache de sang sur le parquet avec un anneau de cuivre. Ramassez-le. Puis remontez au point de sauvegarde dans la cage d'escalier. Sauvegardez puis prenez l'ascenseur. Sélectionnez le deuxième étage.



42



43

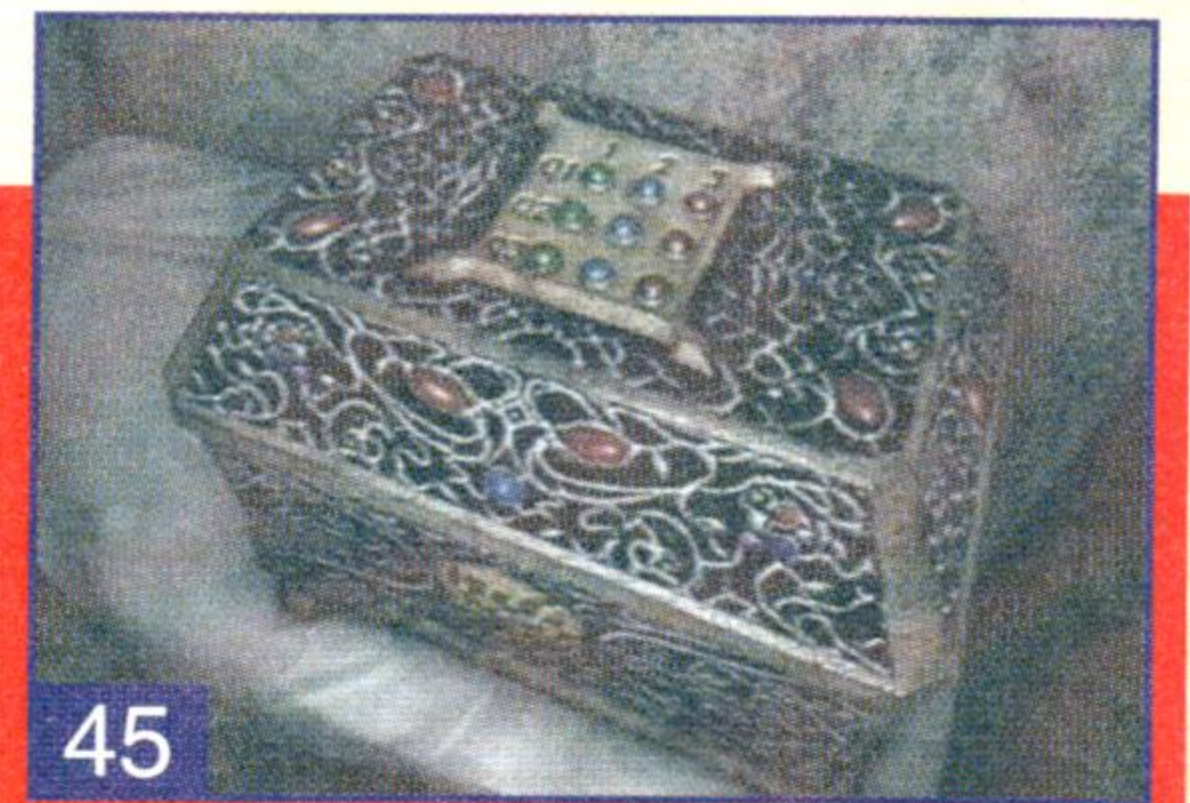
## VERS LA SORTIE DE L'HOPITAL

Vous êtes au rez-de-chaussée de l'hôpital. Il n'y a qu'une seule porte ouverte, celle de la pièce "Director's Room". Allez-y, James y trouvera un plan et la clé du hall de l'hôpital (47). De nouvelles indications vont être inscrites sur votre carte de Silent Hill et vous verrez Laura passer dans la rue lors d'une courte cinématique. Sortez de cette pièce, marchez droit devant vous quelques mètres. Sur la droite, il y a la porte de sortie et un point de sauvegarde. Faites-en une, puis sortez à l'extérieur. Avant d'aller à la Silent Hill Historical Society, vous avez beaucoup d'objets à récupérer. Montez

au nord de la Carroll Street en restant sur votre droite. Juste devant un camion, vous trouverez des cartouches de fusil de chasse. Ensuite, descendez cette rue au sud jusqu'à la Rendell Street, puis prenez cette dernière à l'ouest. Vous trouverez une ampoule, des balles de pistolet, une trousse de soins et une potion de soins. Maintenant, prenez la Rendell Street vers l'est en restant sur votre gauche. Sur le chemin, vous trouverez deux boîtes de cartouches de fusil et des cartouches de carabine. Quelques mètres plus loin, toujours sur la gauche, vous trouverez des cartouches de cara-

## LE QUIZ DE L'ASCENSEUR

Vous entendrez un étrange message radio qui vous propose de participer à un quiz. Ecoutez attentivement les trois questions. Arrivé à l'étage 2F, allez ouvrir le frigo dans la pièce "Day Room". Maria va vous aider. Ce faisant, vous allez obtenir l'anneau d'étain. Revenez dans l'ascenseur, montez à l'étage 3F. Tout de suite en arrivant, placez-vous devant l'étrange porte avec le portrait de femme aux mains en relief (44). Allez dans le menu des options, puis combinez vos deux anneaux afin de les utiliser en même temps : vous pouvez aussi les enclencher un par un en passant deux fois par le menu des options. Avant d'ouvrir cette porte, vous pouvez aller résoudre le quiz de l'ascenseur en répondant aux questions sur le cadenas d'un coffre dans la pièce "Store Room" (45). Voici les réponses aux questions. Pour la première, appuyez sur 3 (Q1 : 3),

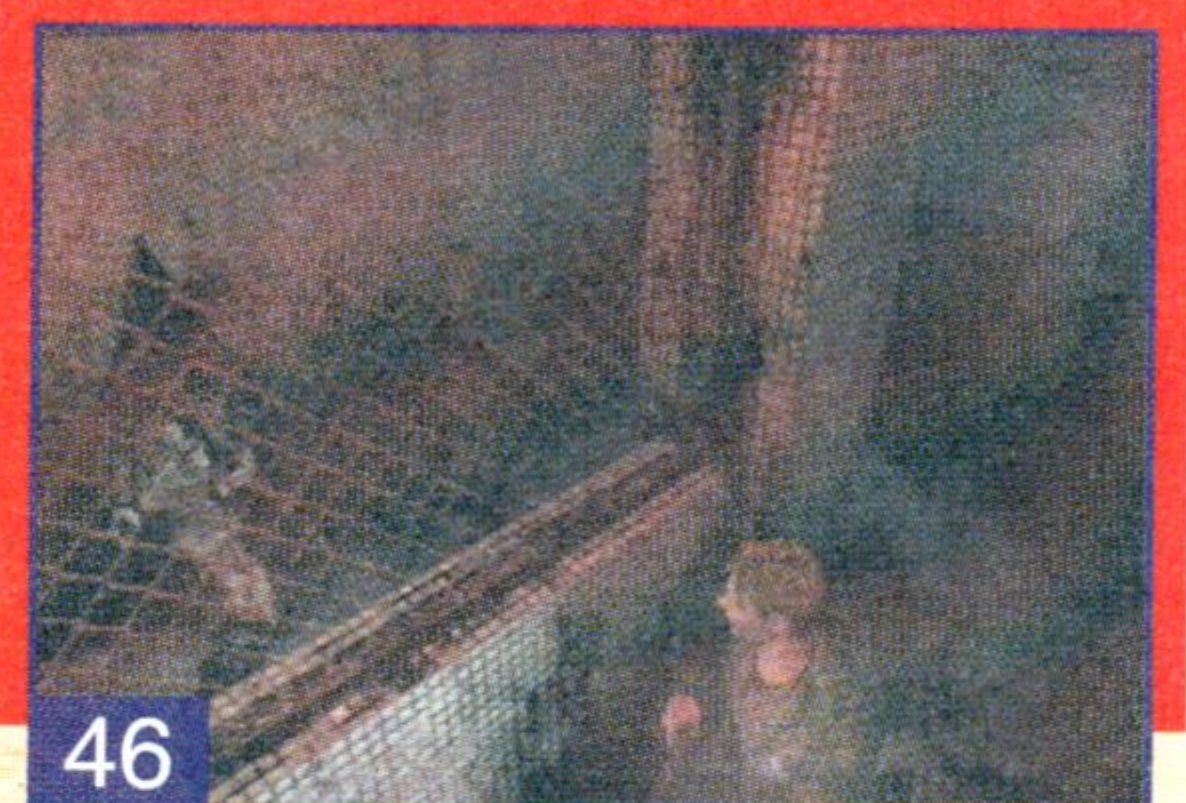


45

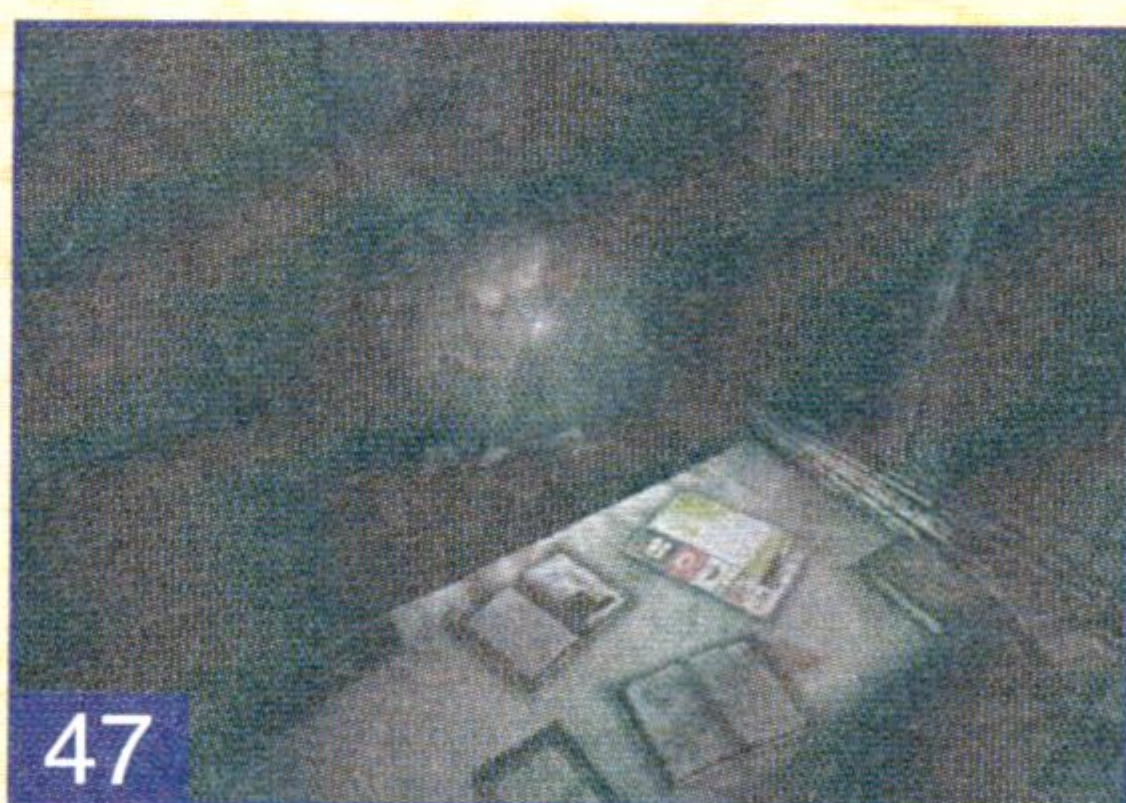
pour la seconde, sur 1 (Q2 : 1) et pour la troisième, sur 3 (Q3 : 3). Le coffre va alors s'ouvrir. Récupérez les cinq boîtes de cartouches de fusil et les deux ampoules. Allez maintenant ouvrir l'étrange porte avec le portrait de femme. En descendant les marches, vous verrez un message sur le sol. Lisez-le. Continuez de descendre tout en bas. Ouvrez la porte. Courez le plus vite possible à partir de maintenant jusqu'au bout de ce couloir (dans une cage d'ascenseur), car le premier boss va vous poursuivre (46). Ne vous arrêtez pas. Si Maria meurt, c'est le game-over. Après la cinématique, vous vous retrouvez à nouveau seul.



44



46

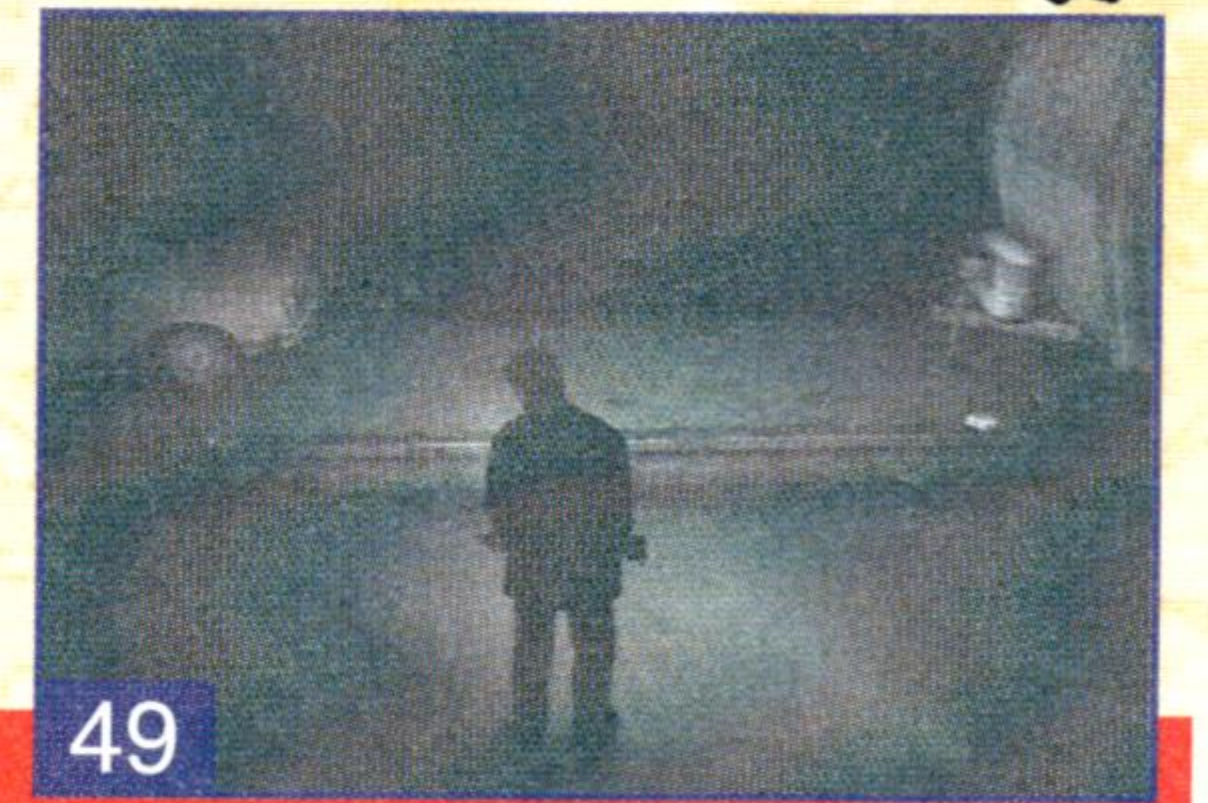


47

bine et des balles de pistolet. Et toujours à gauche de cette rue, juste avant l'angle de la Rendell Street et de la Monson Street, vous trouverez une potion de soins et des cartouches de fusil.



99



49

## EN DIRECTION DE LA LETTRE ET DE LA CLÉ DE SERRAGE

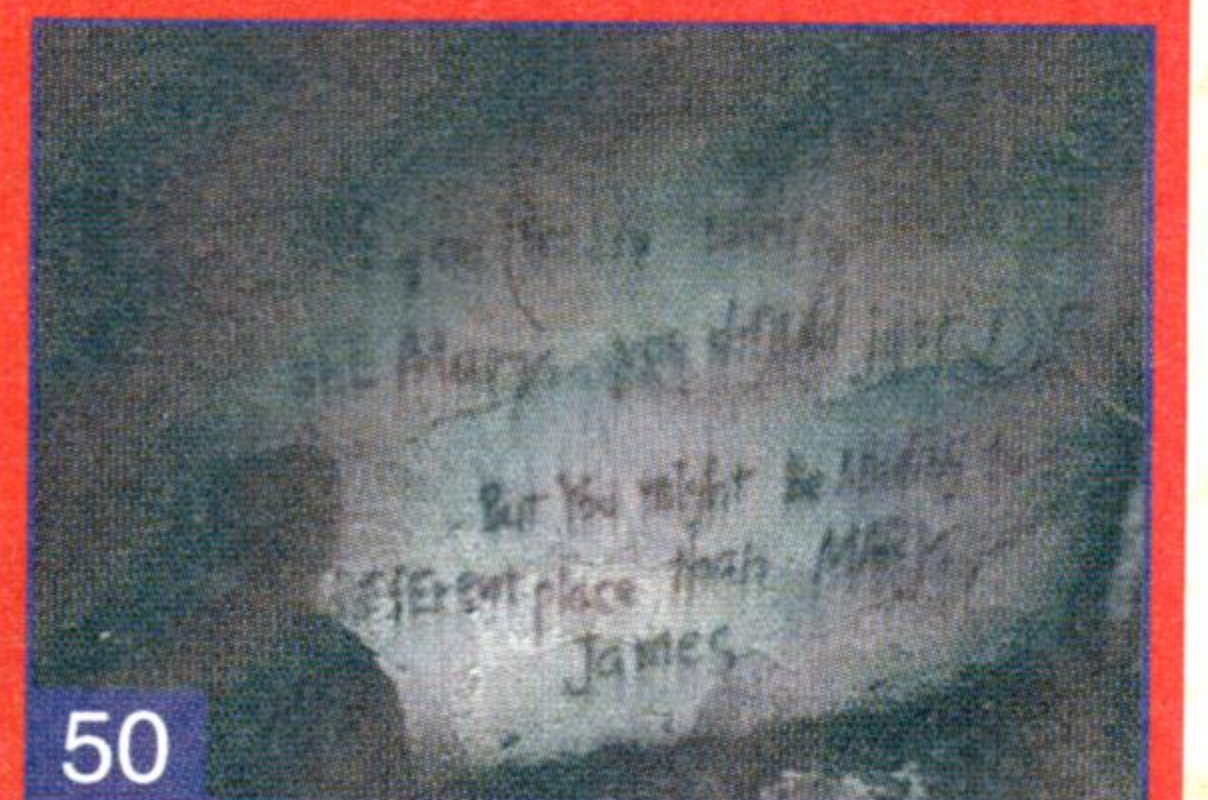
Ensuite, descendez au coin de la Saul Street et de la Monson Street, au sud, vous trouvez deux potions de soins et un peu plus loin, au fond de la Monson Street, deux boîtes de balles de pistolet. Allez ensuite ouvrir la porte au fond de la Saul Street. Allez au fond du couloir en évitant les monstres qui se balancent sous les grilles (48), puis ouvrez la porte de l'autre côté de couloir. Juste en sortant, vous trouvez une trousse de soins et deux boîtes de cartouches entre une caravane et une voiture (49). Allez faire une sauvegarde dans la caravane, puis ressortez. Maintenant, courez le long de la Saul Street en restant à droite de la route,

vous trouverez deux boîtes de balles de pistolet. Tournez à gauche dans la Neely Street et tout de suite après, prenez une trousse de soins à gauche de cette rue et des cartouches de carabine (près du Happy Burger) à droite de la rue. Maintenant, prenez les balles de pistolet devant le Neely's Bar au coin de la rue puis entrez dans le bar. Vous voyez un nouveau message sur l'un des murs (50). Courez le long de la Sanders Street en restant à droite de la route. Juste avant d'arriver sur la Lindsey Street, vous trouvez deux boîtes de cartouches de fusil en haut de quelques marches. Allez ensuite sur le parking du Flower Shop (sur le Sanders Street). Il y a



48

deux boîtes de balles de pistolet et des cartouches de fusil devant une voiture. Allez lire la lettre et prendre la clé de serrage (51), à l'endroit indiqué sur la carte. Allez ensuite devant le Café Texan, au coin de la Lindsey et de la Katz pour prendre des balles de pistolet.



