

CONSOLES

VF4 c'est mieux qu'une boulangerie : distrib' de pain à volonté

Dans ta djeule

VIRTUA FIGHTER 4

Le nouveau standard des jeux de baston, un poing c'est tout !

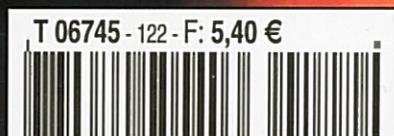
Game Cube

Date de sortie, prix, jeux... on vous dit tout

La Xbox arrive : tous les tests

- Halo ■ Amped
- Onimusha ■ Mad Dash...

CONCOURS !
Gagnez
2 PlayStation 2
et de
100 jeux !



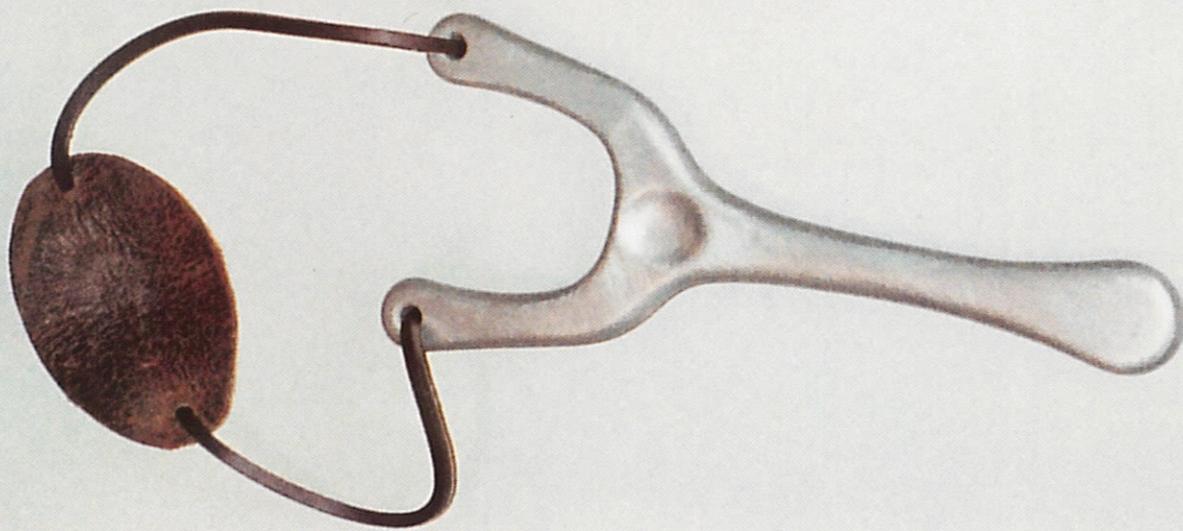
+ de Tests

N° 122 MARS 2002. France métro. : 5,40 € - GUA : 6,40 € - MART : 6,40 € - REU : 6,40 € - GUY : 6,40 € - BEL : 6,40 € - CH : 10,00 FS - CAN : 10 SCAN - ESP : 7,20 € - ITA : 5,50 € - LUX : 6,00 € - MAR : 65 DH - PORT.CONT : 7,25 €

- Kessen 2 ■ No One Lives Forever ■ Shadowman 2 ■ ICO
- Herdy Gerdy ■ GT Concept ■ Final Fantasy VI ■ Drakan
- Blood Wake ■ Super Mario Advance 2 ■ Breath of Fire



PLAY MORE



* JOUEZ PLUS

WWW.PLAYMORE.COM

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

mode d'emploi

mégahit

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

c+ d'or

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

mégahit

Consoles+ d'Or



P. 32

Avant une éventuelle adaptation sur console (Xbox, PS2, Game Cube ?) l'équipe de Namco peaufine Soulcalibur 2 en arcade. Attention les yeux!

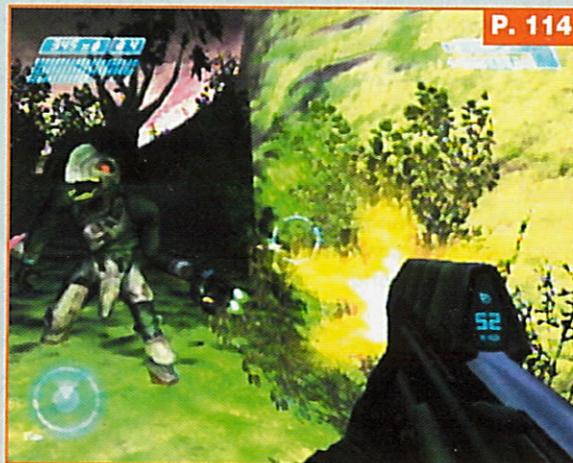
P. 74



Virtua Fighter 4, le jeu de baston le plus attendu de l'année, débarque en arcade. Chaud!

Contactez-nous!

... et envoyez-nous une photo de votre belle-mère!
kael2@wanadoo.fr
nicolas.gavet@emapfrance.com
giadinh.to@emapfrance.com
pierre.koch@emapfrance.com
julien.frainaud@free.fr



P. 114

TOP! La Xbox en a sous le capot! Halo, le premier Doom-like sur cette console est une réussite: ambiance science-fiction garantie, graphisme magnifique, animations impeccables et prise en main sans défaut. Autre point fort: les parties en multijoueur. Pas moins de 16 participants peuvent s'y éclater simultanément.



P. 124

FLOP! Nous sommes en 2002 et Godal le ninja en a profité pour squatter la PS2... Voici un titre comme on aimerait en voir moins souvent: c'est injouable, les mouvements de votre personnage sont complètement farfelus (il ne saute pas, il flotte dans les airs), les coups se limitent à appuyer comme un malade sur un seul bouton, et, pour finir, c'est pas vraiment beau, sans être vraiment moche. Bref, totalement insipide... Allez hop! Godal à la poubelle.

sonoma

japon

9

Une actualité chargée en émotions ce mois-ci au Japon : des nouvelles de la sortie imminente de SoulCalibur 2 en arcade, de Jet Set Radio Future, de Gunvalkyrie ou de Guilty Gear XX. Ça dépote sévère !

news

45

Commandos 2, Wreckless, Rocky, quelques précisions sur les sorties prochaines de la Xbox et de la Game Cube dont Nintendo vient enfin de dévoiler le prix en France ! Retrouvez aussi toutes les sorties mangas et DVD vidéo du mois.

wip

68

À nouveau deux Work in Progress ce mois-ci. Le premier chez Acclaim, au Texas, pour voir Turok Evolution et Vexx. Le second, chez LucasArts, en Californie, pour Star Wars: Obi-Wan et Star Wars: Rogue Leader.

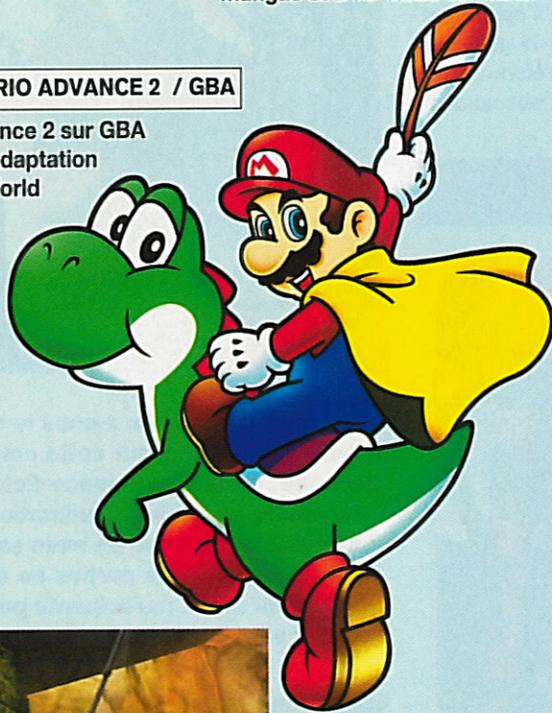
focus

74

Une nouvelle rubrique rien que pour Virtua Fighter 4 qui sort dans quelques semaines en France. On l'a vu, et on y a enfin joué ! Tu le crois, ça ?...

110 SUPER MARIO ADVANCE 2 / GBA

Super Mario Advance 2 sur GBA n'est autre que l'adaptation de Super Mario World Snes. Une référence en la matière, aujourd'hui encore.



82 DRAKAN / PS2

Drakan sur PlayStation 2 : une bonne surprise pour tous les amateurs de jeux d'aventure à la sauce heroic fantasy.

90 NO ONE LIVES FOREVER / PS2

Vous aimez les Doom-like ? Vous aimez les années 70 ? Vous aimez le patchouli ?... Vous aimerez No One Lives Forever sur PlayStation 2.



MARS, ET ÇA REPART !

AMPED FREESTYLE.....XBOX.....80
BLOOD WAKE.....XBOX.....104
BREATH OF FIRE.....GBA.....101
DAVE MIRRA 2.....XBOX.....126
DRAGON RAGE.....PS2.....125
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES...PS2.....82
DRIVEN.....GBA.....124
EGO MANIA.....GBA.....125
ESPN WINTER X-GAMES 2002.....PS2.....120
EXTREME GHOSTBUSTERS.....GBA.....125
FINAL FANTASY VI.....PSONE.....105
FUZION FENZY.....XBOX.....125
GENMA ONIMUSHA.....XBOX.....108
GODAL.....PS2.....124
GT CONCEPT.....PS2.....98
GTC AFRICA.....PS2.....118
HALO COMBAT EVOLVED.....XBOX.....114
HERDY GERDY.....PS2.....96
ICO.....PS2.....112
JEDI BATTLE POWER.....GBA.....125
KESSEN 2.....PS2.....106
LEGEND OF WRESTLING.....PS2.....124
MAD DASH RACING.....XBOX.....102
MIKE TYSON.....GBA.....124
MONSTRES ET CIE.....GBA/GBC.....126
MONSTRES ET CIE.....PS2.....100
MORTAL KOMBAT ADVANCE.....GBA.....124
NBA COURTSIDE 2002.....GC.....126
NHL 2002.....XBOX.....93
NO ONE LIVES FOREVER.....PS2.....90
ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE...XBOX.....88
PROJECT GOTHAM.....XBOX.....94
SCOOBY DOO.....GBA.....126
SHADOWMAN 2.....PS2.....86
SPACE CHANNEL 5.....PS2.....125
SUPER MARIO ADVANCE 2.....GBA.....110
TRANSWORLD SURF.....XBOX.....126

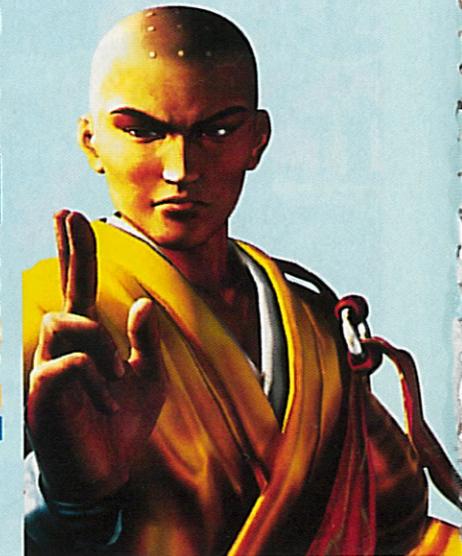
CONSOLES+ D'OR

MÉGAHIT



52 GAME CUBE

Ça y est enfin ! Nintendo lève finalement le voile sur la sortie officielle de la Game Cube : prix, jeux dispos et date de sortie. Vieux motard que jamais !



74 VIRTUA FIGHTER 4 / PS2

Les toutes nouvelles photos de Virtua Fighter 4 sur PlayStation 2. Amateurs de jeux de baston, réjouissez-vous !

CONCOURS

Deux super concours ce mois-ci. À gagner, deux PlayStation 2, des dizaines de jeux Max Payne et WipEout Fusion, et des T-shirts à profusion. Avec Consoles+, c'est tous les mois Noël.

Couverture : Virtua Fighter 4 © Sega 2002.

aire

tests

79

Un mois de mars comme on aimerait en voir plus souvent : Drakan, Shadowman 2, No One Lives Forever, Halo, GT Concept, Mad Dash Racing, Final Fantasy VI, Kessen 2 ou encore Super Mario Advance 2... Pfff... que du beau !

références

128

Tous les meilleurs titres indispensables sur PSone, PlayStation 2 et Game Boy Advance.

tips

133

Entre deux tire-fesses, quatre McDo, et ses rendez-vous chez le coiffeur, Kael arrive quand même à rendre ses tips. Mais comment fait-il ?

72 STAR WARS OBI-WAN / XBOX



Les prochains produits de LucasArts pointent le bout de leur épée laser. Un Work in Progress tout en force dans les locaux de Mister George en Californie.



98 GT CONCEPT / PS2

Gran Turismo Concept sur PlayStation 2 offre aux fans du genre le plein de nouvelles caisses et un circuit inédit. Merci Sony.

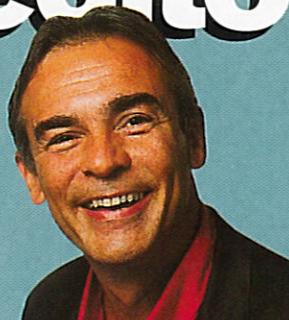
AVIS AUX AMATEURS DE TIPS

Si vous désirez connaître des codes ou des astuces (mais surtout pas de solution, faut pas déconner non plus !) pour un jeu en particulier, Kael vous invite à envoyer vos suppliques à l'adresse suivante : Consoles+ - ô vénérable Kael, 43, rue Pierre-Avia, 75015 Paris, ou par email : kael2@wanadoo.fr

REMERCIEMENTS

Micromania et Power Games, à Apacabar pour ses logiciels de création graphique, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia... Merci enfin aux deux super héros de Eliotrope, Gilles (maître Yoda) et Danièle (Princesse Leia).

édito



Alain Huyghues-Lacour

A lors que la Xbox sera en vente ce mois-ci, Nintendo vient enfin de communiquer toutes les infos sur le lancement de la Game Cube. La petite dernière de Nintendo sortira le 3 mai et elle sera accompagnée de 20 jeux. Ce qui est assez surprenant de la part de Nintendo qui n'a jamais voulu jouer la quantité au niveau de la ludothèque de ses consoles. Mais cette stratégie démontre que ce fabricant a su tirer la leçon de l'échec (relatif) de la N64 qui a beaucoup souffert du désintérêt des éditeurs tiers. En revanche, Nintendo reste fidèle à sa politique de prix agressive : 249 euros, exactement la moitié du prix de la Xbox et moins cher que la PS2 ! On peut estimer, compte tenu de cet écart de prix, que la Game Cube devrait se vendre plus vite que la Xbox, comme c'est le cas aux USA. La Xbox a beau être plus puissante que ses concurrentes, les jeux qui tournent sur cette console ne présentent pas pour l'instant une avancée technologique qui justifie un tel écart de prix. Mais cela pourrait bien changer par la suite, une fois que les développeurs parviendront à tirer le meilleur parti des formidables capacités de cette machine et que le prix de la console et de ses jeux baissera... En attendant, la PS2 continue à renforcer son avance sur ses challengers. De très bons jeux continuent à arriver, Metal Gear Solid 2 en tête, et il semble de plus en plus évident qu'en dépit de leurs qualités respectives ses concurrentes n'ont guère de chance de rattraper leur retard sur la PS2. En tout cas, le prochain E3 devrait être très intéressant et la fin de l'année verra sans doute un affrontement à couteaux tirés entre les trois fabricants.

freeshop

142

Tous les accessoires, des plus indispensables aux plus tordus, testés, décortiqués, et notés de main de maître et de pieds en tongs par l'impitoyable Gia, alias la fièvre jaune.

trombi

146

Il y avait échappé ! Mais, cette année, pas question de passer à côté ! L'agenda de Kael enfin révélé dans Consoles+. Ça vaut le coup d'œil !

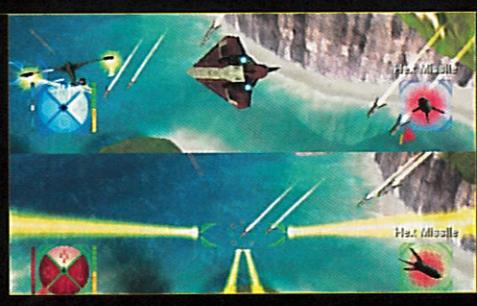
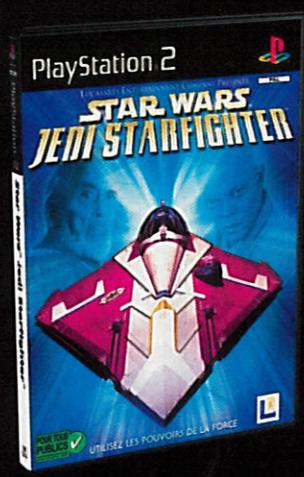
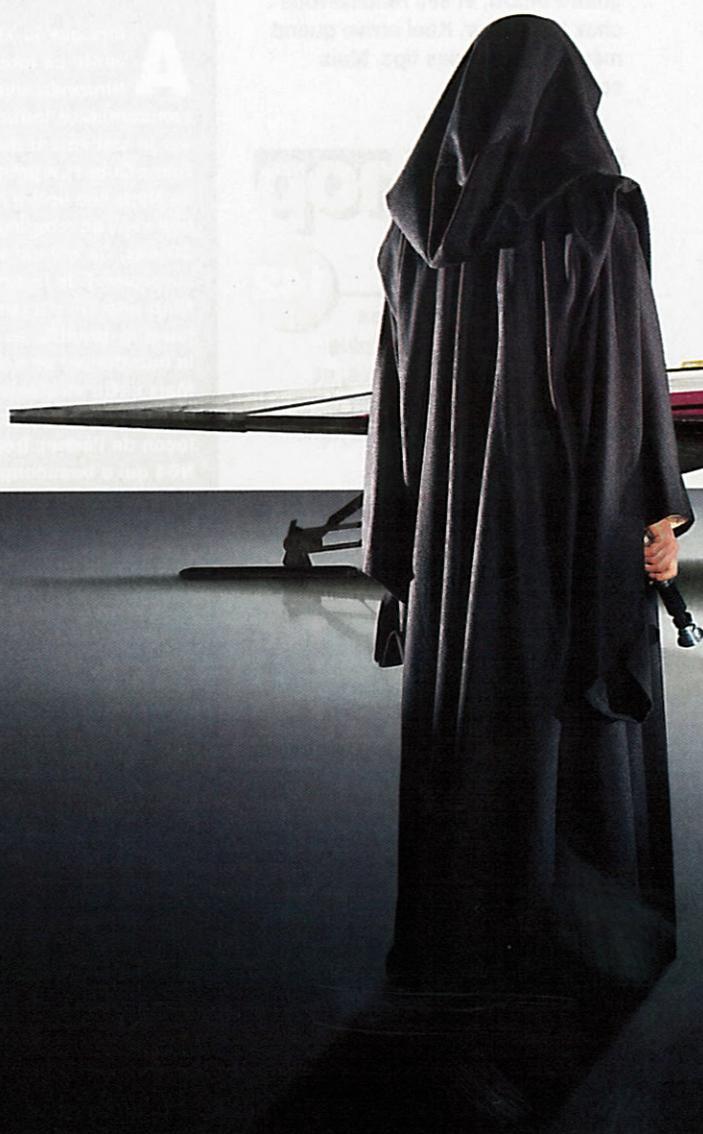
courrier

148

Depuis l'arrivée de Lara Croft, les personnages de jeux vidéo ont pris l'habitude de nous montrer leurs dessous. Mais avez-vous déjà vu ceux de Bomboy ? Y a pas photo !...

olibé

Star Wars



© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd. PlayStation et le logo PS sont des marques déposées de Sony Computer Inc.

STAR WARS™ JEDI STARFIGHTER™



Retour en Force



- Utilisez les pouvoirs de la Force aux commandes du Chasseur Jedi, le vaisseau inédit du film *Star Wars* Episode II.
- La célèbre série *Star Wars* Starfighter revient sur PlayStation®2 avec plus de 15 missions intenses en mode solo ou 2 joueurs.

PlayStation 2

www.Jedistarfighter.com
Site officiel *Star Wars* : www.starwars.com



LEÇON N°1 : LUI OFFRIR LE PLUS BEAU DES ÉCRINS !



MEUBLE POUR CONSOLE PLAYSTATION 2™

- *Meuble en bois stratifié
- *2 positions possibles pour la console
 - Cale pour placer la console verticalement
 - Compartiment pour la ranger horizontalement



LEÇON N°2 : LA FAIRE OBEIR AU DOIGT ET A L' OEIL !

TELECOMMANDE DVD POUR PLAYSTATION 2™

- Naviguez dans les menus en toute simplicité !
- Récepteur infra-rouge avec **Port manette intégré !**



LEÇON N°3 : LA FAIRE VIBRER !

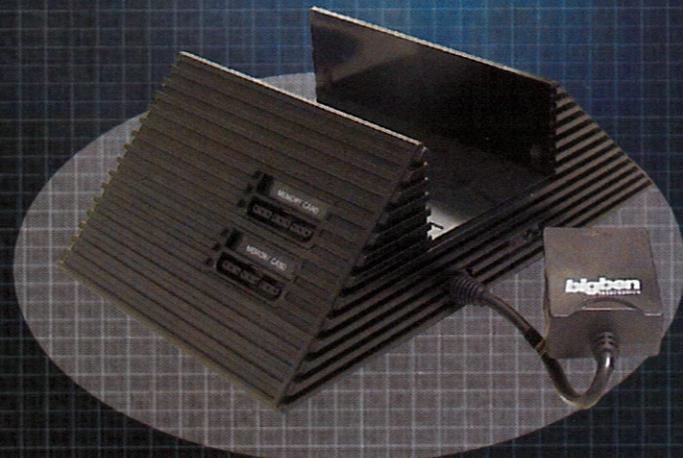
MANETTES ANALOGIQUES VIBRANTES

- *Manette analogique et digitale
- *2 moteurs de vibration
- *4 coloris disponibles.
- *8 boutons d'action totalement analogiques



LEÇON N°4 : LA PARTAGER AVEC SES AMIS ET LA METTRE EN VALEUR !

- *Idéal pour les jeux en multi-joueurs, le socle multiport pour PlayStation 2™ permet de connecter 4 manettes supplémentaires (jusqu' à 8 joueurs avec 2 multiport).
- *Il est 100 % compatible avec toutes les manettes et cartes mémoire.
- *C'est un produit très fun , reprenant le design de la PS2™.



*Meuble vendu seul (consoles, jeux et accessoires non fournis)

PlayStation 2 est une marque déposée par SONY

japoon

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

GUN VALKYRIE

Voici un shoot à 360° fort ambitieux de la part de Sega. L'un de ses premiers jeux pour la Xbox risque d'en impressionner plus d'un. Que vous incarniez le personnage féminin ou le samouraï, vous n'aurez pas assez de vos deux mains pour contrôler et détruire tout ce qui se présente. Action garantie!



Gunvalkyrie

BARBECUE NOW

Le napalm s'avère très utile pour se frayer un passage!



Gunvalkyrie est un titre ambitieux, le premier de son genre chez Sega. Si le design des persos a impressionné les joueurs, l'action reste difficile à visualiser.



Les munitions à têtes chercheuses nettoient les moindres recoins!



La mobilité, votre principal atout!



Une interface un peu lourde...



Une visibilité pas toujours évidente...



Gunvalkyrie est un shoot qui se déroule dans un espace géré à 360 degrés. On manie les deux joysticks analogiques pour gérer à la fois les mouvements du personnage et le viseur de tir. Gunvalkyrie paraîtra peu innovant en Occident, surtout à la vue de certains jeux PC. Il fait pourtant figure de précurseur au sein de Sega, qui y travaille en collaboration avec Microsoft. On évolue dans des stages plutôt vastes infestés de créatures hostiles. On a le choix entre deux persos. La première, une jeune femme du nom de Kelly, est protégée par une armure automatisée et armée d'un canon destructeur. Le second, un homme appelé Saburouta, est une sorte de samourai. Chacun possède son mode de combat particulier et de déplacement. Kelly est destinée aux joueurs débutants. Elle possède une vitesse de déplacement importante – elle est de plus équipée de boosters qui la font voler dans les airs – et affectionne plus particulièrement les armes à feu. Saburouta, lui, est réservé aux joueurs confirmés. Il n'est pas doté des mêmes possibilités de déplacement que sa collègue, mais sa puissance offensive, avec pour principale arme un katana, est importante. Le jeu se déroule sous forme de missions successives sur une planète divisée en niveaux. Parfois, il faudra revenir sur une zone déjà visitée pour débloquent des lieux restés inaccessibles. Par moments, on affronte un adversaire plus fort que les autres, comme un boss, dans un espace fermé.

Démonstration

Techniquement, le jeu tire partie des capacités de la machine, notamment dans le domaine des textures et des effets spéciaux. Le son devrait être entièrement compatible 5.1 channel, pour un rendu sonore en 3D temps réel à 360 degrés. Seul problème détecté avec la version jouable du dernier TGS, la jouabilité justement. La partie action devient rapidement confuse, à cause des mouvements trop nerveux du perso et des adversaires ultra rapides. On a presque l'impression que Smilebit (le studio de développement) a voulu

faire une démonstration technique de son potentiel en oubliant un peu les joueurs. Espérons que Sega corrigera le problème (en partie? totalement?). À la vue de Gunvalkyrie et de Jet Set Radio Future, Smilebit confirme son énorme potentiel technique et artistique. Et on ne peut s'empêcher de penser à ce que le développeur nous prépare pour le grand retour de Panzer Dragoon sur la même Xbox! Plus que quelques mois à attendre... ■

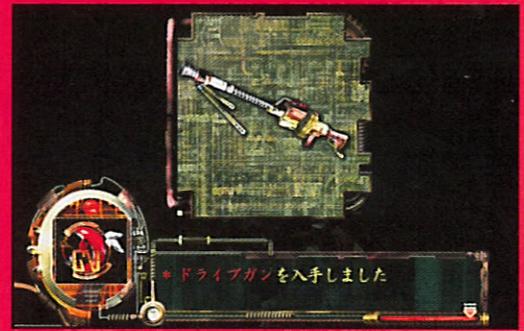
L'ennemi arrive de toute part!



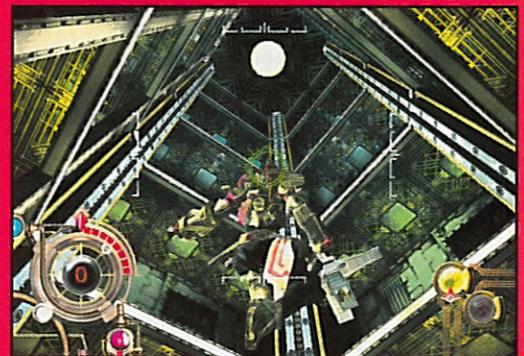
Ce demi-boss obstrue le passage!



Vous serez souvent débordé!



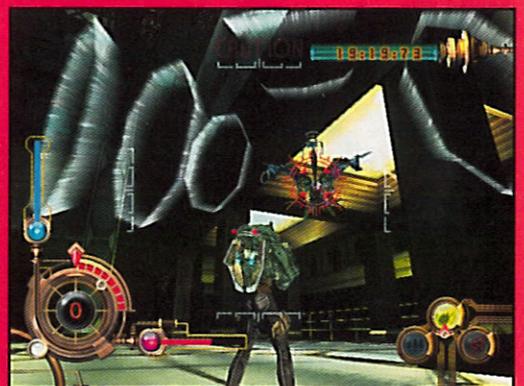
Vous avez gagné une nouvelle arme!



Des cinématiques en 3D temps réel.



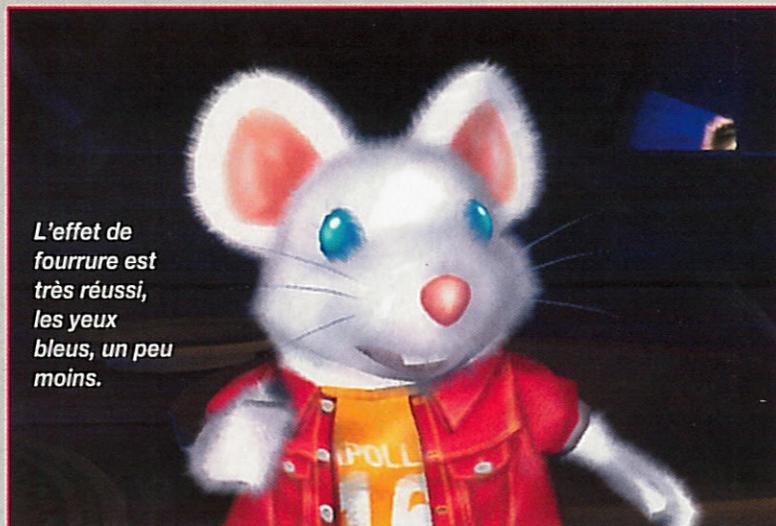
Le boss fait son entrée par les airs!



On peut locker l'adversaire

Nezmix

Développé par Mediavision pour le compte de Microsoft Japon, Nezmix aurait pu être une bonne surprise. Mais au vu de la version finale, il se positionne plutôt comme un sérieux concurrent à Kakuto Chojin...



L'effet de fourrure est très réussi, les yeux bleus, un peu moins.

Q u'est-ce qui a pris aux développeurs de Mediavision, et surtout à Microsoft Japon, de mettre des sous dans cette affaire? Une question qui est restée à l'esprit des Japonais venus assister à la présentation de la version finale du jeu, dans le cadre intime de Juliana's Tokyo, une boîte huppée de Roppongi. Résumons : Nezmix est le premier jeu à proposer le « fur shading », recréant un effet réaliste de fourrure en 3D temps réel. On contrôle une souris du nom d'Apollo qui doit réunir ses amies autour d'elle pour défaire une bande rivale de rongeurs. L'action se déroule dans divers lieux comme les pièces d'une maison, un jardin d'enfant, etc. Si le jeu est entièrement en 3D, on n'est cependant pas libre de ses mouvements : on se déplace d'un endroit à un autre via des routes prédéfinies. Dans chaque lieu, on nous indique les directions possibles à suivre. L'action se résume à libérer les passages bloqués en commandant à ses alliées de

déplacer des objets. Suivant la taille de ces derniers, on doit allouer plus ou moins de souris à la tâche. On peut également leur commander de fouiller un endroit afin de trouver des bonus (nourriture) ; à ce propos, Microsoft a omis d'expliquer la finalité de ces bonus... De plus, un viseur permet soit de locker un ami (afin qu'il vienne grossir nos rangs), soit de débusquer un ennemi pour le faire fuir. Chaque fin de stage voit se dérouler une bataille rangée entre l'ennemi local et nos propres troupes. Coups de poing et de pied sont au programme. Voilà tout!

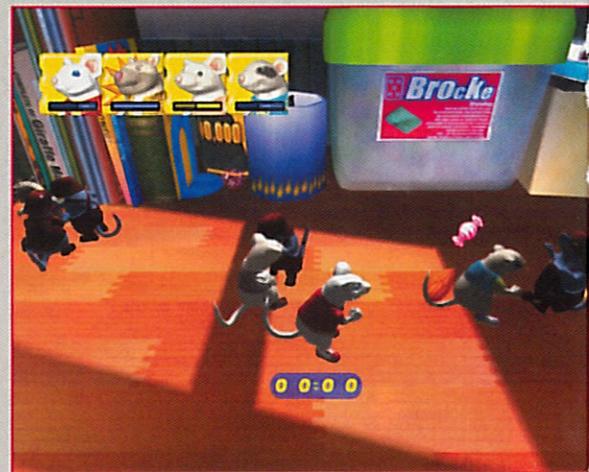
Ça sent le fromage...

Pour agrémenter cet événement haut en couleur, le président de Xbox Japon s'était affublé de ridicules oreilles de souris et avait invité un groupe d'idoles prépubères locales, les Folder 5, aussi débile que typiquement japonais... Pourtant, Microsoft est formel : le jeu s'adresse à un public âgé de 18 à 35 ans. Mais difficile de croire que cette tranche

d'âge puisse s'éclater à Nezmix. De fait, on n'a toujours pas compris l'intérêt de ce jeu : les actions sont tout sauf amusantes, et pour couronner le tout, les ennemis sont souvent difficiles à distinguer. Fort heureusement, Mediavision a quand même eu l'astuce de les nantir de casques allemands. Les souris parlent comme des Shadoks et marchent à peine différemment. Si le spectacle de les voir se déplacer vous donne la nausée, il est possible de les faire courir à quatre pattes, c'est nettement plus supportable. Bref, à 6 800 yens HT (environ 63 euros), voici un investissement qui ne risque guère de faire aimer la Xbox aux Japonais ! Drôle d'idée qu'a eue Microsoft de supprimer Halo pour le lancement de sa console, et de le remplacer par ce bien pâle Nezmix. Un choix incompréhensible vu la cible initialement annoncée, qui était celle des gamers. Ces derniers auraient certainement préféré blaster de l'alien que de jouer à un jeu de piste... On sent clairement



Un design à mi-chemin entre le Japon et les USA...



On s'échange des marrons sur le bureau!



Les cinématiques sont entièrement en 3D temps réel.

que la Xbox a un sacré potentiel, mais malheureusement, mis à part quelques développeurs confirmés, personne ne semble vraiment y croire ici. Et les Japonais sont une nouvelle fois sortis sceptiques d'une conférence Xbox.

Le syndrome Mickey

Certes, Nezmix possède des qualités techniques, mais elles auraient certainement mérité d'être mieux mises en valeur par un concept de jeu plus solide et plus sérieux. Quand on voit ce que Sega avait fait de son Clockwork Knight (au départ une simple démo des possibilités de la Saturn), Nezmix apparaît, dans sa forme actuelle, comme un gâchis impardonnable. Le jeu souffre de carences évidentes, mais ni Mediavision ni Microsoft Japon semblent en avoir conscience. Le président Miyata et ses oreilles de souris n'ont rien arrangé : au Japon, un homme de cette importance ne peut se permettre ce genre de pitreries... ■



Les souris allemandes sont vos ennemies.



Un exemple de séquence automatique...



Microsoft Japon a dû oublier de brancher la prise...



Les décors sont très réalistes : la Xbox délivre sa puissance.

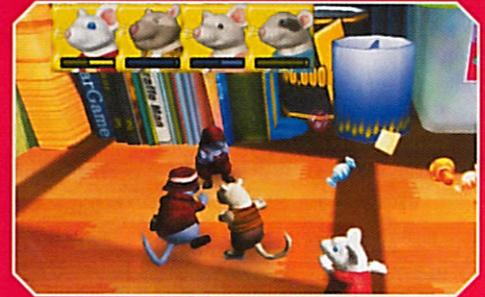


Voici donc un jeu qui s'adresse soi-disant aux 18-35 ans...

PARTY



Miyata san, responsable japonais du lancement de la Xbox... Ça fait peur!



Microsoft Japon a préféré Nezmix à Halo!... Allez comprendre...



Pop Star Academy au pays du Soleil Levant : Folder 5... Pfff!



« Have a mice day », un jeu de mot anglais assez peu compréhensible pour les Japonais.



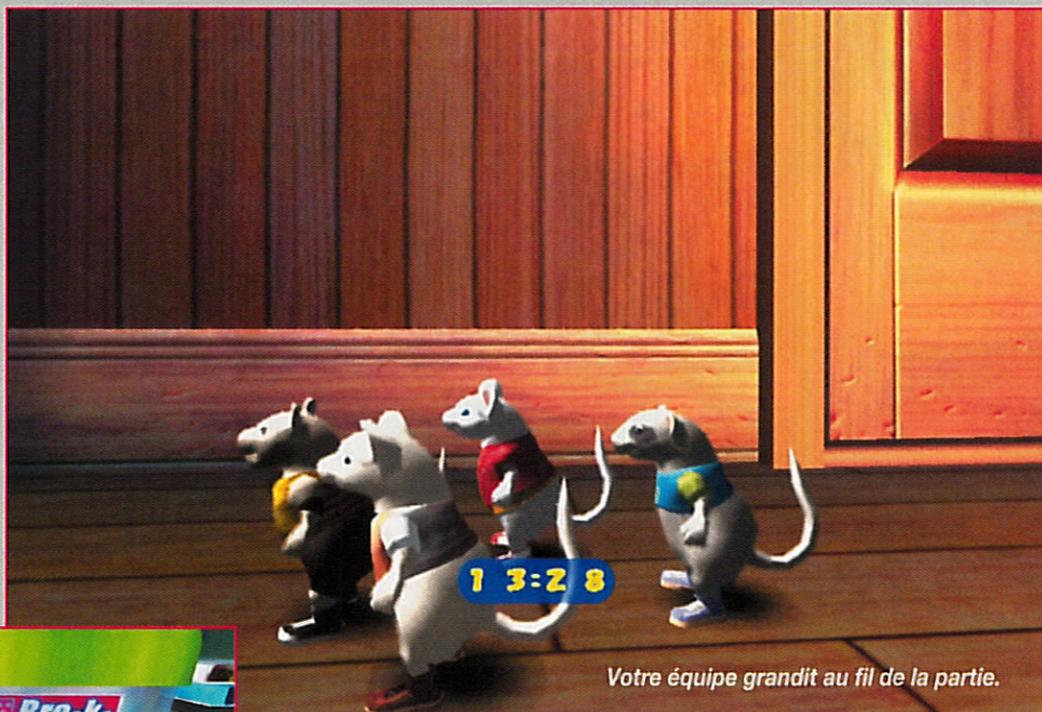
Sans commentaire...



Nezmix



Sympas les cactus contre les cambrioleurs!



Votre équipe grandit au fil de la partie.



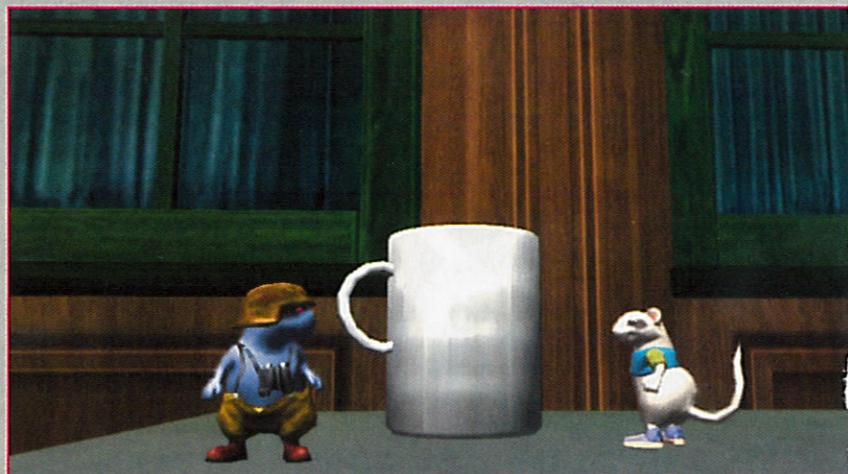
Des bonus en forme de bonbon, d'amande, de tétine, etc.



Chaque stage est divisé en zones (cf. la carte, en bas à gauche).



Pas d'ombres portées en temps réel...



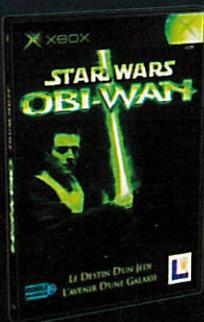
Les Allemands ont attrapé la myxomatose?

Un simple rayon laser peut-il sauver la galaxie ?



...Tout dépend de qui l'utilise.

STAR WARS OBI-WAN™



Incarnez Obi-Wan Kenobi. Maîtrisez la Force et votre sabre laser. Entraînez-vous dans des arènes de combats pour 2 joueurs, et partez délivrer la galaxie du mal et de l'infamie.



Site officiel Star Wars : www.starwars.com

© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. LucasArts et le logo LucasArts sont des marques de Lucasfilm Ltd. Microsoft, Xbox, et les logos Xbox sont soit des marques de Microsoft Corporation, soit des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

The King of Fighters Online

Apparemment les Sud-Coréens se sont donné le mot, car ils ont acquis la totalité ou presque des propriétés intellectuelles de feu SNK. Leur ambition : prendre pied dans le top du jeu vidéo mondial, mais les licences ne font pas tout...

Non contents de massacrer des séries légendaires comme KoF (le volet 2001 était particulièrement raté), les Sud-Coréens veulent faire dans l'original en exploitant leur image de pays à la pointe du jeu en ligne. Le marché a beau s'essouffler, certains développeurs qui ont investi dans les licences SNK, s'accrochent fermement, bien décidés à les rentabiliser. C'est ainsi que The King of Fighters Online voit le jour. On retrouve donc tout le beau monde de la saga KoF. Comme pour suivre la mode PC, on nous assure que le jeu est MMPOG (Massive Multi Players Online Game). Ce qui veut dire que plusieurs milliers de personnes pourront partager la même ville 3D (South Town), le même monde et la même « partie ».

3D ratée

Oui, ce KoF Online donne dans la 3D, malheureusement pas trop impressionnante : en son temps, la Saturn faisait déjà mieux ! La caméra suit l'action à coup de zooms, de rotations ou de changements d'angle, et le tout n'est pas toujours très facile à

interpréter. Les combats se déroulent classiquement, à l'aide de commandes à entrer : plus on veut accomplir d'actions ou de combos avancés, plus les commandes se compliquent. On devrait retrouver certains éléments des systèmes de combat des épisodes précédents. On pourra également former une équipe pour en affronter d'autres qui ne seront pas forcément dirigées par des humains. En effet, nombre de persos seront contrôlés par l'ordinateur. Le scénario de ce KoF Online est divisé en saisons (comme les séries télé !). La première aura pour thème l'affrontement contre Rugal.

Le métro à 6 heures

Bref, si la perspective de croiser 320 Terry, 2780 Mai et vous fritter avec 978 Joe Higashi vous enchante (sans compter les persos au faciès peu reconnaissable), ce jeu est pour vous ! On nous assure que de futures mises à jour proposeront de nouvelles saisons et des combattants originaux. Le bêta test commence en mars. Ah, si seulement Sega, Capcom ou un autre avaient racheté les licences SNK... ■



Une interface plutôt chargée.



Une version anglaise est également en préparation.



Quand on descend en ville...



Deux groupes de clones humains conversent.

Une 3D pas vraiment au top dans le genre.



Universal Century Gundam Online

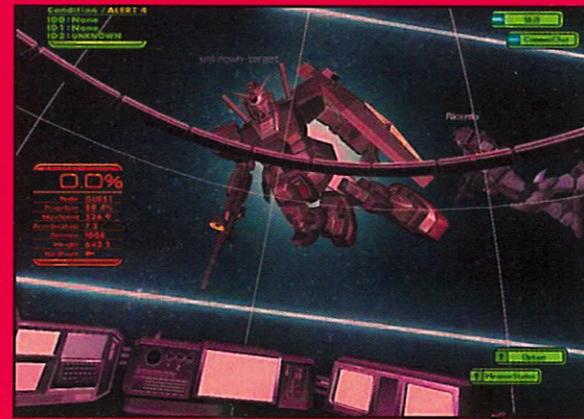
Si les développeurs japonais ne veulent pas être en reste côté jeu en ligne, ils peinent néanmoins à trouver une ouverture dans ce domaine : là-bas, le jeu en réseau, tout le monde s'en tape un peu... Bandai pense que Gundam relancera l'intérêt...

A lors que le jeu en réseau semble s'écrouler en Corée du Sud, le Japon a toujours l'ambition de devenir le futur leader de ce marché, présenté comme la réponse à la crise actuelle du jeu vidéo. Mais hormis Phantasy Star Online, tout le monde se casse les dents, Square compris. Bandai, pense que sa licence Gundam possède le potentiel adéquat pour développer ce marché au Japon. Gundam, c'est un peu le Star Wars local : la série ne cesse de se vendre depuis sa création, à la fin des années 70. Le dernier volet PS2 en est la preuve : une simple adaptation de l'histoire originale qui s'est tout de même vendue à près d'un million d'exemplaires, dans un marché qui peine sérieusement ! À son stade de développement actuel, UCGO se déroule au tout début de la saga. Par la suite, l'éditeur envisage d'étendre son univers aux séries plus récentes.

Cent soixante mille !

En début de partie, vous éditez votre personnage (camp, apparence, nom...). Le monde dans lequel vous évoluez est une sphère censée faire un million de kilomètres de diamètre, à l'intérieur de laquelle tous les éléments sont reproduits à l'échelle. Au fil du scénario, vous accumulez de l'expérience qui

se traduit par l'acquisition de pouvoirs qui vous permettront d'exécuter de nouvelles actions ou encore de piloter des robots plus avancés. Vous pouvez aussi opter pour divers métiers : le développement de nouvelles machines, la production de vêtements, de nourriture, ou alors journalistes, physiciens, etc.. Un lieu ressemblant à une colonie spatiale permet de vous retrouver entre amis afin de commercer, de s'équiper ou d'upgrader votre machine de combat (si vous êtes pilote). Bandai travaille sur divers modes de communication en prenant comme base PSO, mais il envisage l'utilisation d'extensions du genre casque Xbox. La réalisation graphique est de bonne facture. Les phases de combat se déroulent comme le reste du jeu, en 3D (elles ressemblent à celles du dernier volet DX sur PS2). Pour un plus grand réalisme, elles offrent une vue à 360° depuis le cockpit du robot. Bandai voit grand et parle d'un jeu MMPOG (« Massive Multi Players Online Game ») qui permettrait à 160 000 joueurs de partager le même monde simultanément. Le tout est programmé par Dimps, ex-Sokiac, ex-SNK ! Le jeu est pour le moment prévu sur PC, mais des conversions consoles seraient en prévision. Bandai attend que les constructeurs aient définitivement mis en place leur réseau respectif. ■



Un cockpit entièrement 3D.



Dans la colonie, on se déplace à pied.



On communique et on établit des stratégies.

Des cinématiques rythment le scénario.

Zion ou Fédération, il faut choisir son camp.

Jet Set Radio Fut

L'unique raison des Japonais d'acheter une Xbox se résume à deux titres : Dead or Alive 3 et Jet Set Radio Future. Si le premier est déjà sorti aux USA, le second se prépare tranquillement chez Sega...

Billoo se ronge les ongles ! Dead or Alive 3 sera sans conteste le jeu phare du lancement de la Xbox au Japon (tout comme aux US). Néanmoins, Microsoft a besoin de plus pour espérer survivre dans un marché nippon où la compétition fait rage. Aussi, c'est avec pas mal d'anxiété et d'impatience que l'ogre de Seattle attend de Sega la livraison de son Jet Set Radio Future... en espérant qu'il soit à la hauteur !

Champagne !

Et, à la hauteur, ce JSRF l'est ! Certes, le jeu reste très fidèle à l'esprit de l'original sur Dreamcast, mais il faut reconnaître que la version Xbox en met plein les yeux et les oreilles ! On pouvait douter de la motivation de certains studios Sega pour la console Microsoft, mais Smilebit travaille réellement d'arrache-pied sur ce titre : stages très vastes, modélisation soignée et complexe...

Un nombre impressionnant d'éléments (la plupart en mouvement) offre d'incroyables possibilités dans la réalisation des figures. Ainsi, une glissade sur une rampe et un petit saut vous permettent d'atteindre un espace que vous n'auriez jamais imaginé accessible ; avec, le plus souvent, un bonus à la clé ! La possibilité de faire des tags en plein mouvement bouleverse incontestablement la dynamique du jeu. Comme s'il s'agissait de combos, on enchaîne naturellement glissades, pirouettes et phases de graffitis. La musique (excellente) soutient parfaitement l'action de ses rythmiques et de ses basses (grosses enceintes conseillées !). Le graphisme a évolué et s'avère nettement plus agressif et futuriste (d'où l'appellation « Future » contenue dans le titre). Mais on reconnaît néanmoins les lieux de Tokyo où le jeu se déroule.

Monsieur plus !

Si, dans son principe, le jeu reste similaire à la version DC, Smilebit a tenu à offrir un contenu beaucoup plus conséquent et une plus grande diversité de modes (le jeu en réseau en est une bonne illustration).



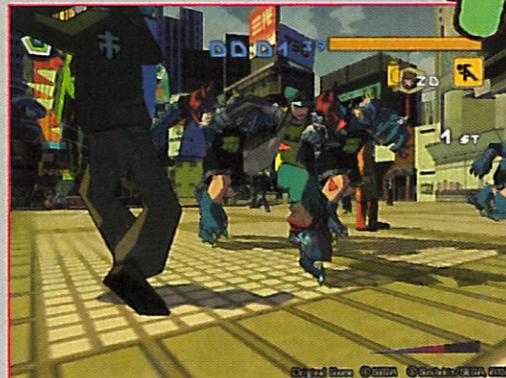
Jusqu'à quatre personnes peuvent jouer sur le même écran et on compte cinq modes en multijoueur. Le mode « dash » est une course de vitesse sur trois tours pendant lesquels on peut user d'items pour gêner ses adversaires. Le mode « death ball » vous propose un challenge étrange dans lequel vous devez trouver une balle, la prendre et tenter de faire un tour de circuit, votre adversaire essayant de vous subtiliser ladite balle. Le mode « flag battle » est une course dans laquelle vous devez être le premier à collecter cinq drapeaux. Quand un drapeau est récupéré, l'emplacement du suivant vous est révélé, et ainsi de suite... Dans le mode « battle graffiti », vous devez effectuer vos graffitis aux points indiqués sur une carte dans un temps limité (le joueur qui en réalise le plus est déclaré vainqueur. Étonnant, non ?). Mais le mode « tail to nose » est sûrement le plus fun : on doit peindre la figure de ses adversaires à coup de bombe. Cela fait évidemment baisser sa jauge de vie au fur et à mesure. Pour finir, le mode « garage » (le repère de votre bande) du premier JSR



Le mode tail to nose, un bon petit « party game » !



Tout est dans le style !



Vous voici aux prises avec un gang adverse !



De quoi impressionner son monde !



Jet Set Radio Future



Vos adversaires en voient de toutes les couleurs!



JSRF a clairement gagné en dynamisme!



Tous les décors sont exploitables!



JSRF propose un son et des musiques d'enfer (grosse sono recommandée).



Un écran splitté en quatre, le tout sans ralentissement!



Des items permettent de ralentir vos ennemis

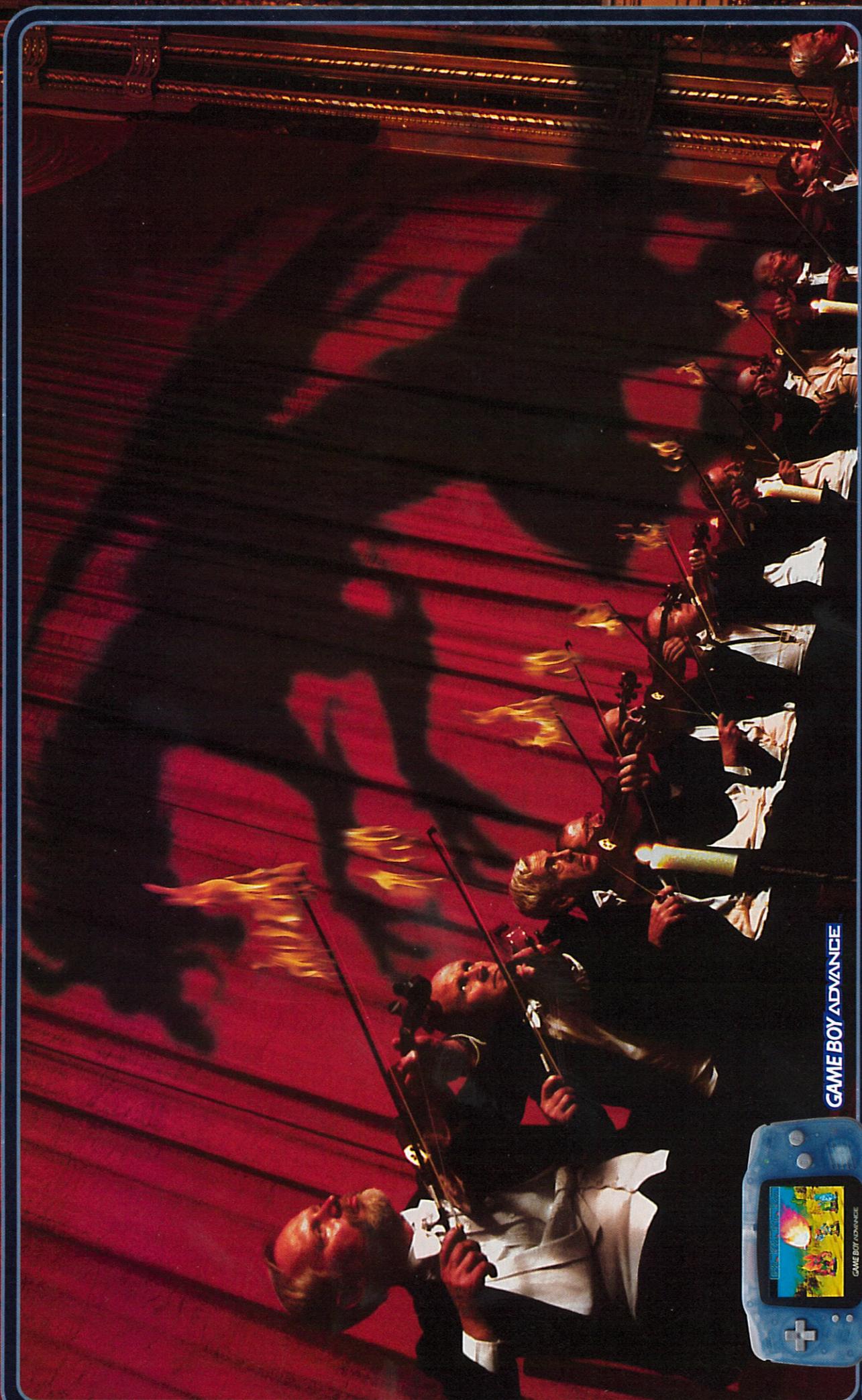


Apprenez à vous défaire des forces de l'ordre.



Un DJ vous tient régulièrement au courant de la situation.





GAME BOY ADVANCE



Golden Sun

Affrontez les forces du Chaos pour sauver le Monde

Nintendo
GAMING 24:7

Shining Soul

Shining Force fut l'une des séries les plus charismatiques de Sega sur Megadrive, puis sur Saturn, sans oublier la Game Gear. Une suite pointe enfin le bout de son nez, cette fois sur GBA.

Avec Shining Force, Sega a marqué durablement le genre du RPG jusqu'à alors dominé par Quest, puis Square. Sega tenait là une série capable de mettre en valeur ses consoles au Japon face à la concurrence Super Famicom, PC Engine, puis PlayStation (on se souvient de Tactics Ogre, Langrisher, Final Fantasy Tactics, Front Mission ou Robot Taisen). Si la Megadrive représente un peu l'âge d'or de la série, la Saturn lui offrit certainement son accomplissement idéal de par ses capacités techniques. Puis, ce fut le vide, jusqu'à la GBA...

Armé jusqu'aux dents

Ce Shining Soul sur la portable Nintendo conserve le design si particulier de la saga. Le jeu perd son système de tour pour adopter le temps réel. Le visuel s'adapte à l'image du public jeune de la GBA, tout en proposant des décors de bonne qualité. Cet aspect « rajeuni » risque de décevoir les fans du début. Du reste, on peut se demander si



La partie shopping est bien sûr vitale!



Certains sorts se moquent du relief.

ce volet est un véritable Shining Force : car sans son caractère tactique, le jeu perd beaucoup de son âme. On peut incarner au choix l'un des quatre persos principaux : un humain, un dragon, une magicienne et un elfe archer. Il est possible d'éditer le nom et les couleurs de son héros. Les stages (donjons) se passent aussi bien à l'extérieur que dans divers intérieurs (château, souterrains, etc.). La fin de chaque stage est bien sûr gardée par un boss, mais vous devrez fréquemment affronter des demi-boss en cours de route, histoire d'ajouter un peu de piquant. La partie équipement est également très importante. Un héros bien armé ou vêtu pourra faire face à des menaces de plus en plus grandes ou nombreuses. Des magasins et des coffres cachés seront à votre disposition pour parfaire votre équipement. Il existe des items dits « rares » et « super rares » pour accéder à des pouvoirs spéciaux. Mais le plus fort dans ce Shining Soul est très certainement le réseau. Pour peu que quatre personnes possèdent la cartouche, elles pourront jouer ensemble dans un mode coopération. Pas besoin de se trouver tous sur la même portion du stage : chacun pourra explorer dans son coin. Bien sûr, un minimum de travail d'équipe sera requis ! Enfin, les échanges d'items d'un joueur à l'autre seront alors possibles. ■



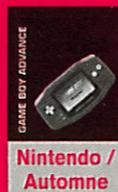
Seul, on peut vite se trouver submergé!



Avec ce volet, Shining Force perd son âme tactique...



Pocket Monster Advance



Initialement prévu pour avril prochain, Pokémon Advance sortira finalement en fin d'année. En même temps qu'un certain Zelda sur Game Cube!



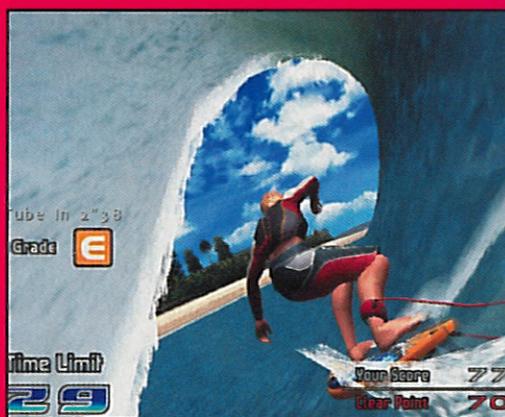
À l'occasion de la présentation du cinquième film Pocket Monsters, Nintendo a lâché un peu de lest au sujet de la version GBA de sa poule aux œufs d'or, Pokémon. Le film voit l'apparition de nouvelles créatures, dont deux seront des persos centraux. L'élément eau sera une des composantes essentielles de l'animation. Comme à chaque fois, le long métrage sera accompagné d'un second petit film ne mettant exclusivement en scène que les monstres entre eux, le tout dans une ambiance franchement enfantine. Bref, le jeu GBA devrait inclure tous les monstres du nouveau film, et également ceux des précédents, pour un total inédit de plus de 350 bestioles! Le film ne sortant que cet été (le 13 juillet), le jeu n'est prévu que pour l'automne prochain. ■



Soul Surfer



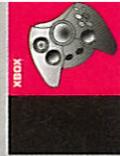
Ah, la mer... le soleil, le doux bruissement des vagues sur la plage... On s'y croirait! Sega Rosso veut offrir à l'arcade un vrai jeu de surf digne de ce nom.



Le surf est une discipline qui a été maintes fois déclinée sur console, mais jamais en arcade (oublions le Samurai Surf de Namco...). Sega Rosso se propose de relever le défi. Le jeu sera présenté pour la première fois au prochain AOU show de fin février. La borne se composera de deux éléments centraux : un écran de 50 pouces et une planche sur laquelle le joueur pourra prendre place. Des pros de ce sport ont prodigué leurs conseils pour mettre au point la jouabilité. Ce titre devrait comporter sept



stages, incluant divers états de mer très différents pour varier les plaisirs. Pour passer au stage suivant, il faudra réaliser des figures et atteindre un nombre de points fixé au préalable. On aura le choix entre cinq persos (hommes ou femmes) et trois types de planche (longue, courte et body). ■



Xbox Winter Conference

Un mois avant le lancement de sa machine au Japon, Microsoft Japon veut jouer carte sur table. Enfin, presque...

Prix de vente de la Xbox dans l'Archipel : 34 800 yens (soit 304 euros). MS Japon fait fort, même si ce prix reste au-dessus de celui d'une PS2 ou d'une GC. L'exploit est tout de même de taille ! Pour sa sortie, la console sera accompagnée de douze titres, d'une campagne publicitaire tous azimuts et aussi d'une Xbox Special Edition (39 800 yens, 50 000 unités ; au prix de 347 euros). Présentée dans une coque noire translucide, cette dernière est compatible DVD-vidéo, et des câbles TVHD digitale et home theater seront fournis avec, sans oublier le porte-clés avec la signature de Billoo !