50



51





52

## LA STATUE DU PARC ROSEWATER

Maintenant, longez la Lindsey Street vers le nord en restant sur la droite de la route, vous trouvez des balles de pistolet sur le sol juste avant la Vachss Road. Allez ensuite devant le Big Jay's sur la Neely's Street et ramassez une potion de soins et des cartouches de carabine. Non loin de là, devant le Grand Market au coin de la rue, il y a des balles de pistolet. Marchez ensuite dans la Nelly Street vers le sud en restant à droite de la route et ramassez deux potions de soins (une première d'abord, puis une seconde, quelques mètres plus loin). Allez à l'ouest de la Katz

Street, vous verrez alors un message en lettres de sang sur un mur, ainsi qu'une porte (52). Ouvrez-la, puis allez tout au fond la Katz Street au sud-ouest pour trouver une ampoule. Dirigez-vous maintenant vers le Rosewater Park. Une fois arrivé près du parking sur le plan, prenez le chemin qui longe ce parking au nord en restant sur votre gauche, vous verrez deux boîtes de cartouches de fusil. Continuez ainsi en descendant quelques escaliers et prenez une ampoule sur votre gauche. Marchez encore et allez trois fois à droite. Allez derrière la sta-



53

tue (53). Creusez le tas de terre. Utilisez votre clé de serrage pour ouvrir la boîte. Vous récupérez ainsi une vieille clé de bronze. Il reste encore un dernier objet à récupérer dans cette partie de Silent Hill, un peu de courage... Allez au nord afin de longer le lac (là où l'on voit des longues-vues près des rambardes) en direction de l'est du parc.

## VERS LE MUSÉE DE SILENT HILL

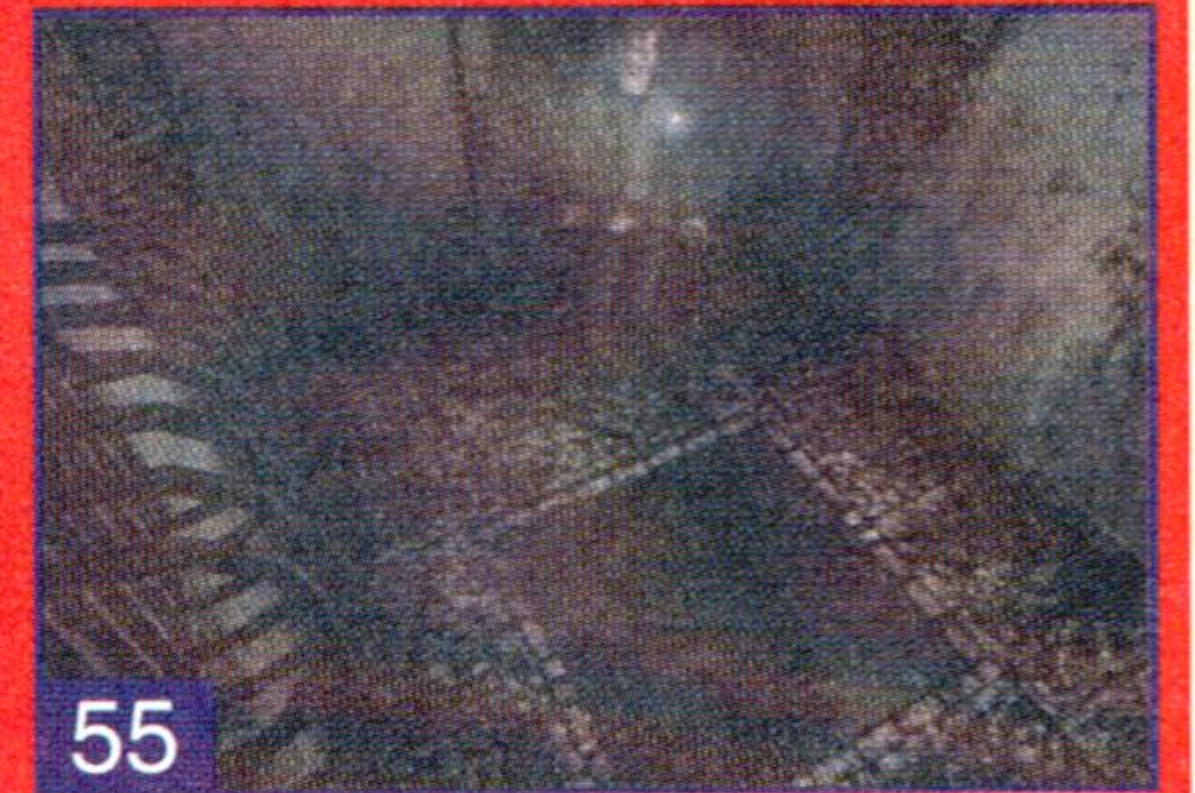
Une fois au bout de ce chemin, prenez à droite en montant les marches, puis encore à droite. Longez maintenant le mur de droite jusqu'au fond, vous trouverez deux boîtes de cartouches de fusil. Allez maintenant à l'extrême nord-ouest de la Nathan Avenue pour prendre des cartouches de carabine près d'un cadavre (déjà vu auparavant). Entrez maintenant dans le bâtiment "Silent Hill Historical Society" grâce à la vieille clé de bronze et faites une sauvegarde dans le hall d'entrée (54). Allez dans la pièce suivante et obser-

vez les tableaux, vous verrez le premier boss sur une peinture. Ouvrez ensuite la porte à double battant. Observez tous les tableaux de cette pièce, puis descendez les longs, très longs escaliers. Une fois en bas, ouvrez la porte. Lisez la note sur la table et prenez la trousse de soins. Ouvrez l'autre porte de cette pièce. Il y a plusieurs monstres dans les prochains couloirs, notamment derrière la grille juste en entrant. Tuez-le. Passez la grille et allez à gauche. Allez ensuite à droite et ouvrez tout de suite après le coin de ce couloir



54

une porte sur votre droite. Ramassez les balles de pistolet et observez les tableaux. Ressortez (en faisant attention au monstre), allez maintenant à droite au fond du couloir pour ouvrir une porte.



55

Descendez dans le trou (55). Une fois au fond, tâtez le mur. Quand vous êtes en face d'une partie particulière du mur, frappez-le avec votre tuyau en métal. Vous découvrirez une porte. Ouvrez-la.

100

## LA PRISON

Vous êtes dans les égouts. Tuez le monstre, puis ouvrez la première porte au fond du couloir à droite, après quelques petites marches. Ouvrez ensuite une porte sur votre droite. Prenez la clé avec un tube vrillé. Dans la seconde suivant cette action, votre lampe s'éteint, la porte se bloque et des bestioles du démon apparaissent. Allez dans les options pour remettre une pile dans votre lampe. Allumez-la. Vous pouvez maintenant accéder au digicode à droite de la porte (56). Vous verrez trois chiffres allumés sur le panneau de commande. Les trois chiffres illuminés ne sont pas les mêmes d'une partie à l'autre. La solution est simple: il faut actionner les trois chiffres dans le bon ordre, et comme il n'y a que six combinaisons possibles, procédez par élimination et vous trouverez la bonne. Ensuite,

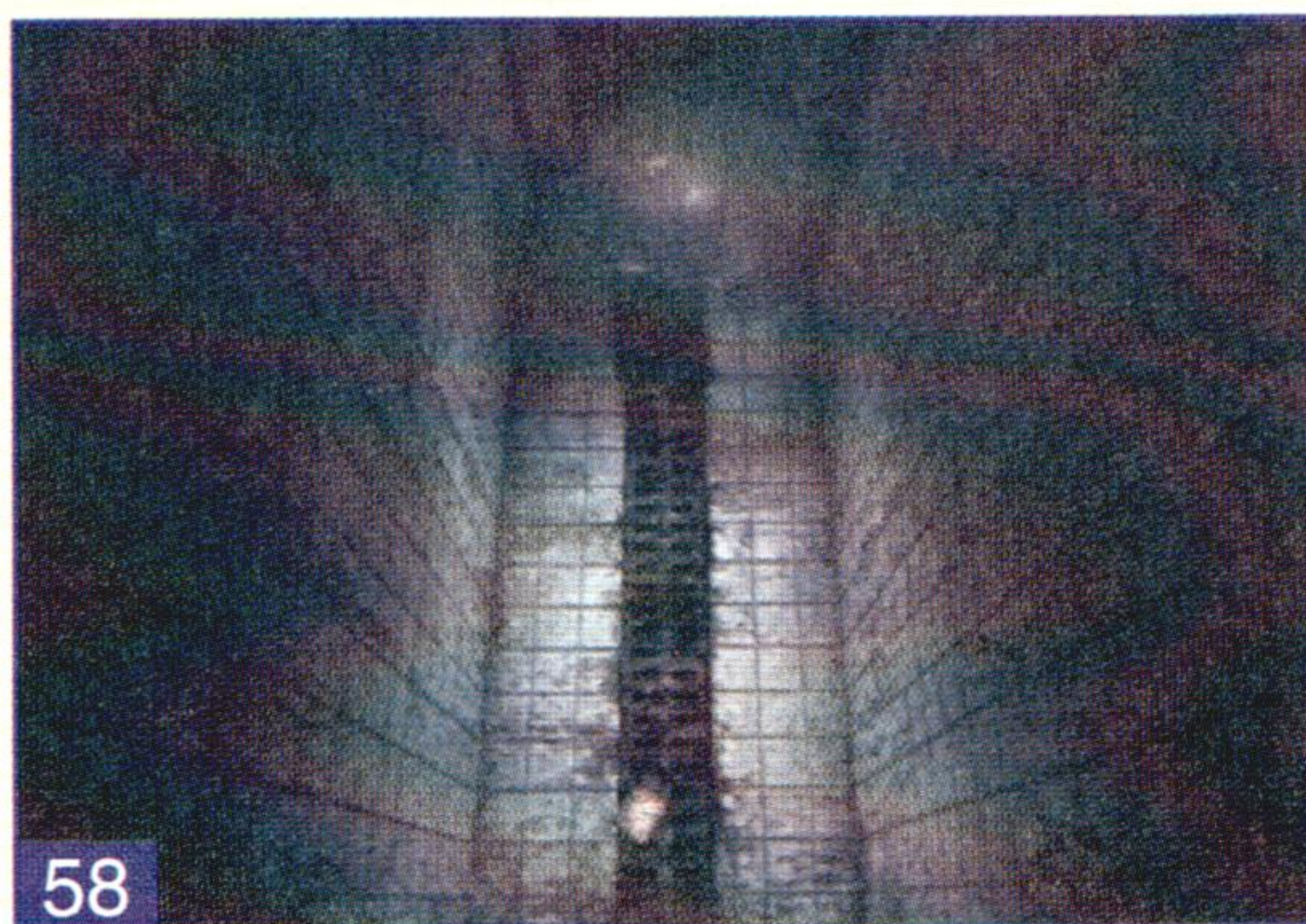
ouvrez la porte. Allez au fond du couloir pour ouvrir la grille sur le sol. Sautez dans le trou! Vous allez voir Eddie. Maintenant, ramassez la tablette du porc glouton et les deux potions de soins puis faites une sauvegarde (57). À partir de maintenant, vous allez rencontrer des monstres dans la plupart des couloirs et des pièces. Restez donc sur vos gardes. Economisez vos balles en les évitant ou en utilisant votre tuyau pour les frapper. Sortez de cette pièce, puis avancez dans le couloir. Prenez des balles de pistolet sur la table puis ouvrez la prochaine porte sur la droite. Montez en haut de l'écran, tuez le monstre, puis ramassez la tablette séductrice (58). Revenez dans le couloir principal puis marchez en nord en direction d'une autre table. Vous trouverez dessus le plan de la prison.



56



57



58

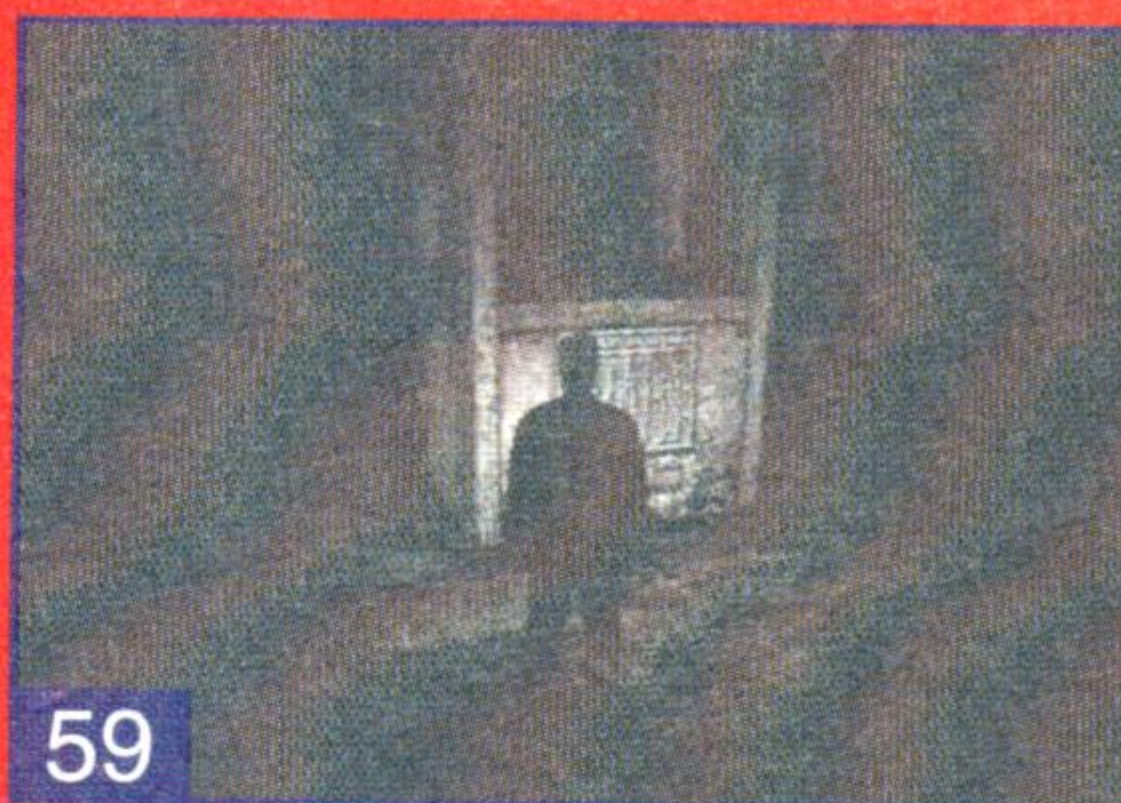




## L'ÉNIGME DES TABLETTES

Retournez-vous et allez vers le sud en ouvrant la dernière porte sur votre gauche (à l'est sur le plan). Allez dans la cinquième cellule (sur votre droite) et prenez les balles de pistolet. Puis allez dans l'avant-dernière cellule pour prendre la poupée de cire. Sortez de cette cellule, puis ouvrez la porte sur votre droite. Allez à gauche, puis ramassez les balles de pistolet. Continuez au nord et tout de suite après, ouvrez la porte à double battant sur votre gauche. Prenez les cartouches de carabine. Sortez, puis prenez la porte juste en

face de vous. Au milieu de cette immense pièce, vous verrez une potence avec trois emplacements de tablettes. Retenez cet endroit (59). Revenez dans le couloir et allez à droite, c'est-à-dire vers le nord, puis ouvrez la prochaine porte à gauche. Tout de suite à droite, entrez dans la cellule. Vous pouvez voir un dessin sur un mur. Ressortez et continuez vers l'ouest. Entrez dans la sixième cellule. Ramassez la tablette de l'opresseur (60). Pour débloquer la porte, il suffit d'insister plusieurs fois et elle finira par s'ouvrir.



59

Retournez maintenant à la potence. Combinez les trois tablettes (pour gagner du temps) ou placez-les une par une. Après cela, vous trouverez un fer à cheval sur la porte par laquelle



60

vous venez de rentrer. Prenez-le, ouvrez la porte. Allez à droite, ouvrez la prochaine porte sur votre gauche. Traversez le couloir des cellules nord, puis ouvrez la porte.

## LA CARABINE ET LE PASSAGE DE LA TRAPPE

Ouvrez la première porte en face de vous sur votre droite. Prenez la trousse de soins. Vous verrez aussi un briquet, mais vous ne pouvez pas le prendre de ce côté de la pièce. Ressortez et montez en haut de l'écran pour ouvrir la porte de gauche. Traversez cette pièce et ouvrez la porte. Prenez la porte à votre gauche pour aller prendre le briquet. Ressortez et allez au sud tout au fond du couloir (sans passer la grille), tuez le monstre, puis ouvrez la porte de droite. Débarrassez-

vous d'un monstre, puis prenez la trousse de soins et la potion de soins. Lisez aussi le livre sur le bureau. Ouvrez maintenant la porte du fond qui donne sur une pièce adjacente. Vous trouverez la carabine, deux boîtes de cartouches de carabine, des balles de pistolet et des cartouches de fusil. Revenez dans la pièce précédente. Ressortez dans le couloir et ouvrez la grille à côté de vous. Vous devez maintenant ouvrir la trappe (61). Pour cela, combinez, dans les options,

la poupée de cire, le briquet et le fer à cheval, et utilisez-les. Descendez par la trappe. Une fois en bas, ouvrez la porte à double battant. Vous êtes dans une sorte de morgue. Ouvrez la porte en face de vous, puis descendez dans le trou. Ouvrez à nouveau une porte, puis descendez encore dans le trou. Une fois en bas, allez dans l'ascenseur et prenez les quatre objets. L'ascenseur va se mettre en route. La descente dans les profondeurs de Silent Hill continue...



61



62



63

## DANS LES PROFONDEURS...

À partir de maintenant, votre carte est vierge. Au fur et à mesure de votre progression dans cette partie du jeu, le chemin s'inscrit petit à petit sur votre carte. Une fois sorti de l'ascenseur, faites une sauvegarde sur le mur en face de vous près de la porte. Ouvrez la porte. En face de vous, au bout du couloir, il y a un passage bloqué par des câbles. Vous reviendrez plus tard pour les couper. Prenez deux fois à gauche puis une fois à droite en tuant les deux monstres. Vous arrivez dans un couloir avec des

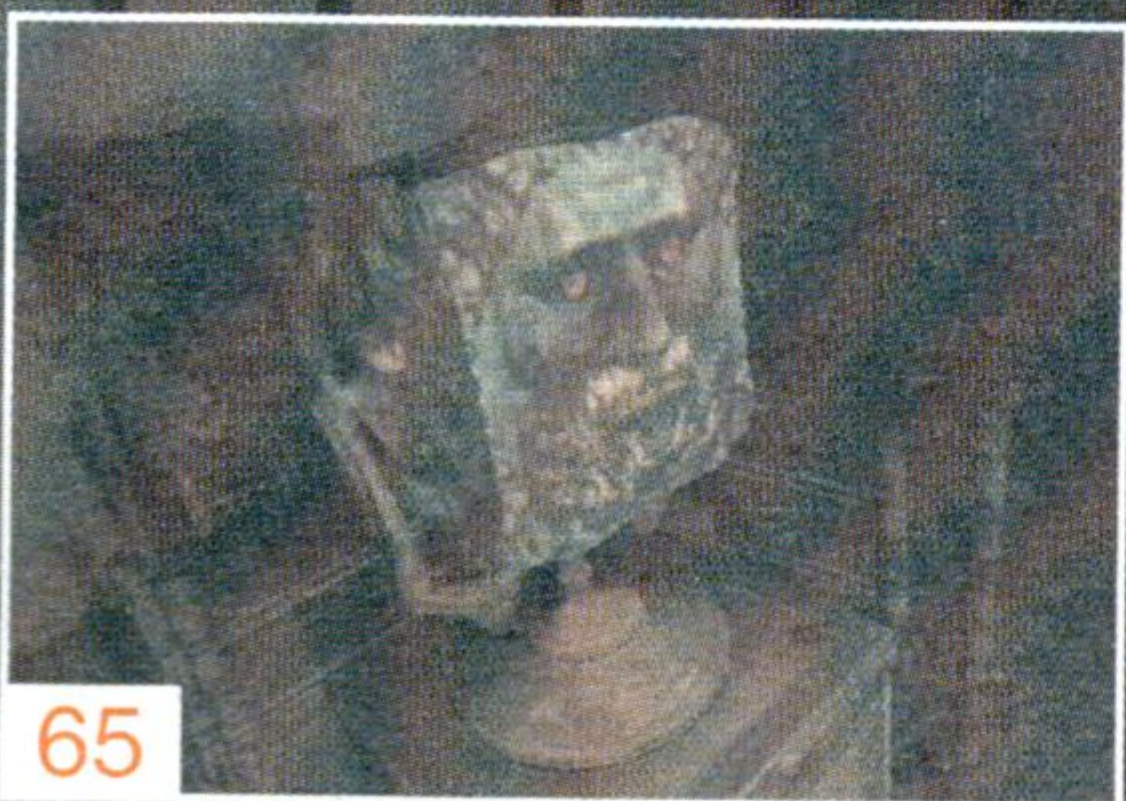
échelles qui descendent de chaque côté. Prenez l'une des deux échelles, cela n'a pas d'importance, descendez. Faites attention, car une fois en bas, il y a le premier boss qui patrouille dans les environs et des monstres qui se balancent sous le plancher. Vous êtes dans une sorte de pièce circulaire, vous ne pouvez pas vous perdre. Faites attention au premier boss et marchez jusqu'à trouver une porte, franchissez-la. Ramassez le grand couteau du premier boss (62) (c'est une arme très lente et assez puis-

sante) et deux boîtes de cartouches de fusil. Ressortez, puis remontez par l'une des deux échelles. À cet étage, pour le moment, il n'y a qu'un seul endroit par lequel vous pouvez descendre. Il se trouve vers le sud. Vous verrez un énorme trou dans le plancher avec une échelle de chaque côté (63). Descendez. Vous avez les pieds dans l'eau et il y a deux monstres dans les parages. Allez au bout de ce couloir et montez à l'échelle. Vous allez voir une pierre carrée, sur pivot, avec des visages sur chaque face.

101



64



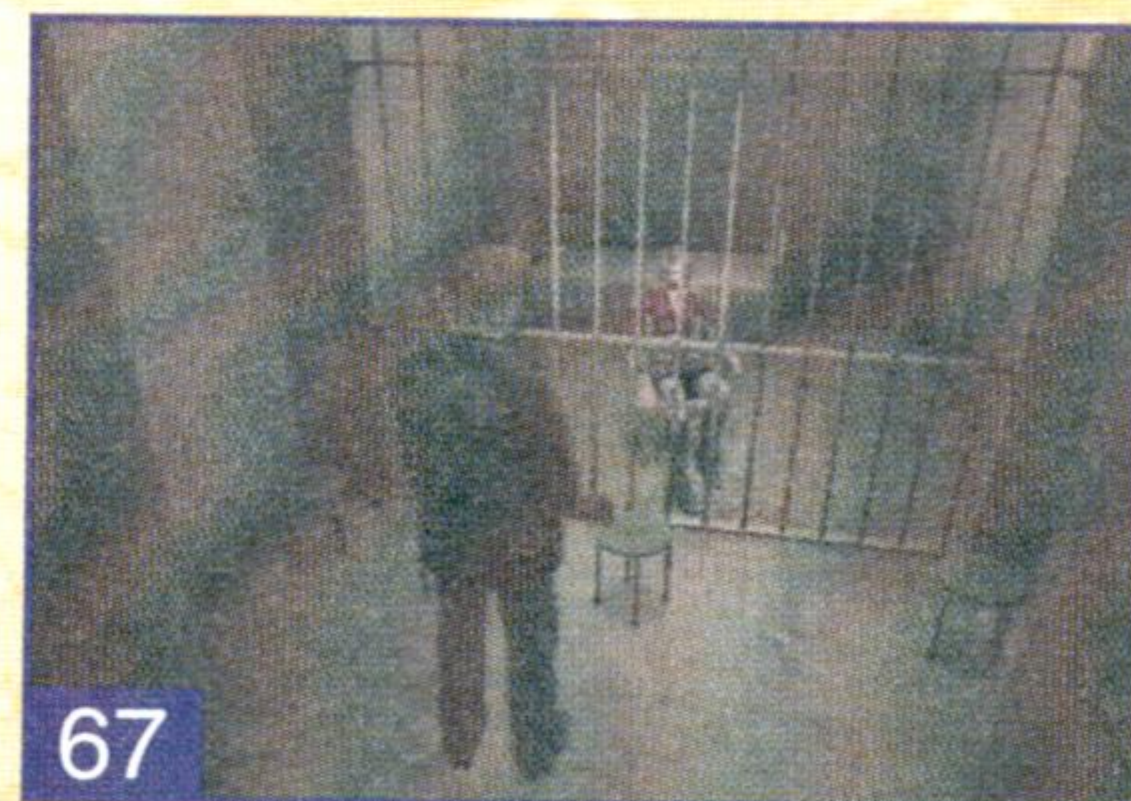
65

## LE LABYRINTHE



66

Les couleurs des yeux sont différentes selon la face. Vous avez également une pièce carrée juste à côté. En faisant tourner la pierre carrée, vous faites tourner la pièce carrée... L'objectif est de tourner la pierre dans un certain sens pour faire apparaître un passage dans la pièce adjacente. Effectuez les actions suivantes dans l'ordre. Positionnez la pierre sur le visage avec les yeux bleus (64). Appuyez deux fois sur Bas pour voir une face avec des yeux rouges (65). Puis appuyez une fois à gauche (66). Allez dans la pièce carrée, un passage est apparu. Descendez les marches. Vous rencontrez



67

Maria dans une cellule (67). Remontez; près de l'échelle, vous verrez un panneau avec des étincelles. Prenez la pince coupante puis descendez. Allez au bout du couloir, puis montez à l'échelle. Allez maintenant couper les câbles avec votre pince. Descendez à une nouvelle échelle. Prenez à gauche, puis à droite, et montez à l'échelle. Une fois en haut, avancez et prenez à droite puis à gauche et descendez à l'échelle. Une fois en bas, regardez votre position sur le plan, faites le tour de cette pièce pour trouver une nouvelle échelle, puis montez-y. Avancez le long de ce couloir, puis tournez à droite, vous verrez une grille sur votre gauche. Tournez à gauche derrière cette grille, puis descendez l'échelle.



## LE BOSS DOORMEN

Une fois en bas, avancez, puis allez deux fois à gauche. Au bout, montez à l'échelle sur le mur de gauche. Tout de suite en arrivant en haut, vous trouverez des balles de pistolet à vos pieds. Avancez dans ce couloir, puis descendez à l'échelle sur votre droite. Arrivé en bas, faites attention, car le premier boss est encore en train de rôder. Courez vers le bas de l'écran sans prendre le passage à gauche de James. Tournez à droite, allez tout au fond puis tournez à droite, vous trouverez une pièce

carrée avec une échelle. Montez. Une fois en haut, vous trouverez deux boîtes de balles de pistolet. Redescendez. Allez sur votre droite, tournez à gauche. Allez au fond de ce couloir, puis à gauche, puis à droite, et enfin, montez. Lisez le journal par terre, puis faites une sauvegarde. Ouvrez la porte, avancez dans le couloir. Une cinématique va alors se déclencher. James va entendre des bruits, une voix, puis il va entrer dans une pièce pour affronter un nouveau boss (68). Il n'est pas dif-

ficile à vaincre. Équipez-vous du fusil. Vérifiez votre niveau de santé et de munitions et n'oubliez pas de recharger votre arme en passant par le menu des options. Placez-vous dans un coin de la pièce, tirez deux coups, puis allez dans un autre coin, et ainsi de suite, pour continuer à le blesser jusqu'à ce qu'il meure. Il s'ensuit une nouvelle cinématique. Ouvrez la porte et sortez. Allez à droite et ouvrez la porte au fond du couloir à gauche. Tout de suite à votre droite, il y a une porte. Ouvrez-la.



68

## L'ÉNIGME DES PENDUS

Vous êtes dans une pièce avec des cadavres pendus au plafond de criminels qui ont été exécutés pour divers forfaits (69). Observez leurs visages jusqu'à trouver le pyromane. Retenez bien son emplacement. Ressortez et allez à droite. Ouvrez la porte au fond du couloir à gauche. Lisez les deux documents sur la grille. Abaissez maintenant la corde qui correspond à l'emplacement du pyromane (70). Retournez dans la pièce avec les cadavres; vous trouvez une clé sur le sol.

Ressortez et allez à droite au fond du couloir. Utilisez ensuite la clé des "exécutés à tort" sur la paire de menottes. Lors d'une courte cinématique, James ouvre la grille. Descendez à l'échelle. Une fois en bas, allez au fond du couloir et ouvrez la porte. Une cinématique se déclenche. Vous

voyez Maria dans un piteux état (71). Après, avancez quelques mètres dans le couloir et prenez le passage qui va vers l'est. Une fois au bout, montez à l'échelle. Ramassez la trousse de soins et continuez, vous arriverez dans un cimetière. Faites le tour de cet endroit en ramassant les trois boîtes de cartouches de fusil et une ampoule. Vérifiez votre niveau de santé et de munitions, puis faites une sauvegarde. Descendez dans le trou de gauche pour affronter Eddie (72). Il n'y a pas de technique à proprement parler. Visez-le avec votre fusil, tirez, et reprenez régulièrement votre santé lorsque vous sentez les vibrations monter en intensité dans la manette. Après lui avoir envoyé quatre cartouches de fusil dans le bide, il s'enfuit dans la pièce à côté.



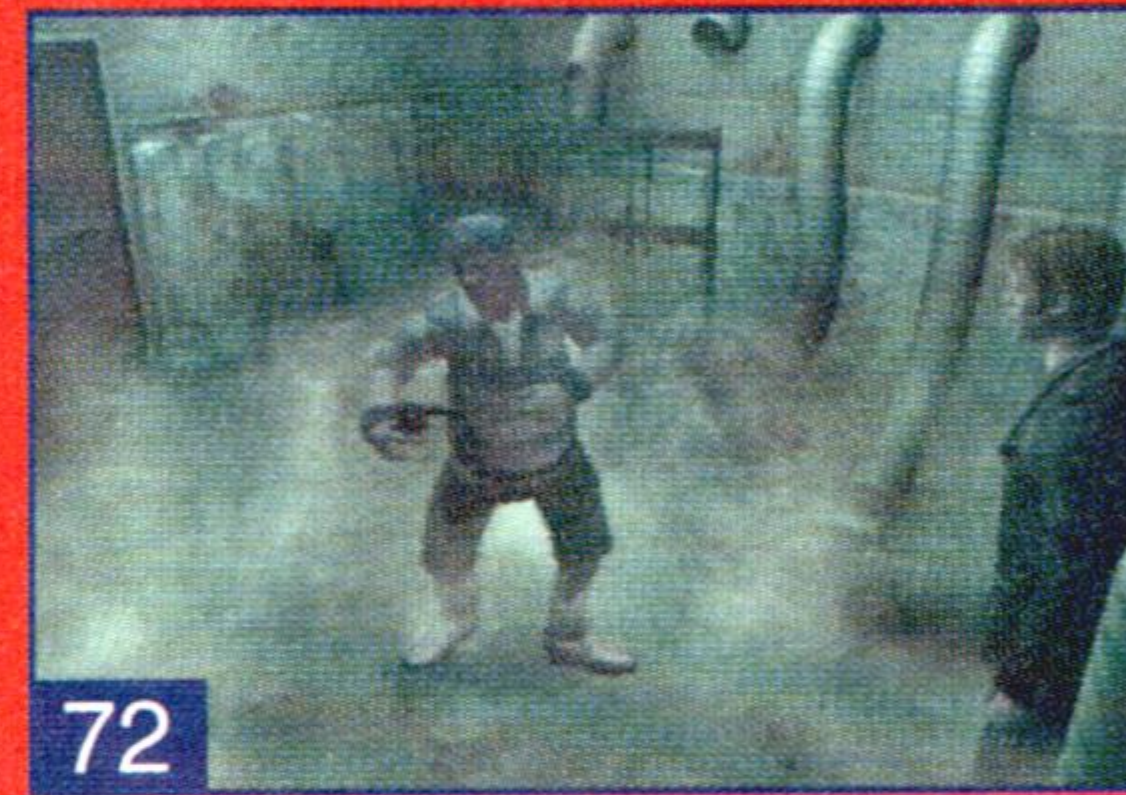
69



70



71



72

102

## PROMENADE EN BATEAU

Avant de rejoindre le boss dans la pièce à côté, ramassez les cartouches de carabine et de fusil par terre. Allez dans l'autre pièce. Pour achever Eddie, faites comme précédemment: tirez en le visant et reprenez régulièrement votre énergie. Quand vous l'avez vaincu, vous voyez une cinématique. Sortez par les grandes portes du fond de cette salle. Vous êtes maintenant à l'extérieur, près du lac. Allez à droite près du tonneau situé à l'angle et faites une sauvegarde. Continuez d'avancer sur le ponton, vous verrez un bateau et une lumière au loin dans le brouillard. Montez dans le bateau puis tournez sur vous-même jusqu'à voir la lumière. Une fois dans le bon axe, montez en direction

de la lumière (73). Arrivé de l'autre côté, traversez le petit pont de bois et montez les marches. Allez à gauche et vous trouvez une boîte à musique "petite sirène" (74). Allez maintenant dans l'hôtel. Tout de suite en entrant, à gauche de James, vous trouvez un plan des lieux ainsi qu'un message vous disant d'aller dans la chambre 312. Allez à gauche et ouvrez la troisième porte, celle qui correspond à une pièce entièrement grise sur le plan (à gauche du café Toluca). Tuez les deux mannequins, puis allez au fond à droite de ce couloir pour trouver trois boîtes de balles de pistolet et des cartouches de carabine. Allez maintenant dans le restaurant Lake Shore.