Starting block

Par contre, aucune information n'a été donnée quant au nombre de machines disponibles au lancement... Ce n'est pas très encourageant, et l'audience a bien sûr fait quelque peu la moue (presse, éditeurs, magasins...). Le retrait de Halo au profit de Nezmix a été mal accueilli : Halo répondait

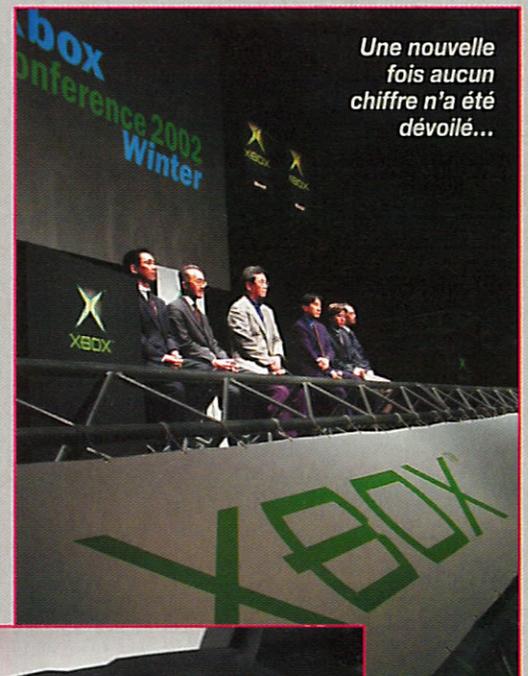
mieux au profil « gamers » visé. Enfin, Microsoft a annoncé l'organisation d'un grand événement à la mesure d'un Shibuya rénové. C'est le quartier à la mode dans l'industrie du jeu vidéo, surtout depuis le coup d'éclat de SCEI à la sortie de sa PS2. Microsoft vise clairement une image grand public avec le DVD vidéo de sa console. Beaucoup y voient une volonté de marcher dans les pas de Sony. Mais le public de la Xbox serait plutôt du côté d'Akihabara... Bref, une nouvelle fois, l'audience n'a pas ménagé un MS Japon peu habile à mettre en avant sa machine. Les précommandes sont ouvertes depuis le 2 février, et les gamers, justement, semblent sensibles à des titres comme DoA3, JSRF ou Double Steal. Ces jeux sont encore les meilleurs arguments de la machine, sans oublier ses capacités immenses. Les 50 000 Xbox SE sont elles déjà réservées. Beaucoup prévoient autant de Xbox que de DoA3 vendus, soit une estimation d'un peu plus de 100 000 unités. Verdict, le 22 février ! ■



Shibuya, simple coup de frime?...



Une édition spéciale dès le lancement ! Ce genre d'opération est généralement réservé pour marquer un moment particulier, comme par exemple la millionième machine vendue...



Une nouvelle fois aucun chiffre n'a été dévoilé...



Xbox Édition Spéciale, est-ce bien raisonnable?

シャドウ ハーツ SHADOW HEARTS™

L'HEURE DU JUGEMENT A SONNÉ...

L'HEURE DU JUGEMENT A SONNÉ...



Incarnez *Urm Hyuga*, un jeune homme se dressant contre le maléfique sorcier *Roger Bacon* pour protéger l'innocente *Alice*. Battez-vous contre des créatures démoniaques en utilisant au mieux la «Roue du Jugement» pour asséner de terribles coups et rencontrez d'autres héros qui vous accompagneront dans votre quête.



PlayStation 2

www.ubisoft.fr
APRES TRAVAIL & RELAXES
08 92 70 50 30
3615 UBI SOFT

Ubi Soft

MIDWAY
www.midway.com

ARUZE CORP.

Sakura Taisen 4

Présenté comme le dernier grand jeu à sortir sur la quasi défunte Dreamcast, Sakura Taisen 4 marque donc la fin des consoles marquées du logo Sega. La série n'est pas finie pour autant, et un cinquième épisode se profile déjà sur PS2.

À sa sortie sur Saturn, Sakura Taisen fut une révélation, et l'un des rares titres à atteindre les deux millions d'exemplaires sur cette console. Depuis, la série s'est développée, et son scénario ne se cantonne plus au Japon du XIX^e siècle : il a rapidement embrassé de nouveaux horizons historiques. C'est ainsi que la France fut choisie pour servir de décor à Sakura Taisen 3. Mais même s'il fut l'une des meilleures ventes Dreamcast au Japon, certains fans n'avaient pas été comblés : ils déploraient la disparition des persos féminins japonais au profit d'une nouvelle équipe française.

Le grand jeu !

Pour ses adieux aux consoles Sega, Sakura Taisen veut réparer les impairs du troisième volet et nous sort donc le grand jeu en guise de bouquet final. On trouve tous les personnages de la saga, avec pas moins de treize héroïnes (huit Japonaises et cinq Françaises), en plus du personnage masculin. Le graphisme a été grandement amélioré, sans parler des cinématiques d'une qualité jamais atteinte, mélangeant superbement dessin animé et images de synthèse. Les systèmes de jeu ne devraient pas



changer, ou très peu. Le scénario met en scène une nouvelle menace qui demandera aux héroïnes japonaises et françaises de s'unir pour lui faire face. La boîte du jeu propose deux GD-Rom.

L'un comprend Sakura Taisen 4, et le second, nommé Sakura Taisen 3 Drama Download Disc, permet aux joueurs qui ne bénéficiaient pas d'une connexion Internet du temps de Sakura Taisen 3, d'accéder à leur tour aux options réservées à ceux qui en étaient équipés. Un luxueux coffret collector (environ 153 euros) est également prévu, il comprendra tous les volets de la saga depuis le premier sur Saturn.

L'ensemble tient sur une dizaine de GD-Rom (tous en « picture disc »). Des bonus seraient aussi au menu de cette série limitée.

Sakura Taisen 4 semble bien décidé à offrir un grandiose bouquet final aux fans de la série. Sans révolutionner le principe des précédents volets, ce dernier épisode sur une machine Sega offre une mise à jour technique de très haut niveau.

Graphismes, son, textures, scénario, animations, tout a été retravaillé pour satisfaire les fans. ■



Les effets spéciaux ont été améliorés.



La phase simulation est relativement limitée.



Une armée de robots auxiliaires vient à son aide.



Ce perso a le pouvoir de traverser les murs.

DES CINÉMATIQUES DE FOLIE !





……なるほど。
金色の蒸気になって、
消えちまったってことか……

On retrouve les traditionnels écrans de dialogues en 2D.



Vos deux unités portent une attaque groupée dévastatrice.



Certaines actions sont délimitées suivant des zones.



L'action est encore plus spectaculaire!



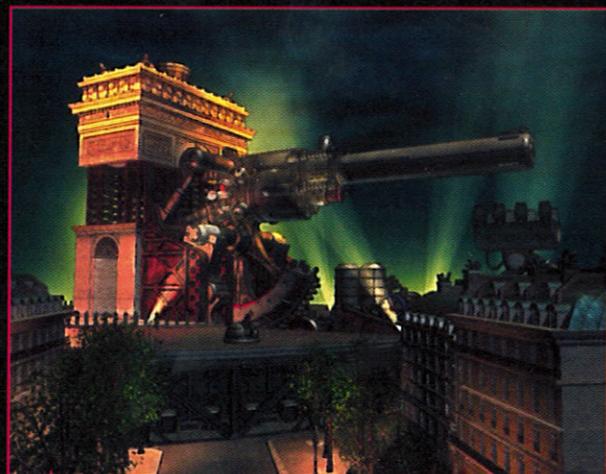
L'acupuncture présente certains risques...



Sakura Taisen 4 propose un véritable « all star » de l'ensemble de la série!



Sakura Taisen 5 serait déjà en préparation...



Sakura Taisen 3 offrait déjà une bonne qualité graphique.



Des interventions qui donnent du dynamisme!

COLLECTOR

Pour ses adieux aux consoles Sega, Sakura Taisen 4 propose un somptueux coffret de tous les volets de la saga depuis ses débuts sur Saturn, le tout en picture disc!

Sakura Wars
COMPLETE BOX



Bistro Cupid



Microsoft Japon vise le public des gamers nippons, voire, avec ce titre, celui des otakus.

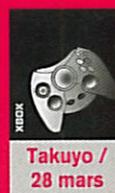
Ce coup-ci, Success nous propose un jeu érotisant mâtiné de simulation de gestion de restaurant. Au Japon, ce genre de concept est devenu courant sur PC. On incarne un héros masculin, entouré d'une douzaine de jeunes filles. Le but est de devenir le plus grand chef de la planète sans oublier la partie romantique... Histoire de varier le menu, le jeu inclut douze types de restaurants différents. Pour les débuts d'une console, certains pourront trouver ce produit fort contestable de la part de Success et de



Microsoft Japon. Mais avec ses origines PC, et un public visé clairement adulte, la Xbox devrait voir fleurir ce genre de titres au Japon. Reste à Microsoft Japon de veiller attentivement à ce que ce genre ne prenne pas le dessus sur les vrais jeux, comme DOA3 ou JSRF. ■



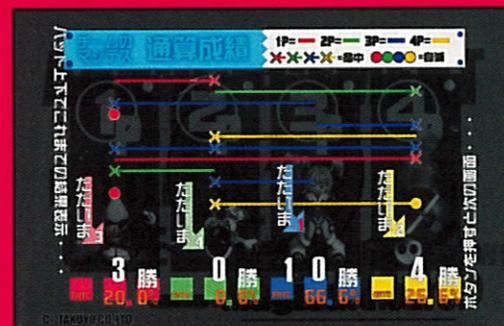
Magi Death Fight!



OK, la variété peut aider à la composition d'une ludothèque équilibrée.

Mais sur Xbox, on peut douter parfois des motivations de certains éditeurs.

Magi Death Fight! se veut un bon jeu d'action, à la limite du « party game », permettant à 4 joueurs de se fendre la poire sur un même écran. L'intention est louable, même si les premières images font un peu froid dans le dos. On se sert de boules qu'on collecte puis qu'on lance sur ses adversaires en guise d'armes magiques. Les combos sont possibles, et l'action devient vite frénétique, notamment grâce à la configuration des niveaux dont les murs et les divers obstacles ajoutent au challenge et à l'intérêt. Hélas! la réalisation fait plus penser à un vénérable PC-98 qu'à une console censée être la plus puissante du marché. ■



PlayStation 2

"L'un des meilleurs jeux de
plate-formes du moment"

92% Mega Hit

Consoles Plus

"Un titre exceptionnel !" 18/20

Jeux Vidéo Magazine



MAXIMO

IL Y A UN MAXIMO EN CHACUN DE NOUS

CAPCOM capcom-europe.com



©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER BY ©2001 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY/MASTER LICENSOR DREAM RANCH INC.

PlayStation and 'PlayStation' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Klonoa Beach Volley

Klonoa est un personnage à fort potentiel : outre son domaine de prédilection, c'est-à-dire la plate-forme, Namco tente d'adapter son héros à d'autres univers. Le voici à présent qui s'essaie au volley-ball.

Klonoa fit ses débuts sur PS avec un certain succès. Par la suite, sur PS2, les ventes furent loin d'atteindre les espoirs de Namco. De même pour les versions portables sur GBA et WonderSwan. Cette fois, le héros nous revient sur PSone dans un jeu de beach-volley, clairement orienté vers le jeune public. En effet, la première console de SCEI fait désormais figure de machine pour les jeunes. Malgré les succès récents de quelques titres PS2 qui avoisinent le million d'exemplaires, le marché PSone semble toujours bien vivace, à l'image du Dragon Quest IV d'Enix qui a fait un tabac.

Agent du KBV ?

Dans KBV, quatre personnes peuvent jouer simultanément dans une configuration deux contre deux. Du reste, au début du jeu, on retrouve quatre persos principaux tirés de la série : Klonoa, Heartmu, Roro (PS2) et Chippul (GBA). Les commandes se veulent simples à souhait pour s'adapter au public visé : les déplacements s'exécutent avec la croix de direction, et chaque action est commandée par un simple bouton : passes, attaques et super coups spéciaux. Selon



Le point de chute du ballon est indiqué par une croix.

qu'on est en phase offensive ou défensive, le type de mouvement accompli par le perso est géré automatiquement par la machine. Il existe même une super attaque qui plonge le stage un court instant dans une sorte de dimension parallèle. Vu comme ça, Klonoa semble a priori intéressant. Mais il n'est pas sûr, en définitive, que la plate-forme choisie soit idéale pour ce genre de titre : sans doute, la Game Cube, ouvertement orientée jeune public, aurait été plus appropriée. L'avenir nous le dira... ■



À quand Klonoa basket-ball?...



Un replay permet d'apprécier les coups décisifs.



Notre héros sauve une situation délicate.



Le jeu à 4 est le principal attrait de ce titre.

Pourquoi avoir choisi la PSone?...



.hack vol.1

Bandai s'est découvert une passion pour le net. Le géant du jouet fait des essais sur PC, se lie d'amitié avec des Sud-Coréens et nous revient sur PS2 avec plein de projets en tête.

Bandai entreprend une opération ambitieuse et originale, dont le développement marathon a débuté il y a deux ans et demi. Le japonais avait révélé au dernier TGS son projet de sortir deux séries d'OAV à la télé en regroupant des créateurs à succès, comme ceux d'Evangelion, pour prendre en charge le scénario, l'animation et le design. Dans le cas de .hack, Bandai prévoit de proposer le jeu et l'OAV dans une seule et même offre. Pour le moment, on compte une première saison de quatre volets à sortir dès juin. Le premier fait 45 minutes, et les suivants 30. Le jeu qui accompagne chaque volume demande pas loin de 20 heures. Cet ensemble sera proposé pour le prix d'un jeu standard, 6800 yens (60 euros). Une version incluant le jeu seul sera commercialisée en même temps à 3800 yens (33 euros).

Semi-temps réel

Fondamentalement, .hack est un jeu en ligne, mais qui propose aussi un mode solo complet. Il est entièrement en 3D, avec une qualité plutôt bonne. .hack met en scène un jeu fictif nommé « The World » qui sortirait

aux États-Unis en 2007 et remporterait un succès phénoménal, attirant plus de 20 millions de joueurs. Depuis l'écran de sa PS2, on communique avec d'autres joueurs humains (dans le cadre d'une vraie partie en ligne) ou contrôlés par l'ordinateur (dans le cas d'une partie solo). On forme une équipe de trois persos. Les systèmes de tchat ne sont pas encore définis. Quand on quitte une partie de The World, on peut continuer à recevoir des e-mails de ses amis. On met la main sur des infos importantes (items rares ou nouveaux donjons) via une BBS (ça ne nous rajeunit pas...). Les combats sont annoncés en semi-temps réel (comme Grandia?). ■



En plus du jeu, l'OAV. Cadeau!



Le monde en 3D serait très vaste, et quasi infini.

Bandai veut devenir le roi du jeu en ligne au Japon.

SoulCalibur 2

Les ombres
sont portées
en fonction
des sources de
lumière.

Namco n'en finit pas de fignoler la suite de SoulCalibur. Il est vrai que son créateur, Hiroaki Yotoryama, veut un résultat à la hauteur cette fois. La patience semble enfin récompensée...

SoulCalibur, on le rappelle, est au départ un jeu arcade. Il fit suite à un impressionnant Soul Edge sur System 11 qui n'eut pas l'accueil escompté. SoulCalibur, donc, tournait sur System 12, mais par faute de temps et de moyens, ne fit guère mieux que son prédécesseur. Il aura fallu attendre la version Dreamcast (premier jeu Namco sur la console Sega) pour que la série voie enfin sa popularité exploser. Et quelle explosion ! Ce SoulCalibur Dreamcast remporta un extraordinaire succès, et il reste sans conteste, à ce jour, un bijou de jouabilité et une évidente réussite technologique (modélisation, animation, détails, etc.).

Rendez-vous à l'AOU !

Quand SoulCalibur 2 fut annoncé courant 2001 sur la carte arcade System 246 très décriée, on pouvait craindre le pire. Au fil des versions, l'équipe en charge du jeu n'a pas déçu : le visuel s'est amélioré de manière constante. La jouabilité est annoncée comme proche de la version DC dont elle s'inspire, mais il n'est toujours pas possible de la tester. En effet, Namco en réserve la primeur à l'AOU Show de fin février, la grande messe arcade du printemps. Là, on pourra enfin mettre la main sur ce titre et évaluer son intérêt. Mais inutile de s'attendre à du révolutionnaire. La version DC était déjà proche de la perfection, et apportait ce que

l'original arcade n'avait pas pu faire : une vraie gestion de l'espace 3D durant les combats. Namco a donc mis à jour les mouvements des persos pour que ces derniers se battent vraiment en prenant en compte l'espace à 360 degrés. À la vue des photos

et des premières animations, on découvre des attaques fort impressionnantes, avec des effets spéciaux inédits. Comparé à son grand frère Tekken 4, SoulCalibur 2 semble plus abouti. La qualité des décors est, du reste, un des points forts du jeu. Yotoryama semble être vraiment allé au bout des performances du System 246. Sans pour autant concurrencer le VF4 de la Naomi 2, ce titre fait relever bien haut la tête de Namco par rapport au « concurrent » Sega. ■



Vous ne pouvez pas
échapper à Ivy!



Les persos ont un rendu très poussé.



Plus que quelques jours avant de pouvoir y jouer!



Le charme du costume rouge change suivant le combattant qui le porte.



Je vous rappelle que le silence est recommandé dans la bibliothèque!



Là où Ivy passe, elle met le feu!



Ne baissez jamais votre garde dans SC2!



Brisez la garde de votre adversaire!



Le contre-jour est géré superbement.



Certaines aires de combat sont bordées de murs.



Un coup d'épée de 200 kg derrière la tête!



Les pieds des persos s'enfoncent encore légèrement dans le sol.



Attends un peu, tu as un moustique sur le front!

Metal Dungeon

Si elle veut espérer survivre au Japon, une console doit posséder au moins un RPG dès son lancement. Metal Dungeon sera donc le premier sur Xbox.

Metal Dungeon est un projet issu des cogitations de Panther Software, un revenant qui se fit connaître sur PS avec la série Space Griffon. La société a été récemment rebaptisée Interlex. Sur Xbox, le japonais y va d'un premier RPG, Metal Dungeon. Ce dernier propose un monde très cybernétique, où technologie et fantaisie se côtoient dans des décors sombres, froids et métalliques. On commence par éditer cinq persos à partir de 20 modèles (homme et femme), 10 classes, 8 coloris et 24 visages. À l'image de PSO sur DC, on peut définir librement la taille et la corpulence de ses persos. Ensuite, il faudra venir à bout d'un donjon divisé en 10 niveaux, en affrontant plusieurs dizaines de monstres différents à coup d'armes, items ou magies. Il existe pas moins de 750 objets différents (armement, potions, items, etc.) dans le jeu. De quoi s'amuser un bon bout de temps.

Déception !

La configuration des niveaux se fait de manière aléatoire : un nouveau donjon à chaque partie. De plus, à la fin, le jeu comportera un donjon bonus contenant pas moins de 100 niveaux ! Les phases de quête et de combat se font de manière très classique. La première est vue en 3D isométrique à la manière d'un Diablo, tandis que la seconde bénéficie d'un zoom, à la manière d'un Final Fantasy IX. Le design des monstres est assez particulier (on aime ou non...), et les décors s'avèrent assez monotones. En fait, il est difficile de voir en quoi la Xbox surpasse techniquement ses concurrentes. Une fois de plus, la bête de Microsoft étoffe sa ludothèque japonaise en titres dont elle a fondamentalement besoin sur ce marché. Malheureusement, peu d'entre eux tirent vraiment parti de ses capacités. ■

Les boss font dans l'arme lourde!



Les effets visuels ne provoquent aucun reflet sur les décors...



La formation de combat adoptée pour son équipe est essentielle.



On ne va pas vous embêter longtemps.



Des effets spéciaux du niveau de la PS2.



La caméra change en fonction de l'action.



On retrouve les sorts collectifs de guérison.

L'un des rares passages où l'on reconnaît la puissance de la machine.



Les décors sont malheureusement assez monotones.

**Vous ne donneriez pas
n'importe quoi à votre meilleur ami.**



À votre plus fidèle console, ne donnez que le meilleur
des accessoires et elle vous le rendra bien.

RADICA:

GAMESTER®



O S E Z L A Q U A L I T É

PIMENT

Nobunaga's Ambition Chronicles of Chaos

XBOX
Koei / 22 février

Koei joue la prudence, comme beaucoup d'autres... À l'occasion de ses débuts timides sur Xbox, il nous ressort un titre déjà sorti sur PC.

Nobunaga est une grosse licence au Japon. Une de celles qui fidélisent un grand nombre de fans, à l'image de Gundam. Pour la Xbox, c'est un moyen de séduire, au Japon, le public des joueurs assidus. Ce Nobunaga est avant tout un jeu PC, le premier de la série à tenter le genre stratégie en temps réel pour les phases de combat, délaissant le principe du chacun son tour. Techniquement, le jeu est très loin derrière les productions moyennes du genre. Le moteur 3D est clairement d'un autre âge,

mais c'est un genre encore nouveau pour le Japon. Heureusement, le scénario et la simulation bénéficient de toute l'expérience de l'éditeur dans ce domaine, avec un volume conséquent (54 îles et 135 châteaux). Le jeu en ligne permet à 4 joueurs de s'affronter. On aurait néanmoins préféré un remake de Kessen, de Shin Sangokumuso ou tout simplement un vrai Nobunaga avec sa simulation bien austère. Cependant, Nobunaga a le mérite de figurer sur Xbox, un argument qui trouvera de l'écho dans le public japonais. ■



Shikigami no Shiro

XBOX
Mi-Pic / 22 février

Avec son design d'un autre âge, Shikigami est loin de pouvoir concurrencer les vénérables références du genre comme Radiant Silvergun ou même Ray Storm.

Certes, le jeu semble dépassé avec son graphisme pas très folichon. Cependant, il attire l'attention des fans du genre. Cette version console ne semble pas offrir plus que l'originale (voir C+ n° 119), développée par Alpha System (responsable aussi de cette version Xbox) et sortie en arcade sous le label Taito. Le jeu se présente comme un shoot à scrolling vertical avec des décors de fond en 3D. Un système appelé « tension bonus » fait exploser votre score à l'aide d'un ratio (x2 à x8) qui augmente en fonction de votre distance par rapport à la cible : plus vous êtes proche, plus vous engrangez. Deux joueurs peuvent s'y adonner simultanément. On trouve également une dizaine de niveaux, cinq persos et un système assez classique pour étoffer son armement. À signaler enfin un système de notation à l'issue de chaque niveau (F à SS). Le design est très japonais et ne présente pas d'innovations particulières. Shikigami est un titre austère pour le genre, mais qui répond sans doute aux attentes des joueurs arcade, toujours prêts pour ce type de challenges. ■



© 2002 Alfa System co., Ltd All rights reserved. Published by Mi-PIC Corp.



© 2002 Alfa System co., Ltd All rights reserved. Published by Mi-PIC Corp.

22H00, boutique AKIBA ...
... jour de sortie de KOF 2001.



(Iori Yagami)



<< Des heures que j'le cherche !
Vous en avez ??! >>



<< Désolé ... c'est mon dernier ... >>



<< ... et c'est MOI qui ai mis la main dessus !!! >>



アキバ AKIBA ENTERTAINMENT



<< C'est pas grave, on a des
arrivages toutes les semaines. >>

<< Encore plus expéditif : www.akibaweb.com ! >>



AKIBA ENTERTAINMENT
Specialiste import Jap & US
BOUTIQUE - VPC : 01 44 64 70 18 ou 01 44 64 70 22
12 rue de la forge royale 75011 Paris Metro Ledru-Rollin
www.akibaweb.com

VIDE
O
G
A
M
E
S
S
P
I
R
I
T
O
U
L
T
U
R
E
A
N
D
T
R
A
D
I
T
I
O
N

Guilty Gear XX

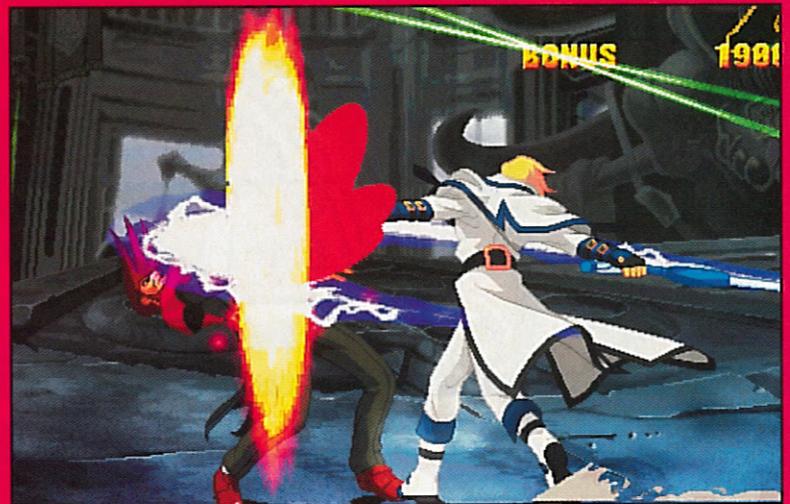


Le Yo-Yo n'est pas toujours un jeu d'enfant!



Ambiance moins explosive que dans Fatal Fury...

Sammy, grâce au talent d'Arc System Works, s'est forgé une solide réputation dans le domaine du combat 2D, en arcade comme sur console. Guilty Gear XX veut enfoncer le clou un peu plus profond...



KY défend l'honneur des anciens.



Sammy nous livre une suite de mouvements très impressionnants.



Du corps de Zappa, les esprits s'expriment!



Les effets de fumée sont très bien animés.



I-No exprime sa fibre musicale...

Guilty Gear est une série restée dans l'ombre jusqu'à sa rencontre avec la carte Naomi. En arcade, comme sur console (Dreamcast, surtout), le jeu a su séduire un nombreux public. Toujours sur Naomi, mais dans la version GD-Rom (moins onéreuse pour les salles), ce Guilty Gear XX, veut confirmer la place fraîchement acquise par Sammy de « grand » de la baston 2D, aux côtés d'éditeurs comme Capcom. Guilty Gear XX propose de nouveaux personnages. On vous a déjà présenté Slayer et Bridget. Voici à présent Zappa et I-No. Le premier est un homme mystérieux qui flirte avec les revenants et autres pouvoirs ténébreux. Le second, ou plutôt la seconde car c'est une jeune femme, affectionne le hard-rock, et ne se sépare jamais de sa guitare électrique. Son apparence de sorcière présage un répertoire pas très catholique.

Le grand ménage

Côté niveau, Sammy a fait le grand ménage de printemps. Le graphisme atteint de nouveaux sommets, tout comme les animations. Les effets et les coups spéciaux offrent un grand spectacle 2D. Les commandes passent de 4 à 5 boutons : punch, kick, coup d'épée, grand coup d'épée et le nouveau : dust. Le système de jeu a gagné en complexité : fortress defence, roman cancel, tension gauge system (la jauge de puissance au centre de toutes les actions du jeu), dead angle attack (système de contre-attaque), gathling combination et dust attack (garde, contre-attaque avec projection de l'adversaire en l'air et attaque spéciale). Il serait aussi possible de contrer dans pas mal de situations, comme lorsque l'on subit une attaque (projection, combo...). Enfin, le combat sera plus animé dans les airs, avec la possibilité d'attraper son ennemi pour le balancer toujours plus haut ou plus loin. Bref, Arc System Works semble avoir choisi la voie de la mise à jour, à défaut de réelles révolutions. Il faudra voir si le cinquième bouton aura l'impact espéré auprès des joueurs. En tout cas, le spectacle est au rendez-vous. Si seulement, le jeu était plus accessible (ça vaut aussi pour Capcom)... ■

Zappa fait parler la force démoniaque qui l'habite.



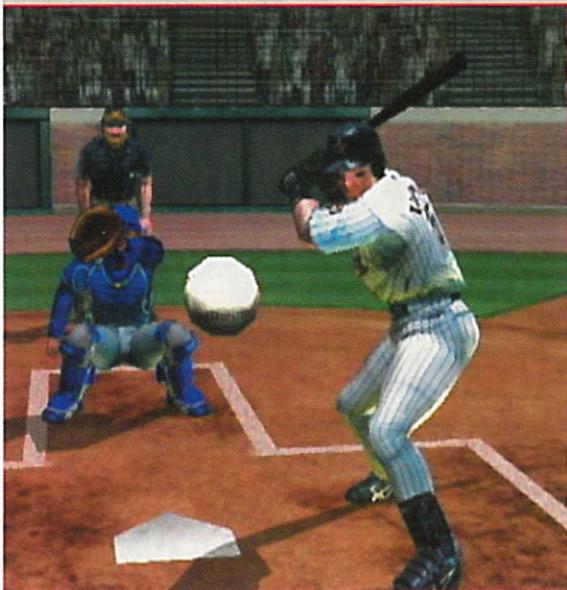
Les fées accompagnent I-No la rockeuse.



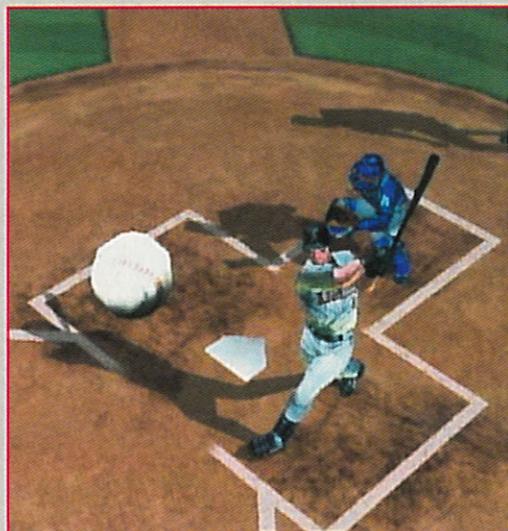
Un bon coup de guitare pour s'éveiller!



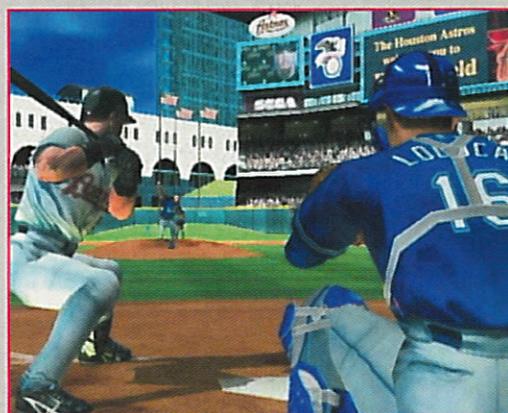
Home Run King



Une seconde avant impact!



Les caméras ajoutent à l'effet spectacle!



Les stades sont reproduits dans les moindres détails.

Annoncé au dernier TGS, Major League Base-ball 3 a changé d'appellation pour devenir Home Run King.

Wow Entertainment connaît bien son affaire. Le studio de Sega a acquis une bonne expérience dans le domaine du base-ball en arcade mais aussi sur console. Grâce au succès de certains joueurs nippons aux USA, la licence de la Major League Base-ball a acquis une certaine cote auprès du public japonais. Sega s'en frotte les mains et est bien décidé à faire d'une pierre deux coups (en visant les marchés nippon et américain). Du coup, la série arcade Major League Base-ball (deux volets à ce jour), basée sur le championnat japonais abandonne son pays natal pour voyager en terres américaines, délaissant, par la même occasion, l'arcade pour la console.

Très arcade

En effet, ce troisième volet sortira non pas dans les salles, mais directement sur Game Cube. Le jeu bénéficie de la licence officielle (joueurs, stades et équipes). On compte quatre modes principaux : exhibition (match

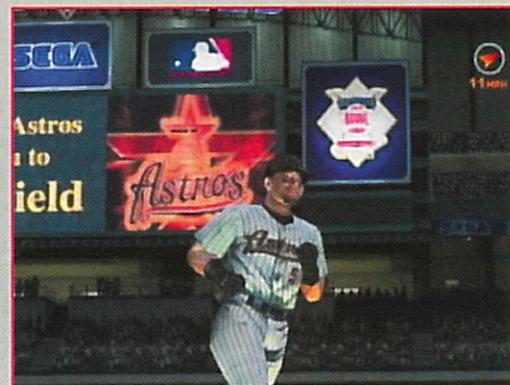
amical), season (championnat), play-offs (finale) et home run derby (concours de home runs). Le graphisme est d'un grand réalisme sans parler des animations. HRK bénéficie d'une longue expérience forgée en arcade. Du coup, la jouabilité s'annonce très... arcade, en privilégiant le dynamisme de l'action et le spectacle. Ce qui ne l'empêchera pas de proposer un minimum de simulation pour éditer son équipe.

Sega roi du sport

Avec Visual Concept, Sega veut clairement enfoncer le clou dans le domaine du jeu de sport sur console. PS2, Xbox et Game Cube, tout y passe et, jusqu'à présent, avec style. Déjà malmené par le Winning Eleven de Konami, Electronic Arts voit sa domination dans le domaine de la simulation sportive fondre comme neige au soleil. À tel point que Sega revendique le trône de roi du sport sur console. Cette année 2002 s'annonce décidément très disputée. ■



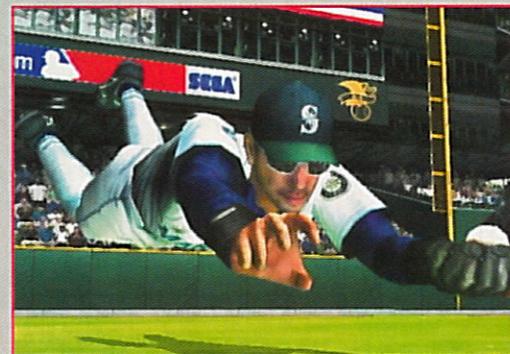
Les feux d'artifice saluent un home run!



HRK autorise les parties à deux joueurs.



Des faciès au rendu ultra réaliste...



Ichiro, le nouveau super héros japonais!

Metal Slug 4

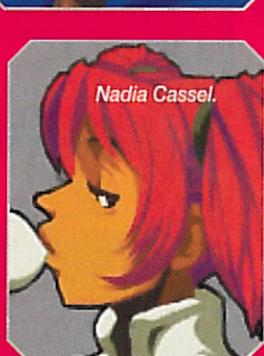


On trouve un vaste choix de véhicules.



Délivrez les otages, comme au bon vieux temps!

LES HÉROS



Après KoF 2001 et KoF Online, on pouvait s'inquiéter pour Metal Slug 4. Les premiers éléments dévoilés sur ce jeu, ainsi que le premier test public à Osaka ont dissipé les craintes.

Metal Slug fut l'une des licences majeures de l'ère SNK. La série se trouve désormais entre les mains de Sud-Coréens. Fort heureusement, le développement a été confié à deux studios japonais, Noise Factory et Brezsoft (Crystal of the King). On a le choix entre quatre personnages, dont deux nouveaux. À Marco Rossi et Fio Germi s'ajoutent Trevor Spacy (un Coréen, normal) et Nadia Cassel (une Française). Comme pour KoF 2001, le design des persos a évolué, mais, à l'écran, Metal Slug 4 conserve le même style graphique que ses prédécesseurs, un très bon point!

Monkey business

On retrouve également le système de shoot et des otages à délivrer. On peut piloter un plus grand nombre de véhicules dont certains devront être vidés de leurs occupants (des ennemis). On se battra à la Fatal Fury ou avec une arme dans chaque main! Le jeu à deux est toujours de mise. Une potion permet de se transformer en singe (plus agile et rapide, mais vulnérable). Une seconde vous fera reprendre votre forme normale. Des bonus de quatre couleurs différentes sont collectés pour augmenter votre score en fin de stage. MS4 se joue avec quatre boutons : tir, saut, grenade et metasula attack (autrefois A + B). Cette version arcade conserve la bonne vieille carte MVS et une conversion sur Neo Geo serait également au programme. ■



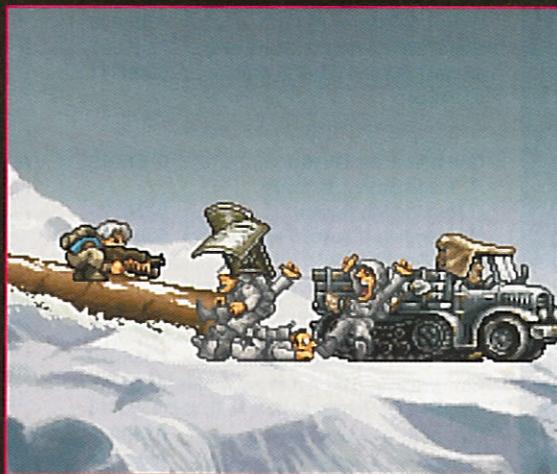
Vous êtes le Terminator!



La compilation PC s'est vendue à plus de 100 000 unités.



La faune aura aussi son importance!



Surfez sur un tronc d'arbre et écrabouillez tout le monde!

TOUT SUR TON PORTABLE

SONNERIES au
08.99.701.333

COMMANDE EN MOINS
DE 2 VARIÉES MINUTES
Essaie notre nouveau raccourci
appelle le 08.99.701.333*
tape #
commande

NOUVEAUTES

- Toutes les femmes de ta vie 6360054
(Steinberg, Alberg, Roesnes)
- Sous le vent (Venerusa) 6351027
- Can't get out of my head 6360048
(C. Dennis, R. Davis)
- Unité (Nuttéa) 6351028
- Come along (P. Swenson, J. Berg) 6360053
- Ensemble (J.J. Goldman) 6351034
- Over -protected (M. Martin/Rami)...6360058
- Regarde moi bien en face (De Palmas) 6351035
- Millésime 6351036
(D'Aimé/Obispo/Calagéro)
- Comme je t'aime 6351037
(Dahan/Storza-Mickael/Sebastian)
- Ma Musique (Jalane/Jacquemet) 6351038
- Uptown Girl (B. Joel) 6360057
- Eternal Flame (Bangles) 6360059
- Something Stupid 6360060
(C. Parks)

SON NUMERIQUE



TOPS

- Paid my dues 6360046
(S. Lawson, D. Sharp, L. Kafli)
- L'Exorcist (E. Morricone) 6350019
- Me Gustas Tu (Manu Chao) 6351015
- Mission Impossible 6366007
(L. Schriffrin, J.E. Davis)
- Maya L'Abeille (Delanoë) 6356005
- Le Parrain (Nino Rota) 6350016
- Simpsons (D. Elfman) 6366010
- Rnb 2 Rue (M. Gore) 6355014
- Miss California (Rasheem "Kilo" Pugh) 6360016
- Capitaine Flam (J.J. Debout) 6356002
- Inspecteur Gadget (S. Levy, H. Saban) 6356004
- Les Bronzés (P. Bachelet, S. Gainsbourg) 6350007
- James Bond (J. Barry) 6350012
- La Panthère Rose (H. Mancini) .. 6366008
- La Famille Adams (M. Shaiman) .. 6350002
- Friends (M. Skloff) 6366019
- Androgyny (Garbage) ...6360055

Dance

- Here With Me 6355008
(D. Armstrong, P. Statham, P. Gabriel)
- You Rock My World (M. Jackson) ... 6360029
- Have a Nice Day 6360035
- It's Raining Men (Jabara, Shatter) ... 6360025
- Blue (Eiffel 65) 6360027
- Black or White (M. Jackson) 6360001
- Walk of Life (M. Knopfler) 6360002
- Zombie (The Cranberries) 6360003

R'n'B

- All For U (J. Jackson) 6360004
- Family Affair (M. Blige) 6360037
- Music Is The One (E. Gronfier) 6360031
- I'm Out of Love (Anastacia) 6360011
- Lady (K. Nolan, B. Crewe) 6360012
- Sing (F. Healy) 6360034
- Survivor (A. Dent) 6360022
- What It Feels Like 6360023
(Madonna, G. Sigsworth)

Francophone

- Je n'ai Que Mon Âme (J. Kapler) 6351012
- Le Vent Nous Portera (Noir Désir) .. 6360026
- Une Belle Histoire (Legrand) 6351010
- Une Seule Vie 6351018
(J.J. Goldman, De Palmas)
- Angela (S.S. crew) 6351020
- Seul (Plamondon) 6351016
- Vivre La Vie (P. Manners, F. de Benedittis) 6360030
- La voix des sages (J. Kapler) 6351024
- Rue de la paix (Zazie) 6351032
- Le dilemme (Guiirao/Florence/Obispo) 6351033
- Les mots (Farmer/Boutonnat) 6351031

Disco

- YMCA (Bellolo) 6357004
- Staying alive (B. Gibb) 6357001
- Daddy cool (H. Mayer, F. Reuther) ... 6357002
- Le lundi au soleil (P. Juvet) 6357003
- Get up stand up (B. Marley) 6363001
- Sexbomb (Jones) 6357005
- I can see clearly now (J. Nash) 6363003
- I shot the sheriff (B. Marley) 6363005
- Born to be alive (P. Hernandez) 6363006

T.V. & Film

- Le Flic De Beverly Hills (Stern) 6350015
- Beetlejuice (D. Elfman) 6350023
- La Boum (V. Cosma) 6350013
- Titanic (J. Horner) 6350003
- Superman (J. Williams) 6350009
- Indiana Jones (J. Williams) 6350011
- Albator (E. Charden) 6356011
- Rocky (Sullivan III, Peterik) 6350008
- Pretty Woman (Orbison) 6350014
- Candy (K. Nakita, T. Wanatabé) 6356001
- Goldorak (Delanoë) 6356003
- Chapi Chapo (F. de Roubaix) 6358006
- Beverly Hills (John E. Davis) 6366003
- Buffy (Gripp) 6366026
- Magnum (Silvestri) 6366020
- X-Files (M. Snow) 6366012
- Dallas (J. Immel) 6366015
- Starsky et Hutch (L. Saban) 6366018
- Dawson Creek (Cole) 6366023
- L'île Aux Enfants (R. Pouly) 6366025
- Amicalement Votre (J. Barry) 6366013
- K2000 (Larson, Phillips) 6366005
- Sex and the city (Cuomo) 6366028
- Mac Gyver (Edelman) 6366006
- Drôles de dames (Elliot, Ferguson) .. 6366016
- Benny Hill (J. Rich, B. Randolph) 6366002
- La petite maison dans la prairie 6366017
(D. Rose)

Rap

- Cendrillon Du Ghetto 6355019
(T. Moutoussamy, M. Gore)
- U Remind Me (Usher) 6355021
- No Nagging (Caubet, Ferencowicz) . 6355012
- Real Slim Shaddy 6355013
(M. Mathers, M. Bradford, A. Young)
- Things I've Seen 6355017
(Tucker, Davis, Kumarynika, Perez, Dahrouge)
- Ain't It Funny (C. Ronney) 6355020
- Stan (Herman, Dido, Armstrong, Mathers) 6355016
- Trop Peu De Temps (O.Lara, H. Tucker) 6355018
- I'm real (Lorenzo, James) 6360050
- Hunter (F. Armstrong, R. Armstrong) . 6360047
- U give me somethings (J. Kay, T. Smith) 6360051

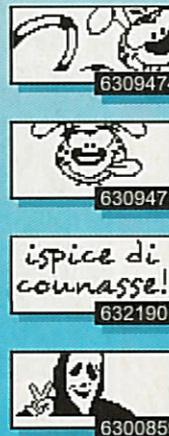
LOGOS en appelant le
08.99.707.222

TOPS



GRANDS LOGOS au
08.99.70.05.05

TOPS



www.logomarsu.com
www.mobifun.net

AVEC MOBIFUN

Et encore plus sur le
36 17 MOBIFUN
0,84 €/min.

CHOISIS TON CADEAU & GAGNE LE EN APPELANT LE **08 97 65 60 50**

- 1) T'appelles le 08 97 65 60 50
- 2) Tu choisies ton cadeau en tapant le code correspondant
- 3) Tu reçois un message gagnant ou perdant



0,56 EUROS/APPEL (PHOTOS NON CONTRACTUELLES)



REPONDEUR...choisis ton annonce au **08.99.701.700**

T.V. & Film

Votre mission si vous l'acceptez	6301115
Grazie ! d'avoir appelé le parrain	6301138
My name is James	6301168
Message d'horreur	6301120
Votre nouvelle mission	6301176
Tarzan	6301108
Axel Foley "ouais mec !"	6301117
La copine de Bruce *	6301319
Les Bronzés	6301116
La guerres des étoiles	6301129
Hélène et les garçons	6301153
Il était une fois dans l'ouest	6301131
Titanic capitaine	6301132
Psychose	6301139
Jurassic Park	6301145
Goldorak	6301160
Beverly Hills	6301162
Pokémonia	6301306
Chimi, Iono, N.F.S.	6301152
Mon portable est ailleurs	6301159
Téléportation Mr Spoke	6301119
M.I.B.	6301191

Publicités

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

TOPS du MOMENT

Votre Mission *	6301115
Le parrain capice	6301138
E. Semoun : secretaire particulier*	6301688
La Vérité	6301364
Foley & Roxanne *	6301117
Hein qu'ça t'énervé	6301301
Johnny Halliday couché *	6301469
S. Stalone : BEUJARR *	6301491
Rappel illico	6301585
Nouvelle mission impossible	6301176
Jacques Chirac : marrant *	6301417
L'angoissé	6301120
J.M. Bigard : sa messagerie, *	6301548
Tarzan	6301108
E. Cantona : autoritaire *	6301470
J'ai 8 sec. pour vous dire	6301595
D. Boon : petite chansonnette *	6301684
Visiteur Menestrel	6301136

*IMITATIONS ET PARODIES

avec MOBIFUN
une star répond
pour toi



Célébrités

Elie "Msiieur dame" *	6301688
D. Boon "Bièrè ..." *	6301685
Thierry et Jean Mimi *	6301558
Commandant Sylvestre *	6301491
PPDA "A tchao" *	6301513
Nanard *	6301535
Rateau Zizou *	6301360
Joey "étoile" *	6301540
Nicolas "séquence émotion" *	6301523
"Y'en a qu'ont essayé" *	6301483
Giscard "Bonsoir" *	6301485
Drucker "Fantastique" *	6301515
Chirac "putain de putain" *	6301526
Cdt Sylvestre "ch'ti message" *	6301529
Columbo *	6301538
JP. Coffe *	6301458
"Mr. Ouille" *	6301434
B. Bardot *	6301437
M. Robin *	6301438
Dalida *	6301439
C. Dion *	6301442
Depardieu *	6301456

Humour

Saperlipopette	6301256
Allo, Ah ! j't'arrête	6301243
Perdu, essaie encore	6301274
Petite annonce	6301281
Hein ! qu'ça t'énervé	6301301
Chirac marrant *	6301417
Canadien	6301265
Mendiant métro	6301267
Silence plateau	6301289
Maitre corbeau	6301293
DJ 2000	6301296
Le parisien au volant	6301299

Les répondeurs de l'amour

Ton parfum m'effleure	6301671	L. Jospin : St Valentin *	6322990
Palpitations	6301670	A. Roumanoff : Harmonie / amour*	6318448
R. Borhinger : fête de l'amour *	6301669	Cheri téléphone	6314314
Bourvil : St Valentin *	6301668	Roméo & Juliette	6319154
Renaud : les amours se bécotent*	6301667	La messagerie éternelle	6301232
J.M. Bigard : St Valentin *	6301665	G. Bedos : St Valentin *	6301666

IMPORTANT : vide les messages en attente et ceux conservés. tu dois connaître le code d'accès de ta messagerie : pour Orange appelle le 888, SFR le 123 et Bouygues le 660



SURPRISES VOCALES au **08.99.70.2000** Top original pour envoyer des messages à tes ami(e)s

Amour

Mon amour, ma merveille	6317563
Je te kiffe à donf	6317572
Fou de vous	6317579
La magicien	6317577
Halliday : que je t'aime *	6317566
Je t'aime à l'infini	6317564
Petits noms d'amour	6317582
Je suis bien avec toi	6317597
I love you, merci	6317604

Drague

Bigard : le gars *	6317610
Je te trouve super mignon	6317585
Pas évident à dire	6317589
Le rancard	6317620
On se fait un ciné	6317636
Je suis d'accooooord	6317648
Juste un diner	6317656
Permis de conduire	6317828
C'est ta petite coquine	6317872

Blagues

Pourquoi ça pue ?	6317805
Blonde / Ordinateur	6317816
Ma qué, ma	6317660
Boulot de femme	6317831
Bernadette	6317817
Prouts	6317822
Good Year	6317826
Pa... paye	6317813
Fanfares	6317827
Lapin sourd	6317824
Caniche ou canif ?	6317814
Les femmes, le matin	6317810
Porsche, Rolex ou bras ?	6317785
Grande gueule	6317789

Canulars

Qui veut gagné 1 million ?	6317948
Votre voisine en à marre	6317937
La direction des Impôts	6317934
Qu'est ce que t'es C.	6317925

Le top des surprises

Par une Star

Ben Laden *	6322655
J.M. Bigard *	6322656
Philippe Seguin *	6322653
Coluche *	6322652
Doc Gynéco *	6322650
Pascal Sevran *	6322649

Par Amour

Petits noms d'amour	6317582
Je suis bien avec toi	6317597
I love you, merci	6317604
Je suis d'accooooord	6317648
Je t'aime	6317581

*IMITATIONS ET PARODIES



DEDICACES SONORES au **08.99.707.117**

choisis une annonce
ajoute ta dédicace
et envoie à la personne
de ton choix

So I begin	19480
Clint Eastwood	19051
U remind me	19042
Sing	19041
Le vent nous portera	19031
You rock my world	19026
Rn'B 2 rue	19025
Près de moi	19017
Le dilemme	18998
Family affair	18976
Me gustas tu	19020

XBOX
COMPATIBLE



Adrenalin Wheel

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

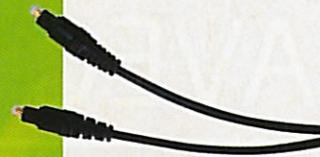
Adrenalin Wheel Pedals Free

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



Adrenalin Pad

Manette compatible Xbox™
technologie vibration
Microsoft™.



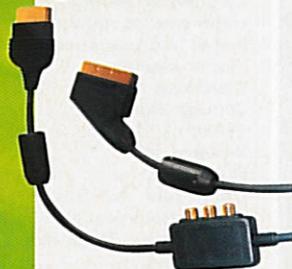
Câble Optique
pour Xbox™



Câble S-Vidéo
pour Xbox™



Câble
Audio/Vidéo
pour Xbox™



Câble RGB
SCART
pour Xbox™



AV sélecteur
pour Xbox™
Système 4 en 1

www.creations-philippe-toumire.com

L'univers Xbox™ s'offre à vous !

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

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

Recevez
GRATUITEMENT
le catalogue

Nom (en capital) _____
Prénom (en capital) _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____
email : _____

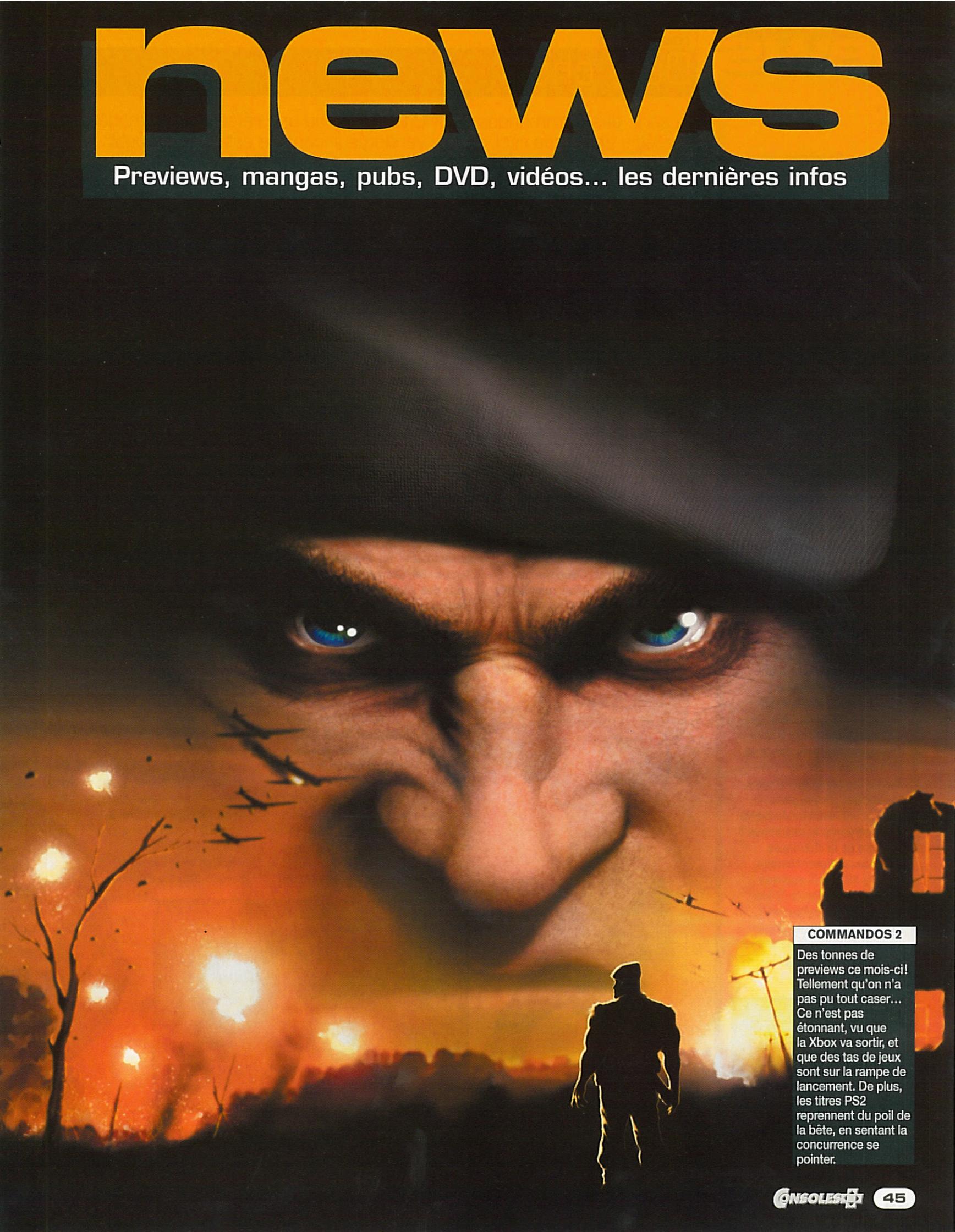
XBox™, Game Cube™,
Game Boy Advance™, Playstation2™ :
volants, manettes, accessoires

CONSOLES - 03/02

Saitek

news

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



COMMANDOS 2

Des tonnes de previews ce mois-ci! Tellement qu'on n'a pas pu tout caser... Ce n'est pas étonnant, vu que la Xbox va sortir, et que des tas de jeux sont sur la rampe de lancement. De plus, les titres PS2 reprennent du poil de la bête, en sentant la concurrence se pointer.

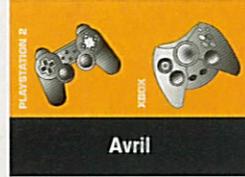
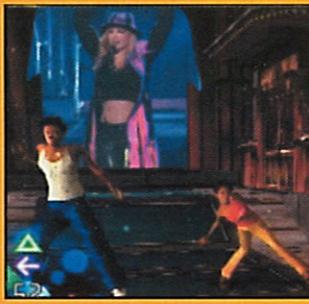
Oui ! chef !

MOT

■ 1, 2, 3... Ce mois-ci, les intitulés des colonnes de brèves sont placés sous le signe du Vietnam. Vous allez ainsi apprendre à compter en vietnamien. Vous trouverez dans l'ordre, les chiffres 1, 2, 3, etc. (« mot », « hai », « ba », etc.). Par souci de lisibilité, nous avons occulté les accents toniques qui forment la véritable graphie de ces mots (ce sont eux qui donnent le ton des sons). Interrogation écrite le mois prochain.



■ **BRITNEY.** La chanteuse Britney Spears, l'idole des petites filles et des mythos en herbe, va avoir un jeu à son nom ! Ça s'appellera Britney Dance Beat, ce sera sur PlayStation 2, et ça sortira courant avril 2002. Bien évidemment, Britney Dance Beat sera un jeu de danse et de musique, dans la lignée de Bust a Groove et de Parappa the Rapper. En progressant dans le jeu, vous débloquentez des interviews et des bonus à la gloire de la chanteuse américaine. Pour mémoire, Britney était déjà apparue dans un jeu vidéo sorti aux débuts de la PlayStation 2, mais uniquement au Japon. Livré avec un tapis de danse, il s'appelait Stepping Selection.



Avril

Développé de main de maître par l'équipe de Pyro, elle-même

menée par le sympathique (mais non moins stakhanoviste) Gonzo Suarez, le premier Commandos avait fait des ravages dans le monde PC. Le deuxième volet sorti récemment, sur PC également, avait encore amélioré le concept. Dans ce deuxième épisode, vous incarnez un groupe de soldats d'élite alliés, durant la seconde guerre mondiale. Les héros sont donc américains, français, anglais, russes, etc. Dans des décors en 3D isométrique, l'action se situe là où les batailles ont fait rage : à Paris, en Indochine, en Inde, en Normandie, etc. Cette troupe d'élite doit à chaque fois remplir des missions pour permettre au camp

des Alliés de grignoter peu à peu la victoire contre



les nazis. Mais, du fait de sa difficulté un peu élevée par rapport à la moyenne, Commandos n'a pas su séduire le grand public.

Zoom qui peut

Ce qui surprend au premier abord avec ces adaptations sur consoles, que ce soit sur Xbox ou sur PS2, c'est la finesse du graphisme que Pyro a réussi à reproduire. On était déjà ébahis devant Baldur's Gate : Dark Alliance. Mais là, on peut affirmer que nos petits Latins ont fait bien mieux. Il est désormais possible de jouer sur le zoom, pour s'éloigner de façon vertigineuse, ou pour s'approcher de l'action. Le moteur 3D utilisé est tout simplement impressionnant. La caméra peut aussi tourner sur elle-même en temps réel, découvrant les scènes sous des angles complètement différents. La prouesse technique est bien là, tout en préservant l'intérêt de jeu. Comme dans Grand Theft Auto 3, il sera possible de conduire les véhicules abandonnés : tanks, jeeps et autres jouets du genre. De plus, comme dans Metal Gear Solid, le fait que vous incarniez une troupe d'élite vous oblige à agir dans la discrétion. Légère innovation : Commandos 2 prend en compte le bruit que les agressions peuvent provoquer. Par exemple, les cris des victimes sont matérialisés par une onde concentrique visible à l'écran. Si un autre garde est dans



XBOX

ce champ, il viendra automatiquement vérifier ce qui se passe. Il faut aussi faire attention à ses traces de pas dans la neige, et ne pas laisser traîner les corps.

Chaise musicale

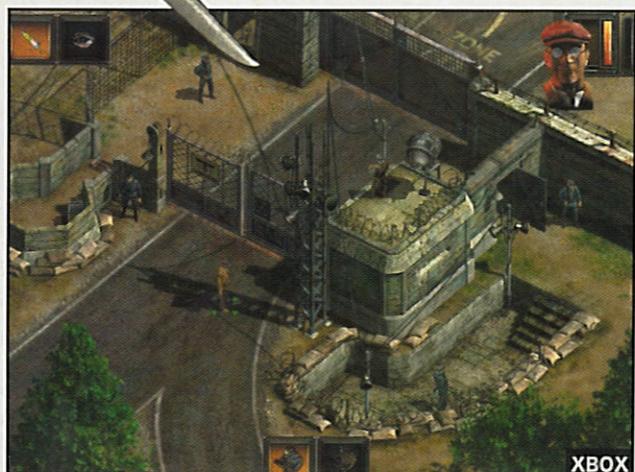
Pour cette conversion sur consoles, la maniabilité a été complètement revue, et adaptée aux manettes. Fini les sélections à la souris : vous commanderez chaque personnage directement, comme dans un jeu d'action vu de haut. Pour changer de personnage, il suffira de le sélectionner avec les boutons L et R. Notez qu'on pourra aussi jouer le chien Whiskey... Les amateurs du genre trouveront nombre de clins d'œil aux films de guerre, ne serait-ce que dans le nom de la plupart des niveaux. En anglais, nous avons donc : « Saving Private Smith » pour *Il faut sauver le soldat Ryan*, « Is Paris Burning ? » en hommage à *Paris brûle-t-il ?*, et « Bridge over the River Kwan » pour *Le Pont de*



XBOX



la rivière Kwai. Enfin, ces deux versions consoles proposent quelques améliorations par rapport à la version PC, notamment dans le mode tutorial. Dans ce dernier, vous découvrirez pas à pas les différentes possibilités de vos hommes, sans avoir à rechercher dans le manuel. Du fait du peu de touches qu'une manette propose par rapport à un clavier, seules les fonctions les plus indispensables ont été portées, et la plupart ont été simplifiées. Commandos 2 se présente donc comme une sorte de petit chef-d'œuvre qu'on attend avec impatience. De plus, il n'est pas si fréquent que nos amis espagnols nous pondent un titre de cet acabit. Allez, tous ensemble: vive l'Europe! ■



HAI

■ **DISNEY.** Ce n'est une surprise pour personne, les deux prochains dessins animés de Disney seront adaptés en jeux vidéo. Le premier, *Lilo and Stitch*, raconte l'histoire d'une petite fille et d'un extraterrestre. Le second, *Treasure Planet*, sera une transposition libre de *l'Île au trésor*, le roman de Robert Louis Stevenson. On y verra des navires volants et d'autres machines imaginaires. Les deux adaptations seront des jeux de plates-formes/action 3D, un peu dans le genre d'*Atlantide*, *l'Empire perdu*.



■ **CRASH.** Voilà un soft qui porte bien son nom. Il s'agit du prochain jeu de voitures de Rage. Attention, il s'agit bien de voitures, et non de course, puisqu'il ressemble plus à Destruction Derby qu'à Gran Turismo. Au volant de caisses décorées de façon extravagante, votre but sera de réaliser les plus belles cascades, et de détruire d'autres caisses dans les arènes, tout en conservant bien sûr sa carrosserie dans le meilleur état possible. Furieusement intellectuel, non? Sortie sur Xbox fin mars 2002 en France.