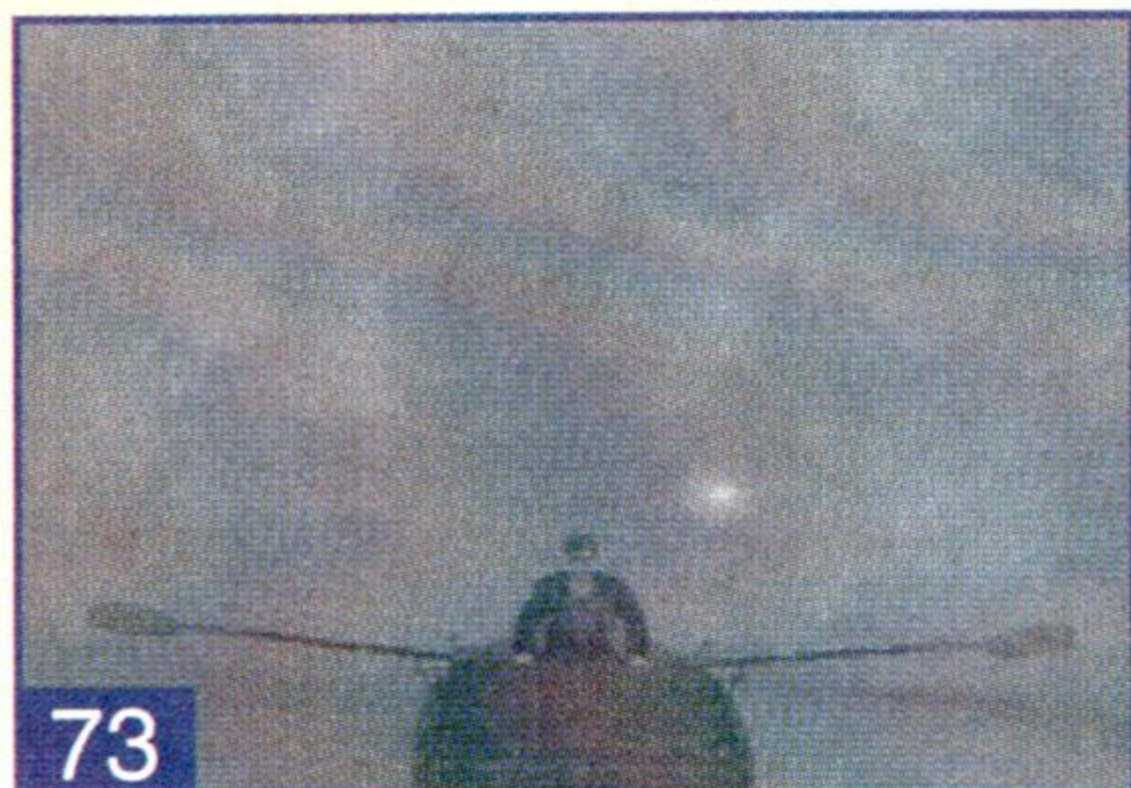
## L'HOTEL DU LAC

Approchez-vous du piano. Lors d'une cinématique, vous trouvez Laura (75), qui vous donne une lettre. Prenez la clé "poisson" sur une table et sortez de là. Il y a désormais des monstres Doormen. Faites attention, ils se déplacent vite. Pour en tuer un en deux coups, utilisez votre fusil ou évitez-les si vous n'avez pas beaucoup de munitions. Descendez les marches du rez-de-chaussée au milieu du couloir vers l'étage B1F. Tuez les deux mannequins, puis prenez la bombe de diluant dans



75

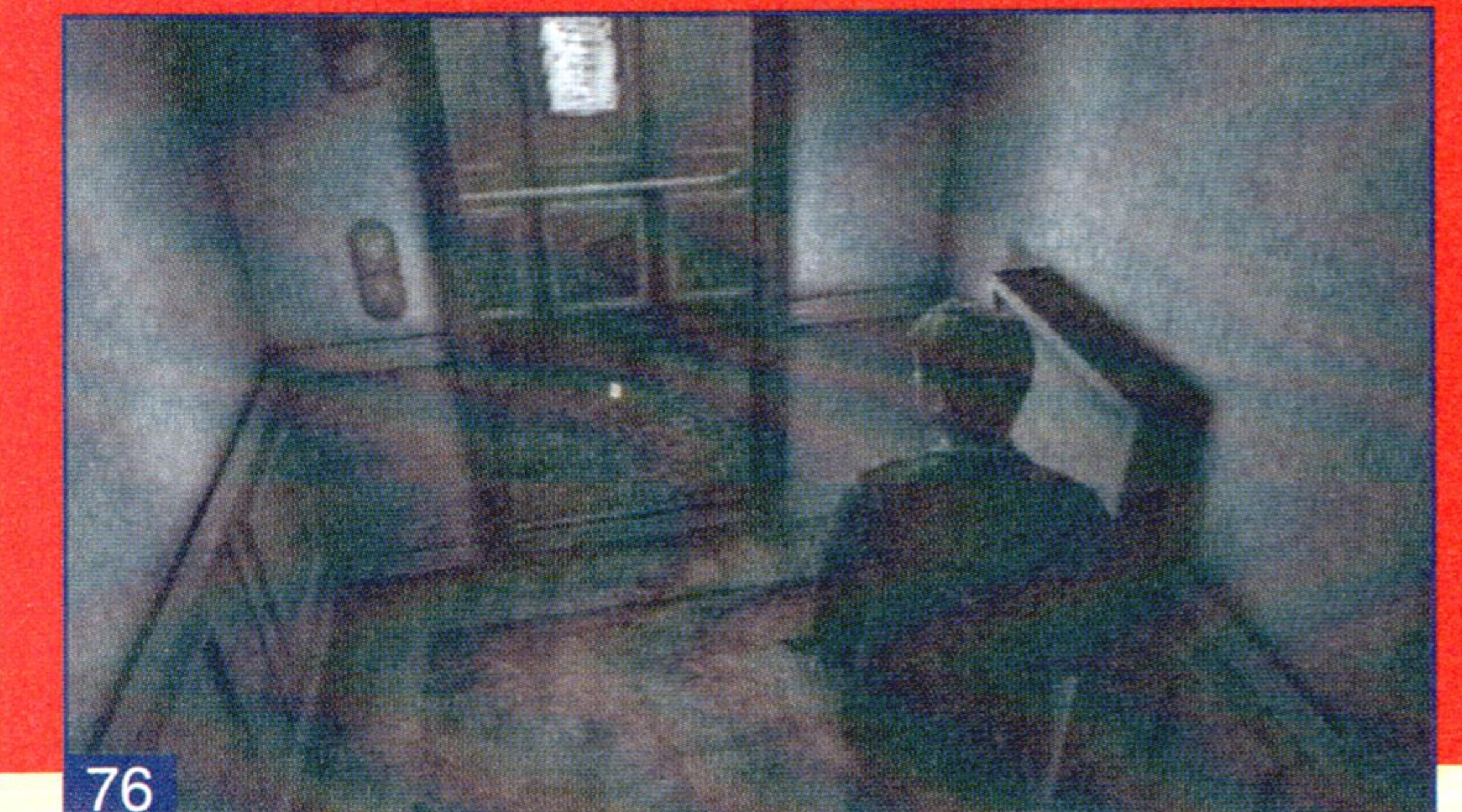
l'ascenseur (76). Remontez au rez-de-chaussée et entrez dans la grande pièce Lobby. Dirigez-vous vers la réception et lisez la lettre sur le comptoir. Prenez la porte de gauche afin de passer derrière le



73



74



76



••• comptoir. Vous trouverez la clé de la chambre 312 (77). Ressortez de la réception. Au milieu du Lobby, devant des grandes marches, il y a un appareil à musique dans lequel il faut placer trois petites boîtes à musique aux emplacements prévus à cet effet. Lorsqu'elles sont placées aux bons endroits, la machine vous délivrera un secret... Avant cela, allez faire une sauvegarde au nord-ouest de cette salle. Montez maintenant les escaliers dans cette salle vers le premier étage et allez ouvrir la porte de droite. Allez dans la pièce



77  
Cloak Room. Prenez la trousse de soins, les deux boîtes de cartouches de fusil et les deux boîtes de cartouches de pistolet. Vous verrez également une valise fermée.

## L'ASCENSEUR DE SERVICE



78  
Ouvrez-la avec la clé "poisson". À l'intérieur se trouve la clé de la chambre 204 (78). Sortez de cette pièce et allez en haut de l'écran au fond du couloir, vous trouverez deux boîtes de balles de pistolet. Juste à côté, ouvrez la porte de la Reading Room. À l'intérieur, vous trouverez deux boîtes de balles de pistolet, deux boîtes de cartouches de fusil et une potion de soins sur le bureau. Vous reviendrez à cet endroit un peu plus tard. Allez maintenant dans la chambre 204. En route, tuez deux monstres Doormen. Une fois dans la chambre 204, vous trouverez une clé d'ascenseur de service sur la table. Passez à droite du lit dans le passage qui donne accès à la chambre 202. Vous verrez une valise sur le sol et une



79  
photo coloriée avec un marqueur sur le lit. Utilisez le diluant sur la photo pour voir le code. Ouvrez la valise (79) et récupérez la boîte à musique "Cendrillon". Retournez en haut des marches de la pièce Lobby et prenez la porte de gauche de l'autre côté (à l'est sur le plan). En entrant, prenez la potion de soins et les cartouches de carabine sur votre gauche près de l'ascenseur. Ouvrez la porte qui donne sur une petite pièce grise (sur le plan, c'est à droite de l'ascenseur). James va utiliser la clé de l'ascenseur de service. Une fois à l'intérieur, prenez les deux potions de soins puis entrez dans l'ascenseur. Observez le panneau de commandes, et James constatera qu'il y a une surcharge de poids.

## LES BOITES À MUSIQUE

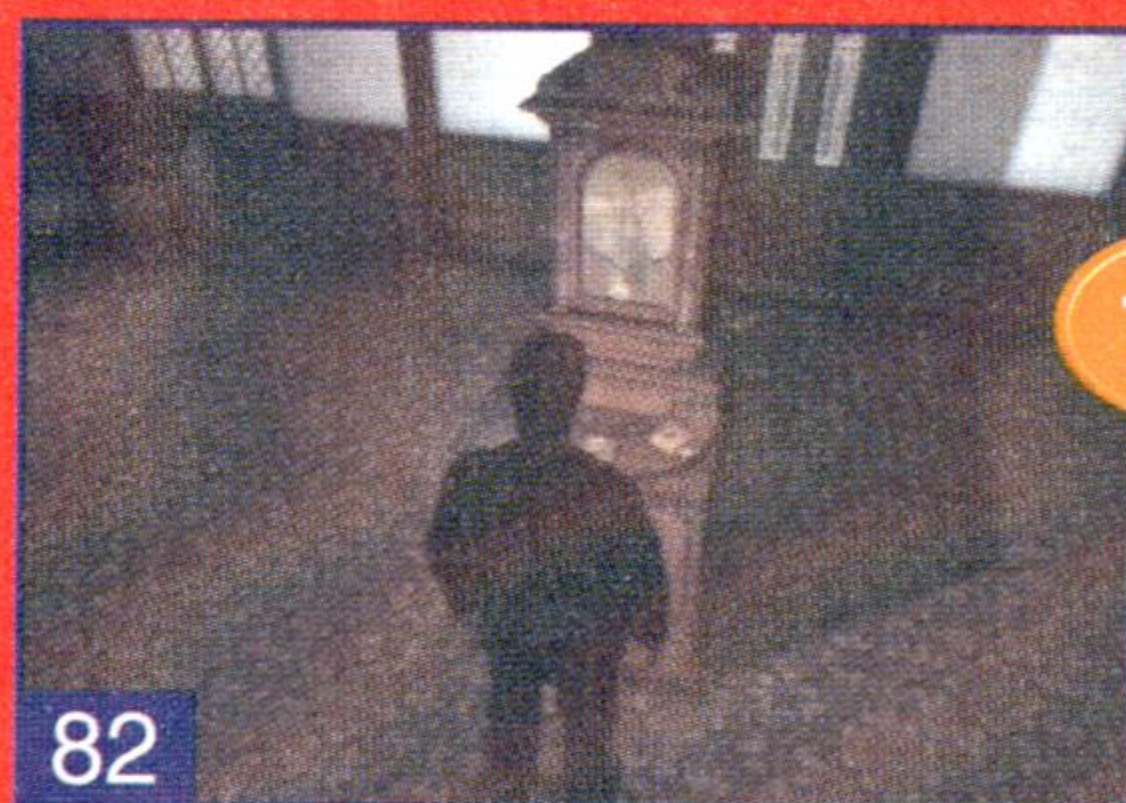


80  
Vous devez ranger tout votre équipement (jusqu'à la dernière petite lettre ou photo) sur une étagère juste à côté (80). Ensuite, faites une sauvegarde et descendez au niveau 1. Prenez le plan des lieux (pour les employés). Allez dans la pièce "Pantry" et prenez la boîte à musique "Blanche Neige". Ensuite, allez dans l'Office puis prenez la cassette vidéo et l'ouvre-boîte dans le coffre. Allez dans la pièce "Employee Lounge" et prenez les deux boîtes de cartouches de carabine. Ressortez dans le couloir et ouvrez la porte bleue en face de l'office. Descendez



81  
les escaliers. Ouvrez la porte (attention, juste derrière se trouvent deux mannequins, évitez-les). Lorsque vous serez dans une zone plus éclairée, regardez votre plan et allez dans la pièce "Boiler Room". Prenez la trousse de soins sur le sol et la clé du bar (81). Ressortez et allez dans la cuisine ("Kitchen", sur le plan). Prenez les trois potions de soins et ouvrez la boîte de conserve avec votre ouvre-boîte. Vous trouvez une ampoule. Allez dans le Venus Bar et placez l'ampoule dans la lampe. Ouvrez la porte éclairée par la lampe et remontez dans la pièce Lobby. Allez chercher votre équi-

pement sur l'étagère, puis allez devant la boîte à musique (82) du Lobby (votre lampe doit être allumée). Placez les trois boîtes une par une au bon emplacement (princesse ressuscitée: Blanche Neige, princesse muette: Petite Sirène, princesse qui s'est enfuie à minuit: Cendrillon). Lorsqu'elles sont bien placées, la machine se met à tourner. Ensuite, récupérez la clé de l'escalier de l'hôtel. Sauvegardez juste à côté.



82

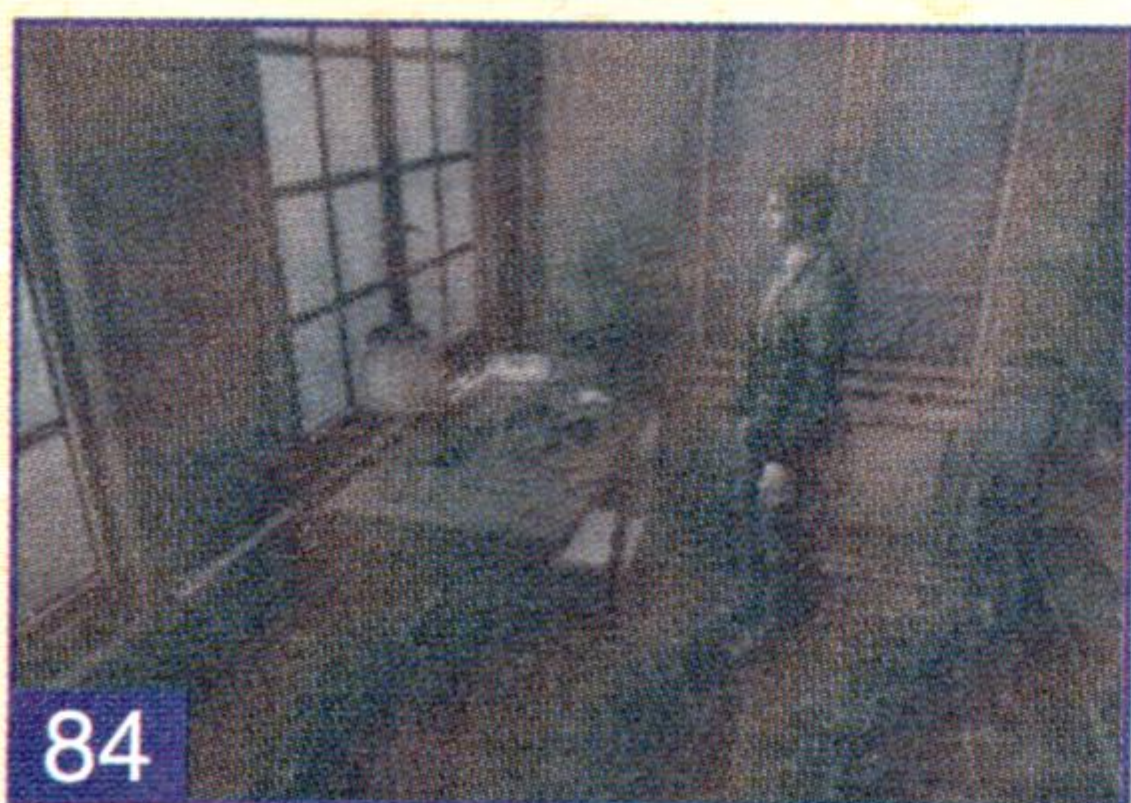
103

## NIGHTMARE HOTEL

Montez les escaliers du Lobby au premier étage et allez à droite. Montez ensuite les marches devant la pièce Cloak Room. Ouvrez la grille. Puis allez dans la chambre 312 et placez la cassette vidéo dans le magnétoscope (83). Après la vidéo, Laura interviendra. Ensuite, sortez de là et allez à droite faire une sauvegarde, placé sur la porte de la chambre 313. Descendez à l'étage du dessous. Allez dans la Reading Room. Ecoutez le message radio grâce au casque sur le bureau (84). Allez ouvrir la porte à double battant pour aller dans le couloir ouest. Les portes 207 et 204 sont des portes correspondantes: si vous prenez la première, vous ressortez par la deuxième et vice-versa. En prenant la porte 202, vous arrivez à la porte 219. Si vous prenez la 219, vous allez juste en face, en 220. Et si vous prenez la 220, vous revenez en 207. Et enfin, en prenant la 212, vous revenez en 202. En arrivant devant la porte de la chambre 219, prenez les deux boîtes de balles de pistolet en haut de l'écran près d'une sorte de tableau. Descendez au bout du couloir est, puis ouvrez la porte à double



83



84

battant. Prenez les deux ampoules au fond du couloir, montez dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton "B". Une fois en bas, vous avez de l'eau jusqu'aux genoux. Allez au Venus Bar en évitant le monstre. Prenez les cinq potions de soins derrière le comptoir, et, dans la cuisine, la trousse de soins, les deux boîtes de cartouches de fusil et les deux boîtes de cartouches de pistolet.

## LES DEUX BOSS DE FIN



85

Continuez plus loin et vous verrez une cinématique avec Angela et des flammes tout autour d'un escalier (85). Après cette séquence, ne vous approchez pas des flammes mais prenez la porte derrière vous. Montez les escaliers et ouvrez la porte. Vous trouverez deux ampoules à côté des toilettes des dames et deux boîtes de cartouches de carabine à gauche du Manager's Office. Allez maintenant ouvrir la porte nord-est. Courez le long de ce couloir en évitant les monstres qui



86

Fous-nous la paix à tous les deux !

se balancent sous le plancher, puis ouvrez la prochaine porte. Faites une sauvegarde puis ouvrez la grande porte. Vous verrez Maria dans une mauvaise posture (86). Après la cinématique, vous devez affronter deux boss à tête de pyramide (comme le tout premier boss). Pour les vaincre, il convient d'utiliser la même technique que d'habitude (avec le fusil). Placez-vous dans un coin de pièce, puis tirez deux ou trois coups. Faites très attention: leur lance peut vous atteindre de loin. •••



## Aide de jeu

# SILENT HILL 2



●●● Les vaincre demande du temps, car il faut régulièrement aller d'un coin de la pièce à un autre, mais ils ne sont pas très difficiles à battre. Une fois le combat remporté (87), allez prendre deux clés en forme d'œuf sur chacun des deux monstres. Placez les clés dans l'une des deux grandes portes, puis ouvrez-la. Allez ouvrir la porte qui est censée vous faire sortir à l'extérieur de l'hôtel. Vous vous retrouvez dans un tunnel. Allez tout au fond et ouvrez la porte. Montez maintenant tout en haut et vous verrez une personne près d'une fenêtre. Après la cinématique (88), vous devez affronter le

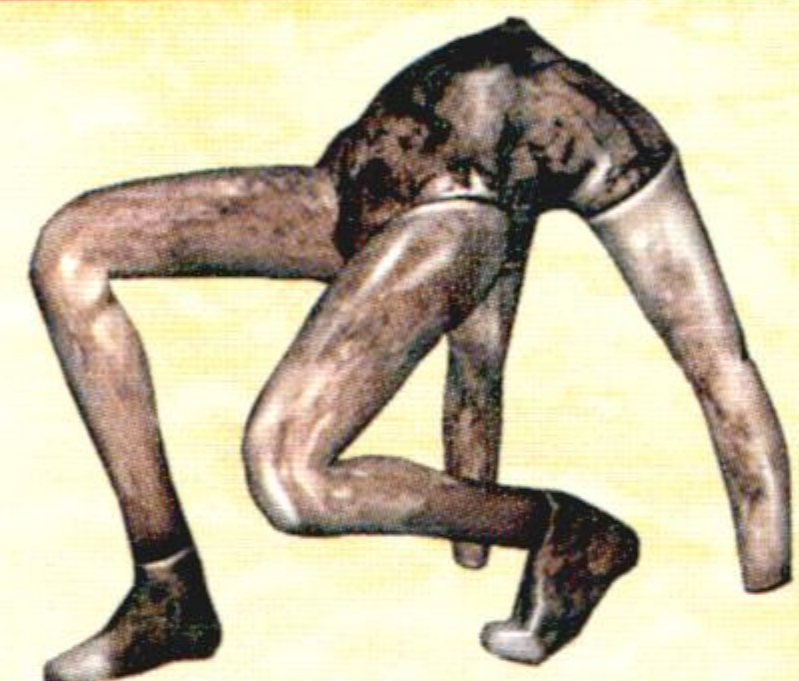
dernier boss du jeu. Utilisez votre fusil ou la carabine et ne restez en aucun cas en dessous de ce boss, sinon il va essayer de vous étrangler. Lorsque vous vous éloignez, ce monstre vous envoie des papillons du démon. Débâchez-vous pour les faire fuir (89), puis tirez sur le boss. Dès qu'il s'approche trop près, éloignez-vous, et avant qu'il vous envoie à nouveau des papillons, vous pouvez encore le blesser une ou deux fois. À part cela, il n'y a rien de difficile, vous en viendrez à bout facilement. Surveillez juste votre niveau d'énergie. Une fois au sol, vous devez l'achever !



87



88



## LES SECRETS



### 104 MENU D'OPTIONS CACHÉ

Au menu des options, appuyez sur **B1** ou **O1** pour faire apparaître un menu supplémentaire.

### POUR JOUER AVEC LE PULVÉRISATEUR

Pour le posséder, vous devez déjà avoir fini le jeu deux fois. Lors de la troisième partie, vous pourrez le trouver dans la caravane, au croisement de la Saul Street et de la Harris Street, tout au sud de la carte. Il s'agit d'un aérosol qui immobilise les ennemis plus ou moins longtemps selon leur force.

### LE LIVRE "CÉRÉMONIE CRIMSON"

Il apparaît après que l'on ait fini le jeu une fois. À la fin, juste après avoir visionné la cassette vidéo dans la chambre 312, allez dans la Reading-Room, il se trouve devant le bureau, en haut d'une étagère.

### OPTIONS CACHÉES SUPPLÉMENTAIRES

En finissant le jeu une fois, deux nouvelles options apparaîtront. Vous pourrez ajuster le nombre de munitions et activer/désactiver l'effet de grain à l'image.

### LA COUPE EN OBSIDIENNE

Vous la trouverez après avoir fini le jeu une fois. Elle se trouve dans le Silent Hill Historical Society Museum. Et, plus précisément, près de l'entrée principale, juste avant les très longues marches qui descendent dans les profondeurs de Silent Hill, dans une vitrine brisée.

### LA CLÉ DU CHIEN

Pour l'obtenir, vous devez soit avoir terminé les trois fins "Laisser", "Maria" et "Dans l'eau", soit avoir eu la fin "renaître". Cette clé se trouve dans une petite niche, à l'ouest du Jack's Inn sur la Nathan Avenue.

### POUR JOUER AVEC LA TRONÇONNEUSE

Il faut déjà avoir terminé le jeu une fois. En commençant une nouvelle partie, tout de suite après la séquence du cimetière avec Angela Orosco, continuez votre chemin. Ouvrez une nouvelle grille à droite de

la maison dans le cimetière. Ensuite, vous entendez un bruit d'engin (à droite du chemin), qui n'est autre que le vrombissement d'une tronçonneuse fixée sur un tas de bois.

### LE CHRISME BLANC

Il apparaît après avoir fini le jeu une fois. Vous le trouverez dans la chambre 105 du Blue Creek Apartment, et, plus exactement, dans la cuisine de la pièce où il faut résoudre l'énigme des trois pièces.

### LE LIVRE "SOUVENIRS PERDUS"

Il apparaît après que l'on ait fini le jeu une fois. Ce livre se trouve juste devant le Texxon Gas Station, à quelques mètres de la voiture avec le tuyau en acier.

## LES CINQ FINS

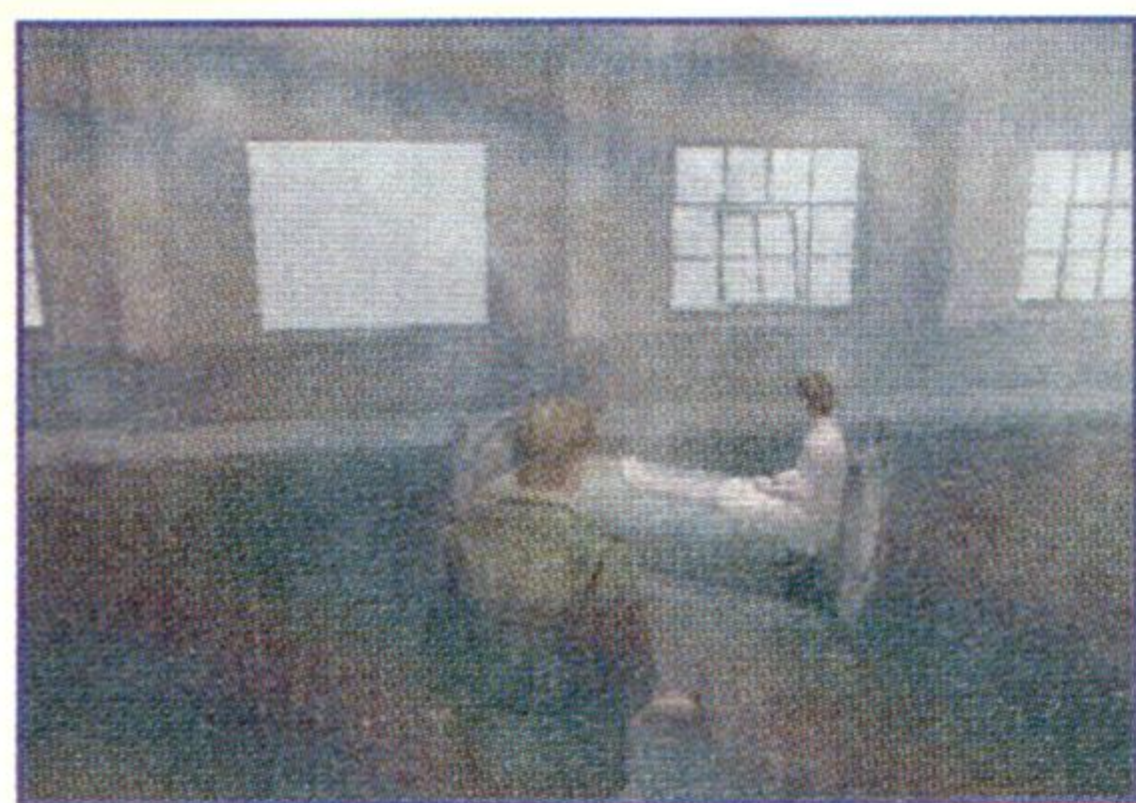
Pour obtenir une fin plutôt qu'une autre, le joueur doit remplir des actions précises qui influencent plus ou moins la fin du jeu. Suivez les conseils ci-dessous.

### MARIA

- Allez directement où Maria vous dit d'aller. Ne partez pas dans une direction opposée. Elle ne doit pas vous indiquer le chemin.
- Lorsque Maria accompagne James, elle ne doit pas prendre un seul coup, une seule blessure – en tout cas, le moins possible.
- Restez le plus longtemps possible avec Mary en dehors de l'hôpital, puis dans

l'hôpital, avant de la laisser dans la chambre S3.

- Après avoir vu Maria allongée sur un lit, à la fin du Labyrinthe, essayez d'ouvrir la porte de sa cellule à plusieurs reprises.
- Dans le dernier couloir (précédant le boss de fin), n'écoutez pas (en entier) le dialogue entre Mary et James. Dépêchez-vous d'aller au bout de ce couloir pour ouvrir la porte.





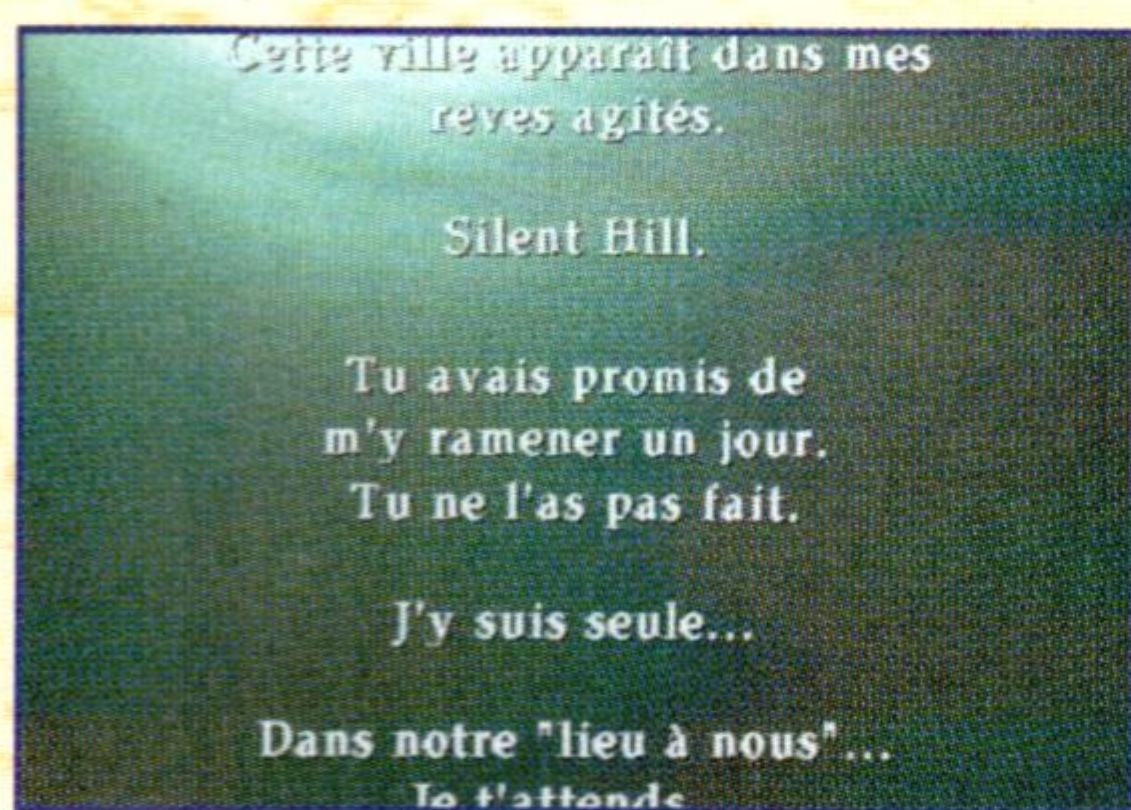
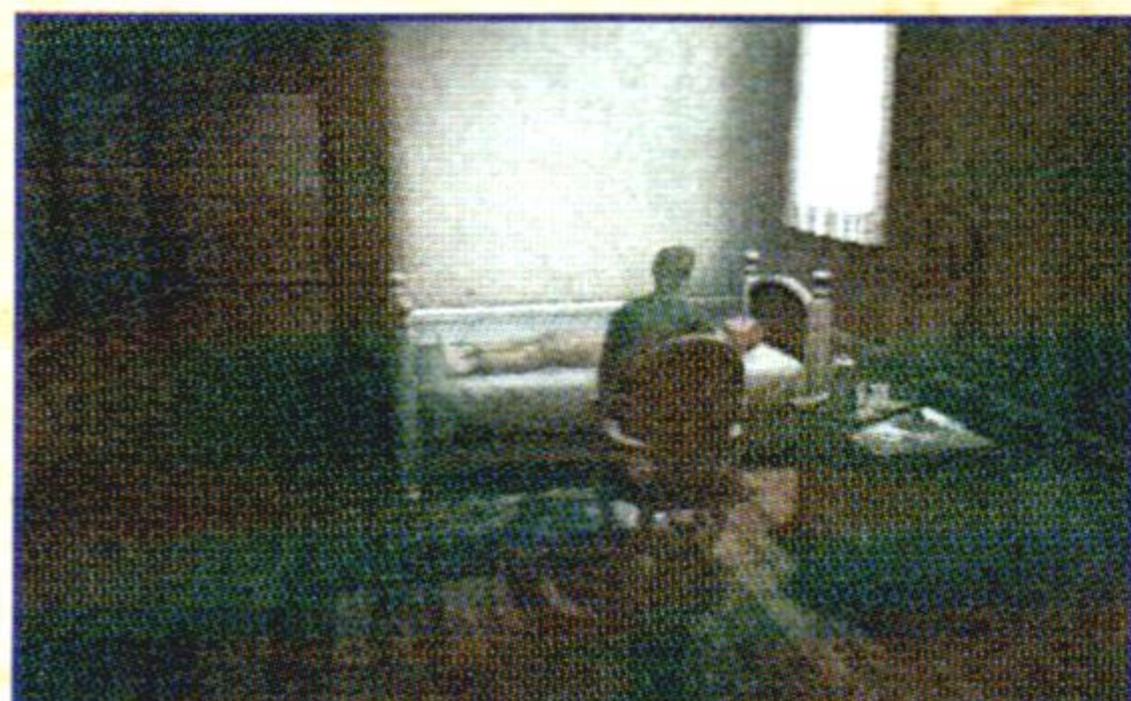


### DANS L'EAU :

- Dans l'inventaire, examinez le couteau qu'Angela donne à James.
- Lisez le document bleu sur le toit de l'hôpital (juste avant que le boss à tête de pyramide ne vous frappe).
- Écoutez la conversation enregistrée (avec les écouteurs) dans la Reading Room, après avoir visionné la cassette vidéo dans la chambre 312.
- Écoutez entièrement la conversation entre Mary et James dans le long tunnel qui précède le boss final du jeu.
- James doit traverser une bonne partie du

### LAISSER

- Maintenez votre niveau de santé au maximum (dans le vert) tout le long du jeu. Et lorsque que vous êtes blessé, récupérez votre énergie le plus vite possible.
- Avec Maria, n'allez pas vers l'est; elle ne doit pas vous indiquer le chemin de l'hôtel.
- Dans le couloir précédant le boss de fin, écoutez entièrement la scène de dialogue avant d'ouvrir la porte.



jeu dans un mauvais état de santé (dans le rouge avec quelques légères vibrations de la dual-shock). Ne soyez jamais dans le vert question santé.

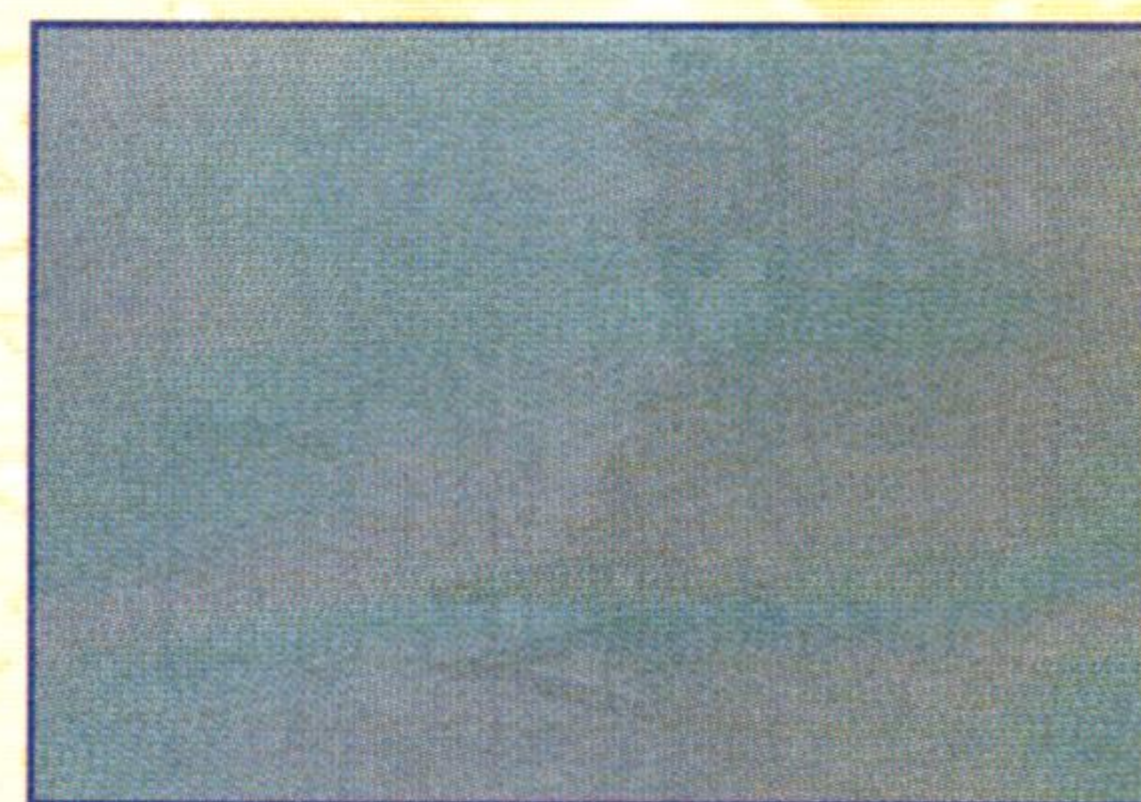
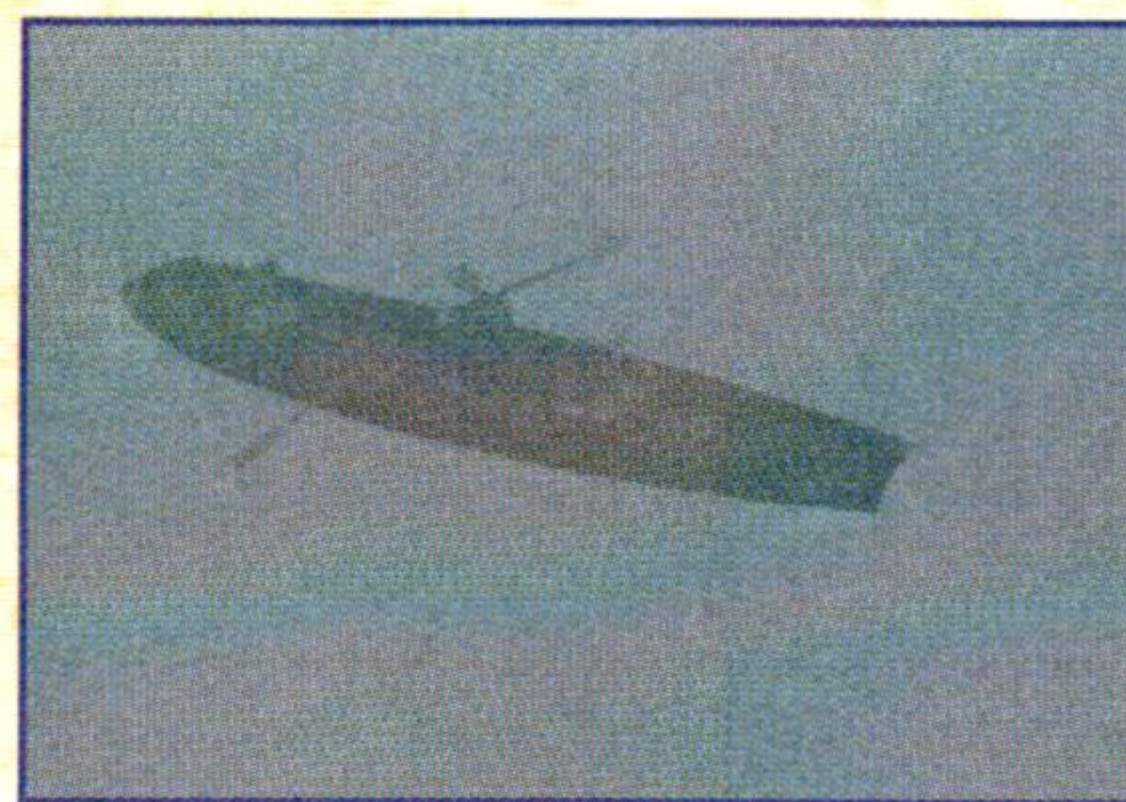
- Frappez Maria avec votre planche de bois à plusieurs reprises, mais surtout ne la tuez pas...
- Dans l'inventaire, examinez l'enveloppe et la lettre de Mary.
- Juste après avoir rencontré Maria dans le parc, allez dans la pièce S3 de l'hôpital le plus vite possible. Vous ne devez pas rester longtemps avec elle.