BA



■ **PRO BEACH SOCCER.** Les petits Français de chez PAM, qui avaient développé Pro Boarders sur PlayStation, se sont lancés dans un projet un peu fou : une simulation de foot de plage. Pour les novices, les différences entre le foot classique (où qu'on est les champions du monde, et même d'Europe !) et la version plage sont à peu près similaires aux différences entre le volley-ball et le beach-volley. Le beach soccer se joue à cinq par équipe, sur un terrain beaucoup plus petit, avec des buts plus réduits, et sur du sable, cela va de soi. Les joueurs tapent pieds nus sur un ballon de plage, et les actions sont beaucoup plus spectaculaires et bien plus rapides que pour un match de championnat. Enfin, le « pro » du titre est justifié par la licence exploitée. En effet, les plus illustres inconnus de la discipline (du foot de plage, pas du vrai foot avec la créatine et les enveloppes enterrées dans le jardin de la grand-mère) seront au rendez-vous. Sortie sur PS2 courant 2002.



■ **LA PUISSANCE KABYLE.** Bonne nouvelle pour tous les lecteurs de Consoles+ : Kael, après des semaines de dépression nerveuse et d'interrogations existentielles quant à la qualité de ses articles vient enfin de retrouver son style ! Ouf !... Toute la rédac respire, et lui souhaite chaleureusement de ne plus le perdre.

INQUISITION

La bourse ou la vie



Novembre

Nous sommes au Moyen Âge, au moment de la guerre de Cent Ans. La peste noire fait des ravages en France, et les morts s'entassent dans les campagnes dévastées. Mais, au début du jeu, ces tragiques événements ne dérangent pas trop notre héros. Petit voleur de son état, il ne se soucie guère que de piquer des bourses pour survivre, jusqu'au jour



où son chemin croise celui d'un clerc. Il sera, à cette occasion, investi d'une mission qui le mènera en vadrouille à travers une France ravagée par la famine. Sur ce fond



de guerre, Inquisition est en fait un jeu d'action 3D inspiré de Metal Gear Solid, à savoir : l'action dans la discrétion. Les images montrées ici sont issues de la version PC. ■



CURSE

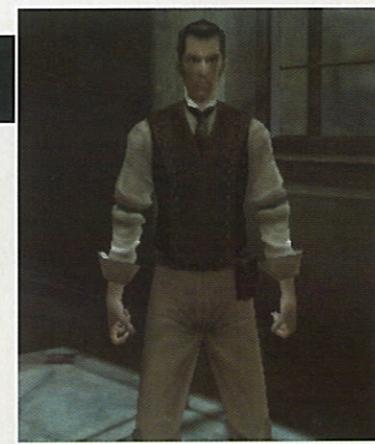
Esprit, es-tu là ?



Septembre

La ressemblance entre le scénario de Curse et celui de la Momie 2, le film, est troublante. Le jeu débute à Londres en 1890. L'aventure mènera le héros, Darien Dane, en Égypte, à la recherche d'une statuette volée : l'Œil d'Isis. Il découvrira que cette statuette est

indispensable pour capturer une espèce de spectre qui prend possession des corps. La fin se situe, bien entendu, dans une pyramide, et le héros se sert d'un fusil à pompe. Bref, il s'agit d'un Resident Evil-like avec des monstres belliqueux et des momies à foison. À noter : les images montrées ci-contre sont issues de la version PC. ■



Le retour de la der des ders

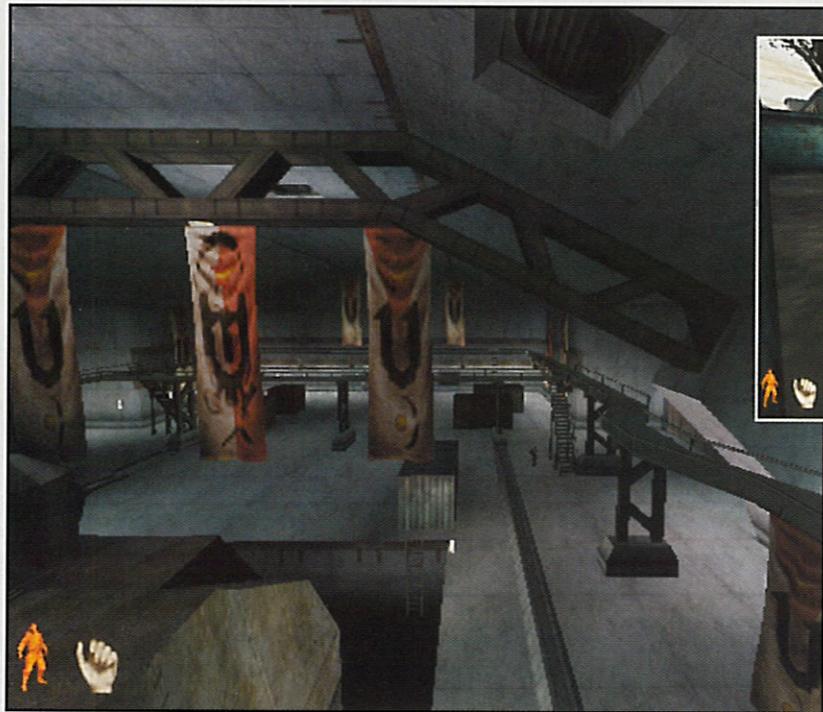
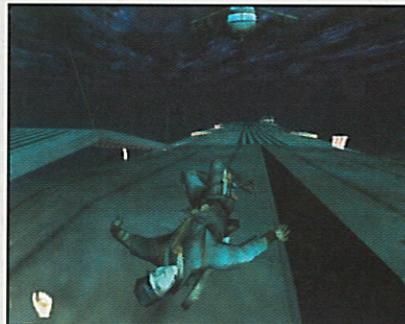


Septembre

La première guerre mondiale ne s'est pas terminée exactement comme dans l'Histoire.

Dans le jeu IronStorm, nous sommes en 1964 et les Allemands n'ont toujours pas capitulé. Le conflit dure donc depuis 50 ans, et les nations engagées dans le conflit ont dépensé des sommes

folles dans l'effort de guerre. Dans cette ambiance un peu spéciale, IronStorm se présente comme un Doom-like avec des missions à remplir. Vous jouez le rôle d'un agent des services secrets qui doit infiltrer les bases ennemies. La discrétion sera donc de rigueur, malgré l'arsenal à votre disposition. ■



ROLAND GARROS 2002

Kuerten passe à Grosjean...

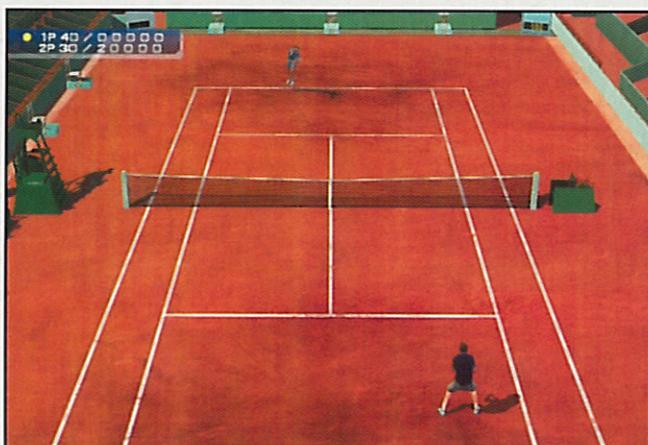


Mai

La licence Roland Garros cuvée 2002

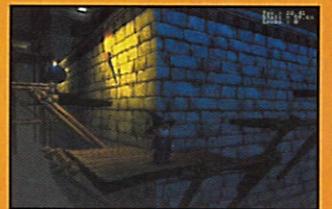
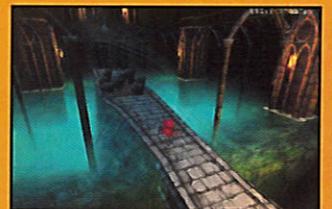
promet d'être bien meilleure que la 2001. Ce jeu de tennis se veut ultra réaliste, avec des surfaces à l'allure très proche de ce qu'on voit à la télévision. Quelques champions ont

accepté d'apparaître dans le jeu, comme Gustavo Kuerten. Avec des angles de caméra et des ralentis inspirés des retransmissions télévisées, Roland Garros 2002 marche dans les traces de notre bon vieux Virtua Tennis. Mais attention! la maniabilité sera radicalement différente. Une version Game Boy Advance avec un mode multijoueur en link est aussi prévue. ■



BON

■ **HALLOWEEN.** Vos petits amis ont été changés en pierres par un savant fou. Pour mener votre quête, vous pourrez incarner soit Ann, la sorcière, soit Greg, le diabolotín farceur. Ce jeu de plates-formes en l'honneur d'Halloween est développé actuellement par les Français de Kalisto. Sortie en octobre 2002 sur PlayStation 2, Game Boy Advance et Game Boy Color.



■ **BAISSE DE PRIX.** Bonne nouvelle! Le prix de la Game Boy Advance a baissé (elle valait près de 120 euros). Depuis le 1^{er} février, on peut se la procurer contre 99 euros. Ce qui la rend plus accessible aux petites bourses (pas vrai Niico?). Quant au prix de la Game Boy Color, nous ne savons toujours pas si Nintendo compte faire un geste en direction des plus démunis.



En mars trois offres PlayStation 2

1. Avec l'achat de la PS2 : 299 € 1961,31 F
La télécommande officielle PS2 OFFERTE

Offre valable dans la limite des stocks disponibles à partir du 01/03/2002

CADEAU



2. Le jeu PlayStation 2 PLATINUM : 25 € 163,98 F

Offre valable dans la limite des stocks disponibles pour les jeux ci-contre



3. Console PlayStation 2 + MGS2 : 349 € 2289,28 F

Offre valable uniquement sur le pack spécial PS2/MGS2 à partir du 22/03/2002 et dans la limite des stocks disponibles. Console PS2 seule 299 €. MGS2 seul 70 €



OFFRE À NE PAS RATER



Déjà plus de 2 millions de Micromanes !

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

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

PARIS

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

RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY**
C. Cial Carrefour - 77410 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT**
C. Cial Carrefour - 77410 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**
C. Cial Carrefour - 77190 Dammarie-Les-Lys
Tél. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2**
C. Cial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PARLY 2**
C. Cial Régional Parly - 78158 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 40 90

- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN**
C. Cial Saint-Quentin - 78180 Montigny-Le-Bretonneux
Tél. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR**
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-Les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON**
C. Cial Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2**
C. Cial Les Ulis 2 - 91410 Orsay - Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2**
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS**
C. Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92092 Puteaux
Tél. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2**
C. Cial Les 4 Temps - Parvis de la Défense
92800 Puteaux - Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST**
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR**
C. Cial Parinor - 93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2**
C. Cial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES**
C. Cial Les Arcades - 93160 Noisy-Le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**
C. Cial Carrefour Grand-Ciel - 94200 Ivry Grand-Ciel
Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE**
C. Cial Belle-Épine - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL**
C. Cial Créteil Soleil - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11
 - 94 MICROMANIA BERCY 2**
C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont
Tél. 01 41 79 31 61
 - 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY**
C. Cial Auchan Val de Fontenay - 94120 Fontenay-sous-Bois
Tél. 01 53 99 18 45
 - 95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES**
C. Cial Les 3 Fontaines - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81
 - 95 MICROMANIA OSNY**
C. Cial Osny Nord - 95520 Osny - Tél. 01 30 38 48 18
- P R O V I N C E**
- 06 MICROMANIA ANTIBES**
C. Cial Carrefour Antibes - 06600 Antibes
Tél. 04 97 21 16 16
 - 06 MICROMANIA CAP 3000**
C. Cial Cap 3000 - 06700 Saint-Laurent-du-Var
Tél. 04 93 14 61 47
 - 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE**
C. Cial Nice-Étoile - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14
 - 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES**
C. Cial Carrefour Vitrolles - 13127 Vitrolles
Tél. 04 42 77 49 50
 - 13 MICROMANIA AUBAGNE**
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35
 - 13 MICROMANIA LA VALENTINE**
C. Cial Géant La Valentine - 13011 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72
 - 13 MICROMANIA LE MERLAN**
C. Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2**
C. Cial Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR**
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE**
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne
Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE**
C. Cial Labège 2 - ZAC la Frande Borde
31670 Labège-Toulouse - Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC**
C. Cial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac
Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE**
C. Cial Le Polygone - 34000 Montpellier
Tél. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAUX-ROUX**
C. Cial Auchan - Les Terres Fortes
36330 Le Poinçonnet - Tél. 02 54 27 44 40
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU**
C. Cial Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN**
C. Cial Auchan - 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire
Tél. 02 51 79 08 70
- 45 MICROMANIA ORLÉANS**
C. Cial Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE**
C. Cial Auchan Les Trois Fontaines
45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS**
C. Cial Géant - Espace Anjou - 49000 Angers
Tél. 02 41 25 03 20

Participez au CONCOURS MGS2 et gagnez* la statue de SOLID SNAKE



Une statue par Micromania**



**Dans les enseignes Micromania seulement.



Disponible
à partir du 8 mars
Réservez-le !



STATUE EN RÉSINE
TAILLE : 1,86 M

AVEC
funradio

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

TOUS LES DÉTAILS DU CONCOURS SUR
micromania.fr



Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux
et découvrez les nouveautés !
Micromania reprend* vos jeux
Game Boy Advance, N64,
PS One, PS2 et Dreamcast.

*Voir conditions à la caisse.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Réservez vos jeux !

- dans votre Micromania
- sur micromania.fr

Ouverture de 11 nouveaux Micromania !

- | | | | |
|---|---|--|--|
| 77 MICROMANIA BOISSENAERT NOUVEAU
C. Ccial Melun Boissenart - 77247 Cesson
Tél. 03 26 86 52 76 | 56 MICROMANIA LORIENT NOUVEAU
C. Ccial K2 Lorient - 56100 Lorient | 49 MICROMANIA ANGERS GD MAINE NOUVEAU
C. Ccial Grand Maine - 49000 Angers
Tél. 02 41 25 03 20 | 50 MICROMANIA CHERBOURG NOUVEAU
LA GLACERIE
C. Ccial Cotentin - 50470 La Glacerie |
| 42 MICROMANIA ST-ÉTIENNE NOUVEAU
C. Ccial Régional Centre Deux - 42100 St-Étienne | 56 MICROMANIA VANNES NOUVEAU
C. Ccial Carrefour La Fourchaine - 56000 Vannes | 37 MICROMANIA TOURS ST-PIERRE DES CORPS NOUVEAU
C. Ccial Les Atlantes - 37700 St-Pierre des Corps | 77 MICROMANIA VAL D'EUROPE NOUVEAU
Espace Ccial International Val d'Europe
77711 Serris-Marne La Vallée |
| 76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER NOUVEAU
C. Ccial Océane - 76700 Gonfreville L'Orcher
Tél. 02 34 47 41 14 | 67 MICROMANIA HAUTAPIERRE NOUVEAU
C. Ccial Régional Auchan Hautepierre - Place Maurois
67200 Strasbourg - Tél. 03 88 27 72 51 | 78 MICROMANIA CHAMBOURCY NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - RN 13 - 78260 Chambourcy | |
| 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil
Tél. 03 26 86 52 76 | 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77 | 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Ccial Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55 | 76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE
C. Ccial Tourville La Rivière - 76410 Tourville La Rivière - Cléon
Tél. 02 35 81 16 16 |
| 54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial St-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88 | 62 MICROMANIA BOULOGNE
C. Ccial Auchan - 62200 St-Martin Boulogne
Tél. 03 21 31 63 51 | 69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval
Tél. 04 72 67 02 92 | 76 MICROMANIA ROUEN
50, rue du Grand-Pont - 76000 Rouen - Tél. 02 35 88 68 68 |
| 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11 | 66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
C. Ccial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus
66000 Perpignan - Tél. 04 68 68 33 21 | 72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBIN
C. Ccial Auchan Chapelle Saint-Aubin
72650 La Chapelle Saint-Aubin - Tél. 02 43 52 11 91 | 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 Saint-Sever
Tél. 02 32 18 55 44 |
| 59 MICROMANIA RONCQ
C. Ccial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62 | 67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
C. Ccial Place des Halles - 67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 70 | 72 MICROMANIA LE MANS SUD
C. Ccial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79 | 83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04 |
| 59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80 | 67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20 | 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
C. Ccial Auchan-Épagny - 74330 Épagny
Tél. 04 50 24 09 09 | 83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30 |
| 59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq
Tél. 03 20 05 57 58 | 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
C. Ccial Auchan - 67590 Schweighouse - Tél. 03 88 07 27 18 | 76 MICROMANIA BARENTIN
C. Ccial Carrefour - 76360 Barentin
Tél. 02 35 91 98 88 | 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
C. Ccial Auchan-Pontet - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66 |
| 59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
C. Ccial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin
Tél. 03 27 51 90 79 | 68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLEON
C. Ccial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse-Illzach
Tél. 03 89 61 65 20 | 76 MICROMANIA DIEPPE
C. Ccial Le Belvédère - 76200 Dieppe
Tél. 02 35 06 05 15 | 84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
C. Ccial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon
Tél. 04 90 81 05 40 |
| 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles
Tél. 03 21 85 82 84 | 69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST
C. Ccial Grand-Ouest - 69132 Écullly - Tél. 04 72 18 50 42 | 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTVILLIERS
C. Ccial Auchan Le Grand Havre - 76290 Montvilliers
Tél. 02 35 13 86 98 | 86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
C. Ccial Auchan Chasseneuil - 86360 Chasseneuil-du-Poitou
Tél. 05 49 41 38 08 |
| | 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82 | | |

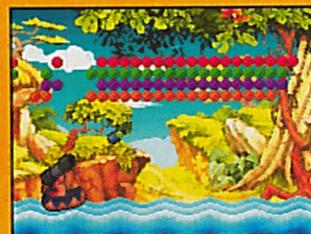
© 2001 KONAMI CORPORATION. MGS2 est un produit de Konami. Tous droits réservés. *Concours avec obligation d'achat du jeu MGS2 sur PS2 dans tous les Micromania du 8 au 16 mars 2002. ATTENTION ! Les dates de sortie des jeux sont susceptibles d'être modifiées.

NAM

■ **SHEEP.** Ubi Soft continue les adaptations sur Game Boy Advance. Après le fabuleux Rayman Advance, voici venir Sheep, la simulation de berger sur PSone. Vous incarnez un chien de berger, qui doit garder des moutons un peu stupides et éviter qu'ils ne se jettent dans la gueule du loup. Il faut aussi les surveiller de près pour qu'ils ne se blessent ou ne se tuent pas bêtement. Sortie en France en juin 2002.



■ **ALLEZ LES VERS!** Les vers de terre durs à cuire sont de retour, et deux fois sur Game Boy Advance. Après avoir sévi sur PSone, Dreamcast... les voici à l'assaut de la nouvelle portable de Nintendo. C'est encore Ubi Soft le coupable. Sorties de Worms Blast et de Worms World Party courant avril 2002 en France.



GAME CUBE

Elle arrive en France!



Mai

Ça y est, la Game Cube est sur la rampe de lancement pour l'Europe. Date fixée : 3 mai 2002 au prix de 249 euros (donc, moins cher que la PlayStation 2, et près de deux fois moins que la Xbox). Les couleurs disponibles pour la console seront le violet et le noir. Quant aux manettes, on aura droit à une couleur supplémentaire : le violet transparent. Vingt titres sont annoncés pour le lancement, éditeurs tiers compris, dont Luigi's Mansion, Wave Race Blue Storm, Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II, Super Monkey Ball, ISS2, 2002 FIFA World Cup, Tony Hawk Pro Skater 3, Burnout, Tetris World, et tenez-vous bien, Crazy Taxi et Sonic Adventure 2 Battle, deux titres Sega. Le nombre de consoles mises en place pour le premier jour sur tout le territoire européen est de 500 000. Le prix des jeux avoisinera les 60 euros. ■



TOURNOI PRO EVOLUTION SOCCER

On n'est pas les champions!



Disponible

C'est désormais une tradition, Konami organise chaque année un tournoi inter-rédactions sur Pro Evolution Soccer, PES pour les intimes. Konami avait donné rendez-vous à la crème des testeurs dans un bar sympa de Paris, le 23 janvier, pour un championnat mémorable. Consoles+ était représenté par notre footeux de service, Toxic, et par l'honorable Gia (si si, celle qui ne joue pas aux jeux de foot...). Éliminée dès le premier

tour, malgré une équipe de première classe, l'Argentine, notre testeuse préférée termine tout de même 20^e sur 29 participants. Toxic, qui jouait avec le Portugal, s'est illustré brillamment en passant les huitièmes et les quarts de finale, en épatant la galerie grâce à son jeu de jambes raffiné. Malheureusement, son parcours s'arrêtera face au Brésil (emmené par Vincent de Jeux Vidéo Magazine) en demi-finale (3-2). Mais tout n'était pas perdu, car Toxic s'est imposé à la troisième place en battant l'Argentine (dirigée par Steph

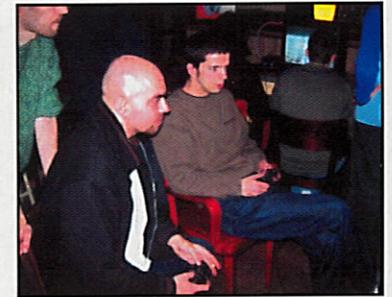
de Playmag) sur le score sans appel de 1-0. Quant à la grande finale, elle a opposé la France (Gollum de Joypad) et le Brésil (celui qui a battu notre Toxic) dans un match sanglant, qui rappelle étrangement la dernière Coupe du Monde. Mais, cette fois-ci, ce n'est pas un humiliant 3-0 que le Brésil encaisse, mais un respectable 2-1. C'est donc encore une grande victoire pour la France! Un grand bravo à tous! Respects pour Konami pour l'organisation de cet événement et merci à www.playscope.com pour les photos. ■



Steph de Playmag à gauche contre Gollum de Joypad accompagnés de leurs supporters respectifs.



La grande finale opposant Vincent, de Jeux Vidéo Magazine, et Gollum, de Joypad. Tout à gauche, Toxic pose pour la photo.



Le grand débutant, Pierre de PSM2, contre le talentueux Bertrand de Game One.

Enfin l'Europe !...

Le 14 mars 2002, les plus privilégiés d'entre vous pourront enfin se procurer la Xbox pour la « modique » somme de 479 euros.

Microsoft pourra alors se vanter de proposer la console de salon la plus chère du marché: la PlayStation 2 vaut actuellement à peu près 300 euros, et la Game Cube en vaudra près de 250. Pour un prix aussi élevé et un poids aussi conséquent (4 kg), la grosse Xbox a intérêt à ne pas décevoir. Notons que le prix du modèle européen de la Xbox est largement supérieur à celui de l'américain (300 \$, soit environ 346 euros) et du japonais (34800 yens, soit environ 300 euros). Encore une fois, l'Europe va se sentir escroquée...

La console

Livrée avec un seul paddle (fier lui aussi d'être américain, c'est-à-dire obèse), un câble audiovidéo et un cordon d'alimentation, vous ne trouverez que le strict minimum dans l'emballage. Pour jouer à deux, il vous faudra investir dans une manette supplémentaire (39,99 euros). Et si vous voulez absolument lui apprendre à lire des DVD-vidéo, il faudra encore déboursier 49,99 euros dans un pack DVD vidéo (comprenant une télécommande et le logiciel à installer).

Les jeux coûteront également assez cher: 69 euros. C'est clair, la Xbox n'est pas donnée, et ne s'adresse pas aux enfants.

Les jeux

Par contre, avec le disque dur intégré de la Xbox, vous n'aurez pas besoin d'investir dans une carte-mémoire, contrairement à toutes les autres consoles du marché. Pour ce lancement, Microsoft prévoit près de 1,5 million de machines pour l'ensemble du territoire européen, et espère bien s'installer confortablement avant que la Game Cube n'arrive (bonne chance Billoo!). Quant aux jeux disponibles au lancement, il y en aura une vingtaine (éditeurs tiers compris), dont bien sûr Halo, Munch Odyssey, Wreckless, Dead or Alive3, et peut-être même Jet Set Radio Future... Ce qui représente une ludothèque de départ sacrément attirante. De plus, Microsoft promet d'ores et déjà plus de 30 jeux disponibles d'ici juin! ■



OUVRE-BOÎTES

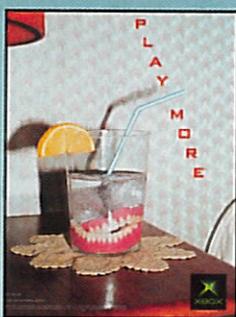
Largeur: 32 cm.
Hauteur: 8 cm.
Longueur: 26 cm.
Poids: à peu près 4 kg.
Prix: 479 euros.
Processeur: Pentium III 733 MHz.
Processeur graphique: XGPU cadencé à 250 MHz de nVidia.
Résolution maximale: 1 920 x 1 080.
RAM: 64 Mo DDR.
Bande passante: 6,4 Go/s.
Port Ethernet.
4 ports manette.
Disque dur: 8 Go.
Lecteur DVD de x2 à x5 (compatible DVD-vidéo avec un pack en option).
Son: 64 canaux de 256 voix, 3D.

SAU

■ **RPG À VIVRE.** La dernière idée marrante de Namco au Japon: une sorte de Tekken RPG, où il sera possible de localiser ses adversaires physiquement à l'aide du GPS intégré sur la plupart des téléphones nippons. Avec les écrans 68 000 couleurs en TFT et une compatibilité avec le langage Shockwave, l'utilisation de ce système sera assez facile.

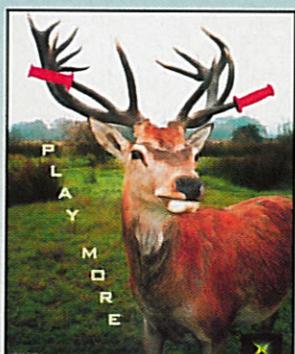
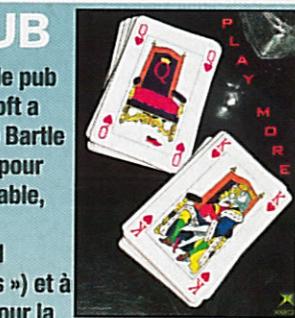
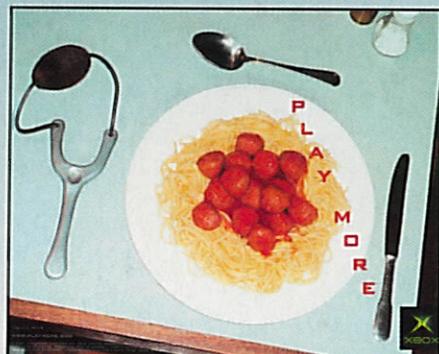


LA CAMPAGNE DE PUB



Pour sa campagne de pub européenne, Microsoft a fait appel à l'agence Bartle Bogle Hegarty (BBH pour les intimes, responsable, entre autres, de la campagne Levi's 501 « coutures torsadées ») et à l'agence Louis XIV pour la localisation française. Le slogan à retenir est « Play More » (en français « Jouez plus »), qui

incite (?) les clients potentiels de la Xbox à pousser le jeu encore plus loin. Les affiches s'efforcent de mettre en scène le slogan de façon cocasse.



Institut Supérieur du Commerce

Diplôme visé par l'Etat

22, bd du Fort de Vaux - 75017 Paris



Invités: Yoshitoshi Abe, dessinateur de Lain,
Marata Flange, dessinateur de Blue Submarine 6

Projections, Cosplay
Manga, BD, Comic,
Jeux video, Concours:
Nouvelle, Dessin,
Diorama

Tère European console Tourney

Organisé par le Salon Imaginaire France et le Salon
Fantastique de la Région de la Vallée de la Seine
www.imaginaire.com

Vendredi de 12h30 à 21h00

Samedi de 10h00 à 20h00

Dimanche de 10h00 à 18h00

La journée: 7 euros

(pré-vente: 6 euros)

Forfait 3 jours: 19 euros

(pré-vente: 17 euros)

133 Porte de Pantin

Métro Porte de Pantin, ligne 5

Téléphone: 01 40 33 79 58

Renseignements concours:

www.imaginaire.com

SALON ISC DE L'IMAGINAIRE

8, 9 et 10 mars 2002, Grande Halle de La Villette



kana

DYNAMIC

ANIME

TPL

31

MANGA

Andre passe à Pete, qui passe à...

BAY

■ TOP DES SORTIES AU JAPON DU 1/12 AU 20/01.

- 1 - GT Concept 2001 Tokyo (PS2) : 198 000
- 2 - Yugio Duel Monsters 6 Expert 2 (GBA) : 140 000
- 3 - Inuyasha (PS) : 84 000
- 4 - Tokimeki Memorial 3 (PS2) : 70 000
- 5 - DQ Characters Toruneko (GBA) : 66 000
- 6 - Crash Bandicoot 4 (PS2) : 55 000
- 7 - Maximo (PS2) : 45 000
- 8 - KoF EX (GBA) : 42 000
- 9 - Jack & Daxter (PS2) : 40 000
- 10 - Sonic Advance (GBA) : 39 000

■ MEILLEURES PROGRESSIONS AU JAPON DU 1/12 AU 20/01.

(le cumul des ventes totales entre parenthèses)

- 1 - Smash Brothers DX (GC) : + 430 000 (980 000)
- 2 - Super Mario Advance 2 (GBA) : + 400 000 (510 000)
- 3 - GT Concept 2001 Tokyo (PS2) : + 290 000 (290 000)
- 4 - Gundam DX (PS2) : + 280 000 (730 000)
- 5 - Momotaro X (PS2) : + 262 000 (370 000)
- 6 - Yugio Duel Monsters 6 Expert 2 (GBA) : + 240 000 (240 000)
- 7 - Winning Eleven 5 final edition (PS2) : + 203 000 (360 000)
- 8 - Dobutsu no Mori+ (GC) : + 200 000 (300 000)
- 9 - Dragon Quest IV (PS) : + 198 000 (1 100 000)
- 10 - Pikmin (GC) : + 190 000 (400 000)

■ FLOP DES SORTIES JAPON DU 1/12/2001 AU 20/01/2002.

- 1 - Slotermania 2 (PS) : 6 700
- 2 - Gradius Generation (GBA) : 8 000
- 3 - Snap Kids (GBA) : 8 200
- 4 - Missing Parts (DC) : 8 300
- 5 - Love Smash (PS2) : 8 400

■ BAQUET.

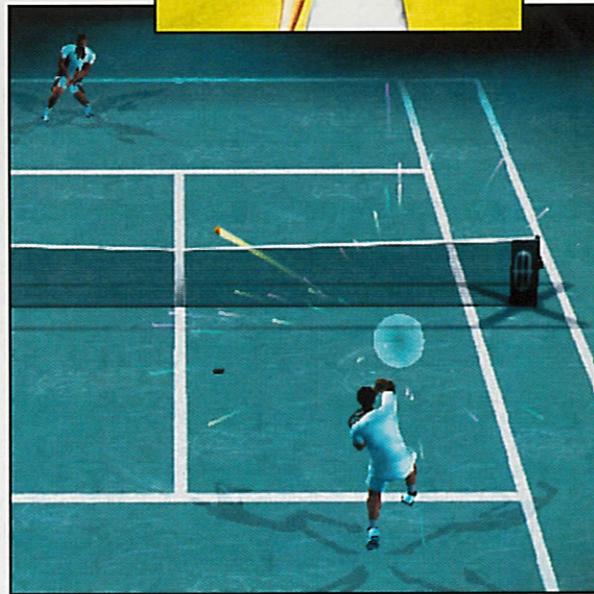
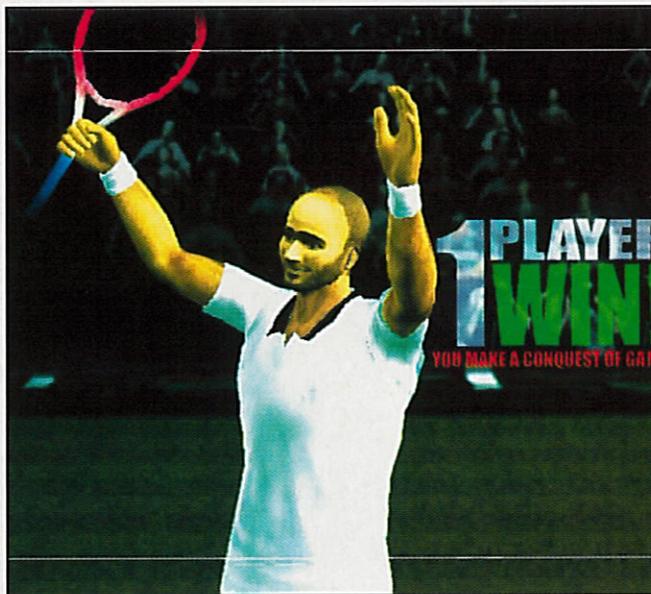
Le siège baquet pour GT3 est enfin en vente au Japon.



2002

Le meilleur jeu de tennis sur PlayStation va enfin être adapté sur PS2. Pour cette nouvelle mouture, les personnages ne sont plus aussi cartoons, et adoptent un style plus sérieux, un peu comme dans Virtua Tennis (le hit de Sega).

Au menu, huit stars de la petite balle jaune, dont Andre Agassi ou Pete Sampras, et dans le rôle de la bimbo des courts, Anna Kournikova. Les matchs se dérouleront à Wimbledon, à l'open d'Australie ou à Fleshing Meadow, ainsi que dans la plupart des autres pays (dont la France), mais sans la licence. ■



GIANTS

A pas de géant



Avril

Après un succès honorable sur PC, Giants s'apprête à investir la PlayStation 2. La sortie de cette adaptation avait été repoussée afin d'optimiser la maniabilité au paddle. Vous incarnez, à tour de rôle, l'un des représentants

des trois nations qui se disputent le territoire d'une île paradisiaque. Il faudra à chaque fois remplir des missions, afin de permettre à votre peuple de se développer. Le maniement ressemblera à celui d'un Doom-like: stick analogique de gauche pour se déplacer, et stick analogique de droite pour la vue. ■



BLOOD OMEN 2

Les dents du bonheur



Avril

Découvert dans Legacy of Kain, c'était bien avant Soul Reaver, Kain est de retour dans un jeu d'action en 3D. Ce vampire aux longs cheveux blancs

ne se cache pas comme ce timide de Raziel. Au contraire, il s'exhibe torse nu et à visage découvert. Fier de sa dentition et de ses griffes acérées, il n'hésitera pas à s'en servir pour lacérer ses victimes et retrouver ses pouvoirs perdus. ■



SLED STORM 2

La neige en folie



Avril

Sled Storm 2 est une course de moto-neige, qui ne se veut pas trop réaliste. Le but du jeu est bien sûr de terminer

engins de mort à la Mad Max. Un jeu de sport décalé de plus pour la gamme Big d'Electronic Arts. ■



premier les courses, mais sans être obligé de suivre le tracé du circuit. Il est en effet possible de couper droit dans la poudreuse, en esquivant les arbres, ou d'emprunter des tremplins, afin de sauter les passages qui ralentissent trop. Les pilotes, très farfelus, conduisent bien sûr des



APE ESCAPE 2

Le retour des singes



2002

Lorsqu'il était sorti sur PlayStation, le premier Ape Escape nous avait impressionnés par sa gestion du pad analogique. Ce

deuxième volet sur PS2 se doit donc d'être à la hauteur. Notre héros aux cheveux rouges piquants est toujours entouré de singes malveillants; par contre, il aura droit à de nouveaux mouvements et à de nouvelles possibilités. En bonus: un

mode multijoueur et une batterie de minijeu. ■



news

TAM

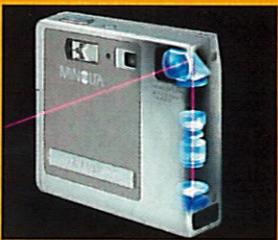
■ **TAPIS.** Au Japon, Sony a présenté une nouvelle imprimante pour la PS2 et ses ordinateurs portables Vaio. Son nom: la Tapis (ça ne s'invente pas).



■ **PIKACHU.** Nintendo aime les séries spéciales à la gloire des Pokémon. Les tarés de Pikachu seront aux anges avec cette GBA dorée, réservée uniquement aux Japonais et aux Américains.



■ **MAOUSSE COSTAUD.** Au Japon, Minolta a présenté un appareil photo numérique équipé du zoom le plus compact au monde. Le secret tient dans un mécanisme de lentilles positionné verticalement.



■ **LUNETTES NOIRES.** Au Japon, Hitachi va lancer en mars un ordinateur miniature. L'écran placé devant un œil et l'unité centrale à la ceinture, l'ensemble se commande avec une souris 3D. Dragon Ball Z n'est pas loin...

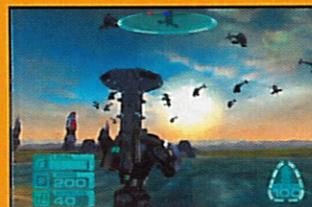
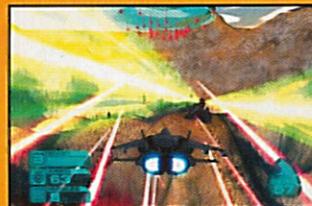


CHIN



■ **LE SEIGNEUR ACCLAIM.** Pour la sortie de Paris-Dakar Rally sur PC et PS2, l'éditeur Acclaim a eu la bonne idée d'aider l'association Daniel Balavoine, pour une action humanitaire. En effet, Acclaim a versé environ 1 524,62 euros, pour aider au financement d'une école au Mali. Sur la photo qui date du 24 janvier 2002, nous pouvons voir de gauche à droite, Claire Balavoine (la sœur de Daniel), Luc Boursier (boss d'Acclaim France) et Éric Nguyen (chef de produit chez Acclaim).

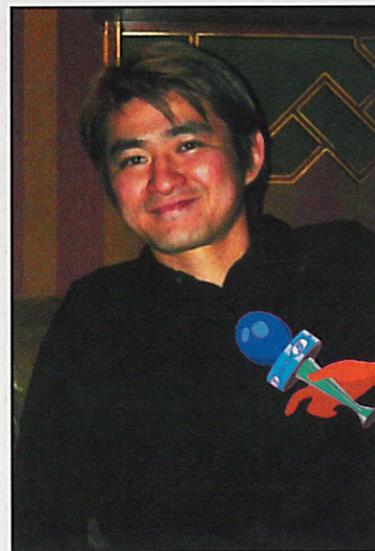
■ **GUN METAL.** Rage se lance dans les jeux de méchas. Enfin, le développeur n'ose pas trop l'avouer, mais ça y ressemble beaucoup. Par contre, l'esprit est très occidentalisé, s'approchant bien plus de Transformers (le dessin animé américain) que de Gundam (le dessin animé japonais). En effet, le robot bipède assez classique que vous incarnez peut se transformer à tout moment en avion de chasse. Ce qui lui confère un champ d'action très vaste, que ce soit sur terre ou dans les airs. Il s'agit bien sûr d'un jeu de shoot, avec des missions à remplir. Sortie sur Xbox en juin 2002.



INTERVIEW

Etes-vous rez ou derez ?

L'illustre Tetsuya Mizuguchi était à Paris pour présenter au public français son jeu mystère, Rez (sur PS2 et DC). C'est à l'hôtel Coste que nous avons pu serrer la main du génie. Entré chez Sega en 1990, Tetsuya est aujourd'hui le patron d'une des branches de la firme, à savoir United Game Artists. Cheveux décolorés et style décontracté, le créateur de Sega Rally et de Space Channel 5 a répondu à nos questions.



Consoles+ : Pourquoi un tel jeu, à mi-chemin entre Space Harrier et un jeu musical ? D'où vous est venue cette idée ?

Tetsuya : Je ne me suis jamais posé la question. Effectivement, quand on y regarde de plus près, Rez peut faire penser à Space Harrier avec de la musique. Mais justement, pour moi, Rez n'est pas un jeu sur lequel on se fait une opinion en le regardant. Il faut l'essayer. Et c'est le fait même de vivre l'expérience Rez, qui est un nouveau genre de jeu. Je n'ai jamais pensé faire un jeu dans la continuité de Space Channel 5 ou de Sega Rally.

Consoles+ : Vous semblez aimer les jeux musicaux, est-ce que vous avez essayé ceux des concurrents ?

Tetsuya : Bien entendu ! J'ai déjà joué à d'autres jeux de musique, mais ça ne m'a jamais vraiment plu. En fait, tous les autres jeux de musique faisaient appel à des symboles sur les touches. Et ça m'embêtait vraiment. Du coup, on passait son temps à regarder les flèches et la manette, et pas du tout ce qui se passe à l'écran. Donc, pour Space Channel 5, j'ai décidé de prendre les repères du rythme du jeu sur la gestuelle des

personnages. Ce qui oblige ainsi à regarder tout ce qui se passe à l'écran, et ça apporte un effet comique. Quand les Moroliens font « up down up down », ils ont vraiment l'air bête. On a envie de rire, mais on est obligés de rester concentré. Et c'est ce mélange

soucier de tirer en rythme. Mais par contre, plus on joue, plus on s'habitue au jeu, et inconsciemment, on tirera en rythme avec la musique. Mais, ça se joue comme un jeu de tir normal, contrairement à ce que beaucoup de Japonais pensaient. En fait, Rez va devenir petit à petit un instrument de musique qui vous permettra de devenir une espèce de DJ virtuel. Mon but dans Rez est de faire ressentir des émotions agréables au joueur.

Consoles+ : Est-ce que le fait d'avoir fait des décors et des persos en fil de fer était un choix délibéré, ou est-ce pour des raisons techniques ?

Tetsuya : C'est tout simplement pour avoir une évolution graphique dans le jeu. Il fallait donc un environnement simple à la base, pour qu'il puisse évoluer au cours du jeu. Plus on marque de points, plus les décors deviennent complexes, la 3D se remplit. Au début du jeu, on est tout seul dans le noir, et petit à petit, le monde se construit autour de soi. Et plus on avance dans les niveaux, plus la 3D devient complexe. On commence le jeu dans le cyberspace, comme dans Tron, et plus on avance, plus le graphisme devient complexe, comme si l'ordinateur dans lequel on est prisonnier retrouvait la mémoire, en reconstruisant son monde.

Consoles+ : Comment avez-vous présenté votre jeu ?

Tetsuya : La première fois, c'était lors d'une soirée Sony. Je ne savais vraiment pas quoi dire. Je me suis vidé la tête et je suis monté sur scène. Jusqu'à la fin, je me demandais vraiment comment j'allais faire pour présenter mon jeu. Et puis finalement, j'ai choisi de ne rien dire, et de jouer directement. Le commentateur a dit : « voici le premier jeu de Sega sur PlayStation 2 », et j'ai commencé à jouer. Le volume était poussé à fond. Sur l'écran de jeu projeté, il y avait une incrustation de l'image de mes mains sur la manette qui revenait de temps en temps. Les gens sont



d'humour et d'originalité graphique qui fait la force et le charme de Space Channel 5. Quant à Rez, je voulais créer un jeu de musique sans avoir besoin d'avoir le sens du rythme ou une mémoire d'éléphant. Effectivement, il s'agit d'un jeu de tir, dans lequel on crée la musique soi-même, comme si on jouait d'un instrument. C'est une expérience qui est à la portée de tous.

Consoles+ : Concernant Rez, est-ce qu'il faut tirer en rythme pour gagner plus de points ?

Tetsuya : Non, Rez est un jeu de tir pur et simple. Il n'y a pas à se



Sega Rallye 2.

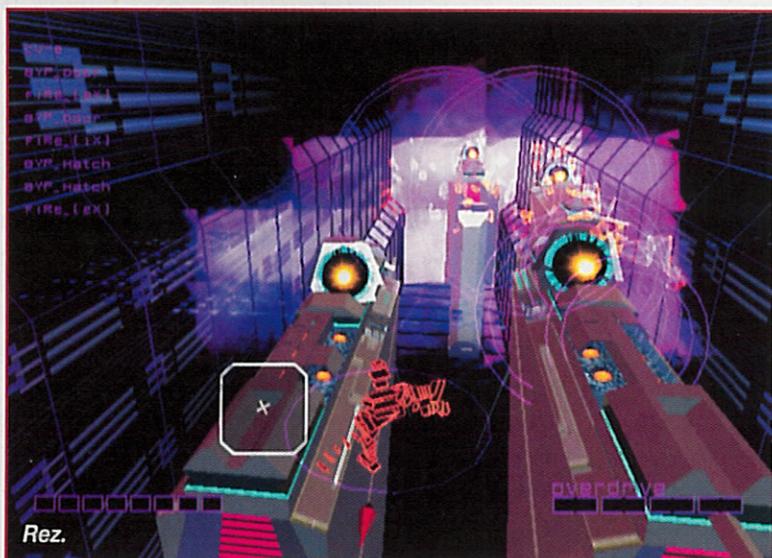
MUOI

■ **DEUX MINI-DVD.** Le Resident Evil ultime prévu sur Game Cube pourrait bien tenir sur deux galettes. En effet, le jeu contient beaucoup de scènes cinématiques, de décors somptueux et de sons à faire peur. Un seul mini-DVD façon Game Cube s'avère bien en dessous des exigences de Capcom. La solution qu'envisagerait l'éditeur japonais, serait de faire tenir le jeu sur deux mini-DVD. En sachant qu'un mini-DVD peut contenir jusqu'à 1,5 Go de données, on vous laisse imaginer la taille du jeu.

■ **BUFFY.** La blonde tueuse de vampires sévira aussi sur Xbox. Il s'agira d'un jeu d'action 3D avec le héros vu de dos. On pourra incarner plusieurs persos au choix, dont, bien sûr, Buffy, Willow, Zander et les autres. Sortie courant juin 2002 aux États-Unis, par Electronic Arts.



■ **TERMINATOR.** On continue dans les adaptations... Infogrames va bientôt sortir Terminator. Le scénario sera inédit et se passera avant les événements narrés dans les films. Prévu sur Xbox et sur PS2 courant 2002 en France.



restés bouche bée, et ils ne savaient pas ce qui se passait. Cela a duré dix minutes, ils étaient paralysés devant Rez. Au fur et à mesure que je jouais, l'ambiance devenait chaude. Les gens ont commencé à trépigner. Une fois la démonstration terminée, tout le monde est venue me voir pour me féliciter.

Consoles+ : Vous n'aviez pas trop le trac ?

Tetsuya : J'avais le trac, parce que contrairement aux autres développeurs qui décrivent leur jeu avec des mots, je ne pouvais que le montrer. Soit les gens comprendront tout de suite de quoi il s'agit, soit ce sera un four. En fait, ce qui a surpris le plus le public, c'est que les musiques sortaient réellement de la PlayStation 2, avec un tel volume et de tels effets de son. Et moi, j'ai vraiment tripé sur le jeu avec le grand écran et avec la musique à fond. J'ai tellement pris mon pied qu'à la

fin, je voulais dire « merci ! », mais je suis resté paralysé. À vrai dire, je ne me souviens plus vraiment de ce que j'ai dit !

Consoles+ : Le jeu devait s'appeler Project-K, puis Rez. Pourquoi avoir choisi ces noms bizarres ?

Tetsuya : Au début, effectivement, le jeu devait s'appeler Project-K. Mais un copain anglais est venu essayer le jeu à la maison. Je lui ai demandé quel titre il lui donnerait, lui. Il m'a répondu : « Rez », en référence à Tron : quand les personnages du film meurent, ils sont « derez ». Et quand ils apparaissent, ils sont « rez ». En plus, ça sonne bien. Avant, Project-K faisait référence au peintre russe Kandinsky, qui travaillait beaucoup avec les sons et leurs vibrations.

Consoles+ : Est-ce que vous êtes impliqué dans le développement de Sega Rally 3 ?

Tetsuya : Je connais très bien l'équipe de développement qui travaille dessus. Mais, je n'ai plus vraiment l'intention de faire des jeux de voiture actuellement. Je n'ai même pas de droit de regard dessus. S'ils me le demandaient, peut-être que je le ferais, mais de toute façon, je pense qu'ils feront un très boulot par eux-mêmes, même si je ne suis pas là.

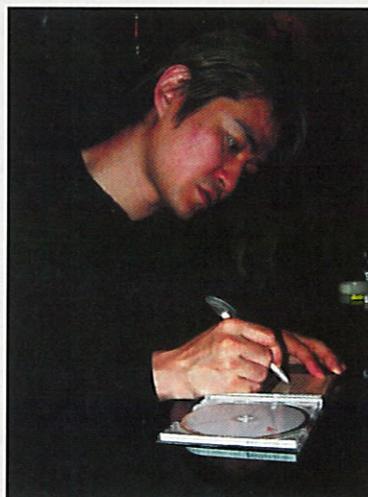
Consoles+ : Est-ce que vous pouvez décrire votre prochain projet ?

Tetsuya : Après Rez, on espère faire un jeu qui exploite mieux les capacités de la PlayStation 2, avec un graphisme plus évolué et des musiques plus puissantes, quelque chose qui transcende encore plus. Surtout, j'aimerais me lancer sur un graphisme plus « organique », et quitter l'univers froid de Rez, pour rejoindre un environnement plus naturel, plus réel. À l'époque où je travaillais sur Sega Rally, j'avais déployé tous mes efforts dans une représentation réaliste de l'environnement. Avec Sega Rally, ce que je recherchais, c'était la performance technique. Mais au bout d'un moment, je me suis demandé si c'était vraiment la bonne voie pour l'avenir du jeu vidéo. C'est pour cela que je suis parti dans l'univers de Space Channel 5 et de



Rez. Maintenant que j'en ai exploré la plupart des recoins, j'envisage de retourner vers des univers plus réels. Mon prochain projet pourrait certainement être plus cinématographique, plus cinématique, avec des êtres faits de chair.

Propos recueillis par Gia ■



MUOI MOT

■ **ROBIN HOOD.** Après les nombreux films et dessins animés à sa gloire, le prince des voleurs aura bientôt son adaptation en jeu vidéo. C'est Wanadoo et Spellbound qui s'en chargent, et c'est prévu



pour l'été 2003. Robin Hood sera un jeu de stratégie, avec pour cadre principal la forêt de Sherwood. Parmi les protagonistes, on retrouvera bien sûr: Petit-Jean, Lady Marianne, Frère Tuck, le shérif de Nottingham et tous leurs amis... Nous ne savons toujours pas sur quelle console est prévu ce titre champêtre. Les photos ci-dessous sont tirées de la version PC.

■ **POKÉMON.** Préparez-vous pour le prochain raz de marée Pokémon qui va déferler sur Game Boy Advance. Le jeu contiendra cette fois-ci près de 350 monstres, et devrait sortir en décembre 2002 au Japon. Les petits Français devront attendre 2003 pour le savourer. Et d'ici là, le parc de Game Boy Advance se sera considérablement étoffé, vu la récente baisse de prix de la console.

■ **SALON DE L'IMAGINAIRE.** L'école ISC organise, pour la deuxième fois, le Salon de l'imaginaire. Il se déroulera du 8 au 10 mars 2002, à la Grande Halle de la Villette, dans le 19^e arrondissement de Paris. Au programme: jeux vidéo, jeux de rôles, cinéma, littérature fantastique, BD et mangas. Pour plus d'informations contactez: www.imaginaireisc.com sur internet.

WRECKLESS

Le sage a dit : foncez !

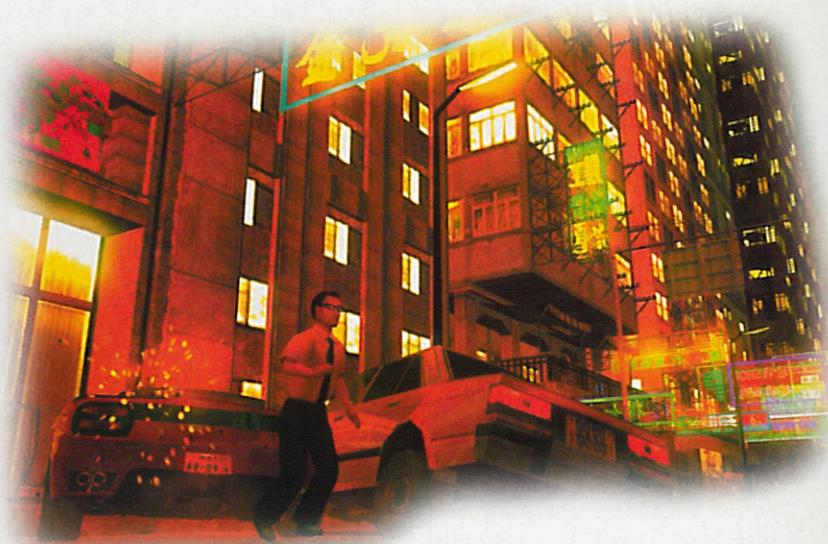


Avril

Wreckless a de quoi surprendre. Le jeu est incroyablement beau et détaillé. C'est clair, Wreckless a de la gueule, malgré une impression de flou que l'on oublie rapidement. Dans ce jeu très inspiré de Grand Theft Auto 3, vous incarnez, soit un duo de fliquettes, soit des malfrats de seconde zone, au volant d'engins fous. Enfin, dans les deux cas, vous serez confronté aux yakuzas et ses limousines noires. L'action se passe à Hongkong. Si les véhicules à piloter sont délirants, l'environnement reste très réaliste. Non seulement les voitures ont été reproduites très précisément, mais il en est de même pour la reconstitution de la ville. Un véritable panorama touristique!



Au cours des poursuites folles au milieu du trafic urbain, il n'y a pas que les rues bardées d'enseignes lumineuses que l'on remarque, comme dans la plupart des jeux censés se passer à Hongkong. On découvre aussi une foule de détails, plus ou moins anodins qui font tout le charme de Wreckless: l'uniforme des policiers, les mini-van, les tramways, les bus, les taxis et les panneaux de circulation ont été reproduits fidèlement. De plus, on note aussi la présence des monuments les plus emblématiques de la ville, tels le temple de Wong Tai Sin, le restaurant flottant d'Aberdeen ou la tour de la Bank of China. Avec des jeux de ce calibre, la Xbox est bien partie pour s'imposer en matière de simulation automobile. ■



TONY HAWK PRO SKATER 3

Le skate en ligne



Mars

Tony Hawk Pro Skater, on commence à le connaître par cœur. Après divers volets adaptés sur toutes les consoles du marché, cette série s'est imposée comme la meilleure du genre. Et on ne change pas une formule qui gagne. Dans ce volet sur Xbox, on retrouve le principe de ses prédécesseurs, avec les mêmes commandes pour sortir les tricks, et des niveaux basés sur des missions à remplir. Ce troisième volet vous permettra principalement de jouer avec des amis en ligne, grâce aux possibilités de la Xbox. ■



Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de 16 ANS



SAATCHI & SAATCHI, Max Payne et le logo Max Payne sont des marques de Remedy Entertainment Ltd et de 3D Realms Entertainment. Rockstar Games et le logo Rockstar Games sont des marques commerciales de Take-Two Interactive Software Europe Ltd. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées.



FAITES-VOUS JUSTICE VOUS-MÊME.



MAX PAYNE

Pour « collecteurs » !

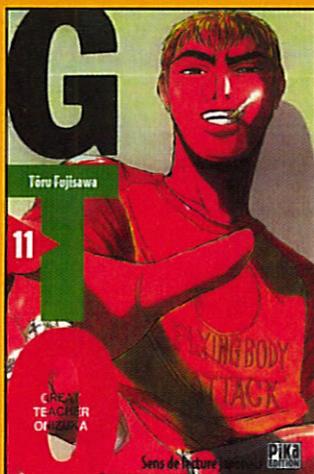
MUO HAI

■ **BRAIN POWER VOL. 3.** Dans ce troisième et avant-dernier volume, la bataille finale contre les Reklamers bat son plein et arrive à son stade le plus critique. Yu, notre héroïne, va tout faire pour empêcher les deux parties engagées d'utiliser l'armement atomique. Génération Comics.



■ **GTO VOL. 11.** La série préférée de la rédaction en est déjà à son onzième volume. L'histoire de la dette est enfin résolue. GTO, comme toujours, est très drôle. Malgré le nombre de volumes, l'histoire ne tourne pas en rond. À la fin de ce tome, vous trouverez en bonus une histoire courte racontant la vie de Tomoko, une des anciennes élèves du héros, devenue star de la télévision.

Pika Édition.

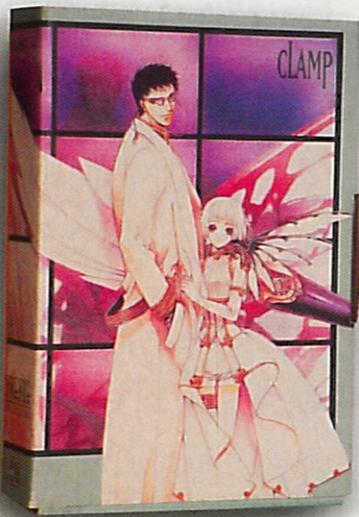


Clamp / Pika



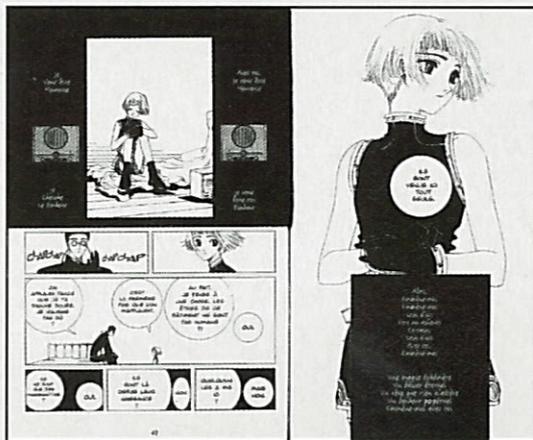
Clamp / Pika

Pika propose en ce moment deux coffrets comprenant l'intégrale des volumes de *Magic Knight Rayearth* et de *Trèfle*. Dans le premier, Fu, Umi et Hikaru sont envoyées dans le royaume de Séphiro afin de venir en aide à la princesse Émeraude et



devenir les Magic Knight de la légende. En six volumes, ce manga sorti il y a de nombreuses années au Japon est d'excellente qualité. Les dessins sont très fins et pleins d'humour, grâce notamment aux passages en SD (super deformed).

Le deuxième coffret est consacré à *Trèfle*, une série certes beaucoup moins drôle, mais non moins fort belle. Kazuhiko, un ancien militaire, a pour dernière mission d'escorter une charmante jeune fille portant le nom de Suh. Cette série teintée d'une touche de nostalgie comporte quatre volumes. Non seulement ces coffrets sont vraiment magnifiques, mais ils sont aussi très rares. En effet, il n'en ont été tirés qu'à 3 000 exemplaires chacun. Courrez à la première boutique de mangas pour vous les procurer. À l'heure où vous lisez ces lignes, il n'en reste déjà plus beaucoup. ■



LE CHEMINOT

Une belle histoire



Tout nouveau venu dans le monde de l'édition manga, Génération Comics nous offre un titre de grande qualité. Ce livre est composé de deux histoires aussi tristes l'une que l'autre. La première raconte les derniers jours de travail d'un vieux cheminot : la gare dont il s'occupait va fermer. Proche de la mort, il se remémore le temps passé... Dans la seconde, *Love Letter*, un homme, qui jadis s'est marié en blanc avec une étrangère pour qu'elle obtienne ses papiers, apprend qu'elle vient de mourir. Il part reconnaître le



corps de son « épouse ». Durant son voyage, il imagine la vie qu'ils auraient pu mener ensemble. Les âmes

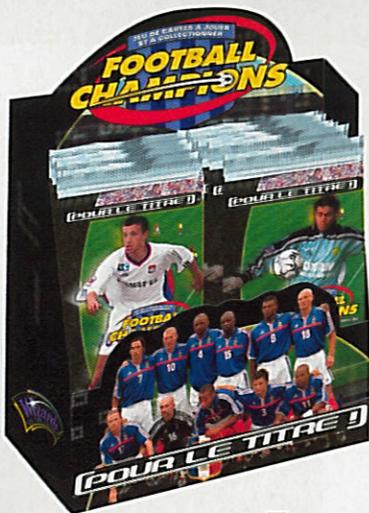


sensibles (comme Kael) verseront de grosses larmes. Deux grands mangas, très soignés ! ■

JEU DE CARTES À JOUER
ET À COLLECTIONNER

FOOTBALL CHAMPIONS

Les victoires se construisent avec de grands joueurs...



POUR LE TITRE!

Grâce aux cartes à jouer & à collectionner "Pour le Titre!", **retrouve l'Équipe de France*** et mets à jour tes équipes de D1. C'est toi l'entraîneur, fais les bons choix tactiques et remporte tous les matchs !

Service Consommateurs : 04 79 96 47 61
www.playfootballchampions.com

Joue au foot avec tes mains ...



KHONG

■ **ZÉRO.** Si un jour vous voyagez au Vietnam, sachez que « khong » veut dire « zéro », et pas ce que vous imaginiez. Ça évitera bien des malentendus. Merci qui ?

■ **DRAGON BALL Z.** Qu'elle est gâtée, la petite Game Boy Advance ! C'est elle l'élue du grand retour de Dragon Ball Z, dans un action-RPG en 2D. Le héros sera bien entendu Sangoku ; et ses amis et ennemis seront tous au rendez-vous. Dragon Ball Z: Legacy of Goku sortira au mois de mai en France, grâce à Infogrames.