### RENAÎTRE

À partir du moment où vous avez fini le jeu une fois, quatre nouveaux objets apparaissent : une coupe en obsidienne, un chrisme blanc et deux livres ("Souvenirs

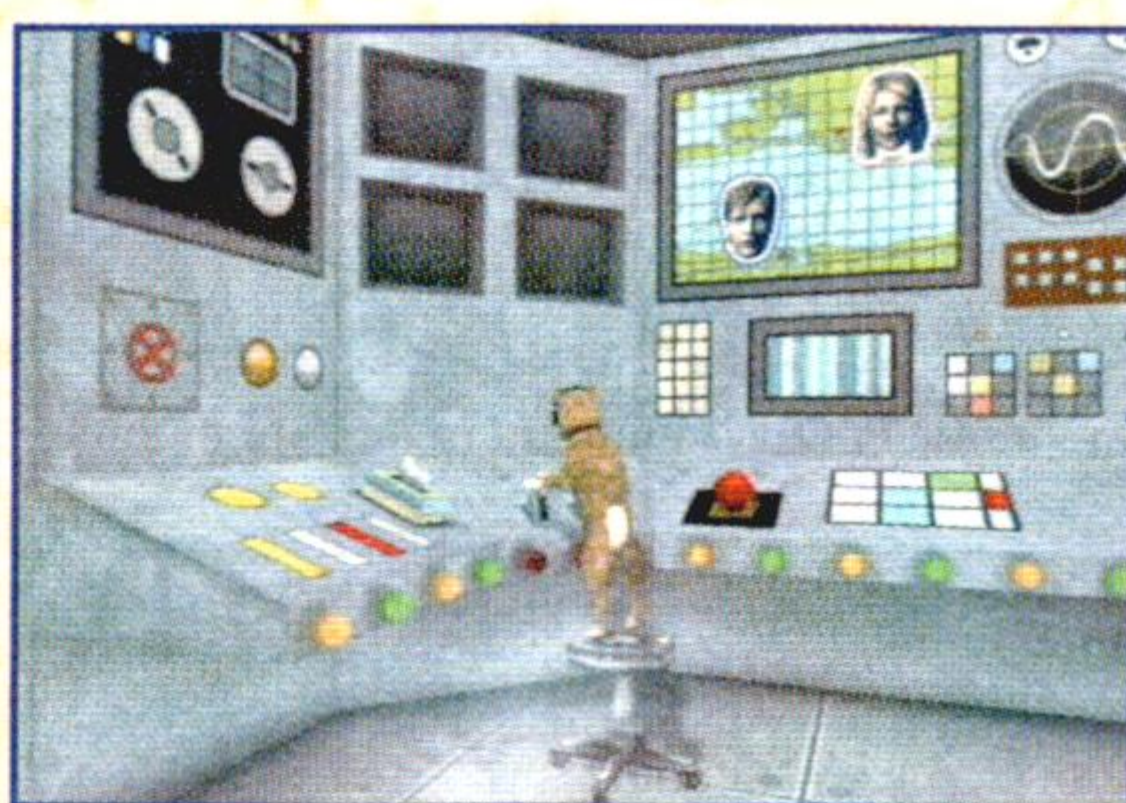
perdus" et "Cérémonie crimson"). Il vous suffit juste de terminer le jeu avec ces quatre objets dans votre inventaire pour accéder à la fin "Renaître".



### CHIEN (FIN SECRETE)

Après avoir fait les trois fins ("Laisser", "Maria" et "Dans l'eau") ou la fin "Renaître", vous pouvez récupérer la clé du chien et ainsi accéder à une fin secrète plutôt humoristique. Vous y arriverez par une petite niche, à l'ouest du

Jack's Inn sur la Nathan Avenue. À la fin du jeu, juste après avoir vu la cassette vidéo dans la chambre 312, sortez de la pièce, puis allez ouvrir la porte de la pièce Observation Room. Une surprise vous attend...





# Courrier

*Mais qu'est-ce qu'il fait froid en ce moment! Il fait un temps à rester à la maison, bien au chaud – un pad en main, il va sans dire. C'est un peu du reste ce que j'ai fait, ces derniers jours. J'ai eu le loisir de m'amuser avec la Game Cube et la Xbox, même si pour l'instant il n'y a pas assez de jeux pour faire un vrai comparatif entre ces deux consoles... N'hésitez pas à m'envoyer vos pronostics pour l'année 2002 sur les nouvelles bécanes ou sur les jeux que vous attendez le plus! Enfin, un message personnel à Tim: Feignant! Tu m'avais dit que tu m'enverrais des dessins de moi, et pas hot, pour une fois! Ils sont où? Attention, j'ai ton adresse, je vais venir les chercher avec une massue!*



106

**Neko-Chan, 100% Consoles**  
49, rue d'Alleray, 75015 Paris

## Une frite, une fois!

**K**evin, alias Wolfen, nous écrit une petite lettre. C'est un de nos lecteurs belges, mais je lui réponds quand même!

**Q/ J'adore votre magazine, vous êtes mes dieux (j'exagère!). En tant que lecteur belge, j'aimerais que tes concours soient ouverts aux Belges, une fois! Ce serait sympa.**

**R/ J'ai transmis ta requête au marketing.**

**Q/ Je suis fan de jeux de rôles (Donjons et Dragons), est-ce qu'il y en aura sur**

**console? Si oui, lesquels?**

**R/ Des RPG reprenant la licence officielle Donjons et Dragons sur console, pour l'instant, il n'y a rien. Sur PS2, tu as Baldur's Gate, qui est tiré de l'univers de AD&D, mais qui est un action-RPG. Sinon, il faut te tourner du côté des RPG qui sont dans un univers médiéval fantastique ressemblant à AD&D. Mais les RPG demandent beaucoup de temps de développement, donc il faudra attendre sans doute un à deux ans avant de voir arriver en France un paquet de RPG. La PS2 en a un plein en préparation, la Xbox,**

**un ou deux, pour la NGC, on ne sait pas.**

**Q/ Est-ce que vous surfez sur internet? Si oui, quels sont vos pseudos?**

**R/ Tout le monde surfe sur le net, mais avec son PC, donc pas besoin de pseudo.**

**Q/ Avez-vous reçu mes réponses au sondage? Vous allez les publier?**

**R/ Oui, ne t'inquiète pas, nous les avons reçues. Mais nous ne publierons pas les réponses. Cette enquête a pour but d'aider la rédaction à savoir ce que vous voulez. Mais on ne tient pas à ce que nos concurrents le sachent...**

## Lectrice en détresse

**L**a charmante Natale nous écrit car elle a un problème, un gros problème: un jeu lui résiste!!!

**Q/ Coucou à toute l'équipe de 100% Consoles! Ce que je vais vous demander relève de l'impossible. Alors, accrochez-vous bien, je vous en supplie, aidez-moi. Je cherche la solution de Legend of Dragoon. J'ai vu que vous aviez réalisé une soluce de Zelda, qui est trop**

**mortelle, je me dis, alors là, il faut que je leur écrive. Pourquoi il ne me répondraient pas alors qu'ils répondent bien aux autres lecteurs et lectrices! Car, eh oui, il y a des filles, et j'en suis une. Revenons à mon désir (attention les p'tits vicieux). Je parle, bien sûr, de mon problème avec mon jeu. Je n'arrive pas à trouver toutes les poussières d'étoiles et j'en ai 49 sur 50...**

**R/ Epineux problème, je n'ai pas souvenir d'avoir vu une soluce de Legend of Dragoon**

**à l'époque... il y a bien deux ans qu'il est sorti. Le Panda te propose de passer à la rédaction, pour t'aider à finir ton jeu sur ses genoux, mais je ne sais pas si c'est une très bonne idée. Bon, exceptionnellement, puisque tu es une fille et qu'il faut se serrer les coudes entre filles, appelle par téléphone Cheub ou Panda de ma part, et ils se débrouilleront pour t'aider.**



## Shadow

Shadow ne dit ni bonjour ni coucou, il pose juste une série de questions ! Il est carrément vilain, mais comme il m'a envoyé un dessin, je lui pardonne et je passe quand même sa lettre, mais bon, la prochaine fois...

Q/ Que me conseilles-tu comme console à moins de 1000 F ? J'aime bien la Dreamcast, j'ai déjà la PSone.

R/ A moins de 1000 F, mon bon monsieur, y'a pas grand-chose... C'est soit une Dreamcast, soit une GBA. La Dreamcast est en fin de vie, mais tu peux te l'acheter avec plein de jeux pour pas cher, et avoir de quoi jouer pendant un an... La GBA est une excellente console, mais c'est une portable, c'est différent.

Q/ Que me proposes-tu comme jeux PSone ? Je n'aime pas les jeux de course

de voitures.

R/ Je suppose que tu me demandes, dans les jeux sortis récemment, quels sont ceux qui valent le coup... Sheep Dog'n Wolf est excellent, Time Crisis 2 est sympa si tu as déjà un gun. Sinon, on tombe dans les vieux classiques comme Metal Gear Solid ou Tekken 3.

Q/ Pourrais-tu faire une soluce de Sonic Adventure 2 ?

R/ On ne peut pas en faire. Tout simplement car lors des phases de recherche, l'emplacement des items à trouver change à chaque fois. Donc on ne peut pas faire une soluce.

Q/ Je suis un fan de Sonic Adventure 2. Est-ce un bon jeu ?

R/ Oui, c'est un excellent jeu !

## Noureddine, le retour

Voilà un gentil lecteur, il m'a fait plein de dessins, j'en publie deux dans la galerie ! Si vous m'envoyez des dessins, vous avez beaucoup plus de chances d'être publié !

Q/ J'ai pu entrevoir des photos de ce qui serait FFXI alors que le FFX n'est pas encore sorti. Pourquoi un tel empressement de la part de Square Soft ?

R/ En fait, ils ne sont pas pressés. FFX est déjà sorti depuis plusieurs mois, au Japon ! Il est donc normal qu'ils soient déjà en train de bosser sur le onze, d'autant que ce volet est on-line, ce qui doit leur poser pas mal de problèmes...

Q/ Je viens d'acheter une PS2 et je

voudrais répondre au coup de gueule de Jeremie :

- Tout d'abord, d'accord avec lui sur un point : Nintendo a fait beaucoup de jeux enfantins, sur un simple et seul objectif : les jeux vidéos sont destinés à tous les âges.

- Ensuite, en ce qui concerne Sony, je ne suis pas d'accord. Sony a su s'imposer malgré la forte concurrence des deux "kings" des jeux vidéos. Si Sony a su exploiter le marketing, ce n'est pas une raison pour les critiquer, ils ont su faire des efforts pour s'imposer.

Bon, c'est tout pour cette fois-ci, je te laisse avec les dessins que je te confie.

PS : Tu as eu raison de harceler le Panda pour obtenir plus de pages pour le courrier.

## Corentin

Alias Popolon, est un fan de ma petite Acousine Neko-64, c'est aussi un ancien lecteur de *Player One*, et depuis la disparition de cet excellent magazine, il nous suit. Il a, évidemment, plein de questions à me poser !

Q/ J'aimerais savoir si vous envisagez de créer une rubrique "The Best". Je m'explique: ce serait une rubrique où chaque lecteur pourrait se mesurer aux autres en envoyant ses scores et ainsi établir un classement des meilleurs des meilleurs joueurs. Ce serait bien, aussi, qu'il existe une page dédiée aux lecteurs pour la vente, l'achat ou la recherche de jeux ou de consoles.

R/ Pour ce qui est de la rubrique "The Best", le problème, c'est qu'avec tous les action-replay, les tips, et les moyens de tricher... il est impossible de faire un vrai classement avec les meilleurs scores de tous les lecteurs. Il faudrait le faire sur une console sur laquelle il soit impossible de tricher... et il n'y en a aucune !



## Galerie

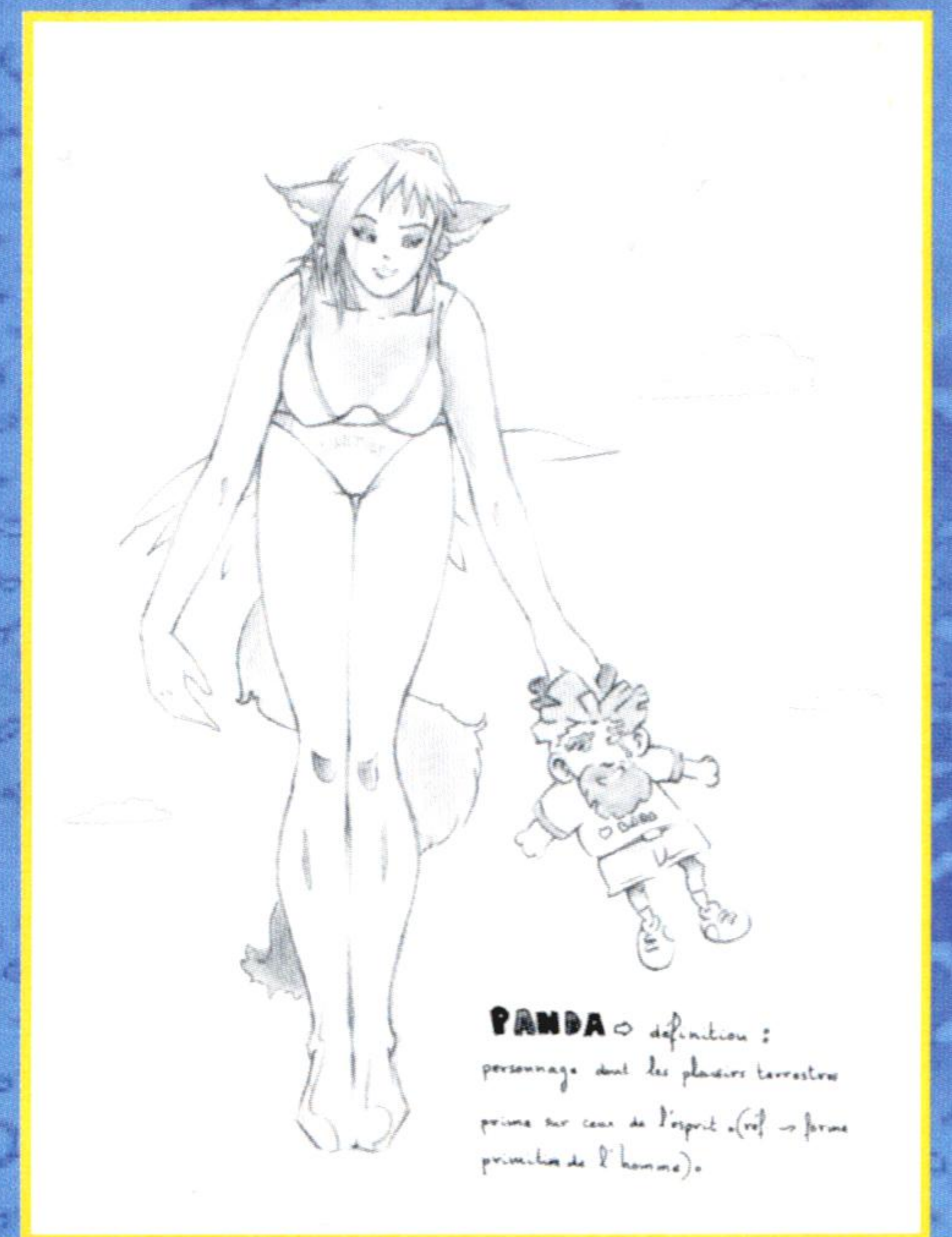
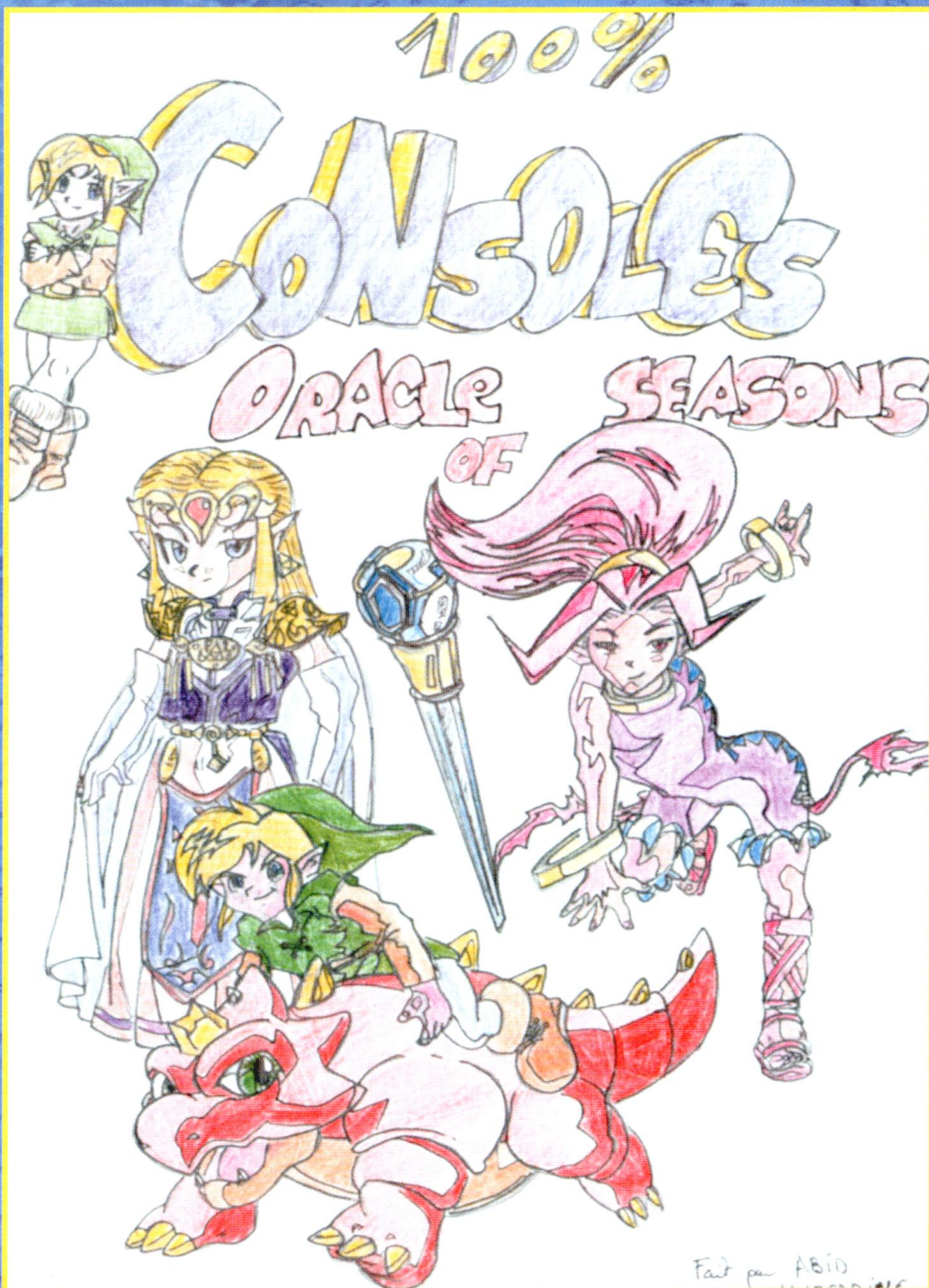
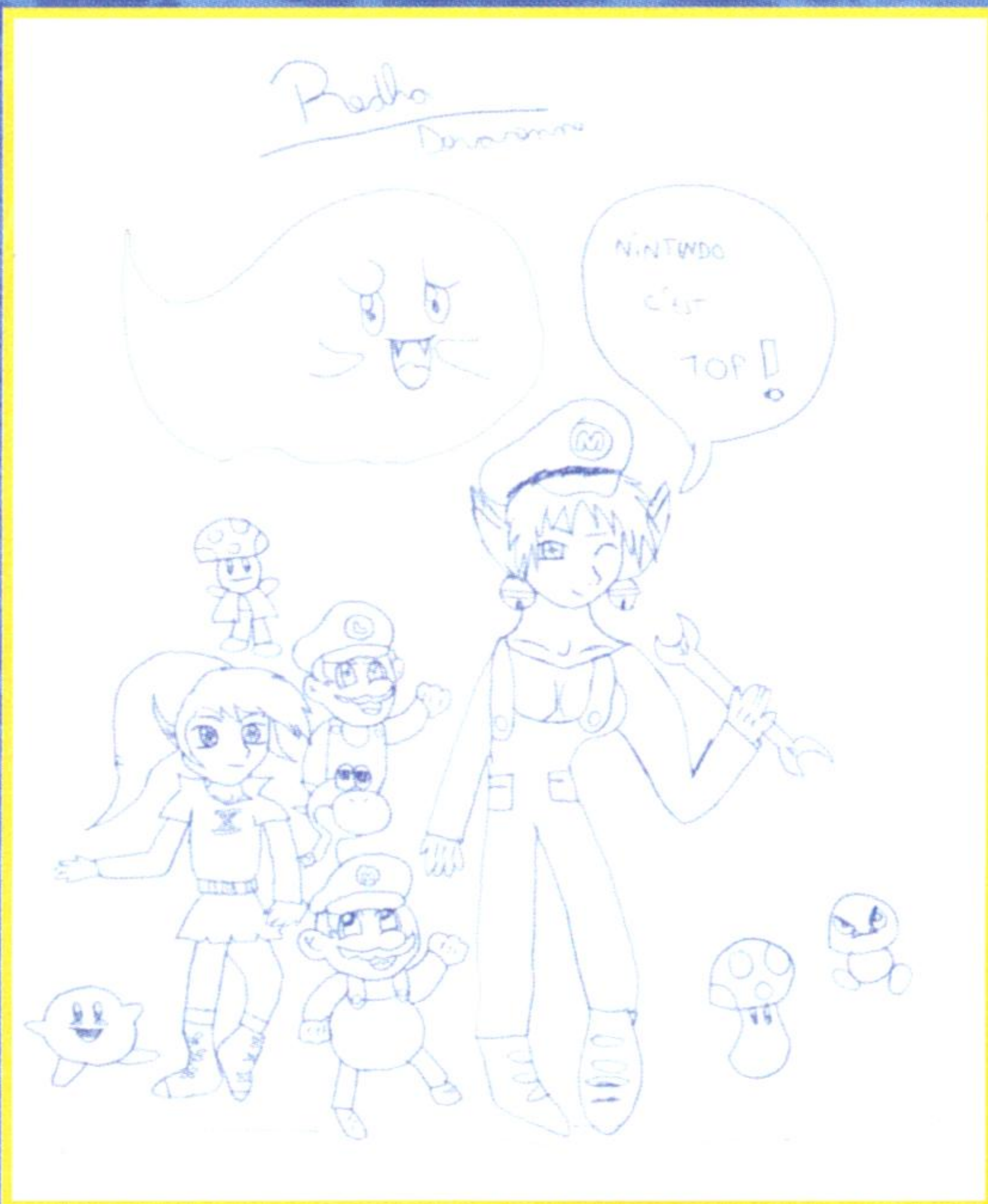


100%  
CONSOLE



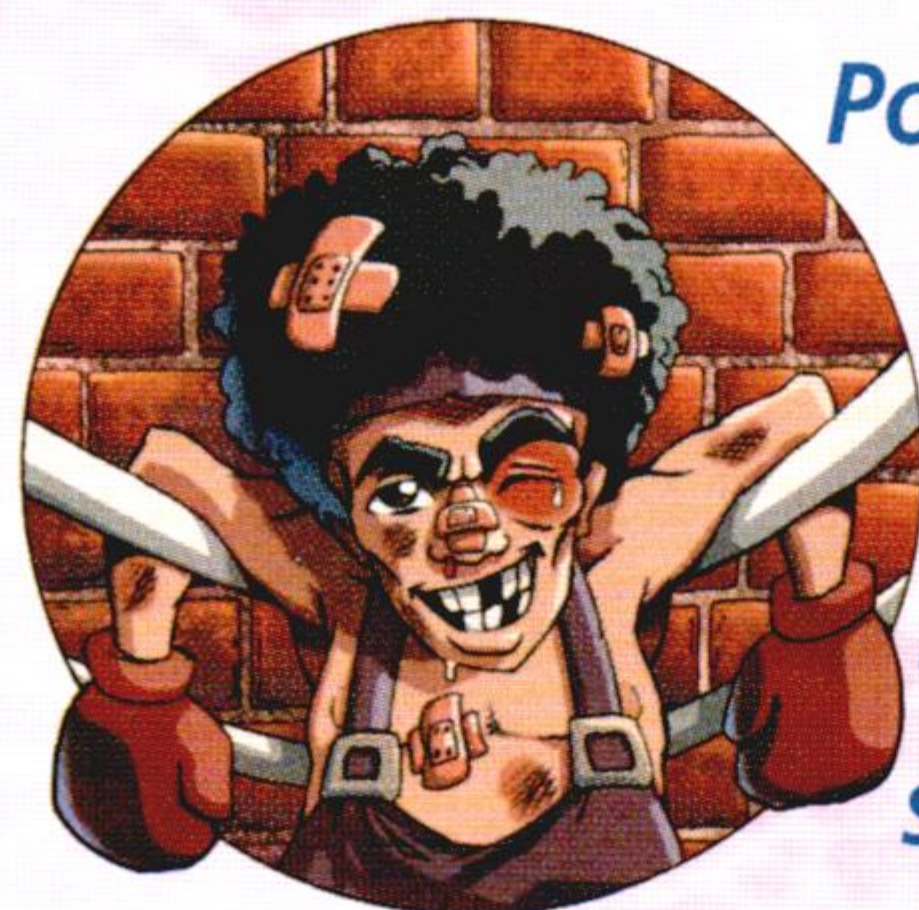
vive nos CONSOLES!  
DS, PS2, PS3, X-BOX, NINTENDO64  
GAMECUBE







DAUBE



Pour notre nouvelle rubrique "Daubes", on peut dire qu'on a été servis. En voilà deux grosses, des belles, des rares, des petits bijoux de nullité que les collectionneurs sauront apprécier à leur juste valeur.

## 100% Star

Voilà un jeu qui restera sûrement dans les annales de la PlayStation comme l'une de ces magnifiques daubes que tout collectionneur se doit de posséder. Le principe de jeu est simple : vous devez créer un groupe de musique et le propulser au sommet des ventes. Le but : ramasser un maximum de pognon. Au début de la partie, vous sélectionnez vos protégés parmi un groupe de jeunes en quête de célébrité. Après les avoir habillés à votre goût, vous devrez leur faire enregistrer un single. Vous n'êtes pas capable de créer une musique ? Pas de problème, vous avez le pèze, vous n'avez qu'à en acheter une ! Allez ensuite faire un tour en studio pour l'enregistrement de votre futur hit. Vous n'avez maintenant plus qu'à ramasser le fric. Mais ce n'est pas avec une chanson qu'on fait un album. Eh

bien, investissons l'oseille gagnée dans l'achat de nouveaux singles. Une fois l'album terminé, il faut organiser un mega concert pour faire plaisir à tous les teens et rafler encore un peu d'argent. Cerise sur le gâteau, vous pouvez fixer le prix des billets. 100% Star, le jeu-phare du show-biz libéral !

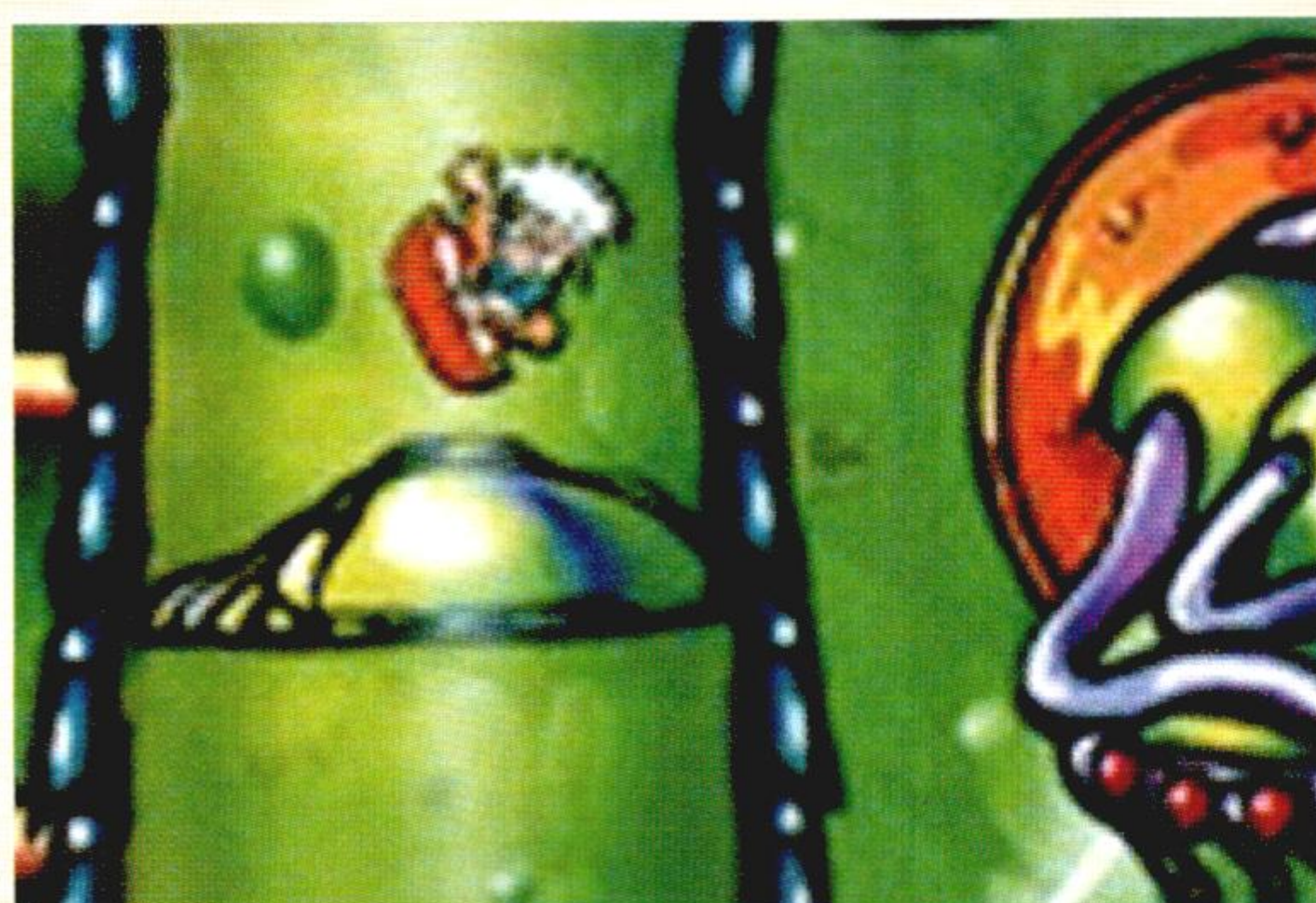
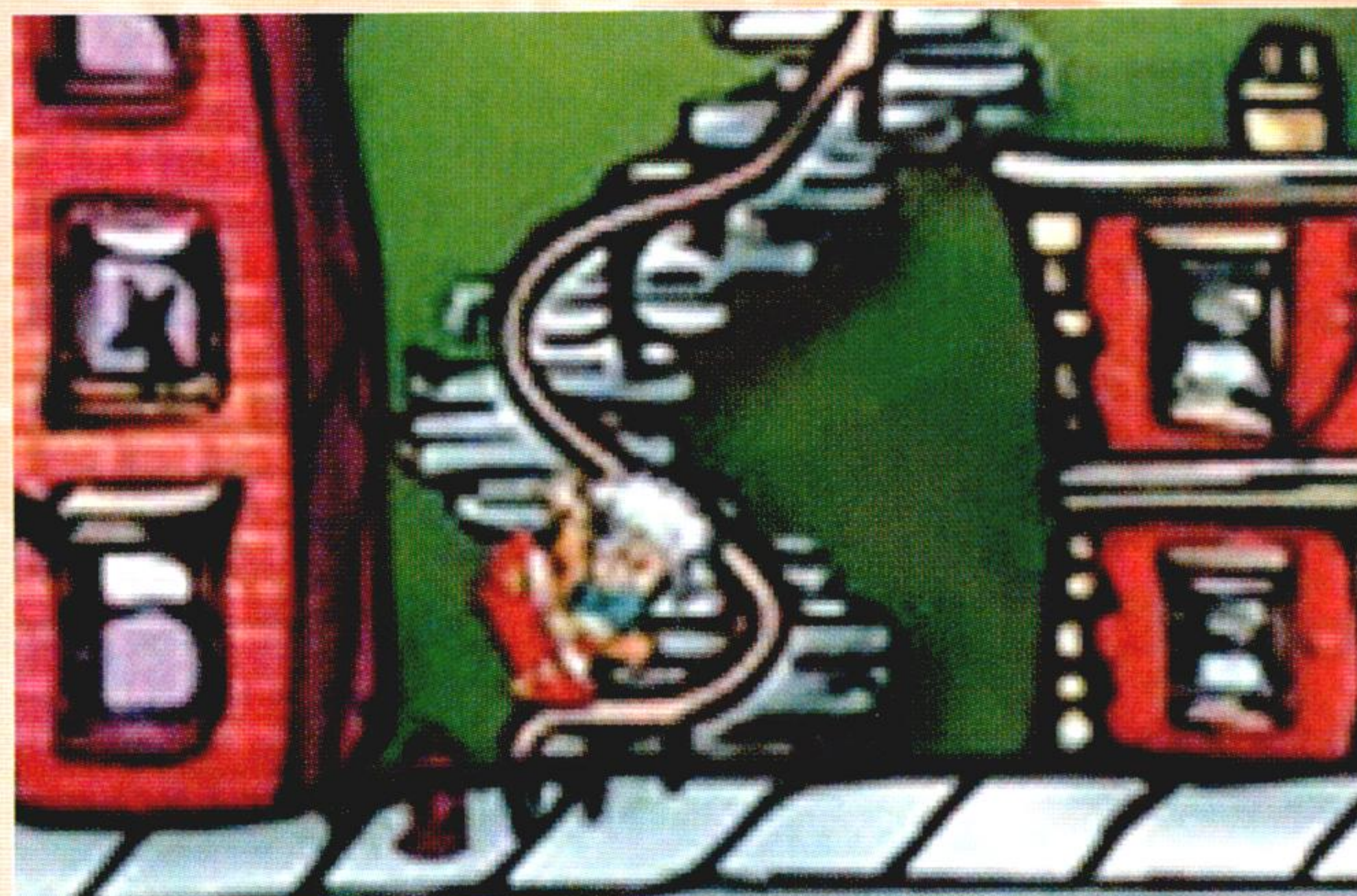
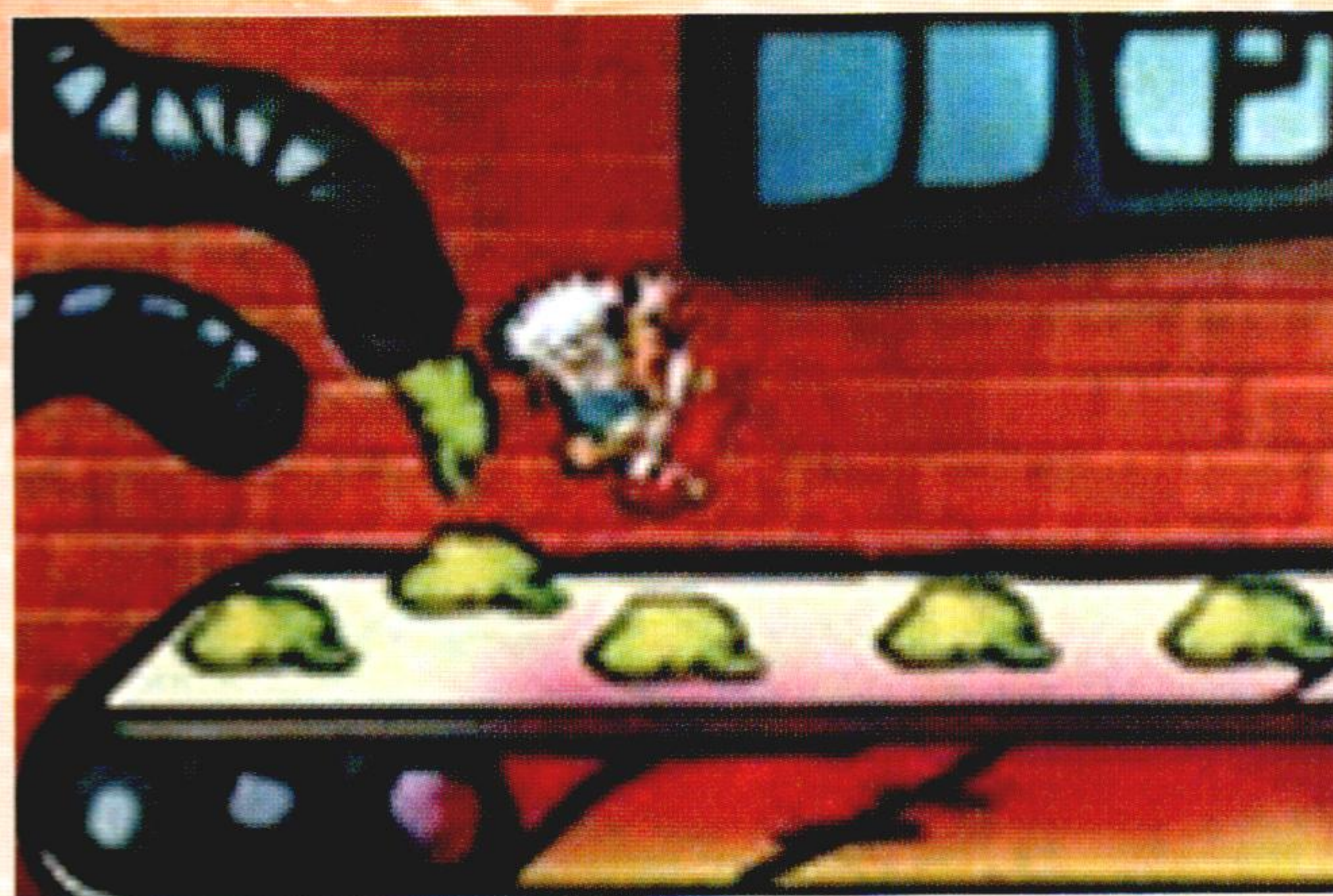