■ **KIT LINUX.** Le fameux kit de transformation de la PlayStation 2 en station de travail sous le système d'exploitation Linux est enfin prévu en Europe et aux États-Unis. Il se compose d'un disque dur de 40 Go, d'une souris USB, d'un clavier USB, d'une carte-réseau, d'un câble moniteur, et de deux DVD d'installation. Ce kit vous permettra d'utiliser la PlayStation 2 comme un véritable ordinateur tournant sous Linux. Vous pourrez dès lors surfer sur le web, vous éclater avec votre suite bureautique ou même, programmer des jeux (mais, là, c'est pour les bidouilleurs). Le kit Linux pour la PlayStation 2 sortira courant mai 2002 en France et coûtera 249 euros.

ROCKY

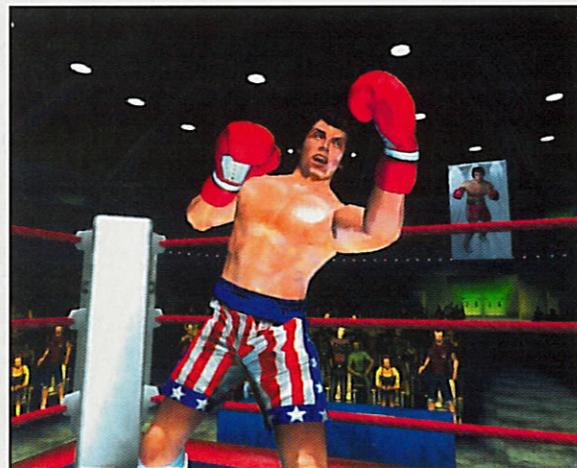
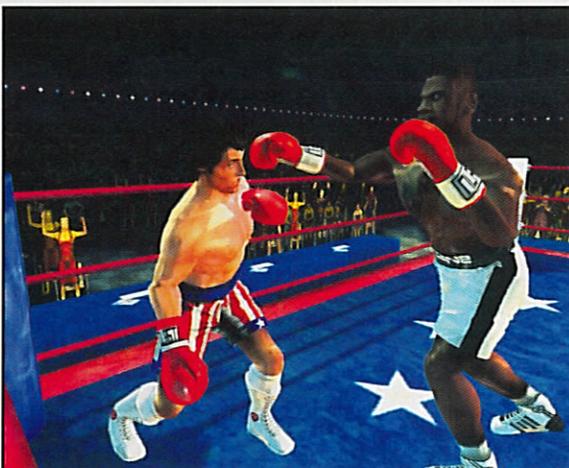
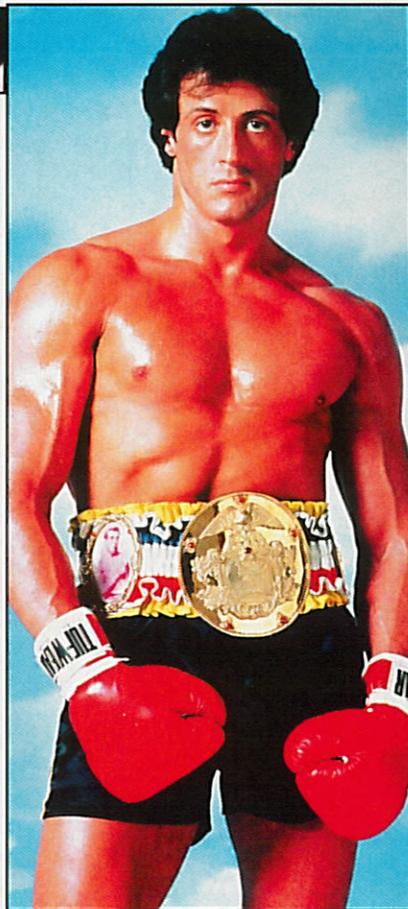
L'œil du tigre



Fin 2002

Si vous faites partie des nombreux admirateurs (et admiratrices) de Rocky, vous allez être comblé(e). Rocky, pour les ignorants, est l'un des plus grands boxeurs du cinéma. Rocky, c'est aussi notre brave Stallone, et le mec d'Adrienne. Rage a eu la très bonne idée d'adapter la série des cinq films de Rocky. Et donc, naturellement, on a droit à un jeu de boxe à la Ready 2 Rumble,

avec pour héros... Rocky (on s'en serait douté) et tous ses amis : Apollo Creed, Clubber (alias M. T.), Ivan Drago, Mickey, Pauly et les autres ! L'habillage s'inspire avec bonheur de la série cinématographique. On retrouve les musiques originales (dont les célèbres *Eye of the Tiger*, *Burning Heart* ou *Gonna fly now*) et les répliques tirées des véritables dialogues. Tout a été pensé pour nous plonger dans l'ambiance torride de Rocky. ■



GAME QUBE

La tentation de l'année

Fabriquée par Panasonic, la Q intègre une Game Cube et un lecteur DVD/VCD dans une seule carcasse, et quelle carcasse ! Son design est résolument hi-tech (à rebours de l'aspect jouet pour le bain de la Game Cube originale). Avec des mensurations de rêve (33 cm x 30 cm x 25 cm pour 5,9 kg), tout habillée d'argent et parée d'une façade en miroir, la Q est fournie avec une manette grise et une télécommande. Grâce à ses petites lampes bleues intégrées aux ports manettes, sa sortie vidéo numérique, son écran LCD, et son tiroir à CD, la Q saura

apporter une touche d'élégance à votre coin télé. Lecteur DVD oblige, elle est bien sûr équipée d'une sortie optique (compatible Dolby Digital et DTS). Elle peut aussi rehausser le son des jeux, grâce à des fonctions Bass et Surround. Hélas, elle ne sera commercialisée qu'au Japon (nom de code SL-GC10-S, prix 490 euros), ne fonctionnera qu'avec des jeux et des DVD nippons. Et comme Panasonic n'a nullement l'intention de commercialiser cette beauté en France, ni en Europe, ni aux États-Unis, vous ne pourrez la caresser que de vos yeux (non bridés). Donc

si l'envie vous prend d'en ramener une, n'oubliez pas qu'il faudra la faire modifier par un spécialiste pour espérer en profiter. Merci à Digital Vision (98, avenue d'Argenteuil, 92600 Asnières) pour nous avoir prêté cette machine à rêver. ■





... la Ligue Football Champions
t'offre des stars pour gagner !

Liste des magasins :
04 79 96 47 61
www.playfootballchampions.com



Viens dans ton magasin découvrir quel
joueur vedette te sera offert grâce à la Ligue !
Chaque mois, un nouveau joueur !



Tu penses avoir la meilleure équipe ?
Viens jouer et t'entraîner dans
les magasins partenaires de la Ligue.

... et entraîne-toi à la Ligue !



■ **DRIVEN.** Yo ! Joe Tanto (Sylvester Stallone) reprend du service. Quelques années après avoir abandonné le sport automobile, notre pilote survitaminé se sent prêt pour son grand retour à la compétition. Un vieil ami, Carl Henry (Burt Reynolds), lui demande alors de prendre en charge son poulain, un jeune débutant aux performances aléatoires, façon Alési... Un film spectaculaire, mais sans grand éclat de la part de Stallone. Adrieeeenne... reviens !

Warner. 117 min.

★★★★★

■ **UN JOUR SANS FIN.** Un météorologue vaniteux (Bill Murray) couvre, comme chaque année, un événement local sans importance dans une petite ville paumée des États-Unis. Cette fois-ci, pourtant, un incident va bouleverser la vie, les sentiments et la personnalité de notre homme : il a la surprise de se réveiller le lendemain le même jour que la veille ! Un jour sans fin commence chaque matin... Une comédie rondement menée, particulièrement réussie et vraiment drôle.

Gaumont. 97 min.

★★★★★

■ **PRESQUE CÉLÈBRE.** William Miller, à 15 ans, découvre le rock'n roll grâce à sa soeur aînée qui lui cède sa collection de vinyls. Nous sommes en 1973 et les Black Sabbath font un malheur. William, lors d'un concert, rencontre les membres du groupe Stillwater, dont la popularité ne cesse d'augmenter. Il se lie d'amitié avec le groupe et part en tournée avec eux... À réserver aux vieux rockers et aux amoureux des riffs de guitare survoltés.

Gaumont. 123 min.

★★★★★



PIÈGE DE CRISTAL

Ça pète à tous les étages

Noël 1988. John McClane (Bruce Willis), un flic new-yorkais, débarque à Los Angeles pour les fêtes de fin d'année afin de rejoindre sa femme, cadre d'une puissante multinationale japonaise. La tour Nakatomi, qui abrite la soirée du réveillon, est alors prise d'assaut par un

groupe de terroristes décidés à vider les coffres. Hans Gruber (Alan Rickman) dirige l'opération de main de maître, et tout est calculé au centième de seconde. Tout, sauf l'imprévisible McClane... *Piège de Cristal* offre deux heures de grand spectacle sans aucun répit : ça pète à tous

les étages ! Cette version Collector propose deux DVD, dont un atelier de montage interactif qui permet de faire son propre film et d'enchaîner les séquences selon ses goûts. On découvre également des scènes coupées, un bêtisier et des diapos interactives. ■



Éditeur	Fox Pathé Europa
Genre	Policier
Réalisateur	John McTiernan
Acteurs	Bruce Willis...
Audio	Dolby Digital 5.1, DTS
Durée	126 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★★

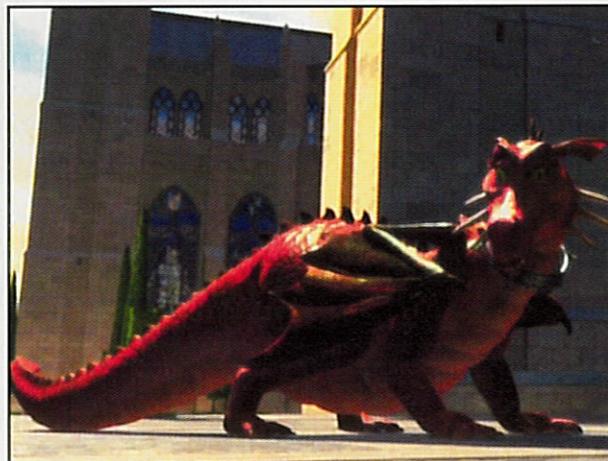
SHREK

Tout conte fée !

Shrek, un monstre vert aux habitudes répugnantes, vit en ermite dans les marais. Il aime sa petite vie tranquille qui consiste à prendre des bains de boue et à péter dans l'eau en toute liberté. Un jour, cependant, son repos est troublé par l'arrivée en nombre de créatures fantastiques : chassées par Lord Farquaad, le seigneur du coin, elles trouvent refuge dans la cour de Shrek. Les sept nains, la belle au bois dormant, les trois ours, le petit bonhomme de pain d'épice... pas un personnage de conte de fée ne manque à l'appel.

Afin de retrouver sa quiétude Shrek devra s'acquitter d'une mission particulièrement délicate auprès de Farquaad : libérer la princesse Fiona, retenue prisonnière par un terrible dragon... Shrek est un fantastique pied de nez à l'univers immaculé de Walt Disney. Humour gras à la Niiico et blagues croustillantes ne cessent de s'enchaîner. Ajoutez à cela des images de synthèse particulièrement réussies et des bonus à profusion, et vous obtenez le film d'animation le plus réussi de l'année ! ■

Éditeur	Dreamworks
Genre	Comédie
Réalisateur	Andrew Adamson...
Acteurs	-
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	90 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★★★



Vite, mon Head & Shoulders!

Les Américains n'ont décidément pas de chance: quand les extraterrestres débarquent sur Terre, c'est généralement vers eux qu'ils pointent leurs antennes. Aujourd'hui, c'est une météorite qui s'écrase en plein désert d'Arizona. Prévenus par un témoin, deux professeurs, Ira Kane (David Duchovny) et Harry Block (Orlando Jones) se rendent sur le lieu du crash et font quelques prélèvements. Dans leur labo, ils découvrent des cellules extraterrestres à l'évolution exponentielle. Comme toujours, l'armée s'intéresse à l'affaire, et dès lors, tout tourne mal: les aliens se

reproduisent à vitesse grand V et s'amuse à terroriser les gentils Américains. Quand ce pauvre David Duchovny son bureau des *X-Files* et cette mégère de Scully, c'est pour s'occuper d'extraterrestres. Pas de vacances pour les héros! Une comédie gentille, sans plus: le duo « blanc méthodique/black excentrique », ce n'est pas nouveau au cinéma... non, vraiment pas! ■



Éditeur	Gaumont
Genre	Science-fiction
Réalisateur	Ivan Reitman
Acteurs	David Duchovny...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	97 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★☆☆



COLLECTION SUPERBIT

Douze centimètres de plaisir!

Gaumont édite en exclusivité une gamme de DVD répondant au doux nom (et tellement évocateur) de « Collection Superbit ». Nom d'un slip tendu! Cinq films sont ainsi proposés: *Le Cinquième Élément*, *Bienvenue à Gattaca*, *Desperado*, *Johnny Mnemonic* et *Godzilla* (29 euros le film). Aboutissement des recherches d'un groupe d'ingénieurs chez Sony Digital Studios, le Superbit est un nouveau

codage permettant une plus haute qualité d'image (on passe de 3,75 Mbit/s à 7,3 Mbit/s) et de son. On peut ainsi choisir entre le son DTS ou Dolby Surround pour la version originale, et Dolby Digital 5.1 pour la version française. Conséquence de ce nouveau système d'encodage: la disparition des bonus sur le DVD. Eh oui, on ne peut pas avoir le beurre, l'argent du beurre et la fille de la crémière! ■



DESTINATION GRACELAND

Presley de partager le butin...

Murphy (Kevin Costner) est un ex-taulard. Pour se remettre à flot, il décide avec Mickael Zane (Kurt Russel), son compagnon de cellule, de monter le coup du siècle. Épaulés par trois autres truands, ils dévalisent le casino Riviera de Las Vegas. Rapidement, l'argent tourne la tête de certains, et le partage du

magot pose quelques problèmes. Une course poursuite entre ex-complices est lancée. À la clé, trois millions de dollars à se mettre dans la poche. Cascades à gogo, pétarades spectaculaires, et règlements de comptes sanglants sont les ingrédients de ce cocktail... explosif! ■

Éditeur	Warner
Genre	Policier
Réalisateur	Demian Lichtenstein
Acteurs	Kevin Costner...
Audio	Dolby Digital 5.1
Durée	120 min
Sortie	Disponible
Intérêt	★★★☆☆



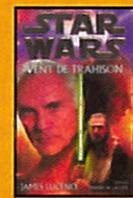
■ **TRAFFIC.** Dans le trafic de drogue, chacun trouve son compte: les petits et les grands malfrats, les flics véreux et les junkies. D'autres, comme le juge Robert Wakefield (Michael Douglas), ne font aucune concession dans la lutte contre ce fléau. Et pourtant sa fille est une toxicomane... *Traffic* c'est ainsi un mélange de différentes histoires qui se croisent, s'entrecroisent et s'articulent autour de la drogue et ses conséquences. Un film poignant, réaliste et superbement réalisé. Studio Canal. 148 min.

★★★★★



■ **LE MILLIARD, LE MILLIARD!** Et pan! Universal Pictures Vidéo France annonce un chiffre d'affaires au-dessus du milliard de francs (un peu plus de 152 450 000 euros). Le succès des ventes VHS et DVD de *Pacte des loups*, *Gladiator*, *Scary Movie*, *le Retour de la momie* et *la Ligne verte* y sont pour beaucoup. Les sorties prochaines de *Jurassic Park III*, *Retour vers le futur* ou de *Fast and Furious* devraient consolider un peu plus le succès de l'éditeur.

■ **STAR WARS EXPRESS.** En attendant la sortie de l'*Épisode II* de Star Wars au mois de mai prochain, rien de plus efficace



qu'un bon bouquin pour prendre son mal en patience. *Star Wars, Vent de trahison* sort ce mois-ci aux Presses de la Cité. Un épisode inédit de Star Wars qui se situe chronologiquement quelques mois avant le blocus de la planète Naboo (*Épisode I, La menace fantôme*). Passionnant!

ENTREZ DANS LA TOURMENTE



GUILTY

[BY YOUR SIDE]



Published and distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Tous droits réservés. Toutes les marques citées restent la propriété de leurs détenteurs respectifs.
Made in Austria. GUILTY GEAR X © 1998-2001 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd. © 2000, 2001 Sammy.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

*"Jamais on n'a vu un jeu
de baston 2D visuellement
plus somptueux et inventif."*
CONSOLES MAX

*"Stylé, violent et complexe :
GGX a tous les atouts pour
fédérer les passionnés de la 2D.
Le système de jeu s'avère
beaucoup plus étoffé que celui de
la concurrence avec ses contres et
surtout la possibilité de tuer
l'adversaire en un seul mouvement."*
PSM2

*"Ce titre est un véritable régal
pour les yeux."*
CONSOLES +



 PlayStation 2

**POUR TOUS
PUBLICS** 
UN JEU DE LA VIRGIN INTERACTIVE


Sammy

SOS PLAYERS
SOLUTIONS & ASTUCES
08 36 68 94 95 L. & P. 11h-19h
36 15 VirginGames
ENCORE PLUS D'INFOS
www.virgininteractive.fr

Acclam au pay

Austin n'est pas seulement la capitale des Texas Rangers, une bande de barbus fans de karaté, c'est aussi la capitale du jeu de tir. C'est également dans cette ville que se trouve l'un des plus grands studios d'Acclam. À l'occasion d'un voyage chez nos amis texans, nous avons enfin pu découvrir le jeu qui sera sans nul doute l'une des plus grosses attractions de la rentrée 2002 : Turok Evolution. Également en développement dans ce même studio, Vexx entre en compétition dans un genre sur-représenté sur les nouvelles consoles : les plates-formes 3D.

Poor lonesome Kael

Turok Evolution

Attention au dinosaure !

Depuis le premier épisode, la priorité des développeurs de Turok a été accordée au fun et au réalisme. Pari réussi, puisque c'était le premier titre à présenter une telle jouabilité, avec des commandes réduites pour effectuer le maximum de mouvements. Pour ce nouveau volet, le joueur incarnera toujours Tal'Set, un Indien expert au tir à l'arc. L'histoire se déroule en 1886 au Texas. Lors d'un affrontement avec Captain Tobias son pire ennemi, notre héros se fait aspirer par une force mystérieuse qui le propulse dans un monde inconnu : le Lost World. Vous vous retrouvez donc seul, dans un univers hostile avec votre seul arc pour vous défendre. Par la suite, vous gagnerez un armement à faire pâlir de jalousie Rambo.

Inédit

En matière d'armement, oubliez tout ce que vous avez vu jusqu'à aujourd'hui. David Levy, l'un des lead designers du projet, et ses acolytes se sont creusé la tête pour imaginer et créer un arsenal totalement inédit. L'arc, par exemple, en plus d'être doté d'un design très particulier, sera équipé d'une lunette. Les flèches sont empoisonnées, et lorsqu'un ennemi sera touché, il se mettra à gigoter et à vomir avant de s'écrouler quelques secondes plus tard. Quant au fusil à

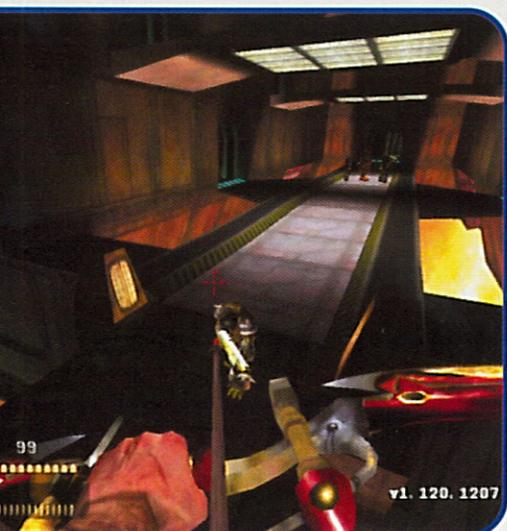
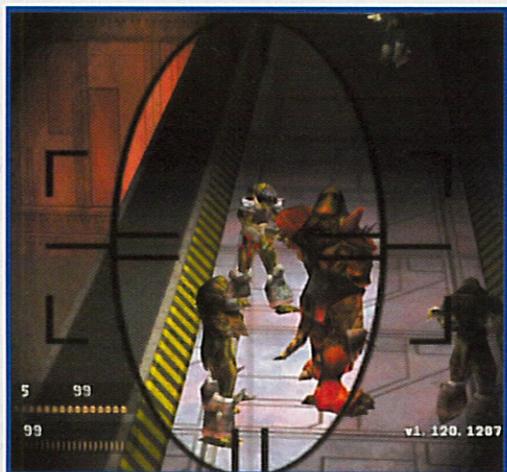
lunette (devenu incontournable dans le monde du jeu vidéo), les développeurs se sont attachés à ce qu'il soit utilisable à tout moment, même sans le zoom. Grâce à ce principe, Tal'Set sera armé d'une petite mitrailleuse très maniable.

Lorsque vient le moment de « sniper », la lunette de visée sort et l'arme s'allonge. Notre Indien pourra également utiliser un petit robot pour découvrir

tranquillement les niveaux. Ce ne sont là que trois exemples, bien d'autres surprises vous attendent. Quant aux ennemis, pas de soucis à vous faire. En plus des lézards sur-évolués et armés jusqu'aux dents, vous retrouverez vos vieux amis les dinosaures qui ont très envie de vous serrer dans leurs bras.

Attention fragile !

Pour ce qui est du jeu en lui-même, ce sera du classique : du genre parcourir des niveaux étendus à la recherche d'objectifs à accomplir. Par contre, de nombreux passages



s des cow-boys



sortiront du lot. Par moments, vous pourrez voler à dos d'un ptérodactyle modifié génétiquement. Ces passages se déroulent alors comme dans un shoot. D'autres moyens de locomotion seraient prévus, mais rien n'est pour le moment confirmé. L'environnement est assez vaste et s'inspire fortement des autres volets : grandes étendues forestières ou passages souterrains ; les amoureux de la nature seront ravis. Les développeurs ont travaillé chaque détail. Pour eux, pas question de reproduire une infinité de fois le même carré boisé afin de constituer une forêt. Chaque arbre sera donc différent de ses congénères (comme en vrai). Mieux, il est possible de tout détruire. Lorsque vous tirerez sur un arbre, il s'effondrera. Les pierres pourront aussi être déplacées, et il faudra faire attention aux éboulis qui pourraient vous atteindre. En plus d'être un bon moyen pour écraser l'ennemi, c'est également un « marque-route » pratique : là où vous êtes passé, il ne reste plus grand-chose debout ! L'épisode Rage Wars avait initié les fans de Turok aux joies du multijoueur. Dans ce nouvel opus, jusqu'à quatre participants pourront s'affronter sur le même écran. Les modes sont classiques, mais ne manquent pas d'intérêt. Les niveaux ont été étudiés pour éviter de se perdre ou tourner en rond à la recherche des adversaires qui font de même.

Solide comme un Rok !

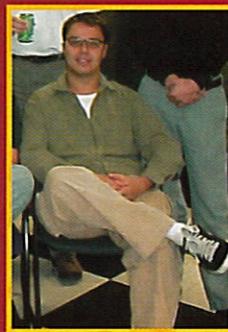
Turok a un nouveau visage, les développeurs ayant pour l'occasion créé un moteur 3D exploitant au mieux les nouvelles consoles. Ainsi, on nous promet un titre techniquement identique sur Xbox, Game Cube et PS2. La version du jeu présentée tournait sur Xbox. Si une telle qualité est maintenue sur PS2, alors Acclaim aura prouvé sa parfaite maîtrise de la bête noire de Sony (réputée difficile à programmer). Sortie prévue : septembre 2002. ■

INTERVIEW

David Levy est « lead artist » sur Turok. Avec les onze autres membres de son équipe, il est responsable des nombreuses armes qui feront la joie des chasseurs de dinos. C'est, de plus, le petit Français de l'équipe. À l'autre bout du monde, il travaille d'arrache-pied sur ce projet, et prouve au monde entier que la « french touch » n'est pas un mythe.

Quel est votre rôle chez Acclaim ?

Je suis ce qu'ils appellent ici « lead artist ». Je dirige une équipe de 11 personnes : 2 animateurs, 5 créateurs de niveaux, 2 créateurs d'effets spéciaux et 2 artistes



pour les personnages. Je prépare l'emploi du temps et j'aide aussi dans chacun des domaines que je viens de décrire, soit à créer soit à figner certains détails. Je suis aussi le contact artistique avec l'équipe

chargée du design et les programmeurs, de façon à ce que l'emploi du temps colle avec le leur. Au début du projet, mon travail était nettement plus dirigé vers la conception du design des environnements, des armes, des véhicules, etc.

Comment avez-vous fait pour rejoindre ce projet ?

À l'époque, je travaillais en Angleterre à droite et à gauche. Une année, je suis parti à Los Angeles pour l'E3 avec mon portfolio sur un CD. J'ai rencontré l'un des programmeurs d'Acclaim qui m'a mis en contact avec le directeur artistique, ici, à Austin. Après une longue série de tests et d'interviews téléphoniques, ils m'ont invité à passer... encore plus de tests. Puis, ils ont décidé de m'engager. À l'origine, mes études étaient axées sur le design industriel (Institut européen du design à Toulon) et l'architecture intérieure (école d'art à Maastricht, Pays-Bas). Un de mes amis qui travaillait chez Cryo (Paris) m'a proposé de faire un stage chez eux où j'ai beaucoup appris. Ensuite, je suis parti en Angleterre travailler sur plusieurs projets... J'ai également beaucoup appris auprès de personnes de la « démoscène » française (sur Amiga et PC).

Le fait d'être le seul francophone de votre équipe n'est pas trop difficile ?

Pas vraiment. En fait, les Français sont vraiment appréciés ici au Texas. Bien sûr, j'ai droit à des blagues quotidiennes sur les cuisses de grenouilles (mais je m'en fiche, j'aime bien les cuisses de grenouilles). À part ça, je dirai qu'ils ont un certain respect pour les artistes français qui ont une très bonne réputation. Le fait d'avoir vécu en Angleterre aide, au niveau de la langue, et quand on parle technique, l'anglais est universel.

Concernant Turok, quelle est la chose dont vous êtes le plus fier ?

Les armes de Turok sont une de mes grandes fiertés. Pour moi, venant du design industriel, je me suis régalé en créant ces armes de telle sorte que leur look et leur fonction soient complètement uniques.

Si vous aviez plus de temps, que voudriez-vous changer sur Turok ?

Il y a beaucoup de designs de niveaux et d'ennemis qui sont passés à la trappe, et qui seraient impressionnants et originaux. Mais bon, ils trouveront sûrement leur place une autre fois. Je ne préfère pas en parler pour le moment.

Quels sont vos projets à long terme ?

Lorsque tu graves d'un studio à un autre, et que tu arrives dans un endroit comme celui-ci, tu n'as plus trop envie d'aller voir ailleurs. Je pense que je suis très chanceux, et que je ne suis pas prêt à bouger avant un certain temps. J'ai des rêves bien sûr, des gens avec qui j'aimerais travailler. Mais on verra plus tard, j'ai beaucoup à apprendre avant !

Qu'est-ce qui vous manque le plus de la France ?

(rires)... La NOURRITURE ! Vous ne savez pas ce qu'ils mangent ici. Ce sont des fous!!! Envoyez-moi du foie gras, du vin blanc, une bonne côtelette d'agneau, du fromage ! Je prends tout ce que vous m'envoyez ! Et mes potes « les vilains », et ma famille me manquent aussi.

Propos recueillis par Kael

UNE BELLE FAMILLE

Tout ce beau monde travaille depuis maintenant deux ans sur ce projet. Il s'agit avant tout d'un groupe de passionnés souhaitant réaliser le jeu idéal. Cette grande équipe est découpée en plusieurs groupes, avec pour chacun une tâche à réaliser. Nous avons donc 9 personnes au design, 15 à la création artistique et 11 programmeurs.



Vexx Une nouvelle mascotte pour Acclaim ?

Également en préparation dans les studios d'Acclaim, et sur Xbox, PS2, et Game Cube, Vexx sera un jeu de plates-formes 3D. Le héros devra traverser 18 grands niveaux à la recherche de Dark Yabu, le meurtrier de son grand-père. L'aventure s'annonce assez classique, si ce n'est que le personnage que vous contrôlerez sera capable d'un très large éventail d'actions. On nous promet également un mode multijoueur, avec des tas de niveaux cachés à débloquer. Vexx serait, aux dires d'Acclaim, un titre totalement inédit issu de l'imagination débordante des développeurs. Si le succès est au rendez-vous, il est fort probable que ce petit personnage devienne la mascotte de l'éditeur/développeur. Sortie prévue : octobre 2002. ■



1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le 08 997 00 997, entrez la référence de la sonnerie, (ex: 56 609) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

CATALOGUE COMPLET:

Nous avons bien sûr des centaines d'autres sonneries. Pour les choisir, utilisez le téléphone 08 997 00 997, le minitel 3617 MONMOBILE ou notre site web www.mobiles.fr.

1, 2, 3, 4, 5... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

08 997 00 997

Aussi par internet...

www.mobiles.fr

Et par minitel!

3617 MONMOBILE

JEUX VIDÉO

56780 Alone in the dark	56606 Final Fantasy: intro	56937 Metal gear sd: 2	56674 Resident Evil
56671 Crash Bandicoot	56659 Final Fantasy: thème	56608 Metal gear sd: poursuite	56675 Silent Hill
56877 Devil May Cry	56607 Final Fantasy: victoire	56782 Metal gear sd: thème	56809 Silent Hill 2
56672 Dragon Ball	56726 Gran Turismo 3	56673 Pac man	56676 Sonic
56727 Driver 2	56781 Half Life	56678 Parasite Eve	56784 Syphon Filter 2
56677 Final Fantasy: chocobos	56875 Harry Potter	56763 Red faction	56609 Tomb Raider

GOLD / JAZZ / CLASSIQUE

56906 Besame mucho	56912 Here comes the sun	56757 Oye como va	56884 Summertime
56879 Beethoven: 5ème	56765 Hotel California	56882 Petite musique de nuit	56910 The girl from ipanema
56880 Beethoven: 9ème	56631 I will survive	56909 Solade	56764 We are the champion
56911 Help	56881 Lettre à Élie	56883 So What	56913 Yesterday

SÉRIES TV / ÉMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56914 30 millions d'amis	56738 Chapeau melon...	56602 L'île aux enfants	56921 Pyramide
56814 20h de TF1	56802 Code Quantum	56733 L'inspecteur Gadget	56714 Olive et Tom
56826 Agence tous risques	56819 Cosmos 99	56611 La croisière s'amuse	56934 On a tout essayé
56719 Albatros	56652 Dallas	56920 Le maillon faible	56922 Qui veut gagner...
56704 Ally Mc Beal	56789 Dragon Ball Z	56629 La panthère rose	56815 Petite maison...prairie
56603 Amicalement votre	56926 E=M6	56735 Les cités d'or	56923 Sacrée soirée
56795 Animaux du monde	56893 Famille Adams	56917 Les chiffres et les lettres	56716 San ku kai
56844 Arnold & Willy	56927 Fan de	56936 Les enfants de la télé	56932 Santa barbara
56737 Babylon 5	56919 Fort Boyard	56615 Les simpsons	56894 Shérif fais moi peur
56820 Benny Hill	56617 Friends	56891 Les têtes brûlées	56705 South Park
56915 Big Dil	56928 Frequentstar	56709 Loft Story	56876 Star Academy
56821 Brigades du Tigre	56654 Goldorak	56730 Mac Gyver	56651 Starsky & Hutch
56616 Buffy ctre vampires	56935 Graine de stars	56682 Magnum	56865 Sunset Beach
56610 Candy	56835 H	56601 Maya l'abeille	56707 Twin Peaks
56717 Capitaine Flam	56929 Happy days	56858 Millenium	56734 Ulysse 31
56925 Ca se discute	56818 Hawaï police	56635 Mission Impossible	56728 Un gars, une fille
56918 Ciel mon mardi	56930 Hélène et les garçons	56931 Morning live	56933 Ushuaïa
56916 C'est mon choix	56847 K2000	56816 Mystères de l'ouest	56614 X-Files

FILMS

56633 Amélie Poulain	56658 Il était une fois dans l'ouest	56657 Le bon, la brute...	56743 Taxi
56794 Arizona dream	56715 Indiana Jones	56753 Matrix	56755 Terminator 2
56808 Brazil	56639 James Bond	56694 Men in Black	56888 The full monty
56904 Cœur de dragon	56792 Jeux interdits	56641 Pulp fiction	56890 Top Gun
56796 Ghost Dog	56740 L'exorciste	56718 Rocky	56742 Titanic
56754 Grease	56655 La boum	56741 Scream	56695 Wild wild west
56875 Harry Potter	56747 La plage	56679 Star Wars	56752 Yamakasi

RAP / RnB

56612 Belsunce breakdown	56685 Gangsta's Paradise	56694 Men in Black	56634 Stan
56622 Cendrillon du ghetto	56905 Gaz-L	56646 Miss california	56637 Survivor
56644 Clint Eastwood	56796 Ghost Dog	56687 My name is	56632 The next episode
56691 Come with me	56689 I got 5 on it	56938 On ne peut pas plaire...	56770 U remind me
56896 Elle te rend dingue	56643 It wasn't me	56621 R'n'b 2 rue	56619 Walking away
56907 Fallin	56624 J'voulais t	56618 Real slim shady	56692 What's my name
56799 Family affair	56788 La haine	56693 Regulate	56695 Wild wild west

POP / ROCK

56760 Californication	56696 Me gustas tu	56641 Pulp fiction	56786 Still loving you
56769 Le vent nous portera	56763 New year's day	56790 Stairway to heaven	56762 Sunday bloody sunday

DANCE / ELECTRO / VARIÉTÉS

56613 Aerodynamic	56901 I'm real	56812 Popstars (générique)	56798 Trackin
56823 Can't get you out...head	56631 I will survive	56626 Près de moi	56903 Une étincelle
56886 Comme je t'aime	56771 It's raining men	56636 Sex bomb	56709 Up & down (Loft)
56642 Daddy DJ	56902 J'ai tout oublié	56778 So I begin	56801 Uptown girl
56628 Here with me	56876 La musique	56623 Starlight	56878 Wassup
56874 I'm a slave 4 U	56776 Little L	56870 Toutes les femmes de ta vie	56800 You rock my world

REGGAE

56767 Could you be loved	56774 La voix des sages	56758 No woman no cry	56697 Aïcha
56773 Dépareillé	56766 Many rivers to cross	56772 Trop peu de temps	56698 Didi

HYMNES NATIONAUX / DIVERS / PUB

56668 Hymne Algérie	56660 Hymne France	56667 Hymne Maroc	56604 Pub Dim
56664 Hymne Allemagne	56670 Hymne Israël-Hatikva	56720 Hymne Portugal	56605 Pub Hollywood
56721 Hymne Chine	56663 Hymne Italie	56746 Hymne Sénégal	56620 Pub Levi's
56662 Hymne Espagne	56892 Lasciate mi cantare	56669 Hymne Tunisie	56703 Pub Nescalé-Colegiala
56666 Hymnè Etats Unis	56723 Hymne Japon	56713 Pub CNP Jazz suite	56810 Pub Nescalé-Open up

SONNERIES Nokia: 32xx-33xx-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-9xxx Ericsson: R320s-R380-R520-T20s-T20c-T29c-T39m Motorola: 250-7389-7689-V50A-V100 Samsung: 93xx-94xx-95xx-30xx-9500 Philips: 236-268-Ozeo-Savvy-Xenium Siemens: ME45-SL42-S45-SL45 Alcatel: 310-311-511 LOGOS Nokia: 32xx-33xx-5110-5510-6090-61xx-62xx-63xx-65xx-7110-7650-81xx-82xx-83xx-88xx-91xx-92xx Siemens: ME45-SL42-S45-SL45 Alcatel: 310-311-511 LOGOS GEANTS Nokia: 33xx-5510 Siemens: ME45-SL42-S45-SL45 Alcatel: 310-311-511 CARTES POSTALES Nokia: 32xx-33xx-5510-62xx-63xx-65xx-7650-82xx-83xx-88xx Ericsson: R520-T20c-T29c-T39m Alcatel: 311-511

2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSO

Espace . ! ? : , / @

1 120 121 122 123 124 125 126

127 128 129 130 131 132 133 134

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

110 111 112 113 114 115 116 117 118 119

A B C D E F G H

2 22 222 3 33 333 4 44

I J K L M N O P Q

444 5 55 555 6 66 666 7 77

R S T U V W X Y Z

777 777 8 88 888 9 99 999 999

Exclusif! Pour avoir un logo personnalisé avec le texte que vous voulez (prénom, gag...), c'est très simple: Choisissez sur cette page un logo avec une zone marquée **Zone perso**. Ensuite, appelez le 08 997 00 997 ou le 3617 MONMOBILE, choisissez "Vous connaissez la référence". Le service vous demande la référence du logo choisi et vous propose de le personnaliser. Vous saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'inscrire dans la **Zone perso**. Quand vous avez fini, le service vous donne la nouvelle référence perso de votre logo; notez-la, vous pourrez ainsi réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou le faire télécharger par vos amis: il sera **conservé à vie!**

I ♥ Zone perso! → I ♥ FLO, LA PLUS BELLE!

23 328 Zone perso! FLO, LA PLUS BELLE! Net.perso

23 574 Zone perso! → Pas de perso: le logo sera centré! 23 574

3 LOGOS

Choisissez votre logo, appelez le 08 997 00 997 ou le 3617 MONMOBILE, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide: utile pour effacer un ancien logo!) Logo vide 23 300

Zone perso! Logo vide: sélection perso 23 300

Zone perso! 23 392

Zone perso! 23 348

Zone perso! 23 321

Zone perso! 23 536

Zone perso! 23 528

Zone perso! 23 565

Zone perso! 23 349

Zone perso! 23 359

Zone perso! 23 331

Zone perso! 23 434

Zone perso! 23 410

Zone perso! 23 493

Zone perso! 23 654

Zone perso! 23 594

Zone perso! 23 663

Zone perso! 23 674

Zone perso! 23 754

Zone perso! 23 713

Zone perso! 23 726

Zone perso! 23 718

Zone perso! 23 720

Zone perso! 23 728

Zone perso! 23 702

Zone perso! 23 701

Zone perso! 23 734

Zone perso! 23 709

Zone perso! 23 707

Zone perso! 23 713

Zone perso! 23 733

Zone perso! 23 708

4 CARTES POSTALES AVEC OU SANS TEXTE!

Une Carte postale est un logo que vous envoyez à un correspondant. Vous pouvez aussi ajouter du texte. Choisissez un logo sur cette page, appelez le 08 997 00 997 ou le 3617 MONMOBILE, choisissez "Carte postale"... Et laissez-vous guider, c'est très rapide!

5 DESSINEZ VOUS-MÊME VOTRE LOGO!

Exclusif! Pour avoir votre propre logo (celui de votre club, association, ou ce que vous voulez!) sur votre mobile (ou en faire profiter vos amis), c'est très simple: il vous suffit d'appeler le 08 997 00 997 ou le 3617 MONMOBILE, choisissez "Dessinez votre logo" et de vous laisser guider.

RENCONTRE AVEC MIKE GALLO

Mike Gallo est le producteur d'Obi-Wan sur Xbox. Malgré les premières critiques (mauvaises) américaines, il ne tarit pas d'éloge sur son bébé. Vous pourrez vous faire votre opinion dans quelques semaines. En attendant, voici ce qu'il en dit...

Star Wars, ce sont avant tout des batailles intergalactiques aux commandes de gros vaisseaux spatiaux. Pensez-vous réellement qu'un jeu d'aventure-action comme Obi-Wan pourra séduire un quelconque public ?

Tenir le rôle d'un simple personnage dans l'univers de Star Wars tient une place importante dans nos jeux, même à l'époque de la Nes. Le choix d'Obi-Wan s'est fait naturellement. C'est un très grand Jedi ! Il vient tout droit de l'Épisode I dans lequel on trouve quelques bonnes scènes d'action. Il aurait quand même été dommage de ne pas exploiter un tel personnage.

Obi-Wan propose une configuration des commandes qui permet de disputer des combats très dynamiques. C'est d'ailleurs la première fois qu'une telle jouabilité est proposée. N'avez-vous pas peur que cette configuration désoriente les joueurs ?

Il y a toujours un danger lorsque vous essayez quelque chose de nouveau, surtout lorsque cela touche au gameplay. Lors du développement, nous étions très conscients du problème que cela pourrait poser. Nous avons donc beaucoup travaillé cet aspect du jeu. Vous déplacez l'analogique droit comme s'il s'agissait d'un sabre laser. Les coups sortent très naturellement, et vous vous rendez compte que les boutons ne servent plus à grand-chose.

À la vue de votre jeu, qu'est-ce qui vous rend le plus fier ?

L'équipe entière est très heureuse d'avoir atteint son objectif premier : permettre aux joueurs de se sentir réellement dans la peau d'un Jedi. Comme je vous le disais, il est très difficile d'innover et de plaire immédiatement. Notre but est que le joueur se sente immédiatement à l'aise et puisse utiliser le sabre laser instinctivement. Si ça n'avait pas été le cas, cela aurait nui au jeu. Mais je pense que nous avons fait quelque chose de quasi parfait.

Obi-Wan est graphiquement impressionnant. Pensez-vous qu'il soit possible de maintenir une telle qualité sur les autres consoles (GC, PS2) ? Obi-Wan n'est pas prévu sur les autres consoles. Il restera une exclusivité Xbox.

Propos recueillis par Kael

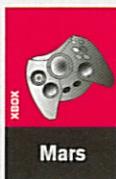
LucasArts : le

À l'occasion de la sortie prochaine de quatre titres LucasArts, Consoles+ a été convié au Skywalker Ranch en Californie. C'est dans ce lieu mythique que se trouve entre autres, ILM, le studio responsable des effets spéciaux des Star Wars. Après une visite guidée du ranch de George Lucas, nous avons pu rencontrer les développeurs d'Obi-Wan (Xbox), de Rogue Leader (GC), ainsi que deux autres titres qui vous seront dévoilés le mois prochain...

Kael

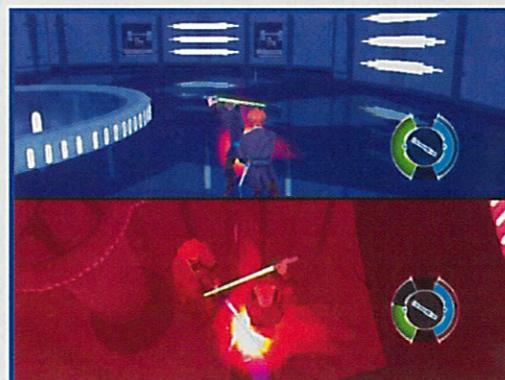
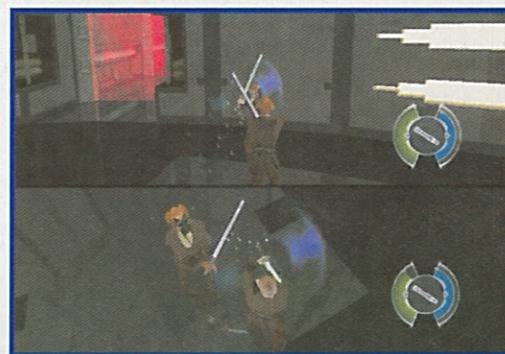
Star Wars : Obi Wan

Petit padawan deviendra grand !



Star Wars : Obi-Wan est déjà sorti depuis quelque temps aux États-Unis. Ce jeu vous place dans la peau du célèbre Obi-Wan, padawan en formation. Ce titre sur Xbox suit le

déroulement de l'histoire de l'Épisode I. Au fil de l'aventure, il faut accomplir un certain nombre d'objectifs dans chaque niveau traversé. L'originalité de ce titre, c'est son gameplay. En effet, donner des coups d'épée se fait avec le stick analogique droit. Par exemple, un mouvement à droite, et vous frappez dans cette direction. En poussant le stick vers l'arrière, vous vous protégez. Bien sûr, la Force sera de la partie. Vous êtes doté de plusieurs pouvoirs. Vous pouvez, par exemple, effectuer des méga-sauts, vous déplacer plus rapidement, ou encore pousser à distance vos opposants. Ce titre propose également un mode versus dans lequel vous pouvez affronter l'un de vos amis. Ces duels se déroulent dans des grandes arènes, et l'écran est splitté horizontalement afin de permettre à chacun de se déplacer librement. ■



Virtua Fighter 4

Le grand méchant loup du jeu de baston, Virtua Fighter 4, est enfin disponible au Japon. Pendant ce temps-là, chez Namco, les développeurs peaufinent le tout aussi attendu Tekken 4. Un affrontement de poids lourds qui s'annonce brutal et passionnant. Mais pour l'heure, parlons du chef-d'œuvre du maître Suzuki.



La PlayStation 2 n'a plus de secret pour l'équipe de l'AM2, c'est certain. Réussir à maintenir la qualité graphique de la borne d'arcade sur une console qui souffre d'une carence en mémoire vidéo est un sacré tour de force. En effet, la Naomi 2, la carte arcade de Sega, est largement plus puissante qu'une PS2. Elle a permis à l'AM2 de créer un titre très riche en polygones avec de nombreux effets. Mieux, les décors, très détaillés, regorgent de détails qui font de ce titre une référence graphique. Alors, comment un tel monstre a-t-il pu voir le jour sur PS2? Tout simplement en retirant ce qui n'était pas indispensable. Ainsi, on constate la disparition de certains effets. De plus, quelques polygones sur les personnages et les décors manquent à l'appel de-ci de-là. Du coup, ce qui fait la force de ce titre en arcade est légèrement atténué sur PS2. Les effets de lumière perdent en intensité, ce qui libère de l'espace pour la mémoire vidéo de la console de Sony. Par contre, et c'est un bonheur, on retrouve

tous les petits effets touchant aux décors (empreintes de pas sur la neige, sable volant au gré du vent...). Bien sûr, ils sont moins impressionnants qu'en arcade, mais ils restent de qualité. Par ailleurs, quelques éléments du décor ne sont plus en 3D, mais en 2D (les fonds généralement). Le pad en main, impossible de constater ces quelques modifications. Pari réussi donc pour Sega! Et quand on sait que le jeu tourne à 60 images par seconde...

Parlons jeu !

Que ce soit en arcade ou sur PS2, Virtua Fighter 4 reste ce qu'il est : un jeu de combat très technique. Pour ce volet, on retrouve les onze combattants du troisième opus et deux nouveaux, soit treize au total. Le premier débutant est un disciple de Shaolin, prénommé Lei Fei; quant au second, il s'agit de Vanessa Lewis, une jolie jeune femme. Dural est, comme à l'accoutumée, le boss à abattre en fin de partie. Pour justifier cette sortie sur console, de nouveaux modes ont été





intégrés. Ainsi, en plus des classiques arcade et versus, l'AM2 en ajoute trois autres. Dans le premier, le « kumité », vous progressez en affrontant tous les adversaires qui se dressent devant vous. Le deuxième, le training, est comme son nom l'indique un mode d'entraînement. Vous y apprendrez les nombreux coups, prises et mouvements réalisables. Le dernier, le plus novateur, c'est l'AI système. En fait, il s'agit d'un mode qui vous permet de façonner votre pire adversaire : vous-même. L'ordinateur analyse votre manière de combattre et crée un combattant calqué sur vous et utilisant plus ou moins les mêmes techniques. Il est, par ailleurs, possible de sauvegarder vos meilleurs combats et d'équiper votre fighter de petits gadgets que vous aurez gagnés lors de vos combats. Sony, qui édite tous les produits PS2 Sega en Europe, nous a promis une sortie pour le mois prochain. Nous vous en dirons beaucoup plus lors du test. Pour l'instant, wait and see... ces fabuleuses images... ■



DOCK GAMES

www.dockgames.com

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



DOCK GAMES
www.dockgames.com
toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

Le 14 mars
2002 >>>>

réservez la
vite!

0 826 02 21 21

PROJECT GOTHAM RACING

DOCK GAMES S'ENGAGE

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

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

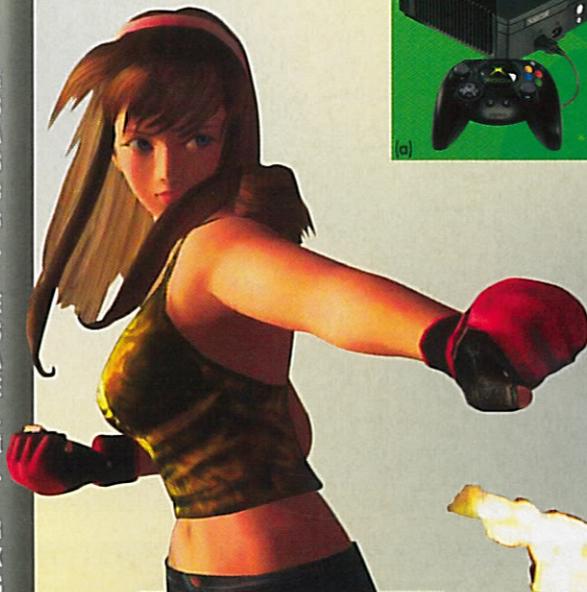
A VOUS RACHETER CASH VOS JEUX ET CONSOLES**
Nos tarifs sont définis par notre argus remis à jour régulièrement.

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



DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDÉLITÉ AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

04 32 62 20 62



DEAD OR ALIVE 3



DEAD OR ALIVE 3



HALO

HALO COMBAT EVOLVED



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

Classé X!

MANETTE

- *Manette analogique avec 2 moteurs de vibration.
- *2 gâchettes analogiques possédant 256 positions
- *Croix multidirectionnelle
- *2 joysticks analogiques
- *6 boutons d'action
- *Emplacement pour 2 cartes mémoire



CABLE RGB/AV



CABLE S-VIDEO

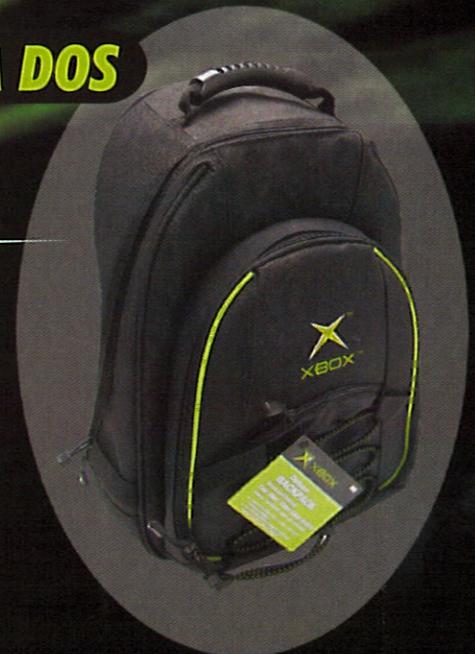


VALISE



SAC A DOS

*Permet de transporter votre console, vos jeux et accessoires.



RANGE CD

*Permet de transporter vos jeux (20 rangements) et cartes mémoire.



tests

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

NO ONE LIVES FOREVER

Les années 70 sont à la mode en ce moment, et les jeux vidéo n'échappent pas à la règle. No One Lives Forever confirme cette tendance et offre à la PlayStation 2 le tout premier Doom-like qui sent bon le patchouli, les herbes de Provence et le fromage de chèvre. Larzac quand tu nous tiens...



AMPED FREEST

CHALLENGES À GOGO

Amped réserve quelques moments intenses. Des épreuves spécifiques et variées vous attendent. Faites bonne figure, et vous accéderez aux niveaux supérieurs pour récolter des bonus.



Pour appâter les sponsors, réussissez les figures imposées.



Réalisez des sauts extraordinaires pour accumuler des points dans le mode carrière.



Le mode multijoueur permet à quatre joueurs de se lancer des défis. C'est chacun son tour!



Utilisez les rampes pour prendre de la vitesse et sautez haut pour enchaîner les mouvements.

Présenté comme l'ultime simulation de surf des neiges sur console, Amped est un titre très attendu par les puristes du snowboard. Nous étions donc très impatients de savoir ce que cette version officielle avait dans le ventre...

Le premier menu proposé est le mode carrière, dans lequel vous devrez veiller à la destinée d'un jeune et intrépide surfeur. Vous devrez remporter des points de technique en enchaînant des figures folles afin d'accéder à de nouveaux challenges. Des points spécifiques sur les parcours imposés vous permettent de régaler les observateurs présents. Quelques prouesses et une bonne maîtrise vous ouvriront la porte à de nouvelles compétitions. En parcourant les niveaux de fond en comble, vous découvrirez tous les secrets pour obtenir la totalité des bonus accessibles. À mesure que vous progressez, les niveaux se font de plus en plus techniques, et des figures de plus en plus précises sont demandées. En fonction de vos résultats, vous obtenez des points d'expérience à répartir sur l'ensemble des caractéristiques de votre champion. Les challenges sont chaque fois plus relevés avant l'accession au titre suprême. Ensuite, à partir de l'écran de sélection principal, un mode spécifique vous permet de parcourir rapidement les descentes vertigineuses que réserve Amped.

Choisissez un champion, ses attributs, et parcourez les pistes accessibles sans la contrainte d'une compétition.

La poudreuse du samedi

Vous allez pouvoir jeter un œil averti à vos exploits grâce à un mode de jeu spécialement dédié aux plus beaux ralenti que vous aurez sauvegardés. À l'aide des boutons du paddle, vous pourrez réaliser vous-même votre séquence et admirer les prouesses des surfeurs sous tous les angles.

Le mode multijoueur permet jusqu'à quatre concurrents de s'adonner à des défis et de rivaliser de virtuosité sur les obstacles et les bosses des parcours choisis. Les courses sont paramétrables en temps et en figures imposées. Les concurrents s'élancent à tour de rôle dans le but de réaliser la plus belle performance. Les touches du paddle peuvent être modifiées pour une maniabilité mieux adaptée; et pour conclure, la bande sonore, bien pêchue, est elle aussi entièrement paramétrable. ■



Tous les obstacles sont bons pour faire le spectacle.



Des caméras placées sur la piste immortalisent vos sauts.



Vous pouvez réaliser des figures assez délirantes.



Vous pouvez grinder sur les branches des arbres!

YLE SNOWBOARDING



Il est possible de réaliser quelques grandes et belles figures.



oui!

Toxic

Amped possède un visuel du tonnerre. Les détails sont très nombreux et les animations impressionnantes. Cependant, le fossé technologique n'est pas encore creusé par rapport aux meilleures productions PS2. Les différents modes de jeu, traditionnels mais bien agencés, proposent quelques surprises et péripéties bien senties. La jouabilité est un peu délicate au premier abord, car les possibilités ne manquent pas, et il va falloir faire preuve de beaucoup de doigté pour arriver aux derniers niveaux. Amped est un jeu technique, dynamique et très divertissant.

Du rififi sur les neiges éternelles...



Quelques beaux détails vous attendent au détour des courses.



Les ralentis vous permettent de revivre vos exploits.



oui!

Kael

Amped est à la hauteur de sa réputation. Même si, par moment, il n'est pas très réaliste, les puristes de la glisse pourront réaliser la plupart des tricks possibles dans ce sport. Graphiquement, c'est une grande réussite: l'effet de la neige est stupéfiant. Les modes sont nombreux, et terminer Amped vous demandera beaucoup de temps. Par contre, le paddle Xbox n'est franchement pas fait pour ce jeu: il faut être contorsionniste pour réaliser les figures les plus complexes.

amped

les plus

- la réalisation brillante
- les sensations extrêmes

les moins

- la jouabilité délicate
- le manque de vraies nouveautés

intérêt

92%

Une pure simulation de snowboard qui procure beaucoup de sensations fortes et quelques moments magiques.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : MICROSOFT
- Éditeur : MICROSOFT
- SNOWBOARD
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE



Tout pour la galerie! Sans les mains.

DRAGON VOLE

L'un des grands plaisirs de Drakan : le vol à dos de dragon. Arokh est doté d'une puissance de feu phénoménale. Il se révèle indispensable dans certaines missions, notamment pour détruire les bases ennemies.



Dans les airs, tournez sans cesse autour des dragons noirs pour les tuer rapidement.



Arokh est fort utile pour « chirurgier » les camps adverses. Quelques boules de feu lui suffisent à tout réduire en cendres. Pratique !



Quand Rynn reçoit ses premiers pouvoirs magiques, Arokh peut lui aussi les utiliser. Et ça fait mal !



Ces sortes de yetis vous jetteront des boules de neige à la tronche.



DRAKAN

Il y a deux ans, quand Drakan était sorti sur PC, la presse spécialisée avait été unanime : on tenait là un très bon titre. Aujourd'hui, c'est au tour de la PlayStation 2 d'accueillir ce jeu d'aventure et d'action en 3D, et la conversion semble parfaitement réussie. Le Royaume de Drakan est menacé. Les Desert Lords veulent éliminer les humains : trogs, grulls, wartoks et dragons sauvages colonisent le pays et sèment le chaos sur leur passage. Une jeune guerrière, Rynn, et son dragon, Arokh, vont tenter de repousser l'envahisseur et libérer leur peuple.

Splendide

Le jeu se présente comme Rune Viking Warlord (C+ 117 - 70%), et le personnage que l'on dirige, Rynn, est vu de dos. Mais la comparaison s'arrête là. En effet, alors que Rune proposait une aventure peu palpitante, un graphisme très moyen et souvent trop sombre, Drakan est splendide et extrêmement coloré, voire meilleur que sur PC ! Par ailleurs, le jeu est annoncé comme étant 40% plus vaste : un vrai bonheur ! Rynn peut

chevaucher Arokh et fendre l'air comme personne. Le mouvement des ailes du dragon est splendide et superbement rendu. Mis à part le fun indéniable qu'il procure, le vol à dos de dragon n'est pas une fantaisie de programmeurs, mais une nécessité pour atteindre rapidement les différents points de la carte.

Pas de repos

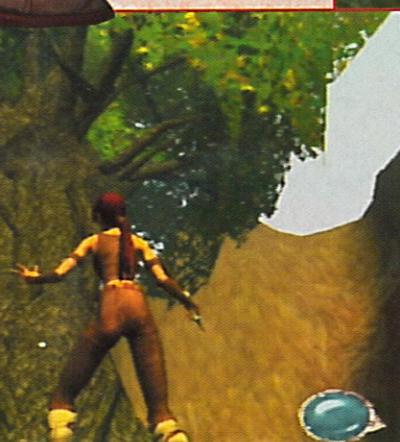
Dans les airs, comme sur la terre ferme, les dangers sont multiples. Au sol, ce sont les trogs, les grulls ou les wartoks qui vont vous mener la vie dure. Leur intelligence n'est pas très brillante, mais leurs coups font mal. Ici, la loi du plus fort est de vigueur. Dans les airs, pas de repos pour notre guerrière, car ce sont les dragons sauvages qui font la loi. S'ils ne sont pas nombreux, leurs boules de feu sont destructrices et entament gravement le cuir de votre peau. Heureusement, pour en venir à bout, il existe un système de « lock » comme dans Zelda sur N64. Une fois l'ennemi ciblé, votre progression se fait autour de lui. Ainsi, il devient très facile d'esquiver ses coups et de se glisser dans son dos pour l'achever rapidement. Les combats ont une importance capitale. Sans combat, la jauge d'expérience n'augmente



Il vous sera demandé de mettre la main sur des cristaux spéciaux.

Attention, certains ennemis recourent à la magie dès le début du jeu. Précipitez-vous en priorité sur le mage.

Les perspectives sont très impressionnantes. On voit loin, et les détails à sont nombreux.



THE ANCIENTS' GATES



Le gigantesque serpent à deux têtes protège l'entrée d'une grotte très particulière.



Vos premiers pas dans la magie. Après avoir appelé un sort à la manière d'un Harry Potter, vous pouvez le projeter sur un adversaire.



Les débuts sont laborieux : on trouve les décors un peu vides et l'intérêt pas vraiment passionnant. Il faut s'accrocher pour ne pas tout laisser tomber. Mais voilà, passé les trois premières heures, on commence à se prendre au jeu, et Drakan devient réellement passionnant. Les missions, les quêtes annexes, les décors, l'utilisation de la magie, les combats de dragons... Drakan sent le mégahit à plein nez.

pas et, sans expérience, impossible de porter ou d'acheter du matériel de combat plus performant. Épées, arcs, boucliers, cottes de mailles ou haches, toutes ces armes se déclinent en plusieurs catégories. Vous débutez avec la plus faible, une épée ridicule de niveau 1. La magie est aussi présente, mais n'apparaît qu'après plusieurs heures de jeu. Les adversaires sont plus ou moins sensibles à certaines armes ou certaines magies ; à vous de déterminer la meilleure stratégie pour en venir à bout. Une chose est certaine : si vous foncez dans le tas, c'est la mort assurée.

Un peu d'or

Dans les villages, comme dans tout jeu d'aventure, on trouve différentes échoppes : la taverne, l'atelier du forgeron ou la boutique de l'alchimiste. Ces personnages seront ravis de vous offrir leur service en échange d'un peu d'or. De nouvelles armes, armures et autres potions sont ainsi disponibles à

tout instant de la partie. Au fil des combats, les armes s'épuisent, s'usent... pensez donc à les faire réparer le plus souvent possible. Les discussions avec les habitants des villages vous apportent de nombreuses informations utiles à votre quête. On vous offrira même quelques missions annexes à accomplir afin de gagner rapidement de l'argent. Alors, prêt pour l'aventure? ■

Le trésor de Drakan le Rouge

La qualité graphique du jeu est indiscutable (et d'ailleurs, on ne discute même pas!)...



Pour vaincre le premier boss, utilisez la potion d'invincibilité. Vous aurez alors tout le loisir de le frapper sans crainte.



Les arrêts aux boutiques sont essentiels. Ils permettent de renouveler vos armes et de vous approvisionner en potions.



DRAKAN – THE ANCIENTS' GATES



MONSTRES ET CIE

La quantité de monstres à pacifier est élevée. À chaque étape du jeu, son espèce à affronter. Rares sont les adversaires à se mélanger. Il arrive d'ailleurs que certaines espèces ne s'apprécient guère et se battent entre elles.



Les marais sont infestés de ce genre de créatures. Elles nagent sous l'eau et surgissent devant vous.



La taille des araignées leur permet souvent d'échapper à vos coups d'épée. Préférez plutôt l'arc.



Gare aux griffes de cette créature masquée. Lockez-la et pivotez autour d'elle pour en venir à bout.



Abattre un wartok avec un arc est toujours un plaisir. Les flèches restent plantées dans son corps.



Le meilleur moyen de venir à bout d'un adversaire: le frapper dans le dos (c'est pas très sympa, mais efficace!).



Ce boss est défendu par un rideau de magie. Détruisez en priorité les tourelles qui le protègent de vos coups.



Les adversaires les plus pénibles à approcher sont ceux qui vous crachent des boules de feu au visage.

Au fil de l'aventure, vos armes acquerront des pouvoirs magiques. Spectaculaire et bien utile!



La taille des adversaires est parfois inquiétante. Pas de panique, abritez-vous et usez de vos armes de jet pour les éliminer.



J'avais beaucoup aimé Drakan sur PC et c'est un plaisir de retrouver Ryn et son dragon sur PS2 aujourd'hui. D'autant plus qu'il ne s'agit pas d'une simple conversion du jeu PC, mais d'une aventure complètement nouvelle. L'action se déroule dans un univers digne des grands romans d'heroic fantasy, et les quêtes que vous accomplirez vous feront rencontrer dragons et sorciers, ainsi que toutes sortes de créatures agressives. Drakan bénéficie d'une réalisation soignée avec de beaux graphismes et des décors colorés. Il est assez éblouissant de survoler de vastes territoires sur le dos d'Arokh et d'affronter des dragons sauvages dans les airs. Une aventure à ne pas manquer pour ceux qui ont aimé le Seigneur des anneaux.



les plus

- la prise en main
- la variété des décors
- la durée de vie
- les sauvegardes

les moins

- pas de pause pendant la gestion de l'inventaire
- les temps de chargement

intérêt

91%

Des territoires de jeu immenses, un graphisme magnifique, une aventure palpitante... si vous aimez le genre, foncez!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : SURREAL
- Éditeur : SCEE
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



**NEUF ET
OCCASION**

**jeux vidéo
DVD**

addon
Vos nouveaux loisirs!

XBOX

Disponible le 14 mars



**JOUEZ
MOINS
CHER**

Disponible le 8 mars

Uniquement
sur PS2

Pour toute réservation
avant le 13 mars
profitez du **XPass**

XPass =

**30 € de bon d'achat
et 2 heures de jeux***

* voir condition en magasin



Metal Gear Solid 2
interdit⁽²⁾ ...
aux moins de 16 ans !

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE

68, rue des Cordeliers
Tél. : 04 42 93 00 70

ANNECY

14, rue Sommeiller
Tél. : 04 50 52 80 11

AUXERRE

Carré du Temple
25 rue du Temple
Tél. : 03 86 51 57 59

BORDEAUX

203-205, rue
Sainte-Catherine
Tél. : 05 56 92 85 11

BALARUC

Ctre Cial Carrefour
Tél. : 04 67 43 64 16

CHAMBERY

4, rue Saint-Antoine
Tél. : 04 79 60 40 73

GRENOBLE

4, rue Saint-Jacques,
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON

31, rue de Grenette
Tél. : 04 72 41 76 66

MELUN

12, rue Paul-Doumer
Tél. : 01 60 68 55 70

MONTPELLIER

Le Triangle
Tél. : 04 67 92 97 59

SAINT-ÉTIENNE

2, rue Michel-Rondet
Tél. : 04 77 21 39 69

SENS

27, rue de la République
Tél. : 03 86 83 01 91

TOULOUSE

32, rue des Lois
Tél. : 05 61 12 12 99

TOULOUSE

11, rue des Lois
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE

Ctre Cial Auchan
Tél. : 05 61 61 54 00

TOURS

6, av. Grammont
Tél. : 02 47 75 50 01

NEURONMEDIA RCS 423 889 773. Toutes les marques citées sont déposées. * Photos non contractuelles. Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks. Dans les points de vente Addon participant à l'opération, voir modalités en magasin. Offre valable jusqu'au 13/03/2002.
© 2001 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Amped, Project Gotham Racing, Dead or Alive 3, Fusion Frenzy, Halo, Xbox et le logo Xbox sont des marques déposées ou marques de Microsoft Corporation aux Etats Unis et pour le reste du monde. Les noms de produits et sociétés mentionnés dans ce document peuvent être des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.
(2) déconseillé au moins de 16 ans.



MORT LA NUIT, VIVANT LE JOUR

Dès que le soleil se couche, votre perso se transforme. Il devient une sorte de zombie aux poumons fumants, et à la tronche décomposée. Cela arrive aussi à certains testeurs de la rédac, il est vrai. Mais là, le seul avantage de cette métamorphose est que notre héros n'a plus besoin d'oxygène, et qu'il supporte donc mieux les passages en milieu aquatique.



Le jour, vous êtes une belle brute bien musclée, avec des armes normales.



Lorsque le soir tombe, vous êtes pris de convulsions l'espace d'un instant.



La nuit, vous êtes un beau zombie sans organes, avec des armes étranges mais d'efficacité égale.



Avec les déplacements latéraux, il est possible de surgir pour surprendre ses adversaires.

SHADOWMAN 2

Après un premier volet pas vraiment convaincant sur Dreamcast, Nintendo 64 et PSone, Shadowman s'attaque à la PS2. Au premier abord, le jeu n'a pas beaucoup bougé et ne s'avère toujours pas très excitant: décors vides, action peu soutenue, jouabilité imprécise, etc. On y incarne un personnage qui se transforme en mort-vivant la nuit et en humain le jour, qui va tenter d'éliminer les forces maléfiques qui mettent la zone dans son monde.

Trop sombre...

Au programme de ce Shadowman, exploration de lieux malsains en tout genre et bastons de zombies ou autres créatures. Tout ceci parsemé de petites énigmes et missions diverses: mis à part les éternels leviers à actionner et les pierres à pousser, vous devrez aussi trouver des objets bien planqués mais indispensables, ou chasser des oiseaux pour fabriquer une potion, etc. Visuellement, c'est sombre, trop sombre, vide, et brumeux à souhait. C'est bon pour

l'ambiance qui, de ce fait, est généralement glauque, mais pour le confort des yeux, on repassera... Au bout de 10 minutes, on fonce dans les options pour voir si un réglage de luminosité est proposé. Et comme les développeurs ont oublié que nous n'avions pas toujours sur nous des lunettes infrarouges, on est condamné à gambader dans le noir. Bon, il y a bien quelques effets de soleil levant ou couchant, mais ils sont rares, et comme la majorité de l'action se passe en milieu souterrain... Dommage! D'un autre côté, les effets de magie ou les effusions de sang ne vous imprégneront pas la rétine, l'ensemble est peu travaillé, et carrément pas spectaculaire. Bref, vous l'avez compris, jouer à Shadowman 2 demande une bonne dose de patience et d'abnégation.

Trop calme...

L'autre gros défaut de ce titre est son cruel manque d'action. Si le scénario est relativement bien ficelé et découpe bien l'aventure en objectifs précis, on passe beau-

coup trop de temps à gambader dans de grands couloirs ou d'immenses salles vides. De plus, les quelques ennemis que l'on rencontre ne font pas preuve d'une agressivité ni d'une intelligence exacerbées. Lents et maladroits, on se les farcit facilement avec l'une des nombreuses armes. Au choix: hache, pistolet à clous, fusil, machette, etc.

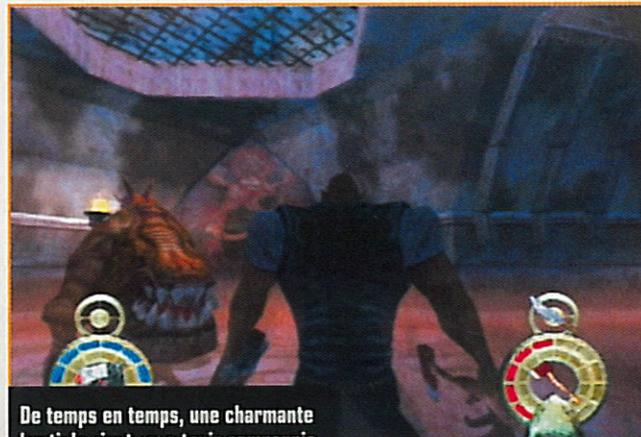
Trop simple!

En clair, on ne s'amuse pas beaucoup, et la simplicité des petites énigmes qui vous sont proposées n'affolera pas non plus les amoureux de casse-tête en tout genre. On progresse régulièrement, de manière très linéaire, et beaucoup trop facilement. Bref, vous l'aurez sans doute compris, nous n'avons pas vraiment pris notre pied avec ce Shadowman 2. Alors, à moins que vous ne soyez très motivé ou que vous soyez un adepte inconditionnel du footing dans le brouillard, oubliez vite ce titre qui n'apporte pas grand-chose à la ludothèque PS2... ■



Au début, c'est à mains nues qu'il faut se fritter.

La plupart des adversaires se bastonnent assez facilement à la hache ou au pied-de-biche.



De temps en temps, une charmante bestiole vient vous tenir compagnie.

Les cinématiques sont importantes: elles définissent vos objectifs.



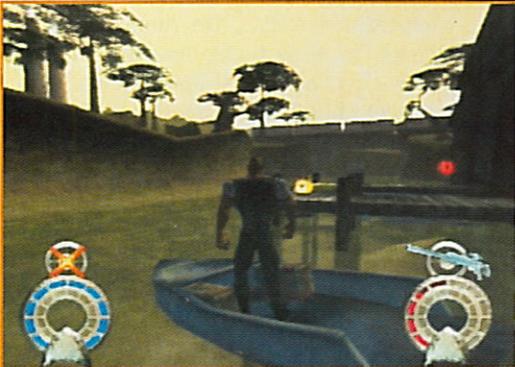
Il faut faire une Pomme pour explorer les cavernes! Remplir la grande de crânes d'ennemis. Une dizaine devrait suffire!



non!

Zano

Franchement, je me suis particulièrement ennuyé dans ce Shadowman 2. L'univers trop sombre se révèle gênant assez rapidement, et le manque d'action met votre patience à rude épreuve. De plus, la caméra entièrement manuelle se révèle délicate à gérer, et les mouvements imprécis du perso n'arrangent rien. Bref, il n'y a pas vraiment de raisons d'être tenté par ce titre, et si vraiment le genre vous attire, essayez-vous d'abord aux Soul Reaver...



Quelques phases de saut et d'habileté sont au programme.

Condamné à rester dans l'ombre

Avec le gun, on dispose d'un lock automatique.



pas glop!

Niico

Il est étonnant de constater que l'on peut reprocher à ce Shadowman PlayStation 2 exactement les mêmes défauts que le premier épisode sur DC ou N64. Malgré un scénario correct et une ambiance très bonne, le manque d'action se fait une nouvelle fois sentir! Les combats, quand il y en a, sont également très mous, trop mous. On pouvait espérer beaucoup mieux de ce Shadowman 2nd Coming sur PS2. Pas glop!



les plus

- l'ambiance générale
- le scénario

les moins

- la jouabilité délicate
- la caméra imprécise
- le visuel trop sombre
- le manque d'action

intérêt

73%

Hormis une ambiance et un scénario corrects, ce Shadowman 2 ne possède pas de qualités qui valent le détour. Trop sombre, trop vide...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : ACCLAIM
- Éditeur : ACCLAIM
- ACTION / AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

ODDWORLD:

LA MUNCH ATTITUDE

Ce petit nouveau sait faire un tas de choses. S'il est peu à l'aise sur terre, il nage mieux qu'un poisson, et son casque étrange vissé sur le haut du crâne lui permet de balancer des décharges électriques aux adversaires, et de libérer les petites bestioles retenues dans les cages. Enfin, il sait aussi piloter divers engins motorisés et manie son fauteuil roulant avec une dextérité impressionnante...



Il faut court-circuiter les cages pour libérer les petites bestioles.



Munch peut piloter ce robot et aller faire le ménage chez l'adversaire.



Cette décharge couche l'ennemi quelques secondes.

Testé lors de sa sortie aux États-Unis en début d'année, ce troisième volet des aventures d'Abe nous avait plutôt séduits. Le passage à la 3D réussi; le graphisme fin et travaillé, et l'humour toujours omniprésent en font assurément l'un des titres phares de la Xbox pour son arrivée chez nous. Cependant, cet épisode n'est pas exempt de défauts: maniabilité un peu imprécise, action un tantinet répétitive, et caméras pas toujours bien choisies...

L'esprit Oddworld

Ceux qui ont joué à l'un des deux premiers volets le savent, les aventures d'Abe proposent un concept, une aventure et une ambiance propres. C'est une nouvelle fois le cas; si le visuel a fait un bond en avant, l'esprit est toujours là. On incarne Abe ou Munch, le petit nouveau, et on doit libérer ses potes. Ensuite, il faut cogiter un tantinet et trouver le moyen de libérer tout ce petit monde, en évitant les bestioles, les pièges et autres galères.

Comme précédemment, le jeu se découpe en tableaux, et il va falloir user astucieusement des diverses aptitudes des persos. Abe est toujours doté de pouvoirs psychiques, et a conservé son agilité lors des phases de plates-formes, tandis que Munch peut libérer de petites décharges électriques et nage comme un poisson. Les deux savent mener des troupes, et peuvent parler à leurs congénères pour les guider, et donc les sauver. Outre les célèbres « salut » ou « suis-moi », Abe peut demander à ses potes de l'aider ou ordonner l'attaque d'un adversaire. Idem pour les petites bestioles poilues de Munch...

Plaisir des yeux

Visuellement, ce nouvel épisode d'Oddworld est plutôt impressionnant. Très fins et détaillés, les décors sont agréables, même s'ils ne sont pas assez variés. Riches en relief, en effets d'ombre et de lumière, ils offrent un confort visuel total. Les niveaux en extérieur, où

les ombres des nuages défilent sur le sol, sont tout particulièrement impressionnants... De même, le design et la gestuelle des personnages ont eux aussi été soignés. Abe et Munch sont capables d'un nombre important de mouvements et de mimiques, et leur manière de bouger est originale et stylée. Bref, on prend beaucoup de plaisir à regarder ce jeu; on peut juste regretter que la caméra se place de temps à autre si loin des héros.

Un peu répétitif

La seule chose qui peut vraiment poser problème dans ce volet est la ressemblance entre les niveaux et le manque de variété des actions à exécuter. En effet, les tableaux se suivent et se ressemblent beaucoup, et ce sont quasiment à chaque fois les mêmes actions qu'il faut y accomplir. Certes, il y a bien quelques passages originaux, comme par exemple, le pilotage d'engins étranges, ou le lâcher de mines sur la tronche des Glukkons... mais généralement, on

Il est quelquefois impossible de s'en sortir sans les autres. Ici, ils prient pour débloquer un sas.



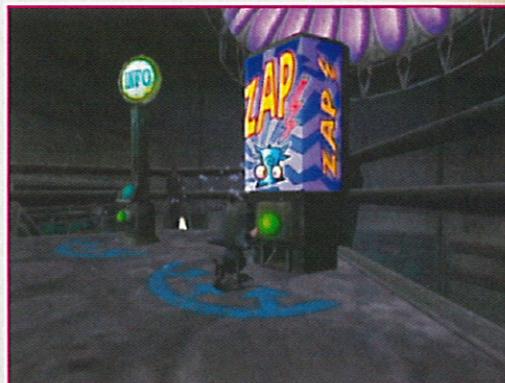
Ces portes permettent de rendre leur liberté aux bestioles et autres Mudokkons que vous avez libérés.



En se concentrant, Abe crée une sphère d'énergie qui lui permet de prendre le contrôle d'un ennemi.

MUNCH'S ODDYSEE

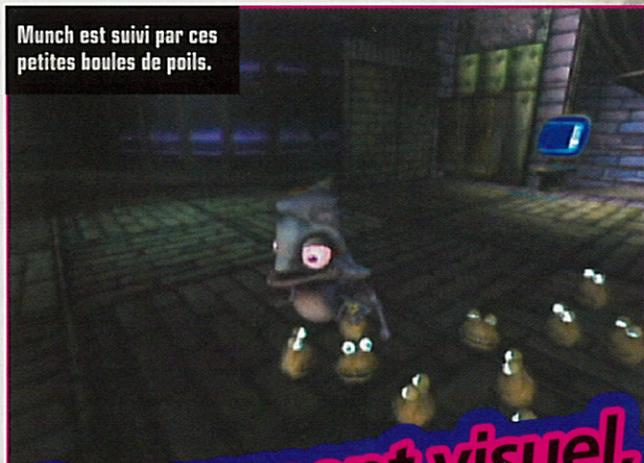
Il passe son temps à actionner des leviers ou à ouvrir des portes. Ce qui était déjà le cas pour les précédents volets, il est vrai. Les joueurs qui ont aimé le genre et l'esprit accrocheront à cet épisode. Ceux qui sont restés hermétiques à l'univers Oddworld sur PSone le seront aussi sur Xbox. ■



Quelques distributeurs confèrent temporairement des aptitudes particulières à Munch (vitesse, électricité...)



Ces boules vertes, appelées Spooce, servent à ouvrir les portes des niveaux. Il faut en récupérer un max.



Munch est suivi par ces petites boules de poils.

Changement visuel, mais concept intact

Les Mudokkons suivent Abe à la trace en permanence.



oui, mais... Kael

Ce Munch sur Xbox est vraiment un excellent jeu. Il est graphiquement très réussi, même s'il manque un peu de variété. De plus, ce titre est bourré d'humour: voir les petites boules de poils croquer l'ennemi à pleines dents est toujours très drôle. Cependant, seuls les fans des deux premiers volets sur PlayStation vont véritablement accrocher. Les autres auront les mêmes sentiments qu'auparavant: ils vont s'amuser une heure ou deux, pas plus...



les plus

- le graphisme
- l'humour
- l'ambiance

les moins

- la jouabilité imprécise
- les décors peu variés
- le côté répétitif

intérêt

90%

Ce volet est visuellement agréable et on retrouve l'esprit de la série. Cependant, le fond de jeu n'a pas changé et ne plaira qu'aux amateurs du genre.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: ODDWORLD
- Éditeur: MICROSOFT
- AVENTURE/RÉFLEXION
- 1 JOUEUR
- Difficulté: MOYENNE



oui, mais... Zano

Comme lors du test import, ce Munch m'a amusé un moment... avant de sérieusement me gonfler! S'il est beau, bourré d'humour un peu gras (ça le fait toujours!), il est également un peu trop répétitif et pas vraiment innovant. Aucune séquence de jeu n'est particulièrement excitante. Bref, vous l'avez compris, je ne suis pas fan des Oddworld, mais celui qui affectionne le genre s'amusera un bon moment avec ce nouveau volet.

NO ONE LIVES FOREVER

Aperçu la première fois sur PlayStation 2 lors du salon de l'E3 à Los Angeles en mai dernier, No One Lives Forever ne nous avait pas emballés. Le jeu, alors en plein développement, n'était absolument pas optimisé et n'offrait pas le meilleur de lui-même. Aujourd'hui, les choses ont bien changé. Le produit est quasiment identique à la version PC et comporte même quelques niveaux inédits. Les couleurs criardes et, on peut le dire, effrayantes de la version E3 ont laissé place à des textures plus justes et plus conventionnelles. Ouf!

Fromage de chèvre ?

Le jeu se déroule exclusivement dans les années 70. Époque oblige, vêtements, déco et automobiles semblent tout droit tirés d'un Austin

Power. On nage parmi les babas cool : chemises à col pelle à tarte, pattes d'éléphants, cheveux bouclés à la Jackson Five... ne manque que le fromage de chèvre pour que le tableau soit complet. No One Lives Forever est avec Medal of Honor 2 sur PSone, l'un des rares Doom-like dans lequel on dirige un personnage féminin : Cate Archer, agent des forces spéciales. La vue étant subjective, rien ne différencie le joueur d'une joueuse. Et pourtant, comme les mecs, notre personnage est capable de bien des prouesses : courir, sauter (ce n'est pas sale), faire pipi debout, s'accroupir, nager, ou encore straffer à gauche ou bien à droite. Seules occasions d'apercevoir notre jolie héroïne et d'apprécier sa plastique, les scènes cinématiques. Elles sont nombreuses et nous informent sur les prochains objectifs à atteindre.

Des gadgets de gonzesse

Personnage féminin oblige, les accessoires qu'utilise Cate ne ressemblent à aucun autre : épingle à cheveux pour crocheter les serrures, lunettes roses permettant de zoomer et de prendre des photos, parfum soporifique, briquet chalumeau et rouge à lèvres explosif sont de la partie. Côté armement, on reste dans le clas-

sique : pistolet équipé d'un silencieux, AK47 et autres mitrailleuse et fusil à lunette. On peut être une femme et ne pas être obligée de se battre à coup de talons aiguilles.

Live or let die

Côté niveaux, No One Lives Forever est très riche. Les seize mondes de la version PC ont été conservés, et des missions inédites, sous forme de flash-back, viennent s'ajouter à cette version PlayStation 2. Cependant, aussi étonnant que cela puisse paraître, ces niveaux n'apportent pas grand-chose au jeu. Pis, ils provoquent parfois de sacrées crises de nerfs quand il s'agit de les mener à terme. On aurait aimé que les développeurs se concentrent d'avantage sur d'autres aspects du jeu comme le système de sauvegarde, par exemple, qui est très mauvais. En effet, à la différence de Half-Life, il est impossible de sauvegarder à tout instant de la partie. Dès lors, mourir en pleine mission vous oblige à la recommencer depuis le début. Voilà qui est fort contraignant et très pénible, d'autant plus que s'y ajoutent des temps de chargement importants. Quoi qu'il en soit, par la diversité des missions proposées, No One Lives Forever s'affirme comme un jeu idéal pour ceux qui cherchent un peu de dépaysement... le retour au Larzac du Doom-like en quelque sorte. ■



Les décors sont très variés, mais aussi – hélas! –, de qualité parfois inégale. Ici, un hôtel marocain.

Une scène très importante : le saut en parachute sans parachute ! Essayez d'en récupérer un sur le dos d'un ennemi.



Le grappin est le seul moyen de continuer un niveau et atteindre des plates-formes situées plus en hauteur.



Quand il n'y a pas d'autre moyen, faites sauter les cadenas avec votre arme à feu.

Patchouli, mais presque...



VER

Un piège très classique dans ce type de jeu : les jets de vapeur qu'il faut éviter.



Certains niveaux font parfois penser au célèbre Wolfenstein 3D.



Première mission : Fez, au Maroc, vous devez maintenir en vie un homme politique important.



Avec votre combinaison de plongée et votre fusil de chasse sous-marine vous ne risquez plus grand-chose.



GADGETS AU FÉMININ

L'avantage de contrôler un personnage féminin durant toute la partie est d'avoir à sa disposition une panoplie de gadgets peu courants. À faire pâlir de jalousie le plus James Bond des agents secrets.



Ce n'est pas du rouge à lèvres, mais une grenade très puissante.



Du parfum ? Pas du tout ! Du gaz soporifique ultra concentré !



Un briquet ? Pas seulement : c'est aussi un chalumeau de poche.



Pour ouvrir n'importe quelle serrure rapidement, rien de mieux qu'une paire d'outils.

yes!
Niiico

No One Lives Forever est surprenant par la diversité des niveaux (missions tactiques, saut en parachute sans parachute, plongée sous-marine, protection d'homme politique...) et par l'époque choisie pour le scénario, les 70's. Ainsi, les décors intérieurs nous replongent dans l'ambiance des films tels que *Tout le monde il est beau...* les *Grand Blond...* C'est très plaisant. Seule ombre au tableau : les sauvegardes en fin de niveau. C'est pénible, très pénible !

ZOOM

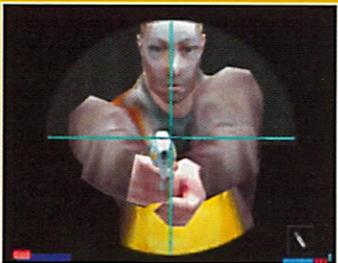
Comme dans tout bon Doom-like qui se respecte, on a droit à un mode sniper. Il ne sera disponible qu'après quelques niveaux, juste avant d'embarquer sur le cargo Lorelei.



Un ennemi en vue? Mais il est trop loin pour utiliser les armes conventionnelles.



Prenez votre fusil à lunette et effectuez un premier zoom. On y voit plus clair.



Avec un deuxième zoom, on distingue pratiquement la couleur des yeux de son adversaire.

NO ONE LIVES FOREVER



Dans une des missions, on vous proposera de photographier des fûts toxiques.



Et dire que nos parents ont connu ce genre de décors. Ça fait mal aux yeux! La vache!

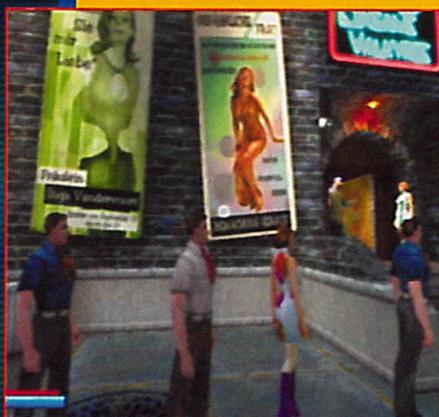


Seul moyen de pénétrer dans le cargo Lorelei, sauter sur l'un de ces containers. Gare à la chute!



J'aime beaucoup l'ambiance 70's et l'humour british de ce jeu. De plus, il présente l'avantage d'être plus varié que ses concurrents. Bien sûr, on passe le plus clair de son temps à tirer sur tout ce qui bouge, mais il faut parfois s'infiltrer discrètement sans tuer ou assommer des gardes; c'est très chaud! Dans d'autres niveaux, il faut sauter d'un avion sans parachute, conduire une moto ou encore explorer une épave infestée de requins. On peut regretter que les développeurs n'aient pas tiré meilleur parti des capacités de la PS2, mais la réalisation est quand même correcte. No One Lives Forever ne décevra pas les fans de Doom-like.

Dans la rue, comme dans les scènes intérieures, tout nous renvoie aux années 70. Trop kitch!



Le cargo coule, et vous avec! Sans équipement, passez un minimum de temps sous l'eau.



THE OPERATIVE
No One Lives Forever

les plus

- l'ambiance des 70's
- le nombre et la variété des niveaux
- la prise en main

les moins

- les niveaux inédits inutiles
- les quelques scènes répétitives
- les sauvegardes

intérêt

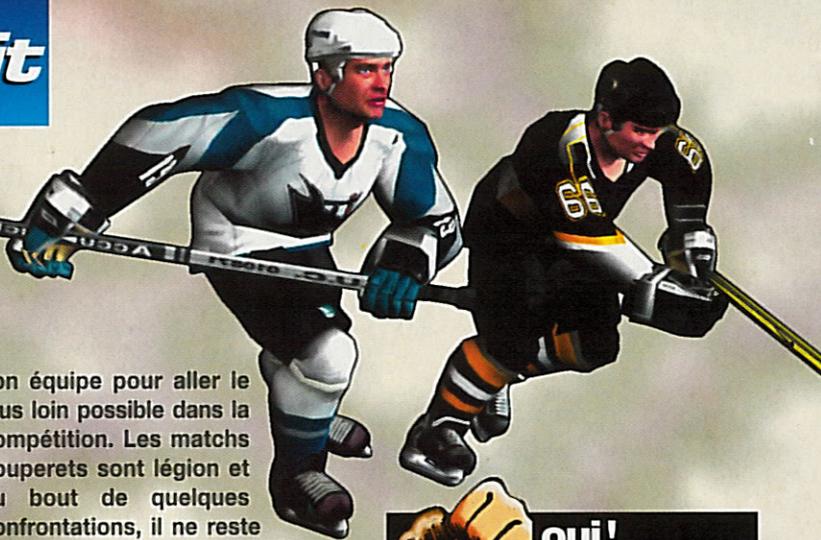
90%

Un Doom-like qui fleure bon le patchouli. Des niveaux nombreux, colorés à souhait et très variés. Dommage que le système de sauvegarde soit si mal géré.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : MONOLITH
- Éditeur : VU GAMES
- DOOM-LIKE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : VARIABLE



NHL 2002



Réalisez des figures techniques avec les boutons LX et R.

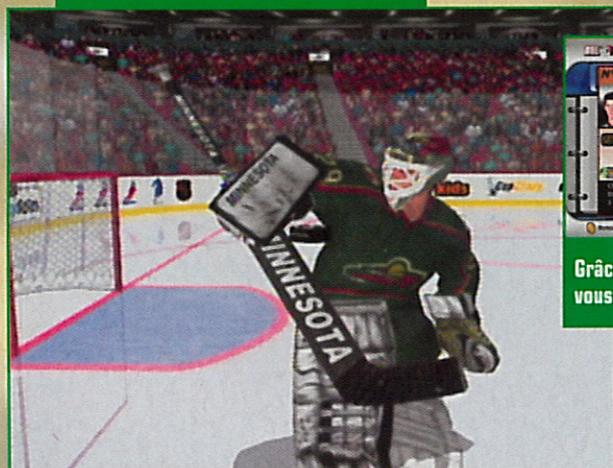


Le décalage est fait! Le gardien est au sol.



Certains gardiens ont des réflexes très aiguisés.

Le palet ne passera pas, foi de goal!



Grâce au système de carte, vous optimisez votre équipe.

Il est possible d'influencer la course du palet avec des effets.

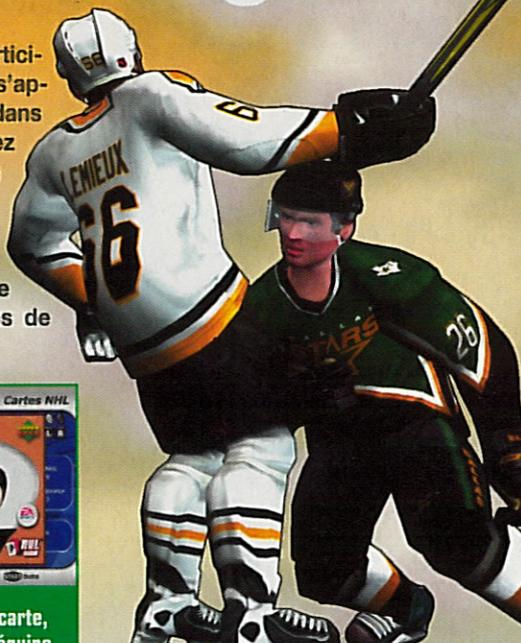
Electronic Arts ne cesse de nous étonner. Une simulation de hockey qui débarque sur la console de Microsoft, quelle surprise! La Xbox n'échappera donc pas à l'armada de la série EA Sports qui sévit sur toutes les consoles existantes. Ce nouveau NHL, millésimé 2002, nous propose de retrouver les principales équipes de la ligue nord-américaine de hockey, pour le plus grand plaisir des mordus du patin. Le mode match est la première douceur que nous propose le principal écran de sélection du jeu. On choisit simplement une équipe pour disputer un match vite fait, pour lequel il n'est pas véritablement nécessaire d'élaborer une tactique (ce mode autorise jusqu'à quatre joueurs humains). Vient ensuite le mode qui permet d'accéder aux différentes compétitions majeures. Dans la grande tradition des simulations signées EA, vous pourrez participer à une véritable saison de la NHL, au cours de laquelle il sera impératif d'enchaîner les victoires et de gérer son effectif pour atteindre la fin de saison dans les meilleures conditions.

Le grand jeu

Vous pourrez également participer à une compétition qui s'apparente à une coupe. C'est dans ce mode que vous ressentirez les sensations fortes des challenges à élimination directe. Tous les matchs sont importants et il est essentiel de bien connaître les forces et les faiblesses de

son équipe pour aller le plus loin possible dans la compétition. Les matchs couperets sont légion et au bout de quelques confrontations, il ne reste que les plus fortes formations en course. Un menu cartes NHL vous permettra de vous familiariser avec les plus incroyables joueurs de la planète. Au cours des matchs, vous devrez remplir quelques objectifs appelés défis. À titre d'exemple, marquer un but en un contre un ou de loin dans les buts adverses. Ces défis remportés, vous obtenez des crédits qui vous permettront de compléter votre collection de cartes à l'effigie des champions. Une carte acquise vous permet de sélectionner le joueur qui y figure dans votre équipe. Les options sont très complètes, et toutes les statistiques concernant les matchs raviront les plus pointilleux d'entre vous. ■

Les rois du patin!



NHL 2002 sur Xbox est très complet et dynamique. Il est incontestable que le réalisme n'est pas le maître mot de la plupart des situations de jeu, mais quel pied de s'adonner au hockey dans des conditions pareilles : graphisme distingué, animations très travaillées et jouabilité intuitive, bien qu'un peu limitée et sans nuances çà et là. Pourtant, à l'arrivée, on ne peut que vous conseiller ce NHL 2002 tant les matchs sont agréables.



les plus

- le fun incontestable
- les animations dynamiques
- la jouabilité évidente

les moins

- le manque de profondeur

intérêt

91%

Un beau jeu de hockey qui en met plein la tronche. De beaux matchs en perspective, et un bon titre pour la Xbox.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- HOCKEY SUR GLACE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



PROJECT GOTHAM

Vous le savez sûrement, Project Gotham est le nouveau jeu des créateurs de MSR. Ce titre reprend tous les éléments qui ont fait le succès de son aîné : grosses licences, tracés dans de vraies villes, épreuves variées et originales... Sans oublier le fun du pilotage, ainsi que le gros travail sur le son et le visuel.

Des heures de route

Le nombre d'épreuves est tout simplement énorme. Sans atteindre la durée de vie d'un Gran Turismo, Project Gotham vous tiendra longtemps en haleine devant votre télé. Outre les modes course simple, course arcade et contre la montre, c'est surtout le « défi Kudos » qui vaut le détour. Ici, on enchaîne de petites épreuves variées, pour gagner de nouvelles caisses et des Kudos. Les Kudos sont des points qui récompensent à la fois vos bons résultats et la qualité de votre pilotage. À part les courses habituelles, on va par exemple devoir s'exercer au slalom, faire sauter des chronos, doubler le plus de voitures en temps limité, ou optimiser sa vitesse

moyenne sur un tracé spécifique... Et pour pimenter le tout, il est possible de parier sur son résultat avant chaque épreuve, afin de gagner encore plus de Kudos.

Que du plaisir !

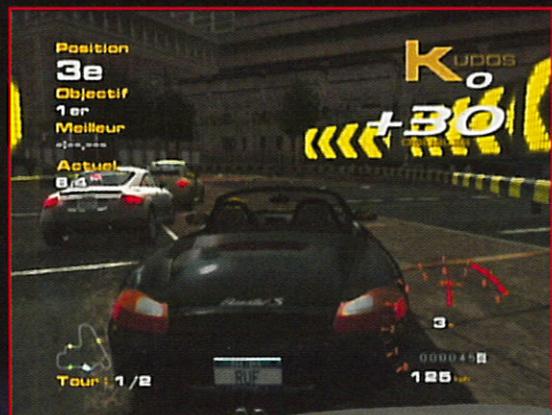
Comme MSR, Project Gotham se démarque de bon nombre de jeux de caisses. Avec un pilote simple et instinctif, et surtout son incitation permanente à la glisse, il donne beaucoup de plaisir. Le comportement des voitures est plutôt réaliste, mais il n'est pas nécessaire d'être un as de simulation pour faire sauter les chronos. D'autre part, l'ensemble visuel est très clean et un gros travail a été effectué pour reproduire des quartiers entiers de San Francisco, Tokyo ou Londres.



Au plan sonore, même constatation : tout est soigné. On écoute les radios locales, ou on se choisit un CD parmi la montagne de titres disponibles. Bref, même bilan que lors du test import : pour un premier jeu de voiture sur Xbox, Project Gotham s'en sort haut la main. Si vous aimez ce qui roule, ne vous en privez pas ! ■



Les voitures subissent des dégâts, mais ne peuvent pas être détruites.



Parmi les belles licences on trouve Porsche, Ferrari, Audi, Chevrolet, ou BMW...

Incitation à l'imprudance



Deux caméras intérieures sont proposées, dont une au ras du sol.



Lors des épreuves chronométrées, on peut lutter contre le « ghost » de son meilleur temps.



RACING



Lorsque la piste est étroite, il faut être patient pour dépasser.



Plus on glisse, plus on gagne de points. Abuser du frein à main est vivement conseillé !



oui!

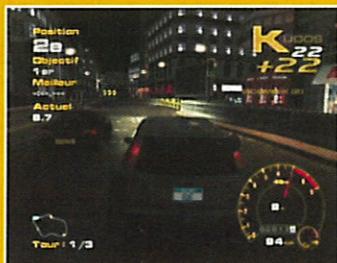
Zano

TEMPS INCERTAIN

Les courses ne se déroulent jamais aux mêmes heures, ni dans les mêmes conditions météorologiques. Ainsi, vous aurez droit au soleil couchant, à la nuit noire, au brouillard, à la pluie... Il ne manque que la neige.



Le soleil couchant occasionne de superbes effets de lumière sur les carrosseries.



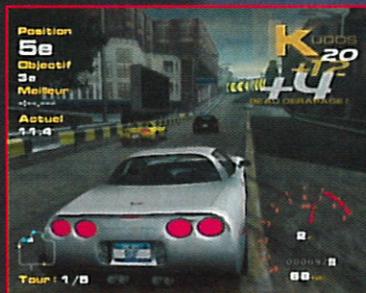
Les courses de nuit sont nombreuses, surtout à Tokyo.



À Londres, il va falloir vous habituer au fog.



Les épreuves de style obligent à slalomer entre des plots, tout en glissant le plus possible.



On sent bien les différences entre traction, propulsion et intégrale. Essayez la Corvette sous la pluie...



oui, mais...

Toxic

Cette simulation de voitures possède beaucoup de qualités. La réalisation est élégante, mais ne constitue pas un véritable bond technologique. Le pilotage est assez étudié et les réactions des caisses en course sont parfois irréalistes. Il est quand même possible de s'amuser en parcourant les différents décors et en utilisant les modes de jeu variés. Il est juste un peu décevant de la part des développeurs de n'avoir pas réussi à prendre parti entre une véritable simulation précise et un jeu fun aux sensations fortes.

Ce Project Gotham Racing n'est pas exempt de défauts, mais on y prend beaucoup de bon temps. Franchement, pour une fois que dans un jeu de caisses on vous oblige à abuser du frein à main, on ne va pas se priver. Et heureusement, les voitures glissent mais restent faciles à maîtriser. Visuellement, l'ensemble est réussi, la bande son s'avère pêchue, et les voitures appartiennent au gratin... Enfin, l'ambiance et l'esprit de MSR sont là, ce qui ne me déplaît pas non plus. Alors, si vous voulez un bon jeu de caisses pour votre Xbox, jetez un coup d'œil à PGR...

PROJECT GOTHAM RACING

les plus

- les licences constructeurs
- les épreuves variées
- la conduite « à la glisse »
- la durée de vie

les moins

- l'animation peu fluide
- les commandes pas assez progressives

intérêt

89%

Pilotage fun et énergique, graphisme soigné, durée de vie conséquente, belles bagnoles... plus l'esprit MSR ! Un bon jeu de caisses.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : BIZARRE
- Éditeur : MICROSOFT
- COURSE AUTOMOBILE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE



KIFÉKOI ?

Il existe beaucoup d'espèces dans le monde de Gerdy. Chacune demandera une compétence particulière. Comme dans tout élevage, il faut suivre des consignes de sécurité. Bien connaître le monde qui vous entoure est la clé du succès!



Les Kouins sont comme des petits canards. Ils nagent très bien. Par contre, ils ne savent pas voler et s'assomment à chaque chute.



Les Grimps sont des petites teignes que seule la musique peut calmer. Ils mangent toutes les autres espèces. Prudence donc!



Les Blimps sont des êtres très dociles. Ils ne supportent pas l'eau, mais peuvent planer en faisant tourner leur queue.



Les Fourmis doivent aussi être menées à la maison. Elles ne supportent pas les autres espèces et n'obéissent qu'à la fourmi musicienne.

HERDY GERDY

C'est un jour particulier pour vous. Votre père, le meilleur gardien de troupeau de la terre, doit participer à un grand tournoi. Mais voilà, il est plongé dans un profond sommeil. C'est donc vous, Gerdy, qui devrez le remplacer. Cela ne sera pas évident, car, pour le moment, vous n'êtes qu'un tout petit apprenti. Le monde de Gerdy est une immense bourgade moyenâgeuse, peuplée d'étranges créatures. Il y a d'abord les Doupys, des volatiles espiègles et peureux; puis les Blimps, des petites peluches mauves aux allures de Gremlins; et tout un tas d'autres encore... Dans ce monde, on trouve également les Gromps. Malgré leur apparence de grosses peluches roses, ils sont très méchants.

Le joueur de flûteau

La route qui doit vous mener à la compétition est longue. Un vrai voyage initiatique vous attend! Chaque niveau que vous allez visiter sera l'occasion de vous perfectionner. Votre but est de mener à bien vos différents troupeaux dans leurs enclos respectifs. Selon l'espèce, la méthode à utiliser sera différente. Par exemple, les Doupys vous fuient. Il suffit donc de les forcer à prendre une route, comme le ferait le chien de berger avec un troupeau de moutons. Les Blimps aiment la musique, il suffit donc simplement de les mener à bon port

au son d'une douce mélodie. Mais, en fin de compte, ce n'est pas si simple que ça! Les Gromps sont partout et s'ils aperçoivent l'une de vos pauvres bêtes, ils en font leur casse-croûte. D'où l'intérêt de leur tendre des pièges ici ou là.

Duel de bergers

Pour corser un peu plus la chose, vos animaux ne peuvent pas se rendre partout. Les Doupys nagent mais ne volent pas. Les Blimps planent, mais se noient s'ils s'enfoncent trop dans l'eau.

Bref, vous n'êtes pas sorti de l'auberge. L'aventure évolue au même rythme que la difficulté. Lorsque vous avez mené suffisamment de bêtes dans les enclos, vous débloquez le niveau suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin.

Heureusement, le jeu ne se limite pas à ça. Sur votre route, vous ferez de nombreuses rencontres. Certaines vous aideront à mieux comprendre le principe du jeu, mais la plupart solliciteront votre aide ou vous provoqueront en « duel de bergers ». Les aider ou les vaincre vous permet d'obtenir des objets précieux et indispensables pour venir à bout de votre quête...

Ça « cartonne »

Lorsqu'on regarde Herdy Gerdy, on a l'impression d'être devant un dessin animé.

Lorsque vous jouez de la flûte, vous vous déplacez moins vite.



ces petites bestioles

Cette Taupé vous donnera de précieux conseils tout au long de l'aventure.

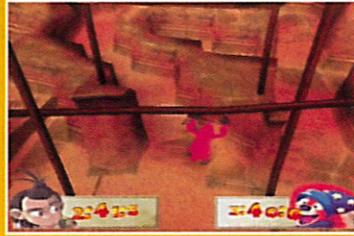


La carte du monde se découvre progressivement. Les cadenas que vous voyez sont les niveaux cachés.

Le jeu utilise le « cel shading », une technique qui permet de doter la 3D d'un effet très cartoon. Le graphisme est impressionnant, et il en va de même pour l'animation. Voir ces drôles de petits personnages se dandiner un peu partout provoque de bons fous rires. Tout irait pour le mieux, si ce titre ne souffrait pas d'un assez vilain défaut: la gestion de la caméra. Le choix des angles de vue n'est pas toujours de bon goût, et la caméra se permet même çà et là des rotations et des zooms en plein passage de plates-formes ou de courses. Ce qui a pour effet de nuire très fortement au plaisir de jouer. ■

GROMPS !

Ce sont vos pires ennemis. La meilleure méthode pour terminer un niveau consiste à repérer les emplacements de ces peluches roses carnivores et de les emprisonner.



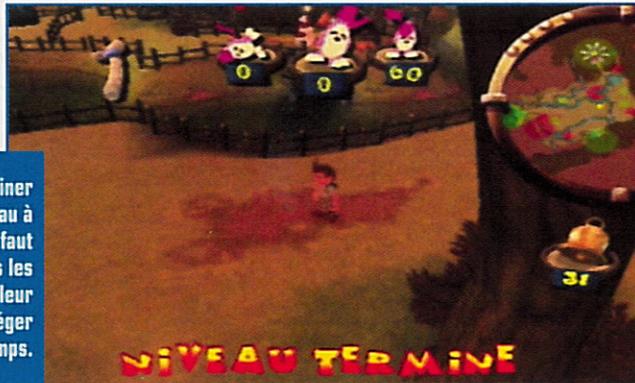
Lorsqu'un Gromps vous aperçoit, il vous poursuit. L'occasion est bonne pour le coincer dans un piège.



Les hérissons sont indigestes. Lorsqu'un Gromps en mange un, il devient vert et ne peut plus se déplacer pendant 15 secondes.



Si un Gromps en croise un autre, ils se battent. Cela vous laisse assez de temps pour vous occuper de vos protégés.



Pour terminer un niveau à 100 %, il faut mener toutes les bêtes dans leur enclos et piéger les Gromps.

Le bâton de berger? De Justin qui?



oui, mais...

Gia

Un concept et un univers a priori sympas (bien qu'un peu monotones): on se prend la tête à ramener diverses bestioles toutes plus loufoques les unes que les autres dans leurs enclos respectifs. Le héros est attachant et mignon tout plein, les vilains sont vilains (bien sûr) mais sacrément drôles, et vos divers troupeaux cartooniques à souhait... Bref, on y croit à fond... jusqu'à ce que ces maudits problèmes de gestion de caméra foutent tout par terre! Arghhh, j'enrage...



Une source de lumière brille au-dessus des personnes avec qui vous pouvez converser.



oui, mais...

Kael

Herdy Gerdy reprend un principe vieux comme le monde: mener à bon port des animaux bêtes comme leurs pieds, mais avec un sacré plus: le côté aventure/recherche. Si au bout d'un moment on se lasse, l'intérêt remonte dès que l'on change de niveau. Même si la grande majorité de l'aventure consiste à jouer les bergers, les quêtes parallèles sont nombreuses. Par contre, les mouvements de caméra sont horribles. Perdre à cause d'eux est fréquent, et très énervant! Résultat, on se contente de remplir les objectifs et d'aller voir plus loin.



HERDY GERDY

les plus

- le graphisme
- l'animation
- le principe
- les dialogues en français

les moins

- la caméra
- les temps de chargement
- la synchronisation bouche/voix

intérêt

84%

Herdy Gerdy est assez amusant. Même s'il devient un peu répétitif à la longue, son côté aventure saura vous tenir en haleine.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CORE
- Éditeur : EIDOS
- AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE

GRAN TURISMUM

POUR LE PLAISIR

Dans ce GT Concept, nombre de caisses n'ont pas encore eu ou n'auront jamais l'occasion de taquiner le chrono dans la réalité. Parmi les plus beaux bolides, on trouve le concept car Suzuki, le RSC de Toyota ou la Dualnote de Honda...



Le son du moulin de Suzuki est un pur bonheur. Faites-lui prendre des tours...



En rallye, ce Toyota RSC est redoutable.



Cette Nissan GTR Concept LM Edition est un véritable monstre de la route.

Fort du succès du GT3, Polyphony Digital nous sort un GT3 bis allégé. En effet, ce GT Concept n'est pas un nouveau jeu: il ne propose qu'un seul tracé inédit, accompagné d'une poignée de nouvelles caisses. Une sorte de version collector... Moins long, moins profond que son aîné, il offre à ceux qui ont déchiré le GT3 en long et en large la possibilité de s'amuser encore un peu avec le meilleur jeu de caisses jamais conçu.

Que pour les caisses

Ici, pas de mode arcade, pas de mode simulation, on entre directement dans le vif du sujet. Dix petites épreuves de permis, tranquille, où chaque temps « or » est

récompensé par deux nouvelles autos, puis on passe au mode course. Là, deux niveaux de difficulté sont proposés: normal ou pro. En professionnel, une fois encore, chaque victoire est récompensée par deux nouvelles caisses. Ainsi, on peut obtenir 40 nouveaux bolides. Parmi eux, des protos, des nouveaux modèles et les dernières versions des caisses qui disputent le championnat JGTC. Petit regret, seules des japonaises sont proposées, mais on se consolera avec les nouvelles Skyline, NSX, Supra, Nissan, etc.

Toujours aussi bon

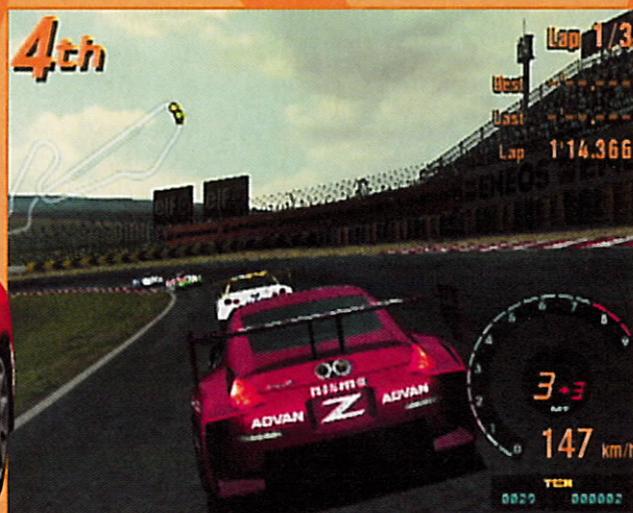
Jouer à un Gran Turismo est toujours aussi agréable. En quelques secondes, on retrouve instantané-

ment ses marques, et on trajecte comme à la bonne époque. Le pilotage est toujours aussi précis, les caisses ont des réactions merveilleusement réalistes, et la sensation de ruffe est toujours aussi présente. Côté graphisme, aucun changement. C'est propre, très détaillé, et la modélisation des caisses reste une référence. Bref, vous l'avez compris, ce GT Concept nous a totalement séduits. Dommage que seulement quatre ou cinq heures suffisent à afficher 100 % au tableau des stats... Mais bon, vous serez récompensé par un bonus de 1 milliard de crédits à transférer sur votre sauvegarde de GT3... ■



On retrouve les épreuves de rallye, avec là aussi de nouvelles voitures.

Vous reprendrez bien un peu de GT3 ?



Les épreuves confrontent toujours des véhicules de même type.

GT Concept

全長	mm	最大出力	ps
全幅	mm	最大トルク	kgm
全高	mm	排気量	cc
重量	kg	駆動形式	NA
駆動形式	AWD	エンジン形式	V8 DOHC

LOCITE NSX

全長	4420 mm	最大出力	440PS/6000rpm
全幅	1870 mm	最大トルク	48.0kgm/4700rpm
全高	1190 mm	排気量	3500cc
重量	1150 kg	駆動形式	NA
駆動形式	MR	エンジン形式	V8 DOHC

RSC

全長	4115 mm	最大出力	ps
全幅	1830 mm	最大トルク	kgm
全高	1050 mm	排気量	cc
重量	kg	駆動形式	NA
駆動形式	4WD	エンジン形式	V8 DOHC

Mobil1 NSX

全長	4420 mm	最大出力	440PS/6000rpm
全幅	1870 mm	最大トルク	48.0kgm/4700rpm
全高	1190 mm	排気量	3500cc
重量	1150 kg	駆動形式	NA
駆動形式	MR	エンジン形式	V8 DOHC

Ateza LM Edition

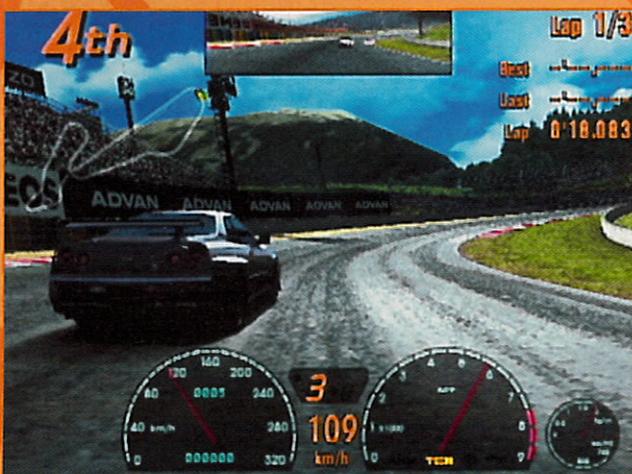
全長	4670 mm	最大出力	380PS/6000rpm
全幅	1700 mm	最大トルク	40.0kgm/4700rpm
全高	1425 mm	排気量	cc
重量	1870 kg	駆動形式	NA
駆動形式	AWD	エンジン形式	V8 DOHC

東京モーターショーで発表されたマツダの次世代スポーツカー

0 CONCEPT



Parmi les bonus, on trouve cette course de Pod. Un modèle assez étonnant.



La vue intérieure reste l'une des références des jeux de course.



Les courses de rallye confrontent toujours deux véhicules.



アレディ LMをゲットしました。ゲームステータス画面から!

Chaque victoire est récompensée par un ou deux nouveaux véhicules.



La nouvelle Supra reste l'une des meilleures voitures du jeu.

oui!

Toxic

C'est toujours aussi exaltant de parcourir un nouveau Gran Turismo, même s'il ne s'agit pas à proprement parler d'un nouvel épisode. Les concept cars sont alléchants! La vitesse est démentielle, et la possibilité de récupérer de nouvelles données pour compléter GT3 est une très bonne idée. Ce jeu, à prix modique, risque fort d'emballer la galerie et de réserver de longues et belles heures de jeu à tous les pilotes de la planète.



Ça fait vraiment du bien de se replonger dans Gran Turismo. On retrouve dans ce Concept toutes les bonnes sensations du GT3, et la quarantaine de nouvelles caisses suffit à relancer le challenge. Toujours aussi beau, toujours aussi passionnant à jouer... On peut juste lui reprocher d'être trop court et surtout beaucoup trop facile. On y explose les temps « or », et on met plus de 10 secondes aux adversaires, les doigts dans le nez. Mais bon, si vous êtes fan, jetez-vous sur ce titre.



les plus

- le pilotage précis
- le visuel
- les nouvelles caisses

les moins

- la durée de vie
- la faible difficulté

intérêt **91%**

À 25 euros, ce GT Concept est une bonne occasion de se relancer dans l'univers du Gran Turismo. Indispensable pour le fan!

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS
- Développeur : POLYPHONY
- Editeur : SONY
- COURSE AUTO
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE

ESSO Ultraflow Supra

全長	4628 mm	最大トルク	4700/2400rpm
全高	1310 mm	最大トルク	4500/2400rpm
全長	1710 mm	排気量	1000cc
重量	1180 kg	駆動形式	TURBO
駆動形式	FR	エンジン形式	LA D08C

GTR LM EDITION

全長	4773 mm	最大出力	4500/2400rpm
全高	1320 mm	最大トルク	4500/2400rpm
全長	1720 mm	排気量	TURBO
重量	1150 kg	駆動形式	TURBO
駆動形式	FR	エンジン形式	-

2.4時間耐久レース仕様... クラウンツーリスモが考えらる!

RX8 LM EDITION

全長	4425 mm	最大出力	5000/2400rpm
全高	1200 mm	最大トルク	-
全長	1240 mm	排気量	-
重量	1080 kg	駆動形式	TURBO
駆動形式	FR	エンジン形式	-

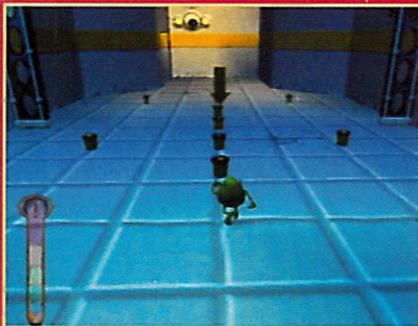
マツダの次世代ロータリーカーへ... RX-8の2.4時間耐久

XANAVI HIROTO GTR

全長	4600 mm	最大出力	4600/2400rpm
全高	1300 mm	最大トルク	4400/2400rpm
全長	1720 mm	排気量	TURBO
重量	1180 kg	駆動形式	TURBO
駆動形式	FR	エンジン形式	LA D08C



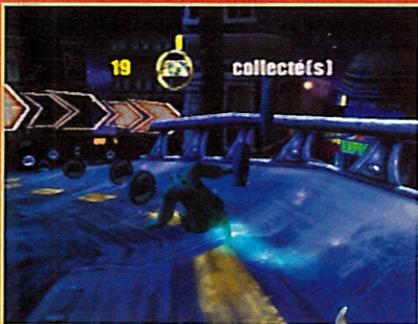
MONSTRES & CIE



Les quinze étapes de la formation vous apprennent à maîtriser votre perso.



Dans chaque niveau se trouvent huit trouillards à effrayer.



Les courses dans les toboggans servent à faire le plein de jetons.



Les niveaux ne sont pas très vastes, mais recèlent des cachettes secrètes.

Cela devient une habitude : à chaque film d'animation son jeu vidéo ! Et comme pour *Atlantis* il y a quelques mois, Disney nous propose une adaptation inspirée de son dernier bébé juste avant sa sortie en salle. *Monstres & Cie* vous propose d'incarner deux bestioles ayant pour but de devenir des monstres les plus effrayants possibles. Pour cela, ils s'inscrivent à la Monster Académie, et vont subir une formation intensive...

Apprendre à faire peur

Au début du jeu, on passe une série de tests pour se familiariser avec les commandes et apprendre à utiliser les divers objets. Le plus important est de maîtriser le fonctionnement du « trouillomètre ». Cette jauge indique votre aptitude à effrayer les trouillards qui rôdent dans les divers niveaux. Certains sont plus durs à impressionner que d'autres, il faut donc charger la jauge en conséquence. Pour cela il suffit de récupérer des

boîtes colorées dispersées çà et là dans les niveaux. Le reste du jeu mélange des phases d'aventure et de plates-formes.

Un fond de jeu classique

On arpente les divers niveaux à la recherche des gamins à effrayer pour débloquer les niveaux suivants, et on collectionne des jetons pour ouvrir des passages cachés. Enfin, pour varier un peu l'aventure, quelques courses sur des toboggans sont au programme ; mais globalement le jeu est un tantinet répétitif. Côté réalisation, les décors sont jolis et assez fins, mais pas très recherchés. L'animation, quant à elle, est souvent saccadée, et les mouvements des persos manquent de fluidité. Au final, *Monstres & Cie* se révèle divertissant, mais, avec son univers particulier et son faible niveau de difficulté, il ne s'adresse évidemment qu'aux plus jeunes des joueurs. ■



On choisit avant chaque niveau quel monstre on veut incarner. Leurs aptitudes sont assez similaires.

Faire peur, ça s'apprend



non, mais...

Zano

Au début, *Monstres & Cie* m'a amusé. Le principe sympa et original consiste à effrayer des gamins, et bon nombre de dialogues ou situations font sourire. Cependant, le jeu se révèle rapidement répétitif, et un peu trop simple à mon goût. Enfin, la mauvaise qualité de l'animation nuit assez souvent au confort de jeu, et ce n'est pas la qualité des décors qui compense ce défaut... Mais, bon, les plus jeunes (et Kael !) s'amuseront quand même avec ce titre.



Disney-PIXAR
MONSTRES & CIE

les plus

- l'humour
- l'originalité

les moins

- l'animation
- la jouabilité
- la facilité

intérêt

79%

Monstres & Cie fait souvent sourire mais n'est pas assez varié. Trop simple, voire même simpliste... Hardcore gamers s'abstenir.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : ARTIFICIAL M.
- Éditeur : SONY
- AVENTURE-PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



BREATH OF FIRE



Lorsque le héros se transforme en dragon, ses forces sont démultipliées.



La nuit, les combats sont beaucoup plus fréquents qu'en plein jour.



Chaque personnage a une compétence particulière. Ainsi, Bo peut traverser les forêts.



Il faut se rendre dans tous les villages pour faire évoluer le scénario.