DAUBE

GAME BOY ADVANCE

## No Rules Get Phat

Jack le Borgne, un sombre crétin aux cheveux gris, décide de libérer la ville de la présence extraterrestre. Armé de sa planche de skate et de son lance-pierres, il doit atomiser les tas de pixels verts (des aliens) qui pullulent tout au long du niveau. Son super-skateboard extra-génial lui permet de faire des sauts extra-super-tous-pourris et de ne jamais atteindre la plate-forme qu'il vise. En plus, dès qu'il tombe de plus de trois centimètres de haut, il perd de la vie. Mais ne soyons pas trop difficiles, car cette super-extra-daube innove tout de même. En effet, c'est le premier jeu où l'on perd des points de vie en percutant le bord de l'écran ! De toute façon, ce titre est réservé à un public particulier : les jeunes dans le move qui aiment le trash et les grosses daubes. Ils vont être servis !



Genre:  
Unique

Graphismes  
20%

Le jeu n'est qu'une succession d'écrans de menu vides et ennuyeux.

Durée de vie  
90%

Assez longue, puisque, à chaque fois qu'un ami vient à la maison, on lui montre cette daube.



Intérêt

Daube d'or du mois. Plus capitaliste que le Monopoly, plus ennuyeux que Guy Roux Manager, plus laid que Rez !

20%

Genre:  
Plate-forme

Graphismes  
45%

Le design des personnages est laid ; techniquement, c'est en dessous des capacités de la console.

Durée de vie  
20%

Après avoir raté dix fois son saut, on jette le jeu par la fenêtre.



Intérêt

Voilà un jeu GBA qui a plus sa place dans la poubelle que dans votre ludothèque. C'est nul.

40%



# L'heure des comptes



*A l'heure des bonnes résolutions, elles n'ont pas répondu "présent"... Plutôt que d'aller skier, elles préfèrent la neige qui scintille à l'écran et la planche de snowboard qui se connecte à la console... bref, elles n'ont vraiment pas changé. Et voyez comme elles sont en forme !*



**Neko-Play :**

À Noël, je vous raconte pas comment les PS2 sont parties comme des petits pains ! A deux mille francs la console, on ne se pose plus de questions, on fonce ! En plus, vous avez vu la qualité des jeux qui sortent ? Il y en a qui prétendent que c'est un mois creux, tu parles, avec Wipeout, Moto GP 2 ou Ace Combat 4, question jeux, c'est full !

110



**Neko-Dream :**

Je te signale qu'il faut parler en euros, maintenant, et que la Dreamcast, elle, est à 99 euros... et qu'en plus, chez Big Ben, ils font plein de packs... et que, donc, on peut avoir une console et des bons jeux pour pas cher du tout. Question jeux, la DC, elle est full !



**Neko-64 :**

C'est vrai qu'une petite Dreamcast, ça me permettrait de patienter un peu en attendant la Game Cube... Mais bon, tant que le gentil Cheub me laisse jouer aux jeux en japonais, je ne suis pas pressée. Qu'est-ce qu'il est bien, Smash Bros, voilà un jeu qu'il a une groooooosse durée de vie !



**Neko-Play :**

Quand est-ce que tu changes de nom, toi ? Neko-Cube, ça va bien t'aller. Parce que quand même, avec ton 64, tu fais un peu pitié ! Sauf que si tu attends la NGC, le temps que Nintendo se souvienne que l'Europe existe, tu seras déjà mariée avec deux enfants. Et la petite Dreamcast censée te faire patienter, elle sera dans un musée, au rayon paléontologie ! Pardon, je retire ce que j'ai dit... pour la DC, c'est déjà le cas !



**Neko-Dream :**

Oh, Neko-Play, pas besoin de faire la fière, parce que chez Sony, ils

tremblent de peur devant Microsoft ! Ils ont même dit qu'ils allaient sans doute avancer la sortie de la PS3 à cause de la Xbox. Sans doute parce que la PS2 n'assure pas suffisamment, niveau graphisme ? C'est marrant quand même, non ? Et puis, il est où, le disque dur de la PS2 ? et le jeu on-line ?



**Neko-64 :**

De toute façon, le disque dur de Sony est sorti au Japon, mais il ne sert à rien ! Il n'arrivera jamais en Europe, c'est couru d'avance. Un disque dur, ça coûte cher, ça fait du bruit, ça chauffe et c'est lourd... Pour la NGC, je ne m'en fais pas, Nintendo a été ponctuel nickel pour la Game Boy Advance, qui est la reine des portables !



**Neko-Play :**

La Game Boy, on le sait, que c'est la rente de Nintendo depuis plus de dix ans, heureusement qu'ils l'ont, cette console... Mais dis-moi, un écran rétro-éclairé, ça n'aurait pas fait de mal, non ? Ou c'est peut-être fait exprès depuis le début, pour vendre une GBA light dans un an et obliger tout le monde à s'en acheter une ?



**Neko-Dream :**

Heureusement que tu l'as, la GBA, parce qu'à part les Pokémon, qu'est-ce qui sort sur N64 ? Vous pourriez dire ce que vous voulez de la DC, mais moi au moins, à Noël, j'ai eu un paquet de bons jeux, entre Shenmue 2, Virtua Tennis 2 et Head Hunter, pas le temps de m'ennuyer.



**Neko-64 :**

Parce que tu crois que je m'ennuie, moi ? Grâce à la GBA, je découvre des classiques, de quand j'étais trop jeune pour tenir un pad, comme les vieux Mario et tout et tout ! Je suis en train de me faire une super

culture générale ! Et puis, ne vous en faites pas pour la NGC, elle marche bien aux USA et au Japon, donc d'ici peu, en France, elle va faire très mal !



**Neko-Play :**

Mouais, pour parfaire sa culture générale, pas besoin de se payer les cartouches GBA qui sont très chères, il suffit d'acheter une Dreamcast ! De toute façon, ça fait toujours un lecteur de CD...



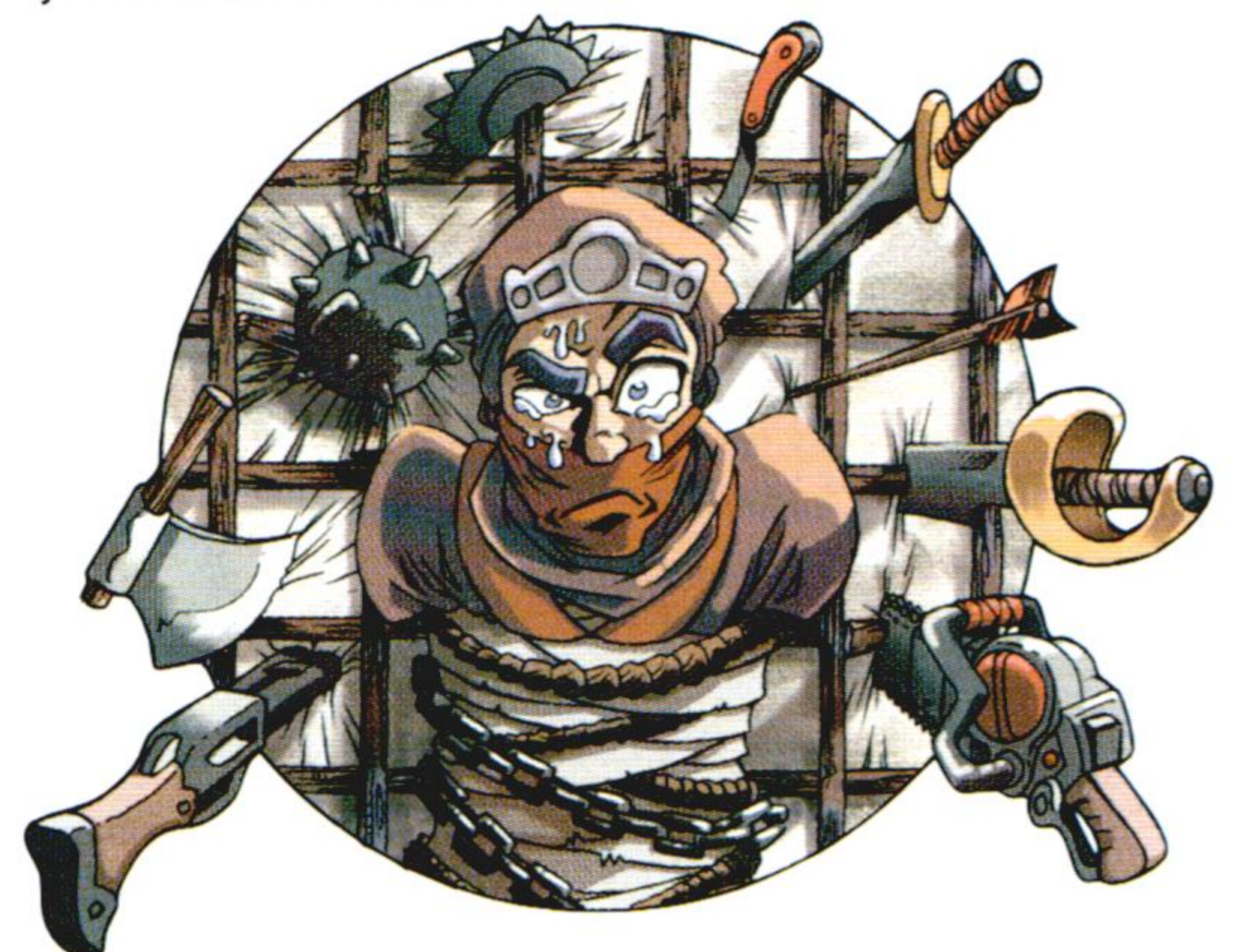
**Neko-Dream :**

Certainement ! La Dreamcast reste la bonne affaire, plein de bons jeux pour pas cher ! Bon, c'est vrai que l'horizon est sombre, mais je vous jure qu'il y a de quoi s'amuser pendant un bon moment, qui plus est, avec des jeux qui ne sont pas dépassés !

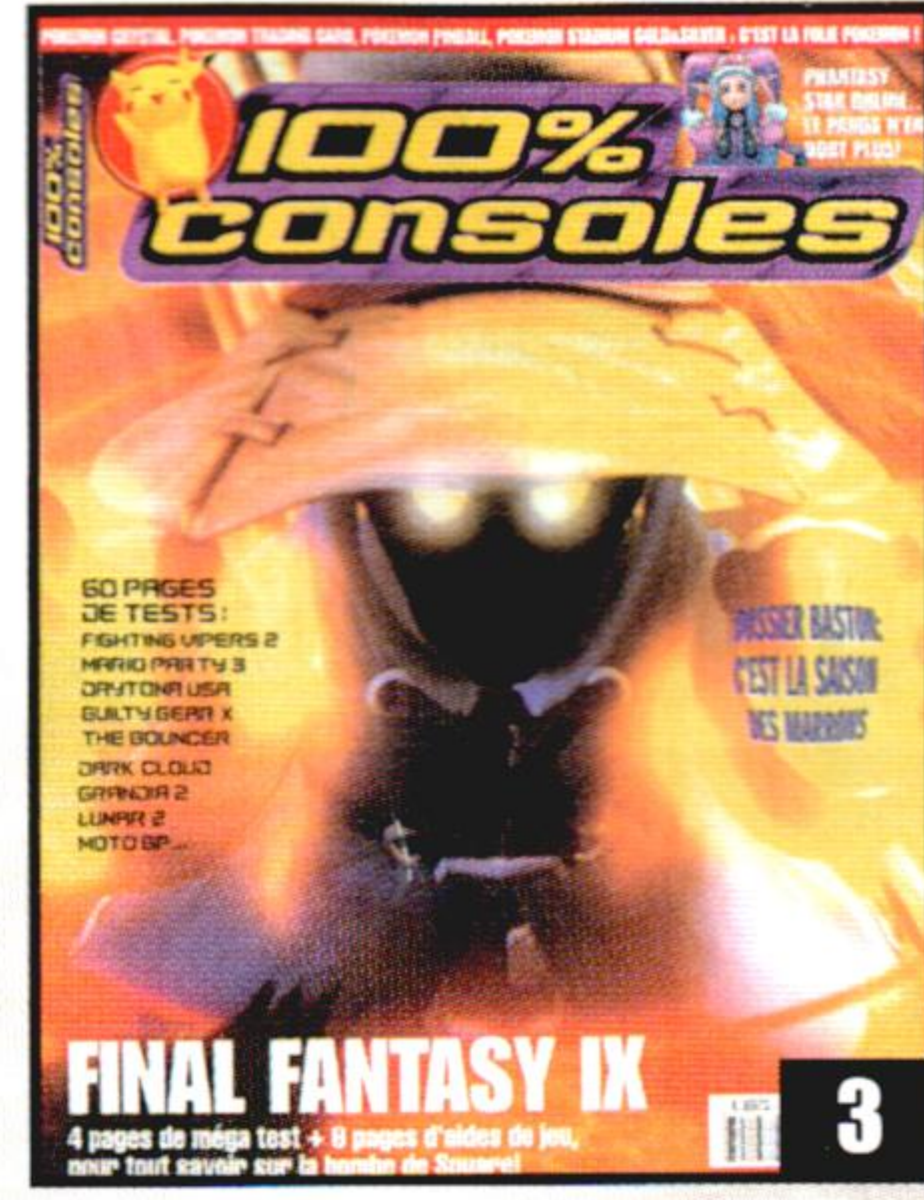


**Neko-64 :**

Profite bien de ton heure, Neko-Play, l'année 2001 a été sans conteste celle de Sony, mais c'est surtout par manque de concurrence. Ils vont avoir fort à faire, s'ils veulent rester numéro un : Nintendo arrive en force, et cela va faire très très mal ! C'est dommage, du reste, tu ne pourras plus jamais jouer à un Resident Evil !







Pour tout renseignement, appelez Isabelle au 02-47-87-01-76

100% Consoles Commandes anciens numéros  
BP 72 37390 La Membrolle

Oui, je commande	Prix unitaire France uniquement (participation au frais de port inclus)	Quantité	Total
100 % Consoles n° 1	40 F / 6,10 €		
100 % Consoles n° 2	40 F / 6,10 €		
100 % Consoles n° 3	40 F / 6,10 €		
100 % Consoles n° 4	40 F / 6,10 €		
100 % Consoles n° 5	40 F / 6,10 €		
	<b>Total de la commande</b>		=

Nom : ..... Code Postal :

Prénom ..... Ville : .....

Adresse ..... Date de Naissance (facultatif) : .....

..... Téléphone : .....

Bulletin de commande

OUI, je commande !

Je règle :

par chèque bancaire ou postal à l'ordre de  
MON JOURNAL ADOMEDIAS

en mandat-cash

par carte bancaire

N°

Signature obligatoire :

Expire le :  /

Prévoir un délai de 4 à 6 semaines pour la livraison des magazines. Conformément à la loi informatique et liberté du 06/01/78, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification sur les informations vous concernant. Sauf opposition formulée par écrit auprès du service concerné, ces informations peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

OUI, je m'abonne ! pour 11 numéros, 273F (41,62 €) au lieu de 385F.

Je règle :

en 1 chèque bancaire ou postal de 273F à l'ordre de MON JOURNAL ADOMEDIAS

en 3 chèques bancaires ou postaux de 91 F à l'ordre de MON JOURNAL ADOMEDIAS,

le premier sera débité dès l'enregistrement de mon abonnement, le 2ème 30 jours plus tard, le 3ème 60 jours plus tard.

en mandat-cash

par carte bancaire

N°

Expire le :  /

Signature obligatoire :

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement à :  
100% CONSOLES - Service abonnements  
BP 72 - 37390 LA MEMBROLLE-SUR-CHOISILLE

Nom : .....

Prénom .....

Adresse .....

Code Postal :

Ville : .....



# INSPECTEUR GADGET

...relève le défi  
sur Game Boy Advance™

© 2001 DIC Entertainment, L.P.



Game Boy Advance est une marque déposée par NINTENDO

Distribué par



Edité par