Breath of Fire est l'adaptation parfaite de son prédécesseur sur Snes. Vous incarnez Zack, un jeune aventurier membre du clan des Light Dragon. Un jour, votre peuple est mis à mal par les Dark Dragons, une tribu qui n'a de cesse de martyriser les populations voisines. Vous devez tout faire pour les arrêter. Sur votre route, vous rencontrerez de nombreux alliés, qui se battront à vos côtés. Tous disposent d'un talent particulier. Par exemple, pour crocheter les portes verrouillées, il faut avoir Karn le voleur dans son équipe; il est également impossible de traverser les forêts sans l'aide de Bo, l'archer.

Dragon vole

Breath of Fire est un RPG très classique. L'aventure est également très linéaire (comme dans tous les RPG de l'époque). Un peu comme dans le premier Final Fantasy, vous progressez sur la carte jusqu'au premier village que vous pouvez apercevoir. Vous parlez aux habitants, vous les aidez, vous recevez un objet ou débloquez un passage permettant d'accéder à un nouveau village, et ainsi de suite

jusqu'à la fin. Dans Breath of Fire, le temps qui s'écoule est pris en compte. De nombreux événements se déroulent la nuit. Il faut donc parfois attendre que l'obscurité soit totale pour entrer secrètement dans un village ou rencontrer un personnage important. Vous vous en doutez, les combats interviennent aléatoirement. Les possibilités sont très classiques également. Vous pouvez attaquer, vous défendre, ou encore utiliser des objets ou de la magie. De surcroît, Zack est capable de se transformer en dragon. Il en existe trois, et chacun représente un élément (eau, feu, air). Ce qui ajoute de la stratégie au jeu. En effet, il faut prendre en compte la nature de l'adversaire. Par exemple, pour un ennemi métallique, l'attaque de la foudre est recommandée.

RPG pour tous

Breath of Fire sur Game Boy Advance reste très accessible. C'est même un excellent RPG si vous souhaitez découvrir et apprécier ce genre particulier. Les énigmes ne sont pas très compliquées et les combats peuvent être remportés sans même jouer les fins stratégies. Graphiquement, Breath of Fire exploite convenablement la Game Boy Advance. On est très loin de Golden Sun, mais le tout reste très correct, avec des sprites très colorés et bien détaillés. ■



Les statues de dragon vous permettent de sauvegarder votre aventure.

Le baiser du dragon



Je n'ai jamais joué à Breath of Fire sur Snes. Sur la Game Boy Advance, c'est un titre très sympa, qui n'a rien perdu de son intérêt. Sans être une réussite graphique, ce BoF reste assez fin. La longueur de l'aventure et la richesse du scénario devraient vous captiver. Si vous n'avez jamais fait de RPG de votre vie, c'est le titre idéal pour débiter; et si le jeu d'aventure n'a aucun secret pour vous, alors BoF sera une excellente mise en bouche avant l'arrivée de Golden Sun, prévu pour très bientôt...



Un magicien avec la magie blanche ne dispose d'aucun sort d'attaque.

BREATH OF FIRE

les plus

- le scénario
- les pouvoirs
- les nombreuses quêtes

les moins

- la simplicité
- l'excès de combat
- la réalisation

intérêt

90%

Une excellente conversion. L'aventure est longue et le scénario, bien fichu. Il innove moins que Golden Sun mais est tout aussi captivant.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : UBI SOFT
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



MAD DASH RACING

Mad Dash Racing se présente comme un jeu de course dynamique à l'univers déjanté. Vous allez plonger dans un monde haut en couleur dans lequel des créatures sympathiques se lancent des défis sur des parcours sinueux et aux nombreuses dénivellations. Le premier écran de sélection vous permet de choisir entre les principales réjouissances proposées par les développeurs de Crystal Dynamics. Le mode aventure se présente comme le point fort de ce titre. Vous choisissez un personnage dans la liste de doux dingues disponibles en début de partie. Chacun possède des aptitudes particulières, vous devrez donc réaliser quelques tours d'essai pour apprendre à connaître les subtilités

du maniement inhérent aux personnages. Le premier niveau accessible demande de la précision et beaucoup de malice. Vous allez devoir faire la course dans des décors inspirés et très colorés. Des bonus offensifs et défensifs vous permettront de modifier le déroulement de la course en votre faveur. Les éléments des différents décors sont actifs et interviendront dans la confrontation avec les autres concurrents.

Le feu sur la piste !

En fonction de votre classement, vous débloquent l'accès aux autres parcours du jeu. Chacun présente un graphisme et des spécificités propres. De nombreux passages peuvent être empruntés, et vos réflexes seront mis à contribution pour amener votre

personnage jusqu'à la ligne d'arrivée. Vous allez devoir grimper, escalader, nager ou encore sauter pour éviter des obstacles gênants ou profiter des bonus dispersés dans certains passages des décors. La vitesse est hallucinante, et quelques tours de chauffe sont nécessaires avant d'admirer la finesse des décors. Le but final étant de remporter toutes les épreuves (qui l'eût crû ?). Une brève introduction vous met facilement dans l'ambiance. Le mode versus offre la possibilité à quatre joueurs de parcourir les plus beaux niveaux du jeu en se lançant des défis. Les parties deviennent encore plus conviviales contre des adversaires humains. Mad Dash Racing privilégie la sensation de vitesse, et le graphisme très accrocheur risque fort de séduire bon nombre de joueurs fans de courses folles. ■



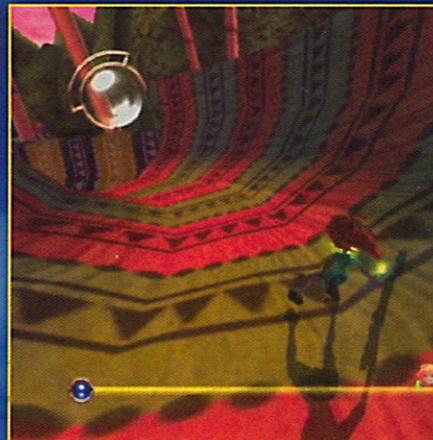
Prenez les accélérateurs pour gagner un temps précieux !



Les arceaux peuvent vous servir à planer plus longtemps.



Le graphisme vaut vraiment le détour. Les couleurs sont vives.



Il faut bien maîtriser sa créature dans les descentes.



DES DÉCORS DE RÊVES!

Le visuel de Mad Dash est des plus sympathique. Les différents décors, tous singuliers, apportent leurs lots de surprises croustillantes. La vitesse du jeu ne permet pas toujours de profiter des réjouissances. Nous allons donc vous en donner quelques exemples.



Le niveau Magma demande du sang froid. Évitez la lave pour ne pas perdre un temps précieux.



La course Dino Oasis va faire le régal des paléontologues en herbe.



Le premier niveau propose des effets de lumière assez saisissants!



Le niveau ruines est de toute beauté. Les variations des couleurs sont un modèle du genre.



Il faut parfois grimper au plafond. Utilisez le stick analogique de droite.



Le décor est en mouvement permanent. Anticipez les pièges!



Vos adversaires ne vous feront pas de cadeau. Jouez des coudes.

À fond la caisse!



Le mode multijoueur garantit de grands moments de fun à plusieurs.



oui, mais...

Toxic

Mad Dash est très original. Le déroulement des courses est souvent perturbé par des événements extraordinaires particulièrement réjouissants. Les détails, qu'ils soient graphiques ou liés au déroulement de la course, n'en finissent pas de surprendre. Les courses sont folles et l'univers particulièrement attachant! La durée de vie est hélas un peu réduite, les modes de jeu n'étant pas vraiment innovants et variés. Mad Dash assure un spectacle de qualité mais un peu court.

MAD DASH

les plus

- les couleurs et les détails étonnants
- le dynamisme des courses
- l'univers attachant

les moins

- la courte durée de vie

intérêt

90%

Mad Dash est assurément un bon jeu de course déjanté, mais les modes de jeu manquent un peu de nouveauté.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CRYSTAL
- Éditeur : EIDOS
- COURSE DINGUE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE



BLOOD WAKE

Dans Blood Wake, vous incarnez un jeune pilote de bateau du nom de Shao Kai, ancien lieutenant de la Ligue du Nord. Au cours d'une mission périlleuse, l'impétueux Ped Zeng, chef d'une troupe de renégats nommée le Shadow Clan, vous sauve la vie. En échange, vous devez intégrer le Shadow Clan et combattre leurs ennemis jurés: le Royaume de Jade et l'Empire d'Acier. Votre nouvelle famille est constituée de pirates qui arpentent les mers à

bord de bateaux surarmés en quête de trésors et de ressources à voler. De nombreux combats sont proposés au cours de différentes missions périlleuses. Vous allez devoir contrer les attaques des nombreux navires qui vous agressent et récolter des bonus.

Le choix des armes

Au fil de l'aventure, vous gagnerez de nouveaux bateaux et de nouvelles armes toujours plus puissantes et impressionnantes. Il vous

suffira ensuite de choisir le bon vaisseau pour atteindre les objectifs. Un système de carte vous permet de vous repérer très précisément et de déterminer la bonne stratégie. Un mode multijoueur, jusqu'à quatre joueurs, est disponible pour des parties débridées. La variété des scénarios relance l'intérêt de ces parties à plusieurs. Les objectifs changent, il faut donc ajuster sa stratégie en conséquence pour devenir le maître du mode battle. ■



oui, mais...

Toxic

Blood Wake est un sympathique petit jeu assez dynamique. La réalisation est assez légère, mais le fun des combats fait passer quelques bons moments de défoulement. Reste que les péripéties et l'intérêt des missions s'avèrent vite limités. Certes l'action est soutenue, mais la nature des objectifs lasse vite, étant donné le déroulement de l'aventure manquant d'originalité. Le mode multijoueur est convivial, sans plus. Au final, l'action prime sur le fond, et seules les batailles navales, bien dynamiques, satisferont les joueurs potentiels.



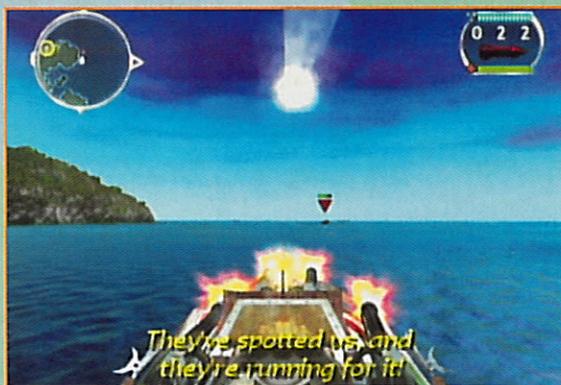
Les roquettes font un malheur sur les bateaux des agresseurs.



Les bateaux ne sont pas tous de plaisance!



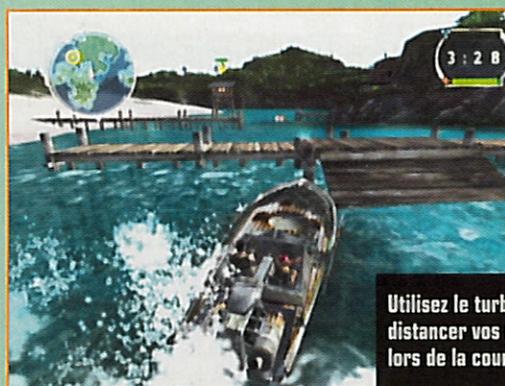
Les missions de nuit créent une atmosphère particulière.



Les missiles permettent de blaster les ennemis à distance.



Il va falloir escorter un convoi jusqu'à bon port.



Utilisez le turbo pour distancer vos concurrents lors de la course de vitesse.

Récupérez les coffres pour accomplir tous les objectifs de la mission.



les plus

- la réalisation correcte
- les phases de combat dynamiques

les moins

- le peu d'intérêt des missions
- le manque d'originalité

intérêt

82%

Blood Wake est un pur défouloir où les sensations priment sur l'intérêt et le scénario. Un jeu d'action pur.

- Version : IMPORT US
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : STORMFRONT
- Éditeur : MICROSOFT
- ACTION NAUTIQUE
- 1-4 JOUEURS
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE



Huit ans... c'est long!

FINAL FANTASY VI

DU X DANS LE VI

Final Fantasy VI arrive enfin en Europe. Pas trop tôt! Ce volet est en fait la version américaine du jeu (FF III). Ce titre est également sorti dans le Final Fantasy Anthology (disponible en import US uniquement). Pour l'Europe, Sony proposera en plus de Final Fantasy VI, une démo de Final Fantasy X. Vous aurez donc l'immense honneur de vous essayer à ce titre très attendu et prévu pour cet été.



Il est nécessaire de parler à tout le monde pour débloquer les quêtes...

Pour un jeu qui date, les menus sont très complets...

Incroyable mais vrai! Il aura fallu attendre huit ans pour voir débarquer le mythique Final Fantasy VI sous nos latitudes. Mais bon, mieux vaut tard que jamais! Pour beaucoup de joueurs, ce volet est le meilleur de la série. Il est vrai que ce titre propose une intrigue assez fantastique et une énorme quantité de quêtes parallèles à accomplir. Reste à savoir si, avec le temps, ce jeu n'a pas trop vieilli...

Pris dans la glace

Dans un monde lointain vivaient les Espers, des êtres magiques. Tout allait pour le mieux jusqu'au jour où une guerre éclata entre ces créatures et les hommes. La Guerre des Mages, comme la légende le rapporte, entraîna la destruction du monde et la disparition des Espers. Des siècles plus tard, les humains purent reconstruire leur monde et de nouvelles civilisations émergèrent. Un jour, les soldats de l'Empire découvrirent un Esper pris dans la glace...

Très classique

Final Fantasy VI est un RPG très classique. Vous pouvez contrôler jusqu'à quatre personnages en même temps. Sur votre route, vous ferez de nombreuses rencontres. Les combats interviennent aléatoirement et se font au tour à tour. Comme dans les Final Fantasy sur PS, on retrouve l'Action Time Event. Les combats sont donc plus dynamiques que dans les autres RPG de la même époque. Graphiquement, ce Final Fantasy a vieilli. Le gra-

phisme en 2D et la musique sont identiques à l'original. La jouabilité n'est pas très agréable (absence de diagonales). Malgré tous ces défauts, Final Fantasy VI n'a rien perdu de son charme ni de son intérêt. Il ravira tous les (vrais) fans de RPG ainsi que ceux qui avaient joué à ce volet sur Snes. Par contre, les joueurs qui ont découvert Final Fantasy sur PlayStation risquent de s'enfuir très vite en courant. Ils auraient tort, car à ce prix-là (16 euros!), il serait dommage de s'en priver... ■



Les combats sont très classiques. L'ATE rythme les affrontements.



Graphiquement, Final Fantasy VI fait honte à la PlayStation. Mais bon, l'intérêt du titre se trouve ailleurs.

SABIN	HP	245	291	Item	Skills
SABIN	MP	92	204	Equip	Be-It
EVAN	HP	215	201	Status	Confid
EVAN	MP	259	259	Level	27/36
EVAN	HP	259	259	Skills	62/16
EVAN	MP	259	259	Equip	67/64

L'intrigue du jeu est très complexe, les rebondissements sont nombreux...



Rejouer à Final Fantasy VI m'a vraiment fait plaisir. Pourtant, du fait de son grand âge, ce titre n'est plus aussi péchu qu'avant. Graphiquement, le jeu n'a pas évolué et la musique est digne d'une Snes, pas d'une PlayStation. Maintenant, voici mon avis: si vous avez joué à ce volet, il y a huit ans, vous allez vous éclater. Par contre, si vous avez connu cette saga avec le VII sur PS, vous ne trouverez rien de bien dans ce titre. D'autant que le scénario ne devient intéressant qu'après une dizaine d'heures de jeu, pas avant...

Passé un certain temps, les personnages que vous contrôlez se sépareront. De là, plusieurs quêtes devront être accomplies.



les plus

- le scénario
- la durée de vie
- le DVD démo
- le prix de vente

les moins

- la réalisation

intérêt

88%

Final Fantasy VI est le meilleur épisode de la série. Certes, ce titre a vieilli, mais les joueurs de nouvelle génération auraient tort de passer à côté...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : SQUARESOFT
- Editeur : SONY
- RPG
- 1 JOUEUR
- Difficulté : ÉLEVÉE

KESSEN II

Le premier Kessen était un subtil mélange de stratégie et de phases d'actions particulièrement spectaculaires. Ce deuxième volet est donc très attendu par tous les amateurs avides d'aventures et de combats de samourais. Deux clans rivaux s'opposent. Vous incarnez le seigneur Liu Bei, maître stratège qui va devoir conduire ses troupes vers la victoire. Le jeu se décompose en batailles précises. Au début de chaque affrontement, vous devrez

choisir une stratégie pour placer judicieusement vos troupes sur le terrain. Une fois la bataille commencée, vous pouvez contrôler les principaux généraux de votre armée. Chacun d'eux commande un contingent de soldats dotés d'aptitudes particulières. Vous pourrez diriger les déplacements de vos soldats et participer activement au combat; et, comme on est dans un jeu vidéo, vous utiliserez des bottes secrètes et autres super pouvoirs puissants pour venir à bout des adversaires. Un système de carte et d'icônes permet de se repérer et d'orienter les stratégies en fonction du déroulement des affrontements.

Petit scarabée

Un nombre important d'options facilitera votre évolution sur le champ de bataille. En utilisant les



Le didacticiel vous permettra de prendre en main les commandes.



oui!

Toxic

Kessen II apporte des plus indéniables par rapport à la première mouture. Les combats sont encore plus spectaculaires et les scénarios des différentes batailles sont tous très inspirés. Les personnages charismatiques renforcent l'immersion dans un univers troublant et séduisant, où l'honneur et la force sont les maîtres mots. La stratégie peut être bien poussée, et les phases d'actions dynamiques séduiront les joueurs sur console. Un régal de wargame!



Entraînez vos troupes entre les batailles importantes.

L'art de la guerre en tongs

menus d'options de vos généraux, vous pourrez par exemple tendre des pièges. Entre les batailles, vous pourrez entraîner vos troupes ou en recruter de nouvelles pour gagner en puissance et en efficacité. Le déroulement des combats est influencé par vos performances sur le champ de bataille. Ainsi, différents scénarios vous sont proposés en fonction de vos choix et de

vos exploits. De superbes cinématiques vous expliqueront clairement les objectifs que vous aurez à atteindre, et vous pourrez obtenir également des informations importantes sur les forces et les faiblesses des ennemis en présence. Reste ensuite à trouver la faille qui vous permettra de remporter les batailles pour parvenir à la confrontation finale. À vous de jouer! ■



Seigneur de la province de Xu, Liu Bei.



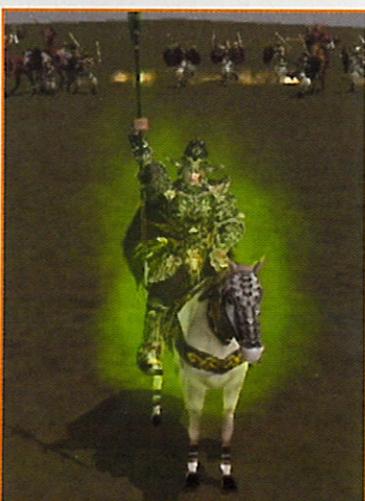
Choisissez un général sur le champ de bataille, et soutenez vos troupes en intervenant!

Le preux et charismatique Liu Bei.



oui, mais...
Gia

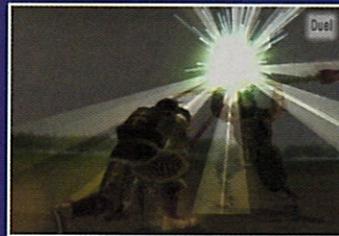
Dans Kessen II, les batailles sont impressionnantes. Mais je trouve un peu dommage que les décors aient été si négligés : c'est souvent vide, avec des couleurs bien fadasses. Cela contraste beaucoup trop avec les soldats et les cavaliers détaillés qui s'entre-tuent à tour de bras. De plus, du fait de sa complexité, l'interface ne me plaît guère. Il faut un temps d'adaptation pour comprendre les menus de sélection. Enfin, les passionnés de stratégie seront comblés, car le jeu offre de réelles possibilités. Il est temps de réviser « L'Art de la Guerre » de Sun Tzu.



Le raid à cheval permet de faire de gros dégâts.

DE BEAUX EFFETS DANS TA FACE!

Au cours des nombreuses batailles sans pitié qui se déroulent, quelques généraux peuvent utiliser leurs super pouvoirs pour décider du sort de la victoire. En voici quelques exemples triés sur le volet...



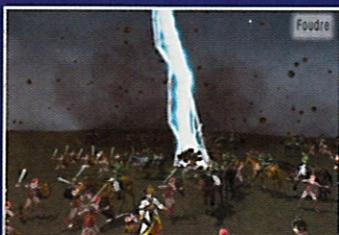
Le duel est le meilleur moyen de diminuer les forces adverses. Vous pouvez éliminer leur chef!



Le feu fait des ravages dans les défenses.



Les météores tombent du ciel dans un énorme fracas!



La foudre électrise les troupes!



Le mortier est une arme de choix pour tenir un siège.



Le conseil de guerre permet d'élaborer votre stratégie.

KESSEN II

les plus

- l'univers passionnant
- les batailles
- les options complètes

les moins

- le principe parfois répétitif

intérêt

92%

Kessen II est un excellent wargame pour la PlayStation 2. Le dépaysement est total et la guerre prend des airs d'opéra...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : KOEI
- Éditeur : THQ
- WARGAME
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



GENMA ONIMUSHA



Kunoichi va vous donner un grand et beau coup de main.

Onimusha est un jeu qui connu son heure de gloire, déjà sur PlayStation 2. Un scénario habile et des graphismes élégants au service d'une action survoltée. Voici la conversion de ce hit sur la Xbox de Microsoft. Le scénario se déroule en l'an 1560 dans le Japon ancien. Un seigneur de la

guerre, dénommé Yoshimoto Imagawa, tente de réunifier toutes les provinces du Japon et d'en devenir le roi incontesté. Mais ce roi en devenir va succomber à une attaque surprise de son ennemi juré, Nobunaga Oda. Un jeune et vaillant combattant va assister à la chute d'Imagawa, et sa destinée va s'en trouver changée. Un an plus tard, de curieux incidents ont lieu dans le château d'Inabayama. Les soldats et les civils disparaissent étrangement. La princesse Yuki, inquiète du sort de ses troupes et de son peuple, appel Samanosuke à l'aide. Notre héros arrive malheureusement trop tard sur les lieux, la douce Yuki vient d'être enlevée par les troupes sanguinaires de Nobunaga. Samanosuke part à la recherche de Yuki et affronte des troupes de guerriers démons qui attaquent le château d'Inabayama. Vous incarnez ce héros au grand cœur dans une aventure longue et passionnante.

Vous pourrez parer les coups et vous diriger vers l'ennemi le plus proche grâce aux boutons R et L du pad. Un système d'armement vous permet de récupérer l'énergie qui émane du corps de votre victime et vous rend plus puissant. Vous pourrez, à certains moments du jeu, répartir vos points d'expérience pour améliorer les performances de vos armes. Des bonus peuvent être récupérés dans des endroits secrets pour vous faciliter la tâche au cours de quelques combats très importants. Des petites énigmes viendront ralentir votre progression. La plupart sont d'ordre mécanique, et des indices vont vous aider à résoudre les intrigues les plus prise de tête.

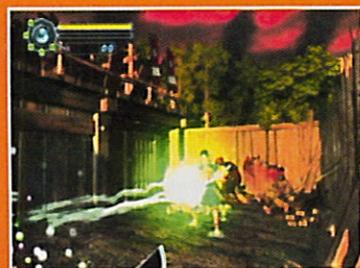
Vous prendrez également possession d'épées magiques toujours plus puissantes: un joyau incrusté dans chacune de ces véritables œuvres d'art vous facilitera l'accès à certains passages et vous fera avancer dans le scénario. Quelques nouveautés apparaissent depuis la version PS2, puisque de nouvelles magies encore plus destructrices vous sont accordées. Par ailleurs, Xbox oblige, les graphismes ont été optimisés. Des niveaux et endroits supplémentaires ont été ajoutés pour une durée de vie encore plus grande. Un jeu fabuleux! ■



Découpage en règle!

DE BRUIT ET DE FUREUR...

Genma Onimusha propose aux possesseurs de Xbox de participer à une aventure que les joueurs de PS2 ont déjà plébiscitée. Un univers singulier où l'honneur est le maître mot.



Il va falloir combattre dur pour récupérer les âmes de vos victimes



Un bon coup d'épée pour enflammer les chandelles!



Quelques scènes sont vraiment chocs!



Genma Onimusha fait la part belle aux démons en colère.



Voilà le genre de découverte dont il faut prendre l'habitude dans Genma Onimusha.



L'arc est une bénédiction pour allumer les ennemis sur les toits.



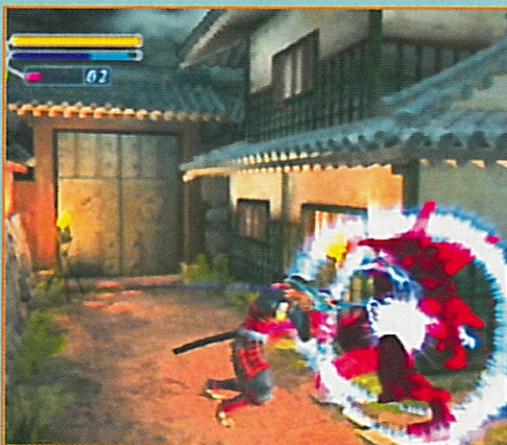
Voilà un peu de magie pour semer le trouble dans les défenses adverses.



Ce dernier boss risque fort de vous causer du désagrément.



Prenez le temps de récupérer toute l'énergie nécessaire.



Un bon coup contre les gros méchants vilains. Utilisez les furies.



Quelques phases de recherche demandent de la patience.



oui!

Toxic

Genma Onimusha est un grand jeu. Il est quasiment semblable à la version PS2, mais améliore des petits détails. L'aventure est longue et passionnante, et les combats sont vraiment haletants. Seule la jouabilité est un poil moins nerveuse que sur la console de Sony. Les ajouts au scénario sont légers et le visuel est encore plus fin. Tous les possesseurs de Xbox se doivent de jouer à ce titre rythmé et distingué.



oui, mais...

Zano

Onimusha est toujours aussi pêchu. L'action est boostée et le déroulement du jeu tient en haleine. Il est juste regrettable de ne pas voir ici un jeu spécifique à la Xbox, mais bel et bien une conversion, certes réussie, mais un peu légère en comparaison de la puissance de la machine. Les nouveaux bonus sont sympas mais ne réussissent pas à me faire oublier qu'il ne s'agit pas d'une œuvre originale et spécifique à la console de Billoo.

GENMA ONIMUSHA

les plus

- les graphismes béton
- l'animation élégante
- le scénario inspiré

les moins

- les énigmes superficielles
- un peu linéaire parfois
- une simple conversion

intérêt

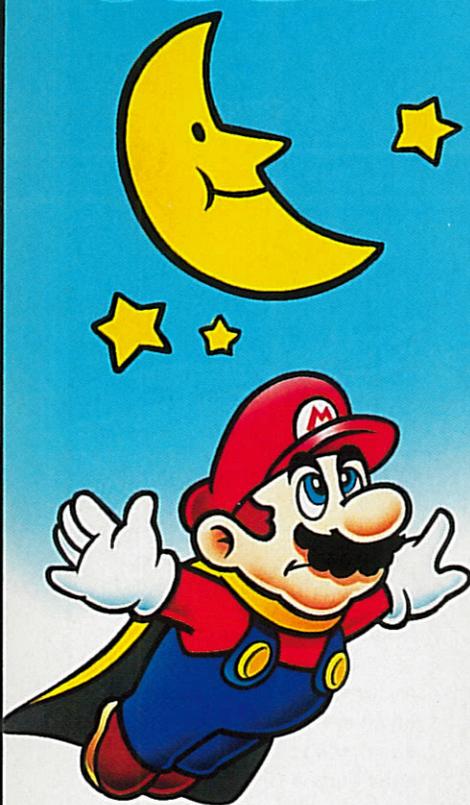
93%

Un grand jeu aux graphismes somptueux, pour tous les amoureux d'ambiance stylisée et d'action impressionnante.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : MOYENNE



★ SUPER MARIO



Il y a plus de dix ans maintenant, sortait l'un des épisodes les plus aboutis de Mario sur Snes: Super Mario World. Les capacités de la 16 bits de Nintendo offraient tout ce que les amateurs de plates-formes étaient en droit d'attendre d'un tel jeu: rotations de sprites et déformations des décors quand Mario évolue sous l'eau... que du bonheur!

De la Snes à la GBA

Aujourd'hui, c'est au tour de la Game Boy Advance d'accueillir ce superbe jeu, l'une des conversions les plus attendues de l'année. Autant vous le dire tout de suite, c'est une pure merveille, identique en tout point à la version Snes. Mieux, il offre la possibilité de jouer avec Luigi, dont les caractéristiques sont quelque peu différentes de Mario, ainsi qu'une nouvelle version du jeu d'arcade de 1983: Mario Bros.

Bowser is back

Pour les rares extraterrestres qui découvriraient enfin Consoles+, rappelons brièvement le principe de ce Super Mario Advance 2. La princesse Toadstool a été enlevée par Bowser, votre ennemi juré, qui la retient prisonnière dans son château. Votre but: parcourir l'île à la recherche de votre bien-aimée. Sept niveaux vous attendent, avec, à la fin de chacun, un boss à affronter. Bowser, quant à lui, ne fera son apparition qu'à l'ultime fin de la partie. La route va donc être longue et parsemée d'embûches. En plus des pièges naturels, toutes les créatures rencontrées sont hostiles. Seuls Yoshi et ses amis peuvent vous soutenir en cours de partie. Qu'ils soient bleus, jaunes ou verts, ces petits dinosaures sont dotés de caractéristiques fort appréciables pour la suite de l'aventure: à cheval sur leur dos, il est possible de gober les adversaires et de les recracher ensuite. Gober un ennemi vous apporte de nouvelles fonctions:

cracher des boules de feu, voler quelques secondes ou encore effectuer de violents sauts-pilons sur le sol, nettoyant ainsi toute trace d'adversaires aux alentours.

Gadgets à gogo

Mario, comme Luigi, peut compter sur différents objets pour lui apporter de l'aide. Les champignons le font doubler de taille, les fleurs lui permettent de lancer des boules de feu et les plumes le transforment en Super Mario. À cette occasion, votre plombier revêt une cape et peut alors évoluer dans les airs, tel Superman. À lui les passages cachés et autres bonus situés en hauteur. Chaque niveau se termine par le franchissement d'une haute particulière dont la hauteur varie

continuellement et vous rapporte un nombre de bonus étoiles en rapport. En récolter 100 vous permet de participer à un petit jeu, genre tic-tac-toe, avec pour enjeu plusieurs vies supplémentaires.

Fantômes at home

Chaque monde comporte différentes maisons hantées. Elles sont peuplées de fantômes en tout genre, et recèlent deux sorties. Trouver la sortie secrète vous mènera vers des niveaux bonus. Enfin, en toute fin de monde, vous devrez traverser l'un des sept châteaux de Bowser et battre le maître des lieux. S'ils ne sont pas bien difficiles à vaincre, parvenir jusqu'à eux l'est beaucoup plus! Alors, tenté par ce nouveau challenge? ■



Le monde des étoiles est un ensemble de niveaux cachés à la difficulté très élevée. Accrochez-vous.



Quand il récupère une cape, Mario peut s'envoler dans les airs et atteindre des plates-formes secrètes.



L'intérêt de découvrir les interrupteurs de couleur est évident dans certains niveaux.



Le jeu d'arcade Mario Bros, sorti en 1983, est proposé dans cette cartouche de jeu.

ADVANCE 2



**Qui c'est ?
C'est le plombier !**



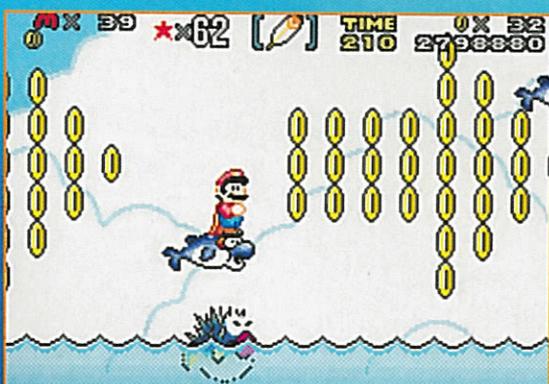
Certains niveaux recourent un à scrolling automatique. Ne restez pas bloqué entre les blocs en mouvement.



Les niveaux en rouge sur la carte comportent deux sorties, dont une qui ne s'ouvre qu'avec une clé spéciale.



La couleur du dinosaure influence sur ses fonctions quand il gobe un adversaire. Les dinos bleus vous permettent de voler.



Sur le dos des dauphins, vous ne risquez rien. Pensez à changer de monture le plus souvent possible.



oui!

AHL

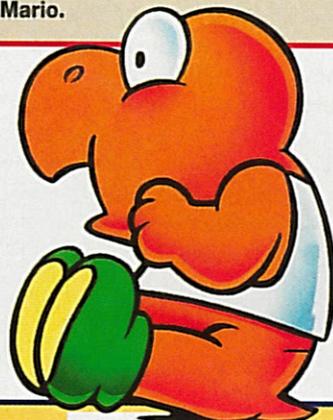
Ce Mario est décevant, le jeu manque de profondeur, la jouabilité est approximative... non, j'déconne! On peut ne pas aimer ce type de jeu, mais je ne sais vraiment pas comment on pourrait critiquer un Mario... ou un Zelda! De plus, ce Mario, qui est l'un des meilleurs (et des plus difficiles) de la série, a contribué pour beaucoup au lancement de la Super Nintendo. Ce chef-d'œuvre trouve parfaitement sa place dans la ludothèque de la GBA. Cette version est identique à la précédente au pixel près, un vrai bonheur! Jetez-vous sur ce titre si vous ne le connaissez pas encore; si vous l'avez terminé à l'époque, je suis sûr que vous en tirerez à nouveau le même plaisir. I.N.C.O.N.T.O.U.R.N.A.B.L.E!



oui!

Niico

Super Mario World est avec Super Mario Bros 3 mon épisode favori de la série. Le retrouver identique à la version Snes sur la Game Boy Advance est un véritable bonheur: le graphisme est tout aussi réussi, le jeu tout aussi bien réalisé et malgré son grand âge, ce Mario est à mon avis toujours d'actualité. Pas un titre aujourd'hui, quelle que soit la console, ne lui parvient à la cheville. Mario sera toujours Mario.



les plus

- la jouabilité exceptionnelle
- la variété des niveaux
- la durée de vie
- le jeu à deux

les moins

- on cherche

intérêt

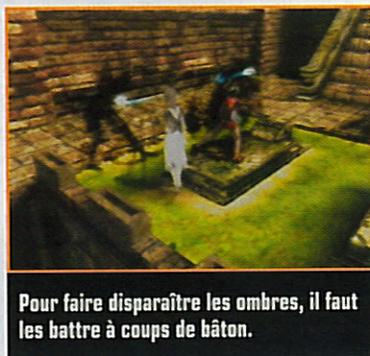
96%

Adapter cette version Snes de Super Mario World était un sacré challenge. Il a été relevé avec brio, ce qui en fait le meilleur jeu de plates-formes GBA.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- PLATES-FORMES
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

ICO

En voici un drôle de titre ! Pour faire branchés, certains blasés parlent souvent du manque de renouvellement dans l'univers des jeux vidéo. Eh bien, qu'ils se plongent dans Ico. Le principe est assez difficile à expliquer. Sous ses apparences d'action-RPG, Ico n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît. C'est un titre à découvrir par soi-même, pour comprendre l'enthousiasme qu'il provoque. Pas du tout tape-à-l'œil, au contraire, Ico s'illustre par son calme et nous livre une ambiance zen et reposante, loin des coups de fusil, des baffes et des rugissements de moteurs. De plus, une petite anecdote intéressera les fans de Metal Gear Solid 2 : les développeurs de Ico pourront se vanter d'avoir inspiré Hideo Kojima pour une petite séquence. Kojima nous avait en effet confié dans une interview (C+ 114), que le seul jeu qui ait vraiment attiré son attention



Pour faire disparaître les ombres, il faut les battre à coups de bâton.

à l'E3 n'était autre que... Ico. Ceux qui auront joué aux deux jeux verront tout de suite le clin d'œil.

Sauver Yorda

Vous incarnez un petit garçon, du nom de Ico, qui n'a pas eu de chance à sa naissance. Il est né avec des cornes, tel un démon. Et avec de tels appendices, le même n'était pas très aimé des siens. Ce qui explique pourquoi ces derniers ont décidé de le mettre en quarantaine. Ainsi, il est même offert en sacrifice aux forces du Mal qui résident dans un château hanté, là où débute le jeu. Après s'être échappé de sa cellule, le jeune homme rencontre une petite fantômette, enfermée elle aussi, dans une cage. Il va la libérer, et, là, c'est le coup de foudre. La jeune fille toute pâle s'appelle Yorda, et même si

Yorda, la feignasse, regarde Ico travailler au lieu de l'aider.

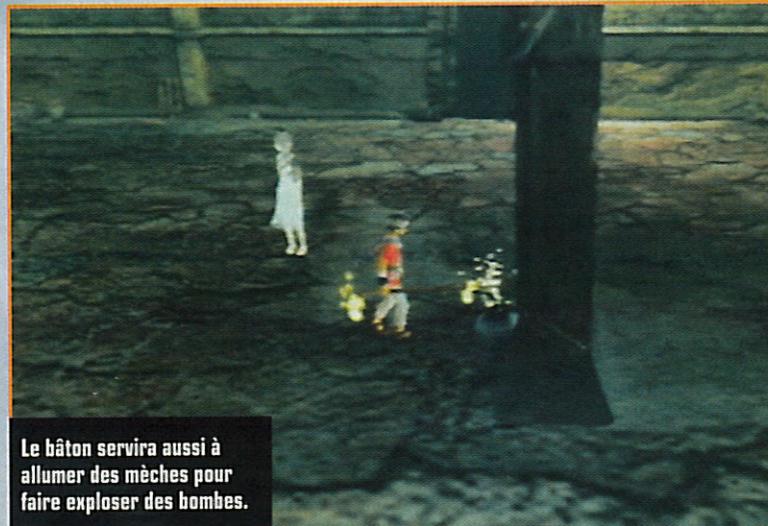


elle dépasse notre héros d'une bonne tête, elle ne sait pas se défendre toute seule. Ico décide alors de la sortir de sa prison en s'occupant d'elle et en repoussant les ombres qui tentent de la kidnapper. Mais il ne sait pas encore que Yorda est séquestrée par sa propre mère, reine des Ténèbres et impératrice du Mal. Elle voudra à tout prix récupérer sa fille, et enverra ses sbires aux trousses du couple en cavale.

Le grand Ico

Vous dirigerez Ico dans des décors fins et sobrement colorés. Mais, il faudra toujours garder un œil sur

Yorda, car elle a la fâcheuse manie de se faire enlever par les ombres noires. De plus, elle n'est pas capable des prouesses physiques d'Ico. Par exemple, elle ne peut pas sauter aussi haut, ni grimper aux cordes. Bref, il vous faudra souvent lui ouvrir le passage pour qu'elle puisse accéder dans la salle suivante, en la prenant par la main (avec le bouton L1). Vous devrez pousser des blocs, actionner des interrupteurs et des grues pour dégager le passage, et ensuite revenir la chercher. Et vous ne pouvez l'abandonner à son propre sort, car, sinon elle sera emmenée par les acolytes de sa maman. C'est



Le bâton servira aussi à allumer des mèches pour faire exploser des bombes.

C'est pas dans le dico !



Si malgré toute votre agressivité, les ombres réussissent quand même à s'emparer de Yorda, il vous faudra aller la repêcher dans les trous noirs.



N'oubliez pas d'emmener Yorda, sinon elle restera dans son coin.



Les actions pour passer à la scène suivante sont assez classiques, comme pousser des blocs, par exemple.



Ico n'a pas le vertige. Pour preuve : les sauts de deux étages ne lui font pas peur !

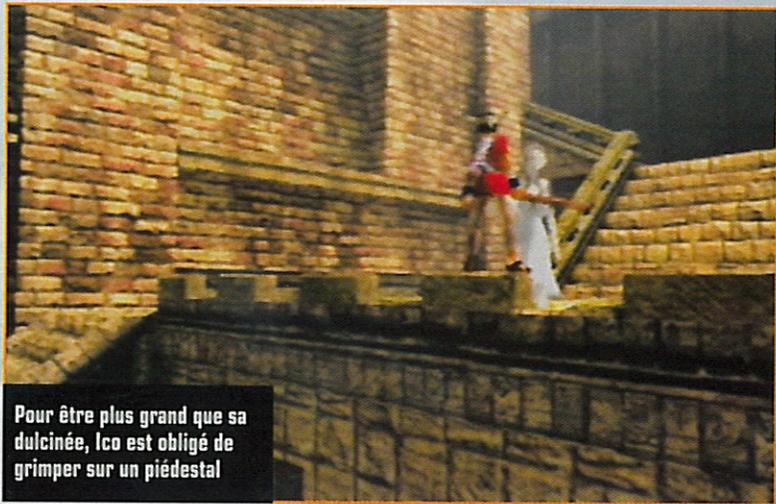
donc un jeu de réflexion redoutable que Sony nous livre avec Ico, sous un habillage austère et zen. Il n'y a pas de musique de fond, pas d'explosions inutiles. Au contraire, le jeu est incroyablement serein. On badine dans les salles en cherchant ce qu'il faut y faire, en prenant son temps. Ne pas s'énerver, prendre son temps, tâtonner, admirer les décors, et réfléchir un peu pour résoudre les énigmes. Pas de racolage inutile, on plonge facilement dans cette atmosphère tranquille, et, sans s'en rendre compte, les heures de jeu passent vite. ■

LE CANAPÉ MAGIQUE

Chose inhabituelle, le système de sauvegarde est assuré par des canapés ! Si, si... et ce n'est pas évident au premier abord. Vous trouverez dans les niveaux de grosses masses grises et blanches qui sont en fait des canapés. Pour sauvegarder, approchez-vous avec Yorda, et asseyez-vous dessus pour roupiller. En voilà un jeu qui a tout compris !

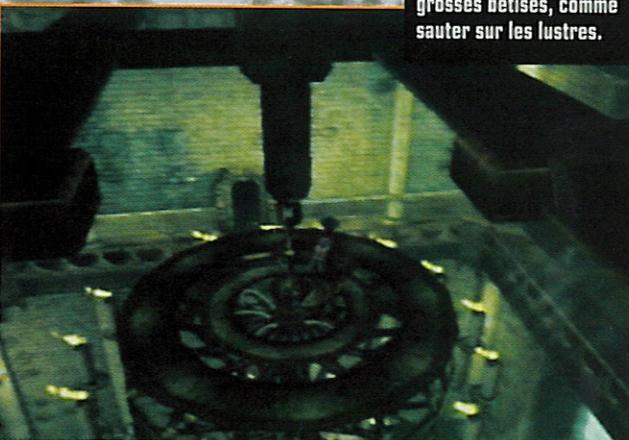


Le graphisme ne paie pas de mine, et pourtant que c'est beau !



Pour être plus grand que sa dulcinée, Ico est obligé de grimper sur un piédestal

N'hésitez pas à faire de grosses bêtises, comme sauter sur les lustres.



oui!

Kael

De prime abord, Ico a l'air d'un simple RPG proposant des graphismes magnifiques. Mais en fait, il est beaucoup plus profond que ça. Le but du jeu est totalement inédit à ce jour. Au fil de l'aventure, les énigmes deviennent de plus en plus complexes et pourtant, l'atmosphère qui règne est incroyablement reposante. Affalé dans un fauteuil, la manette en mains, vos soirées n'auront plus jamais la même saveur. Prendre son temps pour terminer Ico : c'est ça qu'est bon...



zen!

Gia

C'est un réel bonheur de jouer à Ico. Et à la rédaction, je ne suis pas la seule à apprécier ce jeu si captivant. Kael et Zano sont tombés sous le charme dès le premier coup d'œil. Par contre, il s'adresse à un public plutôt mature, car les plus jeunes risquent de s'ennuyer devant le peu d'action. De plus, les énigmes se révèlent assez difficiles. Enfin, je trouve que les combats avec kidnapper Yorda sont un peu pénibles à la longue. Mais bon, que ces menus défauts ne vous empêchent pas d'essayer ce chef-d'œuvre.



La profondeur des décors est impressionnante, comme cette chapelle déserte, qui s'étend sur trois niveaux.

Ico les plus

- le principe innovant
- le graphisme sobre
- l'ambiance zen

les moins

- les énigmes difficiles
- la courte durée de vie
- l'absence de musique

intérêt

92%

Un jeu magnifique à savourer vautré sur son canapé. C'est zen, c'est calme, et c'est joli. Par contre, ceux qui recherchent de l'action seront un peu déçus.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : PATAGON
- Textes : FRANCAIS
- Développeur : SCEI
- Éditeur : SCEE
- ACTION-REFLEXION
- 1 JOUEUR
- Difficulté : PROGRESSIVE



HALO - COMBAT EVOL

MULTIPLAYER

Halo est le premier jeu sur console à proposer un mode multijoueur jusqu'à 16 participants! Bien évidemment, cela demande une bonne organisation et pas mal de matériel: 4 Xbox, 4 télévisions, 16 manettes, quelques câbles ethernet et un Hub pour dispatcher tout ça. Notez aussi qu'il est possible de jouer en coopération durant toute la campagne solo. Intéressant non?



Les options de base du mode multijoueur vont vous permettre de choisir votre type de jeu.



À deux, en mode coopération, on joue sur un même écran et on partage la même aventure.

Développé il y a plusieurs années pour le Macintosh puis pour le PC, Halo débarque finalement sur la Xbox. Eh oui, quand Billoo allonge les billets verts, difficile de résister!

Année 2552. La planète Terre existe toujours, les Américains se gignent encore de glace aux OGM, malheureusement la surpopulation pose de graves problèmes. Les voyages interstellaires étant une réalité, la colonisation de planètes hors de notre système solaire permet de dégraisser sérieusement la population. Mais c'est aussi le début de bien des ennuis: la colonie Harvest ne répond plus! Le vaisseau spatial envoyé sur place est revenu à moitié détruit et a dû faire une halte forcée sur Reach, une autre colonie terrestre. Il fait état d'une attaque extraterrestre massive et imminente.

Opération commando

Heureusement, le gouvernement terrien a une solution: envoyer des troupes de Spartan-II, des soldats d'élite, afin d'éradiquer l'espace de toute trace d'aliens. Le personnage que vous dirigez fait partie de ces soldats. Equipé d'une solide armure de protection, vous allez ainsi parcourir différents niveaux et accom-

plir les missions imposées par vos supérieurs. Doom-like oblige, la vue est à la première personne: on voit l'action par les yeux du commando que l'on contrôle. Une option, assez rare dans les Doom-like, permet de piloter différents véhicules tous équipés d'une arme embarquée: le M12 LRV (une sorte de Jeep) et un tank modèle M808B pour les véhicules des forces terrestres, ainsi qu'un Ghost et un Banshee pour les véhicules ennemis. Notez que le Banshee permet de se déplacer dans les airs, et que seul le M12 LRV peut transporter deux passagers. L'un d'entre eux prendra place derrière un gros canon laser et fera feu automatiquement sur les ennemis visibles. Vive le travail d'équipe!

Sale race!

Les aliens sont représentés par quatre races distinctes: Elites, Grunts, Jackals et Hunters. Quatre races, donc, aux caractéristiques bien distinctes: taille, poids, armement, résistance aux coups et réactions face au danger. De la plus faible, les Grunts, à la plus dangereuse, les Hunters, il faudra établir différentes stratégies d'attaques pour ne pas gâcher trop de munitions ni perdre trop d'énergie vitale. Côté armement, Halo offre la

possibilité de se faire plaisir et d'en faire profiter vos adversaires. Sept armes sont à votre disposition pour griller de l'alien: grenades, pistolet, fusil d'assaut, shotgun et autre fusil à lunette sont de la partie. Il est également possible de récupérer quatre nouvelles armes sur le corps des extraterrestres abattus. Elles sont d'une efficacité redoutable, mais leurs munitions sont réduites. Petite précision: il est impossible de porter plus de deux armes sur soi! Même si l'on peut en changer autant de fois que l'on veut, voici une option peu commune dans un jeu vidéo.

Que du beau!

Halo offre une variété de niveaux impressionnante. Que l'on soit en extérieur ou en intérieur, le graphisme est d'un réalisme saisissant... Les détails sont nombreux et le processeur graphique de la Xbox se permet même le luxe d'afficher du bump mapping pour obtenir des effets de relief dans des textures aussi riches que nombreuses. Voilà qui est nouveau sur console. Halo est donc un très bon Doom-like, tant au niveau graphique qu'au niveau de l'action, et devrait ainsi satisfaire les amateurs du genre. ■



Les effets de lumière se font en temps réel: ici, les décors s'éclairent à chaque coup de feu.



Les Hunters sont les plus gros aliens, et les plus dangereux.

VED



Quel que soit l'endroit où vous vous trouvez, les aliens vont vous mener la vie difficile et défendre chèrement leur peau.



Les extraterrestres sont parfois équipés d'une protection corporelle.



Le souffle dégagé par l'explosion des grenades fait gicler les aliens aux quatre coins de l'écran.

VÉHICULES D'OCCASION

Halo propose de conduire différents véhicules. Si certains, comme la Jeep, sont débarqués sur place par vos troupes, d'autres se récupèrent au nez et à la barbe des adversaires, façon GTA 3.



Avant de filer avec la Jeep, embarquez deux marines avec vous. Ils se chargeront d'abattre les aliens.



Le Ghost est semblable au véhicule de Luke Skywalker, le Sand Speeder. Très maniable et rapide.



S'il se déplace lentement, le tank M808B est doté d'une puissance destructrice phénoménale.



Le Banshee est le seul véhicule qui vous permette de vous déplacer dans les airs.



Certains extraterrestres se protègent derrière un bouclier d'énergie.



oui!

Niiico

Dès le départ on tombe sous le charme de Halo. Les scènes cinématiques, nombreuses, nous dévoilent un scénario intéressant qui ne cessera d'évoluer tout au long de la partie. Voici donc un titre très agréable à regarder. Le graphisme compte en effet parmi les plus beaux vus à ce jour sur une console de jeu. Ajoutez à cela un mode multijoueur très musclé, jouable jusqu'à 16, et vous obtiendrez l'un des meilleurs produits du moment dans le genre.



HALO - COMBAT EVOLVED



Le lance-roquettes est une arme particulièrement efficace contre les gros véhicules.



Cette déformation sur la droite de l'écran est due au camouflage d'un alien, comme dans le film « Predator ».

**Halo ?
non à l'huffe !**



Les grenades aliens ont la particularité de s'accrocher à toutes les surfaces... même sur les êtres vivants ! Bonjour les dégâts !



oui, mais...

Toxic

Évidemment, on peut être séduit par l'esthétique léchée de ce titre Microsoft et attiré par les nombreuses séquences de blaste très dynamiques que réserve l'aventure. Mais je persiste et signe : je suis un peu déçu par l'aspect linéaire de certaines missions et par l'animation du jeu qui me semble par moments un peu poussive. Halo reste un bon jeu qui permet de passer quelques grandes et belles heures, mais il ne constitue pas la référence ultime annoncée.



les plus

- le graphisme
- la prise en main
- la qualité des animations
- les sauvegardes automatiques, etc.

les moins

- on ne porte que deux armes simultanément

intérêt

95%

Le premier Doom-like de la Xbox est une réussite : des graphismes splendides, une variété de décors impressionnante et une prise en main irréprochable.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : BUNGIE
- Éditeur : MICROSOFT
- DOOM-LIKE
- 1-16 JOUEURS
- Difficulté : PROGRESSIVE

TU VEUX MES LUNETTES ?

C'est désormais une habitude : pas un Doom-like ne sort sans son fusil de sniper. Dans Halo, la précision

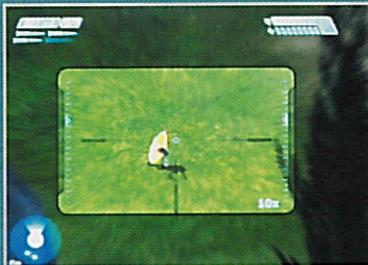
du tir est redoutable et permet d'abattre sans peine un adversaire situé à une centaine de mètres.



Cette ravissante petite chose qui gambade joyeusement dans la verte prairie est un fumier d'lapin d'alien.



Actionnez une première fois le zoom : vous passez en grossissement x2. Les choses deviennent plus claires.

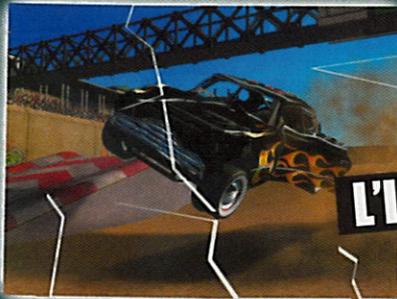
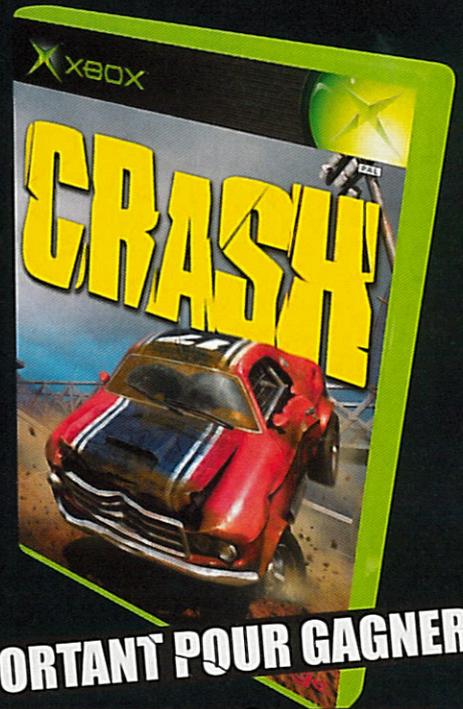


Un deuxième grossissement et vous êtes désormais en zoom x10 : la visée idéale pour descendre l'alien.

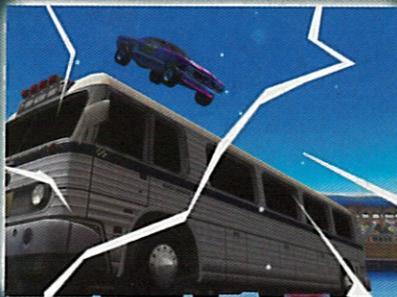
CRASH

**RIEN À VOIR AVEC LA TACTIQUE, LA STRATÉGIE
D'ÉQUIPE OU LE CHOIX DES PNEUS.**

**IL FAUT Y ALLER À FOND ET
PERCUTER TOUT CE QUI BOUGE !**



**L'IMPORTANT POUR GAGNER
C'EST DE DÉTRUIRE !**



Rage





GTC AFRICA

GTC n'est pas une simulation de Paris-Dakar. Certes, il propose de disputer un ensemble de courses en terre africaine, mais il est plus proche d'un jeu de rallye classique que d'un réel jeu de course/orientation. On y pilote des caisses connues comme la Focus Rallye ou la Sub' Impreza, ou d'autres moins courantes (Pontiac, Ford Mustang...).

Un pilotage simple

Dès les premiers tours de roues, on s'aperçoit que l'on n'est pas dans une simu pure et dure. Les voitures bougent facilement et ne vous font pas souvent de mauvaises surprises. Travers et contre-braquages se maîtrisent sans effort, et un freinage un peu tardif se rattrape, les doigts dans le nez. L'intérêt principal du jeu réside donc dans la bagarre avec les autres concurrents. Hargneux, et même antisportifs, les autres pilotes n'hésiteront pas à jouer du pare-chocs et de la portière pour passer devant vous... La majorité des épreuves se déroulent sur terre, mais quelques portions auront lieu sur bitume et sur neige. En clair, il va falloir maîtriser la glisse, et attaquer le chrono. D'autre part, la bonne impression de vitesse et les réactions assez

nerveuses des voitures, donnent lieu à de bonnes sensations. Que ce soit en portions rapides, ou en virages serrés, on a bien l'impression d'aller vite et d'être dans une voiture de course.

De jolis effets

GTC n'est pas le plus beau jeu de caisses que nous ayons vu sur PS2. Mais force est de constater qu'un grand nombre d'éléments a été soigné. Ainsi, les effets de lumière sont nombreux (jeux d'ombre, reflets sur les carrosseries...), et les voitures soulèvent de la poussière ou de la neige... Mais malheureusement, les caisses ne se salissent pas et restent comme neuves pendant toute la course. Enfin, sur le plan des modes de jeu, outre le mode championnat divisé en trois grandes épreuves, on trouve un mode challenge amusant. Ici, il va falloir relever de petits challenges, comme par exemple rattraper un véhicule, ou descendre une montagne le plus rapidement possible. Au final, ce GTC Africa est très sympathique et assez agréable à jouer. S'il ne rassasiera pas les adeptes de simu précise, il divertira ceux qui veulent trajecter à toute vitesse, sans trop se prendre la tête. ■



oui, mais...

Zano

GTC Africa n'est pas exceptionnel, mais se révèle très divertissant. Simple à jouer, on enchaîne les spéciales sans difficulté, et on se fait plaisir à mettre la voiture en travers dans chaque petite courbe. Côté graphismes, il est plutôt propre et réussi. Chaque course est typée et en accord avec le pays dans lequel elle a lieu. Cependant, la conduite simpliste et les réactions des voitures pas très réalistes risquent de laisser les adeptes de simu sur leur faim. Alors essayez-le avant de vous lancer dans la course...



Beaucoup de virages nécessitent un petit coup de frein à main.



La Focus est une des voitures les plus efficaces du jeu.



Les effets de lumière sont nombreux et très soignés.



Les courses se déroulent à des heures différentes. Ici, un run en Égypte à la tombée de la nuit.

GTC AFRICA

les plus

- le pilotage simple
- le visuel agréable
- le nombre de courses

les moins

- le peu de voitures
- le pilotage simple
- le son des moteurs

intérêt

84%

GTC Africa se prend facilement en main et possède de quoi occuper longtemps. Cependant, le pilotage un peu trop simple risque de décevoir les puristes.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS
- Développeur : RAGE
- Éditeur : UBI SOFT
- COURSE AUTOMOBILE
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : MOYENNE

News

OUVERTURES :

69 Neuville / Saône

06 Mandelieu - 57 Metz

Toutes les **News**

sont chez ton

Séquence News



06 Mandelieu
Tel : 04 93 49 19 60



08 Sedan
Tel : 03 24 27 97 41



13 Arles
Tel : 04 90 49 86 40



22 St Brieuc
Tel : 02 96 61 06 48



22 Lannion
Tel : 02 96 46 46 59



22 Guigamp
Tel : 02 96 40 03 02



22 Lamballe
Tel : 02 96 50 02 71



22 Dinan
Tel : 02 96 87 39 77



29 Quimper
Tel : 02 98 64 21 51



29 Morlaix
Tel : 02 98 62 06 06



35 St Malo
Tel : 02 99 81 69 60



35 Rennes
Tel : 02 99 79 43 06



44 Nantes
Tel : 02 40 69 58 58



44 Clisson
Tel : 02 28 21 54 84



56 Vannes
Tel : 02 97 68 20 68



56 Lorient
Tel : 02 97 21 34 35



57 Metz
Tel : 03 87 36 73 49



69 Neuville/Saône
Tel : 04 78 91 26 23



72 Sable
Tel : 02 43 95 79 15



85 La Roche/Yon
Tel : 02 51 36 15 25



Séquence News

Jeux Vidéo - DVD

Neuf & Occasions

Pour
1 €
en plus,
emporte une
carte mémoire
15 blocs !
1 Euro = 6.56 Fr

Fais des affaires
dans ton magasin
avec tous les jeux
PSX - PS1
portant
l'étiquette !

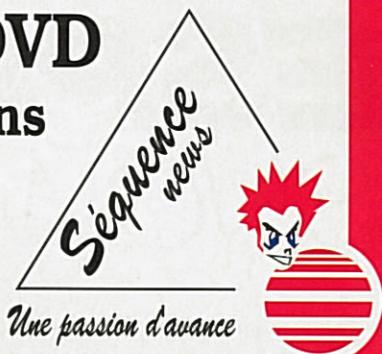


Elle est là !



Paiement en
3 ou 4 fois
dans certains magasins

News



Pour l'achat d'une PS2, Séquence News, t'offre un Bon d'Achat à découvrir dans ton magasin !

tous les JEUX
XBOX - PS 2 - PSX - GBA - DC - N64
le jour "J"
dans ton magasin... au meilleur prix !



Prix Neuf Seq News :
99 €

Tu la veux ?

Séquence News rachète ton ancienne console et ses jeux au meilleur prix !!!

Cool!



La Console + 1 manette **99 €**



Rayon DVD

dans certains magasins

Films Neufs & Occasions

Toutes les **News** dès leur sortie !

Séquence News

SPÉCIALISTE DE L'ACCESSOIRE

Volants, action replay, cables ... manettes, mem card, tapis dance...

Toutes les **News** du marché !

S'il te manque quoi que ce soit, viens nous voir.

www.sequence-news.com



CASH !!! OCCASIONS...

Séquence News rachète Cash tes jeux et tes consoles

voir conditions en magasin

Vous voulez faire partie d'une ENSEIGNE. Vous désirez Changer d'Enseigne, Bénéficier d'une force d'achat au sein d'un concept à forte notoriété ?

Rejoignez l'équipe
Séquence News



Contactez-nous
au 02 96 50 02 71

SNO Développement
15, rue du Val - 22400 Lamballe
demandez Caroline



ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2002

Ces derniers temps, Konami nous a habitués à des simulations à la fois précises et fun, et à des graphismes délicats. Voici ESPN Winter X Games Snowboarding 2002 (ouf!) qui se veut la nouvelle référence en matière de snowboard sur console. À partir de l'écran titre, vous pourrez accéder aux différents modes (original, non?). Tout d'abord, le mode tutorial va vous permettre de prendre en main les commandes et de vous familiariser à la maniabilité de chaque rider et aux divers équipements disponibles. Le mode X games vous facilite l'accès aux épreuves hautes en sensations fortes: vous pourrez ainsi vous adonner aux joies incommensurables du super pipe ou encore du

spectaculaire big air. Le free ride vous offre la liberté totale de réaliser des figures sur les plus beaux et les plus sinueux parcours du jeu.

Just do-le!

Le mode snowboarder vous place dans la peau d'un jeune et fringant surfer au regard si doux... Vous participez à différentes compétitions à la difficulté progressive, mais pour augmenter vos performances, vous allez devoir vous entraîner dur. Et qui sait, un jour peut-être, vous atteindrez le titre suprême de champion du monde de surf des neiges. Bien sûr, grâce aux crédits que vous aurez récupérés en remportant des victoires, vous pourrez vous procurer du matériel et un équipement plus performant. Grâce à un système

de carte, vous allez pouvoir voyager sur la totalité du globe et trouver des nouveaux challenges toujours plus relevés. Ajoutons que cet ESPN comporte également un mode ralenti qui va vous en mettre plein les mirettes: vous pouvez revoir vos plus belles descentes et vos plus incroyables sauts sous tous les angles. ■



Les parties à deux valent le déplacement. Les défis sont relevés!



ESPN possède de grandes qualités. Les modes de jeu sont clairs et particulièrement complets. L'intérêt est élevé en partie grâce à la présence d'un mode carrière passionnant. Le mode multijoueur propose de beaux duels en haute altitude. La réalisation de ce soft est léchée et les détails ne manquent pas. On peut juste regretter une jouabilité un peu délicate et légèrement approximative dans le cas de certaines figures. Mais dans l'ensemble, ce nouveau titre de Konami tient ses promesses et assure des heures de jeu très agréables.



Les décors sont assez impressionnants, et les effets de lumière très réussis.



Un peu de frime n'a jamais fait de mal... Tout est dans les genoux.



Admirez ce saut tout en décontraction! Le mode carrière demande des exploits.



Enchaînez les figures pour accumuler de l'expérience.



les plus

- les sensations
- les modes de jeu complets

les moins

- la maniabilité délicate
- les graphismes un peu froids (on est à la neige...)

intérêt

89%

Les fans de snowboard vont se régaler avec cette nouvelle simulation pointue de chez Konami. Quelques passages difficiles, mais beaucoup de fun à l'arrivée.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS
- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- SNOWBOARD
- 1-2 JOUEURS
- Difficulté : ÉLEVÉE

BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU
AÏE, UN MOT DE PASSE
'RAME CETTE CAISSE
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ
PLUS DE MUNITIONS
DUR À BATTRE, LUI
2 CIRCUITS, C'EST TOUT?
COINCÉ
ETC...

avec astuces

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AH MAIS JE LE CONNAIS!
TIENS? UN TURBO!
LA PORTE EST OUVERTE
AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DÉSINTÉGRÉ, LUI
YES! 5 CIRCUITS SHADOW
DÉCOINCÉ
SUPER ETC...

3615 astuces®

☎ 0892 70 41 41

Depuis la
BELGIQUE:

0900 70 200

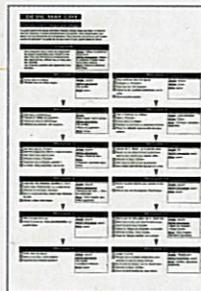
NOUVEAU! PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE:
LOGO ET SONNERIES JEUX VIDEO!

0899 707 303

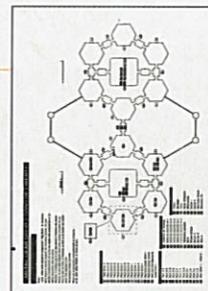
www.mobiles.fr 3617 MONMOBILE

NOUVEAU

Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plans, aides, guides des permis... à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par courrier. Vous pouvez aussi recevoir une copie des astuces et solutions consultées: c'est plus rapide que de recopier!



Exemple: Devil may cry,
Synthèse de la solution.



Exemple: Metal Gear Solid 2,
Big Shell, la carte des objets

3617 ASTFAX

**ASTUCES, CODES, TIPS, DE 2 000 JEUX
SOLUTIONS COMPLÈTES DE 350 JEUX
JEUX CONSOLES ET PC
MISE À JOUR IMMÉDIATE**

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les

coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service **7j/7, 24h/24**: par minitel -3615 **astuces**- ou téléphone -0892 705 333.

LISTE DES MAGASINS

- PARIS**
- ST LAZARE (9^{ème})
6 RUE D'AMSTERDAM
01 53 320 320
 - JUSSIEU (5^{ème})
46 RUE DES FORGES SAINT BERNARD
01 43 29 59 59 - 01 46 33 68 68
 - ST MICHEL (6^{ème})
56 BOULEVARD ST MICHEL
01 43 25 85 55
 - VICTOR HUGO (16^{ème})
17 AVENUE VICTOR HUGO
01 44 05 00 55
 - VAUGIRARD (15^{ème})
365 RUE DE VAUGIRARD
01 53 688 888
- RÉGION PARISIENNE**
- (77) CHELLES
C. COMM. CHELLES 2 - N34
01 64 26 70 10
 - (78) ORBEVAL
C. COMM. ARRANGE VIVRE NIV.1
01 39 08 11 60
 - (78) PLAISIR
C. COMM. GRAND PLAISIR
01 46 735 735
 - (78) VERMILLES
16 RUE DE LA PAROISSE
01 39 50 51 51
 - (78) VELIZY
37, AVENUE DE L'EUROPE
01 30 700 800
 - (91) CORBEIL
C. COMMERCIAL VILLAGE A6
01 60 86 28 28
 - (92) ANTONY
25 AV. DE LA DIVISION LECLERC - N20
01 46 665 666
 - (92) BOULOGNE
60 AV. DU GÉNÉRAL LECLERC - N10
01 41 31 08 08
 - (92) LA DEFENSE
C. COMM. LES QUATRES TEMPS
RUE DES ARCADES EST - NIV. 2
01 47 73 00 13
 - (93) AULNAY
C. COMM. PARINOR - NIV. 1
TEL : 01 48 67 39 39
 - (93) MONTREUIL
C. COMM. LA GRANDE PORTE
01 48 97 05 54
 - (93) PANTIN
63 AVENUE JEAN LODOVIC - N. 3
01 48 44 1 321
 - (93) ST DENIS
C. COMM. ST DENIS BABILLIÈRE
6 PASSADE DES ARBASTIERS
01 42 43 01 01
 - (93) DRANCY
C. COMM. DRANCY AVENIR
220, RUE DE STALINGRAD - N.186
01 43 11 37 36
 - (94) CHENNEVIÈRES
C. COMM. PINGEVENT N. 4
01 45 939 939
 - (94) CRETEIL VILLAGE
5 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC
01 49 81 93 93
 - (94) CRETEIL SOLEIL
C. COMM. CRETEIL SOLEIL NIV. 1
01 46 735 735
 - (94) KREMLIN BICETRE
30 BIS AV. DE FONTAINEBLEAU NAT. 7
01 43 901 901
 - (94) FONTENAY S/BOIS
C. COMM. VAL DE FONTENAY
01 48 76 6000
 - (95) CERGY
C. COMM. CERGY 3 FONTAINES
01 34 24 98 98
 - (95) SAINTE-GENEVIEVE
C. COMM. CARREFOUR
01 30 25 04 03
- PROVINCE**
- (13) MARSEILLE
C. COMM. GRAND LYTORAL
04 91 09 80 20
 - (14) HEROUVILLE ST CLAIR
C. COMM. ST-CLAIR
02 31 951 952
 - (31) TOULOUSE
14 RUE TEMPOINÈRES
05 61 216 216
 - (35) RENNES
20, RUE DU MARECHAL JOFFRE
02 99 78 25 25
 - (51) REIMS
44, RUE DE TALLEYRAND
03 26 91 04 04
 - (59) LILLE
52 RUE EQUEMOISE
03 20 519 559
 - (59) FLERS
C. COMM. CARREFOUR DOUAI-FLERS RN 43
03 27 98 05 05
 - (60) COMPIEGNE
37, 39 COURS DUYNEHER
03 44 20 52 52
 - (69) LYON
5, RUE VICTOR HUGO
04 72 409 405
 - (73) LE MANS
44, 48 AV. DU GÉNÉRAL DE GAULLE
02 43 23 4004
 - (73) ALBERTVILLE
C. COMM. BEANT CABINO
Z.A. DU CHIRAC
04 79 31 23 30
 - (80) AMIENS CONSOLE
19 RUE DES JACOBINS
03 22 97 88 88
 - (80) AMIENS PC
1, RUE LAMARCK
03 22 80 06 06
 - (84) AVIGNON
C. COMM. CAP SUD
ROUTE DE MARSEILLE
04 90 87 00 77
 - (86) POITIERS
12 RUE GASTON HULIN
05 49 50 58 58
 - (8) BALLE DE JEU EN RESEAU
04 92 71 00 00
 - (8) QUVERT LE DIMANCHE

PLAYSTATION 2

METAL GEAR SOLID 2 PlayStation 2 	MAXIMO PlayStation 2 	HEADHUNTER PlayStation 2 	ICO PlayStation 2
MONSTRES PlayStation 2 	DRAKAN PlayStation 2 	SHADOWMAN 2 + INCASSABLE PlayStation 2 	DYNASTY WARRIORS 3 PlayStation 2

PS2 PLATINUM

GT3 PlayStation 2 Platinum 24.99€ (163.92€)	DOA2 PlayStation 2 Platinum 24.99€ (163.92€)	TEKKEN TAG PlayStation 2 Platinum 24.99€ (163.92€)	F1 2001 PlayStation 2 Platinum 24.99€ (163.92€)
--	---	---	--

PS ONE

FINAL FANTASY ANTHOLOGY **METAL GEAR SOLID** **GUIDE OFFICIEL**

21.99€

METAL GEAR SOLID + GUIDE OFFICIEL

21.99€

GAME BOY ADVANCE

CRASH XS GAME BOY ADVANCE 	SONIC ADVANCE GAME BOY ADVANCE 	GOLDEN SUN GAME BOY ADVANCE 	TONY HAWK 3 GAME BOY ADVANCE
---	--	---	--

OFFRE SPÉCIALE

Pour toute Réservation du HIT

"Metal Gear Solid 2"

Une SACOCHE "SCORLINE"

OFFERTE*

Exclusif



OFFRE SPÉCIALE

Pour tout Achat d'une
PlayStation®2



Une Télécommande DVD Sony

OFFERTE

OFFRE VALABLE À PARTIR DU 1^{er} MARS ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

4 NOUVEAUX MAGASINS !

- PLAISIR (78)**
CENTRE COMMERCIAL GRAND PLAISIR
- AVIGNON (84)**
CENTRE COMMERCIAL CAP SUD
- MONTREUIL (93)**
CENTRE COMMERCIAL LA GRANDE PORTE
- CRETEIL (94)**
CENTRE COMMERCIAL CRETEIL SOLEIL NIV. 1



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

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

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE
01 46 735 720
PAR FAX
01 46 735 721
PAR MINITEL
36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET
SCOREGAMES.COM

L'OFFRE DU MOIS

RÉSERVEZ VOTRE XBOX™



**SORTIE
14 MARS**

UN SAC À DOS COLLECTOR

XBOX™ OFFERT

GAGNEZ 1 AN DE JEUX XBOX™

EN PARTICIPANT AU CONCOURS DU 1^{ER} FEVRIER AU 13 MARS



Jeu gratuit sans obligation d'achat - Limité à un bulletin par personne. Concours valable du 01/02/02 au 13/03/02. Règlement disponible dans nos magasins et déposé auprès de : Etudes Alévèque, 55 Bd Sebastopol, 75001 Paris. Score-Games ne saurait être tenu responsable dans le cas où Microsoft® annulerait ou retarderait sa console X-Box. 1 An de Jeux = 12 Jeux Offerts

ACCESSOIRES OFFICIELS

MANETTE DE JEU



- * 2 sticks analogiques
- * 6 touches analogiques
- * 1 bouton multidirectionnel (8 directions possibles)
- * 2 gâchettes analogiques
- * 2 moteurs de retour de force
- * 2 touches de navigation
- * 2 ports d'extension pour périphériques (périphériques vendus séparément)
- * Câble de 3 mètres avec système de sécurité intégré



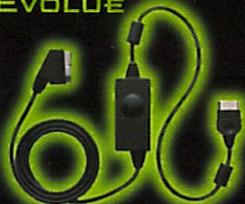
CARTE MÉMOIRE



La carte mémoire Xbox™ est un espace de stockage amovible permettant de sauvegarder et de charger des données de jeu. Elle est conçue exclusivement pour les manettes de jeu compatibles Xbox disposant de ports d'extension.

CÂBLE PÉRITEL

ÉVOLUÉ



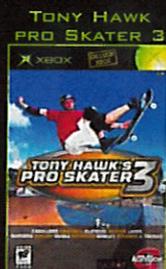
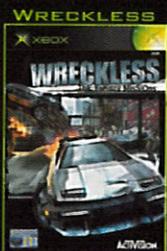
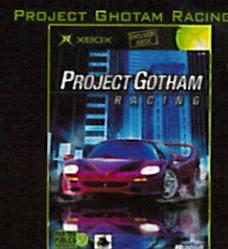
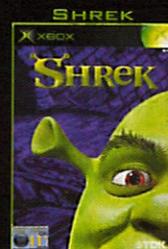
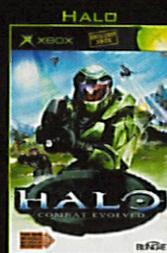
Le pack audio/vidéo avancé Xbox™ permet de raccorder la console à des téléviseurs équipés d'une entrée péritel et ainsi d'offrir une image de meilleure qualité. Ce pack offre également une sortie numérique pour les récepteurs audio numériques. Un amplificateur Dolby® Digital et un câble en fibre optique sont nécessaires pour traiter le signal Dolby Digital. (Câbles supplémentaires et amplificateur vendus séparément.)

TÉLÉCOMMANDE DVD

Le pack DVD vidéo Xbox™ permet d'utiliser la console de jeu vidéo Xbox pour lire des DVD vidéo. Le pack a été conçu exclusivement pour la console de jeu vidéo Xbox, et il est compatible avec les DVD vidéo.



JEUX XBOX





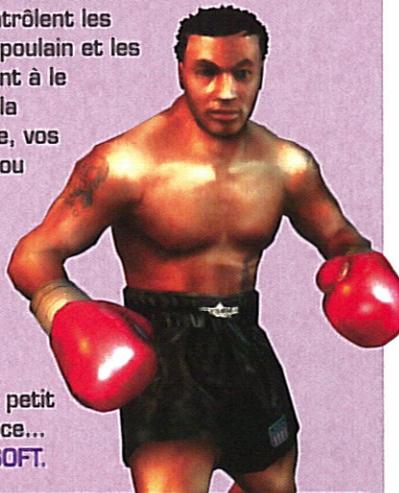
Hola que tal,
Dans quelques jours, la Xbox
sort en France suivie de très
près par la Game Cube.
Ça va être l'orgie de jeux.
Une fois n'est pas coutume,
la Game Boy est à l'honneur
dans cette rubrique. Caramba,
il va falloir un sacré stock
de piles pour en profiter.
A plouche ustedes !
Speedy Gonzatest

MIKE TYSON

Contrairement à ce que son titre laisserait supposer, Mike Tyson n'est pas un jeu dans lequel il faut croquer de l'oreille, mais une simulation de boxe. Vous choisissez votre combattant parmi les 16 proposés, avant d'affronter vos adversaires. Les boutons contrôlent les poings de votre poulain et les gâchettes servent à le protéger. Selon la pression exercée, vos coups font plus ou moins mal ; malheureusement, ils ne sont pas très nombreux. Résultat, on avance dans les compétitions au petit bonheur la chance...
ÉDITEUR : UBI SOFT.



75%



DRIVEN

Après un volet pitoyable sur PS2, Driven, le jeu tiré du film éponyme, arrive sur GBA. Il s'agit toujours d'un jeu de course qui vous met dans la peau du personnage incarné, au grand écran, par Sylvester Stallone. Ce titre ressemble au Off Road de la Snes. Vous contrôlez votre bolide sur une piste en 3D isométrique. Les sensations sont bonnes et la jouabilité est tout à fait acceptable. Pour ce qui est des modes, ils sont complets : time attack, versus, arcade et scénario. Ce dernier est d'ailleurs le plus intéressant. Il suit parfaitement l'intrigue du film.
ÉDITEUR : UBI SOFT.



80%



GODAL

Avec Godal, vous jouerez un ninja. Votre but est simple puisqu'il n'y en a pas. Vous bastonnez un peu à droite un peu à gauche, comme dans n'importe quel beat them all. Voilà qui semble bien sympa pour se défouler. Manque de bol, Godal est aussi injouable que les couleurs sont baveuses : un seul bouton pour frapper. La fluidité n'est pas incluse, et la gestion des sauts frise le n'importe quoi. Pire, les mouvements de caméra, imposés, sont atroces. Si vous achetez cette horreur, envoyez-nous votre photo pour qu'on la publie.
ÉDITEUR : 3DO.



40%

MORTAL KOMBAT ADVANCE

Après quelques années d'absence, Mortal Kombat revient. Sur Game Boy Advance, ce n'est pas moins de 24 combattants que vous pouvez diriger. Par rapport aux versions Super Nintendo et Megadrive, le jeu n'a pas changé. Il a donc pas mal vieilli. Les mouvements sont trop rigides. Le seul vrai point positif de cette cartouche, c'est que toutes les fatalités ont été conservées. Encore faut-il connaître la manipulation pour les sortir.
ÉDITEUR : UBI SOFT.



75%



LEGEND OF WRESTLING

Encore un nouveau jeu de catch sur PS2. Celui-ci a une particularité : vous retrouvez tous les combattants de légende qui ont fait de ce spectacle ce qu'il est aujourd'hui. Vous reconnaîtrez un grand nombre de catcheurs et un large éventail de coups et de prises. L'ambiance propre à cette discipline est très bien respectée. Si vous le désirez, vous pouvez prendre une chaise et tabasser gaiement votre adversaire. Si vous êtes américain ou fan de Village People, ce titre est pour vous.
ÉDITEUR : ACCLAIM.



82%



STAR WARS JEDI BATTLE POWER

Ce Jedi Battle Power est en quelque sorte la version de poche de Obi-Wan sur Xbox (cf. WIP Lucas). Vous contrôlez l'un des trois maîtres Jedi de l'épisode 1, et vous devez traverser 10 niveaux de plates-formes classiques. À chaque fois, vous devez accomplir un objectif (fuite, sauvetage, aide...). Pour vous défendre, vous êtes armé d'un sabre laser qui fait également office de bouclier réflecteur. Comme tout Jedi, vous pouvez utiliser la Force pour vous défendre. Ce titre est graphiquement très bien réalisé et les musiques sont très pèchues (incroyable sur GBA).

Par contre, il se termine très rapidement...

ÉDITEUR : THQ.



SPACE CHANNEL 5

Après la Dreamcast, Space Channel 5 arrive sur PlayStation 2. Ulala, la plus sexy des reporters, enquête sur une invasion extraterrestre. Elle doit alors affronter les horribles envahisseurs à coups de pas de danse groovyssimes. Space Channel 5 est certainement le jeu le plus kitsch sorti à ce jour. Cependant, on était en droit d'espérer autre chose qu'une simple conversion. Mais bon, si vous ne connaissez pas ce titre, c'est le moment de le découvrir.

ÉDITEUR : SONY.



DRAGON RAGE

Dans un monde magique, les orcs tuent les dragons pour leur voler leurs pouvoirs. Un jour, l'un de ces pauvres volatiles parvient à s'échapper. Désormais, il n'aura qu'un but : se venger de ses bourreaux. Contrôler un dragon est rare, ce qui peut augurer du meilleur, surtout que le graphisme est alléchant. Malgré ce concept, 3DO n'a pas réussi grand-chose. Commandes complexes et système d'armement confus, comptez environ trois heures pour passer le tutorial : une horreur. La seule chose vraiment sympa, c'est que le dragon que vous contrôlez s'appelle Cael. Avec un nom pareil, ce Dragon Rage aurait dû être une merveille. Ce n'est pas le cas. Hop, pouhelle!

ÉDITEUR : 3DO.



EXTREME GHOSTBUSTER

Ghostbuster en jeu vidéo, voilà qui est peu courant ces derniers temps. Ici, il s'agit de l'adaptation du dessin animé. Extreme Ghostbuster est un shoot/plates-formes dans lequel il faut démolir au laser les sales fantômes bourrés d'ectoplasme. Grâce à une excellente jouabilité, le personnage à contrôler est particulièrement maniable. Par contre, il n'est pas possible de tirer et de se déplacer en même temps. Enfin, des séquences de conduite de camionnette sont proposées entre chaque grand niveau.

ÉDITEUR : WANADOO.



EGO MANIA

Encore une variante de Tetris! Dans Ego Mania, le but est d'atteindre le ballon situé au plus haut point du niveau. Pour y parvenir, il faut attraper les formes géométriques qui tombent du ciel afin d'en faire des lignes. Ces dernières doivent être parfaites et sans trou pour se consolider. Pour corser le tout, le niveau de la mer monte doucement. Attention à la noyade donc. Ce titre est sûrement la bonne surprise du mois. Le principe est très accrocheur. À deux, le but est le même qu'en mode solo. Le premier au sommet gagne! Un titre intéressant qui pourrait devenir votre meilleur compagnon de voyage.

ÉDITEUR : NOBILIS.



FUZION FRENZY

Fuzion Frenzy, c'est le Fantavision de la Xbox. Il ne sert qu'à augmenter le nombre de jeux disponibles pour la sortie de la console. Ce titre surfe sur la vague Party Game. Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter sur différentes arènes. Le problème, c'est que ce titre manque de diversité. Toutes les épreuves sont plus ou moins les mêmes. On tourne en rond et l'on s'ennuie ferme au bout de 20 minutes. À 65 euros le jeu, vous avez intérêt à bien choisir. Et ce Fuzion Frenzy n'a rien à faire dans votre ludothèque.

ÉDITEUR : MICROSOFT.

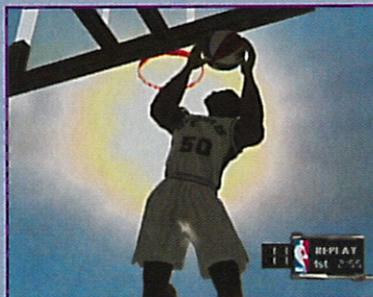


NBA COURTSIDE 2002

Les dunkers fous débarquent sur Game Cube. Tous les plus grands joueurs se retrouvent dans cette simulation au graphisme soigné. Playground ou à saison officielle NBA, la durée de vie est au

rendez-vous. La réalisation est vraiment soignée même si la jouabilité manque de nervosité; du coup, même les gestes les plus spectaculaires sortent mollement.

ÉDITEUR : NINTENDO.



TRANSWORLD SURF

Voici la première simulation de surf sur Xbox. En compagnie des spécialistes de la glisse dans les rouleaux, vous arpentez les plus belles plages du monde à la recherche de sensations fortes. Une fois choisi l'endroit de vos exploits, vous enchaînez les figures de haute voltige. La réalisation d'ensemble est un peu légère et les animations pas très fluides. La maniabilité, un peu délicate, ne permet pas de s'adonner, en souplesse, aux délices du surf de haut niveau. Le mode multijoueur est assez convivial, sans atteindre des sommets.

ÉDITEUR : ATARI.



MONSTRES ET CIE

Le dernier film des studios Pixar est adapté sur toutes les consoles. C'est THQ qui édite les versions portables chez nous. Vous contrôlez une grosse boule de poils qui a pour mission de faire peur aux enfants la nuit. Il fait son travail consciencieusement et remplit toutes ses missions. Cette réussite, certains collègues ne la voient pas d'un très bon œil et n'hésitent pas à lui mettre des bâtons dans les roues. Ce titre est un jeu de plates-formes comme on en trouve souvent sur Game Boy. Sur GBA, le graphisme est d'excellente qualité. Mais cette cartouche n'offre vraiment rien de plus par rapport aux autres titres du même genre. Les enfants (et Kael) apprécieront. Les autres, moins...

ÉDITEUR : THQ.



SCOOBY-DOO ET LA CYBERTRAQUE

En attendant le long-métrage, vous pouvez toujours vivre les aventures de Scooby et de tous ses amis sur Game Boy Advance. Au programme: enquêtes paranormales et virus informatiques. Couleurs pétantes, graphisme très fin, la réalisation de ce titre est grandiose. L'animation des différents personnages que vous contrôlez est identique à celle que l'on trouvait dans le vieux dessin animé. Par contre, l'aventure est un peu trop répétitive malgré les quelques énigmes à résoudre.

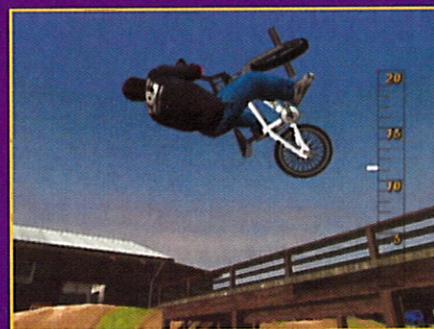
ÉDITEUR : THQ.



DAVE MIRRA 2 FREESTYLE BMX

Dave Mirra 2 est une bonne simulation de BMX, qui ravira les amateurs du genre. Les différences avec la version Game Cube et PS2 sont infimes et les sensations fortes sont présentes. Le graphisme est un peu léger pour cette version Xbox; on est en droit d'attendre autre chose d'une console aussi puissante. Les modes de jeu sont en nombre assez limité, mais la convivialité est au rendez-vous. Les parcours ne manquent pas de détails croustillants dont on prend conscience en assistant aux ralentis, au demeurant bien agencés. Vous pourrez retrouver la plupart des pros de la spécialité et les utiliser pour réaliser vos exploits. Bien qu'il soit vraiment agréable, cette conversion ne propose finalement que trop peu d'innovations pour devenir une véritable référence.

ÉDITEUR : ACCLAIM.



achetez aux meilleurs prix vendez



proche de
chez vous

jeux
nouveau
t tes
occasions



NO ONE LIVES FOREVER



DYNASTY WARRIORS 3



METAL GEAR SOLID 2



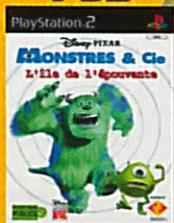
ICO



DRAKAN 2



EVE OF EXTINCTION



MONSTRES & CIE



VAMPIRE NIGHT



STATE OF EMERGENCY



FINAL FANTASY ANTHOLOGY



TONY HAWK'S PRO SKATER 3



MONSTRES & CIE



STAR WARS OBI-WAN



TEST DRIVE



TRANS WORLD SURF



Vos jeux pr f r s



- AVON
C.Cial de la butte Montceau - 77210
T l : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES
9, rue du pot d' tain - 50300
T l : 02 33 58 88 01
- BERGERAC
5, rue du Dragon - 24100
T l : 05 53 24 26 50
- BETHUNE
66, rue Saint Pry - 62400
T l : 03 21 52 09 15
- CAHORS
6, rue de la Pr fecture - 46000
T l : 05 65 53 16 98
- COUTANCES
5, place de la Poissonnerie - 50200
T l : 02 33 45 68 95
- ETAMPES
11, av. de la Lib ration - 91150
T l : 01 60 80 17 47
- FIGEAC
2 ter, rue Orthabadiat - 46100
T l : 05 65 50 29 20
- FRANCONVILLE
109, rue du G. Leclerc - RN 14 - 95130
T l : 01 34 13 59 40
- LA GUERCHE DE BRETAGNE
2, rue Saint Nicolas - 35130
T l : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE
24 bis, rue du Minage - 17000
T l : 05 46 50 56 96
- MARMANDE
8 bis, all e Gambetta - 47200
T l : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC
129, av. de la Somme - 33700
T l : 05 57 92 23 93
- MOISSAC
4, rue Malaveille - 82200
T l : 05 63 05 14 61
- MONTBELIARD
43, rue Cl menceau - 25200
T l : 03 81 94 93 95
- NIMES
8, rue des Fourbisseurs - 30000
T l : 04 66 36 99 39
- NOYON
40 bis, rue Saint Eloi - 60400
T l : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE
26, bd Chandeysson - 26700
T l : 04 75 96 86 97
- ROCHEFORT
127 bis, rue Thiers - 17300
T l : 05 46 99 81 25
- ROYAN
15, rue Jules Verne - 17200
T l : 05 46 38 81 00

**Sortie le
14 MARS**

SCOR

VIVEZ VOTRE PASSION :

Vous  tes un professionnel rejoignez-nous et vous aurez :

- Une assistance juridique et commerciale de tous les instants.
- La mise en place de votre  tude financi re.
- La mise en place de votre action commerciale.
- Une formation personnalis e avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez d s maintenant le Service
D veloppement au :
05 46 99 81 25



Tout le monde n'a pas la chance de partir une semaine de vacances au ski. Alors, pour ceux qui, comme nous, passent leur journée devant la télé avec leur console, nous vous avons préparé une sélection des meilleurs jeux disponibles sur PlayStation 2, PlayStation et Game Boy Advance... Allez hop ! tout schuss sur les mégahits et les Consoles+ d'or.

SURVIVAL HORROR SILENT HILL 2



- Konami
- 1 Joueur
- Dual Shock 2
- Carte-mémoire

Silent Hill 2 est un véritable chef-d'œuvre. Les développeurs de Konami ont eu carte blanche pour réaliser ce jeu d'aventure à l'ambiance incroyablement tendue. La réalisation assure un visuel remarquable et terrifiant. Vous incarnez ici James, un jeune homme dont la femme est décédée il y a trois ans. Pourtant, elle vous donne rendez-vous à Silent Hill, petite ville perdue des États-Unis. Dès votre arrivée, d'étranges phénomènes se produisent... Vous allez devoir combattre et résoudre bon nombre de mystères dont la



complexité est, heureusement, paramétrable. Attention, les monstres par contre ne vous feront aucun cadeau. Notez que le jeu est vendu dans un coffret magnifique contenant également un DVD bonus : le making-of du jeu. Tous les secrets de fabrication de Silent Hill y sont dévoilés. Une excellente raison de craquer.

TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS 2



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Fidèle au jeu d'arcade du même nom, Time Crisis 2 vous invite à une partie de shoot très musclée. Le nouveau Guncon se révèle d'une excellente précision. Kill them all !

DIABLO-LIKE BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE



- Virgin Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Jeu de rôles pur et dur sur PC, Baldur's Gate devient un Diablo-like sur PlayStation 2. Armes blanches et magie vont vous accompagner tout le long de votre quête. Diable !

SKATE TONY HAWK'S PRO SKATER 3



- Activision
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Le roi du skate déboule à fond les roulettes sur PS2. Effectuez les plus spectaculaires figures qui existent, à travers les États-Unis, le Japon ou même le Canada. Timber !

AVENTURE / ACTION JAK AND DAXTER



- SCE
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La Nintendo 64 a son Zelda, la PlayStation 2 a son Jak and Daxter. Les créateurs de Crash Bandicoot signent ici un magnifique jeu d'aventure/action en 3D temps réel.

ACTION 3D METAL GEAR SOLID 2



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Le jeu le plus attendu de la PlayStation 2 est enfin là ! Kojima signe un nouveau chef-d'œuvre au graphisme somptueux, aux scènes cinématiques en Dolby Digital 5.1, à l'action soutenue et à la jouabilité quasi parfaite. Snake est donc de retour dans une mission d'infiltration pas piquée des hannetons. Raiden, le second personnage que l'on dirige une grande partie du jeu, fait une apparition



remarquée. Votre but, une fois de plus, déjouer les plans de dangereux terroristes et libérer leurs otages.

Viennent alors se mêler au scénario très complexe l'armée, les services secrets ainsi qu'une milice paramilitaire... Bref, la routine !



AVENTURE ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Issu d'une série à succès sur PC, Monkey Island est un jeu d'aventure bourré d'humour, original et à la durée de vie conséquente. Il faut dire que les énigmes sont salées !

FOOTBALL ARCADE PRO EVOLUTION SOCCER



- Konami
- 1-8 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La référence du foot arcade arrive sur PlayStation 2, et avec elle un graphisme magnifique, des attitudes hyperréalistes et une précision hors du commun. Le top !

SIMULATION DE GANGSTER GTA 3



- Take two
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Après deux épisodes remarquables sur PSone, Grand Theft Auto fait son retour sur PS2. Désormais le jeu est tout en 3D et offre un graphisme absolument superbe. Le principe n'a pas évolué depuis le premier opus. Il s'agit toujours d'effectuer pour les caïds du coin différentes missions : vols de voitures, livraison de coke, attentats... tout est permis. Pire : on peut même rouler sur les trottoirs ! Un jeu sans aucune moralité mais qui procure des sensations de jeu particulièrement réussies. Amis sauvagions, GTA 3 vous attend.

ACTION 3D DEVIL MAY CRY



- Electronic Arts
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Capcom renouvelle un genre qu'il maîtrise parfaitement : l'action 3D. Vous incarnez Dante, un héros qui souhaite venger la mémoire d'un ancêtre assassiné par une créature cachée dans les profondeurs des douves d'un château hanté. Les combats font rage et chaque pièce se transforme en véritable arène de combat. Votre armement, qui évolue en fonction de vos trouvailles, ou les magies, toujours plus puissantes, vous permettent de calmer rapidement vos adversaires. Graphiquement parlant, ce Devil May Cry est



certainement le plus beau jeu disponible actuellement sur PlayStation 2. Les textures sont aussi fines que variées et colorées avec des animations d'un réalisme saisissant. La caméra tourne autour des personnages de manière impressionnante et donne aux combats un dynamisme étonnant. Plus gore, tu meurs !

GLISSE SSX TRICKY



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

SSX Tricky reprend les circuits de son prédécesseur en y ajoutant de nombreux raccourcis, de nouveaux éléments et surfeurs. Le plaisir de glisse est désormais total.

BASTON DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE



- Sony
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

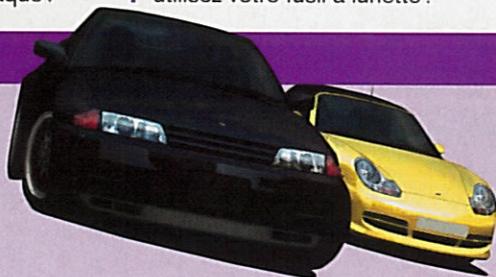
Enfin un jeu de baston qui profite au mieux des capacités graphiques de la PS2. Combats sur plusieurs niveaux, enchaînements dévastateurs... quelle claque !

COURSE DE GRAND TOURISME GRAN TURISMO 3



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Gran Turismo 3 est enfin là sur PlayStation 2. Épaulé par un graphisme magnifique et une prise en main toujours aussi sensible, cette simulation de courses de grand tourisme va vous étonner. Des dizaines de circuits proposés, aussi bien en ville que sur piste, et des centaines de voitures des plus grands constructeurs vous attendent. Une merveille



du genre ! Ce must est de plus compatible avec le volant à retour de force et offre une jouabilité ultra réaliste.



© 2001 Sony Computer Entertainment Inc.

BOXE READY 2 RUMBLE ROUND 2



- Infogrames
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ready 2 Rumble 2 est la suite du jeu de boxe le plus populaire du moment. Voici enfin une simulation qui n'a pas la grosse tête et qui ne se prend pas au sérieux. Cependant, le graphisme est d'une grande qualité, tout autant que les animations des différents personnages. Les boxeurs, que ce soient des hommes ou des femmes, sont tous capables de balancer des coups spéciaux complètement farfelus mais néanmoins dévastateurs. On en prend plein la tronche, mais on rigole franchement ! Que demander de plus, hein ?

BEAT'EM UP DYNASTY WARRIORS 2



- THQ
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Ce beat'em up vous propose de conduire une véritable armée à la conquête de nouveaux territoires infestés d'ennemis. Les combats entre troupes ennemies font rage.

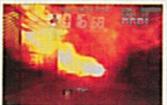
FOOTBALL FIFA 2001



- Electronic Arts
- 1-8 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

La simulation de football la plus célèbre sur console se dote d'un nouvel épisode sensationnel, tant au niveau de la prise en main que des animations. Champions !

SHOOT SILENT SCOPE 2



- Konami
- 1 joueur
- Souris USB
- Dual Shock 2

Silent Scope reprend du service. La menace terroriste est toujours présente et on compte sur vous pour la réduire à zéro. Pour cela, utilisez votre fusil à lunette !

RESIDENT EVIL-LIKE ONIMUSHA WARLORDS



- Electronic Arts
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Dans la lignée des Resident Evil, Onimusha arrive en force sur PS2. Le principe est simple : vous errez dans des décors en images de synthèse magnifiques à la recherche de votre bien-aimée. Hélas ! une foule de monstres en a décidé autrement. Pour les éliminer, vous trouverez différentes armes blanches. Il est possible de les faire évoluer en éliminant les ennemis et en absorbant leur énergie. Il faudra impérativement résoudre de nombreuses énigmes pour retrouver votre belle. Attention, elles ne sont pas toujours évidentes...

BASKET DE RUE NBA STREET



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Voici une simulation de basket de rue franchement délirante et incroyablement spectaculaire. Un jeu d'arcade pur et dur comme on n'en fait plus de nos jours. Yo !

COURSE DE MOTOS MOTO GP



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Première simulation de moto sur PlayStation 2, Moto GP va vous retourner les oreilles dans le casque ! Sensations de conduite uniques et prise en main réaliste.

PLATES-FORMES 3D CRASH BANDICOOT 4



- Vivendi
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Crash Bandicoot avait fait les beaux jours de la PSone, gageons qu'il en sera de même avec ce Wrath of Cortex sur PlayStation 2. L'animal le plus poilant des jeux vidéo, après Kael, vous réserve de nouvelles surprises : séquences de plates-formes de plus en plus folles et adversaires à la taille et à l'agressivité démesurées. Des véhicules sont également disponibles de temps à autre : biplan, jeep ou sous-marin sont de la partie. On pourra même endosser une armure, façon Ripley dans le film *Alien*. Démentiel !

DOOM-LIKE HALF-LIFE



- Vivendi
- 1-2 Joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

La référence en matière de Doom-like sur PC investit la PS2. Durant toute la partie, vous incarnez le scientifique Gordon Freeman. Lors d'une expérience dans un labo secret américain, une brèche spatio-temporelle s'est ouverte dans le bâtiment, et des extra-terrestres venus de nulle part en profitent pour débarquer. L'armée est envoyée sur place pour tout nettoyer... Votre but : échapper aux marines et aux aliens. Notez que cette version PS2 dispose d'un mode deux joueurs en coopération inédit à ce jour. Du grand art !

DOOM-LIKE MULTIJOUEUR 007 ESPION POUR CIBLE



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Si son mode solo est excellent, bien qu'un peu court, c'est par son mode multijoueur que 007 Espion pour cible brille de tous feux. Prise en main démente et action à gogo.

COURSE DE FORMULE 1 FORMULA ONE 2001



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Les amateurs de formule 1 vont se régaler avec cette licence exclusive FIA. Retrouvez tous les circuits, pilotes et écuries officielles de la saison 2001 sur votre PS2.

SIMUL'ACTION STAR WARS STARFIGHTER



- Ubi Soft
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

Pour son premier titre PS2, LucasArts fait fort ! Ce shoot 3D s'inspire de l'épisode I de *Star Wars* et propose des scènes de combats variées et dynamiques.

SHOOT'EM UP SILPHEED



- Virgin Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock 2

L'un des tout premiers shoot'em up sur PlayStation, mais le seul à exploiter les capacités de la machine : séquences 3D magnifiques et action à gogo.



GLISSE TONY HAWK'S PRO SKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Au programme de cette nouvelle simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveaux est également disponible.

MULTIJOUEUR BOMBERMAN



- Hudson Soft
- 1-5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

Pour s'éclater à 5 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Rigolade assurée.

COURSE FUTURISTE WIPEOUT 3



- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! Wipeout 3 est trois fois plus efficace. Un graphisme au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vue, c'est le must sur PS !

FOOT ARCADE ISS PRO EVOLUTION 2



- Konami
- 1-8 Joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ce nouvel ISS Pro Evolution chamboule l'univers des simulations de foot. Gain de fluidité, nouveau moteur d'animation, mise en place d'actions percutantes... Le top !

ACTION AUTOMOBILE DRIVER 2



- GT Interactive
- 1-2 joueurs
- Pad analogique
- Dual Shock

Quatre nouvelles villes à explorer en long, en large et en travers, 40 missions inédites, un mode 2 joueurs en simultané et la possibilité de changer de voiture !

EXPLORATION 3D TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Lara Croft pointe le bout de ses seins une nouvelle fois. À nouveau, la plus pulpeuse des aventurières va risquer sa vie pour découvrir des trésors cachés. Quelle femme !

ACTION 3D METAL GEAR SOLID



- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de l'agent spécial Solid Snake, infiltrer une base en Alaska pour déjouer les pièges des terroristes. Au programme : espionnage et trahison. Comme en vrai...

RPG FINAL FANTASY IX



- Virgin
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années quatre-vingt, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL 3



- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

COURSE ARCADE RIDGE RACER TYPE 4



- Sony
- 1-2 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur PlayStation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

DOOM-LIKE MEDAL OF HONOR RESISTANCE



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Rares sont les Doom-like à dégager une ambiance comme ce nouvel épisode de Medal of Honor. Bruitages formidables, prise en main exceptionnelle... le fin du fin !

FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SIMULATION AUTOMOBILE GRAN TURISMO 2



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur PlayStation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir inoxydable...

BASTON 2D STREET FIGHTER ALPHA 3



- Virgin
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des furies et des combos qui déchirent. Sans oublier les effets à couper le souffle...

COURSE DE MOTO MOTO RACER



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la course sur piste. Malgré son grand âge, ce titre est toujours le meilleur de sa catégorie.

ACTION/RÉFLEXION L'ENODE D'ABE



- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play permet une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

WARGAME VANDAL HEARTS



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Éclatez-vous avec ce wargame fantastique au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous. À vous de choisir la meilleure tactique.

PLATES-FORMES 3D APE ESCAPE



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Un jeu de plates-formes, jouable uniquement au pad analogique. De par ses qualités graphiques et ses idées excellentes, ce jeu constitue un excellent investissement.

SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- Electronic Arts
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La version 99 de Fifa reste aujourd'hui encore une référence en la matière. C'est foot, non ? Sous licence officielle, retrouvez toutes les équipes et joueurs du moment.

BASTON 3D TEKKEN 3



- Sony
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

COURSE DE RALLYE COLIN McRAE RALLY



- Codemasters
- 1-2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

Colin McRae, un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL MISSION TESLA



- Electronic Arts
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviétiques continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun allié à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.



SKATE TONY HAWK'S PRO SKATER



- Activision
- 1 joueur

Tony Hawk débarque sur la nouvelle portable de Nintendo. Tout comme sur PSone ou PlayStation 2, les niveaux proposés sont l'occasion d'effectuer des figures complètement folles et d'engranger les points. Le top !



PLATES-FORMES ACTION CASTLEVANIA



- Konami
- 1 joueur

L'un des grands classiques de Konami fait son apparition sur GBA. Explorez un château peuplé d'affreuses créatures qui ne pensent qu'à vous sucer le sang.

FOOTBALL ISS ADVANCE



- Konami
- 1-4 joueurs

Le jeu de football par excellence arrive à grandes foulées sur GBA. Dribbles, passes courtes et longues, têtes, reprises de volée, tous les coups sont permis.

DOOM-LIKE DOOM



- Activision
- 1-4 joueurs

L'ancêtre des jeux d'action fait son retour sur GBA. Doom débarque avec tout son attirail de monstres pour vous faire passer les pires moments de votre existence. Vous avez à votre disposition des armes très puissantes pour réduire vos adversaires en bouillie pour bébé.



BEAT'EM UP SPIDERMAN LA MENACE DE MYSTERIO



- Activision
- 1-2 joueurs

Spiderman est le héros principal de ce beat'em up très coloré et très musclé. Utilisez votre toile pour arrêter les super méchants ou voler de building en building.

MULTIJOUEUR BOMBERMAN TOURNAMENT



- Konami
- 1-4 joueurs

Retrouvez le plus fun et le plus explosif des jeux multijoueurs. C'est à coups de bombes que vous éliminez vos adversaires. Sens tactique et dextérité obligatoires !

ACTION REFLEXION KURUKURU KURURIN



- Nintendo
- 1-4 joueurs

Voici l'un des meilleurs jeux de réflexion et d'action du moment. Le principe est simple : faire franchir la ligne d'arrivée à votre hélice sans heurter les murs des labyrinthes.

COURSE FUTURISTE F-ZERO MAXIMUM VELOCITY



- Nintendo
- 1-4 joueurs

Adapté de la version Super Nintendo, F-Zero vous met aux commandes d'un véhicule futuriste sur des dizaines de circuits. Une sensation de vitesse étonnante.

KARTING MARIO KART SUPER CIRCUIT



- Nintendo
- 1-4 joueurs

Huit des plus célèbres personnages de Nintendo sont proposés dans ce jeu de kart. Utilisez les différents gadgets mis à votre disposition sur les circuits pour ralentir vos adversaires et tentez de rapporter l'une des quarante courses proposées dans cette simulation. Trop bien !

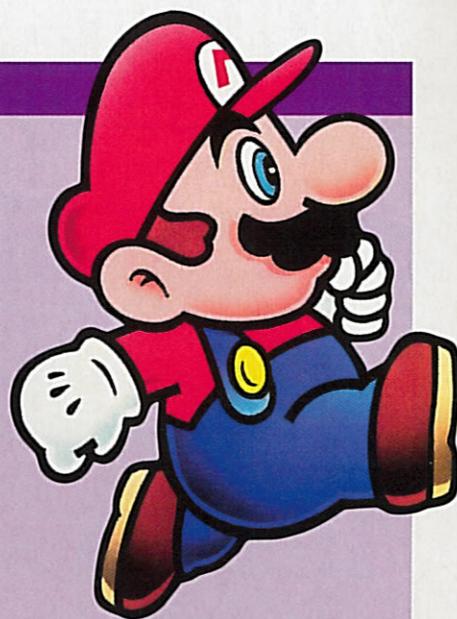


PLATES-FORMES SUPER MARIO ADVANCE



- Nintendo
- 1-4 joueurs

Le jeu de plates-formes le plus célèbre est désormais disponible sur Game Boy Advance. Vous incarnez comme bon vous semble l'un des quatre personnages de disponibles : Mario, Luigi, Toad et la princesse. Cadeau bonus : le jeu d'arcade Mario Bros jouable à quatre simultanément ! Une merveille.

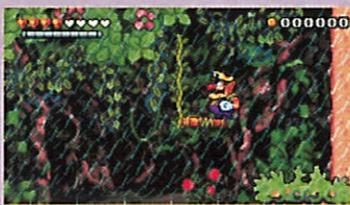


PLATES-FORMES RÉFLEXION WARIO LAND 4



- Nintendo
- 1 joueur

Wario, l'ennemi juré de Mario, est le personnage principal de ce jeu de plates-formes et de réflexion. Votre but : récolter les quatre parties d'un gigantesque diamant pour parvenir au boss final... et ça n'est pas toujours évident. Graphisme magnifique et animations réussies.



BASTON SF2 TURBO REVIVAL



- Ubi Soft
- 1-2 joueurs

Le jeu de baston 2D le plus célèbre au monde arrive en force sur GBA. Street Fighter 2 Turbo Revival va vous en mettre plein les dents et plein les yeux. Retrouvez Ken, Ryu, Shun Li, la bande à Bison ainsi qu'une multitude de coups spéciaux. Chaud devant !



AVENTURE ZELDA ORACLE OF AGES / ZELDA ORACLE OF SEASONS



- Nintendo
- 1 joueur

Les jeux Game Boy Color étant compatibles avec la Game Boy Advance, on ne peut pas s'empêcher de parler des deux

nouveaux épisodes de Zelda : Oracle of Ages et Oracle of Seasons. Link doit à nouveau affronter les forces du Mal et visiter de nombreux donjons remplis de monstres et d'énigmes à résoudre. Le top de l'aventure !



tips

Action Replay, cheat codes, astuces...



BATMAN

Sans oublier : Evil Twin (PS2), Max Payne (PS2), Dragon Ball Z (SNES), Boxing Fever (GBA), Half-Life (PS2)...



EVIL TWIN



Evil Twin est un jeu de plates-formes totalement envoûtant. Les aventures du petit Cyprien vous en feront voir de toutes les couleurs. Mais la jouabilité n'est pas évidente. Grâce à ces codes, vous serez suffisamment équipé pour en venir à bout.

VIES INFINIES

À l'écran des codes, entrez les manipulations suivantes : Croix, Carré, Triangle, Croix et Rond.



Si vous n'arrivez pas à la fin du jeu avec ce code !...

MÉGA TIR

À l'écran des codes, entrez les manipulations suivantes : Rond, Triangle, Triangle, Carré et Croix.



Les munitions de votre lance-pierres sont plus puissantes.



TIR RAPIDE

À l'écran des codes, entrez les manipulations suivantes : Carré, Triangle, Croix, Triangle et Rond.



Votre cadence de tir est maintenant trois fois plus rapide.

MODE SNIPER

À l'écran des codes, entrez les manipulations suivantes : Carré, Rond, Croix, Triangle et Rond.



Vous pouvez zoomer comme vous voulez !

VISEUR

À l'écran des codes, entrez les manipulations suivantes : Rond, Rond, Croix, Triangle et Carré.



Le point rouge vous sert de viseur. Les tirs au lance-pierres sont plus simples.

REBOND

À l'écran des codes, entrez les manipulations suivantes : Rond, Carré, Rond, Triangle et Croix.



C'est à cet endroit qu'il faut entrer les codes.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Du snowboard sur Game Boy Advance ? C'est possible avec Shaun Palmer's Pro Snowboarder. Dans ce jeu, l'effet de 3D est vraiment bien rendu. Les passwords suivants vous permettront de tout débloquer.

Note : ces codes s'entrent dans l'option des passwords.



TOUTES LES PLANCHES ET LES PISTES POUR SHAUN PALMER

QFJ7MP9N?5CM4



Voici la meilleure planche du jeu. Attention, ça glisse.

TOUTES LES PLANCHES ET LES PISTES POUR SHAUN WHITE

81S3196R88GQ1



C'est à cet écran qu'il faut entrer les codes.

TOUTES LES PLANCHES ET LES PISTES POUR SHAUN WHITE ET SHAUN PALMER

SSK203?137VJ8



Toutes les pistes peuvent être sélectionnées.



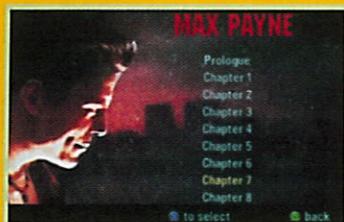
MAX PAYNE

Max Payne, c'est le « Matrix » du jeu vidéo. En plus d'un scénario intéressant, ce titre procure un très grand plaisir de jeu. La jouabilité serait meilleure avec la souris, mais bon... cette option n'est pas disponible ! Avec les codes qui suivent, vous pourrez entre autres, avoir le Bullet Time infini. Cool la vie !



CHOIX DU NIVEAU

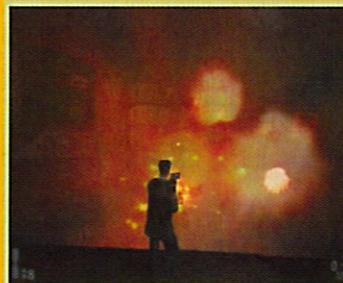
Jouez normalement et terminez le niveau du métro. Retournez à l'écran principal et effectuez les manipulations suivantes : Haut, Bas, Gauche, Droite, Haut, Gauche, Bas et Rond.



Tous les niveaux deviennent accessibles.

ÉNERGIE INFINIE

Mettez le jeu sur Pause et effectuez les manipulations suivantes : L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2 et R2.



Il faut de nouveau entrer ce code après chaque « auto-save ».

MUNITIONS INFINIES ET TOUTES LES ARMES

Mettez le jeu sur Pause et effectuez les manipulations suivantes : L1, L2, R1, R2, Triangle, Rond, Croix et Carré.



Le fusil à pompe dès le début du jeu !

AVOIR TOUT LE TEMPS LE SON DU BULLET TIME

Mettez le jeu sur Pause et effectuez les manipulations suivantes : L1, L2, R1, R2, Triangle, Carré, Croix et Rond.



BULLET TIME INFINI

Mettez le jeu sur Pause et effectuez les manipulations suivantes : L1, L2, R1, R2, Triangle, Croix, Croix et Triangle.



Serez-vous capable de faire tout le jeu au ralenti ?



Vous entendez vos battements de cœur comme avec le Bullet Time.

BATMAN VENGEANCE



Batman sur PlayStation 2 est un jeu de plates-formes classique. Les développeurs ont effectué un travail considérable sur les jeux de lumière et les effets d'ombre. Contrôler le Dark Knight dans les niveaux n'est pas toujours facile...

MASTER CODE

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : L2, R2, L2, R2, Carré, Carré, Rond et Rond.



Ce code vous donne accès aux cheats du jeu.

TOUS LES MOUVEMENTS

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : L1, L1, R2, R2, L2, R2, L1 et R2.



Tous les coups de Batman sont débloqués.

MENOTTES INFINIES

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : Carré, Rond, Carré, Rond, L2, R2, R2 et L2.



Alpaguez tous vos adversaires en un tour de clé.

BATLAUNCHER INFINI

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : Rond, Carré, Rond, Carré, L1, R1, L2 et R2.



Vous avez toutes les munitions dont vous avez besoin.

BATARANGS ÉLECTRIQUES INFINIS

À l'écran principal, effectuez les manipulations suivantes : L1, R1, L2 et R2.

Le Batarang est une arme redoutable.





HALF-LIFE

Half-Life sur PC est considéré comme le meilleur Doom-like de tous les temps. Sur PS2, il reste aussi prenant ! Dommage qu'il ne tire pas mieux parti de la puissance de la console. Voici donc quelques codes pour le jeu préféré d'AHF sur PS2. Avec ce qui suit, même le plus mauvais des joueurs sera capable d'arriver à la fin.



INVINCIBILITÉ

À l'écran des codes, entrez les manipulations suivantes : Gauche, Carré, Haut, Triangle, Droite, Rond, Bas et Croix.



Foncer tête baissée ne vous sera plus fatal...

MUNITIONS INFINIES

À l'écran des codes, entrez les manipulations suivantes : Bas, Croix, Gauche, Rond, Bas, Croix, Gauche et Rond.



Les munitions sont illimitées. Par contre, ce code ne vous dispense pas de recharger.

INVISIBILITÉ

À l'écran des codes, entrez les manipulations suivantes : Gauche, Carré, Droite, Rond, Gauche, Carré, Droite et Rond.



Les ennemis ne vous voient pas. Vous pouvez vous approcher sans crainte.

MODE ALIEN

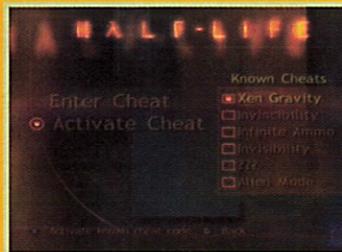
À l'écran des codes, entrez les manipulations suivantes : Haut, Triangle, Haut, Triangle, Haut, Triangle, Haut et Triangle.



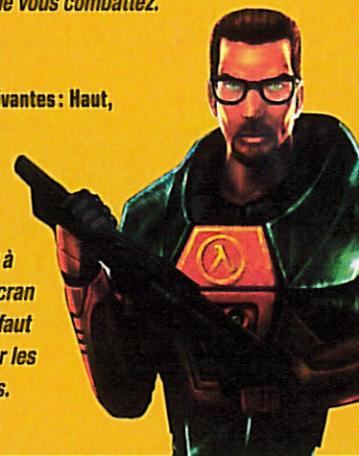
Vous êtes maintenant l'un des aliens que vous combattez.

XEN GRAVITY

À l'écran des codes, entrez les manipulations suivantes : Haut, Triangle, Bas, Croix, Haut, Triangle, Bas et Croix.



C'est à cet écran qu'il faut entrer les codes.



AIRBLADE

Airblade fut le grand concurrent de Tony Hawk's Pro Skater 3 au moment de sa sortie. Ce titre a la particularité d'être accessible à tous. Pas la peine d'être un virtuose du pad pour enchaîner les objectifs et les figures acrobatiques. Voici donc la marche à suivre pour tout débloquer dans le jeu.

J.J. SAWYER

Terminez tous les niveaux du jeu avec un Rank S.

NAOMI

Terminez le niveau Downtown avec un Rank B.

OSCAR

Terminez tous les niveaux du jeu avec un Rank A.



THE INSIDER

Terminez tous le niveau Storage avec un Rank B.

STUNT ATTACK MODE

Terminez le jeu une fois.

BOXING FEVER



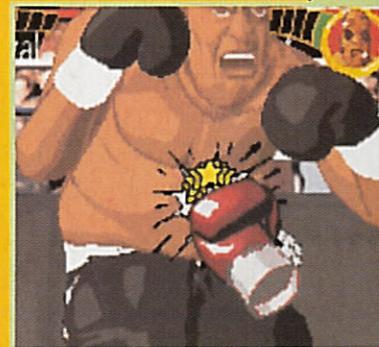
Les plus anciens d'entre vous auront certainement une petite pensée pour Super Punch Out. Tout comme ce vieux jeu sur Super Nintendo, Boxing Fever est très difficile. Pour les moins acharnés, voici les passwords de fin de jeu. Merci qui ?

NIVEAU

Amateur Series terminées
Top Contender Series terminées
Pro Am Series terminées
Professional Series terminées
World Title terminé
Survival Mode terminé

PASSWORD

90HG6738
H7649DH5
2GG48HD9
8G3D97B7
B3G58318
G51FF888



Le code idéal pour les modes trop difficiles.

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

08 926 88 926

(pas les mêmes que sur 3615 ASTU et 3615 SOLU)



**LA
PLUS**

61500
écrans minitel

GROSSE

BANQUE D'ASTUCES ET DE SOLUCES

composez
sur votre Minitel

les nouveautés
les anciens jeux

tout pour
vous débloquer

3615 ASTU
3615 SOLU

NUDGE Interactive 2,21 F/mn

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)



MÊME EN MARS, ON RESTE COOL!

Peu importe le mois, vos demandes de codes en tout genre ne cessent de parvenir à la rédaction. Cette abondance de suppliques nous oblige à faire un tri. Cela ne veut pas dire que les lettres non sélectionnées ne seront jamais publiées. On ne jette rien à Consoles+ ! Cela dit, passons aux remarques : je me répète peut-être, mais arrêtez de demander des aides de jeux ! On ne fait que du tip dans cette rubrique ! Inutile également de me fournir une enveloppe timbrée à votre nom, je n'envoie pas de réponse à domicile. À part ça, que tous ceux qui m'ont envoyé un mail entre le 8 janvier et le 10 février me pardonnent de ne pas leur avoir répondu : mon PC a été victime d'une attaque virale qui lui a coûté la vie (paix à son âme). Je n'ai donc pas pu recevoir de courriel ni répondre à vos mails.

Kael (fan de Norton Antivirus)

Avec ce deuxième volet de Smuggler's Run, le titre gagne en espace, donc en liberté. L'ennemi rôde toujours et n'hésitera pas à vous attaquer. Les codes qui suivent vous

permettront entre autres de devenir invisible. Ces codes, Grégoire Leclut, Le Raincy (93), souhaite vraiment les avoir (il nous a envoyé deux lettres).

SMUGGLER'S RUN 2

VÉHICULE PLUS CLAIR

Mettez le jeu sur Pause et effectuez les manipulations suivantes : L1, R1, R1, L2, R2 et R2.

DEVENIR INVISIBLE

Mettez le jeu sur Pause et effectuez les manipulations suivantes : R1, L1, L1, R2, L1, L1 et L2.



Alex, un jeune Birman, est fan de Tony Hawk's Pro Skater. Il possède d'ailleurs le troisième volet sur PlayStation. Donc, il aimerait obtenir des codes pour son jeu.

Comme on est bien sympas et cool à Consoles+, même en mars, on lui file gratos ces tips. Qui sait ? ça pourra peut-être servir à d'autres...

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

SKATERS MINCES

Pendant une partie, pressez Start pour mettre le jeu en pause, maintenez le bouton L1 enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : 4 fois Croix, Carré, 4 fois Croix, Carré, 4 fois Croix et Carré.

SPÉCIAL TOUJOURS AU MAXIMUM

Pendant une partie, pressez Start pour mettre le jeu en pause, maintenez le bouton L1 enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : Triangle, Droite, Haut, Carré, Triangle, Droite, Haut, Carré et Triangle.

RÉCOLTER 100 000 POINTS

Pendant une partie, pressez Start pour mettre le jeu en pause, maintenez le bouton L1 enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : Carré, Rond, Droite, Carré, Rond, Droite, Carré, Rond et Droite

GROSSE GRAVITÉ

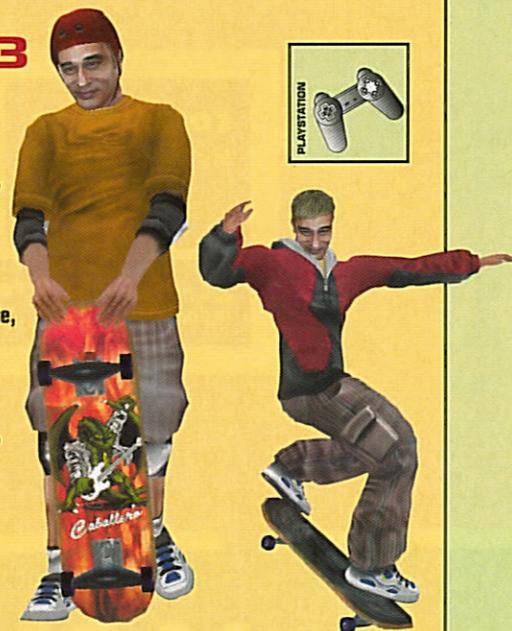
Pendant une partie, pressez Start pour mettre le jeu en pause, maintenez le bouton L1 enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : 4 fois Croix, Gauche, 4 fois Croix, Gauche, 4 fois Croix et Gauche.

MODE TURBO

Pendant une partie, pressez Start pour mettre le jeu en pause, maintenez le bouton L1 enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : Gauche, Haut, Carré et Triangle.

GROSSE TÊTE

Pendant une partie, pressez Start pour mettre le jeu en pause, maintenez le bouton L1 enfoncé et effectuez les manipulations suivantes : Haut, Rond et Bas.



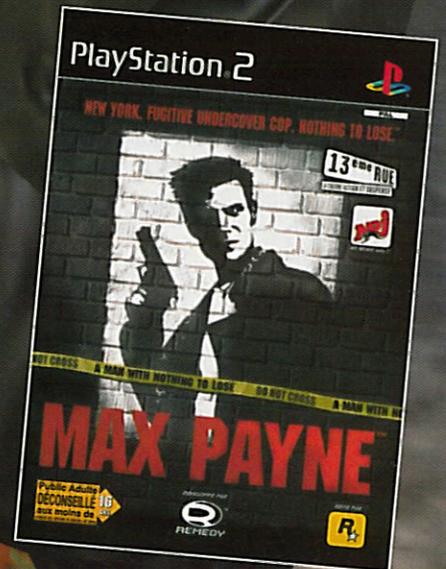
CONCOURS MAX PAYNE

A GAGNER

**1 PlayStation 2
et 70 jeux !!!**

2^e au 70^e PRIX
**Un jeu Max Payne
sur PS 2**

1^{er} PRIX
**1 PlayStation 2
+ le jeu Max Payne**



CONSOLES+



CONSOLES+

**Pour participer, jouez au
0892.687.387***

Rockstar Games et le logo Rockstar sont des marques de Take Two Interactive Software. Max Payne, le logo Max Payne, 3D realms Entertainment et le logo 3D realms sont des marques de Apogee Software Ltd. Remy et le logo Remy sont des marques de Remy Entertainment, Ltd. © 2002 Remy Entertainment, Ltd. And Apogee Software Ltd. Tous droits réservés.  PlayStation 2 et "PS2", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Photos non contractuelles - 0892 - 0,34 € / min. (2,21 TTC).

Extrait du règlement : Consoles + organise un concours du 22/02/02 au 21/03/02 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0892.687.387*. Les gagnants seront déterminés d'après les 70 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & le Marec, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Max Payne, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.



Il existe encore des fans de Dragon Ball Z. Seb, un lecteur de Consoles+ en est un bel exemple. Il souhaiterait obtenir les codes des Dragon Ball Z 1, 2 et 3 sur Snes. Pour information, sachez que le vrai titre est

Dragon Ball Z Super Butohden (1, 2 et 3). Le nom a par la suite changé pour devenir Dragon Ball Z, Dragon Ball Z : La Légende Saïen et Dragon Ball Z : Ultime Menace.



DRAGON BALL Z SUPER BUTOHDEN (DRAGON BALL Z)

VOIR LA VRAIE FIN

Il existe en effet une fin cachée dans ce jeu. Pour l'obtenir, il faut suivre exactement le déroulement de la série TV et effectuer les combats suivants :

Note : Il faut jouer avec le niveau de difficulté 3.

1. Son Goku vs Picollo
2. Son Goku vs Vejeta
3. Son Goku vs Freeza
4. Piccolo vs Android #20
5. Vegeta vs Android #18
6. Piccolo vs Cell
7. Son Goku vs Android #16
8. Vejeta vs Trunks
9. Son Goku vs Son Gohan
10. Son Gohan vs P-Cell



DEVENIR INVINCIBLE

Pendant la scène d'intro pressez A pour la passer. Ensuite, lorsque vous voyez Piccolo et Goku s'affronter au fond de l'écran, pressez L + R + Select + Start pour effectuer un reset. Dans les options, si le niveau de difficulté est passé de 3 à 4, c'est que le code a fonctionné.



DRAGON BALL Z SUPER BUTOHDEN 2 (LA LÉGENDE SAÏEN)

JOUER AVEC BRAWLY

Durant l'intro, attendez de voir Son Goku voler jusqu'à la tour et effectuez très rapidement les manipulations suivantes : Haut, X, Bas, B, L, Y, R et A.

MODE TURBO

Maintenez les boutons L + R enfoncés durant l'introduction (lorsque la main apparaît).

MODE FOURMIS

Juste avant le combat, lorsque les deux personnages discutent, pressez 10 fois Bas.

MATCH NUL

Pendant le combat, maintenez Y + X + B + A enfoncés et pressez Select.

DRAGON BALL Z SUPER BUTOHDEN 3 (ULTIME MENACE)

JOUER AVEC GRAND TRUNK

Pendant l'intro, lorsque Vegeta s'efface pour laisser place à Goku, effectuez les manipulations suivantes : Haut, X, Bas, B, L, Y, R et A.

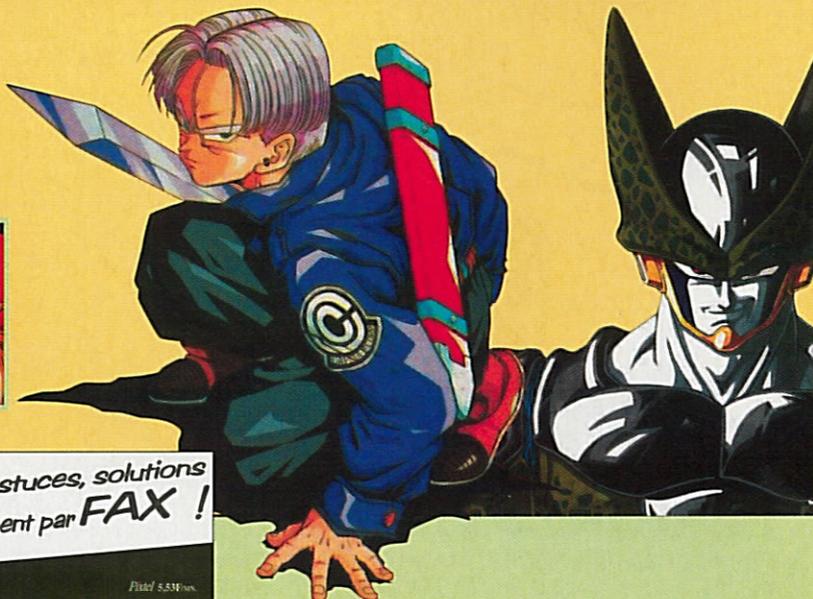
PERSONNAGES BLEUS

Mettez le jeu sur Pause et effectuez les manipulations suivantes : A, Haut, Haut, Gauche, Haut et Start.



TURBO MODE

Maintenez les boutons A + B + X + Y + L + R de la deuxième manette enfoncés, et allumez la console.



POWER GAMES

OUVERT du lundi au samedi de 10h à 19h

31 rue de Reuilly
75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

REPRISE DE VOS JEUX CASH
REPARATIONS
SYSTEME D' ECHANGE
VENTE PAR CORRESPONDANCE

JEUX OCCAZ A PARTIR DE 7,47€ (49F)
Pour nos prix, nous contacter en magasin ou par téléphone au 01 43 79 12 22

SCOR @ DIAL.OLEANE.COM

OFFRE

PlayStation 2

Dark Summit, Shadowman 2, Herdy Gerdy, Deus Ex, Drakan, ICO, Blood Omen 2, Knock Out 2002, Maximo, Metal Gear Solid 2, Tennis Masters

reenseignements au 01 43 79 12 22

SORTIE LE 14 MARS

XBOX

Max Payne, Oddworld, Project Gotham, Shrek, Silent Hill 2, Dead or Alive 3, Halo

reenseignements au 01 43 79 12 22

GAME BOY ADVANCE

Klonoa, Moto GP, Tekken Advance, Tony Hawk's 3, Warioland 4, Golden Sun, Sonic

Nouveau Tarif nous consulter

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISIBLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
POWER GAMES - 31, rue de Reuilly - 75012 Paris**

TITRES NEUF OU OCCAZ	Console	Qté	Prix
Total +6,10 € (40F) (+1,50 € (10F) par article suppl.)			

Nom : Prénom :
 Adresse :
 CP : Ville : Tél. :
 Je joins impérativement mon règlement de € par :
 Chèque bancaire Mandat lettre Carte Bleue N° Expire
 PORT EXPRESS 24H : 9,15 € (60F pour un jeu) - 1,52 € (10F par article suppl.)

Interview

Akiba Entertainment

12, rue de la Forge Royale, dans le XI^e arrondissement de Paris, se trouve Akiba, une boutique qui s'est spécialisée dans la vente de produits importés. Stéphane, l'un des cofondateurs de ce repaire de passionnés parle sans tabou de sa passion pour le « jeu d'origine ».



Consoles+ : Présentez-vous pour les lecteurs de Consoles+ ?

Stéphane : Je m'appelle Stéphane, j'ai 27 ans. Après mon bac, et parce que j'avais besoin d'argent, j'ai commencé par faire quelques petits jobs. Il y a huit ans, j'ai travaillé pour plusieurs boutiques de jeux vidéo, dont Shoot Again. Par la suite, j'ai voulu voler de mes propres ailes et je me suis lancé dans la création de concepts liés à l'import ; par exemple Katana. J'ai rencontré des passionnés qui sont devenus des collaborateurs, et depuis novembre 2001, Akiba existe.

Consoles+ : Présentez-vous Akiba Entertainment ?

Stéphane : Akiba Entertainment est une organisation tournée vers le jeu import jap et US. Nous ne faisons que ça et rien d'autre. Akiba s'est spécialisé dans la vente par correspondance en France et dans le reste du monde. Mais nous disposons aussi d'un magasin et bien sûr d'un site Internet www.akibaweb.com qui se veut le plus complet et précis possible. Akiba fait partie des quelques boutiques françaises où l'on trouve toutes sortes de jeux import, et sur toutes les consoles, de la MSX à la Xbox, en passant par la Megadrive. Akiba est une

organisation de passionnés pour les passionnés. Notre but premier, c'est de véhiculer la culture nippone en France.

Consoles+ : Qu'est-ce qui vous différencie de vos concurrents ?

Stéphane : Notre slogan est : « esprit, culture et tradition du jeu vidéo ». Tout d'abord, l'esprit des personnes travaillant dans la boutique : nous voulons être le plus intègre et le plus transparent possible vis-à-vis des personnes qui viennent chez nous. Nous ne cachons pas ce que nous gagnons (d'ailleurs, je tiens à souligner que l'on ne devient pas millionnaire grâce aux jeux vidéo). Il faut avant tout être passionné, et nous le sommes à 100 %. Culture – je l'expliquais tout à l'heure –, parce que nous voulons mettre en avant un aspect du jeu vidéo pas toujours très connu en France. Enfin, Tradition parce que l'import est une tradition en France depuis une douzaine d'années. Nous mettons toutes les consoles sur le même piédestal, qu'elles soient vieilles (MD, NEC) ou récentes (Xbox, PS2).

Consoles+ : Quels sont les produits que l'on peut trouver chez vous ?

Stéphane : On vend du jeu sur toutes les consoles. Nous vendons également



www.FL-GAMES.com
Le spécialiste de l'accessoire sur consoles !

Passez commande par téléphone,
et faites vous livrer directement
chez vous ! 01.60.16.42.32



JEUX IMPORT :

Tarifs imbattables alors
Contactez Nous !!!

DREAMCAST :

- Cable de liaison NeoGeo POCKET-Dreamcast 45,55 €
- DC Gun..... 45,55 €
- Cartes Mémoires
- 1mo/2mo/4mo..... 10,5/12/15 €
- Nexus 2mo/4mo/16mo avec cable ! 22,7/30,3/45,55 €
- Modem 56K avec navigateur 53,20 €
- Gachettes de remplacement 7,45 €
- Carte mémoire vibrante 4Mo 30,30 €
- DC Pistol 37,95 €
- Coque console translucide 21,20 €
- Canne à Peche SEGA 37,95 €
- Cable S-Video 8,95 €
- Rallonge manette 5,95 €
- Cable DC to PC..... 53,20 €
- Maracas..... 45,55 €

PLAYSTATION / PS One / PS2 :

- Action Replay 2 v2 Jap/Us/Pal Tél.
- Cable RGB PS1/PS2 5,95 €
- PS Hacker ou Puce + cable RGB 7,45 €
- Falcon Light Gun + pointeur laser ... 45,55 €
- Adaptateur Allume-Cigare PS One 22,70 €
- Memory Card 120 Blocks PS1 22,70 €
- Link Cable PS1 5,95 €
- Rallonge manette 5,90 €
- Manette PS2 Turbo+Ralent 22,70 €
- Télécommande PS2 19,65 €
- Guitare PSX 37,95 €
- Bloc Alim PS1 Auto-voltage 19,65 €
- Bloc Alim PS2 Jap Auto-Voltage 49,95 €

Sur Gamecube tout les accessoires sont déjà là !

X BOX



Joypad : Tél.



Memory Card Tél.

- XBOX VGABOX Tél.
- XBOX S-Video Cable Tél.
- XBOX AV Cable Tél.



GunCon2 PS2 : 59,30 C



PS-X-Change 2 : 22,00 C



GBA Vitre de Rechange 15,00 C



GBA Film Protection + Filtre UV : 15,00 C



Tapis de Danse PSX 25,70 C



Pad PS2 sur NGC : 30,30 C



Cartouche vierge GBA 128 Mbits : 167,00 C 256 Mbits : 213,00 C



FA Linker : 128Mbits : 205 C FA Linker : 256Mbits : 260 C



Batterie PS2 : Tél.

Livraison sous 24h/48h
Pour toutes questions,
n'hésitez pas à nous contacter !

Tous nos prix sont TTC hors frais de port
Offres dans la limite des stocks disponibles.
Prix non contractuels.

Passez commande par CB par téléphone ou par chèques / mandats
par courrier à fl-games.com BP 30 91390 Morsang sur Orge

Articles

Nom, Prénom _____ Téléphone _____

Adresse _____

Code Postal, Ville _____

+30Fr de frais de port
Option contre remboursement+40Fr

Accessoires

Adrenalin Wheel

Xbox

Voici la version avec pédales du volant de Saitek que nous avons testé le mois dernier. Le design est bien entendu toujours aussi réussi, mêlant harmonieusement le gris, le vert et le noir. Grâce à un système permettant de le poser sur les genoux, il est possible de jouer avec l'Adrenalin Wheel sans le fixer à une table. Par contre, on regrettera que l'ensemble soit si mou et si peu précis, que ce soit au niveau des pédales ou de l'axe du volant. ■

Prix : 76 euros
par Saitek.

Intérêt : ★★★★★



360 Modena Racing Wheel

Xbox

Un des meilleurs volants du marché se devait d'avoir sa version Xbox. C'est désormais chose faite. On reconnaît tout de suite sa forme

agréable, ainsi que sa conception hors pair. Cette fois-ci, le 360 Modena a laissé tomber ses couleurs diaboliques et opté pour le vert « martien » et le noir ténébreux, couleurs d'identification de la Xbox. Le volant est toujours aussi précis. Il est également programmable et exploite les vibrations. Dernière chose, il bénéficie de la licence officielle Microsoft délivrée à très peu de fabricants. ■

Prix : environ 80 euros
par Thrustmasters.

Intérêt : ★★★★★



Advanced Stereo Music Set

Game Boy Advance

Écouter la radio sur sa Game Boy Advance, cela paraît bêta, mais qu'est-ce que c'est marrant. L'engin branché dans le port link de la portable, les écouteurs dans les oreilles, et vous voilà prêt pour écouter vos émissions favorites. Certes, il ne s'agit pas d'un tuner haut de gamme, mais c'est un gadget amusant, qui plaira aux plus jeunes (et à Kael). Par contre, impossible de suivre les courses de la bourse en jouant à Tetris. ■

Prix : environ 12 euros
par Saitek

Intérêt : ★★★★★



La semaine



28	29	30	31
UNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI
Lunedì Lunes s Th. d'Aquin	Tuesday Dienstag s Gildas	Wednesday Mittwoch s' Martine	Thursday Donnerstag s' Marcelle
7 DORMIR ENCORE	7 OUVRIRE LES YEUX ET ME LAVER LES DENTS	7 J'ai pas aimé l'œil de la nuit : lui fait mes bises	7 REVEIL DIFFICILE
8 OUVRIRE LES YEUX METTRE MES LENTILLES BLEUES	8 RDV CHEZ ACCLAIM	8	8 REVEIL DIFFICILE
9 ME REGARDER DANS LA GLACE ET ME FAIRE UNE BISE	9 RDV CHEZ UBI	9 EMBRASSER SEGHIRA	9 REVEIL DIFFICILE
10	10 TEL A TAKE 2 POUR DIRE QUE JE SUIS A LA BOULE ! MAC DO	10 DEMANDER A NILO DE ME PRENDRE... EN PHOTO !	10 REVEIL DIFFICILE
11	11	11 ECRIRE MES TIPS	11 CERTAIN D'VEILLER, IL A PAS SONNÉ !
12	12	12 MAC DO MENU ITALIEN	12 MAC DO ! ÇA C'EST COOL
13	13	13	13 PASSER CHEZ GO SPORT
14	14	14	14
15	15	15	15
16	16	16	16
17	17	17	17
18	18	18	18
19	19	19	19
20	20	20	20

La série des agendas continue. Il croyait y avoir échappé, que nenni ! C'est mal nous connaître. En fouillant dans ses tiroirs à la recherche de ses Tips en retard, nous avons mis la main sur l'agenda secret de Kael. Entre un « repas » au McDo et l'achat d'un nouveau téléphone portable, le roi des mythos a des semaines bien chargées...

du mytho

1 **EULEEN A!**
1 VENDREDI (Vendredi / Viernes / 5^e Ella / 32)

2 **SAMEDI** (Saturday / Samstag / 33)

3 **J'ADORE LA BLAISE**
3 DIMANCHE (Sunday / Sonntag / 34)

JANV./FÉV.
 JAN/FEB. - JAN/FEB.
 GEN/FEB. - ENE/FEB.

Semaine 5
 Week - Woche
 Settimana - Semana

Vacances scolaires
 Zone A : Clermont-Ferrand / Grenoble / Lyon / Montpellier / Nancy-Metz / Nantes-Rennes-Toulouse
 Zone B : Aix-Marseille / Annecy / Besançon / Dijon / Lille / Limoges / Metz / Orléans-Tours / Poitiers / Reims / Rouen / Strasbourg
 Zone C : Bordeaux / Clermont-Pau / Versailles

Janv./Jan./Gen./Ene.

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3

Fév./Feb.

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

7 DORMIR ET FAIRE DODO. C'EST JOUR PÉNIÉ AUJOURD'HUI! COOL

8 PUTAIN D'ÉVEIL QUI ASONNÉ A 10 H !!!

9 CHANGER DE BEVEIL: IL SNIKE TOUTES HEURES !!!

10 PASSER A LA REDAC POUR RENDRE LES TIPS

11 PASSER A LA REDAC J'AI PAS FINI LES TIPS !!!

12 MERDE MON COIFFEUR EST FERMÉ ET GO SPORT AUSSI! PAS DE CHANCE.

12 RESTAU QUICK! C'EST FETE ET CA CHANGE DU MAC DO

13 CAFÉ, PIFI

14 TELEPHONER A SEGHIRA ET WIFIRE UNE BISE

15 MONTRE MON PORTABLE AUX PERSONNES DE LA REDAC

16 TELEPHONER A TOUTES MES COPINES ET LEUR FAIRE UNE BISE

17 ACHETER UNE COMPARAISON POUR LE SKI CHEZ GO SPORT

18 ALLER AU PHOTOMAN POUR ME PRENDRE EN PHOTO, J'ADORE

19 COIFFEUR

20 MAC DO! (C'EST QUAND MEME MEILLEUR)

20 FAIRE UNE BISE A SEGHIRA

Zone B :

Zone C :

0+0
 La fête à Tob, trop put!

Passer au MAC DO

Envoyer un mail aux USA

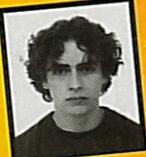
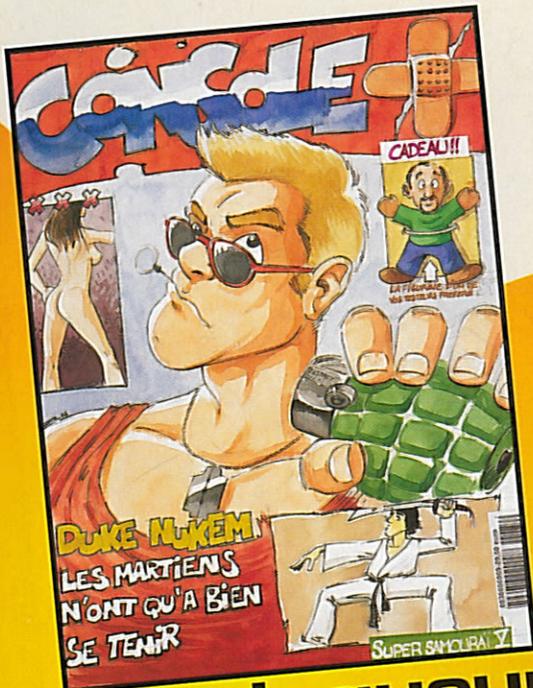
PIKACHU!

25 x 2 = 50
50 - 12 = 38
38 x 4 = 152
152 % 2 = 76
76 - 16 = 60
60 - 10 = 50
 c'est pas!



COULI

Consoles+ : rubrique courrier, 43 rue du



le vainqueur

Le vainqueur du grand prix du mois s'appelle Jonathan Aucomte, et habite Morez, dans le Jura. Ah Morez, sa fabrique de lunettes, sa gare et ses vieilles michelines au gasoil... j'adore! C'était le bon temps. Bon, revenons au présent. Jonathan, grâce à un très bon dessin de Duke Nukem, remporte le concours du mois et gagne un abonnement gratos à Consoles+. Bien joué! Si tu vas skier sur les pistes des Rousses, passe le bonjour à Jacky!

Vous l'aurez certainement remarqué, si vous avez eu l'occasion de jouer à Tomb Raider, Fear Effect 2, ou plus récemment Maximo, les héros de jeux vidéo portent de magnifiques sous-vêtements : du string en dentelle au caleçon à cœurs rouges, il y en a pour tous les goûts et de toutes les formes. Un seul modèle manque cependant à l'appel : le célèbre kangourou, celui-là même qui a fait la fierté de nos grands-pères et la joie de votre tante ; cet obscur objet de désir sans lequel vous ne seriez certainement pas venu au jour. Rien d'étonnant à cela : je suis le dernier à porter cette magnifique parure, et je n'en suis pas peu fier !

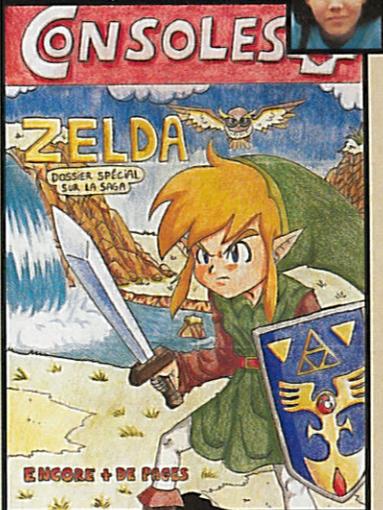
Bomboy, force jaune devant,
et marron derrière

DERNIÈRE MINUTE

Date de bouclage oblige, et contrairement à ce que je vous annonce dans le courrier, nous avons reçu de la part de Nintendo la date de sortie de la Game Cube, son prix, et les jeux dispos à son arrivée. Dans l'ordre : 3 mai, 249 euros et vingt titres (voir détail des noms dans les News du mois). Tiens, ça m'apprendra à rendre le courrier en avance ! Le mois prochain...



Émeline Cheng Wai Seng,
Saint-Joseph, Réunion (97).



Rien à redire, Zelda, tout le monde l'adore.

rrrier

Colonel Pierre-Avia. 75754 Paris Cedex 15

BRUNO SEC

 Bruno Winckler
bunnes@caramail.com

me demande: « 1/ Ne me donne pas de surnom, merci. 2/ Je voudrais acheter une console au mois de mars. Sachant que j'adore les consoles Nintendo, que me proposes-tu entre la Dreamcast, la Game Cube, la PlayStation 2 et la Xbox? 3/ Je trouve le look de Link sur le nouveau Zelda assez louche. J'ai trouvé sur internet un site où l'on peut donner son avis sur le sujet. Penses-tu que ce sera utile? 4/ Super Metroid sur Game Cube sera-t-il aussi bien que sur Super Nintendo? 5/ Peux-tu me donner le prix de chaque console que j'ai mentionnée à leur sortie en Europe? 6/ Penses-tu que c'est mieux de jouer à un émulateur ou bien sur la console d'origine? ».

■ Salut kéké. 1/ Compte sur moi. 2/ T'es vraiment un kéké toi! Si tu adores les consoles Nintendo, pourquoi me poses-tu cette question? Achète-toi une Game Cube, et on n'en parle plus. 3/ Le look de Link dans le prochain épisode de Zelda sur Game

Cube a de quoi surprendre en effet. Je ne pense pas que les votes auront la moindre incidence sur le graphisme du produit. Je vois mal Nintendo dépenser des millions pour refaire entièrement la charte graphique de ce nouvel épisode. Tu sais, l'intérêt d'un jeu ne tient pas forcément à son look. 4/ Le prochain Metroid sur Game Cube risque de faire très mal. J'ai aperçu de nouvelles photos du jeu, et il m'a l'air très bon. Maintenant, l'apport de la 3D risque d'en surprendre plus d'un. 5/ Impossible. Certains prix ne sont pas encore dévoilés. Celui de la Dreamcast, tu le connais, tout comme celui de la PlayStation 2 (300 euros environ). La Xbox devrait tourner autour des 450 euros. Quant à la Game Cube, le mystère reste entier. On parle d'une fourchette entre 228 et 300 euros. 6/ Jouer sur la console d'origine est à mon avis toujours plus agréable. Maintenant, tout le monde n'a pas la chance de posséder toutes les consoles. Dans ce

cas-là, on n'a pas le choix, il faut recourir aux émulateurs.

SUISSE CID

 Vincent, un petit Suisse, me pose quelques questions:

« 1/ J'aimerais savoir quand sort State of Emergency? 2/ Est-ce que tu trouves que la PlayStation 2 est une bonne console? 3/ Est-il est possible de visiter la rédaction de Consoles+? 4/ Le lecteur DVD de la Game Cube est-il de meilleure qualité que celui de la PlayStation 2? 5/ Peux-tu me publier s'il te plaît? ».

■ Salut kéké suisse. 1/ Si tout va bien, le jeu devrait être en test dans ce numéro. Ce qui signifie qu'il sortira dans les semaines à venir. 2/ Si tu m'avais posé la question il y a un an, ma réponse aurait été bien différente. Aujourd'hui, j'estime que la PS2 est une bonne console, avec un catalogue de très bons jeux, et son prix, un peu moins de 300 euros, constitue un excellent atout. 3/ Oui, tout à fait. Le prix de la visite est fixé à 150 euros

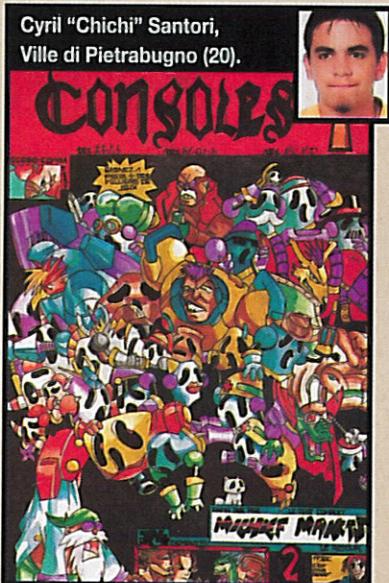
par personne (demi-tarif pour les militaires en uniforme). Attention, le musée Consoles+ est fermé le mardi. 4/ Difficile de comparer ces deux lecteurs, à cause de leur format: 12 cm pour la PlayStation 2, et 8 cm pour la Game Cube. L'un peut lire les DVD-vidéo, l'autre non... Alors, impossible de te répondre. Tout ce que je peux te dire, c'est que le lecteur de la PlayStation 2 est de bien meilleure qualité que celui de la PSone, même s'il est encore fragile. 5/ Non, c'est hors de question.

CYBER MATHIEU

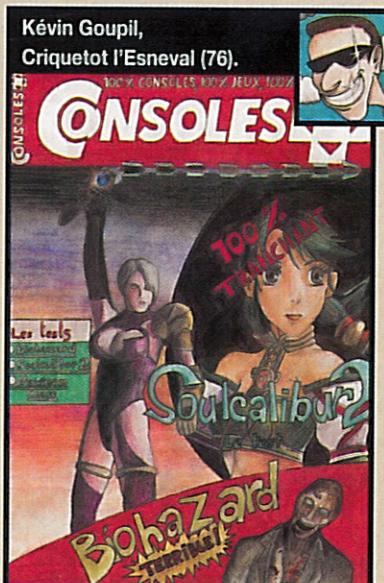
 Mathieu, un cyber-lecteur, cybermat006@aol.com

me demande: « 1/ Est-ce qu'il y aura un Shenmue 3? 2/ Si oui, sur quelle console? 3/ Est-ce qu'un nouveau Tomb Raider ou un jeu du même genre est annoncé? 4/ Head Hunter sur Dreamcast est-il un bon jeu?... 5/ Prévoit-on un nouveau Resident Evil? ».

■ Salut kéké. 1/ Très certainement. 2/ Une chose est sûre, ça ne se fera pas sur Dreamcast, peut-être sur PlayStation 2. 3/ Oui, mais Eidos ne communique pas encore sur le prochain Tomb Raider. Tout ce que l'on sait, c'est qu'il s'agira d'un jeu différent des précédents épisodes et qu'il sortira sur PlayStation 2 certainement à la fin de l'année. 4/ Oui, Head Hunter sur



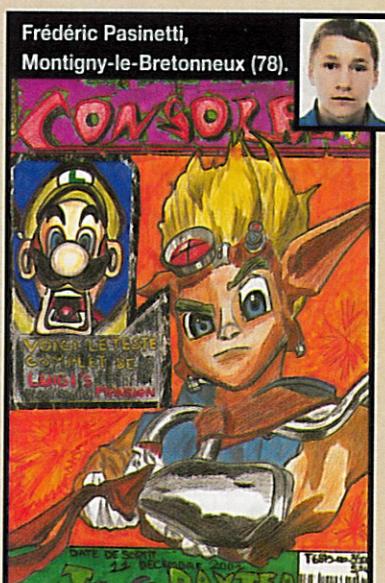
Cyril "Chichi" Santori, Ville di Pietrabugno (20).
Nom d'une pailote en feu, un lecteur corse!



Kévin Goupil, Criquetot l'Esneval (76).
Ne dit-on pas « rusé comme un goupil »?



Ludovic Le Bidan, Salavas (07).
Les jeux vidéo, une vraie fontaine de jouvence.



Frédéric Pasinetti, Montigny-le-Bretonneux (78).
Pasinetti, mais presque.

Dreamcast est un bon jeu. À la rédaction, certains le comparent à un Metal Gear Solid. En effet, quelques phases de combat, où le héros se planque derrière des murs ou des caisses, font penser au chef-d'œuvre de Konami. 5/ Capcom prépare actuellement sur Game Cube un épisode de Resident Evil. Si tu lis Consoles+ depuis quelques mois, tu trouveras des dizaines et des dizaines de photos sur ce titre qui s'annonce extraordinaire.

CITY PAS BEAU ?

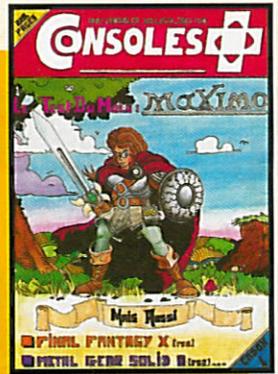
Q City Hunter m'écrit : « 1/ Pour cette année 2002, je prévois de m'acheter une nouvelle console de salon. Laquelle me conseillerais-tu entre la PlayStation 2 et la Game Cube ? 2/ Est-ce que la PlayStation 2 peut lire tous les films en DVD ? 3/ La Game Cube pourra-t-elle lire les DVD et les CD audio comme la PlayStation 2 ? 4/ Pourra-t-on naviguer sur internet avec ces deux consoles ? 5/ Si oui, combien coûtera la connexion ? 6/ Quelle sera la date de sortie de la Game Cube ? 7/ Quel sera son prix ? Et quels seront les jeux à sa sortie ? ».

■ Salut kéké. 1/ C'est bon ! stop ! j'arrête ! Je ne répondrai plus désormais à ce genre de question ! On a tous des goûts différents : certains aiment Sony, d'autres Nintendo, d'autres encore Microsoft, et les vrais

pros la Kro ! Je ne suis pas là pour vous dire qu'une console est meilleure qu'une autre. Si vous lisez Consoles+, vous savez quels sont les jeux qui existent sur chaque console, et vous êtes parfaitement capables de faire votre choix en fonction de vos goûts. Sachez aussi que plus de 80 % des jeux sortiront sur les trois formats : Xbox, PS2 et Game Cube. Dans ces conditions, pourquoi choisir telle console plutôt qu'une autre ? Le prix certainement... et les jeux exclusifs : Mario et compagnie sur la Game Cube, Gran Turismo 3 sur PlayStation 2 par exemple. 2/ À l'origine, la PlayStation 2 vendue en France ne peut lire que les DVD zone 2. Depuis peu, un accessoire, le DVD Region X (Datel, 38 euros environ) permet de « dézoner » sa console PlayStation 2, et de lire ainsi les DVD de n'importe quelle zone dans le monde. Très pratique, il ne demande aucune modification et permet donc de conserver la garantie de la console. 3/ Pas du tout ! Si tu lisais Consoles+ depuis quelques mois, tu saurais que le format des DVD de la Game Cube est spécifique à la console, on dit qu'il s'agit d'un « format propriétaire ». La Game Cube accepte les DVD de 8 cm, alors que le format classique est de 12 cm. La Game Cube ne peut donc pas lire les DVD-vidéo ni les CD audio classiques. 4/ Oui. Un

LE PRIX D'EDDY KACE

Ah ! ça forcément, quand on commence par me prendre par les sentiments et quand on a du talent, je craque ! Le prix d'Eddy Kace est attribué ce mois-ci à Julie Dupouy, qui habite Laplume (47). Son dessin de Maximo est super chouette et vraiment bien fichu. Voilà pourquoi cette jeune fille recevra le prochain numéro de Consoles+ dédié par toute l'équipe ! Bien joué miss !



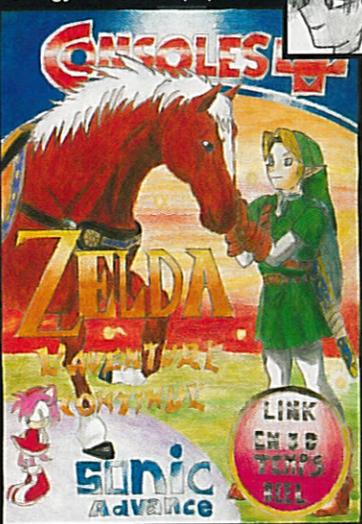
modem est prévu sur la Game Cube et sur la PS2. 5/ Tout dépend du type de connexion prévu. S'il s'agit d'une connexion par ligne téléphonique, cela te coûtera le prix d'un appel téléphonique classique. S'il s'agit d'une connexion à haut débit, de type ADSL ou câble, il faut prévoir environ 45 euros par mois. 6/ Aujourd'hui encore, cela reste un grand mystère. Nintendo annonce sa console pour le printemps prochain. Certains éditeurs, comme Ubi Soft, sont moins optimistes et pensent qu'elle ne sortira pas avant le mois de septembre prochain. 7/ Son prix reste encore une énigme. Je l'ai dit tout à l'heure, on peut faire une estimation entre 230 et 305 euros. Les jeux proposés lors de la sortie de la console seront les mêmes qu'à sa sortie au Japon et aux États-Unis. On peut imaginer d'ailleurs que de nouveaux jeux seront disponibles lors de la sortie officielle (Star Wars Rogue Leader, par exemple, sera dispo en même temps que la console).

À L'OUEST

Q David, un lecteur un peu à l'ouest, me souhaite une bonne année 2001. C'est très gentil de sa part. Souhaitons-lui un joyeux Noël 1978. Voici ses questions : « 1/ Quand sortira Metal Gear Solid 2 sur PlayStation 2 ? Sera-t-il possible d'y jouer à plusieurs ou non ? 2/ Quels sont les hits à venir sur PlayStation 2 ? 3/ J'ai l'impression que tu aimes Nintendo et que tu ignores un peu Sony. Pourquoi ? 4/ Quelle est ta console favorite parmi les consoles nouvelle génération ? 5/ Étant fan de basket, quel est le meilleur sur PlayStation 2 ? 6/ Sonic est-il prévu sur PlayStation 2 ? ».

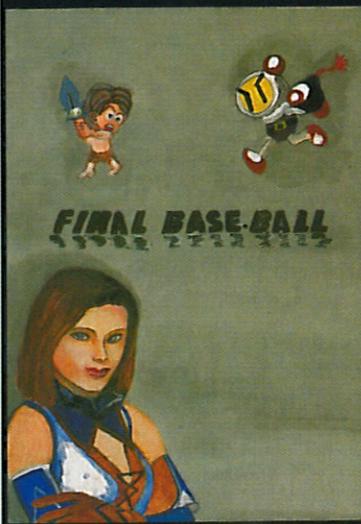
■ Salut kéké. Bonne année 2001 à toi aussi, joyeuses Pâques 89 également, et bon anniversaire pour tous. 1/ MGS2 a été retardé. Il sortira finalement à la fin de la première semaine de mars. La raison est simple : Konami souhaite mettre en vente le maximum de jeux possible. On ne peut pas jouer à plusieurs à Metal Gear Solid 2. 2/ Houla !

Samuel Jacques, Blangy-sur-Bresle (76).



Eh pan ! un nouveau dessin de Zelda, un !

Jérémie



Un lecteur très sympa qui vient nous voir de temps à autre. Courage mon gars !

Cédric Pruvrel, Bolbec (76).



Golden Sun, un rayon de soleil dans l'univers des jeux d'aventure.

Élodie Glowacz, Commequiers (85).



Eh oui Élodie, mieux vaut tard que jamais. Bisous.

CONCOURS WIPEOUT FUSION

60 GAGNANTS !

1^{er} PRIX

**1 PLAYSTATION 2
+ 1 JEU WIPEOUT FUSION**

2^e au 30^e PRIX

**1 JEU
WIPEOUT FUSION**

31^e au 60^e PRIX

**1 TEE-SHIRT
WIPEOUT FUSION**



CONSOLES+
**Joue et gagne au
0892.687.387***

Wipeout (TM) Fusion © Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Studios Liverpool.



PlayStation.2



Kappa



Extrait du règlement : Consoles + organise un concours du 22/02/02 au 21/03/02 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 0892.687.387*. Les gagnants seront déterminés d'après les 70 meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & le Marec, 54 rue Taibout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours WipeOut Fusion, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

PlayStation 2 et PS2, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Photos non contractuelles - *0892 - 0,34 € /min. (2,21 F TTC).

Regarde dans les pages News et tu sauras quels sont les jeux à venir sur cette console. 3/ Ce n'est pas exact. S'il est vrai que j'aime beaucoup ce que fait Nintendo, j'apprécie également les jeux sur PlayStation 2. Pour preuve: j'ai énormément joué à Jak and Daxter et Maximo. Alors que je n'ai, par exemple, jamais essayé Luigi's Mansion! 4/ Comme je l'écrivais à un autre lecteur, j'ai décidé de ne plus répondre à ce genre de question. Les consoles de nouvelle génération se valent pratiquement toutes. De plus, les titres exclusifs se font de plus en plus rares. Nous avons pu constater que la plupart des jeux sortaient sur Xbox, PlayStation 2 et Game Cube. 5/ Le nouveau NBA Live d'Electronic Arts me semble être un bon choix. C'est une valeur sûre. 6/ Un épisode de Sonic est bien prévu, mais sur Game Cube, pas sur PS2. Maintenant, Sega est tout à fait capable de sortir une version de Sonic sur PS2, sans nous prévenir.

JEAN-LOUIS EUH

Q Jean-Louis me pose des tonnes de questions: « 1/ Est-ce qu'il y aura une suite pour Banjo Kazooie et Mario Party sur Game Cube? 2/ Quelle console préfères-tu entre la Game Cube et la Xbox? 3/ Le prix de la Dreamcast a encore baissé. Est-ce que ça vaut le coup de l'acheter? 4/ D'ici la sortie de la Game Cube, y aura-t-il encore des jeux Nintendo 64 prévus en France? 5/ Je suis tenté par la Game Cube. Je possède une Nintendo 64 avec 22 jeux. À ton avis, dois-je garder ma Nintendo 64 et les jeux ou bien les revendre? 6/ Quel est ton Top 10 Nintendo 64 et Super Nintendo? 7/ J'ai lu qu'une PlayStation 3 sortirait un jour. Pourquoi? ».

■ Salut kéké. 1/ Rare donne rarement (sans mauvais jeu de mots) des informations sur ses jeux à venir. Les dernières nouvelles que nous avons eues sur ses futures productions datent du dernier salon de l'E3 à Los Angeles en mai 2001. Nous y avons vu une version Game Boy Advance de Banjo Kazooie, mais aucune suite de ce jeu sur

Game Cube. Nintendo n'a pas non plus annoncé de Mario Party sur Game Cube. Mais connaissant ces deux développeurs, il est certain qu'ils nous réservent des surprises pour les mois à venir. 2/ Comme je l'ai déjà dit, je ne réponds plus à ce genre de question. D'ailleurs, à chaque fois que je l'ai fait, c'est-à-dire quatre fois par mois en moyenne, la question était systématiquement reposée le mois suivant, et plusieurs fois... C'est à se demander si vous lisez mes réponses! 3/ Le prix dérisoire de la Dreamcast est très tentant. Cependant, attention: avant de craquer, vérifie bien si tu peux encore trouver les titres qui t'intéressent. Il serait dommage d'avoir une excellente console et aucun jeu! 4/ Je ne crois pas. Le dernier titre Nintendo à avoir vu le jour est très certainement Mario Party 3. 5/ Comme je le dis souvent, il est triste de se séparer d'une console pour une autre. Je doute que tu puisses en tirer un bon prix, même avec 22 jeux. Un conseil: garde-la. 6/ Un top 10? Heu... disons plutôt un top 5, d'accord?... Alors, pour la N64: Super Mario 64, GoldenEye, Zelda Ocarina of Time, Banjo Kazooie et Banjo Tooie (NDSR: et pour le multijoueur, Mario Kart). En ce qui concerne la Super Nintendo: Super Mario World, Zelda a Link to the Past, Yoshi's Island, Secret of Mana et Super Mario Collection (NDSR: et pour le multijoueur, Bomberman). 7/ Pourquoi? Pour les mêmes raisons qu'il y a eu une PlayStation 2: il faut qu'une console évolue, et pour ça il faut en construire une nouvelle. Il y aura donc un jour une PlayStation 3.

MARTIN BAL

Q Christophe Martin, un fan de jeux vidéo, a quelques questions à me poser: « 1/ Quels sont les éditeurs qui travaillent sur Game Cube? 2/ Est-ce que Eidos, Infogrames, Take Two ou Codemasters prévoient des jeux sur Game Cube? 3/ Un copain me dit que Sega avait sorti des jeux sur PlayStation 2. Quels sont ces jeux? Y en aura-t-il des nouveaux? 4/ Je

voudrais m'acheter une PlayStation 2. On m'a dit cependant qu'elle n'avait pratiquement aucun bon jeu et que dans l'avenir, ça ne s'arrangerait pas. Est-ce vrai? ».

■ Salut kéké. 1/ Contrairement à la N64, pour laquelle Nintendo était l'un des rares éditeurs à développer, la Game Cube et l'abandon de la cartouche au profit du DVD ont rassemblé la plupart des éditeurs du marché. 2/ Devant les chiffres de vente étonnants de la console au Japon et aux États-Unis, il serait étonnant que Eidos, Infogrames, Take Two et Codemasters ne développent pas sur Game Cube. 3/ Ton ami a tout à fait raison. Crazy Taxi, par exemple, est sorti sur PS2. D'autres jeux sont bien évidemment en préparation, et Virtua Fighter 4 est attendu prochainement. 4/ Je ne sais pas quel est le kéké qui a pu te dire cette bêtise, c'est complètement absurde! Il y a un an, on pouvait en effet dire que la PlayStation 2 ne possédait pas une ludothèque impressionnante; ce n'est plus le cas aujourd'hui. L'arrivée de jeux comme Jak and Daxter, Maximo, Max Payne, Devil May Cry, GTA 3, Soul Reaver 2 ou WRC en est la meilleure preuve. Un conseil, va voir ton kéké d'ami et fais-lui bouffer une Dual Shock 2.

LETTRE CORSÉE

Q Philippe Ghionga, un lecteur corse, a quelques questions à me poser sur la Game Cube:

« 1/ Starfox Adventure, d'après les images, sera plutôt un jeu d'aventure. Cependant, conservera-t-il des phases de shoot'em up? 2/ A-t-on des nouvelles de Metroid sur GC? 3/ Y aura-t-il un Perfect Dark sur GC? 4/ Y aura-t-il un International Star Soccer sur... GC? 5/ Est-ce vrai que Miyamoto travaille sur un second Zelda Game Cube pour faire plaisir aux fans, très déçus par le premier volet? 6/ Est-ce que Silent Hill est prévu sur GC? 7/ Y aura-t-il un Pikmin 2? 8/ Conker fera-t-il son retour sur... GC? 09/ Y a-t-il un espoir de réconciliation entre Nintendo et Square? ».

■ Salut kéké. 1/ Tout à fait. Starfox Adventure est en fait l'adaptation sur Game Cube de Dinosaur Planet, prévu initialement sur N64. C'est avant

tout un jeu d'aventure et d'action. Starfox, tu le sais comme moi, est à la base un shoot'em up. Il serait étonnant que Starfox Adventure n'inclue pas quelques phases de shoot'em up comme au bon vieux temps de la Super Nintendo. 2/ Pas vraiment. Nintendo nous livre de temps à autre de nouvelles images du jeu, mais n'annonce toujours pas de date de sortie officielle. Tout ce que je peux te dire, c'est que notre héros pourra toujours se transformer en boule et ainsi s'engouffrer dans des passages étroits. La 3D est désormais totale, et les couloirs visités regorgent d'ennemis en tout genre. Ce nouveau Metroid s'annonce très bon! 3/ Aucune idée. Rare, comme je le disais un peu plus tôt, est assez avare sur les annonces. Vu le succès du jeu sur N64, c'est tout à fait envisageable. 4/ Normalement, oui! Le jeu devrait être disponible au Japon pour la prochaine Coupe du monde, en mai prochain. Il sortira également sur PlayStation 2 et certainement sur Xbox. 5/ Alors là, on nage en plein fantasme. Explique-moi comment on peut être déçu par un jeu qui n'est pas encore sorti? Ce ne sont là que de simples rumeurs! 6/ Aucune idée. Le jeu est sorti aux États-Unis sur Xbox, et il est tout à fait possible qu'on le voie prochainement sur Game Cube. Konami semble bien disposé à sortir un maximum de titres sur Game Cube. 7/ T'es vraiment un kéké toi! Comment veux-tu que je sache si un Pikmin 2 est déjà prévu? le jeu vient à peine de voir le jour au Japon. Si son succès est assuré, on peut éventuellement envisager une suite, mais pas avant 2003. 8/ J'en doute. Conker a été très long à développer. Au départ, il s'agissait d'un jeu de plates-formes inspiré de Mister Nutz sur SNES. Puis, d'année en année, Rare a complètement revu sa copie et a sorti un titre complètement loufoque, limite scato, qui a bien sûr un peu effrayé Nintendo. Je pense donc qu'il s'agit d'une expérience unique, et les chances de le voir sur Game Cube sont quasiment nulles. 09/ J'en doute! Nintendo n'a toujours pas digéré ce qu'a fait Square avec la PlayStation, et est bien décidé à lui en faire payer le prix! C'est pas gagné!

abonnement

48,60 €*

12 NUMÉROS POUR LE PRIX DE 9 !



Les 5 bonnes raisons de s'abonner dès aujourd'hui

- être sûr de ne manquer aucun numéro
- être informé en avant-première des futurs **jeux** et **machines**
- avoir les **tests, soluces, tips** des meilleurs jeux
- faire des économies : recevoir **12 numéros** pour le prix de **9**
- recevoir à domicile son magazine

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

OUI, je m'abonne à Consoles + pour un an - 12 numéros

Je joins mon règlement de 48,60 €* au lieu de 64,80 €

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : _____

C122

Nom Prénom

Adresse

Code Postal [] [] [] [] Ville

Date de Naissance (facultatif)

Signature obligatoire :

* Tarif valable pour la France métropolitaine. Allemagne, Belgique, Italie, Portugal : 70,35 €. Espagne, Grande Bretagne, Suisse : 66,25 €. Autres pays : nous consulter au 01 64 81 20 23. Vous pouvez acquérir chacun des numéros normaux au prix de 5,40 €.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées ultérieurement pour d'autres offres ou cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre :

NABIL GATES

Q Nabil
elbakriui.nabil@caramail.com

me pose les questions suivantes :
« 1/ Est-il possible de brancher une manette PSone sur un PC pour jouer avec les émulateurs ? Si oui, sur quel port ? 2/ Quels sont les jeux qui accompagneront la sortie officielle de la Game Cube ? 3/ Que me conseilles-tu : la Xbox ou la PlayStation 2 ? 4/ Est-ce que Virtua Fighter 4 sortira sur Dreamcast ? 5/ Existe-t-il un bon émulateur PlayStation 2 sur PC ? ».

■ Salut kéké. 1/ C'est tout à fait possible. Il s'agit d'un simple adaptateur qui se branche sur le port USB de ton PC et te permet de jouer avec une manette PlayStation à n'importe quel jeu PC, qu'il s'agisse d'un jeu officiel ou d'un jeu sur émulateur. 2/ Les mêmes que ceux qui ont accompagné la sortie de la console au Japon et aux États-Unis : Pikmin, Super Monkey Ball, Luigi's Mansion et d'autres jeux, comme Star Wars Rogue Leader. Pourquoi pas non plus Crazy Taxi ou Tarzan Freeride. 3/ Plus de réponse à cette question ! Vous me fatiguez. 4/ Non, uniquement sur PlayStation 2. 5/ À l'heure où je te réponds, il n'existe pas encore d'émulateur PS2 sur PC.

JOYEUX ANNIVERSAIRE

Q Gabrielle Gunpath
gunpath.gabrielle@wanadoo.fr

salue toute la rédaction et nous souhaite une bonne année. Elle en profite également pour nous signaler qu'elle a 18 ans depuis le 9 janvier dernier. Bon anniversaire donc. Voici ses questions : « 1/ Où peut-on trouver Samba de Amigo ? Je cherche ce jeu partout et pas moyen de le trouver. 2/ Maintenant que vous avez joué à toutes les nouvelles consoles, pouvez-vous me dire quelles sont les deux meilleures ? 3/ Sachant que j'ai une Dreamcast, y aura-t-il des jeux sur cette console passé mars 2002 ? Peut-on envisager un Shenmue 3 ? 4/ Où peut-on trouver la montre Dreamcast ? 5/ Combien coûtera la Game Cube en France ? 6/ J'aimerais travailler en tant que testeur de jeux vidéo. Puis-je savoir comment on peut le devenir, et quelles sont les filières ? Pourriez-vous

m'accepter (je suis forte en orthographe) et "quelles démarches" faut-il accomplir ? ».

■ Salut kékette (arf! arf! arf!). Bonne année à toi aussi et bon anniversaire. 1/ Il est normal que tu ne trouves pas facilement Samba de Amigo : il est sorti en quantité très limitée en France. Il va donc falloir que tu harcèles les magasins d'occasion. Ne perds pas espoir ! 2/ Et, non, je ne te dirai rien du tout ! Désormais, je ne réponds plus à cette question. À toi de décider par toi-même : en lisant Consoles+ : tu as tous les éléments en main pour savoir quelle console t'attire. 3/ J'en doute. Les jeux Dreamcast vont se faire, et se font d'ailleurs, de plus en plus rares. La console ne se fabrique plus et les éditeurs ne se risquent plus à développer sur Dreamcast. 4/ Je n'en sais rien. Très certainement chez certains revendeurs de jeux vidéo, mais lesquels ? ... 5/ Aujourd'hui encore, cela reste un grand mystère. On ne sait d'ailleurs toujours pas quand sortira la console en France... C'est peut-être pour ça que Nintendo n'a toujours pas annoncé officiellement le prix de la Game Cube. 6/ Si tu veux avoir la réponse à cette question (et à beaucoup d'autres), commande au 01-64-81-20-23 le n° 115 (août 2001) de C+. Un dossier sur l'ensemble des métiers du jeu vidéo y est proposé. Tu y trouveras ton bonheur. Attention à ton orthographe cocotte !

KILLER JUNIOR

Q Ruikiller
ruikiller@wanadoo.fr

me demande : « 1/ J'ai lu dans un récent numéro de Consoles+ le test de Golden Sun sur Game Boy Advance en version américaine. Est-ce que ce jeu va sortir en version française, et quand ? 2/ Est-ce que Breath of Fire verra le jour en version française ? ».

■ Salut kéké killer. 1/ Oui, le jeu est effectivement prévu en version officielle, et c'est Nintendo qui se chargera en personne de le distribuer en France. Il devrait sortir d'ici le printemps prochain. 2/ Certainement. Les précédents épisodes étaient sur PSone, il n'y a pas de raison qu'ils ne sortent pas sur Game Boy Advance. Par contre, je n'ai pas encore d'informations sur le distributeur ni sur sa date de sortie en version officielle.

CLANDESTIN

Q Clandé, un space lecteur, me demande : « 1/ Quelle est la différence entre les jeux PlayStation et les jeux PlayStation Platinum ? 2/ Les jeux Platinum viennent-ils de la planète Pluton ? 3/ Existera-t-il des jeux PlayStation 2 Platinum ? ».

■ Salut kéké. 1/ Un jeu PlayStation Platinum ne coûte que 23 euros environ, et s'est vendu à 150 000 exemplaires. 2/ Absolument pas. Ils viennent de la planète Marketing. 3/ Très certainement. Ce serait une très bonne idée en tout cas.

N'OUBLIEZ PAS

- Envoyez vos dessins accompagnés de votre adresse et surtout de votre photo ; elle sera publiée dans le magazine (votre photo, pas l'adresse), à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs ressemblent à Niico. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur grande sœur à la plage. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les scanner !
 - Vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette ou par e-mail à l'adresse suivante : nicolas.gavet@emapfrance.com
- Pour plus de commodité, un enregistrement au format Jpeg est souhaitable. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- Niico (l'ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par e-mail à l'adresse sus-mentionnée.
 - Si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème : envoyez vos coordonnées à Niico.

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-Avia
75754 PARIS Cedex 15
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION

Directeur d'édition

Vincent Cousin

Rédacteur en chef

Alain Huyghues-Lacour (AHL)

Secrétariat

Juliette van Paaschen (16 72)

Chefs de rubrique

Gia-Dinh To (Gia)

Nicolas Gavet (Niico)

Secrétariat de rédaction

Ivan Gaucher (Premier SR)

Maquette

Virginie Auvertin,

Olivier Mourgeon (Premier maquettiste)

Dat collaboré à ce numéro

Christophe Kagotani (Kago, correspondant au Japon),

Bombay (Kéké), Julien Franaud (Zeno),

Pierre Koch (Toxic), Karim Lazla (Kaël),

Seghira Maouche (Maquette), Babeth Lé (SR),

Cyrille Baudin (SR).

PUBLICITÉ

Directrice commerciale

Lara Witochynsky (16 24)

Directeur de publicité

Nicolas Boulange (18 39)

Directrice de clientèle

Sophie Bazin (16 32)

Fax : 01 41 86 16 92

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING / ABOONEMENTS

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

Responsable abonnements

Gisèle Taldir (18 68)

Maquette marketing

Denis Berthier

FABRICATION

Chef de fabrication

Roger Grosjean (29 17)

SERVICE ABOONEMENTS / ANCIENS NUMÉROS

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tél. : 01 64 81 20 23

France : 1 an (12 numéros) : 48,60 euros

Autres pays (tarifs avior) : nous consulter

Règlements : chèque bancaire/postal ou carte bancaire

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA.
Siège social : 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes.
Société anonyme. P-06 : Arnaud Roy de Puyfontaine.
Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES.
P-06 et directeur de la publication : Arnaud Roy de Puyfontaine.
Directeur délégué : Marc Auburtin.
Directeur d'édition pôle : Vincent Cousin.
Responsable administratif et financier : Patricia Faggiola.
N° de commission paritaire : 0405 K73201.
Dépôt légal : à parution.
Photogravure : Key Graphic, PPDL.
Imprimerie : Toncy Québec.
77200 Mame-la-Vallée.
Distribution : Transport Presse.
EMAP DIFFUSION. Directeur du département : Jean-Charles Guéroult.
Directeur adjoint : Dominique Redon.
Responsable diffusion : Philippe Brunie.
Réservé aux dépositaires de presse : modifications de service et réassort : 19-21, rue Emile-Duclaux 92284 Suresnes Cedex. Tél. : 01 41 33 52 95.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. ISSN 1162 8669.



2 0 0 0

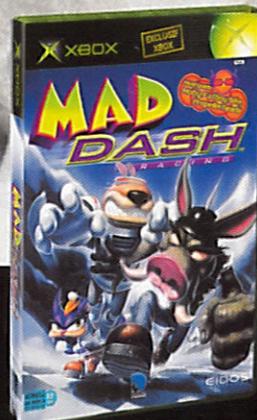
Peter's Flame photo © Getty Images/Alamy

Mad Dash Racing © Crystal Dynamics, Inc. 2001. Published by Eidos Interactive Limited. Mad Dash Racing, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved.



Mad Dash ?
Course déjantée,
jouabilité d'enfer,
graphismes qui déchirent.
J'en ai pris plein
la tronche !

Edwidge B.
Testeuse sur Xbox.



www.maddashracing.com



MAD DASH - TOUS LES COUPS SONT PERMIS !



EIDOS
www.eidos.com

13^{eme} RUE
AUX JEUX VIDEO ET SUPPORTS

Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de 16 ans



EIDOS
www.eidos.com

THE LEGACY OF KAIN SERIES
BLOOD OMEN 2

www.legacyofkain.com

L'épopée continue...
400 ans se sont écoulés.

"Mes armées ont été massacrées. Mes ennemis n'ont pas pu me tuer. Je rôde toujours, affaibli mais en vie. Ils m'ont tout pris sauf mon éternelle soif de vengeance. Maintenant, ces misérables vont apprendre ce qu'est la peur. Dans la nuit, je retournerai vers eux et je regagnerai mon pouvoir. Je serai à jamais sans pitié..."

Kain.



Developed by Crystal Dynamics. © 2001 Crystal Dynamics. Blood Omen 2, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are registered trademarks of Crystal Dynamics. Crystal Dynamics is a wholly owned subsidiary of Eidos Interactive Ltd. Eidos, Eidos Interactive, and the Eidos Interactive logo are all registered trademarks of Eidos Interactive Ltd. © 2001 Eidos Interactive Ltd. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved. PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.